

Blattbewertung

Punktebewertung und Loserzählung

Alle Blattbewertungskriterien ersetzen nie ein gutes eigenes Judgement, welches wiederum sehr viel Erfahrung voraussetzt. Sie können nur helfen, ein Blatt richtig zu bewerten.

Figurenpunkte:	As	4 HP (= Figurenpunkte)
	König	3 HP (= Figurenpunkte)
	Dame	2 HP (= Figurenpunkte)
	Bube	1 HP (= Figurenpunkte)

Verteilungspunkte:	Chicane	3 VP (=Verteilungspunkte)
	Singleton	2 VP (=Verteilungspunkte)
	Doubleton	1 VP (=Verteilungspunkte)

Verteilungspunkte dürfen nur gezählt werden, wenn man einen Farbenfit von mindestens 8 Karten gefunden hat.

Längenzpunkte in SA-Spielen	5er-Länge beim Eröffner:	0.5 LP
	5er-Länge beim Antwortenden:	1 LP
	6er-Länge beim Antwortenden: (Voraussetzung: Mindestens 1 der 3 Topfiguren)	3 LP (etc.)

Voraussetzung dafür, dass man Längenzpunkte zählen darf, ist aber, dass die Qualität der Farbe genug gut ist. Das Minimum hierfür sind 3 HP in der Farbe! In einem Farbspiel sollte man sehr zurückhaltend mit dem Zählen von Längenzpunkten sein. Zudem sind sie nie in der Trumpffarbe, sondern nur in Nebenfarben statthaft.

Hält man alle 4 Asse, darf man einen HP dazuzählen. Hält man alle vier 10, so gibt dies einen halben HP zusätzlich. Bei einer Verteilung 4-3-3-3 sollte man einen HP abzählen.

Exzellente Trumpffarben sind sehr vorteilhaft. Hat man Zweifel, ob man eher aggressiv oder eher zurückhaltend lizitieren soll, kann man sie berücksichtigen. Es gibt sogar eine Theorie, wonach man hier Verteilungspunkte hinzuaddieren darf. Bei dieser Theorie zählt man für den neunten Trumpf 2 Verteilungspunkte, ab der 10 Karte einen pro Trumpfkarte. Wir wenden diese Regel aber grundsätzlich nicht an, berücksichtigen sie nur, wenn wir Zweifel an der richtigen Ansage haben und dies als zusätzliches Kriterium nutzen wollen.

Bei solchen Zweifelsfällen hilft die Loserzählung oft noch besser. Die Loserzählung ist nur von Interesse, wenn man einen Fit hat. Sie hilft uns, in Zweifelsfällen die richtigen Entscheidungen zu treffen. Beim Zählen der Loser eruiert man die Zahl der fehlenden Topfiguren. Gemeint sind dabei As, König und Dame. In jeder Farbe kann man maximal so viele Loser wie Karten besitzen, im Maximum deren drei. Hat man bei 3 oder mehr Karten in einer Farbe nur die Dame ohne die 10, so zählt man 2.5 Loser, hat man die 10 jedoch nur 2 Loser.

Hier eine Aufstellung zum Üben:

xxx	3 Loser		xxxx	3 Loser		A7x	2 Loser
J9x	3 Loser		Q65	2½ Loser		K105	2 Loser
98	2 Loser		QJ	2 Loser		AK5	1 Loser
AQ7	1 Loser		K7	1 Loser		A5	1 Loser
KQ8	1 Loser		K	1 Loser		KQ	1 Loser
Q	1 Loser		5	1 Loser		AK2	0 Loser
AKQ6	0 Loser		Chicane	0 Loser		AJ10	2 Loser

Nun sind folgende Korrekturen vorzunehmen:

- 1.) Bei sehr guter Trumpfunterstützung 1 Loser abziehen (vis à vis 5er-Farbe mind. KQxx)
- 2.) 0.5 Loser können abgezogen werden bei 4er-Trumpfunterstützung oder Nebenfarbe mit AJ10
- 3.) Hat man nur Dreierunterstützung in Trumpf ist ein Loser hinzu zu zählen
- 4.) Hat man Qx in einer Farbe, in der der Partner eine gute 5er-Farbe (oder mehr) gezeigt hat, ist ein Loser abzuziehen.
- 5.) Bei 10er-Fit kann ein Loser abgezogen werden, wenn Schnapperpotential bekannt ist.

Bei einer Eröffnung 1 in Farbe rechnet man mit 7 Losern. Daher addiert man Partners sieben Loser zu den eigenen Losern und subtrahiert den erhaltenen Wert von 24. Das Resultat entspricht der Stichzahl, die die Partnerschaft zurecht erwarten darf.

Beispiel:

♠ K5	Da man nur 7 Loser hat, kann man auf 1 Herz des Partners durchaus 4 Herz ansagen.
♥ QJ104	
♦ A3	
♣ 97532	

Hat der Partner one over one geantwortet, so hat er maximal 9 Loser. Auch hier kann nun der Eröffner seine Loser hinzuzählen und die Summe von 24 abziehen. Das Resultat zeigt ihm die gemäss Loserzählung korrekte Höhe seiner Ansage. Aber nie vergessen: Die Loserzählung verwenden wir nur, wenn wir über einen guten Fit verfügen!

Beispiele:

♠ A1063	1 ♦	1 ♠	Man geht von 9 Losern aus; mit 7 Losern sagt der Eröffner „2 ♠“ mit 6 sagt er 3, mit 5 sagt er 4 (od. 3 ♥ als Splinter)
♥ 5	4 ♠ (3 ♥)		
♦ AKQ52			
♣ A43			

♠ A1085	1 ♦	1 ♠	Man geht von 9 Losern aus; mit 6 Losern sagt der Eröffner „3 ♠“.
♥ 5	3 ♠		
♦ AQ652			
♣ A42			

Weiss man nicht so recht, ob man nun aggressiv oder defensiv lizitieren soll, spielen nach taktischen Überlegungen auch folgende Weisheiten eine Rolle:

- Hände mit wenigen Kontrollen (also vielen Damen und Buben anstelle von Assen) sind abzuwerten.
- Hände mit vielen Kontrollen (Asse und Könige) sind interessant und daher eher aufzuwerten.
- Figuren sind in langen Farben wertvoll. Hat man sie selbst in einer Kürze oder in einer Farbe, bei der man eine Kürze des Partners kennt, sind sie tendenziell uninteressant. Die Hand ist daher eher abzuwerten.
- Wegen ihres Entwicklungspotentials sind gute Mittelkarten (10, 9, 8) in langen Farben interessant, machen also ein Blatt wertvoller.
- Ein Doppelfit wertet ein Blatt sehr auf. Ähnlich verhält es sich mit einer Kürze in einer vom Gegner lizitierten Farbe.

Das Ziel des Reizens ist es, heraus zu finden, ob man „Ohne“ oder einen Trumpfkontrakt spielen will, weiter auf welcher Höhe. Als Richtlinie gelten folgende Anforderungen (im Total beider Blätter):

- 3 NT: 25+ HP und Längenpunkte
- 4 ♥ / ♠: 26+ HP und Verteilungspunkte
- 5 ♣ / ♦: 28+ HP und Verteilungspunkte
- 6 in Farbe: 33+ HP und Verteilungspunkte
- 6 NT: 33+ HP und Längenpunkte
- 7 in Farbe: 37+ HP und Verteilungspunkte
- 7 NT: 37+ HP und Längenpunkte

Teilweise (insbesondere bei Barragen) sind Blätter mit ihren Spielstichen zu bewerten. Dabei zählt man die Stiche im eigenen Blatt, ohne die Hand des Partners mit zu berücksichtigen. Dabei gibt es Figuren- und Längenstiche. Für Details sei zum Kapitel Einführung zu Sperransagen verwiesen.