

Kaartwaardering

Kaartwaarderingsfactoren

Goed bieden is niet slechts een kwestie van het hebben (en ook kennen) van een goed systeem. Veel belangrijker is een goed beoordelingsvermogen en de basis hiervoor is intelligente kaartwaardering. Voor een beginner, maar helaas ook voor veel gevorderde spelers, is kaartwaardering niet meer dan het tellen van punten, over het algemeen Hoge Kaart Punten (HKP) met enige bijstelling voor het hebben van een lange of korte kleur. Maar kaartwaardering gaat veel verder en dat willen we jullie hier laten zien. Om te beginnen een lijstje van factoren om rekening mee te houden bij het beoordelen van de kracht van een hand.

Verdeling

Zelf wanneer je van plan bent om Sans Atout te gaan spelen kan het hebben van een lange kleur een pluspunt betekenen. Zelfs een 4-4-3-2 verdeling is sterker dan een 4-3-3-3 omdat hij twee mogelijkheden biedt als slagenbron voor een extra lengteslag, terwijl in een troefcontract de doubleton een extra slag door een introever kan opleveren. Een vijfkaart biedt zelfs de mogelijkheid van twee extra lengteslagen, waarmee een 5-3-3-2 dus ook weer zeker zo goed is.

Honneur Combinaties

Twee honneurs gecombineerd in een kleur zijn over het algemeen sterker dan dezelfde twee honneurs verdeeld over twee kleuren. Een combinatie als Vxxx heeft veel van partner nodig voordat het veel slagen oplevert, terwijl HVxx een holding is die zelfs tegenover drie kleintjes nog mogelijk drie slagen oplevert als aas derde voor de vierkaart zit (2x naar HVxx toe spelen).

Honneurs met lengte

Honneurs in lange kleuren hebben over het algemeen meer waarde dan dezelfde honneurs in korte kleuren. In lange kleuren kunnen ze helpen om extra lengte slagen te maken. Bijvoorbeeld HVxx in een kleur en xx in een zijkleur heeft meer potentieel dan xxxx en een zijkleur van HV.

Tussenkaarten

Tussenkaarten zoals negens en tienens kunnen een groot verschil maken in een hand, vooral als ze een of meer honneurs ondersteunen. Bijvoorbeeld kijk eens naar A-B-10-9 tegenover xxx, vergeleken met A-B-x-x tegenover xxx. De eerste hand is toch zonder enige twijfel een stuk sterker.

Verdeling in de bijkleuren

Zelfs als je een lange kleur hebt is het de moeite waard om ook naar je zijkleuren te kijken. Bij preëemptief bieden wordt bijvoorbeeld een 7-2-2-2 gezien als de slechtst mogelijke verdeling. Een 7-3-2-1 is al beter en op langere termijn zijn een 7-3-3-0 of een 7-4-2-0 nog beter. Dit is omdat er bij een 7-2-2-2 verliezers in alle kleuren dreigen waarvoor partner veel kracht nodig heeft om die te voorkomen. Daarnaast heb je ook geen tweede kleur om te ontwikkelen en is het onwaarschijnlijk dat je in dummy veel kunt aftroeven. Hoe onevenwichtiger je bijkleuren verdeeld zijn, hoe meer kans je ook hebt op een beetje geluk met de plaatsing van de honneurs bij partner en hoe groter de kans dat je een onaangename verrassing voor de tegenstanders hebt als zij zich met het bieden gaan bemoeien.

Al deze bovenstaande factoren kun je meenemen als je scherpe beslissingen moet nemen over het wel of niet openen, of het op zoek gaan naar een manche of slem nadat je partner heeft geopend of geantwoord op jouw opening. Als jij niet de eerste bent die een bepaalde kleur biedt, wordt het ook belangrijk om te kijken naar de positie van je honneurs, kijkend naar de bieding.

Partner's kleur

Honneurs in partners kleur(en) zijn over het algemeen meer waard dan honneurs in ongeboden kleuren. Dit omdat jouw honneurs mogelijk helpen om zijn lange kleur te ontwikkelen. Als partner twee kleuren biedt, kan korthed in een van die twee kleuren ook nuttig zijn, maar alleen als je echte steun voor zijn andere kleur hebt zodat je verliezers van hem in die eerste kleur kunt vertroeven. Je hebt dus wel genoeg troeven nodig om zijn verliezers te troeven, anders is het nut maar schijn geweest. Als partner bijvoorbeeld ♠ en ♥ heeft geboden, je hebt een singleton ♥ en een drikaartje ♠, dan heb je wel troefsteun voor partner, maar na drie rondjes troef trekken is die ineens wel verdwenen en blijft hij met zijn ♥ verliezers zitten.

De kleur van de tegenpartij

Honneurs in de kleur van de tegenpartij zijn over het algemeen minder waard dan in je eigen kleuren. Ze kunnen weliswaar als stop voor die kleur dienen, maar ze zullen slechts zeer zelden lengteslagen opleveren. Het is overigens wel van belang om verschil te maken tussen kleuren die links en rechts van je geboden worden.

Als je rechter tegenstander ♠ biedt en jij hebt AVx of HBxx, kun je die redelijkerwijs opwaarderen aangezien je meestal achter de kracht zult zitten. Omgekeerd kun je een holding van xxx als slecht beoordelen, aangezien eventuele punten van jullie kant voor de schoppenbieder zitten.

Als je linker tegenstander een kleur biedt waarin je AVx of HBxx hebt, zou je deze punten moeten afwaarderen. De punten in die kleur lijken nu achter je te zitten, waardoor het een stuk moeilijker wordt om er slagen in te maken. Aan de andere kant heb je met xxx geen verspilde waardes in die kleur en is alles wat je partner er achter heeft potentieel goed.

Tegenover een korte kleur

Als uit het bieden duidelijk wordt dat je partner kort is in een kleur, dan is zeer goed nieuws als jij in zo'n kleur iets hebt als xxx(x), er van uit gaande dat je in een andere kleur een troeffit hebt. Je hebt dan namelijk geen verspilde honneurkaarten en partner kan eenvoudig jouw verliezers in die kleur aftroeven.

Omgekeerd is H-B-x-x een beroerde holding, aangezien deze plaatjes weinig of geen slagen waard zijn en partner het restant nog steeds moet aftroeven. Het is beter om die plaatjes in een kleur te hebben waarin ze samen met de kaarten van partner slagen kunnen produceren

Dit is ook de achtergrond waarom allerlei ervaren partnerships zogenaamde Splinters spelen. Daarmee kunnen ze heel snel vaststellen of handen goed aansluiten, of dat er verspilde waardes zijn. Een ander bijbehorend hulpmiddel dat gebruikt wordt op basis van dit principe zijn de zogenaamde Short-Suit-Trials.

Een puntentabel

Initiële waardering van de hand

Hoge Kaart Punten	A=4, H=3, V=2, B=1
Korte kleuren	doubleton=1, singleton=2, renonce=3
Aasloze hand	-1
3 of 4 azen	Pluspunt
V of B	Alleen volle waarde indien vergezeld van A of H
singleton H of doubleton V of B	Niet de volle waarde tellen, minpunt(en)

Bijstelling waardering voor leiders hand

5e kaart in de troefkleur	+1
6e kaart in de troefkleur	+3
7e kaart in de troefkleur	+5

Bijstelling waardering voor dummy's hand

4+ troeven en een doubleton	+1
4+ troeven en een singleton	+3
4+ troeven en een renonce	+5

Punten nodig voor belangrijke contracten

Contract	Punten
3SA	25
4 ♥/♠	26
5 ♣/♦	29
Klein slem	33
Groot slem	37

Enkele voorbeelden

(a)	63	(b)	VB
	H83		AVB
	VB84		H843
	AVB5		8653

De zelfde verdeling en de zelfde honneurkaarten, maar hand (a) is toch sterker dan hand (b) omdat er meer honneurs in de lange kleuren zitten. Daar hebben ze als extra dat ze niet alleen hun eigen waarde vertegenwoordigen, maar de mogelijkheid bieden om andere slagen op basis van lengte te helpen ontwikkelen. Met honneurs in korte kleuren is dat minder waarschijnlijk.

(c)	98643	(d)	AV986
	AV		43
	HV		32
	B832		HVB8

Weer 2 handen met dezelfde verdeling en dezelfde honneurkaarten, maar hopelijk zie je nu zelf ook dat hand (d) veel sterker is. De doubleton honneurs uit hand (c) zijn toch hun punten niet waard. Stel dat je hoopt op een troeffit met partner en dat de meest waarschijnlijke kleuren daarvoor de zwarte zijn. Tegenover de kleuren uit hand (c) heeft partner dan zeker een aantal honneurs nodig, terwijl tegenover de zwarte kleuren uit hand (d) een plaatje al voldoende kan/zal zijn om troefverliezers te voorkomen.

Los van alles is het ook zo dat je troefverliezers nooit kwijt kunt raken, terwijl je andere verliezers mogelijk op hoge kaarten uit een andere kleur kwijt kunt.

Als je een agressieve stijl speelt wil je misschien beide handen openen, maar voor minder ervaren spelers lijkt hand (d) toch de enige hand om te openen. De eerste hand heeft voldoende verdedigende waarden, maar ook een hoop verliezers als leider of dummy, dus pas lijkt dan meer op zijn plaats. Je kunt altijd je hand herwaarderen als partner de bieding opent, maar het is moeilijk te zien wat je gaat missen als partner dat niet kan en je wilt zeker niet dat partner met ♠ uit komt na een 1♠ opening als de tegenpartij gaat spelen.

(e)	A84	(f)	A84	♠
	H5		H65	♥
	AB1096		AB109	♦
	1095		1095	♣

Een lange kleur kan nuttig zijn als bron van slagen. Stel je voor partner heeft drie kleine kaarten tegenover jouw AB10. Je hebt dan een goede (75%) kans op 2 slagen; tegenover AB109 een goede kans op 3 slagen en tegenover AB1096 op vier slagen.

Daar naar kijkend zal hand (e) meestal een volle slag beter zijn dan hand (f). Al hoewel het verschil niet zo groot zal zijn als partner een kleine singleton of doubleton heeft, kan de extra kaart nog steeds nuttig zijn en kan het dus nauwelijks goed zijn om beide handen als 12 punten waard te beschouwen. Stel dat je de hand opent en partner inviteert voor 3SA. Zelfs met hand (f) zit je dan dicht tegen de manche aan ondanks je 12 punten. De tussenkaarten in ruiten zijn een stevige plus (veel beter dan b.v. ABxx), bijna een vol punt waard. Hand (e) zou een automatische 3SA moeten zijn. De combinatie van de tussenkaarten met de vijfkaart maken van deze hand een maximum, ondanks het feit dat hij slechts 12 punten telt.

Vaak wordt aan beginners verteld dat je een punt bij mag tellen voor een vijfkaart, maar dit is zeker geen absolute regel.

(g)	HV8	(h)	AV8	♠
	VB5		VB7	♥
	HV1092		107643	♦
	85		A9	♣

Waar de ruiten kleur in hand (g) er uit ziet alsof die de nodige extra slagen kan opleveren en daarom het bijtellen van een punt rechtvaardigt, zal de kleur in hand (h) nog het nodige werk vragen voordat die wat oplevert. Alhoewel de plaatjes in hand (h) prima zijn zou ik voor deze hand geen punt bijtellen en hem gewoon als een simpele 13 punter beschouwen. Waar ik de invite voor 3SA met de hand (g) automatisch zou aannemen, zou ik dat waarschijnlijk ook wel doen met hand (h), maar zou ik niet verbaasd zijn als het down gaat.

Als je kijkt naar langere kleuren om in te spelen, dan kan zelfs een vierkaart het verschil uit maken. Neem deze 2 handen:

(i)	A1094	(j)	A1094	♠
	HB3		HB63	♥
	A64		A4	♦
	B105		B105	♣

Hand (j) is sterker dan hand (i) omdat hij twee vierkaarten heeft. Die geeft de leider twee mogelijke bronnen voor een extra lengteslag, tegenover een in hand (i). Daarnaast verdubbelt het hebben van twee vierkaarten de kans op het vinden van een 4-4 troeffit en als je die dan vindt heb je met hand (j) ook nog eens introef waarden in ruiten voor een mogelijk extra slag.

Welk van de volgende twee handen zou je liever hebben?

(k)	AK76	(l)	A3
	K1094		1085
	A3		AK76
	1085		K1094

Het goede antwoord is (k). Alhoewel de handen er hetzelfde uit zien en in een SA contract ook precies dezelfde speelwaarde hebben, geeft deze hand de kans op een 4-4 fit in elk van de hoge kleuren, wat wellicht beter speelt dan SA. Met hand (l) heb je alleen de kans op die fit in de lage kleuren, en dat is toch gezien het feit je dan op 5-niveau moet gaan spelen een stuk minder aantrekkelijk. En ook een deelscore in een lage kleur scoort een stuk slechter dan iets anders.

Nog een paar evenwichtige handjes:

(m)	V865	(n)	AB106	(o)	A865	♠
	V732		AB93		AB93	♥
	AB7		B4		V87	♦
	AB		VB8		VB	♣

We hebben gesteld dat het goed is om plaatjes te hebben in je lange kleuren, in het bijzonder in de kleuren die troef zouden kunnen worden. Ook is het goed om je plaatjes gecombineerd te hebben in dezelfde kleur, waar ze elkaar helpen, evenals dat het goed is om tussenkaarten bij plaatjes te hebben ter ondersteuning. Dit betekent dat hand (m) de slechtste van deze handen is, met de zwakke lange kleuren en te veel verliezers. Zelfs de twee lage kleuren zijn niet geweldig, omdat AB combinaties alleen tegenover specifieke handen bij partner wat waard zijn.

Hand (n) is beter dan hand (o), omdat de ♠ betere tussenkaarten heeft en de ♣ meer potentieel heeft dan een van de lage kleuren in de andere hand.

Distributionele Handen

Een distributionele hand is iedere hand met daarin een renonce, een singleton of twee doubletons. Een enkele keer kan een 5-4-2-2 wel als evenwichtig behandeld worden als de kracht vooral in de korte kleuren zit, maar in principe is dit een hand waarmee je beide kleuren zou willen bieden om je partner een keuze te bieden.

Met een distributionele hand is het nog belangrijker dat je hoge kaarten in je lange kleuren zitten in plaats van in de korte. Als je een troeffit kunt vinden is dat de kleur waarin je geen verliezers kunt wegwerken en het spelen van 4♠ met een troefkleur van V863 tegenover 10754 is niet iets waar je op zit te wachten. Je kunt beter je hoge kaarten in de troefkleur hebben.

Waar azen, en in mindere mate heren, bij distributionele handen altijd wel hun waarde hebben, geldt dat zeker niet voor vrouwen en boeren. Neem de volgende hand:

AH1084	♠
HB63	♥
V5	♦
B2	♣

Als je een hoge kleur fit vindt, kun je redelijk gerust zijn op de kwaliteit van je troefkleur. Maar kijk naar je lage kleuren. Tegenover veel handen bij partner zullen deze kaarten weinig meer toevoegen dan een kleine doubleton. Een vrouw derde geldt als een 3^e ronde controle, evenals een doubleton. Vx is dan een beetje overkill, 2 soorten 3^e ronde controle. Het is niet gezegd dat deze kaarten nooit iets waard zullen zijn overigens, alleen niet zo vaak als wanneer ze in lange kleuren zitten.

Waar je echt naar moet kijken bij distributionele handen is het slagenpotentieel in de lange kleuren en de controles in de korte. In lange kleuren zijn hoge kaarten belangrijk. In korte kleuren is een aas of heer aardig, maar die kan maar 1x gespeeld worden. Een singleton geeft daarentegen, mits je over voldoende troef beschikt, een herhaalde controle (en een mogelijkheid op extra slagen door introevers).

Net zoals een 4-4-3-2 superieur is aan een 4-3-3-3 hand, is een 5-4-3-1 een meer belovende hand dan een 5-4-2-2, een 6-3-3-1 of 6-4-2-1 of nog beter een 6-4-3-0 beter dan een 6-3-2-2 en zoals eerder gezegd, van de handen met een 7-kaart is de 7-2-2-2 de slechtste.

Nog even de plus- en minpunten op een rijtje. Eerst de pluspunten die je er toe kunnen brengen je hand op te waarderen :

Aansluitende plaatjes in een kleur

1. Plaatjes in partners kleur(en)
2. Veel tussenkaarten
3. Tussenkaarten in de lange kleuren
4. Het hebben van een vijfkaart of twee vierkaarten
5. Plaatjes in je lange kleuren
6. Lengte in de hoge kleuren
7. Het hebben van azen
8. Plaatjes in de door Rechter Tegenstander geboden kleur
9. Geen verspilde plaatjes tegenover een korte kleur van partner
10. Het openen van 1♠ werkt ontmoedigend op de tegenpartij

En dan de minpunten die je er toe kunnen brengen om je hand af te waarderen:

1. Secundaire plaatjes in korte kleuren (HV, VB, Vx, Bx)
2. Singleton honneurs (behalve het Aas)
3. Gebrek aan tussenkaarten
4. Steriele distributie (4-3-3-3, 5-3-3-2, 6-3-2-2, 7-2-2-2)
5. Te veel boeren
6. Plaatjes in een door Linker Tegenstander geboden kleur
7. Plaatjes in de kleur van de tegenpartij
8. Kleuren met aan top een ongedekte of niet aansluitende honneurs
9. Veel honneurs in 1 kleur
10. Het openen van 1♣ geeft de tegenpartij veel biedruimte

Bronnen van verspilde waarden:

1. Plaatjes in dezelfde korte kleur als partner
2. Het hebben van dezelfde korte kleur als partner
3. Secundaire honneurs in partners korte kleur

Aandachtspunten bij het competitief bieden (volgbod/informatie doublet):

1. Goede kleuren hebben waarde voor partners uit- en/of terugkomst
2. Zorg minimaal voor een goede kleur als je volgbod geen of weinig biedruimte ontnemt aan de tegenstanders
3. Volgbiedingen die veel (bied)ruimte opslurpen (intermediate en preëemptieve sprongvolgbiedingen) kunnen succesvol zijn, maar hebben ook grotere risico's
4. Flexibele distributies (4-4-4-1, 5-4-3-1, 5-4-4-0, 5-5-2-1, 6-3-3-1, 6-4-2-1, 7-3-2-1, 7-4-2-0) zijn uitermate geschikt om de competitie mee aan te gaan.

Om te onthouden en in praktijk te brengen:

1. Probeer zo veel mogelijk de bijstellingsregeltjes te onthouden en maak ze een vast onderdeel van je proces van handwaardering
2. Blijf flexibel in je denken over de sterkte van je hand. Deze kan voortdurend veranderen tijdens het bieden.
3. Evalueer regelmatig of het bijstellen werkt. Als dingen mis gaan, kijk dan of je kunt achterhalen waarom dat was en of het met je kaartwaardering te maken had.