

Viertallen

Ja Natuurlijk!

Een beknopt document overgenomen van het district Noord en Midden Limburg om de viertallencompetitie in het district te promoten.

1. Inleiding	3
2. Wat is er zo leuk aan viertallen	4
2.1 <i>Viertallen is een teamsport</i>	4
2.2 <i>Viertallen is een zuiverder vorm van bridge</i>	4
2.3 <i>Viertallen speelt rustiger</i>	4
2.4 <i>Bij viertallen berekent u zelf de uitslag</i>	4
2.5 <i>Opzet viertallenwedstrijd</i>	4
3. Waar moet u bij het viertallen op letten	6
3.1 <i>Tactiek bij viertallen</i>	6
3.2 <i>Bied scherpe manches</i>	6
3.3 <i>Ga niet voor een overslag als dat een risico inhoudt dat u down gaat</i>	6
3.4 <i>Doubleer zelden deelcontracten die, de manchepremie opleveren</i>	6
3.5 <i>Enige voorzichtigheid bij het bieden van slem</i>	6
3.6 <i>Safety-plays</i>	6
4. Getalsmatige uitleg	7
4.1 <i>Score begrippen</i>	7
4.2 <i>Score notatie</i>	7
4.3 <i>Uitslagberekening</i>	7
5. Verschillen Paren - Viertallen	9
4.4 <i>Scoreberekening Paren</i>	9
4.5 <i>Scoreberekening Viertallen</i>	9
6. Tactiek bij viertallen	11
6.1 <i>Tactiek 1: Bied scherpe manches</i>	11
6.2 <i>Tactiek 2: Haal uw contract</i>	11
6.3 <i>Tactiek 3: Doubleer niet snel een deelscore die de manchepremie oplevert</i>	12
7. Spelvoorbeelden.	13
7.1 <i>Safety-plays</i>	13
8. Viertallencompetitie district	17
8.1 <i>Viertallen competities in het district</i>	17
8.2 <i>Aanmelden voor een competitie</i>	17
9. “Viertallen briefje”	18

1. Inleiding

De viertallencompetitie van het district Drenthe geniet al jaren een stabiele en goede belangstelling. Toch meent het districtsbestuur dat zeker het viertallen bridge enige promotie kan gebruiken. Dit mede omdat dat veel bridgers niet op de hoogte zijn van wat het viertallen inhoudt, wat de verschillen zijn met het parenbridge en wat het viertallen zo leuk maakt. In dit document geven we de belangrijkste kenmerken en argumenten weer via 9 hoofdstukken.

Als u geen ervaring heeft met viertallenbridge, leest u dan in ieder geval hoofdstuk 2 even door. Als u na het lezen van dat hoofdstuk denkt: "Niets voor mij" dan heeft het u maximaal 5 minuten van uw tijd gekost. En als u denkt: "Misschien wel leuk", gaat u dan verder met lezen. Mogelijk gaat er dan een wereld voor u open.

In hoofdstuk 3 worden in het kort enkele belangrijke tips gegeven die u in elk geval behoort te weten om te kunnen starten met viertallenwedstrijden.

Heeft u het plan opgevat om serieus te gaan viertallen, verdiept u zich dan in de cijfers en voorbeelden van hoofdstuk 4 en 5. Waarbij in hoofdstuk 5 de verschillen tussen paren en viertallen telling uitgelicht wordt. Als u de principes begrijpt, zult u ze nooit meer vergeten. U komt dan goed beslagen ten ijs als u aan de viertallencompetitie begint.

2. Wat is er zo leuk aan viertallen

Als u van een bridgecursus afkomt heeft u waarschijnlijk uitsluitend iets geleerd over een parenwedstrijd. Dat geeft al zoveel hoofdbreken dat de meeste bridgeleraren het niet nog complexer willen maken door andere wedstrijdvormen zoals b.v. viertallen (er zijn nog meer wedstrijdvormen) te behandelen.

Nu u al een tijdje op een club speelt, wordt het toch eens tijd om te ontdekken wat viertallen inhoudt en wat het viertallen nou zo interessant maakt. We zetten de hoofdpunten op een rijtje:

2.1 Viertallen is een teamsport

Natuurlijk is paren ook een teamsport (want je speelt met een partner), maar viertallen, het woord zegt het al, speel je met een team van 4 spelers. Je speelt tegen een ander team van 4 spelers en je kunt dus van dat team winnen of verliezen. Het spelen wordt leuker als alle spelers van het team van ongeveer gelijk niveau zijn of dezelfde ambitie hebben.

2.2 Viertallen is een zuiverder vorm van bridge

Wat de score op elk spel betreft bent u uitsluitend afhankelijk van wat de andere tafel (uw nevenpaar) op dat spel heeft gedaan. Dit in tegenstelling tot een parenwedstrijd, waar uw score wordt beïnvloed door wat tal van andere paren op dat spel hebben gepresteerd. Deze laatste situatie kan natuurlijk voor uw gevoel wel eens tot onrechtvaardige scores leiden. Viertallen is daarom een eerlijker en zuiverder vorm van bridge en de meeste (ervaren, professionele) spelers geven daarom dan ook de voorkeur aan viertallenbridge boven parenbridge.

2.3 Viertallen speelt rustiger

Als u een parenwedstrijdje speelt, speelt u meestal 4 (of 3) spellen per ronde. Daarna moet u wachten totdat alle tafels uitgespeeld zijn alvorens u kunt wisselen. Dit kan nogal eens leiden tot behoorlijke wachttijden. Bij viertallen speelt u een groter aantal spellen (tot wel 14) achtereenvolgend tegen dezelfde tegenstanders. Dat geeft rust en vaak kunt u zich dan ook bij een viertallenwedstrijd beter concentreren.

2.4 Bij viertallen berekent u zelf de uitslag

Bij een wedstrijd over b.v. 24 spellen speelt u 12 spellen tegen elk van de twee paren van het andere team. Halverwege en aan het eind van de wedstrijd gaat u, samen met uw nevenpaar, "uitslaan" d.w.z. u gaat de scores van uzelf en die van uw nevenpaar (die in de andere windrichting dezelfde spellen hebben gespeeld) vergelijken en omrekenen naar een tussenstand en naar een uitslag via vaste tabellen. Dat is een gezellige en spannende aangelegenheid. Daarna controleert u met uw tegenstanders of zij tot dezelfde uitslag zijn gekomen, waarna de uitslag in een formulier wordt vastgelegd en door de captains van beide teams wordt ondertekend.

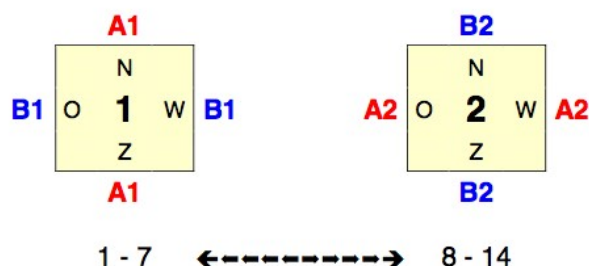
2.5 Opzet viertallenwedstrijd

Zoals u nu inmiddels weet is viertallen een wedstrijdvorm waarbij twee teams die elk uit twee paren bestaan tegen elkaar spelen. Een volledige viertallenwedstrijd bestaat uit twee

helften, waarbij beide paren van elk team tegen elkaar uitkomen. Omdat per helft aan beide tafels dezelfde spellen worden gespeeld is het mogelijk de resultaten van de twee teams met elkaar te vergelijken.

In het volgende voorbeeld speelt viertal A (paar A1 en paar A2) tegen viertal B (paar B1 en paar B2).

1e helft :

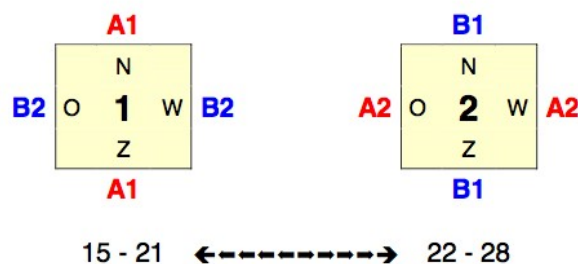


In de eerste helft worden aan tafel 1 de spellen 1 - 7 geschud en gespeeld en tegelijkertijd aan tafel 2 de spellen 8 - 14. Nadat de spellen zijn gespeeld, worden ze uitgewisseld (niet opnieuw schudden!), dus 8 - 14 gaan naar tafel 1 en 1- 7 naar tafel 2.

Elk paar ontvangt bij het begin van de wedstrijd een zgn. 'viertallenbriefje', waarop zij de behaalde scores noteren. Na afloop van de eerste helft heeft elk team de 14 spellen gespeeld in zowel de NZ-richting (A1 en B2) als de OW-richting (A2 en B1).

Er kan nu tussen de beide paren van dezelfde teams vergeleken worden wat de resultaten zijn.

2e helft:



In de tweede helft blijven de paren A1 en A2 zitten en wisselen de paren van team B. B1 gaat dus naar tafel 2 (NZ) en B2 naar tafel 1 (OW). Nu worden de spellen 15 - 21 en 22 - 28 geschud en, na te zijn gespeeld, uitgewisseld met de andere tafel. De uitslag van de tweede helft wordt op dezelfde manier bepaald als van de eerste helft.

Na afloop van de wedstrijd hebben de paren van elk team tegen de beide paren van het andere team gespeeld en worden de IMP's bij elkaar opgeteld. Tot slot wordt het totale IMP-saldo omgerekend tot een uitslag in Winstpunten (WP).

3. Waar moet u bij het viertallen op letten

3.1 Tactiek bij viertallen

Voordat u begint met viertallen zijn er een aantal zaken die u beslist moet weten. Viertallenbridge is namelijk essentieel anders dan parenbridge. Het spel en de spelregels blijven uiteraard wel hetzelfde, maar de tactiek, de wijze van spelen en de uitslagberekening zijn anders. De hoofdprincipes zijn:

3.2 Bied scherpe manches

Bij een parenwedstrijd hebt u bij het bieden van een manche evenveel te winnen (top) als te verliezen (nul). U biedt de manche als u denkt meer dan 50% kans te maken dat het contract erin zit. Bij het viertallen is het al verantwoord om een manche te bieden als u 30 tot 40% kans van slagen hebt (afhankelijk van kwetsbaarheid). Dat heeft te maken met de uitslagberekening. In hoofdstuk 3 worden wat rekenvoorbeelden gegeven om het e.e.a. duidelijk te maken.

3.3 Ga niet voor een overslag als dat een risico inhoudt dat u down gaat

Ook hier dezelfde achtergrond. Bij paren kan een overslag het verschil maken tussen een top en een nul. U neemt het risico op down indien de mogelijke overslag meer dan 50% kans heeft (tenzij u in een scherpe manche zit). Bij viertallen is het alleen rendabel om een riskante overslag te maken indien deze meer dan circa 90% kans heeft.

Bent u aan het verdedigen, dan werkt dit uiteraard andersom. Als u bij een nakomst meer dan 10% kans ziet op down, maar 90% kans dat u de leider een overslag geeft, dan is het toch beter om die agressieve nakomst te kiezen, terwijl u dat bij een parenwedstrijd wel uit uw hoofd zult laten.

3.4 Doubleer zelden deelcontracten die, de manchempremie opleveren

Ook dit heeft weer met de uitslagberekening te maken. Zie hoofdstuk 3.

3.5 Enige voorzichtigheid bij het bieden van slem

Om het bieden van klein slem te verantwoorden dient er, evenals bij paren, circa 50% kans te zijn. U hebt nu een slempremie te winnen en een manchempremie te verliezen. Hier dus geen wezenlijk verschil met een parenwedstrijd. Voor groot slem dient u bij viertallen zelfs nog iets voorzichtiger te zijn dan bij paren, omdat u behalve de manche premie ook de klein slem premie te verliezen hebt!

3.6 Safety-plays

Bij het viertallen word je vaak ruim beloond door het kiezen van een veilige speelwijze! Het herkennen van speelfiguren in die zin kan veel punten opleveren. Het is nu eenmaal gemakkelijker iets te doen wat je al een keer gezien of gelezen hebt, dan om het in de beperkte tijd die je voor een spel hebt zelf te bedenken. En dan gaat het lang niet altijd over heel ingewikkelde zaken, maar er is voor heel veel situaties uitgerekend dat een bepaalde speelwijze weliswaar de kans op een overslag kleiner maakt, maar de kans op het halen van het contract sterk vergroot, soms zelfs tot 100%! Dat zijn zogenaamde "safety-plays". In hoofdstuk 6 zullen we daar enkele voorbeelden van geven.

4. Getalsmatige uitleg

4.1 Score begrippen

In viertallen wordt de uitslag net berekend in percentage maar in VP (Victory Points)/ WP (wedstrijdpunten). Deze WP worden bepaald aan de hand van behaalde IMP's (international Match Point scoring) per spel. Deze IMP's worden bepaald door de scores van de spellen met elkaar te vergelijken waarbij het verschil tussen de scores wordt omgezet in IMPs volgens een vastgestelde tabel. We kennen in viertallen dus de volgende begrippen:

IMP = International Match Point scoring = behaalde punten per spel

VP = Victory Points = verschil in IMP tussen beide team omgezet in een uitslag

4.2 Score notatie

Bij viertallen worden alle behaalde resultaten op de spellen door ieder van de 4 paren zelf bijgehouden op een speciaal daarvoor bestemd "viertallen-scorelijst". (zie voorbeeld aan het einde van dit document)

Beide paren noteren op hun formulier:

contract, resultaat en scorepunten en wel op de volgende manier:

Het contract onder WIJ of ZIJ, meteen na het bieden (let op Spelnr!)

Het spelresultaat waarbij de score alleen in pluspunten

Dus als op spel 1 de leider 1SA + 1 maakt, schrijft hij/zij

onder WIJ 120 (zonder plusteken) en de tegenpartij schrijven onder ZIJ 120. (zie hieronder)

	ge- kwets- ver baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
		Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niem	1SA	+1	120					
2	O	N/Z								

	ge- kwets- ver baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
		Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niem	1SA	+1	120					
2	O	N/Z								

4.3 Uitslagberekening

Halverwege en aan het einde van de wedstrijd worden door beide paren van het viertal de scores per gespeeld spel met elkaar vergeleken (uitgeslagen). Afhankelijk van het verschil van de beide scores worden per spel punten, International Match Points (IMP's), toegekend aan het viertal dat op dit spel de hoogste score heeft behaald. Dit toekennen van IMP's vindt plaats aan de hand van een vaste tabel:

Verskil in punten	IMP's	Verskil in punten	IMP's	Verskil in punten	IMP's
0-10	0	370-420	9	1500-1740	17
20-40	1	430-490	10	1750-1990	18
50-80	2	500-590	11	2000-2040	19
90-120	3	600-740	12	2250-2490	20
130-160	4	750-890	13	2500-2990	21
170-210	5	900-1090	14	3000-3490	22
220-260	6	1100-1290	15	3500-3990	23
270-310	7	1300-1490	16	4000 en meer	24
320-360	8				

Aan het einde van de wedstrijd worden per viertal de IMP's van alle gespeelde spellen opgeteld en wordt er een uitslag vastgesteld (in Victory Points – VP's). Ook hier zijn vaste tabellen voor, afhankelijk van het aantal gespeelde spellen.

In principe worden er 20 VP's over beide teams verdeeld. De maximale uitslag is dus 20-0 en 10-10 is een gelijkspel.

Aantal spellen	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-17	18-21	22-25	26-29	30-32
Uitslag											
10-10	0	0	0	0	0-1	0-1	0-1	0-1	0-1	0-1	0-2
11-9	1-2	1-2	1-3	1-3	2-4	2-4	2-4	2-5	2-5	2-6	3-7
12-8	3-4	3-5	4-6	4-6	5-7	5-8	5-8	6-9	6-10	7-11	8-12
13-7	5-7	6-8	7-9	7-9	8-11	9-12	9-12	10-14	11-15	12-17	13-18
14-6	8-10	9-11	10-12	10-13	12-15	13-16	13-17	15-19	16-21	18-23	19-24
15-5	11-13	12-14	13-16	14-17	16-19	17-21	18-22	20-25	22-27	24-29	25-32
16-4	14-17	15-18	17-20	18-22	20-24	22-26	23-28	26-31	28-34	30-37	33-40
17-3	18-21	19-23	21-25	23-27	25-30	27-33	29-35	32-39	35-43	38-46	41-50
18-2	22-26	24-28	26-30	28-34	31-37	34-40	36-43	40-48	44-53	47-57	51-61
19-1	27-32	29-35	31-38	35-42	38-46	41-50	44-53	49-60	54-65	58-71	62-76
20-0	33+	36+	39+	43+	47+	51+	54+	61+	66+	72+	77+

5. Verschillen Paren - Viertallen

4.4 Scoreberekening Paren

Als voorbeeld twee spellen die gespeeld worden op een club bij een parenwedstrijd in een lijn van 12 paren. Op spel 1 zitten alle oneven paren NZ en bieden 2 schoppen. Paar 1 haalt 2S +1, alle andere NZ paren halen precies contract. Op spel 2 speelt paar 1 heel voorzichtig 2 Sans Atout +1, terwijl alle andere NZ paren 3SA contract maken.

De score berekening over deze twee spellen is dan:

Paar	Spel 1						Spel 2						Gem. %
	NZ	OW	Res.	Score		%	NZ	OW	Res.	Score		%	
				NZ	O					NZ	OW		
1	2S		+1	+140	W	100	2SA		+1	+150		0	50
2		-1-			-140	0		-1-			-150	100	50
3	2S		C	+110		40	3SA		C	+600	-150	60	50
4		-3-			-110	60		-3-			-600	40	50
5	2S		C	+110		40	3SA		C	+600	-600	60	50
6		-5-			-110	60		-5-			-600	40	50
7	2S		C	+110		40	3SA		C	+600	-600	60	50
8		-7-			-110	60		-7-			-600	40	50
9	2S		C	+110		40	3SA		C	+600	-600	60	50
10		-9-			-110	60		-9-			-600	40	50
11	2S		C	+110		40	3SA		C	+600	-600	60	50
12		-11-			-110	60		-11-			-600	40	50

Na twee spellen staan alle paren in deze parenwedstrijd op 50%, de goede prestatie op het ene spel wordt dus gecompenseerd door de mindere prestatie op het volgende spel. Het maakt dus niet uit hoe groot het verschil in de score is; een top is een top en een nul is een nul.

4.5 Scoreberekening Viertallen

Als dezelfde spellen gespeeld worden in een viertallenwedstrijd dan is de scoreberekening echter anders.

Op spel 1 maakt u als NZ 2 Schoppen +1, terwijl op de andere tafel (met hetzelfde spel) uw nevenpaar als OW de tegenstanders op 2 Schoppen contract houden.

Bij viertallen worden de scores op een speciaal formulier (viertallenbriefje) genoteerd, waarop halverwege de wedstrijd en na afloop "uitgeslagen" wordt. Dit formulier komt er dan als volgt uit te zien :

Viertallenbriefje van u (NZ) :

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score	
			Wij	Zij		Wij	Zij
1	N	Niemand	2S		+1	140	
2	O	NZ	2SA		+1	150	

Viertallenbriefje van uw nevenpaar (OW) :

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score		Verschil		IMPs	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niemand	2S		C	110	30			1	
2		NZ	3SA		C	600	450				10
Totaal								1		10	

De scores van beide paren van uw team op deze twee spellen worden met elkaar vergeleken:

Op spel 1 is het verschil : $140 - 110 = 30$. In IMP's uitgedrukt wordt dit verschil 1. Uw team krijgt op dit spel dus 1 IMP.

Op spel 2 maakt u als NZ 2 SA+1, terwijl op de andere tafel het NZ paar van de tegenstanders tegen uw nevenpaar 3SA contract maken. Het optellen van de scores voor uw team op spel 2

levert dan op: $150 - 600 = -450$, genoteerd als 450 voor zij. Dit betekent dat de tegenstanders volgens tabel maar liefst 10 IMP's op dit spel scoren.

Als de stand wordt opgemaakt na twee spellen, dan heeft uw team in totaal 1 IMP gescoord en de tegenstanders 10 IMP's. Met andere woorden: de tegenstanders staan 9 IMP's voor. Er is dus helemaal geen gelijke stand zoals met paren, maar uw team staat achter.

6. Tactiek bij viertallen

6.1 Tactiek 1: Bied scherpe manches

Waardoor geven twee “gewone” spellen bij paren en bij viertallen zo’n groot verschil in stand? Zoals u heeft kunnen zien levert een overslag in een deelcontract vrijwel niets op: 20 of 30 punten, hetgeen overeenkomt met 1 IMP. Echter het maken van een manche tegenover een deelcontract geeft de manchepremie: 300 (NKw) of 500 (Kw) punten en dientengevolge ook veel IMP’s (zie tabel in hoofdstuk 2). Het bieden (en maken) van de manche, zeker een kwetsbare manche, geeft zoveel voordeel dat, ook al maakt u die manche maar in de helft van het aantal gevallen, u per saldo nog ruim verdient.

Bijvoorbeeld: twee keer kwetsbaar 4S Contract en twee keer -1, twee keer niet kwetsbare 4S contract en twee keer -1, levert tegen een tegenstander die steeds in 3S blijft hangen en hetzelfde aantal slagen haalt, een voordeel op van 10 IMP’s (32-22). In onderstaande tabellen wordt dit duidelijk gemaakt:

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score		Verschil		IMP's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
3	Z	OW	4S		C	420					
4	W	Allen	4S		C	620					
5	N	NZ	4S		C	620					
6	O	OW	4S		C	420					
7	Z	Allen	4S		-1		100				
8	W	Niemand	4S		-1		50				
9	N	OW	4S		-1		50				
10	O	Allen	4S		-1		100				
3	N	OW			3S	+1	170	250		6	
4	O	Allen			3S	+1	170	450		10	
5	Z	NZ			3S	+1	170	450		10	
6	W	OW			3S	+1	170	250		6	
7	N	Allen			3S	C	140		240		6
8	O	Niemand			3S	C	140		190		5
9	Z	OW			3S	C	140		190		5
10	W	Allen			3S	C	140		240		6
Totaal										32	22

Viertallenbriefje van u (NZ) :

Viertallenbriefje van uw nevenpaar (OW) :

Zoals u ziet worden er op dit formulier bij voorkeur geen negatieve scores genoteerd. 4S -1 door NZ op spel 7 levert 100 punten op voor “zij”. Dit verkleint de kans op fouten bij het uitslaan.

Uit deze tabellen blijkt dus duidelijk dat het niet loont om “veilig” in de deelscore te blijven. Met paren scoort u zo nog wel normaal, maar met viertallen levert dit per saldo negatieve punten op. De manche bieden loont indien uw kans hoger is dan 40%.

Het scherp bieden van klein slem geeft geen voordelen. Dit komt doordat u, als u down gaat, de manchepremie misloopt. Biedt deze dus alleen als u minimaal 50% kans hebt. Het scherp bieden van groot slem is zelfs af te raden, omdat u dan ook nog eens de klein-slem premie misloopt als het misgaat. Groot slem bieden dus alleen indien uw kans minimaal 70% is.

6.2 Tactiek 2: Haal uw contract

Als u in een manche zit en u kunt veilig het contract halen, dan moet u vooral niet gaan jagen op een overslag als dat zou kunnen leiden tot down gaan. Zoals u heeft gezien levert dit, als het lukt, 1 IMP op terwijl het, als het mislukt, heel veel kost. In onderstaand voorbeeld 10 IMP’s.

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score		Verschil		IMP's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
11	Z	Niemand	2S		C	110					
12	W	NZ		3SA	-1		50	160		4	
11	Z	Niemand			2S	-1	50	450		10	
12	W	NZ			3SA	C	400				
Totaal										14	0

Viertallenbriefje van u (NZ) :

Viertallenbriefje van uw nevenpaar (OW) :

Zoals u ziet in de tabel bij spel 11, geldt dit in principe ook voor een deelscore, alleen is er geen sprake van een manchepremie en is dus het scoreverschil kleiner (in het voorbeeld 4 IMP's).

Uit bovengenoemde voorbeelden blijkt ook dat het heel interessant is de tegenstander bij een viertallenwedstrijd in de manche down te spelen. Als dat in de helft van de gevallen leidt tot -1 en de helft van de gevallen tot +1, dan valt eenvoudig uit te rekenen dat u heel goed scoort. Dus een beetje risico nemen om ze down te spelen is heel aantrekkelijk. Maar pas op, als de tegenstanders door dat beetje risico het contract halen, terwijl ze anders -1 zouden zijn gegaan, krijgt u misschien wel een consumptie van hen, maar wordt uw nevenpaar niet blij!

6.3 Tactiek 3: Doubleer niet snel een deelscore die de manchepremie oplevert

Bij paren kan het heel interessant zijn om een deelscore te doubleren. Dat levert vaak een top op als u hen inderdaad down speelt, en meestal een nul als het niet lukt. Maar, zoals gezegd, een top is een top en een nul is een nul, onafhankelijk van de score.

Bij viertallen:

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score	
			Wij	Zij		Wij	Zij
13	N	Allen	2S	D	C		670
14	O	Niemand	2S	D	-1	100	
15	Z	NZ	2S	D	C		470
16	W	OW	2S	D	-1	200	

Spel	Gever	Kwetsbaar	Contract		Resultaat	Score		Verschil		IMP's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
13	N	Allen	2S		C	110					
14	O	Niemand	2S		-1	50	50	560		2	11
15	Z	NZ	2S		C	110		360			8
16	W	OW	2S		-1	100	100			3	
Totaal										5	19

Viertallenbriefje van u (NZ) :

Viertallenbriefje van uw nevenpaar (OW) :

U ziet dat als u 4x een 2 schoppen contract dubbelt, welke 2x down gaat en 2x gemaakt wordt, u op een 19-5 achterstand in IMP's komt te staan. Doubleer dus niet bij 50% kans op down, maar alleen als u vrijwel zeker weet dat de tegenpartij down gaat. Zo niet, dan moet u bij het uitslaan aan uw nevenpaar bekennen dat u voor een slechte score gezorgd heeft omdat "u dacht dat ze wel eens down konden gaan".

Doubleren van een manche is veel minder gevaarlijk; als ze het contract halen hebben ze die manchepremie toch al. En u kunt met 4H D -3 een heel leuke 500 of 800 scoren!

7. Spelvoorbeelden.

7.1 Safety-plays

Een safety-play is, het woord zegt het al, een “veilige speelwijze”. Hiermee wordt bedoeld dat u de kans op het aantal slagen in een kleur dat u nodig heeft, vergroot ten koste van een mogelijk overslag.

Enkele voorbeelden van kaartcombinaties in één kleur :

Voorbeeld 1 :

Noord	T43
Zuid	AH852

U speelt het aas voor en bij west valt de boer. In een parenwedstrijd maakt u in deze kleur 5 slagen als west VB doubleton heeft, maar u maakt maar 3 slagen als u de heer naspeelt en de boer blijkt een singleton te zijn geweest. Als u in een viertallenwedstrijd zit en u hebt slechts 4 slagen nodig in deze kleur om uw contract te maken, dan speelt u in de 2e slag een kleintje naar de tien. Als west de vrouw maakt, dan is de rest voor u. Als de boer een singleton blijkt te zijn geweest, dan maakt oost de vrouw, maar wordt de 9 daarna eruit gesneden. U maakt dus 100% zeker 4 slagen, maar nooit 5.

Voorbeeld 2 :

Noord	A53
Zuid	HB42

Wat is de grootste kans op 3 slagen? In een parenwedstrijd is het heel normaal om het aas te spelen en daarna te snijden op de vrouw. Als oost vrouw derde heeft maakt u 4 slagen in deze kleur. Als u in een viertallenwedstrijd maar 3 slagen nodig hebt om uw contract te maken, kunt u uw kansen op 3 slagen verhogen door eerst de heer te spelen, daarna het aas en vervolgens een kleintje naar de boer. De kans op 4 slagen is dan weliswaar helemaal verkeken, maar het slagingspercentage voor 3 slagen is vergroot, omdat dat nu ook lukt bij vrouw doubleton bij west.

Voorbeeld 3 :

Noord	V863
Zuid	AT9742

U zit in klein slem en alles is dicht op deze kleur na. U mag dus 1 slag verliezen. Als u het aas speelt, gaat u down als oost HB5 heeft en de vrouw voorspelen leidt tot down als west HB5 heeft. Een safety-play is nu om een kleintje vanuit noord te spelen en, als oost bekend, de 9 of 10 te leggen. West mag die slag maken, maar de rest is vrij. Bekent oost in de 1e slag niet, dan speel je het aas en daarna naar de vrouw. Een 100% speelwijze op maximaal 1 verliezer.

Voorbeeld 4 :

Noord	H95
Zuid	AB873

Dit is een lastige. In een parenwedstrijd speelt u de heer en snijdt daarna op de vrouw. Als west VTxx heeft, dan maakt u maar 3 slagen in deze kleur. Heeft u 4 slagen nodig, dan is er een 100% speelwijze, mits de klaveren niet 5-0 verdeeld zitten! Speel het aas voor (beiden bekennen) en dan een kleintje naar de 9, tenzij west hoog inlegt. Als west de 2e klaverslag niet bekent, neem je met de heer en speel dan naar de boer toe. Als west wel bekent, dan mag oost die 2e slag zeer waarschijnlijk maken, maar de rest is dan dicht.

Zo zijn er hele boeken geschreven over safety-plays. U hoeft dat niet allemaal te weten, maar het zien van deze voorbeelden maakt hopelijk duidelijk wat de strategie bij viertallenwedstrijden moet zijn.

De voorgaande kaartcombinatie in een spel :

Noord	Sch	A864
	Ha	7654
	Ru	AH
	Kl	H93
Zuid	Sch	753
	Ha	AVB
	Ru	32
	Kl	AB765

U moet als zuid 3 Sans Atout spelen en west komt uit met Ru Vrouw.

Hoe speelt u dit spel af?

In een **parenwedstrijd** speelt u klaveren naar de heer en snijdt vervolgens op de vrouw. U wilt een mogelijke overslag niet vergooien. Als de klaveren 3-2 verdeeld zitten met de vrouw bij oost, dan kunt u ook nog een 2e en eventuele 3e hartenslag ontwikkelingen voordat de tegenpartij hun ruitenslagen kunnen incasseren. U maakt dan 10 of 11 slagen (afhankelijk van het goed of fout zitten van harten heer) en hebt kans op een mooie score.

In een **viertallenwedstrijd** wilt u eerst weten of 4 klaverslagen voldoende zijn voor uw contract. Dat hangt af van de positie van harten-heer. Zit harten-heer bij oost, dan slaagt de harten-snit en hebt u aan 4 klaverslagen voldoende voor het contract. U speelt de klaverkleur dan als "safety-play" af voor 4 slagen. Dat lukt bij elk 3-2 of 4-1 zitsel, dus met bijna 100% kans. Zit de snit op harten-heer fout, dan mag u in klaveren niet meer van slag af (de tegenpartij heeft dan zeker 3 vrije ruitenslagen) en bent u aangewezen op het goed zitten van klaveren vrouw. U snijdt dan op de vrouw (beste kans).

In slag 2 speelt u daarom eerst harten en snijdt op de heer! Houdt de vrouw (of boer) dan hebt u een bijna 100% contract door daarna klaveraas te spelen en vervolgens een kleintje naar de 9. Mislukt de snit op harten-heer, dan krijgt u ruiten terug en rest u niets dan

klaverheer te spelen en daarna op de vrouw te snijden. In een viertallenwedstrijd hebt u op deze manier de grootste kans op contract bewerkstelligd !

Hier een 2e spel:

Noord	Sch	B85
	Ha	H3
	Ru	AVT5
	Kl	HVB4
Zuid	Sch	HT3
	Ha	AB2
	Ru	8743
	Kl	A95

Zuid speelt 3 Sans Atout en west komt uit met harten 5.

Wat is nu de juiste strategie?

U telt 8 vaste slagen en de 9e kan b.v. uit een herhaalde snit in ruiten komen. Als de boer of de heer bij west zit (75% kans) heeft u al de 9e slag met kans op een 10e als west de boer en de heer heeft. Een logische speelwijze in een parenwedstrijd. U gaat dan wel down als oost de boer en de heer heeft (25% kans). In een viertallenwedstrijd hoeft u (en mag u) dit risico niet lopen. U speelt in slag 2 een schoppen naar de boer en zodra u aan slag komt speelt u opnieuw schoppen. Een 100% speelwijze voor het ontwikkelen van de 9e slag en dus voor het maken van het contract. De kans op een 10e slag is dan zo goed als verkeken, maar dat is van ondergeschikt belang.

Nog een 3e (simpeler) voorbeeld :

Noord	Sch	B3
	Ha	654
	Ru	AHV874
	Kl	75
Zuid	Sch	AV7
	Ha	AB87
	Ru	65
	Kl	AB82

U zit als zuid in een 3 Sans Atout contract, west start met schoppen 5 en de boer wint de 1e slag. In een parenwedstrijd speelt u de ruitens van boven af, want u hebt 68% kans dat de ruitens 3-2 verdeeld zitten. In een viertallenwedstrijd zou dit dwaasheid zijn, want door eerst een ruiten uit te duiken verhoogt u uw maakkans van 68% tot 96% (het verschil van beide

percentages is de kans op een 4-1 zitsel). U geeft dan wel die extra slag op indien de ruitens 3-2 zitten, maar dat weegt niet op tegen het voordeel van de extra maakkans.

8. Viertallencompetitie district

8.1 Viertallen competities in het district

Er is een speciale viertallencompetitie. Als u deze vorm van bridge leuk vindt, dan kunt u zich via uw vereniging in laten schrijven voor deze competitie. Als de vereniging al vaker aan de viertallencompetitie heeft meegedaan, dan heeft zij recht op een (aantal) plaats(en) in de verschillende klassen (2e, 1e en hoofdklasse van het district, eventueel 2e en 1e divisie of meesterklasse van de NBB). Speelt uw vereniging voor de 1e keer mee, dan wordt u automatisch ingedeeld in de 2e klasse. (de vereniging kan bij het district dispensatie aanvragen als zij meent dat een viertal qua sterkte in een hogere klasse dient te spelen)

U vertegenwoordigt uw vereniging en uw viertal wordt door uw vereniging ingeschreven. U kunt zich niet zelf inschrijven. Een consequentie is dat alle teamleden van een viertal lid moeten zijn van de vereniging waarvoor ze uitkomen (bij de parencompetitie geldt deze eis niet en schrijft u zelf in).

De competitie van de hoofdklasse, 1e, en 2e, klasse vindt in het district Drenthe plaats op de woensdagavond en dit jaar voor het eerst op de woensdagmiddag. Het gaat meestal om 7 (HK) resp. 5 (overige klassen) wedstrijden. Bij de indeling van de viertallen wordt rekening gehouden met de rijafstanden. (dit geldt niet voor de hoofdklasse)

8.2 Aanmelden voor een competitie

Bent u enthousiast geworden en wilt u zich met een viertal opgeven voor de districtsviertallencompetitie, wendt u zich dan tot het bestuur van uw vereniging. Zij weten op welke avonden er gespeeld wordt en in welke klasse u wordt ingedeeld. Zij dienen ook de aanmelding voor u te regelen.

Let op: een viertal representeert een vereniging en de vereniging heeft rechten om in een bepaalde klasse uit te komen, niet de spelers zelf.

Het districtsbestuur spreekt de hoop uit dat dit document bij veel bridgers de schroom weg zal nemen om deel te nemen aan de districtsviertallencompetitie.

Heeft u nog vragen die uw bestuur onverhoopt niet kan beantwoorden, stuur dan een mailtje naar Arend van Nieuwland avannieuwland@home.nl

Houdt u ook de actuele informatie bij op de website van het district:
<https://www.nbbclubsites.nl/district/13>

9. "Viertallen briefje"

spel	gever	kwets- baarh.	contract		resultaat	score		verschil		IMP	
			wij	zij		wij	zij	wij	zij	wij	zij
1/17	n	niem.									
2/18	o	n-z									
3/19	z	o-w									
4/20	w	allen									
5/21	n	niem.									
6/22	o	n-z									
7/23	z	o-w									
8/24	w	allen									
9/25	n	niem.									
10/26	o	n-z									
11/27	z	o-w									
12/28	w	allen									
13/29	n	niem.									
14/30	o	n-z									
15/31	z	o-w									
16/32	w	allen									
subtotaal											