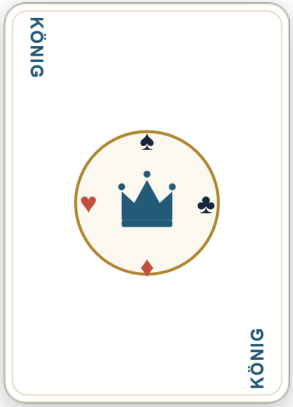
Bridge-Abrechnung: So wird's gerechnet

Acht Rechenwege vom Boardzettel zum Endstand – jeder an einem Beispiel mit echten Zahlen.



DER EINE GEDANKE HINTER ALLEN FORMELN

Gewonnen wird im Vergleich

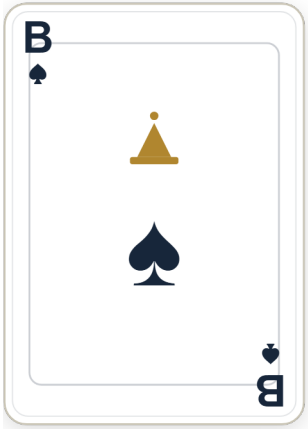
Am Tisch sammelst du Punkte – gewonnen wird erst im Vergleich mit den Tischen, an denen **genau deine Karten** noch einmal gespielt wurden. Alle acht Rechenwege beantworten dieselbe Frage: *Wie gut war dein Ergebnis im Vergleich?*

- **Gleiche Karten, fairer Vergleich.** Verglichen wirst du nur mit Paaren, die exakt deine Karten hatten.
- **Deshalb kann −50 ein Top sein.** Schreiben alle anderen mit deinen Karten −500, war dein kleines Minus das beste Ergebnis im Saal.
- **MP fragt: *wie oft* besser? IMPs fragen: *um wie viel*?** Mehr Unterschied ist zwischen Paarturnier und Teamkampf nicht.

Niemand rechnet das am Tisch im Kopf. Die Arbeit macht das Score-Programm (RuderSyv, Merlin & Co.). Diese Karten erklären nur, was es tut – damit du dem Endstand vertraust.

Die Kursfolien erklären **Formeln**. Hier siehst du stattdessen **je ein durchgerechnetes Beispiel** – was jedes Verfahren tut und warum es fair ist. Selbst rechnen musst du nie: Das macht das Score-Programm.

Inhalte nach den Unterlagen des Turnierleiter-Kurses **„Online TL Weiß 2026"** (Scoren: Peter Eidt; Team-Abrechnung: Mathias), in Klartext übersetzt. Vereinfachte Gedächtnisstütze für den Clubalttag – **kein Ersatz** für TBR, Turnierordnung oder das Score-Programm. Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.



VERFAHREN

§ 78A TBR

„Wieso sind unsere +400 nur Durchschnitt?"

Matchpoints: Dein Score tritt gegen jeden anderen Tisch an – pro Vergleich gibt es 2, 1 oder 0 MP.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Board 7 lief an **fünf** Tischen. Ihr (NS) habt solide **3 SA erfüllt: +400**. Zwei Tische fanden Überstiche, zwei kamen nie ins Vollspiel.

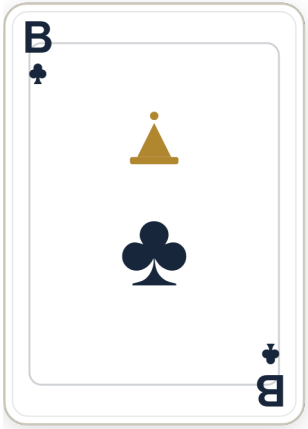
KONTRAKT	SCORE	MP
3 SA +2	460	8
3 SA +1	430	6
3 SA = (ihr)	**400**	**4**
2 ♥ +1	140	2
2 ♠ −1	−50	0

Top = 8 (vier Vergleiche × 2) · 4 von 8 = genau **50 %**

So wird's gerechnet

1. Dein Score wird mit **jedem anderen Tisch** verglichen, der dieses Board gespielt hat – hier also viermal.
2. Pro Vergleich: **2 MP**, wenn du besser bist, **1 MP** bei gleichem Score, **0 MP**, wenn du schlechter bist.
3. Deine Prozente sind einfach **MP geteilt durch das Maximum**. 50 % ist Durchschnitt – fürs Spitzenbrett hätte es die Überstiche gebraucht.

MERKSATZ Geschlagen 2, gleich 1, verloren 0 – Prozente sind MP durchs Maximum.



VERFAHREN

NEUBERG-FORMEL

Ein Board zerfällt in zwei Gruppen

Wenn Anschriften nicht mehr vergleichbar sind, wird jede Gruppe einzeln gerechnet – und fair hochgerechnet.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Für Board 12 waren **zehn** Anschriften geplant. Eine falsch zurückgesteckte Karte teilt das Feld: **fünf** Tische spielten die eine Version, fünf die andere. Deine Gruppe: fünf Anschriften.

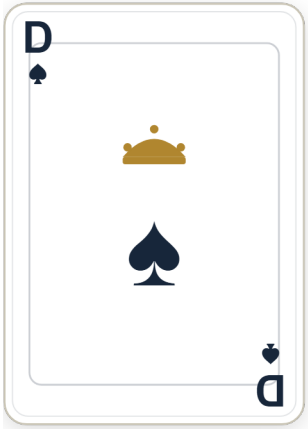
SCORE	MP (TOP 8)	NEUBERG ×2
650	8	17
620 (ihr)	**6**	**13**
600	4	9
−100	2	5
−200	0	1

Faktor = 10 ÷ 5 = 2 · Formel: 2 × (MP + 1) − 1 · Turnier-Top = 18

So wird's gerechnet

1. Jede Gruppe wird zuerst **für sich** normal ausgezählt – hier mit kleinem Top 8 statt 18.
2. Dann wird auf Turniergröße **hochgerechnet**: Faktor = erwartete Anschriften ÷ Anschriften der Gruppe (hier 10 ÷ 5 = 2).
3. Neuberg: **Faktor × (MP + 1) − 1**. Das +1/−1 sorgt dafür, dass keine Gruppe im Schnitt besser oder schlechter wegkommt als 50 %.

MERKSATZ Erst in der Gruppe zählen, dann hochrechnen: Faktor mal (MP + 1), minus 1.



VERFAHREN

§ 27E TO

Nur ein, zwei, drei Anschriften übrig

Sind von einem Board fast keine Anschriften übrig, wird nicht mehr verglichen, sondern pauschal verteilt.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Board 3 wurde an fast allen Tischen **verfälscht** gespielt und gestrichen. Übrig bleiben **zwei** gültige Anschriften: eure **+620** und **+590** am Nachbartisch.

ÜBRIG	PROZENTE (NS – OW)
1 Anschrift	60 % – 60 %
2 Anschriften	65 % – 55 % und 55 % – 65 %
3 Anschriften	70 % – 50 % · 60 % – 60 % · 50 % – 70 %
Gleichstand	je 60 % für die Gleichen

Eure +620 schlagen die +590: **65 %** für euch, 55 % für das andere NS-Paar.

So wird's gerechnet

1. Ab **vier** Anschriften wird normal verglichen (notfalls mit Neuberg). Bei 1–3 gibt es **feste Prozente** nach Schema: gewollt großzügig, im Schnitt 60 %.
2. Bei zwei Anschriften bekommt die bessere **65 %**, die schlechtere **55 %** – die Gegner jeweils das Gegenstück.
3. Das gilt ab Maximal-Top 8 (zwei) bzw. 10 (drei Anschriften). In Mini-Feldern zählt der TL mit **vermindertem Top plus MP-Zuschlag**; ein höherer eigener Durchgangsschnitt geht vor.

MERKSATZ Unter vier Anschriften wird nicht verglichen – Prozente nach Schema, im Schnitt 60.



VERFAHREN

§ 12C1 TBR

„Der TL sagt: 60 % hiervon, 40 % davon"

Nach einem Regelverstoß darf der TL ein gewichtetes Ergebnis zuweisen – gewichtet werden MP oder IMPs, nicht die Punkte.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Die Gegner haben unerlaubte Information genutzt; der TL nimmt das Ergebnis vom Tisch. Sein Urteil: Ohne Verstoß wärt ihr zu **60 %** in **4 ♠ =** (+620) gelandet, zu **40 %** in **3 SA =** (+600).

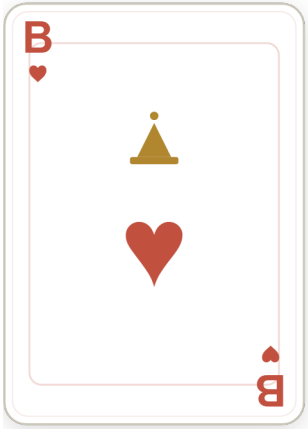
MÖGLICHES ERGEBNIS	WÄRE WERT	GEWICHT
4 ♠ = (+620)	10 MP	× 0,6
3 SA = (+600)	6 MP	× 0,4

0,6 × 10 + 0,4 × 6 = **8,4 MP** – euer gewichteter Score

So wird's gerechnet

1. Der TL schätzt, **welche Ergebnisse** ohne den Verstoß wie wahrscheinlich gewesen wären (§ 12C1c TBR).
2. Für jedes dieser Ergebnisse wird ermittelt, **wie viele MP (oder IMPs)** es auf diesem Board wert wäre.
3. Gemischt werden **diese MP** mit den Wahrscheinlichkeiten – nicht die Scores! Aus 60/40 werden hier 8,4 MP.

MERKSATZ Gewichtet wird der Lohn (MP oder IMPs) – nie der Score selbst.



VERFAHREN

IMP-SKALA

Zwei Tische, ein Ergebnis

Im Teamkampf sitzt dein Team an beiden Tischen – einmal NS, einmal OW. Beide Ergebnisse zusammen ergeben die IMPs.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Board 3 im Teamkampf: An deinem Tisch erfüllt ihr **3 SA: +600**. Am anderen Tisch verteidigen eure Teamkollegen dieselben Karten auf **OW** – dort geht 3 SA **einen down**: noch einmal **+100** für euer Team.

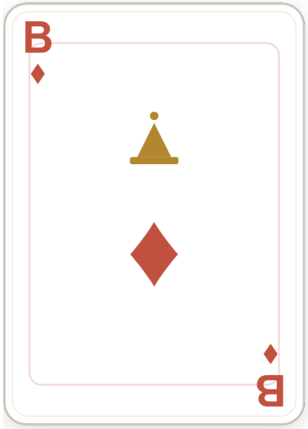
DIFFERENZ	IMPS
0–10	0
50–80	2
130–160	4
370–420	9
600–740	**12**
900–1090	14
ab 4000	24

Euer Board: 600 + 100 = 700 → **+12 IMPs**

So wird's gerechnet

1. Beide Tischergebnisse **aus Sicht deines Teams** aufschreiben – hier +600 und +100.
2. **Addieren:** +700. Läuft es an beiden Tischen gleich, heben sich die Zahlen auf: 0 IMPs.
3. Die Summe wird über die **IMP-Skala** gestaucht: 700 Punkte = 12 IMPs. So entscheidet ein einzelner Schlemm nicht allein den ganzen Kampf.

MERKSATZ Beide Tische addieren, Skala nachschlagen – das sind die IMPs.



VERFAHREN

SIEGPUNKTE

Und wer gewinnt jetzt den Kampf?

Was aus dem IMP-Saldo wird, hängt vom Format ab: KO-Kampf, Liga oder Board-a-Match.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Euer Kampf über 8 Boards endet **12 : 20** – Saldo **−8 IMPs**. Im Pokal wärt ihr damit raus. In der Liga macht die Siegpunkt-Tabelle daraus rund **7 : 13**.

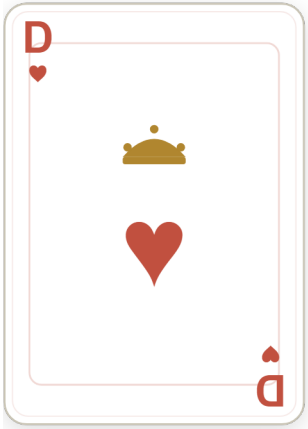
FORMAT	SO WIRD GEWONNEN
Pokal / KO	IMP-Saldo entscheidet direkt
Liga / Teamturnier	IMPs → Siegpunkte (0 IMPs = 10 : 10)
Board-a-Match	jedes Board einzeln: 2 / 1 / 0
Patton	wie BAM, plus Punkte für die Gesamtsumme

Die Siegpunkt-Tabelle hängt von der Boardanzahl ab – je kürzer der Kampf, desto mehr zählt jedes IMP.

So wird's gerechnet

1. **KO (z. B. Pokal):** Der Saldo reicht – wer nach allen Boards vorn liegt, ist weiter.
2. **Liga & Teamturnier:** Die Siegpunkt-Tabelle macht aus dem Saldo ein Ergebnis wie 13 : 7. Unentschieden = 10 : 10.
3. **BAM/Patton:** Jedes Board ist ein Mini-Kampf (2/1/0) – bei Patton gibt es zusätzlich Punkte für die höhere Punktsumme.

MERKSATZ Pokal: Saldo. Liga: Siegpunkte. BAM: jedes Board ein eigener Kampf.



VERFAHREN

BUTLER-WERTUNG

Teamkampf gegen den Durchschnitt

Die Butler-Wertung: Paarturnier, verglichen wird gegen den Durchschnitt aller Tische – das „Datum".

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Board 5, zehn Anschriften. Alle Scores gemittelt ergeben **447**, gerundet **450** – das ist das Datum. Ihr habt **+600** erspielt.

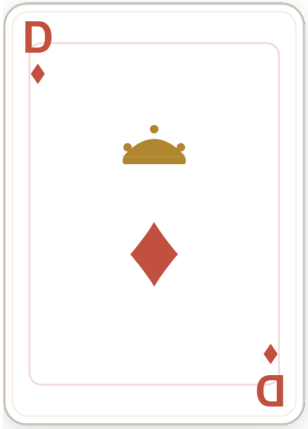
SCORE	– DATUM	IMPS
600 (ihr)	**+150**	**+4**
630	+180	+5
−100	−550	−11
1370	+920	+14

Datum = Summe aller zehn Scores ÷ 10 = 447, auf Zehner gerundet: 450

So wird's gerechnet

1. Alle Scores des Boards werden **gemittelt** und auf Zehner gerundet – das Ergebnis heißt **Datum**. (Wenn vorher angekündigt, streicht der TL zuvor je etwa ein Siebtel der besten und schlechtesten Scores, § 26 I TO.)
2. Dein Score **minus Datum** ist deine Differenz: 600 − 450 = +150.
3. Die Differenz geht durch die **IMP-Skala**: +4 IMPs. Über alle Boards summiert ist das eure Butler-Wertung.

MERKSATZ Butler ist Teamkampf – dein „anderer Tisch" ist der Durchschnitt.



VERFAHREN

ACROSS THE FIELD

Gegen jeden Tisch ein Mini-Kampf

Die Across-the-field-Wertung: gegen jeden Tisch einzeln statt gegen den Durchschnitt – die direktere Schwester der Butler-Wertung.

BEISPIEL · DURCHGERECHNET

Dasselbe Board, dieselben Scores – aber ohne Datum: Eure **+600** treten gegen **jede** der neun anderen Anschriften einzeln an, wie neun kleine Teamkämpfe.

VERGLEICH MIT	DIFFERENZ	IMPS
630	−30	−1
−200	+800	+13
1370	−770	−13
… sechs weitere	…	…

Summe aller neun Vergleiche: **+20 IMPs** für eure +600

So wird's gerechnet

1. Dein Score gegen **jeden anderen Tisch**: Differenz bilden, IMP-Skala nachschlagen.
2. Gewonnene Vergleiche geben **Plus-IMPs**, verlorene Minus – hier neun Vergleiche, Summe +20.
3. Anders als beim Butler kann ein einzelner **Ausreißer-Score** hier keinen Durchschnitt verzerren – dafür ist mehr zu rechnen. Das stört aber nur das Programm.

MERKSATZ Across the field: jeder Tisch ein Mini-Teamkampf, am Ende wird summiert.