KONTRAKTE

Hier gibt es einen Überblick über die möglichen Kontrakte:

DER TEILKONTRAKT

Als Teilkontrakt bezeichnet man ein Spiel, dessen Stichwert unter 100 Punkten
liegt. Für jedes erfüllte Teilspiel gibt es einen Bonus von 50 Punkten, egal ob sich der Alleinspieler in Gefahr befindet oder nicht.

Teilspiele sind zum Beispiel:

1♠ = 30 + 50 (Bonus) = 80 Punkte Spielwert

3♣ = 60 (3x20) + 50 (Bonus) = 110 Punkte Spielwert

2NT = 70 (40 + 30) + 50 (Bonus) = 120 Punkte Spielwert

DIE MANCHE (volles Spiel)

Als Manche bezeichnet man jedes Spiel, dessen **Stichwert 100 mehr Punkte** beträgt. Der **Bonus für die Manche** ist bedeutend höher als der für Teilkontrakte und **300** Punkte in Nichtgefahr und **500** Punkte in Gefahr.

Eine Manche zählt also wesentlich mehr als ein Teilspiel.

Den Bonus für die erhält man bei folgenden Kontrakten:

<u>3NT:</u> Wie wir bereits gelernt haben, ist es - um 3 NT zu erfüllen - notwendig, 9 Stiche zu erfüllen [6 (das Buch) + 3]. Die Punkte setzen sich also wie folgt zusammen: 40 + 30 + 30 = 100. dazu der Manchebonus - 300 in Nichtgefahr oder 500 in Gefahr.

3NT angesagt, also 9 Stich Ohne Atout bringt 400 bzw. 600 Punkte.

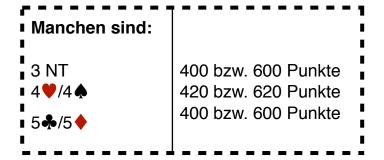
Manche in Edelfarbe (Oberfarbe):

4♥ oder 4♠: Für die Manche in Edelfarbe sind 10 Stiche erforderlich. Das setzt sich wie folgt zusammen: 4 x 30 = 120 + 300 bzw. + 500 = **420 bzw. 620** Punkte.

Manche in Unterfarbe:

<u>5♣ oder 5♦:</u> Für die Manche in Unterfarbe sind 11 Stiche erforderlich. Das setzt sich zusammen: 5 x 20 = 100 + 300 bzw. 500 = **400 bzw. 600**

KONTRAKTE



DER KLEINSCHLEMM:

Als Kleinschlemm bezeichnet man jedes Spiel auf Sechserstufe, also 12
Stichen. Der Bonus beträgt in Nichtgefahr 300 + 500 = 800 Punkte und in Gefahr 500 + 750 Punkte = 1250 Punkte

DER GROSSSCHLEMM:

Als Großschlemm bezeichnet man alle Spiele, bei denen sich der Alleinspieler
verpflichtet alle 13 Stiche zu machen. Der Bonus beträgt 300 + 1000 = 1300
bzw. 500 + 1500 = 2000 Punkte

ÜBERSTICHE:

Überstiche sind zusätzlich zur Kontrakterfüllung erzielte Stiche.

DIE FALLER (Unterstiche):

Als Faller bezeichnen wir jene Stiche, die wir für die Kontrakterfüllung zu wenig erzielt haben. Kann der Alleinspieler seinen Kontrakt also nicht erfüllen, so bekommt nicht seine Seite Minuspunkte, sondern die Gegner Pluspunkte.

War der Alleinspieler in Nichtgefahr, so bekommt die Gegenseite 50 Punkte pro Faller, war er in Gefahr, so bekommt der Gegner 100 Punkte pro Faller.