

viertallen tactiek bij bridge

De telling

Je speelt een wedstrijd van 24 spellen. Paren versus viertallen

Bij paren betekent elk spel 4,2% van je score.

Bij viertallen kan één spel je score minder sterk of juist veel sterker beïnvloeden.

1) Stel je speelt 2 klaver tegen, de uitkomst was geïnspireerd maar gaf een slag weg.

De verdediging was ook al veel te actief en dat kostte ook een slag, het gevolg 2 klaver plus 2.

In de paren een ramp, een nul dat betekent dat je geen 4,2% (top) of 2,1% (midden), maar 0% hebt. In de viertallen is dat geen ramp.

Staat er aan de andere kant 2 klaver contract, dan kost het 1 imp.

Meestal gaan er wel zo'n 50 a 100 of meer imps om in een wedstrijd.

Dat is dus 1% a 2% van je score.

2) Je laat een kwetsbare 3 sans maken.

In de paren weer een nul.

In de viertallen staat er aan de andere kant -100 samen 700 dat is 12 imps dus 12% van je score.

(als er 100 imps omgaan)

Dit spel telt dus 12 keer zo zwaar als het bovenstaande spel.

Regel:

In de paren telt elk spel even zwaar

In de viertallen tellen vooral de grote spellen

Winst versus verlies kwetsbare deelscores doubleren in viertallen

Stel je bent van plan een kwetsbare drie schoppen te doubleren :

Aan de andere tafel: 3sch -1 = -100

Jij : 3sch!-1 = +200

Jullie winst +100 met doublet : winst 3 imp

Zonder doublet : verlies 0 imp

Het doubleren levert dus 3 imps op.

Wordt 3 schoppen gemaakt dan :

Aan de andere tafel 3 schoppen contract = +140

Jullie 3 schoppen gedoubleerd contract = -730

Jullie verlies -590

met doublet : verlies 12 imp

Zonder doublet : verlies 0 imp

Anders gezegd je moet 75% van de keren dat je dubbelt gelijk hebben om quitte te spelen.

Winst versus verlies NIET kwetsbare deelscores doubleren in viertallen

Aan de andere tafel: 3 schoppen -1 = -50

Jullie : 3 schoppen gedoubleerd -1 = +100

Jullie winst +50 met doublet : winst 2 imp

Zonder doublet : verlies 0 imp

Het doubleren levert 2 imps op.

Wordt 3 schoppen gemaakt dan :

Aan de andere tafel 3 schoppen contract = +140

Jullie 3 schoppen gedoubleerd contract = -530

Jullie verlies -390 met doublet : verlies 9 imp

Anders gezegd je moet 82% van de keren dat je dubbelt gelijk hebben om quitte te spelen.

Redenen om niet te doubleren.

1. Meer dan 2 kaarten in partners kleur. Tegenstander zal die kleur aftroeven.
2. Een lange 2e kleur wegens de mogelijkheid van een dubbele fit. Tegenstander zal die kleur aftroeven.
3. Een goed alternatief contract.
4. De verwachting dat het contract maar 1 down zal gaan.
5. De kansrekening.
6. Een meerderheid aan punten.
7. Geen goede start, of partner heeft de verkeerde start.
8. De tegenstander heeft een extreem spel, een 6-5-2 met de renonce in jullie sterke kleur.
9. Er staat geen man in een witte jas achter de tegenstander.
10. Een doublet waarschuwt de tegenstander. Die gaat niet meer hoger bieden. En speelt het spel anders af.
11. Misschien heeft partner geopend met een minimum en een lange kleur bijvoorbeeld met: AHVBxx xx xxx xx

Minimum voorwaarden om te doubleren.

1. Tegenstander speelt op 1 hoogte
 1. je hebt 5 troeven
 2. 3 troefslagen
 3. en totaal 4 slagen nodig als partner geopend heeft
2. Tegenstander speelt op 2 hoogte
 1. je hebt 4 troeven
 2. 2 troefslagen
 3. en totaal 3 slagen nodig als partner geopend heeft
3. Tegenstander speelt op 3 hoogte
 1. je hebt 3 troeven
 2. 1 troefslag
 3. en totaal 2 slagen nodig als partner geopend heeft
4. Troef tegen is dus de belangrijkste voorwaarde, maar op zich niet voldoende

Troef tegen is dus een noodzaak, maar dit is niet voldoende.

1. Je troefbezit moet qua kwaliteit, kwantiteit en positie een nare verrassing voor de tegenstander zijn
2. Tegenstander opent kwetsbaar 3 schoppen, je hebt 987652 van schoppen dat is maar 1 troefslag. (geen kwaliteit)
3. Linker tegenstander opent 1 schoppen daarvan heb je HB742, met pech nul troefslagen. (verkeerde positie)
4. Rechter tegenstander opent 1 schoppen daarvan heb je HB7. (geen kwantiteit)