

Viertallen Bridge

Het blijft hetzelfde spel als op een clubavond, maar er zijn wat zaken die duidelijk moeten zijn op 4 punten, nl

1. Scorenotering

Beide paren noteren op hun formulier: contract, resultaat en scorepunten en wel op de volgende manier:

- Het contract onder WIJ of ZIJ, meteen na het bieden (Speelnr!)
- Het resultaat zoals altijd
- De score alleen in pluspunten, dus als op spel 1 de leider 1SA + 1 maakt, schrijft hij/zij onder WIJ 120 (zonder plusteken) en de tegenpartij schrijven onder ZIJ 120. (zie hieronder)

	ge- ver	kwets- baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niem	1SA		+1	120					
2	O	N/Z									

	ge- ver	kwets- baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
2	O	N/Z		1SA	+1	120					
2	O	N/Z									

Na elk spel meteen controleren of beide schrijvers precies hetzelfde hebben genoteerd, want dat voorkomt veel gepuzzel achteraf.

2. Einduitslagberekening

De beide formulieren van een viertal worden vergeleken. Daarvoor vouw je één formulier in de lengte op de lijn tussen de score en verschil, zodat het gevouwen blad op het andere naast de score kan liggen en op het onderste blad het verschil genoteerd kan worden

	ge- ver	kwets- baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niem	1SA		+1	120		10		0	
2	O	N/Z		3SA	C		600		700		12
3	Z	O/W		3Ha	+1		170	450		10	

	ge- ver	kwets- baar	contract		resul- taat	score	
			Wij	Zij		Wij	Zij
1	N	Niem		2KJ	+1		110
2	O	N/Z	3SA		-1		100
3	Z	O/W	4Ha		C		620

Duidelijke zaak, maar pas op: bij spel 2, de 100 en 600 moeten nu opgeteld worden.....

Het verschil op elk spel wordt omgezet in IMP's volgens de tabel en de IMP's worden opgeteld. (Bij een wedstrijd van 2 viertallen wordt dan het IPM's-verschil omgezet in een uitslag in Wedstrijd-Punten volgens de andere tabel op het formulier.) Wij houden het IMP-verschil aan als wedstrijduitslag.

3. Bieden

Manches en slems leveren dik geld op bij viertallen en daarom bied je een krappe manche veel eerder vol dan op een clubavond, want (zie het wedstrijdbriefje - spel 3) 3Ha+1 is dik verlies als de tegenstanders de manche hebben geboden. En de manchapunten op het spel zetten voor een krappe slem? Ook vaak doen, want iedereen doet het, dus maken of downgaan met z'n allen!!!! Wat je beslist NIET doet bij het bieden:

- 3SA gokken als 4 of 4 veilig is, want de 10 punten winst tussen 430 en 420 levert nul

IMP's op voor je risico.

- Zwakke volgebiedingen doen, want dat levert de tegenpartij vaak pluspunten aan beide tafels op en daar gaat het om.
- Voor straf een contract-onder-de-manche doubleren, tenzij je ZEKER weet dat het down gaat. Als het gemaakt wordt, geef je zomaar de manchapremie cadeau en dat tikt flink aan!!!

4. Spelen

Speel een spel veilig uit, maak je contract, een overslag is van geen belang vergeleken met het risico van downgaan. Dat is lekker rustig spelen. Tegenspelen: Als tegenspeler kun je onverwachte zotheiden bedenken om de leider down te krijgen, want een overslag weggeven doet nauwelijks pijn. Kijk maar bij spel 2 in bovenstaand voorbeeld hoe lonend het is die 3SA om zeep te helpen, 12 IMP's, mmmmmh!!! Tegen een troefcontract, zeker een slem, kom je veel sneller met een singleton uit, ook al maak je daarmee alles vrij voor de leider. Een slem downgewerkt, dat is lekker. En tegen een troefcontract uitkomen met de H van Hx is dus echt niet gek. Stel je voor dat je partner het Aas, of de Vrouw of troef Aas heeft en het een afroever oplevert.

	ge- ver	kwets- baar	contract		resul- taat	score		verschil score		Imp's	
			Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1	N	Niem									
2	O	N/Z									
3	Z	O/W									
4	W	Allen									
5	N	N/Z									
6	O	O/W									
7	Z	Allen									
8	W	Niem									
9	N	O/W									
10	O	Allen									
11	Z	Niem									
12	W	N/Z									
13	N	Allen									
14	O	Niem									
15	Z	N/Z									
16	W	O/W									
17	N	Niem									
18	O	N/Z									
19	Z	O/W									
20	W	Allen									
21	N	N/Z									
22	O	O/W									
23	Z	Allen									
24	W	Niem									
25	N	O/W									
26	O	Allen									
27	Z	Niem									
28	W	N/Z									

Punten	IMP
0-10	0
20-40	1
50-80	2
90-111	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000-meer	24

verschil in IMP	WP
0-1	15-15
2-5	16-14
6-8	17-13
9-11	18-12
12-14	19-11
15-17	20-10
18-20	21-9
21-23	22-8
24-26	23-7
27-29	24-6
30-33	25-5
34-37	25-4
38-41	25-3
42-45	25-2
46-50	25-1
51 en meer	25-0

De WP-schaal is vermeld op het wedstrijdbriefje.
De schaal is afhankelijk van het aantal gespeelde spellen.
Er is een schaal voor 6-9 spellen, 10-13 spellen,
14-15 spellen, 22-25 spellen en 26-29 spellen.
Als voorbeeld het schema voor 6-9 spellen: