

Promotiecampagne Viertallen - bericht 3

We beginnen maar weer eens waar we de afgelopen keer mee zijn geëindigd, de bridgepuzzel. Dat was een uitkomstprobleem.

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?

Welnu, de besluitvorming bij een goede uitkomst is behoorlijk onzeker. Je hebt nog geen zicht op de dummy. Misschien kunnen we nog wèl wat uit het bieden afleiden. Dummy heeft een lange schoppenkleur en de tegenpartij heeft geen slem onderzocht, dus partner heeft de nodige punten, zeg vanaf een punt of 7.

Laten we de uitkomsten eens aflopen. Je zult merken dat we geen absolute voorkeur hebben, maar hooguit een lichte voorkeur.

Met schoppen uitkomen heeft niet zoveel haast, immers als de leider de lengteslagen in schoppen nodig heeft, gaat hij die kleur zelf wel aanvallen en als de leider ze niet nodig heeft, kan zo'n lange kleur niet zo gemakkelijk worden weggepoetst met behulp van een andere kleur.

Een klaveruitkomst ziet er veilig uit, en mogelijk haal je dan één of twee klaverslagen op voordat de klaververliezers op de schoppenkleur verdwijnen.

Je kunt met troef uitkomen om introevers in dummy te voorkomen. Maar je loopt ook het risico dat je één of meer honneurs van partner op de tocht zet. Partner heeft bijvoorbeeld Vxx, VBx, of HBx in troef.

Dan resteert de ruitenkleur. In viertallen is er veel voor te zeggen om met ruiten heer te starten. Als partner ruiten aas heeft, kun je mogelijk drie slagen in ruiten ophalen. Zie onderstaand spel, waarin Noord-Zuid zelfs met 29 punten samen down gaat.

Spel 5 N/NZ	♠ AVB63 ♥ AH7 ♦ 1084 ♣ V3	
♠ 1098 ♥ 93 ♦ H2 ♣ B108432		♠ 753 ♥ V84 ♦ AB753 ♣ 64
	♠ H5 ♥ B10652 ♦ V96 ♣ AH7	

Maar ook als partner over de vrouw (met of zonder de boer) in plaats van de aas beschikt, zijn er in het vervolg mogelijk nog andere kansen. Maar ik geef toe, het is nogal riskant om met de heer uit te komen; je kunt er soms een (over)slag mee weggeven. In parenbridge zou ik het nooit doen, maar in viertallen is dat best aantrekkelijk, want je wilt de tegenpartij koste wat kost down spelen.

We stappen over naar een ander aspect bij viertallenbridge: de Safety Play. In een viertallenwedstrijd wil je niet nodeloos down gaan. Daarom speel je als leider soms extra voorzichtig af. Bekijk de volgende handen van Noord-Zuid. Je zit in 4♣ en de tegenpartij komt met ruiten uit. Hoe ga je dat contract aanpakken?

♠ 7542
♥ B4
♦ A75
♣ AV75
♠ AV863
♥ 83
♦ HV6
♣ H92

In parenbridge leg je na de ruitenuitkomst de aas en neem je de schoppensnit. Als de schoppenheer in tweeën goed zit, kun je misschien uiteindelijk nog een hartje lozen op de vierde klaveren. Je hebt nog hoop op 12 slagen.

In viertallenbridge zet je een pessimistische bril op. Je ziet twee verliezers in harten en dus is het zonde als je ook nog twee slagen in troef gaat verliezen. Als de schoppens 4-0 zitten, ga je down en als de schoppens 2-2 zitten, ga je het contract altijd maken. Deze zitsels zijn niet zo spannend. We richten ons op het 3-1 zitsel. Als de heer sec achter de AV zit, zou je de snit niet moeten nemen, want anders ga je uiteindelijk 2 troefslagen missen, oeps! Dit risico kun je mijden door in slag 2 eerst schoppen aas te spelen en vervolgens over te steken naar dummy en een schoppen op te spelen richting de vrouw. Je maakt de manche dan bij een 2-2 zitsel, een 3-1 zitsel met de heer ervoor of een 3-1 zitsel met de secce heer erachter. De Safety Play gaat ten koste van de overslagen, dat wel.

Een zuivere Safety Play is een speelwijze waarbij een mogelijke overslag opgeofferd wordt om het geboden contract met zekerheid te maken. In wezen valt het goed te vergelijken met een verzekering: men betaalt een premie (de overslag) om gedekt te zijn tegen grotere verliezen (down gaan in een maakbaar contract).

Nog een voorbeeld. Zuid opent met 1SA en Noord verhoogt naar 3SA. West begint uiteraard met een aanval in ruiten. Hoe luidt je plan?

Spel 3 Z/OW	♠ 93 ♥ B62 ♦ 104 ♣ AHV872	
♠ V5 ♥ V108 ♦ HVB9 ♣ B1043		♠ HB864 ♥ 9754 ♦ 865 ♣ 9
	♠ A1072 ♥ AH3 ♦ A732 ♣ 65	

Als de klaverkleur 3-2 zit, heb je 10 slagen van top. Maar ja, als dat niet het geval is, kom je in een risicogebied terecht. Want bij een 4-1 zitsel dreigen de twee lengteslagen in Noord onbereikbaar te worden; je blijft dan steken op 7 slagen. De oplossing is gelegen in het uitduiken van de eerste klaverslag. Dan blijft de verbinding met Noord intact.

We sluiten dit bericht weer af met een bridgepuzzel.

bridgepuzzel 3

Spel 16 W/OW	♠ AHB ♥ HB2 ♦ AV842 ♣ H2	
	♠ 652 ♥ A103 ♦ HB1065 ♣ A3	

Het is viertallen. Zuid is leider in 6♦. De tegenpartij start met klaverboer. Hoe zou jij het contract afspelen? Stuur jouw speelplan op naar onderstaand e-mailadres.

Bijlage
IMP-tabel

VERSCHIL	IMP	VERSCHIL	IMP	VERSCHIL	IMP
0-10	0	430-490	10	2250-2490	20
20-40	1	500-590	11	2490-3000	21
50-80	2	600-740	12	3000-3490	22
90-120	3	750-890	13	3490-4000	23
130-160	4	900-1090	14	4000 & meer	24
170-210	5	1100-1290	15		
220-260	6	1300-1490	16		
270-310	7	1500-1740	17		
320-360	8	1750-1990	18		
370-420	9	2000-2240	19		