

Promotiecampagne Viertallen - bericht 1

In dit bericht gaan we nader kennismaken met het viertallenconcept. Hoe gaat dat in zijn werk? Je zult merken dat je soms net iets anders moet redeneren. Parentactiek verschilt van viertallentactiek.

We beginnen met een voorbeeldspel, spel 9 in een wedstrijd voor paren. Hoeveel slagen denk jij in een schoppencontract te kunnen maken. Sta hier even bij stil, voordat je verder leest.

♠ A 9 8 5 2 ♥ J ♦ A Q 9 7 ♣ A Q 8 ♠ 7 4 ♥ K Q 9 7 4 ♦ J 10 8 3 2 ♣ 10 ♠ J 10 6 ♥ 10 6 ♦ K 6 5 ♣ J 7 6 3 2 ♠ K Q 3 ♥ A 8 5 3 2 ♦ 4 ♣ K 9 5 4	Spel 9: N / Allen							
	NZ-score	Result	Leider	Start	Paar NZ	Paar OW	MP NZ	MP OW
	+1430	6♠ C	N	♥ 10	3	4	10	0
	+680	4♠ +2	N	♠ 6	7	1	8	2
	+650	4♠ +1	N	♣ 2	5	12	5	5
	+650	4♠ +1	N	♥ 10	11	10	5	5
	+620	4♠ C	N	♣ 3	2	8	2	8
	-100	5♠ -1	N	♣ 2	9	6	0	10

In een schoppencontract kun je twaalf slagen maken, te weten 5 in schoppen, hartenaas, ruitenaas, 'n introever in ruiten en 4 slagen in klaveren. In totaal 12 dus. Op dit spel is er slechts één paar dat klein slem heeft geboden. Alle andere paren zagen het slem kennelijk niet zitten; paar 9 heeft eraan geroken en ging zelfs down. De verschillen tussen de NZ-scores zijn erg groot, variërend van +1430 tot -100. Paar 3 steekt met kop en schouders erbovenuit; paar 6 natuurlijk ook. Wat opvalt is dat paar 7 nogal vorstelijk is beloond. Immers paar 7 krijgt nog altijd 80%, ook al is hun NZ-score van 680 veel lager dan die van paar 3. Zo gaat dat nu eenmaal in parenbridge. Je wordt vaak afgerekend op kleine verschillen. Er wordt niet gelet op de mate waarin de scores van elkaar verschillen.

Laten we nu eens kijken hoe dat bij viertallenbridge in zijn werk gaat. Twee viertallen spelen tegen elkaar aan twee tafels. In het Rode Team zitten Erica, Joshua, Paul en Eric. Het Blauwe Team bestaat uit Peter, Henk, Annelies en Cees. De twee paren van een team nemen plaats aan de twee tafels, uiteraard in een verschillende windrichting. Op die manier kun je de behaalde NZ- en OW-score van hetzelfde team eenvoudigweg bij elkaar optellen.

	Noord Erica	
West Peter	Tafel 1	Oost Henk
	Zuid Joshua	

	Noord Annelies	
West Paul	Tafel 2	Oost Eric
	Zuid Cees	

Elk paar heeft een scoreformulier. Laten we eens aannemen dat Erica en Joshua op het zojuist genoemde spel 9 het 6♣-contract hebben uitgeboden en gemaakt. Aan de andere

tafel zijn Annelies en Cees van het Blauwe Team niet verder gekomen dan 4♣ +2. Deze resultaten zijn op hun scoreformulieren ingevuld. Zodra alle spellen gespeeld zijn (bijvoorbeeld spellen 7 t/m 12) kan er een uitslag worden opgemaakt. Dit proces van behaalde resultaten naar uitslag, noemen we in viertallen: 'elk team gaat (de behaalde resultaten) uitslaan'. Voor spel 9 resulteert dat voor het Rode Team in een verschilscore van $1430 - 680 = +750$. Een plusscore wordt in de Wij-kolom genoteerd en een minscore in de Zij-kolom. Voor het Blauwe Team is de verschilscore negatief. Daarom zal de 750 op het scorebriefje van het Blauwe Team in de Zij-kolom komen te staan. Bij het uitslaan worden de verschilscores met behulp van een zogenaamde IMP-Tabel omgezet naar een IMP-score. IMP staat voor International Match Point. Zo komt 750 overeen met 13 IMPs en een verschilscore van -30 komt overeen met -1 IMP.

Scoreformulier van TEAM ROOD (Erica-Joshua)									
Spel	Contract		Result	Score		Verschil		IMP	
	Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
...									
9	6♠		C	1430		750		13	
10		2♥	+1		140		30		1
11		1SA	+1		120		170		5
...									

Scoreformulier van TEAM ROOD (Paul-Eric)									
Spel	Contract		Result	Score		Verschil		IMP	
	Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
...									
9		4♠	+2		680	750		13	
10	2♥		C	110			30		1
11	2♠		-1		50		170		5
...									

Aan het einde van de wedstrijd worden de IMPs in de Wij- en de IMPs in de Zij-kolom afzonderlijk opgeteld. Op basis van bovenstaande drie spellen is de tussenstand 13-6 in het voordeel van het Rode Team. Nadat alle spellen zijn verwerkt kan de einduitslag worden vastgesteld. Hoe dat in zijn werk gaat, komt een volgende keer aan bod. Dan geven we ook wat meer aandacht aan de IMP-Tabel.

Wat leren we hiervan? Het Rode Team heeft dankzij de vette slempremie een aardige voorsprong van 7 IMPs opgebouwd. Waar je in parenbridge op de kleine verschillen (de overslagen) moet letten, is het in viertallen belangrijk om, mits *kansrijk*, de manche- en de slempremie op te eisen. Wat kansrijk precies inhoudt, komen we een volgende keer op terug.

Viertallentactiek

- **Bieden:** het is in viertallen belangrijk dat je geen kansrijke manche of slem gaat missen; want anders loop je het risico dat je op grote achterstand wordt gezet.

- **Afspelen:** de leider moet proberen te voorkomen dat hij/zij down gaat, ook al gaat zo'n poging ten koste van potentiële overslagen; in viertallen leveren overslagen nauwelijks extra IMPs op.
- **Tegenspelen:** de tegenspelers proberen zich een beeld te vormen van de hand van de leider en maken een plan om het contract down te spelen, ook al loop je dan het risico dat de leider een slag cadeau krijgt.

We sluiten af met een bridgepuzzel (nr 1).

Je speelt een viertallenwedstrijd. Je zit Zuid en bent leider in 3SA. De uitkomst is ♥4.

N: ♠B85 ♥H3 ♦AV105 ♣HVB4

Z: ♠H103 ♥AB2 ♦874 ♣A953

Hoe ga je dit varkentje wassen? Stuur via e-mail jouw oplossing op naar ondergetekende.