



## Lektion 9

# I – Imp-Abrechnung – Taktik bei Teamturnieren

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

# „I“ - IMP-Wertung – Taktik bei Teamturnieren

## 1. IMP Tabelle

Differenz Absolute Punkte	IMPs
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

## 2. Berechnungsbeispiele

Board	Kontrakt	Spieler	Resultat	Tisch 1	Tisch 2	Differenz	MP Team 1	MP Team 2
1	4♥	N	=	+420	+450	-30		1
2	3SA	S	+2	+660	+1440	-780		13
3	4♠ X	O	-3	+800	+420	+380	9	
4	2SA	W	+1	-150	-600	+450	10	
5	pass	W		0	-110	+110	3	
6	6♣	N	+1	+920	+460	+460	10	
7	2♠	W	+2	-170	-620	+450	10	
8	2♣ X	S	=	+180	+400	-220		6

Lektion 9 – I – Imp-Abrechnung – Taktik bei Teamturnieren – 22.11.2022

Ergebnis:

42 : 20

3. Reizen von knappen Vollspielen (besonders in Gefahr)

Reizt man ein Vollspiel und erfüllt, und die andere Seite kann die Vollspielprämie nicht kassieren, gibt es einen großen Gewinn („Swing“). Insbesondere in Gefahr (+ 620 4♠= gegen +170 3♠+ 1, 10 IMPs Gewinn) ist das Risiko sehr lohnend.

Versuchsgebote werden seltener gereizt, auch weil Sie dem Gegner dann zuviel verraten können.

**Board 7**

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 2  
♥ D 10 8 4 3  
♦ 5 4 3 2  
♣ 9 7 4

♠ D 8 6  
♥ A 9 5  
♦ K 10 9  
♣ A K 10 6

♠ B 10 4 3  
♥ K B 6  
♦ D 7 6  
♣ B 8 5

♠ A K 9 7 5  
♥ 7 2  
♦ A B 8  
♣ D 3 2

2  
16 8  
14

OW 4N; OW 3♠; OW 2♥; OW 3♦; OW 3♣;  
Par -630: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA <sup>1</sup>	Pass	Pass	Pass

1. im Team und weil man die Stärke der  
Gegner kennt

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 8**

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7  
♥ A 9 8 5  
♦ 6 5  
♣ K B 10 2

♠ 9 4 3  
♥ 10 7 4 3 2  
♦ D 9 7 2  
♣ D

♠ A B 8 5  
♥ D B  
♦ A 10 8  
♣ 8 7 6 4

♠ K 6 2  
♥ K 6  
♦ K B 4 3  
♣ A 9 5 3

10  
4 12  
14

N 3N; NS 4♣; S 2N; NS 2♠; NS 2♦; NS 1♥;  
Par +400: N 3N=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♣	Pass
Pass	1 SA	Pass	3 SA <sup>1</sup>
Pass	Pass	Pass	

1. Teamturnier

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ 7

**Board 11**

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D 7 3  
♥ D B 10 5 2  
♦ 8 2  
♣ D 6 2

♠ 9 8 4  
♥ 4 3  
♦ D 7 3  
♣ K B 10 5 4

♠ B 10 2  
♥ 9 6  
♦ A B 10 5 4  
♣ A 7 3

♠ A K 6 5  
♥ A K 8 7  
♦ K 9 6  
♣ 9 8

7  
6 10  
17

NS 4♠; NS 4♥; N 3N; S 1N; OW 1♦; OW 1♣;  
Par +420: NS 4♥=; NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	3 ♥ <sup>2</sup>
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

1. Transfer  
2. Superakzeptanz

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ B

Knappes Vollspiel gereizt, ♦-Expass ist erfolgreich.

**Board 12**

Teiler West  
N-S in Gefahr

♠ A K 3  
♥ K D B 9 8  
♦ 8 5 4  
♣ K 6

♠ 6 5 2  
♥ 10 2  
♦ K B 9 2  
♣ A 10 8 5

♠ B 10 8 4  
♥ A 5 4  
♦ D 10 6 3  
♣ B 7

♠ D 9 7  
♥ 7 6 3  
♦ A 7  
♣ D 9 4 3 2

16  
8 8  
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ B			

Eine Einladung mit 3 ♦ Verliererfarbe bringt den Gegner  
eher zum Trumphausspiel, was den Kontrakt schlägt.  
Knappes Vollspiel in Gefahr im Team.

## 4. Vollspiele können leichter strafkontriert werden

Ein kontriertes Vollspiel ist beim Team keine Katastrophe, wenn es erfüllt wird. Beim Paarturnier ist es oft ein totaler Nuller.

Beim Teamturnier kann es IMPs bringen, insbesondere wenn der Gegner in Gefahr ist und schlechter Stand vermutet wird. Vollspiele werden ja sehr knapp gereizt. Gleichzeitig ist es auch ein Weckruf für den Partner. Eventuell kann man damit das Ausspiel steuern.

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K 7 5 4 2  
♥ D B 8  
♦ B  
♣ B 9 8

♠ D 10 8 3  
♥ A K 10 9 5  
♦ K 5 2  
♣ 6

♠ 9  
♥ 6 3 2  
♦ A 9 7 6 4 3  
♣ D 4 2

♠ B 6  
♥ 7 4  
♦ D 10 8  
♣ A K 10 7 5 3

12  
12 6  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	1 SA
2 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
X <sup>1</sup>	alle passen		
1. Strafkontra			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ 3

Knapp gereiztes Vollspiel, Partner hat auch was, schlechter Stand, potentielle Trumpfstiche, Gegner in Gefahr = spekulatives Strafkontra, dass mit -500 (statt -200) und 7 IMPs belohnt wird.

**Board 9**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ A 5  
♥ 9 8 4 2  
♦ A K B  
♣ A K D 7

♠ K D B 9 6 2  
♥ A 6  
♦ 5  
♣ B 10 8 2

♠ 4 3  
♥ B 7 5 3  
♦ D 10 8 6 4  
♣ 9 4

♠ 10 8 7  
♥ K D 10  
♦ 9 7 3 2  
♣ 6 5 3

21  
11 3  
5

NS 3♥; NS 3♣; NS 1N; NS 2♦; NS 1♠;  
Par +140: NS 1♥+2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 SA
X <sup>1</sup>	Pass	Pass	Pass

1. Ausspielkontra, verlangt ♠  
3 SA× von Nord  
Ausspiel: ♠ 4

Etwas spekulativ, Gegner könnte mit ♠ A10xx 2 ♠-Stopper haben.

## 5. Teure Strafkontra vermieden

Kontrierte Faller können beim Teamturnier sehr viele IMPs kosten wenn:

1. Der Gegner kein Vollspiel/Schlemm drin hat und es eine „Phantomverteidigung“ ist.
2. Wenn in ungünstiger Gefahrenlage zu riskant gereizt bzw. verteidigt wird.
3. Wenn mit schlechten Farbe gegengereizt wird.

Lektion 9 – I – Imp-Abrechnung – Taktik bei Teamturnieren – 22.11.2022

**Board 21**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ D B 5 4  
♥ A K 10  
♦ A K B 4  
♣ 10 7

♠ 3  
♥ 8 5 4 2  
♦ 10 7 6 5  
♣ B 8 6 5

♠ A K 2  
♥ D 9 7 6 3  
♦ D 3  
♣ K 4 2

♠ 10 9 8 7 6  
♥ B  
♦ 9 8 2  
♣ A D 9 3

18  
1 14  
7

West	Nord	Ost	Süd
5 ♥ <sup>1</sup>	1 ♦	1 ♥	1 ♠
	X <sup>2</sup>	alle passen	

1. etwas zu aggressiv in günstiger Gefahrenlage  
2. Strafkontra aufgrund guter ♥-Werte, Schlemm ist sehr spekulativ

5 ♥× von Ost  
Ausspiel: ♠ 10

Statt -650 gibt es -1100 für O/W. 5 ♥ ist zu aggressiv. 10 IMPS Gewinn.

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ D B 10 5  
♥ 5 3  
♦ K B 5  
♣ D B 8 5

♠ 9 3  
♥ A D 10 9 2  
♦ 4 3  
♣ 10 6 4 2

♠ A K 8 4 2  
♥ 4  
♦ 10 9 8 2  
♣ A K 3

♠ 7 6  
♥ K B 8 7 6  
♦ A D 7 6  
♣ 9 7

10  
6 14  
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♠	2 ♥ <sup>1</sup>
Pass <sup>3</sup>	Pass	X <sup>2</sup>	Pass
		Pass	Pass

1. absolut katastrophale Zwischenreizung in Gefahr mit gepasstem Partner  
2. Wiederbelebung  
3. Strafpass

2 ♥× von Süd  
Ausspiel: ♠ 9

Es kostet -800 (-1100) und der Gegner hat nur 2 ♠ drin. 12 IMPS Gewinn als gerechte Strafe für eine katastrophale Gegenreizung.

6. Spiele unbedingt erfüllen, Überstiche sind nicht so wichtig = Sicherheitsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K  
♥ A 10 9 6  
♦ A D 6 4  
♣ K 4 3

♠ B 4 3  
♥ D B 5 4  
♦ B 10 9  
♣ D B 10

♠ D 10 9 8 6 2  
♥ K 2  
♦ K  
♣ 9 7 6 2

♠ 7 5  
♥ 8 7 3  
♦ 8 7 5 3 2  
♣ A 8 5

20  
8 8  
4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 SA	Pass	3 ♣ <sup>1</sup>
Pass	3 ♦ <sup>2</sup>	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Puppet Stayman, Teamturnier und in Gefahr  
2. min. eine 4er Oberfarbe  
3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blnak bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

**Sicherheitsspiel**

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ 6 3  
♥ D B 9 8 6  
♦ B 10 8  
♣ D 10 8

♠ D 10 9  
♥ 10 4  
♦ A 7 6 5  
♣ 9 7 5 2

♠ A K B 8 7 2  
♥ A K 7 5 3  
♦ 4  
♣ A

♠ 5 4  
♥ 2  
♦ K D 9 3 2  
♣ K B 6 4 3

6  
6 19  
9

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	1 ♠	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	4 SA <sup>1</sup>	Pass
6 ♠	Pass	5 ♦ <sup>3</sup>	Pass
		Pass	Pass

6 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zum ♥ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥. Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

**Sicherheitsspiel**

Lektion 9 – I – Imp-Abrechnung – Taktik bei Teamturnieren – 22.11.2022

**Board 3**  
 Teiler Süd  
 O-W in Gefahr

♠ D 7 6 3 2  
 ♥ 7 4 2  
 ♦ K 3  
 ♣ 6 4 3

♠ —  
 ♥ D B 8  
 ♦ B 10 8 6 5 4  
 ♣ K D 7 5

♠ B 10 8 4  
 ♥ K 9 5 3  
 ♦ D 2  
 ♣ A 9 2

♠ A K 9 5  
 ♥ A 10 6  
 ♦ A 9 7  
 ♣ B 10 8

5  
 9 10  
 16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠

alle passen  
 1. Transfer (Sofortauskunft)  
 2 ♠ von Süd  
 Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.  
**Sicherheitsspiel**

**Board 4**  
 Teiler West  
 Alle in Gefahr

♠ —  
 ♥ B 10 9 8 5 4  
 ♦ 10 8 7  
 ♣ B 10 5 4

♠ A D 9 5  
 ♥ A K D  
 ♦ K 6 5  
 ♣ A 3 2

♠ K 7 6 4 3  
 ♥ 7 6  
 ♦ A D 2  
 ♣ K D 7

♠ B 10 8 2  
 ♥ 3 2  
 ♦ B 9 4 3  
 ♣ 9 8 6

2  
 22 14  
 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
2 SA	Pass	3 ♥ <sup>3</sup>	Pass
4 ♠ <sup>4</sup>	Pass	4 SA <sup>5</sup>	Pass
5 ♦ <sup>6</sup>	Pass	5 ♥ <sup>7</sup>	Pass
5 SA <sup>8</sup>	Pass	7 ♠	alle passen

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen  
 5. Roman Keycard Blackwood  
 6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten  
 7. Frage nach Trumpfdame  
 8. Trumpfdame und ♥ K  
 7 ♠ von West  
 Ausspiel: ♥ B  
**Sicherheitsspiel in ♠, Start mit dem ♠ K**

# Alleinspiel A- Z - Lektion 9 - IMP - Taktik beim Teamturnier

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K  
♥ A 10 9 6  
♦ A D 6 4  
♣ K 4 3

♠ D 10 9 8 6 2  
♥ K 2  
♦ K  
♣ 9 7 6 2

♠ 7 5  
♥ 8 7 3  
♦ 8 7 5 3 2  
♣ A 8 5



♠ B 4 3  
♥ D B 5 4  
♦ B 10 9  
♣ D B 10

20  
8 8  
4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 SA	Pass	3 ♣ <sup>1</sup>
Pass	3 ♦ <sup>2</sup>	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Puppet Stayman, Teamturnier und in Gefahr
  2. min. eine 4er Oberfarbe
- 3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blnak bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

## Sicherheitsspiel

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ 6 3  
♥ D B 9 8 6  
♦ B 10 8  
♣ D 10 8

♠ D 10 9  
♥ 10 4  
♦ A 7 6 5  
♣ 9 7 5 2

♠ A K B 8 7 2  
♥ A K 7 5 3  
♦ 4  
♣ A

♠ 5 4  
♥ 2  
♦ K D 9 3 2  
♣ K B 6 4 3



6  
6 19  
9

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	1 ♠	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	4 SA <sup>1</sup>	Pass
6 ♠	Pass	5 ♦ <sup>3</sup>	Pass
	Pass	Pass	Pass

- 6 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zum ♥ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥.  
Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

## Sicherheitsspiel

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D 7 6 3 2  
♥ 7 4 2  
♦ K 3  
♣ 6 4 3

♠ B 10 8 4  
♥ K 9 5 3  
♦ D 2  
♣ A 9 2

♠ A K 9 5  
♥ A 10 6  
♦ A 9 7  
♣ B 10 8



♠ —  
♥ D B 8  
♦ B 10 8 6 5 4  
♣ K D 7 5

5  
9 10  
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*
alle passen			2 ♠

1. Transfer (Sofortauskunft)
  - 2 ♠ von Süd
- Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

## Sicherheitsspiel

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ —  
♥ B 10 9 8 5 4  
♦ 10 8 7  
♣ B 10 5 4

♠ A D 9 5  
♥ A K D  
♦ K 6 5  
♣ A 3 2

♠ K 7 6 4 3  
♥ 7 6  
♦ A D 2  
♣ K D 7

♠ B 10 8 2  
♥ 3 2  
♦ B 9 4 3  
♣ 9 8 6



2  
22 14  
2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
2 SA	Pass	3 ♥ <sup>3</sup>	Pass
4 ♠ <sup>4</sup>	Pass	4 SA <sup>5</sup>	Pass
5 ♦ <sup>6</sup>	Pass	5 ♥ <sup>7</sup>	Pass
5 SA <sup>8</sup>	Pass	7 ♠	alle passen

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen
  5. Roman Keycard Blackwood
  6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
  7. Frage nach Trumpfdame
  8. Trumpfdame und ♥ K
- 7 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ B

## Sicherheitsspiel in ♠. Start mit dem ♠ K

# Bridge A - Z - Lektion 2 - IMP - Taktik beim Teamturnier

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K 7 5 4 2  
♥ D B 8  
♦ B  
♣ B 9 8

♠ 9  
♥ 6 3 2  
♦ A 9 7 6 4 3  
♣ D 4 2

♠ B 6  
♥ 7 4  
♦ D 10 8  
♣ A K 10 7 5 3

♠ D 10 8 3  
♥ A K 10 9 5  
♦ K 5 2  
♣ 6



12  
12 6  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	1 SA
2 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
X <sup>1</sup>	alle passen		

1. Strafkontra

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ 3

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ D 8 3  
♥ 9 7 5 3  
♦ B 8 2  
♣ 6 5 2

♠ 10 6 4  
♥ B 6  
♦ A D 7 6 3  
♣ B 9 4

♠ K B 7 2  
♥ A D 10 2  
♦ 9 4  
♣ A 10 7

♠ A 9 5  
♥ K 8 4  
♦ K 10 5  
♣ K D 8 3



8  
3 14  
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 SA <sup>1</sup>	1 ♣	1 SA
		alle passen	

1. Teamturnier

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 2

Knapp gereiztes Vollspiel, Partner hat auch was, schlechter Stand, potentielle Trumpfstiche, Gegner in Gefahr = spekulatives Strafkontra, dass mit -500 (statt -200) und 7 IMPS belohnt wird.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 2  
♥ D 10 8 4 3  
♦ 5 4 3 2  
♣ 9 7 4

♠ B 10 4 3  
♥ K B 6  
♦ D 7 6  
♣ B 8 5

♠ A K 9 7 5  
♥ 7 2  
♦ A B 8  
♣ D 3 2

♠ D 8 6  
♥ A 9 5  
♦ K 10 9  
♣ A K 10 6



2  
16 8  
14

OW 4N; OW 3♠; OW 2♥; OW 3♦; OW 3♣;  
Par -630: OW 3N+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA <sup>1</sup>	Pass	Pass	Pass

1. im Team und weil man die Stärke der Gegner kennt

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 9 4 3  
♥ 10 7 4 3 2  
♦ D 9 7 2  
♣ D

♠ D 10 7  
♥ A 9 8 5  
♦ 6 5  
♣ K B 10 2

♠ A B 8 5  
♥ D B  
♦ A 10 8  
♣ 8 7 6 4

♠ K 6 2  
♥ K 6  
♦ K B 4 3  
♣ A 9 5 3



10  
4 12  
14

N 3N; NS 4♣; S 2N; NS 2♠; NS 2♦; NS 1♥;  
Par +400: N 3N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 ♣	Pass
Pass	1 SA	Pass	3 SA <sup>1</sup>
Pass	Pass	Pass	

1. Teamturnier

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ 7

# Bridge A - Z - Lektion 2 - IMP - Taktik beim Teamturnier

## Board 9

Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ D B 5 4  
♥ A K 10  
♦ A K B 4  
♣ 10 7

♠ 3  
♥ 8 5 4 2  
♦ 10 7 6 5  
♣ B 8 6 5



♠ A K 2  
♥ D 9 7 6 3  
♦ D 3  
♣ K 4 2

♠ 10 9 8 7 6  
♥ B  
♦ 9 8 2  
♣ A D 9 3

18  
1 14  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1♦	1♥	1♠
5♥ <sup>1</sup>	X <sup>2</sup>	alle passen	

- etwas zu aggressiv in günstiger Gefahrenlage
- Strafkontra aufgrund guter ♥-Werte, Schlemm ist sehr spekulativ

5♥× von Ost  
Ausspiel: ♠ 10

Statt -650 gibt es -1100 für O/W. 5♥ ist zu aggressiv.  
10 IMPS Gewinn.

## Board 10

Teiler Ost  
Alle in Gefahr

♠ D B 10 5  
♥ 5 3  
♦ K B 5  
♣ D B 8 5

♠ 9 3  
♥ A D 10 9 2  
♦ 4 3  
♣ 10 6 4 2



♠ A K 8 4 2  
♥ 4  
♦ 10 9 8 2  
♣ A K 3

♠ 7 6  
♥ K B 8 7 6  
♦ A D 7 6  
♣ 9 7

10  
6 14  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1♠	2♥ <sup>1</sup>
Pass <sup>3</sup>	Pass	X <sup>2</sup>	Pass
		Pass	Pass

- absolut katastrophale Zwischenreizung in Gefahr mit gepasstem Partner
  - Wiederbelebung
  - Strafpass
- 2♥× von Süd  
Ausspiel: ♠ 9

Es kostet -800 (-1100) und der Gegner hat nur 2♠ drin.  
12 IMPS Gewinn als gerechte Strafe für eine katastrophale Gegenreizung.