

Zu Beginn des Teamturniers werden die Kategoriepunkte je Spieler wie bisher ermittelt:

A = 1 | Treff = 2 | Karo = 3 | Herz = 4 | Pik = 5 | LM = 6 | SLM = 7 | JGM = 8 | GM = 9

Die Summe für die 4 Spieler eines Teams ergibt die Team-Kategoriepunkte („TKP“).

In jeder der 4 Runden wird für die gegeneinander spielenden Teams die Differenz ihrer Team-Kategoriepunkte gebildet, und 75% davon werden dem stärkeren Team als Handicap aufgebürdet.

Das maximale Handicap wird mit 15 IMPs gedeckelt.

Beispiele:

- Wenn 4 Grandmaster (36 TKP) gegen 4 Lifemaster (24 TKP) spielen, würden sie ein Handicap von $12 \text{ mal } 0,75 = 9$ IMPs mitbekommen.
- Wenn 4 Grandmaster (36 TKP) gegen 4 Anfänger (4 TKP) spielen, ist die Differenz 32 TKP, davon 75% ergibt 24 IMPs – das maximale Handicap ist aber mit 15 IMPs gedeckelt.
- Wenn 4 Lifemaster (24 TKP) gegen 4 Anfänger (4 TKP) spielen, ist die Differenz 20 TKP – sie würden also ein Handicap von $20 \text{ mal } 0,75 = 15$ IMPs mitbekommen.
- Wenn 4 Lifemaster (24 TKP) gegen 4 Pik-Spieler (20 TKP) spielen, ist die Differenz 4 TKP – sie würden also ein Handicap von $4 \text{ mal } 0,75 = 3$ IMPs mitbekommen.

Wenn die 75% einen Wert mit Nachkommastellen ergeben, wird auf die nächste ganze Zahl gerundet (bei 0,5 wird aufgerundet).

Im Sandkasten wird der Durchschnitt der gegnerischen Handicaps gebildet und dieser wiederum auf die nächste ganze Zahl gerundet.

Die absolute Gerechtigkeit gibt es eh nicht, weil bei 7 Boards mit „Saalpartien“ ist jedes Handicap eine unüberwindbare Last ... aber in der Praxis holen sich die Top-Teams doch meist bei dem einen oder anderen Boards einen 10-IMP-Vorsprung heraus, also wollen wir es einmal so versuchen.