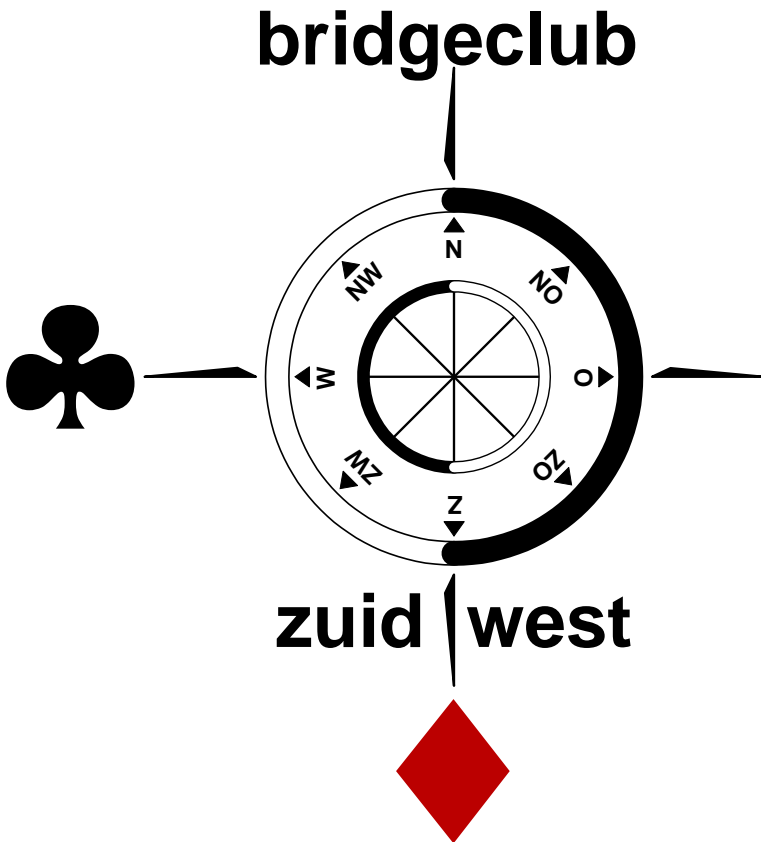


# Uitleg over van alles en nog wat ... *uitgave 2014*



Door de wedstrijdleider

# Voorwoord

*door de schrijver*

U ziet hier de inmiddels al derde versie van deze uitgave. Oorspronkelijk bedoeld om de beginnend bridger wegwijs te maken op onze club, maar in de loop der tijd uitgebreid met meer bridge-inhoudelijke stukjes. Eigenlijk een bundeling van alle stukjes die ik ooit heb geschreven om mensen inzicht te geven in de verschillende competitievormen. En wat extra zaken die ik in de loop der tijden ben tegengekomen en waarvan mij leek dat u daar ook in geïnteresseerd zou kunnen zijn.

Sinds de vorige uitgave in 2007 is er aardig wat veranderd op de club. Meer leden, nieuwe bridgemates, een dupliceremachine. Allemaal redenen die ervoor gezorgd hebben dat sommige stukjes herziening nodig hadden, de informatie was aardig verouderd.

Hoewel ik eerst het idee had om in deze uitgave meer wetenswaardigheden te zetten, ben ik daarvan teruggekomen. Sterker nog, ik ben weer teruggegaan naar het oorspronkelijk idee van dit boekje, nieuwe leden uit te leggen hoe het werkt op onze club. Ik heb in deze uitgave alle zaken die niet direct betrekking hadden op de club, of op de competitievormen die we spelen, eruit gehaald. Voor velen was dit toch al gesneden koek, voor anderen weer te moeilijk. Maar vooral omdat anders deze uitgave dan zo groot zou zijn geworden (meer dan 70 pagina's) en zo populair, dat het veel te duur zou zijn geweest om deze op papier te zetten. In een tijdperk waar deze informatie online veel beter tot zijn recht komt, zal ik al deze artikelen in de loop van dit jaar op onze website zetten. Goedkoper en makkelijker toegankelijk. Deze uitgave is dus alleen interessant voor de speler die begint op onze club

En zoals altijd, mist u iets in dit boekje, zijn er zaken fout, te moeilijk, te makkelijk, overbodig, laat het me weten. Als er over 8 jaar weer een nieuwe uitgave geschreven moet worden dan neem ik alle suggesties mee.

Heel veel (lees)plezier,  
De wedstrijdleader.

# Inhoudsopgave

## De Basis.

Voor de nieuwe leden .....	4
De bridgemates .....	7
De clubcompetities .....	9
De website(s) .....	11
De overzichten uitgelegd .....	12
Feestdrives, hoe gaat dat ? .....	14
Invallersregeling .....	15
Clubkampioen, hoe word je dat? .....	16
Meesterpunten, hoe zit dat ? .....	17
Arbitrage! .....	18
Andere regelingen en afspraken .....	19

## De Basis+

Alerteren, wat wel en wat niet? .....	20
De systeemkaart, de basis .....	24
Vragen aan de tegenpartij, hoe en wanneer .....	26
Ethiek aan tafel .....	27

## Competities en wedstrijdvormen

Kenmerken viertallencompetitie .....	28
Uitrekenen, uitslag en totaaluitslag, viertallen competitie .....	29
Hoe te spelen bij paren .....	30
Hoe te spelen bij viertallen .....	32
Kenmerken butler wedstrijd .....	34
Kenmerken patton wedstrijd .....	35

# Voor de nieuwe leden

Door sommige nieuwe leden (of beter gezegd, voormalig nieuwe leden, ze spelen nu al een tijdje op de club) ben ik er op gewezen dat er weinig begeleiding is wanneer mensen op de club beginnen te spelen. Ze komen best wel zenuwachtig naar hun eerste clubavond en dan is daar niemand die hen wegwijs maakt of begeleidt.

Nu is dat op de meeste clubs zo, maar met dit boekje valt daar natuurlijk heel makkelijk iets aan te doen. Ik zal proberen zo volledig mogelijk te beschrijven wat u op een bridgeavond kunt verwachten en wat er van u verwacht wordt. Dat laatste is niet al te veel, u moet zich op het bridgen kunnen concentreren, maar sommige zaken zijn wel handig om te weten.

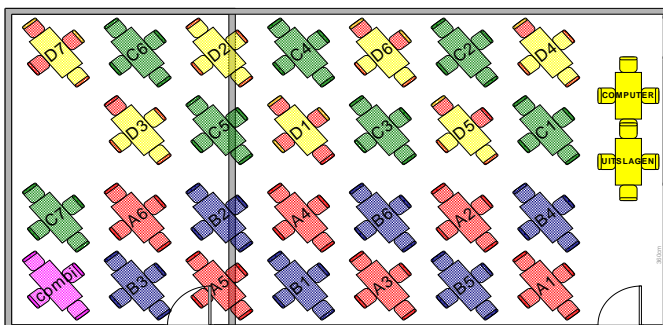
Mocht u, als meer ervaren nieuw lid, iets in dit stukje missen, laat het me weten. Sommige dingen zijn voor mij zo vanzelfsprekend dat ik ze vast vergeet te vermelden. Laat me weten wat dan kan ik dit aanpassen in de volgende uitgave van dit boekje.

Een normale bridgeavond begint zo ongeveer om 19.40 wanneer u aan de goede tafel in de goede richting plaatsneemt. Hoe vindt u de goede tafel? Op het mededelingenbord en op de tafel bij de bar vindt u een blaadje met daarop de indeling van de eerste ronde, de starttafels.

Starttafels		
<i>ParenCompetitie 1</i>	<i>Zitting 3</i>	<i>01/10/2013</i>
<b>Lijn A</b>		
<b>Tafel</b>	<b>Paar</b>	
1 NZ	8 Harry & Barry	
1 OW	6 beginner1 & beginner2	
2 NZ	10 Tante Pollewop & Meester Prikkebeen	

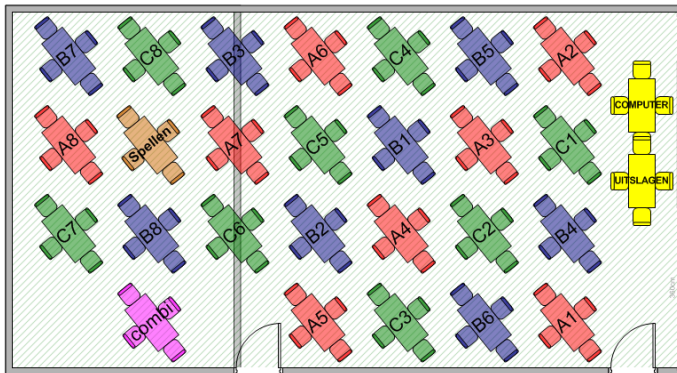
Hiernaast ziet u het begin van zo'n blaadje. U weet zelf welke groep u speelt (in het algemeen begint uw bridgecarrière op onze club in de onderste groep) en u zoekt uw naam in het lijstje. Staat u er niet op dan moet u mij even erbij roepen.

Weet u eenmaal waar u moet zitten dan is het zaak de juiste tafel in de zaal te vinden. Er zit zelfs systeem in de manier waarop de tafels in de zaal geplaatst zijn.



Er zijn 2 mogelijke indelingen, afhankelijk van in hoeveel groepen we spelen. Hiernaast de indeling met 4 groepen. U komt normaal door de rechtse deur, daar staan de laagste tafelnummers in groep A en C (groepen B en D beginnen daar met tafel 4). Per rij wordt er opgeteld tot de tafels 6,

in groepen B en D wordt daarna weer met 1 begonnen (halverwege de zaal). Helemaal achteraan vindt u de tafels 7 en de combi-tafel. Vooraan rechts vindt u mij, de computer, de uitslagen van de vorige week, competitiestanden en de indeling van de komende avond.



Hiernaast de indeling in 3 groepen. Is iets ingewikkelder maar er zit systeem in. Het grote verschil zit hem in de tafels 7, 8 en 9. Die staan achteraan in de zaal bij de tafel waar u de spellen voor deze tafels kunt pakken (indien het schema dat toelaat). Verder loopt groepen A en C op van

voor naar achter, groep B van 4 tot 6 en daarna van 1 tot 3.

Eenmaal aan tafel vindt u uw loopbriefje voor de avond. Hoe werkt zo'n loopbriefje? Het is een overzicht per ronde aan welke tafel u moet gaan zitten, welke richting u moet zitten, welke tegenstanders u krijgt, welke spellen u moet spelen etc.

Hierboven ziet u zo'n loopbriefje met daarop al de informatie die al is genoemd. U bent

Zitting 3

Voorbeeld Competitie

14 paren

01/10/2013

Paar 6 beginner1 & beginner2						Lijn A
Ronde	Tafel	Tegen	Spellen	Met tafel	Namen tegenstanders	Ontmoet
1	1 - OW	8	1 - 4	7	Harry & Barry	nog niet
2	6 - OW	2	21 - 24		sherlock holmes & Doctor Watson	zit. 1
3	2 - OW	12	5 - 8		tehoog biedt & gaatvaak down	zit. 1
4	5 - NZ	10	17 - 20		Tante Pollewop & Meester Prikkebeen	zit. 1
5	4 - NZ	5	13 - 16		Jut Broertjes & Jul Broertjes	zit. 1
6	3 - NZ	14	9 - 12		speler1 & speler2	zit. 1

paar 6 en speelt in groep A. Als u kijkt naar ronde 1, u zit daar aan tafel 1 richting OW, u speelt tegen paar 8 (Harry & Barry) de spellen 1, 2, 3 en 4 en u speelt samen met tafel 7. Achteraan ziet u wanneer u in deze competitie al tegen dit paar heeft gespeeld.

Wat kunt u aan tafel doen? Controleren of de goede spellen op tafel liggen (ook ik kan wel eens een foutje maken) en de biddingboxen open maken en goed zetten. Eén ding wat u niet mag doen (en dat is anders dan in veel andere bridgeclubs), **u mag niet de kaarten schudden!** We spelen namelijk met voorgeschudde spellen die gedupliceerd zijn. In elke groep worden dezelfde spellen gespeeld zodat u makkelijk kunt kijken wat anderen met deze spellen hebben gedaan.

Nadat de wedstrijdleader heeft gezegd dat u kunt gaan spelen, kunt u eindelijk gaan bridgen. In een ander artikel kunt u lezen wat wel en niet toegestaan is tijdens het bieden en spelen, hier is het voldoende om te zeggen dat u ongeveer 30 minuten heeft om 4 spelletjes te spelen. Ongeveer vijf minuten voor het einde gaat er een signaal dat er nog maar beperkte tijd is voor de laatste kaarten. U mag nog best wel aan een nieuw spel beginnen mits u maar klaar bent binnen de gestelde tijd. In de praktijk komt dit meestal neer dat u het laatste spel niet speelt als u hier na het signaal nog aan moet beginnen.

Of u moet net voor de pauze zitten en niemand aan tafel wil gaan roken. Kunt u een spel inderdaad niet meer spelen, dan telt dit spel niet mee voor de einduitslag, die wordt dan dus berekend over 23 spellen (ipv 24). Het spel moet echter wel ingevoerd worden (om de computer te laten weten dat u klaar bent met de ronde), hoe dat moet kunt u lezen in het artikel over de bridgemates.

“Bridgemates?”, hoor ik u denken. De verwerking van de scores wordt gedaan met behulp van de computer en bridgemates, kleine kastjes op tafel waar u de score in kunt voeren. Hoe u de bridgemates moet bedienen staat elders in dit boekje, ik wil hier alleen zeggen dat noord de moeilijke taak heeft om het contract in te voeren en oost de hele zware verantwoordelijkheid om de ingevoerde scores te controleren. Denk niet te licht over dit laatste, noord heeft het moeilijk genoeg om het gespeelde contract in te voeren, om dan ook nog op de richting en resultaat te letten is vaak een net iets te zware opgave.

Zo speelt u gewoonlijk 6 ronden, aan het eind van de laatste ronde ruimt u de biddingsboxen weer op en u kunt binnen no-time de uitslag inzien. En niet alleen de uitslag maar ook uw persoonlijke overzicht van alle spellen die u die avond heeft gespeeld. Ik zal in een ander artikel uit de doeken doen hoe u dit alles kunt lezen, evenals het overzicht van de totaalstand in de competitie. Ook liggen er spelverdelingen waarop staat wat u (met open kaarten) had kunnen halen op een spel.

Het is niet nodig om uitslagen mee naar huis te nemen, dezelfde informatie (en meer) vindt u meteen na afloop op internet, adres is [www.nbbclubsites.nl/club/15001](http://www.nbbclubsites.nl/club/15001).

Zijn er nog meer wetenswaardigheden? Ja, na de derde ronde is er een pauze waar u in de speciale rookruimte aan uw verslaving kunt toegeven. De traag-spelende niet-rokers kunnen in deze pauze hun vertraagde spelletjes afspelen, de andere paren kunnen een drankje halen.

Wat voor zaken zijn nog meer belangrijk?

- Elke ronde duurt ongeveer 30 minuten waarin u 4 spelletjes hoort te spelen. U krijgt daarna 2 minuten om te wisselen.
- Na de derde ronde krijgt u ongeveer 13 minuten om in de rookruimte een sigaret te gaan roken. Bij oponthoud in de eerste 3 ronden is dit minder, ik wil ongeveer om 21:30 aan ronde 4 beginnen.
- Alerteren is verplicht in alle groepen (zie ook het artikel over alerteren).
- Een systeemkaart is gewenst in de laagste groep en verplicht in alle andere groepen (zie ook het artikel over de systeemkaart).
- Roep bij elke overtreding (ook al maakt u die zelf) de arbiter, laat zeker de tegenpartij niet voor scheidsrechter spelen (zie ook het artikel over arbitrage). Dit geldt niet voor de dummy, die mag pas na afloop van het spel iets over een overtreding zeggen (en dan pas de arbiter roepen).
- Op onze club worden diverse wedstrijdvormen gespeeld, elk met hun eigen tactiek. Lees in dit boekje de achtergronden in de verschillende artikels die erover gaan.

En als speciale aanrader, bridge met plezier en zorg dat uw partner ook met plezier kaart. Met een ontspannen partner die iets durft te bieden of spelen kunt u veel hoger eindigen dan een partner die elke fout dubbel krijgt uitgemeten en daarom zijn/haar nek niet meer durft uit te steken.



# De bridgemate

De bridgemate is niet moeilijk te bedienen zoals de meeste mensen van onze club al weten. Gewoon invullen wat er wordt gevraagd, een kind kan de was doen. Helaas werkt het met computers vaak net even anders dan de mensen denken (al valt het met de bridgemate reuze mee) en komen er meldingen terug die niet helemaal begrepen worden.

Daarom dit artikel waarin ik een overzicht zal geven van het gebruik van de bridgemates en vooral de fouten die kunnen optreden. Aan het begin van de avond wordt de bridgemate aangezet doordat noord op 'JA' drukt. Er verschijnt een tekst op het scherm, druk op 'JA' en er wordt gevraagd welke groep u zit. U kiest de goede groep en bevestigt met 'JA'. Krijgt u geen groeponoverzicht, dan heb ik de computer nog niet opgestart.

Dan wordt er om het tafelnummer gevraagd. U vult hier het nummer van de tafel in waar u zit en drukt 'JA'. Een veelgemaakte fout is dat het spelnummer van het eerste spel wordt ingevuld als tafelnummer, wilt u hier aub op letten?

Daarna krijgt u elke ronde voor aanvang een overzicht te zien. Welke spellen gespeeld moeten worden, welke paren er aan tafel zitten en ook de paarnamen.

Het eerste plaatje is dan ook het scherm wat u aan het begin van elke ronde moet zien, ziet u het scherm van hiernaast dan zijn in de vorige ronde niet alle spellen ingevoerd. Roep even de wedstrijdleider ter controle.

Wanneer kunt u het contract invoeren? Ten eerste moet de brdigemate het scherm laten zien wat u hiernaast ziet, ten tweede moet u uitgeboden zijn. Het handigst kunt u direct na het bieden de eerste gegevens invoeren, dan ziet u ook de uitkomst op tafel komen.

Het invullen zelf is makkelijk maar kan tot verwarring leiden. Vul eerst het goede spelnummer in (kijk naar het spel wat op tafel ligt), dan 'JA',.

Op regel 2 (CONTRA:) moet veel ingevoerd worden:

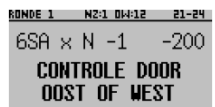
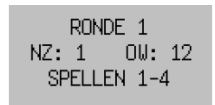
- Het contract wat gespeeld wordt
- Het paarnummer wat het contract speelt
- De windrichting van de leider (bv. 1 x NZ voor N. 2 x NZ voor Z)

Dan 'JA'

Op regel 3 vult u de uitkomst in.

Na het spelen maakt u de invoer compleet door het resultaat in te voeren en weer 'JA' te drukken. U krijgt nu de melding dat oost moet controleren, geef het kastje aan oost die dit dan kan doen.

Ik kan er niet genoeg nadruk op leggen dat de controle door oost heel erg belangrijk is. Waar vroeger bij het handmatig tellen er mogelijke fouten nog wel eens uitgehaald werden, gebeurt dat nu we de



computer gebruiken niet meer. Oost moet dus echt heel erg goed controleren, de kans dat noord iets fout heeft ingevuld is reëel. Wat moet oost puntgewijs controleren:

- Spelnummer
- Richting waarin het spel gespeeld is
- Contract
- Resultaat

Vooraf punt 2 wordt makkelijk over het hoofd gezien.

Na het accepteren van de score door oost volgt er (meestal) een overzicht van de gespeelde spellen + een voorlopige schatting van het percentage.

Als u alle spellen van de ronde heeft gespeeld dan eindigt de bridgemate met 'EINDE RONDE'. Heeft u naar uw gevoel alle spellen ingevoerd maar krijgt u niet 'EINDE RONDE', dan kunt u in het scores-overzicht zien welk contract gemist is. U krijgt dit overzicht door op de knop te drukken waar "SCORES" bij staat.

Na afloop van de ronde krijgt u een overzicht van de ingevoerde contracten (een laatste moment om alles na te kijken) waar u nog steeds een contract kan corrigeren.

```
RONDE 1      N2:1 04:12      21-24
SPEL   : -
CONTRA :
UITKOM :
RESULT :
TERUG   SCORES
```

### Een contract corrigeren.

U kunt een overzicht krijgen van de door u ingevoerde contracten door op de knop onder "SCORES" te drukken.

In dit overzicht krijgt u de mogelijkheid om een score weg te halen en opnieuw in te voeren. Druk op de knop onder "CORREC" en geef het te verwijderen spelnummer in.

```
SCORE OVERZICHT - SPELLEN 21-24
21: N 4H+2      +680
22: W 3SAx=     -750
23: Z 2K-1      -100
24: O 6S=       +980
TERUG          CORREC
```

### Spel niet gespeeld

Als u een spel niet heeft kunnen spelen, moet u deze als niet gespeeld invoeren. Dat doet u door bij het contract op de toets "(1)0" te drukken. Er komt dan bij contract "NG" te staan (niet gespeeld).

### Rondpas

U kunt een rondpas invoeren door bij het contract op "PAS" te drukken. Dat is dezelfde toets als de "H" toets. Verwar een rondpas niet met een spel wat niet gespeeld is, dat laatste kunt u hierboven vinden.

### Mogelijke meldingen

"CONTRAZIT?" Druk "NEE" en vul het goede paarnummer en/of windrichting in.

"SPEL REEDS GESPEELD"? Aan het begin van de ronde, roep de arbiter. Later in de ronde, vul het goede spelnummer in of kijk bij "SCORES" wat u bij dit spel reeds hebt ingevoerd. U kunt eventueel het fout ingevoerde spel hier weghalen.

"VERKEERD SPELNUMMER"? Kijk op het loopbriefje of u de goede spellen speelt. Zo niet, heeft iemand al een kaart gezien, roep de arbiter. Speelt u inderdaad de goede spellen, roep de arbiter.





# De clubcompetities

Op onze club worden meer competities gespeeld dan alleen de 'standaard' parencompetitie. Voor veel nieuwe (en sommige oude) leden een bron van verwarring. Ik zal in dit artikel een overzicht van de gespeelde competities op onze club geven met wat achtergrond informatie, verderop in dit boekje wordt elke competitievorm apart uitgediept.

De meest gespeelde competitie in de Nederland is de parencompetitie met MP telling. Alle scores die op een spel in de NZ (of OW) lijn zijn gehaald worden op volgorde gezet waarbij de laagste score 0 MP krijgt en elke volgende score steeds 2 MP hoger. U haalt een nul als u het laagste scoort, een top voor de hoogste score. Omdat dit de bekendste manier van bridgen is wordt dit door veel mensen gezien als de makkelijkste competitie, dat ik het hier niet mee eens bent kunt u lezen in de uitdieping van deze competitie ('hoe te spelen bij paren').

Deze scoringswijze wordt ook het meest gespeeld op onze club, in meerdere competitie varianten.

Ten eerste spelen we de **parencompetitie** waarbij ongeveer de top 25% promoveert en de bodem 25% degradeert. Bij deze competities is de opkomst redelijk verplicht (of invallers) maar als invallers vinden niet lukt, kunt u zich afmelden tot dinsdagmiddag 12:00.

De competitie bestaat in het algemeen uit 5 zittingen waarin u ieder ander paar minstens 2 keer tegenkomt. U dient van deze 5 zittingen er minstens 3 te spelen zonder invallers om te kunnen promoveren. Speelt u minder zittingen (met uw vaste partner), dan kunt u niet promoveren of degraderen. Dit laatste geldt alleen als u dit voor aanvang van de competitie laat weten, anders zou u degradatie kunnen voorkomen als u na 2 zittingen 3 keer met een invaller speelt. Degradatie is automatisch als u 2 opeenvolgende competities niet genoeg met uw vaste partner speelt.

Ten tweede spelen we de **top-integraal** waarbij elk paar tegen elk paar moet spelen (geen promotie of degradatie). Voor deze competitie kunt u zich inschrijven, meespelen is niet verplicht. Maar schrijft u zich in dan is de opkomst verplicht (of anders moet u voor invallers zorgen).

Hier kunt u zich niet afmelden, in top-integraal kan er niet geschoven worden.

De competitie is zodanig opgezet dat u 1 keer tegen elk ander paar van de club speelt in maximaal 6 zittingen. U speelt minder spellen per paar zodat u meer paren per zitting ontmoet.

Daarnaast zijn er op onze club competities op basis van impen telling. Hierbij worden scores niet op volgorde gelegd maar wordt er gekeken naar wat u heeft gescoord ten opzichte van een ander. Scoort u 110 punten en de rest 100 dan verdient u 10 punten, scoort u 1000 punten en de rest 100 dan verdient u 900 punten. Er wordt bij deze scoringswijze dus gekeken naar de scores en niet naar uw plaats in het rijtje van scores. Een significant verschil want nu is het aantal punten wat u kunt halen op een spel niet beperkt tot top of nul, een nadere beschouwing kunt u lezen bij de uitdieping van deze competitievorm ('kenmerken viertallen', 'kenmerken butler' en 'hoe te spelen bij ...')

Een competitie die hiertoe behoort is **viertallencompetitie**. Voor deze kunt u zich inschrij-

ven als viertal (= 2 paren). Deze competitie spelen we op dit moment (2014) in groepen, in de hoogste groepen speelt elk van de 6 viertallen 1 keer tegen een ander (round-robin). U komt dus iedereen in 5 zittingen tegen. In deze groepen worden 24 spellen per zitting gespeeld, 12 tegen de ene helft van het viertal, 12 tegen de andere.

Zitten er meer viertallen in een groep dan u als tegenstander kunt ontmoeten in het aantal zittingen wat ervoor beschikbaar is, dan spelen we op Swiss basis. Dat wil zeggen dat de indeling van elke zitting gebaseerd is op de actuele competitiestand en speelt de nummer 1 tegen 2, 3 tegen 4, etc. Er is wel 1 beperking, u speelt maar 1 keer tegen hetzelfde viertal.

Met veel viertallen in een groep (minstens 10) speelt u 12 spellen per zitting (en 2 zittingen op 1 avond), anders ook 24.

Heeft u bij inschrijving geen nevenpaar dan regelen wij dat voor u. Bij viertallen is de opkomst nog belangrijker dan bij paren, blijft u weg en regelt u geen invallers dan kunnen **3 paren** een hele avond niet spelen.

Een andere competitie die hiertoe behoort is butler. Het is een parencompetitie maar wel met een viertallentelling. Dezelfde regels gelden als voor een normale parencompetitie, ook hier zijn invallers niet verplicht. En u kunt promoveren en degraderen.

Buiten de competities hierboven vermeld, noem ik ook nog twee andere, cross-imp en patton. Deze twee spelen we op het moment dat ik dit schrijf niet op onze club, maar u kunt hier in dit boekje wel informatie over vinden.

Een competitie van een hele andere aard is de slemcompetitie. Voor elk slem wat u speelt en haalt krijgt u punten, 2 punten voor een klein slem, 5 punten voor een groot slem. Wie aan het eind van het seizoen de meeste punten heeft, wordt slemkampioen.

Natuurlijk is deze competitie wat minder serieus van aard. Maar er is wel een mooie beker te winnen.



# De website(s)

Op onze website staat alle informatie over de club, de uitslag en alle andere zaken die voor u belangrijk zijn. De meeste informatie vindt u op [www.bc-zuidwest.nl](http://www.bc-zuidwest.nl), onze eigen website.



Buiten het nieuwste wedstrijdtechnisch nieuws (nieuws door de wedstrijd-leider), bestaat de uitslag uit:

- de zittingsuitslag.
- de frequentiestaten met van iedereen het contract, de uitkomst en per spel een spelverdeling.
- De spelverdelingen met daarin ook wat u (met open kaarten) zou kunnen halen.
- De spelverdelingen als bestand wat u kunt downloaden en gebruiken in bijvoorbeeld Double Dummy. Met dit programma kunt u met open kaarten zien wat er gebeurt als u op een bepaalde manier speelt. En het programma kan ook laten zien hoe het tot het aantal slagen komt wat er gehaald kan worden op een spel.

- Een link naar de competitiestand.

- Op het hoofdmenu, een link naar de uitslag van de laatste enquête.

- Alle andere informatie over de club en wat we allemaal organiseren.

- Inschrijf-, aanmeld- en afmeldformulieren

- De invalslijst.

- Nog veel en veel meer, neem eens een kijkje.



Onze andere site is bij de Nederlandse BridgeBond, [www.nbbclubsites.nl/club/15001/](http://www.nbbclubsites.nl/club/15001/)

. Hier staat de uitslag eerder dan op onze eigen site (al minuten na het einde van de zitting). Veel leuke mogelijkheden hier:

- Alle competities van het seizoen.
- Daarin alle zittingen met de meesterpunten.

- Per zitting, frequentiestaten met of zonder spelverdelingen.

- Per zitting, per paar een overzicht van de gespeelde spellen per tafel.

# De overzichten uitgelegd

Na afloop van de zitting kunt u bij de computer allerlei lijsten en andere overzichten vinden. Ze zien er leuk uit en er staat heel veel informatie op, maar wat betekent nu alles?

## De zittinguitslag oftewel de verzamelstaat..

Rang	Lijn	Paar	Paarnamen	MP	%	Spel	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	21-24
1	A	5	Anneke Martens & Jan Jacques	148,0	61,67	24	31	31	12	23	31	20
2	A	3	Coby Brinkman & John Kedde	123,0	61,50	20	21	16	19	37	30	WT
3	A	11	Renée Goosen & Jane Eigenhuijsen	110,0	55,00	20	28	WT	21	27	23	11
4	A	9	Guus Bos & Has Henken	108,0	54,00	20	WT	24	24	24	24	12
5	A	6	Martin Knotter & Joop Verwijst	128,0	53,33	24	19	8	31	24	20	26
6	A	8	Anita van Bussel & Ton van Rijswijk	104,0	52,00	20	21	32	WT	13	10	28
7	A	10	Koos Hofsteede & Jan Timmermans	124,0	51,67	24	24	17	35	16	12	20
8	A	7	Huub van Rensch & Marcel vd Vliet	95,0	47,50	20	12	23	28	3	WT	29
9	A	14	Jannie Fleuren & Tiny Vonk	106,0	44,17	24	16	9	27	16	20	18
10	A	2	Elly Kedde & Thecla Pompen	104,0	43,33	24	9	26	9	15	16	29
11	A	12	Gon van Bakel & An Migchielsen	86,0	43,00	20	21	18	16	WT	17	14
(12)	A	13	Peter Fijneman & Ben Keijman	102,0	42,50	24	19	14	13	17	28	11
(12)	A	1	Theo van Goch & Johan vd Son	102,0	42,50	24	19	22	5	25	9	22

Links is niet zo lastig, het verklaart zichzelf. Onder MP vindt u de punten die gescoord zijn op deze zitting, hoe deze berekend worden kunt u vinden bij de uitleg van de parencompetitie. Om het percentage te berekenen wordt dit gedeeld door het maximaal aantal MP wat gehaald had kunnen worden (%). En onder spel het aantal spellen wat is gespeeld. Heeft u een stilzittafel dan zult u minder spellen spelen en dus zal het maximaal aantal MP wat gehaald kan worden ook minder zijn.

Daarnaast per ronde het aantal gehaalde MPs of WT (wachttafel). Soms ziet u ook nog een rijtje "CT" (combitafel), daar het aantal MPs gehaald aan de combitafel.

## De competitiestand.

Lijn A	Gemiddelde	Totaal	---- 1 ----	---- 2 ----	---- 3 ----	---- 4 ----	---- 5 ----
1 Guus Bos & Has Henken	<b>62,55</b>	248,79	70,83	63,19	60,76	61,81n	54,00m
2 Renée Goosen & Jane Eigenhuijsen	<b>59,15</b>	235,90	66,67	53,13	61,11	64,93n	55,00m
3 Coby Brinkman & John Kedde	<b>54,86</b>	220,53	<b>53,82i</b> (53,82)	44,79	60,42	48,61n	61,50m
4 Martin Knotter & Harry Thewissen	<b>53,61</b>	214,44	38,11	53,47	71,53	47,92in(47,92)	<b>53,33i</b> (53,33)
5 Anneke Martens & Ans Top	<b>51,60</b>	206,39	53,47	44,44	53,13	47,92n	<b>55,35i</b> (61,67)
6 Jo Janssen & Johan vd Son	<b>51,53</b>	206,11	54,51	51,39	52,43	49,31n	<b>47,78i</b> (42,60)
7 Huub van Rensch & Marcel vd Vliet	<b>48,82</b>	195,07	47,92	44,10	55,56	48,61n	47,50m
8 Koos Hofsteede & Jan Timmermans	<b>48,51</b>	194,03	45,49	57,29	39,58	45,83n	51,67
9 Anita van Bussel & Ton van Rijswijk	<b>47,81</b>	191,93	54,17	43,40	42,36	59,72n	52,00m
10 Gon van Bakel & An Migchielsen	<b>47,75</b>	190,22	46,53	52,08	<b>48,61i</b> (48,61)	50,00n	43,00m
11 Elly Kedde & Thecla Pompen	<b>45,69</b>	182,78	<b>48,19i</b> (52,08)	<b>48,19i</b> (49,31)	43,06	47,57n	43,33
12 Jannie Fleuren & Tiny Vonk	<b>43,77</b>	175,07	40,97	51,39	38,54	44,44n	44,17
13 Peter Fijneman & Ben Keijman	<b>41,01</b>	164,03	42,01	39,58	39,93	45,14n	42,50
14 Cilia van den Heuvel & Hans van den Heuvel	<b>40,28</b>	120,83	35,42	52,43	32,99	38,19n	0,00an

a: afwezig

m: minder spellen

c: combipaar

i: invaller(s) (zittingscore)

h: hogere lijn

n: telt niet mee

Ook hier aan de linkerkant geen problemen. Achter de paarnamen ziet u het gemiddeld percentage over alle gespeelde zittingen en daar weer achter de percentages opgeteld (zodat u kunt zien hoeveel u moet inhalen of voorstaat). Daarachter de zittingen met soms een letter en een kleur. Onderaan het papier staat wat de verschillende letters betekenen. Heeft u gespeeld met een invaller dan ziet u de gecorrigeerde score vooraan staat (in rose) en de gehaalde score in haakjes er achter (grijs). U kunt bij het artikel over de invallersregeling lezen hoe deze gecorrigeerde score wordt berekend.

## Het persoonlijk overzicht.

**A - 5 Martens - Jacques** 10-06(25)

**Ronde 1 NZ tegen Kedde - Pompen (43,33%, 10e)**

1	6	-1	O	▲H	+50	7,0	70,00 %	
2	2	SA	+1	Z	▲V	-100	6,0	60,00 %
3	2	SA	+1	Z	▲2	+150	9,0	90,00 %
4	3	SA	+1	N	▲B	+630	9,0	90,00 %
					<b>31,0</b>	<b>77,50 %</b>		

**Ronde 2 NZ tegen Fleuren - Vonk (44,17%, 9e)**

5	3	♦	+2	N	▲A	+150	7,0	70,00 %
6	3	♦	-1	N	▲3	-50	8,0	80,00 %
7	4	♦	-1	W	▲V	+100	10,0	100,00 %
8	4	♦	-1	W	▲H	+50	6,0	60,00 %
					<b>31,0</b>	<b>77,50 %</b>		

**Ronde 3 NZ tegen van Rensch - vd Vliet (47,50%, 8e)**

9	2	♥	+1	N	▲7	+140	4,0	40,00 %
10	3	SA	-2	N	▼6	-200	0,0	0,00 %
11	3	♦	+2	O	▲H	-170	5,0	50,00 %
12	3	♦	+2	O	▲V	-150	3,0	30,00 %
					<b>12,0</b>	<b>30,00 %</b>		

**Ronde 4 NZ tegen Fijneman - Keijman (42,50%, 12e)**

13	4	♥	x	-3	W	▲H	+800	10,0	100,00 %
14	4	♥	-1	Z	▲A	-50	1,0	10,00 %	
15	2	SA	C	Z	▲2	+120	7,0	70,00 %	
16	3	♣	-1	O	▲V	+100	5,0	50,00 %	
					<b>23,0</b>	<b>57,50 %</b>			

**Ronde 5 NZ tegen van Goch - vd Son (42,50%, 13e)**

17	2	♣	+1	Z	♥9	+140	7,0	70,00 %	
18	4	♥	-2	W	▲8	+100	4,0	40,00 %	
19	3	SA	-1	O	▲V	+100	10,0	100,00 %	
20	2	♥	x	C	Z	▲2	+670	10,0	100,00 %
					<b>31,0</b>	<b>77,50 %</b>			

**Ronde 6 NZ tegen Hofsteede - Timmermans (51,67%, 7e)**

21	2	♣	+2	Z	▲A	+110	10,0	100,00 %
22	4	♣	+2	Z	▲A	+170	4,0	40,00 %
23	2	♥	+1	Z	♦7	+140	6,0	60,00 %
24	3	SA	-1	N	▲H	-50	0,0	0,00 %
					<b>20,0</b>	<b>50,00 %</b>		

**Totaal 1e plaats 148,0 MP 61,67 %**

Bovenaan de naam van het paar en de datum (zitting).

Daaronder per ronde, hoe u heeft gezeten, tegen wie u heeft gespeeld en hoe zij zijn geëindigd.

Daaronder per spel, het spelnummer, het contract, het resultaat, door wie gespeeld en de uitkomst. Daarachter de score die u heeft gehaald, de MPs die u daarmee verdient en het percentage wat daarbij hoort.

Als laatste per ronde, de MPs opgeteld en het percentage per ronde.

Onderaan vindt u hoeveelste u bent geworden, hoeveel MPs u heeft verdiend en het bijbehorende percentage. Dit is hetzelfde als u kunt zien op de verzamelstaat.

## De spelverdelingen.

<b>3</b>		♠AJ52
S/E/W		♥JT
		♦KQ97
N 6 NT +990		♣KT7
♥Q63		♠T98
♥8654		♥973
♦T54		♦J62
♣982		♣AQ65
N 12 12 12 11 11		♠K74
Z 11 11 11 11 10		♥AKQ2
- ♠ ♥ ♦ ♣		♦A83
O		♣J43
W 1 1 1 1 2		

Alle spellen die 's avonds zijn gespeeld, staan op een overzicht. Hiernaast een spel daarvan. Links het spelnummer, de dealer en de kwetsbaarheid. Daaronder het berekende optimale contract. Dit is het contract waar zowel NZ als OW het meeste punten mee kunnen verdienen als ze beide optimaal bieden. Dit wordt berekend met open kaarten, dus het wil niet zeggen dat dit contract te bieden of te halen is door mensen die niet weten hoe het spel zit.

Daaronder, -boven en -naast, de spelverdeling.

Links onder vind u een overzicht van het aantal slagen dat (met open kaarten) gehaald kan worden met een bepaalde troef. Hier ziet u bijvoorbeeld dat OW 1 slag kunnen maken als zij een sanscontract (zelf) spelen. Nogmaals, dit is bij optimaal tegen- en afspel, met open kaarten.

Soms staat er 1 getal, dan maakt het niet uit wie de leider is. Soms staan er 2, hierboven zijn 12 slagen te halen als noord sans speelt, maar 11 als zuid sans speelt. U ziet hier meteen waarom, als west met klaveren start halen OW 2 slagen.

## De slemcompetitie.

rang	Naam	aantalslems		totaal op	27-05-14	03-06-14	10-06-14	Stand
		klein	groot					
1	Has Henken	14	22	6 0 1 1	47	+ 2		49
2	Guus Bos	13	21	6 0 1 1	45	+ 2		47

Van de laatste 3 zittingen kunt u zien hoeveel punten u heeft gehaald. Alles van langer geleden wordt opgeteld en staat links daarvan.

Achter de naam een overzichtje met uw gegevens. De eerste 3 getallen zijn resp. het aantal kleine slems waarin u down bent gegaan dit seizoen, die u heeft gehaald en die u als enige (van de hele zaal!) heeft gehaald (en natuurlijk geboden). De laatste 3 getallen hetzelfde, maar nu voor groot slem.



# Feestdrives, hoe gaat dat ?

Twee of drie keer per jaar wordt er op onze club een feestdrive gespeeld. Voor de mees-ten is dit gesneden koek, maar zelfs voor hen is het soms weer nadenken hoe er samen-ge-speeld wordt, of hoe er gewisseld moet worden. En voor degene die zo'n drive voor de eerste keer speelt is het helemaal een zoekwerk.

Wat op onze club de feestdrive (voor velen) zo leuk maakt, is dat u aan elke tafel met 3 mensen een keer samenspeelt. Het eerste spel speelt u met uw partner, maar voor het tweede spel wisselen de oostspeler en zuidspeler van plaats (noord speelt nu dus met de oorspronkelijke oostspeler, zuid met west). Voor het derde spel wisselen (de nu zuid-zittende) oost en west van plaats (noord speelt met west, zuid met oost).

Voor mij maakt dit het spelen lekker spannend. Het is de enige keer dat ik mijn vaste partner als tegenspeler krijg, en ik probeer dan ook altijd extra mijn best te doen. En het geeft mij de kans om de andere mensen van de club wat beter te leren kennen, niet alleen als tegenstander.

Volgens de enquête vinden de meeste mensen dit ook leuk, maar er zijn er ook wel wat die er een beetje tegenop zien om met een ander te kaarten (meestal de ongeoefende kaartsters?). Aan hen wil ik de raad geven dat niemand het erg vindt als het eens misgaat, het hoort er gewoon bij. Mijn ervaring is trouwens dat de sterkte van een partner er niet zo veel toe doet, het kan bij iedereen mis gaan. En gebeurt er iets wat u niet (helemaal) snapt of waar u meer over wilt weten, u kunt het tijdens een feestdrive gewoon allemaal vragen.

Het wisselen na elke ronde kan ook anders zijn op de feestdrive. Soms spelen we gewoon met schema, maar vaak is het simpeler: NZ gaan 1 tafel omhoog, OW gaan 1 tafel omlaag. Is een OW-paar op tafel 1 aangekomen, gaan ze daarna naar de hoogste tafel toe, NZ natuurlijk omgekeerd.

Spel 11	Zuid	Niemand		aantal
Score	Score	punten		gespeeld
N-Z	O-W	N-Z	O-W	
1100	-1100	100	0	1
		99	1	
800	-800	99	1	1
		98	2	
630	-630	97	3	1
		96	4	
590	-590	96	4	1
		95	5	
500	-500	93	7	2
		92	8	
420	-420	91	9	1
300	-300	85	15	8
		79	21	
170	-170	77	23	3
		75	25	
150	-150	73	27	2
140	-140	69	31	4
		66	34	
100	-100	61	39	7
		56	44	
50	-50	51	49	7
		46	54	
50	50	34	66	16
		22	78	
-100	100	16	84	9
-110	110	8	92	2
		7	93	
-140	140	6	94	1
		5	95	
-170	170	4	96	1
-300	300	1	99	3

Het bepalen van uw aantal punten is ook iets anders. Voor een feestdrive neem ik vaak de spellen van een groot toer-nooni wat al gespeeld is en normaliseer de scores. Het meeste wat u per spel kunt halen is 100 punten, het laagste 0. Per spel zit een briefje bijgevoegd (een voorbeeld vindt u hiernaast) met alle mogelijke scores. U zoekt uw score op in het blauwe gedeelte en u vindt uw aantal punten in het gele. Achteraan kunt u nog zien hoeveel mensen uw score hebben gehaald.

Soms komt het voor dat uw score er niet op staat. U vindt dan meestal een lege plaats waar uw score had kunnen staan, hiernaast bv. uw score van 700 (NZ). Er is een lege plaats tussen de 630 en 800, u haalt hier 98 punten voor. Heel soms heb ik wat te weinig ruimte op dat briefje en is er geen open plaats, bv. uw score van 380 (NZ). U neemt als NZ nu de hoogste van de 2 scores waar de uwe tussen ligt. Hier ligt uw score tussen de 300 en 420, u neemt het aantal punten van 420 (en OW neemt het aantal punten van -420). Of u roept mij even aan tafel.



# Invalleregeling

De invalleregeling is in 2013 drastisch vereenvoudigd. Deze regeling heeft de bedoeling om erg hoge en lage scores te compenseren zodat u niet de dupe wordt van een slechte invalbeurt.

Hieronder volgt een overzicht.

## **Parenwedstrijd**

Maximaal kunt u uw eigen gemiddelde score van die competitie + 5% halen.

Minimaal kunt u uw eigen gemiddelde score van die competitie - 5% halen.

## **Butlerwedstrijd**

Maximaal kunt u uw eigen gemiddelde score van die competitie + 20 imps halen.

Minimaal kunt u uw eigen gemiddelde score van die competitie - 20 imps halen.

U ziet, dezelfde regeling, maar nu met imps ipv procenten. Dat is door de aard van het beestje, maar het idee erachter blijft hetzelfde.

## **Viertallenwedstrijd**

Hier is er geen compensatie voor het spelen met invallers. Is uw invaller een duidelijke versterking dan kan de Technische Commissie uw score aanpassen.

Speelt u meer dan de helft van een competitie met invallers dan geldt deze regeling niet meer. U krijgt dan geen compensatie meer, maar kunt ook niet promoveren of degraderen. Dit geldt voor 1 competitie, mocht u 2 competities minder dan de helft van het aantal zittingen niet met eigen partner spelen, degradeert u automatisch.

Verder telt uw score die u haalt met een invaller niet mee voor het clubkampioenschap.

# Clubkampioen, hoe wordt je dat?

Dit is natuurlijk geen handleiding clubkampioen worden, dat zult u toch echt op eigen kracht moeten doen. Dit stukje legt uit hoe u punten kunt halen voor het clubkampioenschap. Punten worden per zitting uitgedeeld en alleen punten gehaald met uw vaste partner tellen mee.

## Competitie in één groep (Integraal / Viertallen)

De nummer 1 krijgt 100 punten, per parenplaats gaan er 2 punten af. Dat houdt in dat bij viertallen (= 2 paren) er 4 punten per plaats afgaan.

Nr 1 krijgt 100 punten. Nr 2 krijgt 98 punten (bij viertallen 96). Etc.

## Competitie in groepen van ongelijke sterkte.

Per plaats gaan er 3 punten af tot en met plaats <x> (zoek op in tabel).

Voor plaatsen lager dan plaats <x> wordt elke keer 2 punten afgetrokken.

De nummer 1 in de lagere groep krijgt hetzelfde aantal als nummer <x> in de hogere groep. Het lijkt onbegrijpelijk maar een voorbeeld maakt alles duidelijk (hoop ik).

Stel groep A heeft 14 paren en groep B heeft 16 paren.

Zoek op in de tabel, <x> is resp. 9 en 10

Nummer 1 van groep A krijgt 100 punten, nr2-97 (3 minder), nrs 3, 4, 5, 6, 7 en nr8 allemaal steeds 3 punten minder. Nr 9 ook (76) maar nr 10 heeft 2 punten minder, 74.

Ook de volgende plaatsten krijgen steeds 2 punten minder.

Nummer 1 van groep B krijgt hetzelfde als nr 9 in groep A, 76 punten. Nrs 2 t/m nr 10 steeds 3 punten minder. Nr 10 heeft 49 punten, nr 11 2 punten minder (47), en zo door tot het einde van groep B.

Tabel.									
Aantal paren	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Plaats <x>	6	7	8	9	10	11	12	13	14

## Competitie in groepen van gelijke sterkte.

Voor elke groep geldt dat het aantal punten dat er per plaats wordt afgetrokken is:

(Het aantal paren van alle groepen / het aantal paren van de eigen groep) \* 2.

De nummer 1 krijgt: 101 - (het aantal paren van alle groepen / het aantal paren van de eigen groep) waarbij wordt afgerond (0,5 naar boven).

Zijn er bijvoorbeeld 2 groepen van gelijke sterkte, groep1 heeft 20 paren, groep2 10 paren dan geldt:

Voor groep 1:

Nr 1 krijgt  $101 - (30/20) = 99,5 = \text{afgerond } 100$  punten

Nr 2 krijgt  $(30/20) * 2$  punten minder (= 3 punten minder, = 97 punten). Etc.

Nr 20 (laatste) krijgt 43 punten.

Voor groep 2:

Nr 1 krijgt  $101 - (30/10) = 98$  punten

Nr 2 krijgt  $(30/10) * 2$  punten minder (= 6 punten minder, = 92 punten).

Etc.

Nr 10 (laatste) krijgt 44 punten.

Deze laatste regeling is het lastigste maar hij komt het minste voor (eigenlijk nooit).





# Meesterpunten, hoe zit dat ?

## en ook het transfer- en ratingsysteem

Elke maand krijgt u het bridgeblad thuis met daarop een meesterpunten saldo. Wat zijn dat en waar komen die punten vandaan? Eerst maar eens even wat meesterpunten (MP's, verwar het niet met de MP's die in een vorig stukje worden genoemd) eigenlijk zijn.

Meesterpunten worden uitgegeven door de Nederlandse Bridgebond (NBB) en kunnen verdiend worden in een competitie of andere wedstrijd. Eenmaal verdiende MP's worden nooit meer afgepakt, dus hoe langer u speelt, hoe meer kans op MP's. In het algemeen zijn mensen die meer MP's hebben wat ambitieuzer maar niet persé sterker, ze kunnen ook gewoon al lang gebridged hebben.

Voor de parenwedstrijden worden MP's per zitting uitgerekend. Per groep wordt naar de sterkte gekeken en op basis daarvan worden de MP's bepaald. De bridgebond bepaald dit, de verdiende MP's staan als laatste kolom in de uitslag op onze site bij de NBB. Alleen bij de viertallencompetitie krijgt u meesterpunten per competitie. Ook deze worden bepaald op basis van sterkte.

Sinds 2003 heeft de NBB een systeem om de sterkte van een speler te bepalen, het zogenaamde transfer- en ratingsysteem. Bij het **transfersysteem** worden de meesterpunten die u in één jaar verdient omgerekend tot een getal. Bij het **ratingsysteem** worden 5 jaar van deze getallen bij elkaar opgeteld (op speciale wijze zodat oude scores minder zwaar meetellen). Op deze manier kan de NBB zien of een speler nog steeds actief is met het behalen van meesterpunten.

Op basis van de rating kan het bijvoorbeeld zijn dat u niet mee mag doen met ruitenboer. Vroeger gebeurde dat op basis van het aantal meesterpunten, maar persoonlijk vind ik de nieuwe methode beter. Als iemand in het verleden veel meesterpunten heeft gehaald dan mocht hij/zij levenslang niet meer meedoen met dit toernooi. Nu wordt er gekeken wat u de laatste 5 jaar heeft verdiend.

Een overzicht van de door u gehaalde meesterpunten van het lopend seizoen alsmede andere persoonlijke gegevens, vindt u op [www.mijnnbb.nl](http://www.mijnnbb.nl).

# Arbitrage!

Waarom, wanneer ?

Ik kan weer eens aankomen met de voetbal metafoor, bij elke wedstrijd wordt wel geluisterd naar de scheidsrechter, toch is bridgen een andere sport. Er staat geen arbiter standaard bij uw tafel, u moet hem/haar roepen als er iets fout is gegaan.

Het roepen van de arbiter staat voor sommige mensen gelijk aan: 'het mes op tafel', 'ongezellig', 'strebers', 'wil ik niet meer tegen spelen', 'zeker A-spelers', 'onsportief' en ga zo nog maar even door. Ik denk niet dat 1 stukje (of de 10 die ik hier al over geschreven heb) dit kan veranderen.

Toch doe ik weer een oproep om bij elke onregelmatigheid aan tafel de arbiter te roepen. Niet straks, niet later, maar meteen. Maakt u zelf de fout dan mag u toch zelf roepen, u hoeft echt niet op de tegenpartij te wachten. Vaak bent u beter af als de arbiter fouten kan herstellen zonder dat u zelf heeft geprobeerd dit te doen.

Stel u verzaakt als leider, u troeft in terwijl u moet bekennen. U merkt dit als u moet uitkomen voor de volgende slag maar hoopt dat de tegenstanders het niet gaan merken en besluit niet de arbiter te roepen. Het spelen gaat inderdaad wel goed, niemand klaagt als u de verzaakte kleur speelt maar na de laatste slag roept een tegenstander de arbiter en zegt dat u heeft verzaakt. De arbiter beslist dat u 2 slagen afgeeft.

Helaas, had u meteen geroepen dan had u uw verzekering mogen herstellen en was er niets aan de hand geweest.

Een uitzonderlijk geval? De linkertegenstander is aan slag maar de rechter komt met ♦ A. U zegt dat de verkeerde hand is uitgekomen, deze pakt de ♦ A weer terug en zijn partner komt ruiten. U voelt wel dat er iets niet klopt, maar aangezien u niet voor ongezellig uitgemaakt wilt worden, houdt u uw mond.

Stel u bent abuis en troeft met ruiten terwijl harten troef is. Pakt u nu uw kaart terug of denkt u 'gespeeld is gespeeld'? Of zegt de tegenstander 'natuurlijk mag u uw ruiten terugpakken en vervangen door een harten!'

Stel de leider telt verkeerd, trekt een troef te weinig en u (tegenstander) troeft een slag in. Wanneer de leider zegt dat ie zich verteld heeft, zegt u dan 'Tja, als u zich heeft verteld dan pak ik mijn troef terug zodat u hem alsnog kan afhalen!'

Wat ik met deze twee laatste zaken wil zeggen is dat er fouten worden gemaakt tijdens het bridgen waar mensen profijt van hebben. Waarom zijn diezelfde fouten en het profijt opeens taboe als er een arbiter bij moet komen om het op te lossen? U moet niet bang zijn om profijt te hebben van fouten van de tegenstanders, tijdens het kaarten gebeurt dit ook regelmatig.

Dus roep bij elke fout/twijfel de arbiter! Later zult u zien dat het soms genoeg is om uw tegenstanders erop te wijzen dat er iets misschien niet in de haak is (als een tegenstander bv lang heeft gedacht, past en zijn partner biedt) omdat de arbiter alleen maar zal zeggen dat er eerst gespeeld moet worden (u houdt uw rechten voor), maar aangezien dat door ervaring geleerd moet worden is het zelfs dan niet slecht om de arbiter te roepen. Nogmaals, liever 5 keer te vaak geroepen dan 1 keer te weinig. En nooit of te nimmer zelf zaken oplossen aan tafel.



# Andere regelingen en afspraken

Dit bevat een mengelmoes van afspraken en regelingen zoals besproken in het huishoudelijk en het wedstrijd reglement van onze club.

**De rookregeling:** Er mag niet gerookt worden in de zaal. Na de derde ronde is er een rookpauze van ruim 10 minuten.

De wedstrijdleider kan per zitting een andere rookregeling opleggen.

**Aanwezig zijn:** U dient 5 minuten voor de aanvang van de zitting aanwezig te zijn, dat is dus vanaf 19.40. Voor de wedstrijdleiding is het wel belangrijk dat u inderdaad dan al aanwezig bent (of minstens 1 lid van het partnership), dan kunnen we zien of er misschien met een ander schema gespeeld moet worden.

**Invallers:** Als u (onverhoopt) niet kunt spelen is het fijn als u voor invallers zorgt. U heeft van de club een lijst gekregen met mensen waar we afspraken mee hebben gemaakt over het invallen, die lijst is ook te vinden op de website. U mag natuurlijk ook zelf-gevonden invallers gebruiken.

Heeft u geen invallers en meldt u zich af voor 12:00, dan is er geen score. Na 12:00 krijgt u 40% (2 keer per jaar gratis), meldt u zich niet af dan krijgt u 30% voor die avond. Ik wil nog even zeggen dat bij viertallen het niet komen spelen geen optie is, er kunnen dan 3 paren de hele avond niet spelen. Ook bij top-integraal moet u verplicht voor invallers zorgen.

**Systeemkaart:** In de hoogste groepen is het verplicht een systeemkaart ongevraagd op tafel te leggen, in de laagste groep kan ik het ten zeerste aanraden. Over het invullen van deze kaart kunt u verderop iets lezen dus dat kan geen reden meer zijn om er geen te hebben. Nieuwe systeemkaarten kunt u bij Annie vragen.

Waarom is de systeemkaart zo ontzettend belangrijk? Voor de tegenstanders omdat ze alvast een indruk krijgen van het systeem en omdat ze dan niet alles hoeven te vragen. Maar ook voor u. Mocht er iets mis gaan bij het bieden en de arbiter wordt erbij geroepen, dan zal hij altijd de verklaringen staven naar de systeemkaart. Ligt die er niet dan wordt er weinig waarde gehecht aan uw verklaring dat u dat bod altijd zo speelt maar dat het nu heel toevallig voor de eerste keer mis is gegaan. Zie ook het stukje over de systeemkaart.

**Stopregel:** U dient **elke** sprongbieding te voorafgaan met **STOP** (of het stopkaartje).

Hierna **moet** de linkertegenstander ongeveer 10 seconden wachten met het doen van een bod. Ik kan u ten zeerste aanraden hier gebruik van te maken, u krijgt die 10 seconden omdat u dan gratis kunt nadenken over een mogelijk bod. Meestal is die tijd te lang, maar soms hebt u die 10 seconden echt wel nodig. Om geen informatie aan uw partner te geven moet u dus **ALTIJD** 10 seconden wachten en dan natuurlijk **ALTIJD** nadenkend kijken. Er moet geen verschil te zien zijn tussen de keer dat u niet hoeft te denken en de keer dat u wel moet denken! Voor de niet-wachters (of de verveeld-om-zich-heen-kijkers) heb ik wel een voorbeeld.

*Stel u heeft 15 punten, een verdeelde kaart, en u wilt 1SA openen. Helaas, uw vervelende rechtertegenstander opent 3♣. Wat biedt u nu?*

*Stel dat u past (verstandig), heeft u dit binnen 1 seconde besloten? Nee, natuurlijk niet, u heeft terecht even tijd nodig om alles op een rijtje te zetten. Als u altijd 10 seconden moeilijk naar uw kaarten kijkt na een sprongbod, mag partner nog bieden wat hij/zij wilt. U heeft namelijk niet laten weten dat u best wel veel punten voor uw pas heeft. Maar wacht u*

*nooit en nu wel (of kijkt u nooit moeilijk en nu wel) dan mag partner alleen nog maar bieden als hij/zij daar echt de kaarten voor heeft, passen mag geen redelijk bod zijn.*

**Alerteerregel:** Wat is alerteren? Als uw partner een bieding doet die conventioneel is of waarvan u kunt verwachten dat de tegenpartij de bieding niet begrijpt, dan dient u te alerteren. Welke biedingen wel en welke niet gealerteerd moeten worden leg ik in een ander artikel uit (alsmede wat er moet gebeuren als er iets fout gaat bij het wel/niet alerteren). Hoe alerteert u? U pakt het ALERT kaartje uit de biddingbox en u legt dit voor u op tafel en laat dit liggen totdat u weer aan de beurt bent om te bieden. En erg belangrijk, u zegt nooit (maar dan ook nooit, echt nooit) tegen uw partner dat hij/zij moet alerteren. En leg niet ongevraagd aan de tegenstanders uit wat het bod betekent. Zie ook het stukje over alerteren.

**Arbitrage!** U hoort bij **elke** onregelmatigheid aan tafel de arbiter te roepen. Ook dus bij verkeerd uitkomen, niet bekennen, een verboden kaart spelen, een onvoldoende bod, etc. Twijfelt u of u wel moet roepen, roepen! Beter te vaak dan te weinig de arbiter erbij gehaald. U moet de arbiter zeker niet zien als een straf maar als iemand die het spelen weer in goede banen leidt als er iets fout is gegaan (een fout is menselijk, iedereen maakt ze). Het zelf voor arbiter spelen is, hoe goed bedoeld ook, niet de bedoeling. Onze arbiters hebben er lang voor gestudeerd en zelfs dan is het soms nog moeilijk. Dat brengt mij meteen tot:

**Protest:** U kunt gratis in protest gaan tegen elke arbitrale uitspraak bij de protestcommissie van onze club. Elke ethische arbitrage (meestal denkpauses, aarzelingen of nog groffer geschut om de partner op het goede (bied)pad te krijgen) komt hier sowieso terecht, maar ook als u onzeker bent of de arbiter het goed heeft gedaan bij een technische arbitrage (bv een verzaking) kunt u hier terecht. Dit is geen motie van wantrouwen naar de arbiter toe, het geeft u de mogelijkheid om uw standpunt toe te lichten (aan tafel is daar vaak geen tijd voor). De commissie geeft ook aan de arbiter de mogelijkheid om zijn uitspraak te laten toetsen, het is vaak moeilijk om alleen aan tafel een beslissing te moeten nemen. Mocht u tegen de uitspraak van de protestcommissie in protest gaan, dan kan dat ook. De procedure hiervoor wordt dan ter plekke uitgelegd.

Ook tegen de uitslag kunt u in protest gaan, het hangt ervan af wat de reden is tot wanneer u kunt protesteren. Tegen invoerfouten (of beter gezegd, controle fouten door oost) kan gereclameerd worden tot een half uur nadat de uitslag bekend is gemaakt (meestal binnen 5 minuten na afloop van de avond).

Tegen verbeteringen die later gemaakt worden kan geprotesteerd worden tot het begin van de volgende zitting, dus bij ons kan dit tot 19.45 de week na de gespeelde zitting.

**Enquête:** Om het jaar wordt er een enquête gehouden over wat u van het afgelopen jaar vond. De enquête gaat over wedstrijdtechnische zaken zoals de competities, de wedstrijdleiding, de arbiters, etc. Wilt u iets veranderen of bent u overal tevreden over, het maakt eigenlijk niet uit, lever hem in. Het maakt ook niet uit in welke groep u speelt, alle meningen zijn even belangrijk.

De uitslag van de laatste enquête samen met mijn conclusies en commentaar is te vinden op onze website.



# Alerteren, wat wel en wat niet?

Nog steeds een groot probleem voor veel mensen, het alerteren. Wat moet er nou wel en wat moet er nou niet gealverteerd worden, wie moet alerteren en wat moet ik doen als mijn partner het vergeten is? Allemaal vragen waar dit stukje antwoord op geeft.

Beginnen we met het eerste, wat moet u alerteren?

In principe **elk bod waarvan u denkt dat de tegenpartij het zonder alert niet begrijpt**. Nu ligt er ook bij de tegenpartij een verantwoordelijkheid om te weten te komen wat een bepaald bod betekent, dus zijn er bepaalde regels gemaakt wat u wel of niet moet alerteren. Deze regels zijn voor u belangrijk om te weten wat u moet alerteren, maar ook belangrijk voor u als tegenpartij. Wat kunt u verwachten van een bod als de tegenpartij NIET alerteert (wanneer er wel wordt gealverteerd is iedereen meestal wel wakker, het omgekeerde is vaak belangrijker).

Ik zal beginnen met wat er niet gealverteerd mag/hoeft te worden. Bij al de onderstaande regels geldt wel een voorbehoud dat de tegenpartij het bod begrijpt zonder alert. In alle gevallen geldt bovenstaande regel voor alerteren, u hoort te alerteren als u het vermoeden hebt dat de tegenpartij het bod anders niet goed begrijpt!

Welke biedingen hoeven in het algemeen niet gealverteerd te worden::

## **- Doublet dient niet gealverteerd worden.**

De regels zijn simpel, speelt u in de ogen van de tegenstanders een **uitzonderlijk** doublet, dan **moet** u alerteren. Alle andere doubletten mogen niet gealverteerd worden. Wat is uitzonderlijk? Dat ligt een beetje aan het niveau van het veld waar u in speelt. Speelt u in groep A, dan hoeft bv. een support-doublet (in mijn ogen) niet gealverteerd te worden, speelt u top-integraal dan wel. Mocht de betekenis van doublet belangrijk voor uw bieden zijn, vraag dan wat het betekent. Misschien schat de tegenstander u wel te hoog in.

## **- Kracht is geen reden voor alert.**

Eigenlijk beter gezegd, wel of geen kracht. Of u nou zwak bent of sterk, belooft een bod de kleur (en alleen die kleur) dan hoort er niet gealverteerd te worden. Als u 2♥ opent met een sterke hand of met een zwakke hand, zolang het bod alleen harten belooft, moet/mag u niet alerteren. Natuurlijk wel een alert als er naast de harten een andere (onbekende?) kleur wordt beloofd. Dit houdt ook in dat bv inverted minors (1♦-2♦=sterk, 1♦-3♦=zwak) niet gealverteerd mag worden. En natuurlijk weer, vermoed u dat de tegenstander het bod zonder alert niet begrijpt, wel alerteren.

Speelt u bijvoorbeeld zwakke sprongvolgbiedingen dan niet alerteren in groep A, wel in groep D.

## **- Op vier niveau wordt niet meer gealverteerd.**

Behalve in de eerste biedronde, dan dienen conventies wel gealverteerd te worden. Na 1SA-pas-4♣ of pas-pas-pas-1SA-pas-4♣ hoort 4♣ gealverteerd te worden (azen vra- gen?).

Dat waren alle biedingen die **niet** gealverteerd moeten worden, nu volgen de biedingen die **wel** gealverteerd moeten worden:

## **- Elk bod wat meer of andere kleuren aangeeft dan de kleur die geboden is.**

Daar waar kracht geen reden is voor alert, is een andere kleur dit wel. Belooft bv een 2♥

bod harten + een lagere kleur, wel alerteren. Ook als een kleur wordt overgeslagen die er wel kan zitten (bv bij Walsh, na 1♣ van maat wordt 1♥/♠ geboden ook al zijn er langere ruiten) moet er gealerteerd worden. Onder dit laatste vallen ook canapé biedingen (waar eerst de vierkaart en later de langere kleur wordt geboden).

#### **- Afwijkende Sans-openingen en/of het vervolg**

Afwijkend houdt in dat de 1SA opening niet tussen 14 en 18 punten ligt, of dat de 2SA opening niet tussen de 19 en 23 punten ligt. Speelt u een afwijkende sans (bv een 1SA opening met 12-14 punten), dan hoort u ook het rebid van 1SA te alerteren omdat dat dan 15-17 punten belooft (na bv 1♣-1♠-1SA).

Ook het (forcing) 1SA antwoord wat meer dan 11 punten kan beloven moet gealerteerd worden (1♠-1SA, belooft 6-12 punten).

Afwijkend houdt ook in dat u 1SA opent maar niet met de bedoeling 1SA te spelen (bv als u met elke 15-16 punten 1SA opent, ongeacht de verdeling).

#### **- Een pas die een conventionele betekenis heeft**

Het komt niet zo vaak voor, maar er zijn passen die gealerteerd moeten worden. Speelt u bv support doublet, dan belooft een doublet een driekaart steun. Heeft u die niet dan moet u passen, pas heeft dan een betekenis en moet gealerteerd worden. Ook als maat niet mag passen op uw pas moet het gealerteerd worden (bv, 1SA-dbl-pas, pas vraagt maat 2♣ te bieden, alert!).

#### **- Een redoublet wat niet hoofdzakelijk kracht aangeeft.**

Zoals daar zijn een SOS redoublet (help, maat biedt iets) of een support-redoublet (belooft een driekaart steun)

#### **- Stayman/Jacoby.**

Niets apart, het bod belooft een andere kleur en dus moet het gealerteerd worden. Ook het antwoord op de transferbieding moet gealerteerd worden, of het 2♦ antwoord op Stayman. Allemaal kleuren die niet echt zijn.

#### **- Alles waarvan u denkt dat de tegenpartij het anders opvat.**

Nogmaals de belangrijkste regel, het kan niet genoeg gezegd worden. Speelt u regelmatig tegen paren die alerteren dan weet u op een gegeven moment op welke momenten je nadere informatie moet vragen. Komt u deze paren alleen tegen tijdens de top-integraal competitie dan is het lastig de juiste vragen op het juiste moment te stellen, zeker als er dan ook nog niet eens gealerteerd wordt. Dus speelt u bv zwakke sprongvolgebiedingen tegen een paar wat daar wel eens anders tegenaan kan kijken, alerteer!

U weet nu precies wat u moet alerteren, nu nog weten hoe het moet gebeuren. De **partner** van degene die een alerteerbaar bod doet moet alerteren door een alerteerkaartje duidelijk neer te leggen of door een (flinke) klop op de tafel te geven. Het handigst is als het kaartje blijft liggen totdat er aan die kant geboden moet worden.

Wat u nooit moet doen is tegen uw partner zeggen dat hij/zij moet alerteren. Liever niet gealerteerd dan dit te zeggen. U zegt namelijk hiermee tegen uw partner dat uw bod een conventioneel bod, misschien sliep ie wel en dacht ie dat het echt was. Ook niet ongevraagd uitleggen wat het bod van uw maat (volgens u) betekent. Als de tegenpartij het wil weten dan moeten ze erom vragen.

Tot zover alles als het goed gaat. Alerteren is best wel lastig, zeker om alles goed te doen, er worden dus nogal wat fouten gemaakt. Als de fouten niemand kwaad doen is er niet zoveel aan de hand, maar het is handig om te weten wat te doen als het fout gaat en wat de consequenties (soms) zijn.

Stel u doet een conventionele bieding en partner vergeet te alerteren. Meestal weet

partner ook wel dat uw bod gealerteerd had moeten worden, maar hij/zij dacht even aan iets anders en is het gewoon vergeten. Het bieden gaat gewoon verder (zoals al gezegd moet u niet uw partner wakker maken) en uiteindelijk is na pas-pas-pas het bieden afgelopen. Mag uw partij spelen dan zegt u tegen de tegenpartij voordat ze uitkomen dat partner uw bod had moeten alerteren. **Moet uw partij tegenspelen dan mag u helemaal niets zeggen.**

Wat niet mag is gebruik maken van het feit dat partner wel of niet heeft gealerteerd.

- Stel u speelt Ghestem en u heeft afgesproken dat uw 3♣ bod na de 1♦ opening van de tegenpartij een vijfkaart harten en schoppen aangeeft. U biedt 3♣ maar partner alerteert niet! In dit soort situaties is het meestal niet een slapende partner die het bod wel begrijpt maar vergeet te alerteren, meestal is het een partner die het bod niet begrijpt. Toch moet u van het eerste geval uitgaan, uw partner begrijpt uw bod maar is gewoon vergeten te alerteren. Als hij/zij past op uw 3♣ bod dan is dat dus omdat hij/zij lange klaveren heeft en geen harten/schoppen wil spelen, u mag niet zomaar verbeteren.

- Stel u speelt Ghestem en u heeft afgesproken dat uw 3♦ bod na de 1♦ opening van de tegenpartij een vijfkaart harten en schoppen aangeeft. U biedt echter 3♣, echte klaveren, maar uw partner alerteert. Ook hier mag u niet bieden op het feit dat partner uw bod fout heeft begrepen, als uw partner nu 3♥ biedt (omdat hij denkt dat u die heeft) dan mag u niet zomaar verbeteren naar klaveren.

Waarom niet? Omdat alle informatie die mag worden uitgewisseld tussen partners alleen maar door middel van normale biedingen mag plaatsvinden. U krijgt in bovenstaande voorbeelden informatie door het wel of niet alerteren, van deze informatie mag u geen gebruik maken omdat het verboden informatie is.

Heeft u als tegenpartij enig vermoeden dat er foute informatie is gebruikt bij het bieden, voelt u zich in welke mate dan ook (ook zeer licht) gehinderd door fout wel/niet alerteren? Roep de arbiter! Deze weet precies boven water te halen wat er aan de hand is, hij/zij is niet voor niets de expert op dit gebied. Meestal is er niets aan de hand maar soms wel...

Dat brengt me dus op de tegenpartij, eigenlijk de belangrijkste partij in dit verhaal, de enige reden waarom er gealerteerd moet worden. Wat ik vaak merk is dat er bij een alert vaak (lees, altijd) gevraagd wordt wat het bod betekent. Ik kan dat afraden, elk antwoord maakt niet alleen uw partij wijzer maar ook de tegenpartij. Vraag alleen naar de betekenis van een bod wanneer u dat nodig heeft om te kunnen bieden. Gaat u toch passen, vraag dan niets! U kunt alles later ook nog vragen, mits u maar aan de beurt bent om te bieden (of spelen).

Het beste tijdstip om te vragen is als het bieden is afgelopen, de biedkaartjes nog op tafel liggen en u straks moet uitkomen, of net voor de afsluitende pas. Of u vraagt als uw partner uit moet komen en de uitkomst gesloten op tafel legt (komt ie open uit, dan moet u wachten tot u aan de beurt bent). Eventueel kunt u nog vragen als u zelf aan de beurt bent om te spelen. Zo wordt de tegenstander niet wijzer van uw vraag maar heeft u wel alle informatie om te kunnen tegenspelen. Zie ook het artikel over vragen aan de tegenpartij.

# De systeemkaart

De basis

Dit vind ik een lastig stukje om te schrijven, ik weet namelijk niet de reden waarom er bij ons zo weinig systeemkaarten vrijwillig op tafel komen en waarom de kwaliteit van de systeemkaarten in het algemeen bedroevend laag is. Ik denk dat het komt omdat de systeemkaart wordt gezien als een noodzakelijk kwaad en het invullen ervan een verspilling van tijd. En ik moet eerlijkshalve zeggen, zo wordt door velen de systeemkaart ook gelezen (als die dan op tafel wordt gelegd). Alsof het systeem van de tegenpartij niet belangrijk is.

Ik zal dus door een cursus systeemkaart-lezen het voor u duidelijk proberen te maken hoe een systeemkaart ingevuld moet worden. Ook hoop ik duidelijk te maken waarom een systeemkaart ontzettend belangrijk is en waarom deze verplicht is gesteld.

Begin ik met het laatste. Uw maat opent 1♥, uw rechtertegenstander biedt 2♠ (niet gealverteerd dus echte schoppen). Ze hebben geen systeemkaart en u moet dus vragen om de betekenis te weten te komen. Links legt uit dat '2♠ 12-15 punten belooft, oh nee, het is toch zwak'. Waarom veranderde meneer links van mening?

Of een ander geval, mevrouw rechts opent 1SA, er wordt niet gealverteerd. Kan deze een zeskaart klaveren hebben? Of een singleton?

Vragen waar u met een (goede) systeemkaart geen last van hebt. In het eerste geval is meneer wakker geschud omdat hij door u gedwongen was erover na te denken. Had u een systeemkaart gezien dan had u niet gevraagd en had u misschien wel een top gehaald. In het tweede geval staat dit gewoon op de systeemkaart (en staat het er niet op dan heeft mevrouw rechts geen zeskaart of singleton).

U ziet hier natuurlijk wel dat een systeemkaart uw systeem zo nauwkeurig mogelijk moet beschrijven. Is een zeskaart of singleton theoretisch mogelijk als u 1SA biedt, zet het erop. Belooft een bod meerdere handen, probeer ze niet tot één nietszeggende brij te combineren.

*Stel uw 1♦ bod belooft:*

*- een vierkaart harten en/of een vierkaart schoppen*

*- een vierkaart harten + een 5\*kaart schoppen*

*- een vierkaart schoppen + een 5\*kaart harten*

De beschrijving 'minstens een vierkaart hoog' klopt wel maar geeft geen volledige beschrijving van uw 1♦ bod. Is uw systeemkaart te klein dan bestellen we wel een grotere voor u.

Hoe leest u een systeemkaart zonder er veel tijd mee te verliezen en zonder het hele systeem van de tegenpartij van buiten te leren. Pak er een systeemkaart bij dan kunt u zien wat ik bedoel.

Er zijn in het algemeen 2 modellen systeemkaart in omloop, bij onze club is het kleine model het meest in trek dus begin ik daar maar mee.

Op de voorpagina vindt u de namen en het gebruikte systeem. Het gebruikte systeem zegt iets over de basis van het systeem, eigenlijk alleen maar interessant als u weet wat een systeem inhoudt. Ook op de voorpagina de openingen op één niveau en antwoorden. Helaas is er heel erg weinig ruimte om antwoorden op te schrijven, en dus worden vaak alleen de hoogst uitzonderlijke afspraken hier neer gezet. Toch moet u als lezer ervan uit



gaan dat er niets belangrijks is weggelaten, staat het er niet ga dan uit van het basis-systeem.

De openingen gaan verder op pagina 2. Daar staan de rest van alle openingen met ook weer erg weinig ruimte. Toch mag ook hier niets weggelaten worden, ik denk dat er vaak klein geschreven moet worden. Spelen de tegenstanders bijvoorbeeld multi-2♦ dan mag er niet bij de 2♦-opening alleen multi staan, er moet precies omschreven staan wat deze opening inhoudt en wat de afgesproken vervolgbiedingen zijn.

Ook op deze pagina de slembiedingen. Een wat overdreven aandacht voor meestal alleen maar azen vragen, wel moet erop staan wat de antwoorden betekenen.

Op pagina 3 alle conventies en wijzigingen als de tegenpartij (mee)biedt. Dat er een informatie doublet wordt gespeeld weet iedereen wel, wat wel interessant is is tot welk niveau een doublet informatie is. Is 3♠-dbl info? is 4♥-dbl info? Helaas staat dit er meestal niet op.

En dan op de laatste pagina, de uitkomsten en signalen. Natuurlijk moet van elke reeks een uitkomst omcirkeld zijn (soms onderstreept), bij de signalen moet staan wat er gesignaleerd wordt (aan/af, even/oneven) en hoe dat wordt gedaan (hoog/laag, even oneven)? Soms wordt dit afgekort tot +(aan) en 2(even) en soms staat er een naam (zoals Romeins of Lavinthal). Als u wilt weten wat dat betekent moet u dat gewoon vragen.

Tot zover de kleine systeemkaart, de grote is niet veel anders alleen is er een stuk meer ruimte om alles in te vullen. En natuurlijk staat alles op een andere plaats.

Op de voorpagina staat allerlei informatie om u een algemene indruk van het systeem te geven. Geen details dus maar wel wat karaktertrekken van het gespeelde systeem, de sterke openingen en de biedingen waar u verdacht op moet zijn. Ook hoe er in het algemeen wordt uitgekomen en hoe er wordt gesignaleerd. Maar dit alles zonder details.

Op pagina 2 en 3 wordt het pas interessant, daar staan alle openingen met de mogelijke antwoorden. En daar houdt het niet mee op, ook de verdere biedingen kunnen beschreven worden (zoals bijvoorbeeld bij de multi 2♦) en zelfs aanpassingen/veranderingen wanneer de tegenpartij meebiedt. Hetzelfde eigenlijk als op de kleine systeemkaart gekriebeld had moeten worden maar wat je nooit kunt vinden als je het nodig hebt, hier staat het gewoon open en bloot.

Op de laatste pagina de conventies wanneer iedereen aan tafel mee wilt bieden en de gedetailleerde uitkomsten. Dit is ook niet veel anders dan op de kleine kaart.

Waar kijk ik naar als ik een systeemkaart bekijk? Er zijn initiëel maar een paar interessante zaken die u nodig heeft wanneer u mee wilt bieden. Dat zijn:

Puntensysteem? Bij een puntensysteem zult u sneller moeten tussenbieden, ze raken dan meestal het voordeel kwijt van de nauwkeurigheid dat het puntensysteem hen geeft.

1♣ en 1♥/♠: Als 1♣ op een tweekaart wordt geboden kan dat belangrijk zijn voor uw systeem. Als de hoge kleuren een vijfkaart belooft is dat belangrijk voor het tegenspel.

2♣ t/m 2SA: Vooral, wat is zwak en hoe moet u dan bieden als u punten heeft?

Sprongvolgbiedingen: Zijn ze zwak of niet?

Voor de rest kijkt u gewoon wanneer het voorkomt en u wilt weten wat het betekent. Dat houdt dus in, buiten de uitkomsten en signalen, meestal niet.

# Vragen aan de tegenpartij

## Hoe, wanneer ?

Er zijn tijdens het bieden, en soms tijdens het spelen, genoeg momenten waarbij u wat informatie van de tegenpartij wilt hebben over hun biedverloop of over de gespeelde kaart. Meestal wordt dit wel gevraagd maar het zijn meestal alleen de arbiters van onze club die weten hoe en wanneer ze dit kunnen doen.

Ik zal eerst uitleggen wat de tegenstanders u moeten vertellen als u iets van hen wilt weten. Alleen systeemafspraken, gewoontes, vaak gemaakte afwijkingen, etc. zijn zaken die de tegenpartij u hoort te vertellen. En dan moeten ze ook niet al te gierig met de informatie zijn, als u vraagt naar bv de betekenis van een bod horen ze al deze zaken u mee te delen. In de ideale wereld zou u dan ook nooit verder hoeven te vragen.

Dit zijn echter ook de enige zaken die de tegenpartij hoeft te zeggen. Waar ze voor op moet passen is om conclusies, interpretaties etc. te vertellen. Wat er dus eigenlijk nooit aan tafel gezegd mag worden is 'Ik weet niet wat xxx betekent maar ik vat het op als ...'. Meestal is het goede antwoord 'Hier hebben we geen afspraken over'. Als dat zo is, zeg dat dan ook.

Het komt natuurlijk wel eens voor dat er wel een afspraak is maar dat u zich echt niet meer kunt herinneren wat dat ook al weer was. Zeg dat dan ook en roep meteen even de arbiter. Die zal u dan namelijk van de tafel verwijderen en uw partner de afspraak laten vertellen. Weet u dat u een bepaalde afspraak heeft maar weet u ook dat uw partner zich daarmee wel eens vergist, vertel dat dan ('We hebben 3♣ als ghestem afgesproken maar mijn partner kennende zal het wel klaveren beloven').

Wanneer kunt u naar de betekenis van biedingen en dergelijke vragen? Heel simpel, als u aan de beurt bent. Wat kunt u vragen? In principe alles. Alle biedingen die tot dan toe voorbij zijn gekomen, maar ook biedingen die erop lijken maar niet zijn geboden. U kunt vragen wat het verschil is, waarom er een bepaald bod is gedaan en niet een ander, enzovoort. Aan wie vraagt u dat? Altijd aan de partner van de bieder. Ook als u iets wilt weten van niet gedane biedingen, altijd aan de partner van degene die het bod had kunnen doen.

Nogmaals, wanneer vraagt u? Alleen maar als het antwoord belangrijk is voor uw bieden (of spelen). Nooit vragen om het vragen zelf of omdat u bang bent dat u later niet meer mag vragen, zoals hier al gezegd u mag altijd alles vragen (mits u aan de beurt bent). Altijd alles? Nee, het biedverloop mag alleen gevraagd worden de eerste keer dat u aan de beurt bent om een kaart te spelen (u mag later wel naar de betekenis van biedingen vragen). Maar voor de rest mag alles op elk moment tijdens het spel gevraagd worden.

Hoe vraagt u? De beste vraag is 'Wat zijn jullie afspraken over xxx?' of 'Wat betekent xxx?'. Bij signalen 'Wat zijn jullie signalen?' of 'Als ♠3 een signaal is, wat betekent dat dan?'. Vraag dus niet 'Wat betekent ♠3?', want dat vraagt om een interpretatie.

Pas wel erg op met vragen, zeker naar de bekende weg. Heeft u een zeskaart klaveren en uw rechtertegenstander opent 1♣ (en er wordt niet gealerteerd), dan hoort u niet te vragen wat 1♣ betekent (en vooral nooit, 'zijn die xxx echt?'). U geeft zo namelijk aan uw partner aan dat u klaveren hebt en het is niet toegestaan om dit op deze manier te vertellen (zie ook het volgende artikel).



# Ethiek aan tafel

Een onderwerp waarvan ik denk dat veel mensen denken dat ze wel weten hoe ze hier mee om moeten gaan, maar waarvan ik zie dat dit vaak niet helemaal zo is. Het gaat hier natuurlijk over bridge-ethiek, niet of iemand zich netjes gedraagt (al hoort dit wel).

Het uitgangspunt van bridgen is dat informatie tijdens het bieden overgebracht wordt met behulp van biedingen, en tijdens het spelen met behulp van kaarten. Informatie die op andere wijze tot u komt mag u niet gebruiken. Daar komt de ethiek om de hoek kijken. Wat doet u met die extra informatie en wat mag u ermee doen?

Laten we trouwens eerst iets duidelijk stellen, onethisch gedrag is niet hetzelfde als valsspelen. Het is pas valsspelen als ongeoorloofde informatie expres wordt overgebracht, voor de rest zijn het gewoon fouten en die worden er aan tafel genoeg gemaakt. En hoewel het op papier duidelijk is welke informatie er wel gebruikt mag worden en welke niet, in de praktijk schijnt die scheiding iets lastiger te zijn.

Als algemene richtlijn kan ik zeggen dat u hoort te bieden/spelen wat u anders ook gedaan zou hebben. Helaas zal dit niet altijd hetzelfde zijn als de eventuele arbiter zal beslissen, leg u daarbij neer of ga in protest. Ook de arbiter kan wel eens te streng zijn al denk ik dat op onze club u weinig kans maakt als u in protest gaat (we zijn niet zo streng op onze club). En denk eraan, bij twijfel wordt tegen u beslist.

Wat is ongeoorloofde informatie? Een denkpauze bij uw maat (of hij/zij daarna biedt of niet, het maakt niet zoveel uit). Een gesprek dat u opvangt over een spel. Kaarten van een spel dat u nog moet spelen die u heeft gezien. Een hele snelle actie bij uw maat (terwijl hij/zij anders altijd traag is) of juist andersom. Een alert wat u niet verwachtte (of juist geen alert). En ga zo maar door. Eigenlijk alle zaken die afwijken van het normale.

Ongeoorloofde info maakt het biedverloop erg lastig, zowel voor u als voor de tegenpartij. De tegenpartij weet nu nooit meer of wat u biedt is 'geïnspireerd' door de OI (ongeorloofde informatie) of dat u op eigen kracht biedt, ze kunnen dit pas zien als ze uw kaarten zien. Voor u is het lastig om eigenlijk dezelfde redenen, uw kaarten moeten schreeuwen om de bieding die u eventueel wilt doen.

Begrijp me trouwens niet verkeerd, denken is toegestaan. Bridgen is een denksport, bij elke beslissing hoort een denkproces, helaas kan dit soms wat lang duren. Het enige wat niet mag is dat deze denkpauze maat er toe doet besluiten om iets anders te bieden dan dat hij/zij normaal had gedaan, daar valt ook passen onder. Als u denkt dat u (verplicht) moet passen omdat partner lang gedacht heeft en daarna paste, dan bent u even fout bezig als de persoon die juist biedt omdat partner lang dacht. Nogmaals, bied (of speel) wat u anders ook zou hebben geboden zonder de OI.

Wat kunt u als tegenstander doen bij dit soort zaken. Meestal is het wel duidelijk dat er een denkpauze oid is geweest, het probleem is dat u geen idee heeft of het bieden van de partner wel of niet door de beugel kan. Het enige wat u hoeft te doen is de overeenstemming te krijgen dat er inderdaad een denkpauze is geweest, hiervoor worden de volgende woorden geuit: 'Ik houd mijn rechten voor'. Daarmee vertelt u dat er iets is gebeurd waar u uw vraagtekens bij zet, maar dat u pas de arbiter wilt roepen als u meer zekerheid heeft. U kunt misschien ook aan de partner van de denker zeggen dat zijn/haar partner lang heeft gedacht. Beoordeel na afloop de kaarten en roep eventueel de arbiter.



# Kenmerken viertallencompetitie

Een viertallenwedstrijd is een wedstrijd tussen teams die bestaan uit elk 4 spelers (een viertal). Ik zou nu kunnen stoppen, echt veel meer kan ik er niet over zeggen. 😊

U speelt aan twee tafels, op tafel 1 zit u bijvoorbeeld NZ, aan tafel 2 zit uw nevenpaar (de andere 2 spelers van uw viertal) OW. **Zorg er altijd voor dat uw nevenpaar in de andere richting speelt als u!**

Elk spel wordt op beide tafels gespeeld, er worden dus 2 scores gehaald. Eentje door u, eentje door uw nevenpaar. Door deze scores te vergelijken kunt u zien hoeveel u wint of verliest. Haalt u bv +420 punten op spel 1 en uw nevenpaar verliest er 420 op datzelfde spel dan scoort u 0 punten. Nogal logisch, speelt u 4♠ als NZ paar dan is de kans groot dat uw nevenpaar als OW dat op de andere tafel moet tegenspelen.

Onze viertallencompetitie bestaat uit 5 zittingen, u speelt per zitting 24 spelletjes tegen een viertal. Halverwege de avond (na 12 spelletjes) wisselt één viertal van tafel, zo speelt u 12 spelletjes tegen het ene paar en 12 tegen het andere paar van het tegenstander-viertal (is geen nederlands maar wel een mooi woord). U krijgt van mij aan het begin van de avond een loopbriefje waarop precies staat waar u moet gaan zitten en welke spellen u moet spelen. Tijdens het wisselen kunt u trouwens zelf de tussenstand uitrekenen om te zien of u de tweede helft het rustig aan kunt doen, of dat u nog flink aan de slag moet.

Speelt u in een grote groep, dan speelt u 12 spellen per zitting ipv de hierboven vermelde 24. U speelt dan wel 2 zittingen op een avond.

Op onze club wordt op elke tafel dezelfde spellen gespeeld, ik vond dat wat eerlijker (wilt u weten waarom dan kan ik dat wel persoonlijk uitleggen, ik heb hier niet zoveel ruimte). Het heeft ook als voordeel dat er een butlerscore bepaald kan worden (zie de betreffende artikels wat dit inhoudt) en dat u daarom kunt zien hoe goed u het die avond heeft gedaan.

Om op ongeveer 24 tafels met maar 4\*12 spellen te kunnen spelen, hebben we een wisseltafel. Daarop liggen alle spellen van de ronde, u pakt het spel wat u moet gaan spelen. Bent u klaar dan brengt u het spel terug naar de wisseltafel en pakt het volgende spel.

Doordat elke viertal met een ander spel begint hoop ik dat op het einde niet iedereen hetzelfde spel nog moet spelen. Het is dus erg belangrijk dat u de spellen zoveel mogelijk op volgorde speelt, hoewel dit natuurlijk niet 100% mogelijk is. Als u de spellen 6,7 en 8 nog moet spelen en spel 6 ligt niet op de wisseltafel, dan pakt u natuurlijk spel 7. Maar ligt er de volgende keer wel spel 6 en 8, pak dan spel 6!

Dit was alles wat ik te zeggen had over de opbouw van de competitie. In andere artikelen wordt uit de doeken gedaan wat viertallen bridge-technisch inhoudt en hoe u voor u zelf de score kunt bijhouden en uitrekenen (erg belangrijk als u de tussenstand na 12 spellen wilt weten of u achteraf wilt controleren of alles goed is ingevoerd).



# Uitrekenen, uitslag en totaaluitslag

## Viertallencompetitie

Hoewel ook bij viertallenwedstrijden de Bridgemate wordt gebruikt om de scores te verwerken, is het wel handig als u ook zelf de scores bijhoudt op een viertallenbriefje. Ten eerste kunt u dan tussen de 2 helften in de tussenstand bepalen, ten tweede kunt u dit gebruiken om te controleren of de einduitslag klopt.

Hieronder ziet u een voorbeeld van 2 briefjes met daarop de scores van 2 paren van een viertal. Let trouwens op hoe de scores opgeschreven zijn, er wordt nooit een min-score genoteerd. Gaat u down dan schrijft u een plusscore bij zij, dat telt straks makkelijker.

Spel	Kwetsbaar	CONTRACT		Resultaat	SCORE		VERSCHIL		IMP.	
		Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1 of 17	N	Niem	3Ha	+1	170					
2 of 18	O	N-Z	1SA	-1	100					
3 of 19	Z	O-W	3Sch		C 140					

Spel	Kwetsbaar	CONTRACT		Resultaat	SCORE		VERSCHIL		IMP.	
		Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1 of 17	N	Niem	4Ha	C	420					
2 of 18	O	N-Z	2Kl		C 90					
3 of 19	Z	O-W	4Sch	-1	100					

Per spel bepaalt u het verschil in score:

Spel 1: (tafel 1) wij 170, (tafel 2) zij 420 = totaal zij 250 punten.

Spel 2: (tafel 1) wij 100, (tafel 2) wij 90 = totaal wij 190 punten.

Spel 3: (tafel 1) wij 140, (tafel 2) wij 100 = totaal wij 240 punten.

Wat het handigste is om het verschil te bepalen is dat 2 spelers (de schrijvers) elk hun briefje voorlezen, en per spel zeggen wat er is gehaald. Wat hierboven staat wordt dan hardop gezegd, (spel 1) **wij 170-zij 420** (het verschil is duidelijk), (spel 2) **wij 100, wij 90** (weer is het verschil duidelijk), etc. Als één iemand de twee briefjes moet gaan vergelijken, is dat veel moeilijker en worden er sneller fouten gemaakt.

Spel	Kwetsbaar	CONTRACT		Resultaat	SCORE		VERSCHIL		IMP.	
		Wij	Zij		Wij	Zij	Wij	Zij	Wij	Zij
1 of 17	N	Niem	3Ha	+1	170		250			
2 of 18	O	N-Z	1SA	-1	100		190			
3 of 19	Z	O-W	3Sch		C 140		240			

U schrijft dit verschil op één van de twee briefjes (of alletwee, wat u wilt) onder het kopje 'verschil' en dat komt er dan als hiernaast uit te zien.

Nadat u alle spellen zo hebt uitgerekend, wordt het tijd om eens te kijken hoeveel punten dit alles oplevert. We zouden de verschilpunten direct kunnen gebruiken, maar dan zouden extreme scores erg veel meetellen. Daarom worden de verschilpunten omgezet naar imp's volgens de volgende tabel:

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

U schrijft de imps in de laatste kolom van het briefje en telt deze bij elkaar op. U krijgt dan 2 getallen, het aantal impen van Wij en het aantal impen van Zij. Voor de

tussenstand is dit genoeg, u kunt zien hoeveel u voor of achter staat. Voor de eindstand moet u het verschil ook nog opzoeken in de tabel hieronder. Een heel gedoe, gelukkig

Verskil	Uitslag	Verskil	Uitslag	Verskil	Uitslag
0 - 1	10 - 10	16 - 21	14 - 6	44 - 53	18 - 2
2 - 5	11 - 9	22 - 27	15 - 5	54 - 65	19 - 1
6 - 10	12 - 8	28 - 34	16 - 4	66 - meer	20 - 0
11 - 15	13 - 7	35 - 43	17 - 3		

heeft de computer dit werk van u overgenomen. Maar wilt u de stand controleren dan zult u aan de slag moeten...



# Hoe te spelen bij paren

## op basis van matchpunten telling

Deze competitie wordt in Nederland op de clubs het meeste gespeeld maar volgens mij weten de meeste mensen weinig over hoe ze het beste kunnen spelen. De theorie is erg makkelijk (veel toppen, weinig nullen), de praktijk is wat weerbarstiger.

Hoewel de meeste mensen van onze club zweren bij deze competitie, is dit volgens mij één van de moeilijkste vormen van bridge. Dat komt omdat uw score afhangt van uw plaats in het rijtje van 'de lijn' of 'het veld' en niet direct van de score die u haalt (zoals bij viertallen). Om te weten wat u moet bieden en/of spelen, moet u eerst eigenlijk weten wat de scores van het veld zijn. Helaas ziet u die scores pas na afloop van het spel dus is het belangrijk dat u tijdens het bieden/spelen kunt inschatten wat die scores zouden kunnen zijn. Verder maakt het in deze competitie niet uit of u een slem haalt waar de rest down gaat, of dat u een deelscore haalt waar de rest down gaat. Dat houdt in dat u bij elk spel moet vechten voor een goede score, elk spel is even belangrijk. Uw aandacht mag nooit verslappen!

Ik zal beginnen met het belangrijkste, het inschatten van uw contract ten opzichte van de rest. Om beter te scoren in deze competitie kunt u volgens mij bij elk spel op 3 momenten nagaan hoe uw contract of score ligt in 'het veld'. De eerste keer is tijdens het bieden, 'wat zal het veld bieden met deze kaarten?' is de vraag die u zich bij elk spel, en misschien wel elk bod, zou kunnen stellen. Mijn raad is, bied met het veld mee om geen nullen te halen, bied tegen het veld om toppen (of nullen) te halen. Tegen het veld bieden geeft een grotere gokwaarde en maakt het spel ook spannender. Speelt u bijvoorbeeld een ander systeem (PUNK?) dan speelt u per definitie tegen het veld in. In de parencompetitie is dat eerder een nadeel dan een voordeel.

De tweede keer (de belangrijkste keer, sla dit niet over) is op het moment dat de dummy open gaat. Ga altijd na hoe uw contract staat in verhouding met het veld, wat zullen de meeste paren hebben geboden? Stel, bij u is het contract 3SA maar als de dummy open gaat ziet u dat u de hartenfit gemist hebt. Het heeft dan weinig nut om 3SA contract te halen als iedereen 4♥ contract zal maken. U moet dan alle risico nemen om 3SA+1 te halen, zelfs met de kans (veel) down te gaan. 3SA-1 zal echt niet veel slechter scoren dan 3SA contract als iedereen 4♥ contract maakt.

Overslagen zijn dus zeer belangrijk maar het heeft weer weinig nut om op 4♥ +1 te spelen als iedereen in 3♥ zit. Voor uw speelplan is het dus erg belangrijk om te weten hoe uw contract het doet in 'het veld'. Dit geldt trouwens ook voor de tegenpartij, in bovenstaande voorbeelden moeten ze in het eerste geval proberen 3SA op contract te houden, in het tweede geval moeten ze proberen 4♥ down te spelen. Deze benadering van het spel is essentieel om een goede score te **halen** in de parentelling (in tegenstelling tot een goede score **krijgen**).

Hoe weet u wat het veld doet? Door heel veel te oefenen en elke keer na te gaan of u inderdaad gelijk had met uw veronderstelling. Daarmee zijn we aan het derde moment aangekomen, het leermoment. Na afloop van het spel kunt u kijken of u gelijk had met het inschatten van het spel op moment 1 en 2. Mocht u er helemaal naast zitten (en geloof

me, ik wordt nog vaak verrast) dan zou u na kunnen gaan wat de reden daarvan was. Is het veld anders dan u dacht (zwakker, sterker), heeft u iets over het hoofd gezien, etc, etc.

Helaas kost voorgaande tijd, soms veel tijd. Het is natuurlijk wel aardig om te kijken welk contract de meeste paren in terecht zijn gekomen, maar om daarna ook nog na te gaan of dat contract wordt gehaald plus dan ook nog een speelplan te maken voor uw eigen contract, dat zal voor velen toch iets te veel tijd gaan kosten. Natuurlijk, hoe vaker u het doet, hoe makkelijker het wordt, maar u kunt gewoon eenvoudig beginnen:

- Denk tijdens het bieden niet aan wat de rest geboden zou hebben, meestal is het bieden al moeilijk genoeg.
- Kijk als dummy op tafel komt alleen of u in het normale contract zit. Kijk of dummy tijdens het bieden rustig aan heeft gedaan of juist er erg aan heeft getrokken. Tel de punten.
- Maak u niet teveel zorgen als u het veld anders in heeft geschat. Pas als u nieuwsgierig wordt waarom de rest het anders heeft gedaan dan u dacht, pas dan hoeft u op zoek te gaan naar de reden. Dat kan trouwens ook na afloop onder het genot van een drankje, vraag aan een medespeler hoe hij/zij in bv 3SA terecht is gekomen.

Is de parencompetitie makkelijk? Ik denk dat u na dit stukje toch ook moet bekennen dat het inderdaad niet een makkelijke competitie is. Elk spel vraagt veel concentratie, het maakt niet eens uit of dit een deelscore is of een slemcontract, een top of nul sluimert in elk spelletje. Dat maakt het natuurlijk ook weer leuk, op elk spel moet steeds weer gevochten worden om een goede score.

Nog wat kleine aanwijzingen uit de grote doos:

- Biedt niet te hoog, bij twijfel passen. 2SA+1 scoort nog wel punten, een aangetrokken 3SA-1 scoort niets.
- Probeer slecht betalende contracten te vermijden, sans betaalt beter dan een lage kleur contract.
- Hierop voortbordurend, doe moeite om de tegenpartij uit (1)SA te bieden.
- Speel in het algemeen niet agressief. Met passief tegenspelen gaat het contract niet down, maar het geeft ook geen slagen weg, met agressief tegenspel is de kans klein dat het contract down gaat, maar de kans groot dat u een nul gaat halen.
- Speel wel agressief als de tegenspelers in een aangetrokken contract zitten. U speelt toch al voor de nul, probeer dit om te buigen naar een top.
- Probeer de tegenstander zo vroeg mogelijk te storen in hun bieden, u mag best wel veel risico nemen. Denk er wel aan, alleen in het begin, hoe later in het spel hoe minder nut het storen heeft, hoe meer kans dat u de nul gaat halen. En u moet natuurlijk zo min mogelijk uw partner storen(!).
- Laat u niet de kaas van het brood eten door de tegenpartij, maar biedt niet te hoog omdat u opgedreven wordt door hen.
- Laat u niet uit het veld slaan door een nul, een nul is maar 1 nul. Probeer deze niet het volgende spel weer goed te maken.
- Doubleer (wat sneller) als de tegenpartij net een tandje hoger biedt. kwetsbaar 3♥ -1 door hen geeft voor u een slechtere score dan uw 2♠ gemaakt, gedoubleerd is dat omgekeerd.

Heeft u zelf ook nog tips, laat ze mij weten. Ik zet ze dan hierbij voor de volgende uitgave.

# Hoe te spelen bij viertallen

Als u het stukje over de parenwedstrijd heeft gelezen, dan weet u dat ik dat tactisch een moeilijke competitie vind. Viertallen vind ik in dat opzicht een verademing, de tactiek is gewoonweg simpel: Haal het contract en het liefst de manche! En voor de tegenspelers: Speel het contract down! Niets meer en niets minder.

Het gaat er bij viertallen om met een spel zoveel mogelijk punten te verdienen, daarom zijn de manches zo belangrijk (vooral kwetsbare manches). Ik heb ooit de vergelijking gemaakt met geld, als u met een spel 3♠ +1 speelt dan verdient u 170 euro. Als u met hetzelfde spel 4♠ contract haalt, dan verdient u (kwetsbaar) 620 euro. Een aardig verschil.

Ik heb toen ook een hele berekening erbij gezet hoeveel kans de manche moet hebben, maar die werd niet door iedereen volledig begrepen. Daarom sla ik die hier over, neem maar van mij aan dat de kwetsbare manche ongeveer 35% kans moet hebben en de niet-kwetsbare manche 50%. Als u de manche biedt met deze percentages (of hoger natuurlijk) dan is dat op den duur een winnende tactiek.

Wat is 50% kans? Een snit. Wat is 35% kans? Een kleur 3-3. Ik noem maar een voorbeeld, er zijn er natuurlijk veel meer.

Het probleem is hier natuurlijk hoe u tijdens het bieden kan bepalen hoeveel kans een manche heeft. Het moet natuurlijk niet zo gaan dat beide spelers (ietsje) hoger gaan bieden omdat het viertallen is, er wordt dan helemaal nooit meer onder de manche gestopt. Ik zelf vind dit ook erg moeilijk, het is vooral een kwestie van oefening. Normaal is het zo dat degene die een manchepoging doet er een beetje aan zal moeten trekken, degene die antwoord geeft niet. Maar vaak is het karakter van de speler belangrijker, sommige spelers bieden altijd solide. Als zij een poging doen dan is het dus altijd de manche. Anderen vinden altijd verborgen puntjes in de kaarten en doen vaker een manchepoging of bieden na een poging altijd de manche. Als u met zo'n partner speelt moet u wat voorzichtiger zijn.

Kortom, er is geen eenduidig advies hier. Alleen dat u wat vaker een poging moet doen om naar de manche te gaan, bij een gemiste manche moet u eigenlijk altijd nagaan waarom u hem heeft gemist. En natuurlijk, schaam u niet als u down gaat, dat hoort er nu eenmaal bij als u deze tactiek volgt. Zelfs als u in 65% van de kwetsbare manches down gaat, wint u er (uiteindelijk) nog op, al hoeft dat natuurlijk niet tijdens die ene wedstrijd te zijn. We hebben het hier over de wet van de grote getallen, die houdt (helaas) geen rekening met de 24 spelletjes die u op een avond speelt. Misschien is het beter voor de sfeer in het team als u wat minder vaak down gaat...;-)

Voor het bieden heb ik nog een andere tactische tip, denk er altijd aan over hoeveel punten het gaat (of als dat makkelijker vindt, over hoeveel geld het gaat). Als u wilt doubleren moet u nagaan hoeveel dat kan opleveren en hoeveel dat kan gaan kosten (als ze het maken). Als u 100% zeker weet dat het down gaat, de vraag is alleen hoeveel, dan moet u zeker doubleren. Maar een 3♠ contract moet minstens in 85% van de gevallen down gaan om quite te spelen. Die ene keer dat ze het halen levert ze meteen (kwetsbaar) 590 punten op, het doublet levert u maar 100 punten op (1 down).

Hetzelfde geldt voor het uitnemen van de manche. Het levert bijna nooit veel punten op, en het kan veel punten kosten. Bent u niet-kwestbaar tegen wel (de meest gunstige combinatie om uit te nemen) en gaat u 3 down (gedoubleerd), dan levert u dat 100 punten op. Maar gaat u 4 down dan verliest u 200 punten. U ziet het, eigenlijk alleen uitnemen voor 2 down



niet-kwetsbaar (met een kans op -3), maximaal 1 down wel kwetsbaar.

Ook voor het spelen zijn tactische tips te geven, die ook erg simpel zijn. Waar u bij het bieden aan de punten (het geld) moet denken, is dat hetzelfde bij het spelen. Als u zelf moet spelen hoeft u alleen het contract maar te halen (en daar ook alles voor in het werk te stellen om dat te doen), als u moet tegenspelen moet u er alles voor doen om het contract down te spelen. Overslagen zijn niet belangrijk, ze leveren erg weinig punten op.

Op deze manier naar een contract kijken vergt enige oefening, maar dan gaat er ook een hele wereld voor u open. U hoeft geen rekening te houden met 'het veld', met wat 'de rest' met die kaarten zou doen, voor u geldt alleen uw contract wat u moet halen. Is het een aangetrokken contract en moeten de kaarten erg gunstig zitten, speel daar dan op. Het maakt niet veel uit of u 1 down of 4 down gaat (ongedoubleerd), maar als u op een miraculeuze manier uw contract haalt levert dat veel op (punten en bewondering van uw partner). Hetzelfde geldt voor het omgekeerde. Zit u in een riant contract waarbij u eerder denkt aan 2 overslagen dan aan 1 downslag, ga dan uit van het meest afschuwelijke zitsel waarmee het down kan. Speel zodanig dat u die 2 overslagen opgeeft maar dat u het vervelende zitsel aankan. Meestal zal hoongelach uw deel zijn ('hoe kun je nou niet +2 halen?'), maar heel soms zal dat diepe bewondering zijn. En natuurlijk de verdiende punten.

Voor de tegenspeler geldt hetzelfde, kijk niet naar de overslagen die u weggeeft in uw poging het contract down te spelen. Waar in een parenwedstrijd een passieve start (of passieve terugkomst) vaak winnend is, is dat de agressieve start in viertallen. Probeer bij elke uitkomst te bedenken waarom u er mee wilt uitkomen. Is de reden dat u bang bent om slagen weg te geven, verzin dan een andere uitkomst (of een andere reden).

Tel het aantal slagen dat de leider gaat maken, is dat genoeg voor de manche verzin dan een list. Eigenlijk is dit precies hetzelfde wat de leider doet, als er maar 1 zitsel is waarbij het contract down gaat, speel daarop. Als het lijkt alsof de leider altijd downgaat, ga dan uit van het meest ongunstige zitsel (voor u het meest ongunstige, het meest gunstige zitsel voor de leider) en speel daarop.

Wat puntjes op een rij:

- Neem weinig risico's bij het tussenbieden, één keer flink down kan de wedstrijd kosten.
- Doubleer de tegenpartij niet in een deelscore die ze vervolgens maken.
- Drijf de tegenpartij niet naar de manche (die ze vervolgens maken).
- Pas niet te snel onder de manche.
- Probeer geen (bijna zekere) overslag te halen waarbij u vervolgens down gaat.
- Speel agressief tegen met daarmee de kans een overslag weg te geven.

Misschien lijkt het nu moeilijk, maar ik verzeker u dat de tactiek bij viertallen een stuk makkelijker is dan bij een parenwedstrijd. Alleen anders. Zeker omdat u alleen maar naar uw eigen kaarten hoeft te kijken en niet naar wat het veld met die kaarten zou hebben gedaan.

# Kenmerken butler wedstrijd

Wat is een butlerwedstrijd? Heel simpel gezegd is het een viertallenwedstrijd voor paren. Dat klinkt tegenstrijdig maar dat is het niet persé. Bij een viertallenwedstrijd wordt uw lijst vergeleken met die van de tegenpartij, het verschil wordt bepaald tussen de score die u heeft gehaald op een spel en de score van de tegenpartij.

Bij een butlerwedstrijd is dat niet anders, alleen wordt uw score hier vergeleken met de gemiddelde score van alle paren die het spel in uw lijn hebben gespeeld. Dus toch een lijn? Ja. Dus toch hetzelfde als een parenwedstrijd? Nee, er wordt niet gekeken hoeveelste u in uw lijn bent geworden, er wordt gekeken naar het verschil tussen uw score en de gemiddelde score. Overslagen zullen dus niet veel meetellen, de tactiek is hetzelfde als die bij een viertallenwedstrijd.

Wat is dan het voordeel van een butlerwedstrijd boven een gewone parenwedstrijd? Zoals ik bij het viertallen heb gezegd is de tactiek veel makkelijker dan bij een parenwedstrijd, het is gewoon een kwestie van punten verdienen met contracten, niet met overslagen. Eigenlijk alle voordelen die gelden voor een viertallenwedstrijd gelden ook voor een butlerwedstrijd, behalve dat u niet met 4 mensen speelt (en dus niet met z'n vieren kunt nakaarten). En er zijn nog 2 extra voordelen:

- Uw score wordt niet vergeleken met 1 tegenstander maar met het gemiddelde van vele tegenstanders, dit maakt de geluksfactor een stuk kleiner.
- U bent niet afhankelijk van de score van uw nevenpaar, u bent zelf verantwoordelijk voor uw score.

Dit laatste hoeft niet echt een voordeel te zijn :-)

De score wordt trouwens alleen uitgerekend in impen, u kunt dus een positieve of negatieve score halen. Haalt u precies 0 impen, dan is dat te vergelijken met een score van 50% in een normale parenwedstrijd (al is dat een beetje kromme vergelijking, er geldt geen echt maximum en minimum voor het aantal impen wat u kunt halen).

Als laatste wil ik nog vertellen hoe het gemiddelde wordt berekend, deze score wordt trouwens niet 'het gemiddelde' maar 'de datumscore' genoemd. Voor de datumscore worden niet alle scores meegenomen, de hoogste en laagste scores vallen af. Dit omdat extreme scores de datumscore negatief kunnen beïnvloeden, het is dan geen echte 'veld'score meer.

Een speciale vorm van een butler wedstrijd is de cross-imp. Hierbij wordt geen datumscore berekend maar wordt uw score vergeleken met elke andere score in uw lijn. Per andere score kunt u dus impen winnen of verliezen, de totaalscore is dan ook afhankelijk van het aantal paren wat in uw lijn heeft gespeeld. Deze wordt daarom gedeeld door het aantal paren in uw lijn. Eigenlijk is dit een betere manier om de score te bepalen dan met een datumscore, maar de score is een stuk moeilijker te begrijpen en niet na te rekenen. Wat zegt het u dat u +0.54 GP heeft gehaald (is trouwens een mooie score)? Daarom gebruiken we op onze club nog steeds de normalere datumscore en een uitslag in impen (+25 zegt een stuk meer).



# Kenmerken Patton wedstrijd

Heb ik bij alle wedstrijdvormen gezegd dat de viertallen tactiek veel makkelijker is dan de paren tactiek, wordt met Patton een poging gedaan om het parenelement in te voegen bij het viertallen. Waarom? Ik heb geen idee, maar het is wel een aparte manier van tellen. Elke tactiek heeft voor- en nadelen, het vinden van de juiste balans is een lastige klus. Dat geeft deze manier van spelen een hoog gokelement.

Wat houdt de Patton wedstrijdvorm in? Het is een viertallenwedstrijd maar de manier waarop de uitslag wordt bepaald is anders. Er zijn twee manieren om punten te verdienen:

## Deel 1 - Match-a-board.

Per spel zijn er 2 punten te verdelen. U vergelijkt de score van een spel met de score van de tegenpartij, is de uwe hoger krijgt u 2 punten, zij 0. Is die van hen hoger krijgen zij 2 punten, u 0. Is de score gelijk dan krijgt u beiden 1 punt. Is het verschil 10 punten (of minder) dan telt de score als gelijk.

U ziet dat hier overslagen wel heel erg belangrijk zijn en in dit gedeelte van de score het niet belangrijk is of u de manche wel of niet heeft geboden. Als tactiek wordt hiervoor dan ook de gewone parentactiek aangeraden.

Na afloop van bijvoorbeeld 6 spelletjes heeft u maximaal 12 punten, minimaal 0 punten.

## Deel 2 - Viertallenscore.

Daarna volgt een tweede scoringsronde waarin er wel wordt gekeken hoeveel punten u heeft gehaald. Per spel bepaald u het verschil in impen en u telt dat op (hetzelfde als de normale viertallenwijze). Met dit verschil kunt u nog maximaal 6 punten verdienen, dit wordt bepaald met een tabelletje.

Dit laatste wordt gedaan omdat men het toch wel belangrijker vindt dat u bijvoorbeeld een keer het slem biedt (en met veel punten verschil een spel wint), in verhouding met de keer dat de tegenpartij een overslag haalt (en met weinig punten een spel wint). Zo wordt uw slemmetje toch nog indirect meegeteld.

Als tactiek voor deze manier wordt de viertallentactiek aangeraden.

Met de twee manieren samen kunt u dus maximaal 18 punten halen.

De uitdaging bij Patton is de twee tactieken te combineren. Ze bijten elkaar dus het combineren is geen eenvoudige klus. Ik vermoed dus wel zoveel mogelijk de manche bieden, maar ook spelen op overslagen.

Patton is vooral geschikt voor (viertallen)wedstrijden waarbij er maar weinig spellen tegen 1 tegenstander wordt gespeeld (maximaal 6). Met het hoge gokelement is het ook een iets minder serieuze wedstrijdvorm dan de andere.

Deze vorm wordt op dit moment niet bij ons gespeeld, heeft u belangstelling om dat wel eens te doen dan kunt u mij dat laten weten.