

Die Reizung:

Vollspiele: Reizen Sie das **sicherste** Spiel. Bei Paarturnieren mit Matchpunkten kann es manchmal besser sein, trotz eines Fits in Oberfarbe den 3SA Kontrakt für ein besseres Ergebnis zu spielen. Bei der Teamabrechnung wird dieser Unterschied zwischen 3SA, 4OF oder 5UF weitestgehend neutralisiert. Reizen Sie immer ein Vollspiel in ihrem besten und längsten Fit.

- **In Nicht-Gefahr:** hängen Sie sich zum Erreichen eines Vollspieles nicht zu sehr aus dem Fenster – reizen Sie Ihre Vollspiele mit normaler, sicherer Punktzahl.
- **In Gefahr:** zahlt es sich aus, auch optimistische (knappe) Vollspiele auszureizen. Erfolgchancen von nur 40% müssen ausreichen.

Teilspiele: Reizen Sie das sicherste Spiel; beachten Sie kompetitive Gesetze (9 Trümpfe oder sehr gute Verteilung = 3.Stufe) und beachten Sie, dass Unterfarbkontrakte jetzt mit SA-Spielen gleichwertig sind.

Gegenreizung: Solide Reizungen sind im Team wichtiger als im Paarturnier, da ein kontriertes Spiel mit 2 Fallern in Gefahr auch schon mal das Match kosten kann.

Competing und balancing: Seien Sie nicht zu aggressiv in Ihrem Reizstil. Wenn Sie keine gute lange Farbe oder besondere Punktstärke besitzen, dann lassen Sie den Gegner in seinem Teilspiel in Ruhe – seien Sie vorsichtig mit spekulativen Aktionen; gerade, wenn Sie in Gefahr sind. **Trumpflänge ist wichtiger** als Punkte – lassen Sie sich nicht vom Gegner eine Stufe hochtreiben, wenn Ihre Trumpflänge nicht der nächsten Stufe entspricht (8 Trümpfe = 2. Stufe; 9 Trümpfe = 3. Stufe; 10 Trümpfe = 4. Stufe). Vermeiden Sie unsinnige Kontrakte, die zu -800 oder -1100 führen.

Kontras: Verzichten Sie beim Teamturnier auf Strafkontras, bei denen die Aussichten auf Erfolg nur bei eventuell einem Faller liegen. Erfüllte Vollspiele mit Kontra kosten ein wenig; erfüllte Teilspiele mit Kontra sind im Teamkampf unbezahlbar. Beim Paarturnier darf man da schon etwas großzügiger sein.

Opfergebote: Im Zweifelsfall sollte man eher darauf verzichten und lieber hoffen, dass der Gegner in seinem Vollspiel fällt. In Nicht-Gefahr sollten maximal 2 Faller in Gefahr nur 1 Faller entstehen – wenn Sie dies nicht genau absehen können, dann lassen Sie den Gegner spielen.

Das Spiel:

Überstiche: Riskieren Sie niemals ihren Kontrakt, um Überstiche zu erzielen. Wählen Sie den sichersten Weg, um den Kontrakt zu erfüllen. So genannte Sicherheitsspiele (wenn es um Farbbehandlungen geht) stehen auf der Rangliste ganz oben. Versuchen Sie auch schlechte Verteilungen (Farblängen oder Figuren) in Ihre Sicherheitsüberlegungen mit einfließen zu lassen.

Ausspiele: Verzichten Sie auf spektakuläre Ausspiele; auf lange Sicht, werden die **normalen** Ausspiele mehr Erfolg einbringen. Zeigen Sie ihre Brillanz im späteren Gegenspiel, wenn Sie mehr Informationen besitzen.

Gegenspiel: Seien Sie aggressiv und optimistisch. Wenn dabei für den Alleinspieler zusätzliche Überstiche entstehen, kein Problem, denn die kosten nicht viel. Wenn es eine Spielweise gibt, die den Kontrakt zu Fall bringen **könnte**, dann wählen Sie diese.

Summary:

Die Vollspiele machen`s. Gerade beim Teamwettbewerb sind Vollspiele und Schlemms oftmals entscheidend über Sieg oder Niederlage. Beim Teamturnier wird jedes Spiel nur einmal, nämlich mit dem aktuellen gegnerischen Team verglichen – anders beim Paarturnier, wo jedes Spiel x-mal verglichen wird.

Beim Paarturnier zählt jeder Stich und die Spieler riskieren auch schon einmal ihre Spiele um eventuell mehr Stiche als andere Paare zu erzielen. Beim Team sind die Prämien wichtiger als zusätzliche Stiche. Deswegen gilt als Alleinspieler sicher zu spielen und als Gegenspieler aggressiv zu verteidigen.

Big Swings. Wenn die eine Mannschaft einen Schlemm oder ein Vollspiel in Gefahr ausreizt, das andere Team aber nicht erreicht oder gar verliert, dann kommt es zu einer großen Differenz (in Punkten), die man Swings nennt. Solche großen Swings können schnell zum Verlust des Kampfes führen.

Aggressives Reizen. Im Schlemm- und Vollspielbereich müssen auch knappe Spiele gereizt werden, die man im Paarturnier eher auslassen würde. Im Teilspielbereich dagegen ist man auf sichere Spiele aus und vermeidet aggressives kompetitives Reizen. Strafkontras auf Teilspiele sollte man eher vermeiden, denn dem Gegner statt 110 plötzlich 470 oder gar 670 Punkte zu schenken, kann man mit Rücksicht auf seine Komplementäre nicht verantworten.