

VIERTALLEN : een kort overzicht

- Andere wedstrijdvorm: Viertallen (of ook wel carré genoemd) is een andere wedstrijdvorm dan de 'Parenwedstrijd' zoals we 's maandags en donderdags op de club spelen.
- Andere scoreberekening:
 - Viertallen: elke gift wordt tweemaal gespeeld en de contractscores worden vergeleken. Volgens het verschil van de scores krijg je een aantal punten. Voor kleine verschillen krijg je weinig (of geen) punten, grote verschillen worden wel beloond.
 - Paren: elke gift kan meerdere keren gespeeld worden en de resultaten worden gerangschikt. Hoe beter de score hoe meer %.
- Voorbeeld van scoreberekening:
 - Viertallen: één team speelt 3ZT +1, het andere team speelt 4S=. Scoreverschil is 10 (ongeacht de kwetsbaarheid). Uiteindelijk resultaat: 0 punten voor beide partijen.
 - Paren: één team speelt 3ZT +1, 7 andere teams spelen 4S=. Scoreverschil is 10 (ongeacht de kwetsbaarheid). Uiteindelijk resultaat: 100% voor het top team, 43% voor de anderen.
- Specifiek voorbeeld van viertallen :
 - Van 32 giften scoor je 28 keer evenveel als je tegenstanders. Op 4 giften verlies je zwaar (bv. 4 slems die zij bieden en maken en jij niet). In zulk geval kan je makkelijk met 25 - 5 verliezen. Hoge score verschillen wegen dus zwaar door.
- Strategie:
 - Parentornooi: maak zoveel mogelijk slagen - overslagen worden extra beloond.
 - Viertallen:
 - Bied 'krappe' manches, dwz als je op randje van puntenkracht voor manche zit. Bij twijfel of je al dan niet een kwetsbare manche moet bieden (grensgeval): Bied de manche!
Als het 1 keer op 3 lukt, heb je al winst:
1 keer 620 tegenover 2 keer -100 = 420 winst (ruw gerekend)
 - Speel vooral VEILIG! Maak het contract. Neem geen risico om eventueel overslagen te maken, deze worden niet extra beloond.
 - Vermijd hoge downscores: Niet teveel uitnemen op 5- niveau.
 - Probeer ze altijd DOWN te spelen! Geef desnoods een overslag weg.

- en dan nog dit:
 - Je moet een **stysteemkaart** bij hebben. Daarop staan je voornaamste afspraken. (acol, alles 4, Majeurs 5, uitkomsten enz.). We hebben blanco kaarten op de club. Vragen aan de kapiteins.
 - Voor de wedstrijd even (kort) melden wat je speelt en de belangrijkste afwijkingen melden. Dit noemen ze een **pre-alert**.
 - **Alerteren** doe je alleen en altijd als je meer wéét dan de tegenpartij. Je mag géén geheime afspraken hebben.
Enkele voorbeelden van wat je MOET alerteren:
 - als je NIET mag passen op een 1♣ opening
 - Niemeyer na een 1(!) ZT opening
 Wat je NIET MAG alerteren: 4de kleur en dubbels
 - Alertprocedure als je met schermen speelt
 - Je moet **altijd alles alerteren!**
 - Ook je eigen 'rare' bod - ook dubbels alerteren
 - Alléén tonen aan de persoon die naast je zit.
 - Alerteer in stilte. Let op dat de mensen aan de andere kant je niet kunnen horen.

Zoals altijd: wees vriendelijk tegen de tegenstanders. 't Zijn ook maar mensen.