

# Kurzbeschreibung Spielwertung

Am Ende der 2. Phase, dem Spiel, bekommt der Alleinspieler für ein gewonnenes Spiel Punkte gutgeschrieben. Diese Punkte sind abhängig vom Ergebnis der beiden Phasen.

## Teil 1 - Spiele ohne Trumpf

Wird in Phase 1 ein Spiel ohne Trumpf gereizt, so bekommt der Alleinspieler:

50 Punkte für die gereizten Spiele 1 SA oder 2 SA

300 (oder 500 \*) Punkte für die gereizten Spiele 3 SA, 4 SA oder 5 SA

800 (oder 1250 \*) Punkte für gereizte 6 SA

1300 (oder 2000 \*) Punkte für gereizte 7 SA

0 Punkte für die ersten sechs gewonnenen Stiche

40 Punkte für den siebten tatsächlich gewonnenen Stich (unabhängig von der Reizung)

je 30 Punkte für den achten und jeden weiteren tatsächlich gewonnenen Stich

(\*) Die höheren Werte in Klammern werden bei sogenannten Spielen in Gefahr vergeben. Die Gefahrenzuteilung wechselt von Spiel zu Spiel, und sie ist vor Beginn der Reizung bekannt. Sie erfolgt nach bestimmten Regeln, deren Erklärung den Rahmen einer Kurzbeschreibung für Einsteiger sprengen würde.

## Teil 2 - Spiele mit ♠ oder ♥ als Trumpf

Wird ♠ oder ♥ (Oberfarben genannt) gespielt, so bekommt der Alleinspieler:

50 Punkte für die gereizten Spiele auf den Stufen 1, 2, oder 3

300 (oder 500 \*) Punkte für die gereizten Spiele auf den Stufen 4 oder 5

800 (oder 1250 \*) Punkte für gereizte 6 ♠ oder 6 ♥

1300 (oder 2000 \*) Punkte für gereizte 7 ♠ oder 7 ♥

0 Punkte für die ersten sechs gewonnenen Stiche

je 30 Punkte für den siebten und jeden weiteren tatsächlich gewonnenen Stich

## Teil 3 - Spiele mit ♦ oder ♣ als Trumpf

Wird ♦ oder ♣ (Unterfarben genannt) gespielt, so bekommt der Alleinspieler:

50 Punkte für die gereizten Spiele auf den Stufen 1, 2, 3 oder 4

300 (oder 500 \*) Punkte für gereizte 5 ♦ oder 5 ♣

800 (oder 1250 \*) Punkte für gereizte 6 ♦ oder 6 ♣

1300 (oder 2000 \*) Punkte für gereizte 7 ♦ oder 7 ♣

0 Punkte für die ersten sechs gewonnenen Stiche

je 20 Punkte für den siebten und jeden weiteren tatsächlich gewonnenen Stich

## Teil 4 – Vom Alleinspieler verlorene Spiele

Der Alleinspieler erhält nur dann Punkte, wenn er sein Spiel gewinnt. Verliert er, so erhalten die Gegenspieler 50 Punkte für jeden Stich, den der Alleinspieler gereizt, aber nicht erzielt hat. Hat der Alleinspieler in Gefahr gespielt, so bekommen die Gegenspieler sogar 100 Punkte je Unterstich.

## **Teil 5 - Beispielwertungen (jeweils ohne Gefahr):**

2 SA gereizt, 10 Stiche erzielt

50 Punkte für 2 SA, 40 Punkte für Stich 7, 3x30 Punkte für die Stiche 8,9,10 = 180 Punkte

3 SA gereizt, 9 Stiche erzielt

300 Punkte für 3 SA, 40 Punkte für Stich 7, 2x30 Punkte für die Stiche 8,9 = 400 Punkte

4 ♣ gereizt, 11 Stiche erzielt

50 Punkte für Stufe 4 in Unterfarbe, 5x 20 Punkte für die Stiche 7,8,9,10,11 = 150 Punkte

4 ♥ gereizt, 10 Stiche erzielt

300 Punkte für Stufe 4 in Oberfarbe, 4x 30 Punkte für die Stiche 7,8,9,10 = 420 Punkte

4 SA gereizt, 8 Stiche erzielt

je 50 Punkte für den 9. und den 10. nicht erzielten Stich = 100 Punkte für die Gegner

## **Teil 6 – Punkte für die unterlegene Partei**

Die Punkte werden je Partnerschaft notiert, und die Gesamtsumme beträgt immer Null.

Das bedeutet, die unterlegene Seite bekommt Minuspunkte in gleicher Höhe.

Gewinnt Nord 4 ♥ mit 10 Stichen, so gehen +420 an Nord-Süd und -420 an Ost West

Verliert Süd 4 SA mit 8 Stichen, so gehen +100 an Ost-West und -100 an Nord-Süd

## **Teil 7 – Kontra und Rekontra**

Für Spiele mit Kontra und Rekontra gibt es deutlich mehr Punkte, und für verlorene Spiele natürlich auch mehr Minuspunkte. Die Punktzahl steht auf der Rückseite der Bietkarten. Die genaue Berechnung würde den Rahmen einer Kurzbeschreibung für Einsteiger sprengen.

## **Teil 8 – Durchgepasste Spiele**

Passen alle vier Spieler, so findet das Spiel in Phase 2 nicht statt. Es darf nicht neu gemischt werden, und es darf auch kein Ersatzspiel ausgeteilt werden. Das Spiel gilt mit je 0 Punkten für beide Partnerschaften als gewertet, und es wird mit dem regulären nächsten Spiel fortgesetzt.

## **Teil 9 – Die Wertung im Turnierbridge**

Beim Turnier sind alle Ergebnisse unabhängig vom Kartenglück, weil das Ergebnis mit mindestens einem weiteren Tisch verglichen wird. Gewinnt in einem Ligakampf Nord an Tisch 1 in 2 SA 10 Stiche, und Nord an Tisch 2 in 3 SA 9 Stiche, so bekommen an Tisch 1 Nord-Süd 180-400 Punkte = 220 Minuspunkte, obwohl Nord sein Spiel gewonnen hat.

Nord-Süd haben mit ihren guten Karten an Tisch 1 nicht hoch genug gereizt, und gehen trotz Sieg als Verlierer vom Tisch. An Tisch 2 bekommen Nord-Süd 400-180 = 220

Pluspunkte, so dass die Summe der Ergebnisse aller Tische Null ergibt.

## **Teil 10 – Die Wertung in privaten Runden**

Wünschen Sie ein faire Wertung, so gibt es Computerprogramme, die ein Ergebnis (PAR-Score) für einen fiktiven zweiten Tisch ausrechnen können. Alternativ können Sie natürlich ganz ohne Wertung spielen, oder die mit Kartenglück erzielten Punkte aufschreiben.