

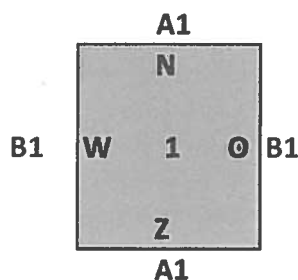
Viertallen bridge

Viertallen is een wedstrijdvorm waarbij twee teams die elk uit twee paren bestaan tegen elkaar spelen. Een volledige viertallenwedstrijd bestaat uit twee helften, waarbij beide paren van elk team tegen elkaar uitkomen. Omdat per helft aan beide tafels dezelfde spellen worden gespeeld is het mogelijk de resultaten van de beide teams met elkaar te vergelijken.

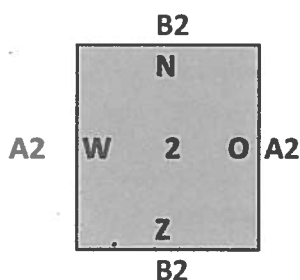
Opzet viertallenwedstrijd

In het volgende voorbeeld speelt viertal A (paar A1 en paar A2) tegen viertal B (paar B1 en paar B2)

1e helft:



Spel 1 - 6



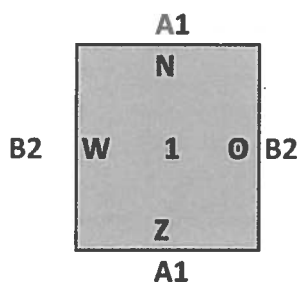
Spel 7 - 12

In de eerste helft worden aan tafel 1 de spellen 1-6 geschud en gespeeld en tegelijkertijd aa tafel 2 de spellen 7 - 12. Nadat de spellen zijn gespeeld worden ze uitgewisseld (niet opnieuw schudden) dus 7 - 12 baan naar tafel 1 en 1-6 naar tafel 2.

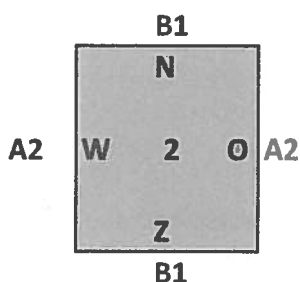
Elk paar ontvangt bij het begin van de wedstrijd een zgn. "viertallenbriefje", waarop zij de behaalde scores noteren. Na afloop van de eerste helft heeft elk team de 12 spellen gespeeld in zowel de NZ-richting (A1 en B2) als de OW-richting (A2 en B1).

Er kan nu tussen de beide paren van dezelfde teams vergeleken worden wat de resultateun zijn.

2e helft:



Spel 13 - 18



Spel 19 - 24

In de ~~tweede helft~~ blijven de paren A1 en A2 zitten en wisselen de paren van team B. B1 gaat dus naar tafel 2 NZ en B2 naar tafel 1 OW. Nu worden de spellen 13-18 en 19-24 geschud en, na te zijn gespeeld, uitgewisseld met de andere tafel. ~~De~~ uitslag van de tweede helft wordt op dezelfde manier bepaald als van de eerste helft.

Na afloop van de wedstrijd hebben de paren van elk team tegen de beide paren van het andere team gespeeld en worden de IMPS's bij elkaar opgeteld. Tot slot wordt het totale IMP-saldo omgerekend tot een uitslag in Winstpunten (WP).

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

1. De tactiek bij het bieden
2. De tactiek bij het spelen
3. Het noteren van de score
4. Het berekenen van de tussenstand na 12 spellen door de spelers zelf
5. Het berekenen van de einduitslag door de spelers zelf

1. Bieden

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

Wat je beslist **NIET** doet bij het bieden:

- ▶ 3SA gokken als 4 Ha of 4 S veilig is, want de 10 punten winst tussen 430 en 420 levert nul IMP's op voor je risico.
- ▶ Zwakke volgbiedingen 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 manchepremie cadeau en dat tikt flink aan!!!

2. Spelen

Speel een spel veilig uit, maak je contract, een **overslag is van geen belang** vergeleken met het risico vandowngaan. Dat is lekker rustig spelen. Tegenspelen: Als tegenspeler kun je onverwachte zotheden bedenken om de leider down te krijgen, want een overslag weggeven doet nauwelijks pijn. Kijk maar bij spel 2 in onderstaand voorbeeld hoe lonend het is om 3 SA 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 aftroever oplevert.

Voorbeeld: zie schema opzet viertallenwedstrijd:

Stel nu dat op spel 1 het team A1, 3 SA maakt en het team B2 1 down gaat in 3SA met dezelfde kaarten! Gelukkig voor paar B2 is het niet kwetsbaar en is het verschil in punten $+400$ versus $-50 = 450$ punten. Dit verschil aan punten wordt omgezet in IMP (Internationale Match Points)

U begrijpt dat een overslagje meer of minder niet echt doortelt, het missen van een kwetsbare mancj of slem kan de wedstrijd daarentegen bepalen. Door deze benadering is het viertallen een andersoortige bridgewedstrijd.

In viertallen bied je agressief, maar speel je veilig (overslagen tellen nauwelijks mee).

In paren bied je safe, maar speel je agressief (een overslag kan de top zijn).

3. Scorenotering

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

- ▶ Het contract onder WIJ en ZIJ, meteen na het bieden (let op het spelnummer)
- ▶ Het resultaat zoals altijd
- ▶ De score alleen de pluspunten, dus als op spel 1 de leider 1 SA +1 maakt, schrijft hij/zij onder WIJ 120 (zonder plusteken) en de tegenpartij schrijft 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
1	N	Niem		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.

4. Berekenen tussenstand

Ieder team heeft nu 12 spellen gespeeld en kunnen we een tussenstand uitrekenen. 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.



datum _____ UITSLAG IN WP _____

wedstrijd tussen A - B

scorestaat van A1

1e helft: tafel 1 richting N/Z

2e helft: tafel 1 richting N/Z

spel	gevo	kwets- baar	contract		resultaat	score		verschil		imp	
			wij	zij		wij	zij	wij	zij	wij	zij
1	n	niem.	1SA		+1	120					
2	o	n-z	3SA		C		600				
3	z	o-w	3H		+1		170				
4	w	allen	4H		-1		100				
5	n	n-z	3SA		-1	50					
6	o	o-w	4H		C	420					
7	z	allen	2SA		+1	150					
8	w	niem.	5K		C		400				
9	n	o-w	3SA		-1	100					
10	o	allen	2S		-1	100					
11	z	niem.	3SA		C	400					
12	w	n-z	4H		C	620					
13	n	allen									
14	o	niem.									
15	z	n-z									
16	w	o-w									
uitslag 1e helft											
punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp
0-10	0	270-310	7	900-1080	14	2500-2990	21				
20-40	1	320-360	8	1100-1280	15	3000-3490	22				
50-80	2	370-420	9	1300-1480	16	3500-3990	23				
90-120	3	430-480	10	1500-1740	17	4000-meer	24				
130-160	4	500-590	11	1750-1990	18						
170-210	5	600-740	12	2000-2240	19						
220-260	6	750-890	13	2250-2490	20						



datum _____ UITSLAG IN WP _____

wedstrijd tussen A - B

scorestaat van A2

1e helft: tafel 2 richting O/W

2e helft: tafel 2 richting O/W

spel	gevo	kwets- baar	contract		resultaat	score		verschil		imp	
			wij	zij		wij	zij	wij	zij	wij	zij
1	n	niem.		2K	+1		110				
2	o	n-z	3SA		-1		100				
3	z	o-w	4H		C		620				
4	w	allen	4H		-2	200					
5	n	n-z	3H		C	140					
6	o	o-w	4H		+1		450				
7	z	allen	2H		C		110				
8	w	niem.	5K		-1		50				
9	n	o-w	3SA		-2	200					
10	o	allen	2SA		+1	150					
11	z	niem.		3R	+1		130				
12	w	n-z		4H	+1		650				
13	n	allen									
14	o	niem.									
15	z	n-z									
16	w	o-w									
uitslag 1e helft											
punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp	punten	imp
0-10	0	270-310	7	900-1080	14	2500-2990	21				
20-40	1	320-360	8	1100-1280	15	3000-3490	22				
50-80	2	370-420	9	1300-1480	16	3500-3990	23				
90-120	3	430-480	10	1500-1740	17	4000-meer	24				
130-160	4	500-590	11	1750-1990	18						
170-210	5	600-740	12	2000-2240	19						
220-260	6	750-890	13	2250-2490	20						

Als de verschillen uitgerekend zijn kunnen we de imp's bepalen. Deze staan onderaan op het eerste blad van het scoreblad.



datum _____

UITSLAG IN WP

wedstrijd tussen A - B

scorestaat van A 2

1e helft: tafel 2 richting O/W

2e helft: tafel 2 richting O/W

spel	gever	kwets- baar	contract		resultaat	score		verschil		imp	
			wij	zij		wij	zij	wij	zij	wij	zij
1	n	niem.		2K	+1		110			0	
2	o	n-z	3SA		-1		100		700		12
3	z	o-w	4H		C	620		450		10	
4	w	allen		4H	-2	200		100		3	
5	n	n-z	3H		C	140		190		5	
6	o	o-w		4H	+1		450		30		1
7	z	allen		2H	C		110	40		1	
8	w	niem.	5K		-1		50		450		10
9	n	o-w	3SA		-2		200		100		3
10	o	allen	2SA		+1	150		250		6	
11	z	niem.		3R	+1		130	270		7	
12	w	n-z		4H	+1		650		30		1
13	n	allen									
14	o	niem.									
15	z	n-z									
16	w	o-w									
uitslag 1e helft										32	27
punten		imp	punten		imp	punten		imp	punten		imp
0- 10		0	270-310		7	900-1090		14	2500-2990		21
20- 40		1	320-360		8	1100-1290		15	3000-3490		22
50- 80		2	370-420		9	1300-1490		16	3500-3990		23
90-120		3	430-490		10	1500-1740		17	4000-meer		24
130-160		4	500-590		11	1750-1990		18			
170-210		5	600-740		12	2000-2240		19			
220-260		6	750-890		13	2250-2490		20			

Tel de imp's op en noteer deze bij uitslag 1e helft. Noteer ze nog eens op de achterzij bij overgebracht.

Controleer op de tegenstander dezelfde score heeft.

Nu kunnen we beginnen aan de tweede helft. Ieder paar gaat nu naar de tafel die vermeld staat op het scoreblad en neemt plaats op de aangegeven richting. Ook nu weer worden de eerste zes spellen geschud en de laatste zes weer uitgewisseld zonder te schudden. Het noteren van de biedingen en scores moeten nu op de achterzijde van het scoreformulier worden ingevuld. Nadat de laatste 12 spellen zijn gespeeld kunnen net als na de eerste helft de uitslag uitgerekend worden.

5. Berekenen uitslag

Tot slot moet op de voorzijde van het scoreblad de uitslag in WP genoteerd worden. Deze wordt bepaald door het verschil in imp's te bepalen. Onderaan de achterzijde van het scoreblad kunt u bepalen wat de uitslag is.

U heeft b.v. een verschil van 26 punten. U kunt nu in de kolom 22-25 (het aantal gespeelde spellen) zien welke WP horen bij dit verschil. Dit noteert u op de voorzijde achter uitslag in WP.