

## Wat is er zo leuk aan viertallen ?

*Viertallen is een teamsport.*

Natuurlijk is paren ook een teamsport (want je speelt met een partner), maar viertallen 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, daarom ook spelen we bij De Robber in diverse 'afdelingen': bovenbouw, middenbouw, tussenbouw, onderbouw.

*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 betere (ervaren) spelers geven daarom dan ook de voorkeur aan viertallenbridge boven parenbridge.

*Wat is er nieuw?*

## De nieuwe Winstpuntenschaal (per 1 september 2013)

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

## Waar moet u bij het viertallen op letten ?

*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.

## Viertallentactiek: 1. Manches

Bij twijfel: bied de kwetsbare manche, 40% kans is voldoende.

Een niet-kwetsbare manche moet 50% kans hebben.

In **viertallen** tellen de IMP's, International Match Points.

### Scores:

Verschil	IMPS	Verschil	IMPS	Verschil	IMPS	Verschil	IMPS
0 – 10	0	170 – 210	5	430 – 490	10	1100-	15
20 – 40	1	220 – 260	6	500 – 590	11	1290	16
50 – 80	2	270 – 310	7	600 – 740	12	1300-	17
90 – 120	3	320 – 360	8	750 – 890	13	1490	etc.
130 – 160	4	370 – 420	9	900 -1090	14	1500-	
						1740	
						etc.	

*Niet-kwetsbaar* win je 250 punten (♠/ · 420-170 of in SA 400-150) = 6 IMP

Je verliest 5 IMP als je 1 down gaat tegenover 3 ♠ / · of 4 ♠ / ♣.

-50 + -140 = -190 (♠ / ·)

-50 + -130 = -180 (♠ / ♣)

-50 + -120 = -170 (SA)

Niet kwetsbaar 6 tegen 5 = 46%

*Kwetsbaar* win je 450 (620-170 of 600-150) = 10 IMP

Je verliest er (-220 t/m -240) = 6 IMP

Kwetsbaar 10 tegen 6 = 37,5%

## 2. Klein slem

Als je voor staat of de sterkere partij bent, kies voor de manche en biedt geen scherp slem.

Sta je achter of ben je de zwakkere partij, biedt dan het scherpe slem. Je kunt evenveel winnen als verliezen.

De meeste scherpe slems worden echter niet geboden.

## 3. Groot slem bieden

In principe bied je geen groot slem. Biedt alleen groot slem als je zeker 13 slagen kunt tellen!

De kansen zijn tegen je:

*Kwetsbaar win je 13 IMPS (2210-1460=750) of je verliest er 17 (1430+100=1530)*

*Niet kwetsbaar win je 11 IMPS (1510-920=590) of je verliest er 14 (980+50=1030)*

Dus vergeleken met alleen klein slem kun je meer verliezen dan winnen.

Maar als je down gaat, verlies je ook als de tegenstanders in 4 of 5 blijven hangen. Dus dat kost kwetsbaar 26 imps: namelijk de 13 die je had gewonnen als je in klein slem had gezeten,

plus de 13 die je nu verliest. Als de tegenstander slechts de manche biedt, verdien je door groot slem te bieden maar 4 imps meer dan met klein slem.

1) Wij 7 · c - Zij 4 · +3

2) Wij 6 · +1 - Zij 4 · +3

Het verschil tussen 1 en 2 is maar vier IMPS.

Daarom dient een groot slem minstens 60% kans te hebben.

#### 4. Deelscores

- Laat de tegenpartij niet op 2-niveau spelen: duw ze naar het 3-niveau. Het 3-niveau is voor de tegenstanders, dat wil zeggen: ga niet 3 bieden als je niet verwacht dat te maken.
- Het enige waar je aan moet denken is: hoe krijg ik een plusscore, niet hoe groot is die plus.
- Je probeert de veiligste deelscore te bereiken, niet de deelscore met de hoogste score (anders dan in paren, waar bijvoorbeeld 2 $\heartsuit$  beter betaalt dan 2 $\spadesuit$ ).
- Liever 2 $\spadesuit$  in de 4-4 fit dan een linke 1 sans.

#### 5. Redbiedingen

Redden is gevaarlijk in **viertallen**.

Wat win je door te redden:

300 tegen 420 (gedoubleerd twee down, niet-kwetsbaar, tegenover een niet-kwetsbare manche voor de tegenstanders).

500 tegen 620 (gedoubleerd drie down kwetsbaar tegenover een kwetsbare manche voor de tegenstanders).

De winst is 120 dus 3 imps. Als de manche van de tegenpartij er niet in zit (spookredding), dan verlies je niet-kwetsbaar 8 en kwetsbaar 12 imps.

Als zij kwetsbaar zijn moet je dus van de 4 keer 3 keer gelijk hebben.

Dus redden voor -3 is niet echt verstandig.

Redden: Is zelden verstandig, overweeg dit alleen als:

- 1) je een renonce of singleton in hun kleur hebt
- 2) je samen heel veel troeven hebt
- 3) jullie niet kwetsbaar zijn en zij wel
- 4) je geen enkele downkans ziet

#### 6. Het vijfniveau

Het vijfniveau is voor de tegenpartij.

N / NZ

West	Noord	Oost	Zuid
	1 $\heartsuit$	1 $\clubsuit$	4 $\heartsuit$
4 $\clubsuit$	pas	pas	?

· Ax  $\heartsuit$ Vxxxx  $\heartsuit$  AVxx  $\spadesuit$  Bx

Dit is makkelijk: 5 $\heartsuit$  is misschien down, reden om het niet te bieden.

Partners pas is forcing: als wij als eerste een kwetsbare manche bereiken is zijn pas forcing.

Nu partner geen beslissing kon nemen, moet hij enige verdediging tegen 4 $\clubsuit$  hebben.

Dus je doubleert.

Misschien gaat 4 · slechts 1 down, maar meestal zal het meer down gaan en zal partner ongeveer zo'n hand hebben:

· xx ♥ AHxxx ♦ Bxx ♠ HVx

Aanname: tegenpartij redt met 4 · tegen jullie 4 ♠. Hoeveel procent kans moet 5 ♠ hebben:

Kwetsbaarheid	Percentage
Niet tegen wel kwetsbaar	81%
Allen kwetsbaar	77%
Niemand kwetsbaar	70%
Wel tegen niet kwetsbaar	65%

## 7. Doubleren

- Doubleer geen of zelden deelscores!

*Kwetsbaar:*

Aan de andere tafel:  $3 \cdot -1 = -100$

Jullie :  $3 \cdot \text{gedoubleerd } -1 = +200$

Jullie winst +100 met doublet: winst 3 imp

Het doubleren levert 3 imps op.

Zonder doublet : verlies 0 imp

Wordt 3 · gemaakt dan:

Aan de andere tafel 3sch C = +140

Jullie 3 · gedoubleerd C = -730

Jullie verlies: -590, ofwel verlies 12 imp

Zonder doublet : verlies 0 imp

Conclusie bovenstaand voorbeeld: je moet 75% van de keren dat je dubbelt gelijk hebben om quitte te spelen.

*Niet kwetsbaar:*

Aan de andere tafel:  $3 \cdot -1 = -50$

Jullie :  $3 \cdot \text{gedoubleerd } -1 = +100$

Jullie winst +50 met doublet : winst 2 imp

Zonder doublet : verlies 0 imp

Het doubleren levert 2 imps op.

Wordt 3 · gemaakt dan :

Aan de andere tafel  $3 \cdot C = +140$

Jullie 3 · gedoubleerd C = -530

Jullie verlies -390 met doublet: verlies 9 imp

Conclusie bovenstaand voorbeeld: je moet 82% van de keren dat je dubbelt, gelijk hebben om quitte te spelen.

Overall-conclusie: deelscores doubleren heeft alleen zin als je zeker weet dat ze minstens -2 gaan.

• **Manches/slems**

Manches doubleren (7 tegen 5) levert vrijwel geen winst op.

Als de tegenstander in een hopeloze 4 · zit, dan zitten je partners daar (hopelijk) niet in.

Niet-kwetsbaar is dat zonder doublet  $140 + 50 = 190$  en met doublet  $140 + 100 = 240$ . Winst: 2 imps.

Klein slems doubleren kost  $170 - 240 = 5/6$  imps; de winst daarvan:  $2/3$  imps. Groot slems doubleren kost  $190 - 270 = 5/7$  imps; de winst daarvan:  $2/3$  imps.

Het doubleren van slems is dus ook tegen de kansrekening.

Nog afgezien van dat de tegenstanders kunnen redoubleren, naar een wel-maakbaar slem gaan of door het doublet het contract juist wel kunnen maken.

**Tot slot een spelletje:**

*(viertallen, Zuid geveer, allen kwetsbaar)*

Noord:

♠ A 7 3 2  
♥ B 10 5 4  
♦ A B 3  
♣ 9 5

Zuid:

♠ H V 4  
♥ V 7 2  
♦ H 8 4 2  
♣ A 8 6

*Na het simpele biedverloop 1 ♦ (zuid), 1 ♥ (noord) en 1 SA (zuid, u in dit geval) speelt u 1 SA, waartegen West uitkomt met een kleine klaver. U duikt Oosts klaver heer en ook de nagespeelde klaver 10. Pas de derde ronde neemt u klaver Aas. Hoe verder? Hoe zou u spelen?*

Oplissing:

♠ A 7 3 2  
♥ B 10 5 4  
♦ A B 3  
♣ 9 5

♠ 10 6  
♥ A 9 8 3  
♦ 7 5  
♣ V B 4 3 2

♠ B 9 8 5  
♥ H 6  
♦ V 10 9 6  
♣ H 10 7

♠ H V 4  
♥ V 7 2  
♦ H 8 4 2  
♣ A 8 6

*Met drie schoppens, twee ruitens en klaver aas tel je zes vaste slagen. Mogelijkheden om een zevende slag te maken zijn er te over. In de praktijk testte zuid eerst de schoppens. Toen die niet liepen, probeerde hij de ruitensnit. Hierna kwam het dak naar beneden. Oost maakte ruiten vrouw, incasseerde schoppen boer en speelde harten heer en harten na, waarna zuid alle klaveren over zich heen kreeg voor 1 SA -2.*

*Een solider plan is om in harten de zevende slag te ontwikkelen. Je verliest weliswaar harten aas en heer en vier klaverslagen, maar omdat OW nooit toekomen aan een ruiten- of schoppenslag is het contract niet in gevaar.*

*In viertallen is deze speelwijze haast 'verplicht', in paren moet je meer risico nemen omdat daar elke overslag telt, en in viertallen minder.*

*Veel speelplezier!*