

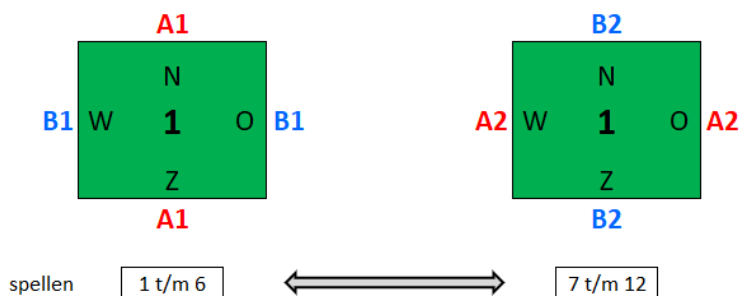
Viertallen Bridge

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 twee 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:

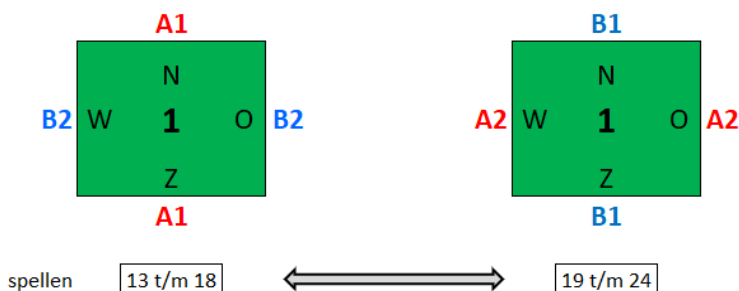


In de eerste helft worden aan tafel 1 de spellen 1 - 6 geschud (tenzij er met geduplicateerde spellen gespeeld wordt) en gespeeld en tegelijkertijd aan tafel 2 de spellen 7 - 12. Nadat de spellen zijn gespeeld, worden ze uitgewisseld (niet opnieuw schudden!), dus 7 - 12 gaan naar tafel 1 en 1- 6 naar 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 resultaten zijn. Hoe dit in zijn werk gaat wordt verderop uitgelegd.

2e helft:



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 (tenzij er met geduplicateerde spellen gespeeld wordt) 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 IMP's (International Match Points) bij elkaar opgeteld. Tot slot wordt het totale IMP-saldo omgerekend tot een uitslag in Wedstrijdpunten (WP). In een wedstrijd zijn totaal 20 WP's te verdelen. Deze worden aan de hand van een tabel verdeeld.

Viertallen Bridge

Aandachtspunten in viertallen

1. Tactiek van het bieden

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

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

- ♣ 3SA gokken als 4H of 4S 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 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 van downgaan. Tegenspelen: als tegenspeler kun je onverwachte dingen bedenken om de leider down te krijgen, want een overslag weggeven doet nauwelijks pijn.

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 down spelen scoort goed. 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, 3SA 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's Internationale Match Points.

Je begrijpt dat een overslag meer of minder niet echt doortelt, het missen van een kwetsbare manche 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 het contract, resultaat en de score:

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

Viertallen Bridge

	ge- ver	wets- baar	contract		esul- 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	wets- baar	contract		esul- 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, dat voorkomt veel gepuzzel achteraf.

4. Einduitslagberekening

De beide formulieren van een viertal worden vergeleken. Tip: vouw 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.

Als bovenste het viertallen briefje van paar A1 en daaronder het viertallen briefje van paar A2:

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

Bijvoorbeeld op spel 2 heeft paar A1 3SA tegengespeeld en dat is gemaakt, dus zij hebben 600. Paar A2 heeft ook 3 SA gespeeld, echter zij zijn één down gegaan, dus zij hebben een score van -100. Totaal geeft dit voor zij 600 + 100 geeft 700.

Het verschil op elk spel wordt omgezet in IMP's volgens de tabel en de IMP's worden opgeteld. Bij een wedstrijd van twee viertallen wordt dan het IMP's-verschil omgezet in een uitslag in Wedstrijdpunten volgens de andere tabel op het formulier. Het aantal wedstrijdpunten is afhankelijk van het aantal gespeelde spellen.

Viertallen Bridge

Punten	IMP				
0 – 10	0	370 – 420	9	1750 – 1990	18
20 – 40	1	430 – 490	10	2000 – 2240	19
50 – 80	2	500 – 590	11	2250 – 2490	20
90 – 120	3	600 – 740	12	2500 – 2990	21
130 – 160	4	750 – 890	13	3000 – 3490	22
170 – 210	5	900 – 1090	14	3500 – 3990	23
220 – 260	6	1100 – 1290	15	4000 – meer	24
270 – 310	7	1300 – 1490	16		
320 – 360	8	1500 – 1740	17		

We bekijken nu de score van spel 2. Zij hadden 700, dat zit tussen de 600 en 740 in. Dat geeft dus 12 IMP's voor zij.

(dit document is opgesteld naar een idee van district Maasland en Meierij)