

Promotiecampagne Viertallen - bericht 2

We beginnen met het bespreken van de eerste bridgepuzzel uit het vorige bericht. Ik heb diverse goede oplossingen mogen ontvangen. Als jij je gedachte hier nog niet over hebt laten gaan, raad ik je aan om dat nu alsnog te doen, voordat je verder leest.

Bridgepuzzel 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?

De hartenuitkomst naar je AB2 toe, is een meevaller. Dat zijn drie hartenslagen. Verder heb je vier klaverslagen en ruitenaas. Dat zijn al acht zekere slagen. In viertallen is het zaak dat je niet down gaat; de overslagen zijn van ondergeschikt belang. Waar haal je de negende slag vandaan? In ruiten kun je snijden op de heer, de boer en zelfs de 9. Het speelplan dat begint met het voorzetten van ruiten 8 - een driedubbele snit - is heel kansrijk. Alleen als ze alle drie verkeerd zitten, gaat het fout ($1 - \frac{1}{2} * \frac{1}{2} * \frac{1}{2} = 0,875\%$). Toch bestaat er een nog beter speelplan. In schoppen kun je met 100% zekerheid een extra slag versieren. Je hebt nog een dubbele hartenstop, dus ook al zit schoppenvrouw mis, daarna heb je nog tijd genoeg om de aas eruit te pesten. Dus steek in de tweede slag over naar een klaverplaatje en neem de schoppensnit. Als dat mislukt en er wordt harten doorgespeeld, speel je eenvoudigweg schoppen door voor het ontwikkelen van de negende slag. Dan heb je het in viertallen uitstekend gedaan.

Deze bridgepuzzel ging over het facet 'Afspelen' uit de viertallentactiek. We memoreren hier nogmaals de drie facetten:

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 levert een extra overslag hooguit 1 extra IMP 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 stappen nu over naar het 'Bieden'. In het vorige bericht hebben we laten zien dat een vette manche of een slem veel punten kan opleveren. Niet elk spel is geschikt om de manche, laat staan slem, uit te bieden. Er bestaan allerlei principes om in te schatten of een manche kansrijk is. Zo zijn we opgevoed met de regel dat als je samen 25 of meer punten hebt, dat de manche dan moet worden uitgeboden. Zo'n manche is dan kansrijk, dat wil niet zeggen dat de manche er dan ook inzit. Je kunt bijvoorbeeld de pech hebben dat één of meer snits niet goed zitten, of dat de troeven niet lekker vallen, of je loopt tegen een onverwachte introever aan en dat soort zaken. Bridge is een denksport waarbij

kansrekening een belangrijke rol vervult. Bestudeer eens onderstaande tabel met kansen op zitsels voor het aantal ontbrekende kaarten in een kleur.

Aantal ontbrekende kaarten	Meest waarschijnlijke verdeling		Kans op andere verdelingen			
2	1-1	52%	2-0	48%		
3	2-1	78%	3-0	22%		
4	3-1	50%	2-2	40%	4-0	10%
5	3-2	68%	4-1	28%	5-0	4%
6	4-2	48%	3-3	36%	5-1	14%
7	4-3	62%	5-2	31%	6-1	7%

Deze tabel heeft een duidelijk patroon.
Wanneer een oneven aantal kaarten ontbreekt is de kans het grootst dat de kaarten zo evenwichtig mogelijk (2-1, 3-2, 4-3) verdeeld zijn.
Mis je een even aantal kaarten dan is een scheve verdeling waarschijnlijker (3-1, 4-2, 5-3)
Onthoud dat een 3-3 zitsel **minder** vaak voorkomt dan een 4-2.

bron: <http://bridge.vijnberg.nl/cursus28/bijlage.php>

Denk aan een kleur waarin je samen met je partner 8 kaarten bezit. De kans dat de 5 ontbrekende kaarten bij de tegenpartij 3-2 of 2-3 zitten bedraagt 68%. Je hoeft de exacte getallen uit deze tabel niet te onthouden, maar het is wel handig om er in grote lijn kennis van te nemen. Zo leert de tabel dat als er voor een kleur een oneven aantal kaarten (3, 5, en 7) ontbreken, het meest evenwichtige zitsel (resp. 2-1, 3-2 en 4-3) verreweg het vaakst (resp. 78%, 68% en 62%) optreedt. Dat geldt niet voor een even aantal ontbrekende kaarten! Kennis die belangrijk is zodra jij als leider een contract moet afspelen, zowel in paren- als in viertallenbridge.

De kansen in onderstaande tabel zijn ook interessant. Ze geven aan bij welke kans het rendabel is om een manche of slem uit te bieden. Zo kun je hieruit afleiden dat een grootslem waarin je een snit moet nemen (50% succes) op de lange termijn geen goed contract is. De kans moet ten minste 70% zijn. Je ziet ook dat een kwetsbare manche eerder moet worden geboden dan een niet-kwetsbare manche.

Kwetsbare manche	40%
Niet-kwetsbare manche	50%
Kleinslem	50%
Grootslem	70%

Hoe kansrijk moet een contract ten minste zijn? De kansen zijn naar boven afgerond op tientallen procenten.

Bovenstaande kansen zijn in het viertallenbridge best belangrijk. In het viertallen geldt in het algemeen dat je een manche moet uitbieden als je twijfelt, en zeker als dit een kwetsbare manche is. In het parenbridge zul je in het algemeen iets voorzichtiger te werk gaan. Als je

dan een fifty-fifty manche niet uitbiedt, heb je vaak nog best een goede parenscore, maar dat ter zijde.

Naast het constructieve bieden hebben we ook te maken met het preëemptieve bieden en het gevecht om de deelscore. Je doet vaak biedingen waarin je ermee rekening houdt dat je misschien down gaat. Maar je verwacht dat je zodoende minder punten inlevert dan zodra je de tegenpartij hun contract laat spelen. We nodigen je uit om het bijgaande artikel van Joris van Lankveld te lezen. Deze topbridger vertelt hoe hij het de tegenpartij moeilijk probeert te maken tijdens het bieden.

Hopelijk vind je de mijmeringen van Joris leerzaam. Maar goed, hiermee sluiten we onderwerp 'Bieden' af. We eindigen net zoals de vorige keer met een bridgepuzzel. Ditmaal gaat het over de allereerste zet in het tegenspel: de uitkomst.

Bridgepuzzel 2

In een viertallenwedstrijd biedt de tegenpartij met rasse schreden een manche uit. Noord opent met 1♣, Zuid antwoordt 2♥ en Noord gooit de manche vol met 4♥. Je zit West en moet uitkomen van ♣1098 ♥93 ♦H2 ♣B108432. Wat is wijsheid, waarmee zou jij starten? Stuur jouw voorkeur met beknopte motivatie naar onderstaand e-mailadres. Ik ben benieuwd.