

Hieronder zijn enkele leerzame items verzameld.

Om snel naar het gewenste item te gaan: ga op het hoofdstuk staan en linkermuis click

Inhoud

1 ♣-opening: LUST of LAST	2
Bridge telling: weet je hoe het werkt?	4
Bridge telling: hoe komen we tot een score op een spel in de wedstrijd?	6
Bridge telling: Zittingen en soorten wedstrijden	11
Checkback Stayman.....	17
De 4-3 of de 5-2 troeffit	26
De lol van het spel	28
De transfer-weigering	32
Een slagje meer.....	35
Het bieden	37
Hoe vaak komt dit nu voor!	41
Onbegrepen biedingen.....	42
Speelplan Sans Atout.....	46
De zin en onzin van de Butlerscore tijdens een viertallenwedstrijd	50
Hoe zeldzaam is een 10-3-0-0 verdeling?	51

1 ♣-opening: LUST of LAST

door Roelof Santing 09-4-2021

(Dit artikel is geschreven voor bridgers die als basis-systeem 5-kaart hoog hanteren en waarbij de 1 ♣-opening gebaseerd is op “minimaal-2 kaart”).

De opening 1 ♣ is de meest gebezigde opening in bridgend Nederland (wellicht ook daarbuiten). VBV vormt daarop geen uitzondering. Waarom eigenlijk? En is dat wel zo handig ?

In Nederland is het basissysteem “Vijfkaart hoog” gangbaar/populair. Diverse auteurs hebben hierover theorieën gepubliceerd, ieder met eigen accenten. Ik ga er geen kwalitatieve analyse op loslaten; kies zelf of u het handig/leuk vindt om 5-krt hoog te openen (en zo Ja, welke methode) of dat u kiest voor “alles 4-krt”.

Maar op één punt zijn de auteurs van de 5-krt hoog het allemaal eens:

- Openingsbod 1 ♥ of 1 ♠ openingskracht, minstens 5⁺-krt in de genoemde kleur
- Openingsbod 1 ♦ openingskracht, minstens 4⁺-krt in ♦

En daarmee vallen de openingshanden met de verdelingen 4=4=3=2, 4=4=2=3 en 4=3=3=3 tussen wal en schip. 1 ♥ of 1 ♠ kan niet (geen 5-krt), 1 ♦ kan ook niet (geen 4-krt).

De auteurs adviseren deze handen te openen met 1 ♣¹); dit kan dan zelfs al op een 2-kaart.

Dit is één van de achilleshielen van “vijfkaart hoog”; 1 ♣ opent u dus als u een opening hebt met echte ♣ (langste kleur eerst, óf laagste 4-kaart), maar u opent óók 1 ♣ als er systematisch geen andere opening beschikbaar is.

De 1 ♣ opening kan dus gebaseerd zijn op lengte (4⁺-krt) in ♣, maar ook als een “noodgreep” met een 3-krt of zelfs een 2-krt ♣. 1 ♣ heeft hierdoor het karakter gekregen van een “vuilnisbak”-opening; een leugentje uit nood, waarmee u uw partner slechts beperkte informatie geeft.

NB: het is natuurlijk mogelijk dat u met uw partner hele specifieke afspraken hebt over de reden om 1 ♣ te openen, mede gericht op het vervolgbieden/te hanteren conventies. Dat is uw goed recht. Daarbij hoort dan natuurlijk wel alert en gedetailleerde uitleg.

Omdat de betekenis van de 1 ♣ opening zo onduidelijk is, zou het de natuurlijke neiging moeten zijn om “openen met 1 ♣ met de mogelijkheid 2-krt“ zo veel mogelijk te beperken (bij mij is dat althans wel zo ?). Als er een beter beschrijvend bod voorhanden is, neem dan dat bod! Immers, des te duidelijker u bent naar uw partner, des te beter voor het gezamenlijke biedproces op zoek naar het juiste contract.

(stel u hebt ♠ AB82 ♥ HV64 ♦ A84 ♣ V6. Geen 5-krt hoog, geen 4-krt ♦, 16 ptn, met een 4432-verdeling. Dit is gewoon een 1 SA-opening, u hebt toch geen enkele neiging 1 ♣ te openen!).

Regelmatig zie ik een 1♣-opening met zowel een 2-krt ♣ en een 4-krt ♦, met alert en uitleg “2+”. Volgens de theorie van het basissysteem “vijfkaart hoog” is dit echter een 1♦-opening.

Door met 1♣ te openen houdt u uw partner voor de gek (en u geeft de tegenpartij verkeerde informatie).

Dus, 1♣ openen met 2 krt ♣ en 4-krt ♦ ernaast:

- **Afspraak? Alerteren/goed uitleggen;**
- **Geen afspraak? Vooral niet doen! U misleidt uw partner (en de tegenpartij!).**

In z'n algemeenheid: houd u aan de standaard biedtheorie, En als u daarvan afwijkt: leg het inhoudelijk zo duidelijk mogelijk uit aan de tegenpartij!

Noot 1) er zijn bridgers die gruwen van het openen met 1♣ op mogelijkerwijs een 2-krt; zij kiezen ervoor om de gewraakte handverdelingen te openen met “best minor”. Het voert in deze notitie te ver daarop in te gaan, wellicht een idee voor een aanhanger van deze aanpak daar eens iets over te schrijven.

De titel van dit artikel: “1 ♣-opening: LUST of LAST”?

CONCLUSIE: Het is een LAST !

Bridge telling: weet je hoe het werkt?

Door Rob Bosman 7-5-2023

Dit is het eerste artikel in een kleine reeks waarmee we je proberen te helpen om de bridge-telling te begrijpen.

De telling van bridge is behoorlijk ingewikkeld. De spelregels hebben er in artikel 77 twee volle pagina's voor nodig om uit te leggen welke score bij een bepaald resultaat hoort. Er zijn dan ook veel elementen bij elkaar op te tellen:

1. De punten per geboden en gemaakte slag: 20 (als ♣ of ♦ troef is), 30 (als ♥ of ♠ troef is), of zelfs 40 voor de eerste en 30 voor elke volgende slag als er geen troef is; deze punten worden verdubbeld indien er is gedoubleerd en zelfs verviervoudigd indien er is geredoubleerd
2. De premie voor een gemaakte deelscore: 50
3. De premie voor een gemaakte manche ^{a)}: niet kwetsbaar 300, kwetsbaar 500, indien gedoubleerd verhoogd met 50 en indien geredoubleerd verhoogd met 100
4. Daarbovenop nog een premie voor een gemaakt klein of groot slem: niet kwetsbaar 500 (klein) of 1000 (groot), kwetsbaar 750 (klein) of 1500 (groot)
5. Maak je méér slagen dan je hebt geboden, dan krijg je voor die extra slagen dezelfde punten als onder 1) hierboven – maar is er gedoubleerd of geredoubleerd dan zijn extra slagen opeens veel meer waard: niet kwetsbaar gedoubleerd 100 en geredoubleerd 200, kwetsbaar resp 200 en 400.

Dat krijg je allemaal als je je contract tenminste maakt – zijn we er nog? Want:

6. De keerzijde: als je je contract níet maakt dan betaal je niet kwetsbaar 50 punten per gemiste slag en kwetsbaar 100. Gedoubleerd is dat voor niet kwetsbaar voor de eerste gemiste slag 100, voor de tweede en de derde 200 en voor de overige 300 per slag; kwetsbaar is het 200 voor de eerste en 300 voor elke volgende gemiste slag.

Deze rekenpartijen zijn natuurlijk grenzeloos ingewikkeld en het verbaast dan ook niet dat iedereen vroeger met een kaartje in zijn zak liep waarop keurige scoretabelletjes waren afgedrukt. Jammer genoeg mocht je die tijdens het bieden niet raadplegen – soms is het best handig te weten wat je riskeert als je hoger biedt dan je denkt te kunnen maken, om te verhinderen dat de tegenpartij een nog veel hogere score gaat behalen. Sinds we bieding-boxen gebruiken kun je die tabellen op de achterzijde van de biedkaartjes vinden.

Nog even over dat niet-kwetsbaar en kwetsbaar: in het zogenaamde robber-bridge, waarop deze hele ingewikkelde scoreberekening is gebaseerd beginnen beide paren niet kwetsbaar. Pas als je 100 trekpunten (dat zijn alleen de punten onder 1) hierboven!) hebt verzameld, word je kwetsbaar. Die trekpunten kun je via deelscores verzamelen: dat zijn de punten boven de streep. Onder de streep komen alle bonussen en premies. Om in robberbridge te winnen zijn vooral goede kaarten nodig.

In ons contract-bridge is dat gelukselement geëlimineerd doordat we scores van deelnemers vergelijken die ze met dezelfde kaarten hebben behaald. Contractbridge is daarom een echte teamsport: we spelen hetzelfde spel meerdere malen en vergelijken die scores.

Dat kunnen twee scores zijn: zo werkt het bijvoorbeeld in wedstrijden tussen verenigingen (of andere organisatorische verbanden, zoals bijvoorbeeld landen): er komen dan altijd twee **teams** tegen elkaar uit. Een spel wordt tweemaal gespeeld: beide teams spelen eenmaal als NZ en eenmaal als OW. We noteren de punten die op het spel worden behaald - en door wie. Het verschil tussen de scores bepaalt vervolgens hoeveel punten (imp's) elk team wint, respectievelijk verliest op het spel.

Maar je kunt een spel ook veel vaker laten spelen, door veel meer dan tweemaal twee paren... Dan is sprake van een parenwedstrijd.

In het volgende artikel gaan we in op hoe je een score tot stand kunt laten komen in een zitting, want het voorgaande ging alleen maar over hoe je de score op één spel berekent.... Je zult misschien verbaasd staan, want er zijn wel vijf verschillende manieren om een zitting-uitslag te berekenen - elk met hun eigen charmes!

a) er is sprake van een manche als het totaal van de punten voor geboden en gemaakte slagen tenminste 100 bedraagt: in een lage kleur moet je dus een contract van elf slagen bieden om een manche te bereiken, in een hoge kleur zijn dat er tien en alleen als je zonder troef speelt bereik je het mancheniveau al als je negen slagen biedt. Maar: omdat de punten per slag dubbel of zelfs viervoudig gaan tellen als er wordt gedoubleerd of geredoubleerd betekent dit dus dat 1♦ geredoubleerd géén manche is (20 punten is verviervoudigd 80, dus minder dan 100!), maar 1♥ geredoubleerd wél (30 punten is verviervoudigd 120, dus méér dan 100!). Zo is 1SA gedoubleerd nog geen manche, maar 2SA gedoubleerd wel (net als 2♥x of 2♠x trouwens).

Bridge telling: hoe komen we tot een score op een spel in de wedstrijd?

Door Rob Bosman 7-5-2023

Dit is het tweede artikel in een kleine reeks over het berekenen van scores en uitslagen in een bridgewedstrijd.

We hebben zojuist een spel gespeeld en het resultaat bepaald. Afhankelijk van het contract en het aantal gemaakte slagen hebben ofwel de spelende partij, ofwel de tegenspelers een positieve score behaald. Wat we daar verder mee gaan doen is afhankelijk van het type wedstrijd waaraan we deelnemen.

Als het om viertallen gaat dan lees je in een tabel die je in de spelregels vindt, in artikel 78, af hoeveel (internationale) matchpoints je wint (of verliest) met het verschil tussen de scores van beide teams op hetzelfde spel. Daarom praten we in zo'n teamwedstrijd altijd over de scores die 'wij' hebben behaald versus de scores die 'zij' hebben genoteerd. Zijn die hetzelfde (beide teams maken hetzelfde contract), dan verdelen we 0imps. Is er verschil, dan krijgt het team dat opgeteld een positief resultaat behaalt daar één of meer imp's voor – tot een maximum van 24. Het andere team krijgt niets. Om 24 imp te behalen (of verliezen) moet je het overigens wel heel bont maken: het verschil moet dan tenminste 4000 punten ^{b)} bedragen... Aan het eind van de wedstrijd krijgen we dus een uitslag in IMP's. En wie de meeste IMP's heeft, die wint.... Zo simpel kan het zijn en zo werkt het precies in een traditioneel toernooi waarin de winnaar doorgaat naar de volgende ronde en de verliezer afvalt (of zich via een troostronde alsnog kan plaatsen voor die volgende ronde).

Club-bridge werkt zo natuurlijk niet, daar valt nooit iemand af maar willen we wel per zitting een resultaat hebben en weten wie de zitting heeft gewonnen, wie tweede is geworden enzovoorts.

Artikel 78 van de spelregels gaat over scoremethodes. Het artikel noemt er drie:

1. Matchpunten
2. Internationale Matchpunten
3. Totaalpunten

Matchpunten

De definitie van het matchpunt is simpel: de score die je hebt behaald op een spel (positief of negatief) wordt vergeleken met de score van elke andere deelnemer. Voor elke score die slechter is dan de jouwe krijg je twee matchpunten, voor elke score die gelijk is aan de jouwe krijg je er één en voor elke score die beter is krijg je niks.

Dit betekent dus onder meer, dat het aantal punten dat je maximaal kunt krijgen op één spel afhankelijk is van hoeveel keer het spel wordt gespeeld: Als er 30 paren meedoen, dan wordt het spel in principe vijftien keer gespeeld. Dat betekent dat er maximaal veertien scores slechter kunnen zijn dan de jouwe – waarmee je dus op dat ene spel maximaal 28 punten kunt behalen. Doen er acht paren mee, dan wordt het spel vier keer gespeeld en kun je dus hooguit

drie scores verslaan en zo maximaal zes punten verdienen. Die 28 respectievelijk zes punten is de zogenaamde **top** – ofwel 100%. Maar het is niet moeilijk in te zien dat er iets vreemds aan de hand is als je per ongeluk alle score behalve één hebt verslagen. In het eerste geval krijg je dan 26 punten, ofwel 93% – in het tweede geval krijg je vier punten, ofwel 67%. Is dat eerlijk? Het wordt nog veel erger als je er twee voor moet laten gaan: in de eerste groep krijg je dan nog steeds 86%, in de tweede groep hou je 33% over.

Er is nog een tweede probleem met de matchpunt-telling, dat je misschien niet direct onderkent. In het eerste artikel in deze reeks hebben we gezien hoe ingewikkeld het bepalen van een score op een spel is - en dat hoe meer slagen je kunt bieden (en maken!) hoe hoger je score in punten wordt - en dat loopt op een zeker moment zeer steil op: 5♠ +1 levert niet kwetsbaar 480 punten op, maar 6♠ C levert je 500 punten méér op, ofwel ruim het dubbele - omdat je de moed had om twaalf slagen te vragen!

In de matchpunt-telling verzuipt dat element van het belonen van moed volledig: 6♠ C is méér dan 5♠+1 - je krijgt er twee punten extra voor. Een schijntje vergeleken met wat je krijgt als we naar IMP of naar totaalpunten kijken...

Een onbedoeld gevolg van deze anomalie in de parentelling is dat spelers erg gefocust zijn op het halen van zoveel mogelijk overslagen, in plaats van het bovenal zeker stellen van het geboden contract. Immers: ga je in je jacht op een overslag per ongeluk down, dan krijg je twee punten minder - wederom een schijntje als je het met de totaalpunten vergelijkt, waar je er misschien wel 700 hebt weggegooid...

Het adagium moet zijn: bied wat je denkt te kunnen maken, maar maak dat dan vervolgens ook en stel je contract niet in de waagschaal voor een extra slagje. Want als je aan het eind van de avond een cent per punt moet afrekenen kijk je wel twee keer uit voor je een zekere +650 omzet in een sullige -100 omdat je +680 had gekregen als het snit wel was gelukt... 750 punten inzetten om mogelijk 30 punten te winnen ...

Internationale Matchpunten

We kennen deze wijze van tellen al van de viertallenwedstrijd, maar we kunnen deze ook prima toepassen als we een parentoernooi spelen. Er zijn ten principale twee opties:

1. We vergelijken elke score met de datumscore: **Butler-telling**
2. We vergelijken elke score met elke score andere score in dezelfde windrichting: **Cross-imp telling**

De Butler-telling is het eenvoudigst: we berekenen nadat een spel door iedereen is gespeeld een gemiddeld resultaat op dat spel. Daarbij vlakken we extreme pieken af door de hoogste en laagste 10% van de bereikte resultaten niet mee te nemen in het bepalen van het gemiddelde. Van de score van elk paar berekenen we vervolgens het verschil met die datumscore. Zo'n verschil kan positief of negatief zijn. We zetten dat om in IMP's volgens de tabel van Artikel 78 van de spelregels.

Een voorbeeld: Spel 5 van de Paasdrive op maandag 3 april 2023. De scores waren (omdat OW steeds spelen noteren we negatieve scores want we rekenen eigenlijk altijd met de NZ-scores):

frequentie	score	contract	datum score	score nz	score ow	imp nz	imp ow	mp nz	mp ow	Cross NZ	Cross OW
1	-140	3♠ =		+310	-310	+7	-7	32	0	+7.44	-7.44
1	-150	3♣ +2		+300	-300	+7	-7	30	2	+7.14	-7.14
1	-180	2NT +2		+270	-270	+7	-7	28	4	+6.44	-6.44
7	-460	3NT +2	-450	-10	+10	0	0	20	12	-0.25	+0.25
5	-490	3NT +3		-40	+40	-1	+1	8	24	-1.13	+1.13
1	-520	3NT +4		-70	+70	-2	+2	2	30	-2.01	+2.01
1	-990	6NT =		-540	+540	-11	+11	0	32	-	+11.31

Er zijn 17 scores op dit spel. We laten de beste en de slechtste twee scores weg (10% is 1.7 dat wordt afgerond 2). We houden dan over: (1*-180 + 7*-460 + 5*-490)/13 maakt -5850/13 ofwel -450. Dat wordt de (virtuele) score van de nevenparen: -140 levert NZ +310 ofwel 7 imps, -150 levert NZ +300, eveneens 7 imps, -180 levert NZ +270 en dat is óók 7 imps; -460 is -10 voor NZ dat is echter 0 imps, -490 is dus -40 voor NZ ofwel -1 imp, -520 is -70 voor NZ ofwel -2 imps en -990 tenslotte is -540 voor NZ ofwel -11 imps. Bij de parentelling krijgen OW 100% minus de score van NZ, zodat elke keer dat het spel is gespeeld de twee paren 100% hebben verdeeld. Bij de IMP-telling krijgt OW de tegengestelde score van NZ en is het totaal aantal verdeelde imps per definitie steeds 0! Maar onderling zijn de verschillen groot - zeker als een paar een heel hoog contract heeft binnengehaald.

Heel duidelijk is ook te zien waar de onrechtvaardigheid zit in de parentelling: 3NT+2 of +3 is zo ongeveer het normale contract - de datum score voor de Butler telling is dan ook +450. Dus de scores die ongeveer daarop neerkomen en dat zouden ongeveer 50%-50% moeten opleveren, toch?

Maar in de praktijk leidt 3 SA+2 tot **20** voor NZ en **12** voor OW, dus NZ krijgt bijna tweemaal zoveel punten als OW, waar in Butler de score van NZ en OW gelijk is (0 imps).

3SA+3 leidt met **8** voor NZ en **24** voor OW tot een volstrekte omkering leidt: nu krijgen OW driemaal zoveel punten als NZ! In Butler wint OW één imp (en NZ verliest er eentje).

Wat vind je een redelijker resultaat? De MP-scores of de (cross-)imp-scores? Eerlijk zeggen!

De Cross-imp telling beschouwt elk deelnemend paar dat in de andere windrichting speelt als nevenpaar en bepaalt vervolgens voor elk paar scores het resultaat in imps. Die imps worden bij elkaar opgeteld en, om de getallen een beetje beheersbaar te houden, wordt het totaal tenslotte gedeeld door het aantal vergelijkingen dat is gemaakt (hier 17). De score van -140 wordt nu +7.44 imps, -150 levert 7.14 imps op, -180 is +6.44 imps, -460 wordt -0.25 imps, -490 wordt -1,13 imps, -520 wordt -2.01 imps en -990 wordt -11.31 imps.

Cross-imps is verfijnder dan Butler, want hier leveren -140, -150 en -180 verschillende resultaten, waar ze door de bandbreedte van de imp-schaal in de Butler tot hetzelfde resultaat leiden.

Butler uitrekenen is veel werk, vandaar dat het vroeger in het pre-computer tijdperk weinig werd gedaan: je moet eerst op elk spel een datumscore berekenen en dan elke score via de imp-tabel omzetten in imps.

Cross-imps is nóg veel meer rekenwerk, dus dat is eigenlijk pas 'bedacht' toen we op grote schaal met computers gingen werken.

Voor het rekenprogramma is het allemaal een fluitje van een cent - de Butlerscore heb ik nog met de hand uitgerekend, maar de Cross-imps heb ik echt door het rekenprogramma laten doen...

Totaal punten

Totaalpunten is een verouderde methode om te bepalen wie winnaar is, maar is wel heel zuiver: je volstaat met alle scores op de gespeelde spellen op te tellen. Maak je 6NT = zoals hiervoor op spel 5, dan heb je 990 punten verdiend. Zo tel je al je scores op en aan het eind van de zitting weet je wie heeft gewonnen.... Deze vorm van tellen vereist wel dat de paren (of spelers) **niet** ^{e)} van windrichting wisselen en betekent dus ook dat er uitslagen in twee lijnen (NZ en OW) zijn. Maar een gemaakt slem telt ook in deze telling veel harder aan dan een simpele deelscore... en opnieuw is het niet verstandig om terwille van een schamele 30 punten meer een manchepremie van 500 punten in de waagschaal te stellen...

Maakt de gebruikte telling veel verschil voor wie er wint?

Het antwoord op die vraag is niet precies te geven, maar in het algemeen is de tendens hetzelfde: wie hoog scoort in de parentelling doet het ook wel goed in de Butler en/of de Cross imps. Maar verschillen zijn er wel, vooral in bovenste helft van de ranglijst. Kijkend naar de Paasdrive van 3 april: de winnaars in de parentelling worden tiende in de Butler en elfde in de Cross-Imps. Nummer zes in de parentelling wint zowel in de Butler als in de Cross Imps telling. Maar nummer 15 in de parentelling wordt 16e in zowel Butler als Cross Imps - en voor alle duidelijkheid: nummer laatst is in alle drie tellingen hetzelfde paar....

De verschillen worden vooral verklaard door de 'grote' spellen: de slems en de gedoubleerd downgespeelde spellen. In een op imps gebaseerde telling is het belangrijk om te doubleren als er downkansen zijn. MAAR: doe dat niet met deelscores! Een of twee down betekent 50 of 100 punten voor jou, die je door te doubleren tot 100 (200) of 300 (500) verhoogt. Wordt het gedoubleerde contract gemaakt, dan kost je dat relatief weinig: 170 of 200 punten als het om een manche ging, maar het wordt wel heel duur als het om een deelscore gaat! Dan ben je zomaar 600 punten extra kwijt...

*b) Om in de buurt te komen van dat maximale aantal imp's moeten beide paren in het team een slem bieden en maken - en dan bij voorkeur allebei gedoubleerd: Als NZ, allen kwetsbaar, 6♦ gedoubleerd maken (reken even mee: 12*20 trekpunten, 240 dus, plus 500 manchepremie plus 750 slemmepremie plus 50 extra premie voor het maken van een gedoubleerd contract:*

1540 punten, en het nevenpaar maakt door een foutje in de verdediging in de andere windrichting ook kwetsbaar 6♠ gedoubleerd voor 1660 punten - dan bedraagt het verschil dus 3200 punten – en dat is zijn 23 IMPs. Swingspellen waarin in beide richtingen een slem gemaakt kan worden zijn zeldzaam, maar ze komen af en toe wel langs....

c) Als de paren niet steeds in dezelfde windrichting spelen kun je de scores niet meer vergelijken - immers als het ene paar +1430 scoort op een spel en het andere toevallig in de andere windrichting zit en -680 schrijft, dan tellen we appels en peren op....

Bridge telling: Zittingen en soorten wedstrijden

door Rob Bosman 7-5-2023

Dit is het derde artikel in een kleine reeks waarmee we je proberen te helpen om de bridge-telling en de verschillende wedstrijdvormen beter te begrijpen.

In de vorige twee bijdragen hebben we gezien hoe de score op een spel wordt berekend - en hoe je met die scores vervolgens kunt omgaan om tot een resultaat op een spel te komen. Maar daarmee zijn we er nog niet: want we rijgen de spelresultaten aaneen tot een zitting- of wedstrijduitslag. En we kunnen wedstrijden combineren tot competities. Hoe je dat doet is aan de organiserende instantie ('Regulating Authority') = in ons geval het clubbestuur dus. We sommen de mogelijkheden zoals we die heden ten dage kennen op:

- Parenwedstrijd met telling in MP's ('Paren')
- Parenwedstrijd met telling in IMP's ('Butler')
- Parenwedstrijd met telling in IMP's op basis van cross-imp
- Individuele wedstrijd met telling in MP's
- Individuele wedstrijd met telling in IMP's
- Individuele wedstrijd met telling in IMP's op basis van cross-imp
- Viertallenwedstrijd met telling in VP's
- Viertallenwedstrijd met telling in verloren/gewonnen spellen ('Board-a-Match')
- Viertallenwedstrijd met een gecombineerde telling in MP's en IMP's ('Patton')

Kortom: een rijke schakering aan mogelijkheden, waarbij de wedstrijden met totaalpunten nog maar even vergeten. Een club die zich beperkt tot slechts één mogelijkheid miskent deze rijkdom.

Elke vorm heeft zijn aantrekkelijke kanten - en is minder of meer geschikt voor bepaalde gezelschappen. Laat me dat even nader verklaren.

Tegenwoordig is er een zekere consensus onder bridge-leraren om als het op de telling aankomst nieuwelingen in de eerste plaats kennis te laten maken met de op IMP's gebaseerde telling. Waarom? Omdat het kernpunt van leren bridgen moet zijn het bieden van het juiste contract en dat vervolgens veilig af te spelen. Bridge is een denksport - geen gokspel. Zogenaamde parentijgers gaan zich vaak te buiten aan gokkerij: je knalt er een 'zogenaamd' psychologisch bodje in en je hebt al gauw een top te pakken - of een keer een nul, dat geeft dan niet zoveel. Deze spelers rekenen zichzelf graag tot de groep 'sterkere' spelers. Dat ze het plezier in het spel van de minder geroutineerde spelers hiermee behoorlijk vergallen interesseert ze eigenlijk niet: de hatelijke lachjes als ze weer eens in hun opzet zijn geslaagd zijn vaak niet van de lucht. Jammer genoeg zijn er nogal wat spelers opgeleid met de ideeën van topscores die worden binnengeharkt via listige overslagjes of zgn. psyches, waardoor de tegenstander het optimale contract niet meer kan vinden.

In een butler-wedstrijd werkt die strategie van de 'zogenaamd' sterkeren meestal niet: de uitglijders zijn bijzonder kostbaar - dus is het voor beginners veel prettiger om in imp's te tellen dan in mp's.

Paren

De telling in MP is feitelijk een waardering van de rangorde van de verschillende scores die deelnemers op hetzelfde spel hebben bereikt. De range van die scores speelt geen enkele rol. Wel maakt het aantal deelnemers nogal een verschil. Immers, als er (in extremis) twee scores zijn, dan zijn de mogelijke uitkomsten 0%, 50% of 100%. Meer smaken zijn er niet. Met drie scores wordt dat 0%, 25%, 50%, 75% of 100%. Met vier scores: 0%, 16%, 33%, 50%, 67%, 83% of 100%. We zien dus het aantal mogelijke uitkomsten snel oplopen: voor elke extra score komen er twee mogelijkheden bij

strategie

Het gaat er in de parentelling om dat je meer punten haalt (of minder verliest) dan de andere paren die in jouw windrichting spelen. Als je via een snit een overslag binnen kunt halen moet je dat zeker doen: ga je down, dan ben je vast niet de enige. Het doubleren van de tegenstander is zeker ook een mogelijkheid om hoog te scoren: meer dan een nul kan het niet kosten. Bij twijfel of een manche 'zit' kun je beter in de deelscore blijven - datzelfde geldt voor slems. Dat is een duidelijk verschil met butler en cross-imps!

Om een zinnige paren-uitslag te krijgen moet je toch tenminste zeven of acht scores hebben. Dan heb je 13 of 15 mogelijke resultaten in procenten op een spel. De groep moet dus niet te klein zijn en tenminste 14 paren bevatten. Krijg je die niet bij elkaar? Kies dan voor Butler!

Waarom het paren zo populair is geworden is evident: twintig jaar geleden hadden we nog geen computerprogramma's die het rekenwerk voor ons konden doen. Een clubavond eindigde steevast met het uitrekenen van de scorekaartjes door een groepje vrijwilligers, waarna de wedstrijdleider de verzamelde puntentotalen overnam op een tellijst, waarop eerst nog een paar controletellingen werden losgelaten, alvorens de uitslag bekend te maken. Met behulp van de zogenaamde frequentiemethode was dit handmatig tellen goed te doen.

Hoe anders is dat voor Butler, waar je per spel eerst een gemiddelde score moet berekenen en dan vervolgens elke score met dat gemiddelde vergelijken en waarderen met behulp van de IMP-schaal... De introductie van de rekenprogramma's heeft dat voorgoed veranderd: de computer rekent alles in real time uit.

Parencompetities

Parencompetities houden in dat een aantal zittingen met uitslagberekening in MP's worden gecombineerd in één uitslag. Om dat goed te kunnen doen is het van belang dat de deelnemers er steeds zijn, zodat de aan de competitie deelnemende paren ook allemaal de hele competitie spelen. Bij het indelen van de paren voor elke zitting zorgt de wedstrijdleiding ervoor dat over het geheel van de competitie gezien alle deelnemers ongeveer evenveel spellen tegen elkaar hebben gespeeld, - én dat ze ongeveer op evenveel spellen met **elk ander** paar zijn vergeleken. Aan het eind van zo'n competitie promoveerden/degradeerden dan een aantal paren naar een hogere resp. lagere lijn.

In de praktijk stuit dit op teveel moeilijkheden: gemiddeld is 20% (maandag) tot 35% (donderdag) van de deelnemers **niet** aanwezig op een clubavond. Dat maakt het vrijwel onmogelijk om een geloofwaardige competitie te organiseren en daarom doen we dat sinds een aantal jaren niet meer. **Butler**

De telling in IMP is gebaseerd op het viertallen: je bereikt een score op een spel en die vergelijken we met één andere score behaald door iemand anders op datzelfde spel. Klein verschil? Kleine bonus (of malus). Groot verschil? Grote bonus (of malus). Simpel, maar helder. En veel zuiverder dan bij het paren, waar een klein verschil tussen twee scores op dezelfde wijze wordt gewaardeerd als een groot verschil.

Of er veel of weinig andere scores zijn is voor de Butler-telling niet heel relevant. We vergelijken elke score immers met het gemiddelde van alle behaalde scores - waarbij de meest extreme scores, die voor vertekening kunnen zorgen, buiten beschouwing blijven. Is de range (verschil tussen de beste en de slechtste score) klein, dan gaan er weinig imp's om. Is de range daarentegen groot, dan kan het behoorlijk oplopen. En dat is terecht: als je extreme verschillen ziet op één bepaald spel, dan mag daar een extreme beloning aan worden verbonden.

Butler-telling is dus niet gevoelig voor de omvang van het deelnemersveld. Ook bij kleine groepen krijg je zinvolle resultaten. Maar ook voor Butler geldt dat een geloofwaardige competitie vereist dat de deelnemers steeds komen en dat over het geheel van de competitie gezien alle deelnemers ongeveer evenveel spellen tegen elkaar hebben gespeeld, - én dat ze ongeveer op evenveel spellen met **elk ander** paar zijn vergeleken.

In de tijd dat we nog competities van vier of vijf zittingen speelden gebruikte VBV aan de randen van het winter-seizoen de Butler telling omdat de lijnen dan vaak heel klein waren: paren gingen in die periodes (september, mei/juni) vaak met vakantie. Omdat sommige leden - en vooral degenen die net van de cursus waren gekomen - de telling niet snapten is dat gestopt. Men kon blijkbaar maar niet wennen aan de idee dat je punten-af trek kon krijgen als je resultaat slechter was dan het gemiddelde. En ook het feit dat je voor een overslag nauwelijks werd beloond, terwijl je wel heel veel punten verliest als je een slem niet hebt geboden vond niet altijd waardering...

Cross-imp

Cross-imp is een variant van Butler die een verfijnder resultaat geeft, omdat elke score met elk van de andere scores wordt vergeleken. Met de hand helemaal niet meer te doen, maar als gezegd: voor het rekenprogramma een fluitje van een cent - en waarschijnlijk zelf te prefereren boven Butler. Zeker met kleine groepen van vier of zes paren is dit dé ideale methode om een uitslag te bepalen.

strategie

Het gaat er in de imp-telling om dat je meer punten haalt (of minder verliest) dan de andere paren die in jouw windrichting spelen. Als je via een snit een overslag binnen kunt halen moet je dat zeker doen, maar bedenk: ga je nu down, dan ben je veel punten kwijt, dus het is misschien niet zo'n goed idee om een zekere manche in de waagschaal te stellen voor 30 extra puntjes.... Het doubleren van de tegenstander is zeker ook een mogelijkheid om hoog te scoren: maar opnieuw geldt dat áls ze het maken, dan kost dat heel veel - veel meer dan je zelf verdient als ze gedoubleerd down gaan in plaats van ongedoubleerd. In het algemeen geldt: speel veilig. Andersom: een manche levert veel meer op dan een deelscore, dus bij twijfel: bied de manche! In iets mindere mate geldt dat ook voor slem-biedingen.

Individuele wedstrijden

Het verschil met de parenwedstrijden is dat je als speler nu gedurende de wedstrijd met meerdere partners speelt. Vanwege dat gegeven zijn er vaak beperkingen aan de conventies die je mag spelen in een individuele wedstrijd. Individuele wedstrijden kunnen prima worden berekend zowel via MP's, IMP's als cross-IMP's. Op onze club doen we dit een enkele keer, bijvoorbeeld tijdens een Kerst- of Paasdrive.

Viertallen

Het meest in het oog springend bij viertallen is dat we nu in **teams** spelen. Die bestaan uit twee of drie paren (als er drie paren zijn dan spelen er steeds twee de wedstrijd). Zesmans-teams nemen deel aan competities en toernooien. De IMP-telling is de standaard - immers als twee teams tegen elkaar uitkomen dan heb je typisch twee scores - als je daar een parentelling (MP) op loslaat heb je dus 0%, 50% of 100%: meer smaken zijn er tenslotte niet!

Inherent aan het viertallen is dat we **competities** spelen, waarin elk deelnemend viertal alle andere deelnemende viertallen één of meerdere keren ontmoet. We rekenen de IMP-scores in elke wedstrijd om in Victory Points:

IMP's op één spel zijn voor 'wij' of voor 'zij'. Je kan ook zeggen: als ze voor 'wij' zijn dan zijn ze positief, als ze voor 'zij' zijn dan noteren we ze als negatieve imp's - *dat is wat we doen in Butler en Cross-imps omdat er geen 'echte' tegenstander is.*

In de viertallenwedstrijd is het niet anders, alleen bepalen we het verschil tussen wat 'wij' hebben behaald en wat 'zij' hebben binnengeharkt pas aan het einde van de wedstrijd. Dat verschil is dan ofwel positief ofwel negatief.

Bij het omrekenen naar Victory Points krijg je voor een resultaat van 0 imp's **altijd** 10 VP. Wat je voor positieve dan wel negatieve imp's krijgt is afhankelijk van het aantal spellen dat de wedstrijd telt - uiteraard heb je in een wedstrijd van 10 spellen minder kans om veel imp's bij elkaar te harken dan in een wedstrijd van 28 spellen.

We hebben heel lang schalen gehad die getrapt waren, maar sinds een paar jaar kennen we de continue schalen. Die bepalen voor ieder aantal spellen en voor elk verschil in imp's een score in VP's. Omdat er heel veel verschillende combinaties zijn worden VP's tot op twee cijfers achter de komma berekend. En waar de oude interval-schalen op sommige punten nogal arbitrair in elkaar gestoken waren is de continue schaal het resultaat van een wiskundige formule die aantal spellen en aantal imp's omzet in VP's. Het maximale aantal VP dat je in een wedstrijd kunt halen is 20. De tegenstander behaalt het verschil tussen jouw score en 20 VP's.

In internationale kampioenschappen spelen alle deelnemers meestal één keer tegen elkaar (de Round Robin) - en dan vaak korte wedstrijden van 16 of 20 spellen. Daarna volgen dan de finaleronden, waarin het een afvalrace wordt - meestal met de beste acht teams, waarbij de als eerste, tweede en derde geëindigde teams hun tegenstander mogen kiezen. Deze wedstrijden gaan doorgaans over veel meer spellen: 48 in de achtste finales, 64 in de kwartfinales, 96 in de halve finale en 120 spellen in de finale. Als de viertallenwedstrijd een afval-race is (alleen de winnaar gaat door) dan wordt de omrekening naar VP's achterwege gelaten.

Viertallen toernooien

Er worden ook viertallen-toernooien georganiseerd. Vaak is dan het aantal deelnemers (veel) groter dan het aantal wedstrijden (ronden) dat kan worden gespeeld. Om dan toch ervoor te zorgen dat er een beetje evenwicht komt in wie tegen wie gaat spelen kun je 'Zwitsers' indelen: na elke ronde wordt de stand opgemaakt, en in de volgende ronde spelen de teams die op dat moment eerste en tweede zijn tegen elkaar, nr 3 speelt tegen nr 4 enzovoorts. Hebben twee teams elkaar al ontmoet, dan kijken we een plekje lager en speelt nr 1 tegen nr 3. Dat indelen wordt zelfs voor de computer op een zeker moment even zoeken, maar met de huidige rekenkracht is de nieuwe indeling een kwestie van een aantal seconden. Om het extra spannend te maken aan het einde wordt de laatste ronde 'Deens' ingedeeld: dat wil zeggen nr 1 speelt tegen nr 2 - of ze elkaar nu wel of niet eerder hebben ontmoet. Wel wordt in dit geval bepaald dat nr 3 nr 2 niet meer kan passeren in de eindrangschikking. Zo'n laatste ronde is dus echt een finale.

Overigens kunnen we deze methode van indelen (Zwitsers) ook prima in een parentoernooi hanteren. We hebben dat op onze club recent gedaan tijdens de elfstedendrive. Er kwam wat handwerk aan te pas (het rekenprogramma ondersteunt wel zwitsers viertallen, maar niet zwitsers paren) - maar het is wel gelukt.

Board-a-Match

Het ultieme genoeg voor de viertallende parentijgers is Board-a-Match. De telling is kinderlijk simpel: het is viertallen met een telling in **mp's**!! Er worden maar twee scores met elkaar vergeleken, en je scoort dus 0, 1 of 2 **mp's** op elk spel. Het enige verschil met een 'gewone' parenwedstrijd is dat een verschil van 10 punten wordt genegeerd: 3SA+1 en 4♥C worden als identieke scores gezien. Het blijft toch viertallen, nietwaar? De strategie is dezelfde als in een paren-event.

Patton

Tenslotte hebben we nog de voor kenners mooiste denkbare wedstrijdvorm: viertallen met een telling die **imp** en **mp** combineert! In Nederland vrijwel uitgestorven, maar bijvoorbeeld in Frankrijk nog springlevend. Daar is vrijwel elk viertallentoernooi Patton, al dan niet met Zwitsere indeling.

Je speelt in een team, maar de wedstrijden zijn heel kort (vier tot maximaal zes spellen) en de uitslag wordt op twee manieren berekend:

1. volgens de Board-a-Match methode worden per spel 2 punten verdeeld, dus bij vier spellen in totaal 8 punten
2. van elk spel wordt de imp-score berekend. Die wordt vervolgens omgezet in punten volgens een speciale schaal. Het aantal punten is opnieuw gelijk aan tweemaal het aantal spellen, dus bij vier spellen ook 8 punten.

De VP-schaal voor Patton wedstrijden van 4 spellen ziet er als volgt uit:

verschil in imp	punten
--------------------	--------

0-2	4-4
3-6	5-3
7-12	6-2
13-20	7-1
21+	8-0

De helft van je score in een wedstrijd komt dus tot stand via de parentelling en de andere helft via de viertallentelling. Geweldig toch?

Het betekent ook dat je in je strategie aan beide zaken moet denken (30 punten extra betekent in **mp's** 2-0 in plaats van 1-1, maar één down in plaats van plus één kost je aan de impen-kant al gauw 11 imps, en daarmee verlies je zomaar 2 **VP's**..). In elke wedstrijd verdelen de teams dus onderling 16 (vier spellen per wedstrijd) of 20 VP (zes spellen per wedstrijd).

De TC overweegt om in het komend seizoen een Patton toernooi te organiseren.... We houden je uiteraard op de hoogte!

Checkback Stayman

door Rob Bosman 8-6-2021

Ik speelde vorige week een interessant spelletje. Het bieden begon als volgt:

zuid noord betekenis alerts

1♣ 1♠* 1♠: vier of meer ♠, kunnen vijf of zes ♦ naast zitten

1SA 2♣* 2♣: Checkback

Beide biedingen van de antwoordende hand werden keurig gealerteerd en uitgelegd – en ik dacht nu precies te weten wat voor type hand de checkback bieder heeft: een vijfkaart ♠ – want dat kon toch de enige reden zijn om überhaupt checkback te bieden... Maar ondanks dat openaar in het verdere biedverloop een vierkaart ♥ én een driekaart ♠ beloofde werd 3 SA het eindcontract. Dat had me moeten waarschuwen... Mijn verrassing dat iemand met een vierkaart ♠ toch een Checkback doet was de basis voor dit artikel. Ik interpreteerde de uitleg 'Checkback' als '*belooft een vijfkaart ♠*'. Dat was niet zo - en ik had moeten doorvragen. Omgekeerd was de uitleg '*vraagt naar de hoge kleuren, belooft niets!*' een betere omschrijving geweest. De les die we daar wederom uit leren is dat we zo precies mogelijk moeten uitleggen wat we bedoelen met een bod - en heel voorzichtig moeten zijn met conventienamen, omdat **a**) lang niet iedereen die begrijpt en **b**) er van vrijwel elke conventie verschillende varianten in omloop zijn waardoor het uitsluitend noemen van een naam tot grote misverstanden kan leiden.

Denk niet te snel dat je begrijpt wat een tegenstander bedoelt met zijn uitleg van de betekenis van een bieding. Vraag gerust meer en preciezere uitleg als je niet heel zeker bent dat je het allemaal doorhebt!

Nieuwsgierig geworden ben ik er eens echt ingedoken – en ik heb ontdekt hoe waardevol deze conventie is. Daarom:

Het principe van Checkback

Een van de belangrijkste conclusies na lezing van een aantal aanbevelenswaardige artikelen over Checkback is dat het een misverstand is dat je met Checkback een vijfkaart in je daarvoor geboden kleur belooft. De essentie van Checkback is dat je wilt weten wat voor verdeling je maat heeft. Checkback biedt je vooral een mogelijkheid om een 4-4 fit te vinden die anders wellicht onontdekt blijft.

Checkback is een variant van de bekende Stayman-conventie na een herbieding van 1SA door openaar. Het maakt niet uit welke twee kleuren zijn geboden voorafgaand aan de 1SA-herbieding - 2♣ is altijd een vraagbod.

Je gebruikt Checkback om achter mogelijke 5-3 of 4-4 fits te komen die in eerste instantie verborgen zijn gebleven in het bieden. Je verliest de mogelijkheid om het bieden in 2♣ te laten eindigen, maar de voordelen wegen daar meer dan tegen op (*zie ook naschrift*).

1♣/♦	1♥/♠
1SA	2♣*

Checkback vraagt openaar nu om te vertellen of hij een **driekaart** in jouw kleur heeft. Belangrijk: daarmee belooft je zelf **niet** dat je een vijfkaart in de geboden kleur (♥/♠) hebt. De klassieke antwoorden van openaar zijn nu:

- 2♦ Ontkent zowel een driekaart in jouw kleur als een vierkaart in de andere
- 2♥ Na 1♥: belooft een driekaart steun – na 1♠: belooft een vierkaart ♥ en ontkent een driekaart steun in ♠
- 2♠ Na 1♥: toont een vierkaart ♠ maar ontkent een driekaart ♥ - na 1♠: belooft een driekaart steun in ♠

Merk op dat in de gevallen waarin een driekaart steun wordt beloofd het niet duidelijk wordt of er in de andere kleur wellicht een vierkaart aanwezig is.

De openaar kiest soms voor 1SA met een gebalanceerde niet al te sterke hand terwijl hij toch een vierkaart in de ongeboden major heeft – door met 2♣ door te vragen dwing je openaar om die verzwegen vierkaart nu toch te melden... Dit gegeven zorgt er ook voor dat je om Checkback te gebruiken een zekere eigen kracht moet hebben: je moet samen tenminste 22-23 punten hebben. Dus als de herbieding van 1SA 11-14 pt belooft, doe je Checkback alleen met zelf tenminste 11 punten.

Als de herbieiding van 1SA 15-17 pt of meer belooft, mag je zelf zwakker zijn (puntje of 8, 9 als minimum).

CheckBack als beide hoge kleuren zijn geboden

1♥	1♠
1SA	2♣*

In deze biedserie vraag je met 2♣ of partner – die een vierkaart ♠ al heeft ontkend – of hij misschien wel een driekaart ♠ mee heeft. Door Checkback te gebruiken geef je je partner de gelegenheid om iets meer over de kwaliteit van zijn eigen major te vertellen als er geen fit in jouw kleur is:

- 2♦ Ontkent een driekaart ♠ en vertelt dat in hij in ♥ een vijfkaart heeft waarin twee van de drie tophonneurs ontbreken
- 2♥ Ontkent een driekaart ♠ en vertelt dat hij een vijfkaart ♥ met tenminste twee van de drie tophonneurs (dus AKxxx, AQxxx of KQxxx)
- 2♠ Toont precies een vijfkaart ♥ en een driekaart ♠

Partner zou natuurlijk ook een zeskaart of langer in ♥ kunnen hebben. Dat kan hem er soms toe brengen om een driekaart ♠ te verzwijgen: bijvoorbeeld met AKQxxx en drie kleine ♠ kan hij kiezen voor het antwoord van 2♥. Het is nu eenmaal soms niet doenlijk om in één conventie alle mogelijkheden te vangen.

CheckBack als er nog geen hoge kleur is geboden

1♣	1♦
1SA	2♣*

Dit is een bijzondere situatie. Vooral wanneer het partnership Walsh speelt kan zich dit voordoen. We maken daarom eerst even een uitstapje naar Walsh:

Na een opening van 1♣ biedt de antwoordende hand indien deze minder dan ca. 11 punten bevat, eerst een hoge vierkaart indien aanwezig, waarbij er een vijf- of zelfs zeskaart ♦ wordt verzwegen. Als de antwoordende hand sterker is wordt 'gewoon' eerst de lange ♦-kleur geboden en (na een eventuele 1SA herbieiding van openaar) later de aanwezige hoge kleur in *reverse*.

Als openaar met zijn 1SA-herbieding vierkaarten hoog heeft ontkend dan heeft het niet zoveel zin om Checkback te spelen, maar als je als openaar met een verdeelde hand tegenover een zwakke hand met lange ♦ liever in 1SA eindigt kan het zeker in een parenwedstrijd nuttig zijn om dat beoogde eindcontract zo snel mogelijk te bieden. Immers, als partner niet zwak is zal hij zeker doorbieden...

De standaard-betekenis van de responses op dit 2♣ checkback bod zijn identiek aan die van 2♣ als Stayman:

- 2♦ Geen vierkaart hoog
- 2♥ Vierkaart ♥ met of zonder vierkaart ♠
- 2♠ Vierkaart ♠, geen vierkaart ♥

Waarom zouden we in deze situatie check-back willen spelen? Dat ligt vooral aan de hand waarmee we op 1♣ hebben geantwoord:

Hand A

♠ K J 5 4
♥ 10 4
♦ K 10 6 5 4
♣ 9 6

Hand B

♠ K J 5 4
♥ A 10 3
♦ A 10 6 5
♣ Q 6

Met hand A bied je 1♠ over 1♣: je bent niet al te sterk en wilt zo snel mogelijk een fit in een hoge kleur vinden. Als partner nu 1SA herbiedt dan laten we het daarbij. Met hand B zijn we sterk genoeg om later een manche-invite te doen, dus nu bieden we wel 1♦. Na partner's herbieding van 1SA gaan we alsnog op zoek naar de fit in ♠ als die er is – en anders komen we vanzelf in 3SA terecht.

Wat nu als partner geen vierkaart hoog heeft en 2♦ herbiedt?

Kijk eens naar dit spel:

♠ K Q 5	♠ A J 10 4
♥ 10 6	♥ 9 4
♦ J 9 2	♦ A Q 8 6
♣ A K 10 6 3	♣ Q 7 4

En het bieden gaat:

1♣	1♦
1SA	2♣*
2♦	?

Als je nu 2♠ biedt belooft dat een vierkaart ♠, geen vijf – en het suggereert meteen en vooral dat jij geen stop in ♥ hebt. Je partner kan nu veel beter beoordelen welk contract het meest kansrijk is. Als partner nu 2SA biedt dan belooft hij een stop in ♥. Met deze hand moet partner kiezen of hij 3♣ of 3♠ biedt. Zoals dit spel ligt is 4♠ zeer kansrijk. 5♣ gaat ook als ♦K 10 tweede vóór AQ zitten - maar de kans daarop is veel kleiner dan dat de ♠ niet slechter zitten dan 4-2 en de ♦ zich een klein beetje gedragen.

CheckBack als er één hoge kleur is geboden

openaar antwoorder

1♣	1♥
1SA	2♣*
?	

De standaard-antwoorden in deze situatie zijn

- 2♦ Minder dan drie ♥, minder dan vier ♠
- 2♥ driekaart ♥ met of zonder vierkaart ♠
- 2♠ Vierkaart ♠, geen driekaart ♥

Het is goed te bedenken dat als openaar nu 2♠ antwoordt, hij met zekerheid een 4-2-3-4 verdeling heeft. Immers, door 1SA te bieden heeft openaar al verteld dat hij een verdeelde hand heeft. Met 4-1-3-5 of iets dergelijks had hij 1♠ herboden.

Na een 2♦ antwoord van openaar zal antwoorder doorgaans 2SA of 3SA bieden, afhankelijk van zijn sterkte. Maar laten we eens naar wat andere

opties kijken – vooral naar de situatie waarin openaar met 2♥ reageert – drie ♥ mee, met of zonder vier ♠:

Stel dat je de volgende hand hebt:

♠ A J 7 4
♥ A 9 4 3
♦ Q 6 2
♣ K 9

En de bieding gaat als volgt:

partner	jij
1♣	1♥
1SA	2♣*
2♥*	?

Partner belooft een driekaart ♥, maar kan nog steeds een vierkaart ♠ hebben. Door nu 2♠ te bieden beloof jij een 4-4 hoog – en met 2♣ had je al een manche-invite gedaan. Je partner zal nu steunen (3♠ met een minimum en 4♠ met een maximum) of afzwaaien (2SA met een minimum of 3SA met een maximum). *Terzijde: met jouw 14 punten zoals in deze hand maak je de voorgestelde manche natuurlijk altijd vol.... Slemaspiraties daarentegen mag je met deze hand niet meer hebben...*

De situatie is vergelijkbaar als jij met 1♠ hebt geantwoord op de opening van 1♣/♦:

1♣/♦	1♠
1SA	2♣*
?	

Openaar heeft de volgende opties:

- 2♦ Ontkent zowel vierkaart ♥ als driekaart ♠
- 2♥ Toont vierkaart ♥, met of zonder driekaart ♠
- 2♠ Toont driekaart ♠ en ontkent vierkaart ♥

Het is belangrijk je te realiseren dat - indien je als openaar zowel vier ♥ als drie ♠ hebt - je prioriteit moet geven aan het melden van de vierkaart ♥. Partner kan immers als hij geen aansluiting in ♥ heeft alsnog met 2♠ zijn vraag naar de driekaart ♠ herhalen. Als je prioriteit geeft aan het melden van de driekaart ♠ is de mogelijke 4-4 fit ♥ nu echt uit beeld

verdwenen... We zullen straks zien dat mijn tegenstanders daar iets op gevonden hebben.....

De antwoorder kan nu iets hebben als:

♠ A J 7 4 2
♥ A 9 4 3
♦ Q 6
♣ K 9

Via CheckBack kun je nu dus toch eenvoudig een 4-4 fit ♥ ontdekken – zelfs als daar een 5-3 fit ♠ naast zit. Spelen in een 4-4 fit levert niet zelden een slag meer op dan spelen in een 5-3 fit met dezelfde handen....

Terug naar mijn spelletje

Het bieden ging als volgt:

Openaar Antwoorder betekenis alerts

1♣	1♠*	1♠: vier of meer ♠, kunnen vijf of zes ♦ naast zitten
1SA	2♣*	2♣: Checkback, vraagt openaar naar zijn hoge kleurenbezit, belooft niets!
2♦*	3SA	2♦: vier ♥ en drie ♠

(note: mijn tegenstanders spelen geen Walsh, maar bieden met een hand met 8 pt of meer eerst een hoge kleur, ook als daar een even lange of langere ruitenkleur naast zit - een soort canapé)

Hier wordt checkback gebruikt om uit te vinden wat voor verdeling openaar heeft. Want de antwoordende hand ziet er als volgt uit:

♠ 10 8 6 3
♥ 4
♦ A K 6 5 4 3
♣ A 8

We weten van openaar nu dat hij drie ♠ en vier ♥ heeft. Bovendien weten we dat hij tenminste twee ♣ heeft en dus hoogstens vier ♦ (maar drie ♣ - drie ♦ of vier ♣ - twee ♦ is ook nog mogelijk). Kortom – 3SA is een veilig contract. Als Openaar geen vierkaart ♥ heeft is 5♦ waarschijnlijk beter. Prachtig toch, deze conventie?

Merk op dat mijn tegenstanders de antwoorden op 2♣ hebben aangepast, Het valt te bedenken dat 2SA 'gratis' als vierde antwoord-optie kan worden meegenomen en de betekenis kan krijgen van het oorspronkelijke 2♦ (*immers – als openaar geen majors heeft dan biedt antwoorder doorgaans 2SA, dus dat kun je dan net zo goed als openaar doen, toch?*)

Mijn tegenstanders spelen de antwoorden als volgt:

- 2♦ Belooft een driekaart steun in de kleur van antwoorder én een vierkaart in de ander major
- 2♥ Na 1♥: toont een driekaart ♥ zonder vierkaart ♠ - na 1♠: belooft een vierkaart ♥ en ontkent een driekaart ♠
- 2♠ Na 1♥: toont een vierkaart ♠ maar ontkent een driekaart ♥ - na 1♠: belooft een driekaart ♠ en ontkent een vierkaart ♥
- 2SA Ontkent zowel een driekaart in jouw kleur als een vierkaart in de andere

Deze fijnzinnigheid, die het probleem van het kunnen noemen van een vierkaart in de ongenoemde major oplost vind ik persoonlijk een geniale vondst.

In het spel waarmee dit allemaal begon maakt de leider bij het beste tegenspel 10 slagen – maar welke verdediger start met ♠ als hij AKJ heeft? Hij heeft ook ♣Q10753 van – dus een kleine ♣ lijkt aantrekkelijker. Dat geeft de leider direct al elf slagen:

Z/NZ

♠ 10 8 6 3			
♥ 4			
♦ A K 6 5 4 2			
♣ A 4			
♠ A K J	N	♠ Q 7 2	
♥ 10 6 5	W	♥ Q J 9 8 7	
♦ 9 7	O	♦ J 10 8	
♣ Q 10 7 5 3	Z	♣ 9 8	
♠ 9 5 4			
♥ A K 3 2			
♦ Q 3			
♣ K J 6 2			

Dat betekende 84% voor NZ. En dat kwam dan weer vooral doordat meer dan de helft van het veld niet in een manche zat – een deelscore in ♦ was favoriet, met een enkele uitglijder zoals enkele paren die OW liet ontsnappen in 3♣ of zelfs 2♥ en 3♥. Twee paren vonden in NZ ♠ een speelbare kleur: hoewel daarin bij het beste tegen- en afspel negen slagen gemaakt kunnen worden ging het ene paar in 4♠ twee down en maakte het andere 2♠ met twee overslagen... Tegen 3SA kwamen twee noordspelers met ♠A uit... De ene speelde nog twee keer ♠ en was daarmee de enige die tegen 3SA drie slagen wist op te rapen, de andere interpreteerde de door zijn partner bijgespeelde ♠2 als een hartensignaal en switchte naar die kleur in slag twee. Toe hij vervolgens op de ruitentrein zijn klaverenlengte iets te ver afbrak eindigde deze noordspeler met één slag...

Naschrift

Stel je voor dat je de volgende hand hebt en je partner opent met 1♣ en herbidt na jouw 1♠ antwoord 1SA:

♠ K 8 6 3
♥ 7
♦ K 5
♣ J 8 6 5 4 3

Met deze hand wil je niet in 1SA blijven zitten, maar 2♣ is checkback.... Per consequentie bied je met deze hand 3♣. Je partner moet daarop passen: het is non-forcing.

Verwijzingen

[Marc Smith: CheckBack Stayman op Bridgebum.com](#)

[Wikipedia: Stayman/CheckBack Stayman](#)

[Kees van der Weijden: Walsh](#)

De 4-3 of de 5-2 troeffit

door Roelof Santing 16-4-2021

Niemand heeft moeite met het spelen van een contract met tien troeven, waaronder Aas, Heer en Vrouw. Maar zo mooi is het niet altijd.

U zit 3^e hand en raapt op:

♠ H842

♥ T6

♦ V64

♣ V862

7 punten in een 4432. Hopelijk weerstaat u de neiging CNN te melden dat u Wereldnieuws hebt; u zult het deze keer echt met deze kaarten moeten doen!

Partner open met 1♥. Rechts past.

Nagenoeg iedereen zal met bovenstaande hand het bijbod van 1♠ doen; 4+-kt ♠ en minimaal 6 ptn (*als u systeemtechnisch een ander bod doet, is het zaak dat goed uit te leggen aan tafel ?*).

Links past en partner biedt nu 2♦. Rechts past weer, en u bent weer aan de beurt.

Wat heeft partner tot nu toe beloofd?

Als u het systeem “5-kt hoog” speelt, toont partner met zijn 1♥ minstens een 5-kt; met zijn rebid van 2♦ geeft hij daarnaast een 4-kt ♦ aan, en minimaal 12 tot maximaal 17 ptn (met 18+ had hij gesprongen in de 2^e beurt). Grappig is dat ook in het systeem “alles 4-kt” een 1-bod in een kleur en daarna een 2-bod in een lagere kleur betekent: in de eerste kleur (i.c. ♥) een 5-kt en in de 2^e kleur een 4-kt. Beide systemen geven dus exact dezelfde informatie.

Desondanks is er met uw vlakke 7-punter geen enkele reden tot optimisme van welke aard dan ook.

Wat doet u? 2 SA is natuurlijk geen optie, dat belooft - naast dekking in de nog niet genoemde kleur (i.c. ♣) - 10/11 ptn, maar daarnaast is dat ook nog eens een invitatie aan partner om – met overwaarde – 3 SA te bieden. Op dat laatste zit u al helemaal niet te wachten, maar ook als partner slechts 12 ptn heeft, is het vast niet winnend om met slechts 19 ptn samen in te zetten op acht (van de dertien) slagen.

Kortom, noodgedwongen moet uw keuze vallen op een mottig fitje in één van de twee kleuren van partner. Wat wordt het?

- Pas, daarmee kiest u dus (impliciet!) voor ♦ troef, in een 4-3 fit;
- 2♥, een keuze voor ♥ troef, in een 5-2 fit.

Kies voor de 5-2 fit, bied 2♥!

Rationale: de troeven die u als dummy meebrengt zijn op twee wijzen waardevol voor de leider:

wellicht kan uw partner uw troef benutten om een verliezer in een bijkleur te vertroeven. Met uw vlakke verdeling is het onwaarschijnlijk dat uw hand introefwaarde heeft.

Daarnaast, elke troef die u meebrengt is er weer één minder bij de tegenstanders. Maar dat geeft op dit spel ook geen soelaas, in beide kleuren eindigt het met zeven troeven, de tegenstanders hebben er dus in beide gevallen zes.

Volgens de kansberekening zijn 6 uitstaande kaarten het vaakst 4 om 2 verdeeld (en veel minder vaak in het veel prettiger 3 om 3).

Omdat partner kort is in de overige kleuren, zal partner (leider) in een vroeg stadium tijdens het spelverloop gedwongen zijn in te troeven. Met ♦ troef moet hij dat doen van zijn 4-kt troef, en dan resteren hem slechts 3 troeven. De kans is groot dat er een tegenspeler is met 4 troeven, de leider is dus na het introeven **troefkort**. Maar, als ♥ troef is; dan resteren er nog 4. Ook bij een 4-2 zitsel heeft hij dan in elk geval nog gelijke lengte.

Dus als reminder

Liever een 5-2 fit dan een 4-3 fit

De lol van het spel

door Jan ten Cate 27-4-2021

Van verscheidene leden heb ik reacties ontvangen over die 2 verhaaltjes die ik schreef over de schoonheid van het spel. Deze reacties waren veelal positief. Ook kreeg ik de vraag hoe je nou beter kunt leren bridgen. Of ik niet wat tips kan geven.

Tja, dat is lastig. In eerste instantie deed me dat denken aan wijlen Piet Borst. Een Haagse topspeler, café bridger, toernooi bridger en zeer gewiekst. Hij speelde met iedereen en heel erg vaak. Er doen verhalen de ronde dat hij zich liet inhuren om te spelen. Na een paar spellen vroeg hij aan zijn partner: "Vindt u bridgen leuk?". Op het bevestigende antwoord zei hij dan: "Zou u het dan niet eens gaan leren?".

Zoals u allen weet is leren bridgen een nooit eindigend proces. Na 2 minuten uitleg kun je boerenbridge meespelen en na 2 dagen kun je mee-bridgen en na 2 jaar denk je dat je het wel zo'n beetje onder de knie hebt. Maar wij, ervaren bridgers, weten wel beter. Je doet nog steeds domme dingen. Hoe vaak zeg je na het spel niet: "sorry partner, dit had ik veel beter kunnen doen".

Dat idee gaat nooit weg. Leg je er bij neer. Focus niet op beter bridgen maar vooral op de lol erin houden. Mijn voornaamste tip is : "doe normaal". Met het bieden, met het afspelen en met het tegenspelen.

Om mee te beginnen: **De uitkomst.**

Ik kan natuurlijk geen regel geven om altijd maar goed uit te komen maar een paar handvatten zijn er wel. Als je partner geboden heeft kom je bij voorkeur zijn/haar kleur uit, tenzij..... Als je partner een kleur gevolgd heeft kom je zeker die kleur uit, tenzij..... Even terug naar Piet Borst. Piet volgde 1 harten en de tegenstanders boden 3sa. Zijn partner kwam uit met schoppen en 3sa werd gehaald. Het contract zou 1 down gegaan zijn met een hartenstart. Piet excuseerde zich dan. Sorry partner, ik had natuurlijk schoppen moeten volgen. Voor de start. Natuurlijk is het niet zo dat de kleur van je partner altijd een goed resultaat oplevert, maar dat doet een andere start evenmin.

Het allerergste is, vind ik, dat een normale start, laten we zeggen de 4 e van boven in je langste kleur, tot succes had geleid terwijl jouw exotische start het contract doet maken.

Je moet het ook zo zien: als iedereen in het normale 3sa contract zit en iedereen start normaal, dan scoor je 50%. Maar er is er altijd wel eentje die een exotische start heeft. Negen van de tien keer gaat dat mis waardoor jij 55% krijgt met je normale start. Eén op de tien keer heeft die exotische start succes, het heet dan een brilliancy, waardoor hij 100% krijgt en jij maar 45% . Toch maar normaal starten dus en die exoot af en toe zijn topje gunnen. Zorg dat jij niet die exoot bent; jij start normaal.

Je start je partners kleur tenzij... Tenzij er een goede reden is dat niet te doen. Bijvoorbeeld als je er een renonce in hebt of je hebt een schier onaantastbare serie in een andere kleur.

Vaak heeft je partner helemaal niet geboden. Als dat erg vaak voorkomt, neem je een andere partner. Maar nu moet je wat verzinnen. Voor de opgelegde start hoef je geen tips, die doet iedereen goed. Stel dat de dummy een eigen kleur heeft geboden.

Bijvoorbeeld 1♠ – 2♥ - 2♠ – 4♠.

Je hebt zelf niks in die harten maar je hebt troef aas en ruiten heer. B.v. Axx xxx Hxx 9876

Sommigen zeggen dan om nooit onder een heer vandaan te starten en hier dus “veilig” met de klaver 9 te starten. Ik doe dat niet zo gauw. Ik start aanvallend, hier met een kleine ruiten omdat we snel moeten zijn onze slagen te maken voordat ze verdwijnen op de harten. Of je maat heeft harten tegen en die lopen niet weg of de leider heeft ook harten en dan loopt alles weg. Soms kost het een slag en dat is dan jammer. Soms levert het een slag op en dat is fijn en soms maakt het niks uit en dan is het ook fijn.

Ik start liever aanvallend, met het risico wat weg te geven, dan schijterig, vooral als ik denk dat we snel moeten zijn. In een groot slem ligt dat wat anders natuurlijk. Dan start ik troef bij voorkeur.

Waar het op neerkomt is, doe normaal. Niet zomaar met een secce Heer, niet met een korte kleur tegen sa. Starten met zomaar een los aas. Is erg goed tegen 7sa maar verder is het twijfelachtig. Met AH.. dan is het normaal en met Aas sec kan het soms ook wel maar zomaar met het Aas van Ax of Axx is niet zo vaak goed. In de kleur van je partner is het wat vaker goed maar ook lang niet altijd.

Tim Verbeek, topspeler uit Amersfoort, zei een tijdje terug tijdens een clinic: start eens half jaar helemaal niet met een aas en zie hoe je resultaten omhoog gaan.

Kees Bakker, een erg goede Utrechtse bridger, looft vijf euro uit voor elk spel waarbij de start van zo'n zomaar Aas de enige goede start is. Daarentegen krijgt hij één euro van jou voor elk spel waarbij de start van zo'n aas een slag weggeeft. Kees is stil gaan wonen aan de Vecht en is gestopt met werken.

En dan nu iets over: **Het afspelen.**

Daar is zoveel over te zeggen. Zoveel dat dit niet de juiste plaats is en bovendien.. dat is al zo veel gedaan door zoveel betere spelers/docenten. Mocht je nou echt serieus wat bij willen leren dan is er al heel lang geleden een boek geschreven waar je werkelijk wat aan hebt. Geen moeilijke spellen maar gewone alledaagse dingen en geweldig goed uitgelegd en nog ontzettend leuk ook. Dat boek heet “Card Play Technique” or “The Art of Being Lucky”. Het is geschreven door Nico Gardener (sommigen kennen misschien nog de Gardener Sans Atout) samen met Victor Mollo (van “Bridge in the Menagerie”) .

Het is in het Engels, maar erg goed te begrijpen en erg leuk. Het is al net zo oud als wij, althans een gedeelte van ons, het is van 1955. Een jaar overigens waarin wel meer goede dingen ontstonden.

Het is opnieuw uitgegeven en de moderne versie is waarschijnlijk wel via het internet te bestellen. Zéér de moeite waard voor jezelf of een prachtig en nuttig cadeau voor je partner.

Terzijde zij overigens vermeld dat meer dan 80% van de fouten en verziekte spellen door partner worden veroorzaakt.

De ondertitel “The Art of Being Lucky” geeft het ook wel een beetje aan. Het is een kunst om geluk te hebben en je moet dat geluk ook een beetje helpen. Neem nou onderstaand spel, simpel maar wel illustratief:

♠: AV987

♥: HB4

♦: 654

♣: 93

♠: HBT65

♥: AT6

♦: B87

♣: AH

Je opent 1 schoppen en al snel zit je in 4 schoppen. Ze starten met klaver Vrouw.

Het draait er een beetje om of je de Harten Vrouw bij West eruit snijdt of bij Oost. Je hebt geen idee. Je snijdt over West. En dat was goed. Prachtig 4 schoppen contract. Maar soms, ongeveer 50% van de gevallen, was dat fout en je hebt een rot score. Je partner zegt dat je over Oost had moeten snijden. Partners doen dit namelijk vaak wel goed. En op de spelverdeling aan het eind van de avond staat dat het inderdaad altijd 10 slagen is. Zie je nou wel zegt partner nog, ik zei het toch.

Kun je dit nou leren? Dit goede gokken? Welnee!!

Je moet helemaal niet gokken. Je moet zoals Cruijff zei : “de bal het werk laten doen”. Kan ook een andere voetballer geweest zijn maar waar het op neerkomt is dat de tegenstanders de harten moeten gaan spelen en niet jij!! Je trekt dus de troeven, je speelt de andere klaver en je speelt ruiten. Ze kunnen 3 ruitenslagen meenemen en dan blijft er niets anders over dan harten en dat is precies wat je wil. Of ze spelen klaver, in de dubbele renonce... je troeft aan de ene kant en gooit een harten weg aan de andere kant en troeft later een harten voor de 10 e slag.

In de hogere lijnen speelt iedereen zo en is het gesneden koek. In de lagere lijnen is dit niet gesneden koek en gaat dit wel eens mis. En het is dus niet mazzel dat zij de harten aanspelen en jou de snit cadeau doen. Het is het helpen van het geluk door de andere kleur, klaver, te elimineren en een tegenstander in te gooien met ruiten. En dat heet dan een throw-in in het Engels en dat klinkt veel moeilijker dan een ingooi.

Enfin, eigenlijk niet zo moeilijk maar je moet het wel even gezien hebben om dit de volgende keren wel zelf te zien en goed te doen. Dit komt héél veel voor. Ook kansjes op een ingooi, je weet het niet zeker maar het zou kunnen en dan is het de moeite waard. Alles is beter dan gokken. Gokken kan altijd nog.

Dit was een voorbeeld van een simpel techniekje. In het genoemde boek staan nog veel meer van die techniekjes. Het is erg leuk erover te lezen en allengskens leer je erg veel bij.

En dan is er natuurlijk ook nog: **Het bieden**

Wellicht doe ik dat een andere keer. Daar is nl. ook wel wat over te zeggen. En dan bedoel ik niet allerlei mooie conventies, maar gewoon algemene opmerkingen.

Als je af en toe leuke resultaten behaalt omdat je iets goed gedaan hebt geeft je dat toch een fijn gevoel en daarmee houd je de lol in het spel. Het is fijn om een topje te scoren en het is nog fijner om veel topjes te scoren maar als die allemaal ontstaan doordat de tegenstanders iets oenigs doen gaat de lol er na een tijdje af. Neem nou zo'n spel als hierboven omschreven en je speelt het goed af en je behaalt er een mooi resultaat mee dan heb je er toch meer vergenoegen van dan dat je per ongeluk de goede kant op snijdt. Althans, zo werkt dat bij mij.

De transfer-weigering

door Christa Feddema 19 september 2023

Tijdens de biedwedstrijd van september 2023 werd de volgende situatie voorgelegd:

Spel 1,
N/-

Oost

♠ V 3

♥ A H V 10 5

♦ H V 7 3

♣ A 5

Na de voorpas van Noord zal Oost openen? Waarop valt de keus?

- 1♥ met 20 punten wel erg sterk [*5 Oostspelers kozen hiervoor*]
- 2 SA enigszins een a-typische verdeling met 5-4-2-2

Echter, geef Oost ♣3 in plaats van ♦3. Met een 5-3-3-2-verdeling en 20 punten is het nu een boekjes-bod van 2 SA opening.. [*8 spelers kozen hiervoor (soms met een inleidend bod van 2♣ of 2♦, waarna in de volgende biedbeurt alsnog op 2SA-werd ingezet)*].

Kortom: het 100%-ideale bod bestaat niet in dit geval.

Hoe verder na de 1♥-opening? Bijgaand de westhand:

Spel 1, **West**
N/-

♠ H B 8 4 2

♥ 8 6 4

♦ B 10 4

♣ 10 4

Oost

♠ V 3

♥ A H V 10 5

♦ H V 7 3

♣ A 5

De meer ervaren spelers hanteren het basissysteem vijfkaart hoog.

West heeft 5 puntjes en een drie-kaart steun, dat is een nagenoeg automatisch 2♥ bijbod, waarop Oost natuurlijk de manche uitbiedt (4♥). Dit bod wordt gewaardeerd met een 10.

3 paren eindigden in resp, 1♥, 2♥ en 3♥. Waardering: telkens een 2.

Hoe ging het verder met de paren die SA openden?

Ze eindigden allemaal in 3 SA, en dat is slechts 5 punten waard; er zijn in ♣ 9 kaarten afwezig daarnaast ook nog 2 Azen. Het is een weinig kansrijk contract; 5 punten is nog ruim gewaardeerd. Niemand zit in de buurt van de ♥-manche, goed voor de TOP. (één paar bood door naar 6♥. Dat levert 0 punten op).

Schijnbaar is hier een stukje biddetheorie onbekend, te weten : **De transferweigering**

Na 2 SA is 3♥ het geëigende bijbod van West, de Jacoby-transfer naar ♠.

Als Oost braaf/trouwhartig de transfer aanvaardt en 3♠ biedt, rest West weinig anders dan het 3 SA-bod. De manche is geboden en Oost heeft geen idee of dit goed of slecht is; hij kan moeilijk uit 3 SA weglopen naar 4♥, toch? Het probleem zit in het reeds bereikte biedniveau (drie-niveau).

Na een **1 SA**-opening, gevolgd door de Jacoby-transfer, is er voldoende ruimte om door te zoeken naar het juiste contract. Maar na Jacoby op drie-niveau is er nauwelijks nog manoeuvreerruimte.

ADVIES

Het advies is in deze specifieke situatie de transfer te weigeren, d.w.z. Oost moet geen 3♠ bieden, maar de transfer weigeren en 3 SA bieden. De betekenis daarvan is

Partner: ik heb een 2-kaart in jouw (transfer) kleur, dus ik zie daarin geen fit. Ik heb echter wel een 5-kaart in de andere hoge kleur.

West weet nu genoeg:

- Heb je een zeskaart ♠, dan is er een ♠-fit dus je biedt 4♠
- Heb je een driekaart ♥, dan is er een ♥-fit dus je biedt 4♥

- Heb je noch een driekaart ♥, noch een zeskaart ♠, dan is er geen fit in een hoge kleur dus PAS je en is het eindcontract 3 SA.

Naar analogie van de biedserie 2 SA – 3♥ (transfer naar ♠) – 3 SA om een vijfkaart ♥ te melden, toont ook de biedserie 2 SA – 3♦ (transfer naar ♥) – 3 SA een vijfkaart, maar nu in ♠ natuurlijk.

Een slagje meer...

door Roelof Santing 18-7-2020

Een slagje extra is toch nooit weg, nietwaar.

Kijk eens naar spel 17 van donderdag 15 juli. Je hebt de Westhand en speelt 4 ♠

Het betreft een spel uit een wedstrijd op basis van Matchpunten, bij VBV met afstand de populairste scorevorm. Een slagje meer levert veel punten op, anders vind je jezelf terug aan de onderkant van de lijst.

Jouw kaart:

♠ HVT865

♥ B97

♦ H4

♣ T9

Dummy gaat open en daar ligt:

♠ AB32

♥ AT32

♦ A965

♣ A

Speelplan: West telt één ♣-verliezer en twee ♥-verliezers. De ♣-verliezer kun je troeven in dummy.

En de ♥-verliezers? Dubbele snit? Of is er een andere mogelijkheid?

Je haalt eerst in 2 rondjes de troeven van NZ op en vervolgt met ♦H, ♦A en ♣A. Daarna troef je ♦5 in de hand, ♣T in de dummy en ♦6 in de hand. Dat zijn al 8 slagen.

Nu resteert

West

♠ xx

♥ B97

♦ -

♣ -

Oost

♠ x

♥ AT32

♦ -

♣ -

In slag 9 speelt de leider ♥B en duikt in Oost. Zuid wint de slag, en heeft een probleem!

Hij heeft nu nog ♥Vxx en kl H. ♥na is in de vork en kost een slag, ♣na is in de dubbele renonce en kost ook een slag (West ecarteert een ♥ in de hand en troeft in dummy).

Kortom, Zuid kan het niet goed doen; in beide gevallen is de tweede ♥-verliezer plotsklaps verdwenen: 12 slagen.

Deze techniek heet

“eliminatie en ingooi”

Allereerst worden de (veilige) exit-kaarten van Zuid geëlimineerd en daarna wordt hij aan slag gebracht, met louter nog verliezende opties: hij mag kiezen voor de dubbele renonce of de ♥-vork. Zuid is kansloos; hij is **ingegooid**.

Wat waren de resultaten op dit spel?

Henny van Schuppen kwam nog het verst. Hij troefde wel een ♣ in dummy, maar troefde slechts één keer een ♦ in de hand. Op deze wijze was de ♣ helemaal en de ♦ “partieel” geëlimineerd.

Daarna ging hij van slag in ♥ en had het geluk dat de laatste uitstaande ♦ bij Noord zat. Dus Zuid kon er niet meer veilig uit en de 12^e slag was alsnog geboren.

5 andere leiders maakten ook 12 slagen, telkens doordat de desbetreffende Zuidspeler een slag cadeau gaf.

OW komen zo tot 12 slagen. Hebben ze dus slem gemist?

Nee *), want Noord kan bij de uitkomst in de 1^e slag roet in het eten gooien door te starten met ♥.

Als Zuid nu een ♥-slag maakt, gaat hij simpel van slag en wacht rustig op de tweede ♥-slag.

Zes keer startte Noord met ♥. Drie leiders konden daardoor niet verder komen dan 11 slagen. Twee Zuidspelers bestrafden de goede ♥-start door in de 2^e slag in de ♥-vork te spelen, zodat de leider automatisch 12 slagen kon oprapen en één Zuid-speler had waarschijnlijk een misklik; hij ecarteerde de belangrijke ♥ Heer in een troefrondje.

(*) in de Oosthand is 6♠ onverliesbaar)

4♠ + 1 was goed voor 32%, een extra slagje (4♠ + 2) leverde 78% op, niet te versmaden, lijkt me.

Eliminatie en ingooi!

Je moet het een keer hebben gehoord of er over hebben gelezen. En, je moet het herkennen aan tafel.

De winst is de moeite waard !

Het bieden

door Jan ten Cate 26-5-202

Bridge is een “bidders game”. Zeggen ze wel eens. Op hoog niveau kunnen ze allemaal wel afspelen en tegenspelen en daar zie je weinig verschillen tussen de spelers. Ze weten wel welke aanpak de meeste kans heeft en als ze down gaan, gaan ze met zijn allen down en kost het weinig.

Het echte onderscheid wordt gemaakt met het bieden. De manche bieden of niet, het slem uitbieden of niet, de strafdubbel uitdelen of niet. Soms loont het passief te zijn en soms loont het agressief te zijn. Niemand doet dit altijd goed maar de betere speler natuurlijk wel vaker dan de wat mindere speler.

Op ons niveau zie je toch wel verschil tussen de manier van afspelen van de verschillende spelers. Goed afspelen loont dus terdege en goed tegenspelen ook.

Ik speel met verschillende partners, sommigen erg goed en sommigen wat minder goed. Wat mij opvalt is dat ik met goede spelers bijna niks hoeft af te spreken. Ze spelen veelal hetzelfde. Hooguit of er een zwakke ruiten of een zwakke majors bij in de 2♣ opening zit. Verder niks.

Als ik met anderen speel, zomaar een toernooitje op Step bijvoorbeeld, zeg ik altijd maar dat ik hun kaart speel. Ik denk dan, beetje hautain, dat ik dat wel kan. Maar oh wee, wat kom ik daar een scala aan conventies en afspraken tegen. Om er een paar te noemen: best minor, montreal, walsh, transfer walsh, zwakke sans, wisselende sans, dutch doubleton, acol principes, canapé, stayman, stayman relay, niemeijer, puppet stayman, super stayman, gazilli, verdi, namyats, zuidafrikaanse texas, josephine, wisselende intermediate jumpshifts, fitbids, bergen raises, inverted bergen, transfer lebensohl, rubensohl, unusual, Ghestem, Michaels, Blackwood, last train, mixed raises, capelletti, landy, multi landy, dont, best defence, hello, mini-splinters, omgekeerde muiderberg.

Signaleren met hoog-laag = even/oneven of aan/af, romeins, lavinthal, romeins lavinthal, revolving discards, smith-reese, odd ball, suit preference. 4^e van boven, 4^e van boven en soms 3^e,

2^e/4^e, 1^e/3^e/5^e, kleintje plaatje, MUD, journalist, hoe lager hoe grager, hoogste van binnenserie, 2^e/4^e door de leider heen. Eerste discard Romeins daarna revolving. Conventies vervallen bij tussenbieden, behalve na een jump, maar system-on na een dubbel. 1430, 0314, gestroomlijnd heren, gerber, exclusion enzovoorts.

Nou, en dan zie ik dat allemaal en dan denk ik: veel plezier met mij. Ik ken die conventies wel, vooral van naam, maar ik ga daar natuurlijk fouten mee maken. Net zoals zij zelf overigens. Het zijn vast allemaal goede afspraken als je met je vaste maat speelt, maar dit is toch ondoenlijk als je zomaar eens een keer met iemand speelt. Telkens doe ik het fout. Partner speelde ergens ♥7 bij en ik dacht dat dat een hartensignaal was, een 7 is immers oneven. Nee, zei mijn partner, ik heb alleen maar oneven kaarten en dan is de hoogste dus Lavinthal. Oh, nou sorry dan maar, ik had het niet in de gaten. Zo krijg ik toch wel vaak op m'n kop.

Het zal je dan ook niet verbazen dat ik **geen liefhebber ben van al te veel conventies**.

Er zijn er een paar echter die ik als noodzakelijk beschouw en dat is om te beginnen natuurlijk Stayman en transfers na een SA opening. Vanaf nul punten. Dat speelt iedereen. Prima. De meesten spelen Niemeijer na 2SA. Ook prima.

Een tweede noodzakelijke afspraak is azen vragen. Bijna iedereen tegenwoordig doet dat met 4SA en dan 1430 met troef heer als 5e Aas. Doe dat nou ook maar.

De derde is Lebensohl en dat klinkt misschien raar. Vroeger had een 1SA opening nog iets preemptiefs... de tegenstanders zwegen respectvol. 1SA was toen ook 16-18. Maar tegenwoordig bieden ze op van alles en nog wat tussen en dan is het noodzakelijk een tool te hebben om onderscheid te maken tussen zwakke, inviterende en sterke handen. Lebensohl geeft je die mogelijkheid. Varianten als transfer-Lebensohl en Rubensohl zijn natuurlijk ook goed maar zonder verdere afspraken is Lebensohl toch wel gemeengoed geworden. Misschien dat een van onze docenten hier eens een artikel aan kan wijden.

Voor wat betreft het signaleren vind ik laag=aan of even (dus hoog=af of oneven) een prima afspraak. Altijd, in alle gevallen.

Op een Aas start geef je aan/af en met een Heer start geef je even/oneven (ook wel: A=attitude en King=count). Als het zinloos is om te signaleren, bijvoorbeeld een singleton/renonce in de dummy, geef je suit-preference (d.w.z. met een lage vraag je om de laagst overgebleven kleur en andersom). Dit gaat natuurlijk niet altijd helemaal perfect maar dat geldt ook voor andere systemen en deze is lekker simpel. Ik raad het een ieder aan.

Als ik nu de systeemkaart bekijk waarmee ik met de meeste partners aardig uit de voeten kan dan staat daar het volgende op (en soms dus helemaal niks):

1♣ vanaf 2, multi, muiderberg, zwakke sprongen, multi landy, lebensohl, 1430, laag=aan of even, 1^e/3^e/5^e. En dat was het. Oh ja, gambling 3sa, Ghestem en 2 over 1 manche forcing. Verder niks en dat gaat vaak goed. Geen misverstanden!! Tuurlijk leveren soms mooie conventies nog betere resultaten maar die gaan ook wel eens mis doordat een van beiden hem vergeten is of je bereikt zonder die conventie hetzelfde resultaat.

Ik stel het nu wat simpel voor want er zijn natuurlijk toch nog wel wat impliciete onuitgesproken afspraken zoals bijvoorbeeld de support dubbels en redubbels, SOS redubbels en 4^e kleur MF.

Iets dat lastig is en vaak misgaat is het doublet. Op 1 niveau als informatiedoublet is het simpel maar in een competitief biedverloop is het toch moeilijk en hoe vaak gebeurt het niet dat je dubbelt en ze halen het contract. Was toch straf zegt de ene en info zegt de andere maar de zaalnul is ontzettend mooi rond. (3♠ is overigens het contract dat het vaakst gedubbeld gehaald wordt). Ik doe het niet meer.. bij mij is een dubbel altijd een take-out dubbel tenzij het echt voor 100% duidelijk is. Mijn partner kan er natuurlijk wel op passen en er een strafdubbel van maken maar mijn bedoeling is het nooit. Zaalnullen door gedubbelde deelscores komen bij mij bijna niet meer voor (zie verderop). Andere zaalnullen des te meer. Het dubbelen van een deelscore betekent bijna altijd dat je je partner vraagt nog actie te ondernemen. En wat hij dan doen moet is natuurlijk niet duidelijk maar hij moet wel wát doen. Ook voor de tegenstanders is het vaak onduidelijk en soms gaan zij nog een stapje hoger. Mooi toch.. beter 3♥ tegenspelen dan 2♥. Je hebt ze dan lekker eentje gelift. Laat het daar dan ook bij, ga ze niet nog een keer liften. Eén keer actie is meestal genoeg. Sommigen noemen zo'n dubbel dan ook een actie-dubbel. Partner bied wat!!

Het kan zijn dat je je nek uitsteekt en dat dan je hoofd afgehakt wordt door de tegenstanders. Het zij zo. Een nul moet je af en toe accepteren maar passief blijven zitten totdat het de tegenstanders behaagt te passen is op den duur, denk ik, verliezend bridge.

Twee voorbeelden van gisteravond op de club. Ik mocht spelen met een van de betere spelers van Veenendaal. In het eerste spel ging het bieden links 1♥, partner 1s en rechts 2♥. Ik had ♠VBxx ♥– ♦T9xxx ♣Axxx. Waardeloze hand natuurlijk met 7 punten maar met de renonce harten misschien toch wel wat introefmogelijkheden, wat er ook troef wordt. Dus ik dubbel in spannende afwachting welke kleur partner gaat kiezen en hoop dat we niet gedubbeld gaan worden voor een vermogen.

Tot mijn verbazing wordt er rondgepast en gaan we 2♥ gedubbeld tegenspelen. Dat was nou ook weer niet de bedoeling. Partner had wel een mooie hand om tegen te spelen en als ik wat sterker was geweest was het vast wel down gegaan. Nu echter niet, Theo speelde hem perfect af en 2♥!C was het droeve resultaat. Had ik nou maar gepast dan hadden we 2♥C gehad voor 45%. Nu natuurlijk een nul. Aan de andere kant... het was een take-out dubbel waarmee ik partner vraag het 2♥ bod uit te nemen met wat haar het beste lijkt. De actie-dubbel! Partner had nog een 4-kaart ruiten erbij en volgens de double dummy solver was het zelfs 4♦ voor ons. Dus achteraf met open kaarten was het allemaal niet zo raar. Als je je nek uitsteekt met zo'n ontzettend zwak take-out doubletje kan het goed of slecht uitpakken maar het wordt niet een saaie deelscore. Als je zo'n partner hebt die zo zwak er nog in komt met een dubbeltje moet je toch maar een kleur bieden en er niet op vertrouwen dat hij wat tegenspeelwaarde heeft. Maja, misschien had ik toch maar risicoloos moeten passen.

Het volgende spel had ik weer 7 punten. Nu was het ♠T9xxx ♥Bxxx ♦x ♣AVx en rechts opende met 1♦. Ik pas. Ik vond volgen met 7 toch wel wat teveel van het goede en links komt 2♦ en pas pas.

Bah, partner moet wel wat hebben want het bieden sterft uit op 2♦. Waarom biedt partner niet wat? Ze zal toch niet in ruiten zwaar tegen zitten?? Ik durf bijna geen take-out dubbel meer te geven gezien het vorige spel. Straks gaat het dubbel bij mij en dan pas pas pas en 2♦!C. Ervaringen uit het verleden zijn geen garantie voor de toekomst, zelfs niet als het het vorige spel betreft dus ik geef toch maar weer een dubbel. Partner biedt 2♥ en rechts komt nog 3♦ en dan pas pas pas.

En voorwaar.... eentje down. Missie geslaagd, eentje opgedreven. Ook nog naar de DDS gekeken en 2♥ zat erin en 3♦ moet eentje down en zulks geschiedde. Gelukkig nam partner de dubbel uit met 2♥. Ik denk ook dat het goed is "to take-out a take-out double". Soms gaat het natuurlijk vreselijk mis maar daar moet je tegen kunnen. Alleen maar passief toekijken is ook niet risicoloos.

Meebieden zo gauw het enigszins kan! Kan lastig zijn voor de opps en kan partner helpen bij start en tegenspelen. Een vijfkaart en 8 punten is al voldoende om niet kwetsbaar op één-niveau te volgen. En met een zeskaart hoog toch al wel gauw springen. Gewoon doen. Partner moet natuurlijk niet gaan mopperen als het ook af en toe vreselijk slecht uitpakt. Daarentegen hoort een kwetsbaar volgbod op twee-niveau van behoorlijke kwaliteit te zijn, vooral de troef moet degelijk zijn. En dit geldt des te meer kwetsbaar in viertallen.

Wel op twee-niveau volgen met gammele handen gaat vaak goed en ik zie het sommigen vlot, klakkeloos en moeiteloos doen en ze scoren er ook nog vaak mee. Dit is denk ik een kwestie van stijl en ervaring. Ik heb het bridgen geleerd met robber bridge om geld en dan zijn 11- of 14-honderdjes toch dure grappen. Ook met de oude telling. Ik ben dus vrij behoudend (sommigen zeggen schijterig) met volgen op twee-niveau, maar dan mis je de boot soms.

Niet kwetsbaar op derde hand openen met heel erg lichte handen is in een parenwedstrijd leuk en soms effectief wat betreft het moeilijk maken voor de opps, maar je partner moet er toch ook wel rekening mee houden dat je wat zwakker kan zijn en je niet direct naar een manche

knallen. Anderzijds kan je natuurlijk best een gewone normale opening hebben en dan moet partner niet op de rem gaan staan. Het blijft lastig en leuk.

Om af te sluiten een aardigheidje van 20 jaar geleden, op Step. Niet kwetsbaar 3^e hand. Ik had nul punten maar wel T9876 van schoppen. Ik opende 2♠ Muiderberg. Links in de denktank en uiteindelijk 3SA. Pas pas pas. 13 slagen gehaald. 3SA +4. Arbiter werd erbij gehaald. Ik had geopend met nul punten. Maar dat mag natuurlijk, je mag bieden wat je wil. Maar... ik had geen 4 kaart laag erbij en dat hoort bij een Muiderberg en de arbiter heeft de score veranderd in 6SA + 1 omdat ik geen 4-kaart laag had. Ik kan er nog om lachen. Gelukkig hebben we tegenwoordig wel veel goede arbiters. Ik moedig psychs overigens niet aan hoor. In tegendeel. Ik doe het (bijna) nooit meer.

Hoe vaak komt dit nu voor!

door Roger Roelofsma

Op onze competitieavond op donderdag 3 oktober 2024 kreeg ik bij het tweede spel dat we speelden bijzondere kaarten in mijn handen. Nou is elke kaart op zichzelf natuurlijk niet zo bijzonder, maar het totaal van al mijn 13 kaarten was dat in dit geval wel.

Voor zover ik weet had ik nooit eerder een bridgehand gehad waarin mijn hoogste kaart lager was dan een 9. Een hand zonder plaatje komt al weinig voor. Zo'n hand krijg je gemiddeld één keer per 275 spellen, oftewel één keer per 11 à 12 avonden van 24 spellen.

Degenen die op de bewuste avond Oost zaten aan tafel 3, zoals ik, kregen bij spel 10 een hand zonder plaatje toebedeeld. Maar dit was niet "gewoon" een hand zonder plaatje, het was een hand waarin ook geen 10 te bekennen was, ook geen 9, en zelfs geen 8.

Kansrekening vond ik op de lagere school al interessant. Nu zich deze bijzondere situatie had voorgedaan wilde ik er wel even een berekeningetje op loslaten. Misschien lijkt het ingewikkeld, maar in dit geval gaat het om een eenvoudige berekening. De kans om een hand te krijgen waarin de hoogste kaart lager is dan een 8, is namelijk $24 \div 52 \times 23 \div 51 \times 22 \div 50 \times \dots \times 12 \div 40$. Dan kom je uit op een kans van 0,0000393085..... Dat betekent dat je zo'n hand gemiddeld één keer per 254.398 (meer dan een kwart miljoen dus) spellen krijgt. Gemiddeld (maar ach, het is maar een gemiddelde; er is altijd een kans dat het binnenkort weer een keer gebeurt) zal het dus één keer per 10.600 avonden van 24 spellen voorkomen dat je zo'n hand krijgt. Als je één avond per week bridget is dat een periode van ruim 203 jaar.

Op het bewuste spel werd bij ons aan tafel door Zuid 2 harten gespeeld en dat contract werd met een overslag gemaakt. Ik vond het mooi dat mijn "waardeloze" hand toch nog een slag opleverde door een introever met harten 7.

Onbegrepen biedingen

door Rob Bosman 24-5-2021

Wat voor de ene speler de gewoonste zaak van de wereld is komt voor de ander als een totale verrassing uit de lucht vallen. Vooral waar ervaren bridgers een nieuwe lichter van net van de cursus gekomen spelers ontmoeten leidt dat tot bijzondere taferelen. Niet zelden ook voelen vooral de ervaren bridgers zich ernstig benadeeld, terwijl de 'jonkies' zich van geen kwaad bewust zijn. Als dan de ervaren spelers hun ergernis uiten leidt dat niet zelden tot verontwaardiging bij de nieuwe spelers, die zich aangevallen voelen.

Laat ik een paar voorbeelden geven, dan begrijpt u wat ik bedoel:

west	noord	oost	zuid	
-	1♦	2♥*	2♠	2♥* - zwak sprongvolgbod, zeskaart
3♥	4♠	5♥	pas	
pas	?			

U zit noord (*kwetsbaar tegen niet*) met de volgende hand:

♠ A543
♥ A
♦ HVB843
♣ B4

en u moet kiezen. Maat heeft zeker vijf ♠ en een puntje of tien, elf. ♦A of ♣A maakt 5♠ zeker – oost heeft een zwakke hand en west is getuige zijn barrage-bod van 3♥ ook niet al te veel. U besluit tot 5♠ voor een volle nul!

Want oost heeft zijn hand uitgelegd conform de aanbevelingen van Berry Westra. Bij Berry wordt een zwak sprongbod aanbevolen met een hand met een zeskaart waarin weinig tophonneurs aanwezig zijn. Punten in de zijkleuren spelen daarbij geen rol, zodat zo'n zwak sprongvolgbod in het woordenboek van Berry Westra zelfs tot 14 punten kan bevatten! Dat was hier dus ook het geval: oost heeft namelijk:

♠ B8
♥ VT8763
♦ T7
♣ AHV

U verliest drie slagen (♦A en ♣AH). En dat terwijl 5♥ er niet in zit...

Les 1: neem niet voetstoots aan dat de uitleg 'zwak sprongvolgbod' altijd betekent 'minder dan een opening'. In de huidige lesmethoden is wordt een hand als zwak gekwalificeerd als de kwaliteit van de zeskaart matig is – i.e. niet tenminste twee van de drie tophonneurs bevat.

Laten we eens naar een ander voorbeeld kijken.

West	Noord	Oost	Zuid	
-	-	-	pas	
2♦*	3♣	3♥	4♣	2♦* - soort multi, alleen zwakke zeskr ♥ of ♠
4♥	?			

Wat is je volgende bod als je de volgende hand hebt:

♠ T
♥ B97
♦ HT97
♣ AHV72

Doublet? 5♣? Pas?

In de praktijk is 5♣ het beste bod – waarom dat zullen we zo zien. Maar verplaatsen we ons even naar onze partner, die tegen 4♥ X mag uitkomen:

♠ V4
♥ T8
♦ AV862
♣ BT86

Troefstart is misschien wat passief, maar ♦ lijkt niet goed. ♣ is ook een optie... De leider lijkt een 3-3 hoog te hebben, maat heeft dus zo te zien ook een dubbelton ♥. Van de ♠ weten we weinig – dus is het raar dat maat voor een hartenstart kiest? Maar die start geeft in de praktijk twee slagen weg:

west	oost
♠ A98632	♠ HB75
♥ A3	♥ HV6542
♦ 43	♦ B5
♣ 953	♣ 4

West heeft dus 2♦ geopend – zwak met 6♠ zoals we zien. Noord heeft 3♣ geboden en oost biedt nu 3♥ – uiteraard zonder alert of uitleg, want volgens oost is het toch zonneklaar dat na een doublet of tussenbod van noord de conventies zijn vervallen en dus moeten NZ begrijpen dat oost nu ‘gewoon’ een eigen kleur biedt.... West snapt het in elk geval wel nu hij na 4♣ van zuid 4♥ en niet 4♠ biedt. Dat OW hun tegenstanders nu volledig het bos in hebben gestuurd door te verzuimen uit te leggen dat ze GEEN pas/corrigeer biedingen hanteren in dit biedverloop (sterker: daar hadden ze nog nooit van gehoord, zover was de docent niet

gekomen in de lessen) maakte weinig indruk op OW – het ultieme verweer was dat ze beginners zijn, dus waar zeuren die tegenstanders over??

NZ voelen zich ondertussen aardig genomen – maar ja, wat doe je eraan? OW hebben de betere fit volledig gemist – maar door niet te corrigeren naar 4♠ heeft west wel voorkomen dat NZ met 5♣ hebben uitgenomen. En bovendien heeft het ervoor gezorgd dat zuid de slechtst denkbare uitkomst op tafel heeft gelegd.

Nog een voorbeeld. Hier gaat het om twee spellen die elkaar inderdaad opvolgden aan tafel. Op spel 1 opent speler A (oost) in de tweede hand 2♣ – dat is een multi-bid met een zwak tweekleurenspel (5-4 of beter) ♥/♠, alle mancheforcing handen, semiforcing in ♥ of ♠, 20-21 óf 24-25 SA. Tegenstander B (zuid) volgt met 2♦, uiteraard zonder alert. Het bieden eindigt in 4♥: west biedt 2♥ over 2♦, noord zegt nog 3♦ en oost biedt nu 4♥ – Oost heeft een 4-3-3-3 met 20 punten. 13 slagen later hebben NZ geen enkele slag weten te maken.

Op spel 2 opent speler C (west) in de derde hand 2♣ – dat is hetzelfde multi-bid als hiervoor. Tegenstander D (noord) volgt met 2♦, uiteraard wederom zonder alert. Speler A biedt 2♥ (net als zijn partner op spel 1 deed in dezelfde positie), maar nu komt er geen 3♦ van speler B – en speler C past nu ook omdat hij deze keer de zwakke variant met beide hoge kleuren had. Er wordt niet goed tegengespeeld door NZ waardoor west zijn contract met een overslag maakt (volgens de Double Dummy Solver moet het contract één down).

Spel 2 Noord	Spel 1 Zuid
♠ H743	♠ 853
♥ V	♥ V2
♦ HV762	♦ HB8742
♣ AHT	♣ 43

Speler B in spel 1 (rechter diagram) heeft een slechte zeskaart met zes punten. Dat bod hoeft niet per sé te worden toegelicht – maar dat verandert toch wel als we naar speler D kijken die in dezelfde positie hetzelfde bod doet met een vijfkaart (soit) met zeventien punten! Dit is een ongebruikelijke variatiebreedte die het toch wenselijk maakt daar iets over uit te leggen aan je tegenstander.

Ook in dit geval begrepen NZ, een paar beginnende bridgers, niets van de ergernis van hun tegenstanders. Ze maakten in een latere gedachtenwisseling ook duidelijk niet te zijn gediend van goede raad. Jammer, want zo'n paar mist kansen.

Nog een laatste voorbeeld, toevallig van hetzelfde paar als hiervoor met het 2♦ volgbod.

Een van de partners opent 1♣ (gealverteerd en uitgelegd als 2+). De tegenpartij past en nu verhoogt de andere speler naar 2♣ (op de kaart staat dat dat klaverensteun belooft met 6-9 punten). Openaar besluit de bieding met 2SA en nu komt de volgende dummy op tafel:

♠ HT964
♥ T2
♦ BT8
♣ VT4

Als tegenstander begrijp je dan dat deze beginners nog erg veel moeten leren....helemaal als tijdens het afspelen blijkt dat de openaar een 3-3-4-3 verdeling heeft met een vierkaart ♦... Op deze wijze bereik je natuurlijk nooit het optimale contract van 2♠...

Dat brengt me bij:

Les 2: Probeer om je van commentaar te onthouden. De meeste beginners zien achteraf zelf wel dat ze iets niet goed deden – en vele beginners hebben lange tenen, waar je maar beter niet op gaat staan, hoe goed je bedoelingen ook zijn.

Maar er is ook iets te leren voor de beginners:

Les 3: Besef als beginnende bridger dat je nog niet alles weet – en dat je soms onbedoeld je tegenstanders informatie onthoudt waarop ze volgens de spelregels recht hebben, wat een grond kan zijn voor score-correctie door de wedstrijdleader. Word dan niet boos op de wedstrijdleader (of op je tegenstander als die voor jouw gevoel het mes op tafel heeft gelegd) maar besef dat de wedstrijdleader je raad probeert te geven opdat je dezelfde fout niet nogmaals zult maken – en dat dat vaak ook de enige intentie is van je tegenstander....

Spel 10 O/A

♠B2
♥VB10
♦AHB93
♣H84

♠AHV74
♥A3
♦1084
♣V97

W N
O Z

♠63
♥7652
♦7652
♣652

♠10985
♥H984
♦V
♣AB103

Speelplan Sans Atout

door Roelof Santing 27-4-2019

Het gebeurde zo'n 10 jaar geleden in Lunteren. Mijn rechertegenstandster is leidster in een SA-contract. Hoe ze het deed, deed ze het; ze mishandelde het spel op schrikbarende wijze en speelde zichzelf kansloos een paar down. Na het spel wendde ze zich tot mij met de opmerking "je kunt me vast wel vertellen wat ik fout heb gedaan". Mijn reactie "vertel eerst maar eens wat jouw speelplan was", waarop ze zei "ik maak nooit een speelplan". Ik sloot de discussie met te zeggen "tsja, dan is het daar fout gegaan".

De praktijk van deze dame is ook bij VBV vaak herkenbaar: doe maar iets, geen idee waartoe het leidt. Echter, een beetje aandacht voor het spel en een speelplan op hoofdlijnen levert vaak veel slagen op,

Neem het onderstaande spel (West gever, niemand kwetsbaar)

West (leider)	Oost (dummy)
♠ A3	♠ H9
♥ HVB2	♥ 654
♦ AV76	♦ 5432
♣ 543	♣ AHV2

U bent, onder voortdurende passen van NZ, in 3 SA beland.

Noord komt uit met ♠ V.

Hoe pakt u dit aan?

Probeer u het eerst zelf, hierna volgt het volledige plan van aanpak (het speelplan). Direct eerst een klein uitstapje: wat doet u in de 1^e slag:

- Nemen in dummy met ♠ H;
- Nemen in de hand met ♠ A;
- Maakt helemaal niet uit;
- Kan ik op dit moment nog niet zeggen.

Aanpak van een SA-contract

Neem de tijd als de dummy open gaat en kijk ook even goed naar de uitkomst en - als de tegenpartij heeft geboden - laat dat bieden nog even op je inwerken.

Met 28 ptn, en zonder fit in een hoge kleur, is er niets mis met een 3 SA-contract. Het baart enige zorgen dat Noord start in uw zwakste kleur (♠); u hebt weliswaar met ♠ A en H twee prachtige “stops”, maar u bent hierdoor direct al een “stop” kwijt. U mag ervan uit gaan dat NZ gaarne met ♠ doorgaan als ze later in het spel weer aanslag komen. Zaak om uw 2^e ♠ stop even te koesteren en zeker niet vrijwillig op te geven.

De 2^e stap is bij een SA-contract is : **Tellen**.

- a. U telt eerst de vaste Voor deze slagen hoeft u niets anders te doen dan te incasseren; de tegenpartij kan op geen enkele wijze verhinderen dat u ze maakt.
In dit spel hebt u 6 vaste slagen (♠ A, ♠ H, ♦ A en ♣ A, ♣ H en ♣ V). Helaas is dat onvoldoende voor uw contract; u moet 9 slagen maken; u komt er dus nog 3 tekort.
- b. Daarna de werkslagen, te beginnen met de “zekere werkslagen”. ♥ HVB zijn goed voor twee extra slagen, zodra u ♥ A bij de tegenstander eruit hebt gedwongen. Even een klein beetje werken, en daarna oogsten. De opbrengst van dit “werk” is dat u twee slagen verdient. Samen met de 6 vaste slagen zit u dan al op 8 (van de benodigde 9) slagen. Maar, de tegenpartij wint ♥ A en die gaan ongetwijfeld door met ♠. Daarmee raakt u uw laatste ♠ stop kwijt, en KUNT U DAARNA BETER NIET MEER VAN SLAG GAAN (want dan bent u down!).
- c. Nu komt het zoeken naar de kansslagen, want u moet ergens nog een 9^e slag
Er zijn twee soorten kansslagen, beide afhankelijk van het zitsel van de kaarten bij de tegenpartij: snijden en lengteslagen

Loop de kleuren eens langs, waar liggen nog kansen op extra slagen?

♠? U hebt in ♠ twee vaste slagen, en daar blijft het echt bij.

♥? Hiervoor is al aangetoond dat de ♥-kleur altijd goed is voor twee zekere werkslagen. Is er in de ha nog een kans op een 3^e slag (op een kansslag dus)?

Het antwoord is: JA. U kunt in de ♥ snijden door in dummy (Oost) te beginnen. Legt Zuid ♥ A, dan gaat ♥ 2 eronder. En legt Zuid klein? Een plaatje in West! Als Noord klein legt, terug naar de dummy en dat trucje herhalen en zo nodig zelfs nog een 3^e keer. Heeft Zuid ♥ A, kan hij het gewoon niet goed doen; zodra hij ♥ A speelt, hapt hij “lucht” (i.c. ♥ 2). En voor u is het BINGO, u hebt een 3^e ♥-slag (en dus zeker uw contract).

♥ biedt nog een andere kans op een 3^e slag. Zelfs als de onverlaat Noord met ♥ A één van uw plaatjes inpikt, zou het kunnen dat de 6 afwezige ♥-kaarten heel vriendelijk 3 om 3 zijn verdeeld. In dat geval is - na drie rondjes ♥ - deze kleur “op” bij de tegenstanders en is ♥ 2 de 13^e en laatste(!) ♥-kaart en dus gewoon hoog. ♥ 2 is een lengte-slag. Dus, goed kijken of de tegenstanders telkens bekennen (♥ 2 is hoog) of dat één van beide een keer niet bekent. In dat laatste geval zaten ze niet 3-3 en heeft de andere speler er minstens nog één. U hoeft niet bij te houden welke ♥ dat is; die kaart is 100% zeker hoger dan uw ♥ 2.

♦: U hebt AV76 tegenover 5432. Samen 8 kaarten, NZ hebben er slechts 5 (HBT98). U kunt snijden op ♦ H bij Zuid voor een extra slag (50% kans). Ook is er een grote kans dat de 4^e ♦ vrij wordt (als de ♦ 3 - 2 zitten bij NZ) (ca 68% kans).

Probleem in deze kleur is dat NZ aan slag komen en vrolijk een ♠-polonaise starten, die pas eindigt als u down bent.

♣: U hebt 543 tegenover AHV2. AHV zijn al als vaste slagen meegeteld. Resteert de kans op een lengteslag (vergl de ♥). Dus, ook hier, KIJKEN. Bekennen ze allebei (ze zitten 3-3) dan is ♣ 2 vrij, en is uw 9^e slag.

Plan Na deze inventarisatie moeten u een plan bedenken hoe u de grootste kans hebt het contract te maken. Met name de volgorde waarin u de kaarten speelt is van groot belang. Met het incasseren van alleen de vaste slagen komt u niet ver. U hebt er maar 6, u komt er dus drie tekort. Één, vaste slagen lopen niet weg, eerst werken ! Begin met de zekere werkslagen. Nadat ♥ A eruit is, zit u in ieder geval minstens al op 8 slagen. Zoals bij het inzoomen op de ♥-kleur als is aangegeven, het zou spijtig zijn als u aan het verdrijven van ♥ A een eigen ♥-honneur moeten spenderen. Het liefst wilt u daar ♥ 2 aan offeren.

M.b.t. ♥ A zijn er twee mogelijkheden:

Zuid heeft ♥ A.

Door telkens ♥ vanuit de dummy te spelen, neemt u de kans mee dat ♥ A “goed” zit (bij Zuid). Legt Zuid klein, dan gaat u weer naar dummy en speelt u weer ♥, en zo verder. Met ♥ A “goed”(50% kans) maakt u dan zeker uw drie ♥-plaatjes en bent u binnen.

Noord heeft ♥ A

Zit ♥ A “verkeerd” (één van uw hoge ♥-kaarten valt ten prooi aan ♥ A). Tegenpartij vervolgt met ♠; die slag maakt u natuurlijk, maar nu mag u niet meer van slag (♠-dreiging bij de tegenpartij).

Als Noord ♥ A heeft, blijft u voorlopig op 8 slagen zitten. Dan moet één van de andere kansen “het maar doen”.

- A. Incasseer de vrij gespeelde ♥-plaatjes en let daarbij goed op hoe de ♥ vallen bij NZ. Bekennen beide tegenstanders elke ♥-ronde, dan is ♥ 2 de 13^e en laatste; die is vrij, en daarmee gepromoveerd tot een slag (de 9^e).
Lukt dat niet, dan...
- B. gaat u op de ♣ af. Incasseer alle hoge ♣ in dummy, en let weer goed op het bijspelen van de tegenstanders. Hebben ze er allebei 3 (en moeten ze dus telkens bekennen), dan is ♣ 2 de 13^e en laatste (en dus vrij) en is dat uw 9^e slag.
Levert dat ook niets op, dan
- C. hebt u nog één optie achter de hand, de kanskaart ♦V moet de 9^e slag worden. ♦ 2 uit dummy en snijden op ♦ H.
Alles of niets, laatste kans!
NB: Aan het einde van “B” bent u in dummy, en dat is nodig voor “C” (♦ snijden).

Het totale speelplan ziet er dus als volgt uit:

- Neem slag 1 met ♠ H in dummy en speel direct ♥ 4 uit dummy naar ♥ B

(aan het begin van het artikel stelde u ik de vraag: wat doet u in slag 1? Dummy of Hand. U kunt zo'n vraag pas beantwoorden als u uw speelplan hebt gemaakt en weet wat in slag 2 gaat doen. In slag 2 wilt u ♥ uit dummy spelen, dus logischerwijs moet u dan de 1^e slag in

dummy nemen met ♠ H. Zou u de slag in de hand nemen met ♠ A, dan moet u in de volgende slag eerst naar dummy, want u zit "in de verkeerde hand". DUS: Speelplan maken voordat u ook maar één kaart bijgespeeld).

- Maakt u de slag met ♥ B, dan met ♣ 3 naar ♣ V in dummy, en weer ♥, naar ♥V.

Maakt u deze slag met ♥ V, dan nog een keer met ♣ naar dummy, en voor de 3^e keer ♥ uit dummy, naar ♥ H.

Als Zuid een keer ♥ A inlegt, speelt u natuurlijk ♥ 2 bij en spaart u uw kostbare honneurs. Als Noord ♥ A heeft (en één van uw plaatjes inpikt), dan stapt u - nadat u met ♠ A weer aan slag bent gekomen - over op achtereenvolgens de stappen A, B en C.

In Viertallen en Paren/IMP-telling moet u natuurlijk geen risico meer nemen waarbij u mogelijkwjs van slag gaat, bv alsnog snijden in ♦. Immers, als die snit mislukt, verliest u niet alleen die slag, maar krijgt u vervolgens ook de ♠-lawine over u heen. Dan gaat dan down, terwijl u al voldoende slagen hebt.

Gokkers bij de speelvorm Paren/MP-telling moeten hun eigen plan trekken.

Als Noord ♥ A heeft, en ook de stappen A, B en C mislukken, dan zijn er helaas domweg geen negen slagen te maken. Eén troost: u hebt er alles aan gedaan om uw contract te maken, het totale slagingspercentage is ruim 90%, maar tegen de kaartverdeling (het zitsel) kunt niet vechten.

Een troost: bij normaal tegenspel zal niemand dit normale contract kunnen maken.

De zin en onzin van de Butlerscore tijdens een viertallenwedstrijd

Zin en onzin van de Butlerscore tijdens een viertallenwedstrijd.

Bij **viertallen** gaat het slechts om één aspect; per spel meer scorepunten halen dan de tegenpartij. Op basis daarvan komt de einduitslag in de wedstrijd tussen twee teams (viertallen) tot stand.

Veelal wordt daarnaast per spel een **Butlerscore** berekend/gepresenteerd. Dit geeft de beide paren van een viertal de gelegenheid uitvoerig te delibereren over de uitslag per spel.

Maandag (15 jan), spel 10 (O/Allen). Wij (Christa/Roelof) spelen dit spel als NZ tegen Dita/Joop.

Het zitsel:

	Noord	♠ H643		
		♥ HV		
		♦ HVB7		
		♣ HT9		
West			Oost	
♠ B2			♠ 95	
♥ B983			♥ T76	
♦ 65			♦ AT98432	
♣ 86432			♣ 7	
	Zuid	♠ AVT87		
		♥ A542		
		♦ -		
		♣ AVB5		

We bereiken 6♠ en maken 13 slagen (+ 1460 voor ons, en dus – 1460 voor Dita/Joop).

Bij het uitslaan blijken Hermien en Willem deze score te hebben gekopieerd. Beide paren hebben 7♠ gemist. In viertallen: geen score!

Maar nu de Butlerscore!

Het spel is 12 x gespeeld; een heterogeen beeld: 6 * 6♠ +1 (+ 1460), 5 * 4♠ +3 c.q. 5♠ +2 (+ 710) en 1 * 3 SA +3 (+ 690). De datumscore is 1080.

Zit je aan de kant met de punten (NZ), dan verdien je, alleen al met het bieden van klein slem 9 IMP (o.a.

Hermien/Willem en Wij en nog een aantal andere paren)

Maar zit je OW, dan moet je dit spel tegenspelen. Doet je tegenpartij het goed, dan kost je dat 9 IMP (dat overkwam Dita en Joop, maar ook ons nevenpaar (Annette en Marianne).

Echter, biedt het NZ paar geen slem, dan schrijven de OWspelers opeens + 9 IMP op hun conto.

Kortom: OWzitten erbij en kijken er naar!

Conclusie: In een gemêleerd veld met relatief grote verschillen tussen de diverse paren is het bijhouden van een Butlerscore van nul-en-generlei waarde.

In een homogeen veld (bijv. in de Meesterklasse, of in de Eerste Divisie) ligt dan natuurlijk heel anders, daar lijken de behaalde scores veel meer op elkaar.

Ik denk dat op dat niveau diverse keren 7♠ zou zijn geboden (+ 2210); in vergelijking hiermee leveren de klein slem bidders bij ons zo'n 8 tot maximaal wellicht 13 IMP in.

Dit is geen pleidooi om bij de viertallenwedstrijden de Butleruitslag achterwege te laten, maar gebruik de cijfers met gepast argwaan.

PS: dit spel had geen enkele invloed op de uitslag van onze viertallenwedstrijd.

Die verloren we met 2 - 20; in WP 4,85 om 15,15.

Hoe zeldzaam is een 10-3-0-0 verdeling?

Door: ? 31-3-2023

Op donderdagavond 30 maart 2023 zag spel 7 er als volgt uit:

Spel 7	
Z/A	
♠852	
♥B87653	
♦-	
♣10875	
♠-	♠HVB4
♥-	♥HV109
♦AHVB1087654	♦3
♣VB3	♣A942
♠A109763	
♥A42	
♦92	
♣H6	

West kijkt tegen een 10-3-0-0 verdeling aan. Terwijl je zit te bedenken hoe je dit moet gaan bieden (met nul punten bij maat lijken 11 slagen toch wel te maken te zijn, als maat ook maar iets meebrengt is het al snel klein slem) openen ze rechts van je met 1♠. Wat nu? Doublet lijkt aangewezen - maar dan gaat maat vast harten bieden en daar zit je niet echt op te wachten... 5♦ is ook een optie, maar dat zal dan wel uitgesteld worden... Er is kortom geen duidelijke oplossing voor dit probleem. In de praktijk zat de helft van de club in 5♦ (+1 of +2). en de rest in 3SA(+3), 6SAx(-1), 6SA(C) en 6♦ (C of +1). Maar hoe vaak kom je zo'n hand tegen? Hij is zo zeldzaam dat we met zekerheid kunnen zeggen dat dit de eerste was in de twaalf jaar dat we nu de spellen met de machine dupliceren en documenteren. Statistisch gezien is dat best vroeg: gelet op het aantal spellen dat wij per week dupliceren zou deze verdeling ongeveer één keer in de 43 jaar (!) langs mogen komen.

Twee dagen later duikt een negenkaart op in een 9-2-1-1 verdeling. Ook hier met AKQJT8 aan top, maar hier is zelfs de manche te hoog: maat heeft precies één slag mee. De frequentie waarmee een 9-2-1-1 langs komt is echter ongeveer één in de 19 weken, dus vele malen vaker dan dit spel 7....

Maar voor de 10-3-0-0 verdeling geldt, dat er bridge-carrières voorbijgaan waarin zo'n hand niet voorkomt. Dat geldt dus niet voor onze donderdagavond-leden: zij hebben hem gezien...

(!) Het aantal mogelijke combinaties van 13 kaarten is ruim 635 miljard. Het aantal mogelijke 10-3-0-0 verdelingen is iets minder dan een miljoen - waaruit volgt dat ongeveer één op elke 647.000 handen deze verdeling heeft. Dat zijn een boel bridge-avondjes...