

**VAN PUNTENKUL
NAAR SLAGKRACHT**

bridge essay

Jan Wolthuis

Groningen, januari 2024

Introductie en verantwoording

Sorteren van de speelkaarten

Bridge bestaat uit bieden en spelen. De bridgeliteratuur gaat daarom vooral over biedtheorie en speeltechniek.

Ten grondslag aan biedtheorie ligt de kaartwaardering, zowel de eerste waardering van je hand met 13 kaarten ten behoeve van een eventueel openingsbod als de herwaardering van je hand in het verdere biedverloop.

De kaartwaardering begint al voor de start van het bieden met het tellen van de kaarten in de eigen hand (13) en het sorteren van deze kaarten op kleur (schoppen, harten, ruiten, klaver waarbij je de rode en zwarte kleuren in je hand afwisselt) en volgorde (A-H-V-B-T-9-8-7-6-5-4-3-2). De wijze van sorteren staat overigens elke speler vrij. Vervolgens wordt een waardering gemaakt van de 13 speelkaarten. Deze waardering is gebaseerd op 2 zaken:

- a) De hoge kaarten (honours) omdat deze een grotere kans hebben om een slag te maken,
- b) De lengte van een kleur omdat een lange kleur geschikt is (biedbaar is) als troefkleur en bij het spelen dus voor introevers of - in het geval van SA of een bijkleur - voor lengteslagen.

De gangbare methode van kaartwaardering

Voor de kaartwaardering wordt een methode gebruikt. De gangbare methode is de Milton Work High Card Point (hcp) telling. Een Aas telt hierbij voor 4 punten, een Heer voor 3 punten, een Vrouw voor 2 punten en een Boer voor 1 punt. In één kleur zitten dus 10 punten. In één spel dus 40 punten. Deze methode geldt als een soort universele taal waarbij je met partner en tegenstanders op dezelfde manier kunt communiceren.

Dit essay schrijf ik uit onvrede over de toepassing van deze telling en misschien ook wel over deze telling als zodanig. Kort samengevat komt deze onvrede neer op een omkering van doel en middel. Het middel – de waardering van je hand met een puntentelling – wordt belangrijker dan het doel ervan, het bereiken van het optimale eindcontract.

De onvrede over (de toepassing van) deze telling leidt echter onherroepelijk tot vragen over de grondslag ervan. Is de 4-3-2-1 telling de beste methode van kaartwaardering? En vragen over de grondslag leiden vervolgens tot vragen over de herkomst.

Mijn onvrede met de hcp-telling is mede gevoed door tal van boekbesprekingen van Bob van de Velde in het magazine IMP. In de bespreking van bridgeboeken uit Van de Velde herhaaldelijk zijn kritiek op de klakkeloze toepassing van deze telling. Deze kritiek vormde een uitdaging voor een verdieping van het onderwerp kaartwaardering (in het Engels *'hand evaluation'*) en een zoektocht naar een alternatief. Randvoorwaarde is dat een alternatief begrijpelijk en gebruiksvriendelijk is.

Tijdens het bieden zul je het resultaat van jouw kaartwaardering proberen te onthouden om te voorkomen dat je bij elke biedbeurt weer opnieuw je kaarten moet gaan tellen. Zie bijlage 1 voor een verkenning van (de problemen bij) de wijze van onthouden.

Hierna zal ik ingaan op:

- een nadere verdieping van de problemen bij kaartwaardering (§ 1),
- een verkenning van de geschiedenis van de kaartwaardering (§ 2),
- een poging tot een meer logische grondslag van de kaartwaardering (§ 3, 4 en 5),
- een uitwerking van deze grondslag in methoden van kaartwaardering. (§ 6,7,8).

De gehanteerde methode in dit essay is die van logisch denken in termen van kansen (maar zonder ingewikkelde kansberekening). In de opeenvolgende hoofdstukken wordt steeds een stap verder gezet in de redenering (bij voorbaat excuus voor de herhalingen).

Vooraf: ik zal alleen ingaan op de **kaartwaardering** en niet op de vervolgstap, het bieden. Alleen in het laatste hoofdstuk en bijlagen 4 en 5 zal ik enkele mogelijke consequenties voor het bieden bespreken. De consequentie van deze focus (of beperking) op een hand met 13 kaarten is dat ik ook terughoudend ben met voorbeeldspellen uit de praktijk. De meeste handen die ik noem zijn extreme, geconstrueerde handen om het betoog te onderstrepen. Ik zal geen spellen met volledige spelverdelingen bespreken. Dat leidt af van het eigenlijke onderwerp omdat biedsysteem en kansberekening (verdeling van de ontbrekende kaarten) dan een rol gaan spelen (zie m.n. bijlage 2). Ik beperk me dus tot de allereerste en meest primaire stap: de waardering van je hand met 13 kaarten.

Kaartwaardering is een weinig besproken onderwerp. De interesse van de meeste spelers ligt in de praktijk bij het bieden en (af- of tegen-)spelen. Mijn doelgroep is daarom beperkt. Voor beginnende spelers is dit een brug te ver. Voor bridgedocenten is het een compleet andere en mogelijk onverenigbare benadering. Topspelers zullen de problemen met kaartwaardering vaak al op hun eigen manier hebben opgelost. Voor hen is echter wel interessant of er een grondslag/onderbouwing is voor hun eigen oplossingen. De eigenlijke doelgroep bestaat uit alle spelers die met enige regelmaat onvrede hebben met de bestaande puntentelling en spelers met een belangstelling voor de verschillende facetten van kaartwaardering.

Spelregels

In de spelregels voor bridge is veel geregeld. Maar de wijze van kaartwaardering of puntentelling bij het bieden echter niet. Spelers zijn hierin vrij. De enige randvoorwaarde in Nederland is de bepaling van de WeKo (de Wedstrijdcommissie van de NBB) dat een opening van 1 in een kleur op minimaal 8 hcp moet zijn gebaseerd.....

Het komt zelden voor dat een paar een andere methode gebruikt. Maar een officiële belemmering daarvoor is er niet.

NB. Een eerdere versie van dit essay is van reactie voorzien door enkele bridgevrienden. Ik ben hen zeer erkentelijk voor hun bijdragen. Ik heb selectief van hun commentaren gebruik gemaakt en blijf zelf als enige verantwoordelijk voor de huidige tekst.

1. Een probleemverkenning

Kaartwaardering

Hoe vaak hoor je het niet? Down in een manche, maar we hadden wel genoeg punten! 12 slagen gemaakt maar we konden geen slem bieden want wij hadden de punten niet!

Het niet of wel halen van een contract kan verschillende oorzaken hebben:

- een slechte afspeel- of tegenspeltechniek,
- een nadelig of juist voordelig zitsel,
- de kaartwaardering en het bieden van je hand op grond van een kaart(her-)waardering.

Deze laatste oorzaak blijft meestal onderbelicht. Belangrijkste reden hiervoor is de klakkeloze toepassing van de gangbare 4-3-2-1 telling. Daarvoor zijn 2 redenen:

- Alleen de honneurpunten worden geteld en NIET de verdeling,
- De honneurpunten worden geteld, maar NIET hun betekenis voor de kracht van de hand.

Telling van honneurpunten

De telling van honneurpunten leidt tot puntenkul. Een extreem voorbeeld van 4 handen met precies dezelfde kaarten – en dus honneurpunten - maar met een andere verdeling over de 4 kleuren:

AHVB98765432 | - | - | - = 10 honneurpunten, maar 13 slagen

AVT86 | HB975 | 42 | 3 = 10 honneurpunten, 1 zekere slag maar potentieel 6-7 slagen

AHVB | T53 | 972 | 864 = eveneens 10 honneurpunten, maar 4 slagen

AT62 | H95 | V84 | B73 = eveneens 10 honneurpunten, maar slechts 1 slag lijkt zeker.

Een puntentelling die alleen maar let op de honneurkracht kan geen recht doen aan deze extreem uiteenlopende situaties. Dezelfde puntenkracht, maar in de bieding zul je deze handen nogal verschillend behandelen.

De fixatie op honneurpunten leidt ook in het bieden samen met partner tot puntenkul. De leerboekjes geven aan dat 25 punten doorgaans voldoende zijn voor een manche in SA of een hoge kleur, 28 punten voor een manche in een lage kleur en 32 punten voor een klein slem. Maar hierbij kunnen 2 soorten afwijkingen optreden:

- je hebt voldoende honneurpunten, maar manche/slem is niet haalbaar,
- je hebt niet voldoende honneurpunten maar een manche/slem is wel haalbaar.

De vraag – naast speeltechniek en zitsel - is of je methode van kaartwaardering geschikt is om te ontdekken of je een bepaalde manche of slem nu juist wel of niet moet bieden en om optimale contracten te bieden, d.w.z. contracten met een grotere kans van slagen.

Ten grondslag aan deze onvolkomenheden ligt dat middel en doel worden omgekeerd. Punten tellen - het optellen van de punten jouw hand met die van partner's hand - is geen doel op zich maar enkel een hulpmiddel om het juiste eindbod (contract) te

bepalen. Het doel is om te bepalen hoeveel slagen je kunt maken; niet om te bepalen hoeveel punten je samen hebt!

Marty Bergen (2011, p. 7) vat het doel kernachtig samen: *“Hand evaluation = Judging the strength and weaknesses of your hand to determine its trick-taking capability.”*

Ook Augie Boehm (2013, p. 8) noemt dit als doel: *“The underlying principle of any hand evaluation method is to predict its trick-taking potential”.*

Het doel van kaartwaardering is dus de slagkracht van een hand. En in tweede instantie de gecombineerde slagkracht van jouw hand samen met die van partner.

Correcties op de puntentelling

In literatuur over kaartwaardering worden vaak aanvullende regeltjes gegeven om de waarde van je hand op of af te waarderen. Hieronder volgen ter illustratie 3 voorbeelden.

Theo Holtwijk (2006, p. 81-89) geeft voor bridgedocenten de volgende correcties:

- min 1 punt voor een aasloze hand, plus 1 punt voor 4 azen
- plus 1 punt iedere kaart (honneur) in een goede kleur meer (langer) dan 4,
- min 1 punt voor een 4-3-3-3 verdeling (maar 12 honneur- + lengtepunten is conform de regel van 20 een opening).

En in het verdere bieden:

- plus 1 punt voor iedere troef meer dan 8,
- dummypunten voor korte kleuren als een troeffit is gevonden: +3 voor een renonce, +2 voor een singleton, +1 voor een doubleton (maar niet als dit in partners bijkleur is; in eerste instantie ook niet bij een fit in een lage kleur; en ook niet voor korte kleuren met onbeschermd honneurs).

Marty Bergen(2011, p. 41) noemt eveneens een fors aantal op- en afwaarderingen. Hiervan zijn sommige al van toepassing op je eerste bieding en anderen alleen in het verdere bieden. Bergen geeft geen vuistregels voor het aantal correctiepunten.

Opwaarderen	Afwaarderen
Honneurs	
- meer dan 1 Aas	- meer dan 1 vrouw, meer dan 1 Boer
- honneurs in je lange kleur(-en)	- honneurs in je korte kleur(-en)
- honneur samen met andere honneurs	- geïsoleerde honneurs
- honneur(s) in partner's lange kleur	- geen steun voor partner's kleur
Distributie	
- lange kleur	- geen vijfkaart
- tweede kleur met 4+ kaarten	- geen tweede kleur
- korte kleuren (in een kleurencontract)	- vlakke hand (m.n. 4-3-3-3)
- gezamenlijke fit	- misfit voor partner's lange kleur
- kort in kleur van tegenstander	- lengte in kleur tegenstander
Kleurkwaliteit	
- 3(+) honneurs in langste kleur	- Lange kleur met weinig honneurs
- Tussenkaarten in langste kleur	- Geen tussenkaarten in lange kleur(en)

Een recente benadering is afkomstig van Patrick Darricades (2019). In zijn *Optimal Hand Evaluation* (p.55) geeft hij t.o.v. de 4-3-2-1 telling de volgende correcties of aanvullingen:

- + ½ voor een Aas,

- - ½ voor een geïsoleerde V of B (dus zonder een andere honneur in deze kleur),
- + 1 voor een T in combinatie met een V of B; + ½ voor een T in combinatie met een H
- -1 voor een aasloze hand, -1 voor een hand zonder V, -1 voor een hand zonder H
- +1 voor een hand met 3x H; +2 voor een hand met 4x H,
- -1 voor een singleton honneur,
- -2 voor een doubleton van 2 honneurs,
- - ½ voor Vx of Bx (dus resp. 1 en 0 punten),
- +1 voor 3+ honneurs in een 5kaart; +2 voor 3+ honneurs in een 6kaart,
- +1 voor een 5kaart (met minimaal VB of H), +2 voor een 6kaart (+1 zonder > VB of H),
- +2 voor elke zevende kaart (of meer) in een kleur,
- +4 voor een renonce, +2 voor een singleton, +1 voor 2 doubletons,
- -1 voor een 4-3-3-3 verdeling,
- -1 voor een singleton in een SA-contract,
- +1 voor een 8krt fit (samen met partner), +2 voor een 9krt fit, +3 voor een 10krt fit,
- +1 voor een honneur in een fitkleur met max. 3 hcp,
- -2 voor dezelfde verdeling als je partner, -1 voor gelijke kleurlengte als je partner,
- bij een renonce in een zijkleur +4, +3 of +2 bij resp. 4, 3 of 2 troeven; bij een singleton in een zijkleur +3, +2, +1 bij resp. 4, 3 of 2 troeven; bij een doubleton in een zijkleur +2, +1 bij resp. 4 of 3 troeven.

Op dit moment gaat het er niet om of deze correcties (en het daarbij behorende puntenaantal) kloppen, maar om te laten zien dat de gangbare puntentelling zoveel onvolkomenheden heeft, dat het de vraag is of het onderliggende 4-3-2-1 systeem wel zo adequaat is voor een goede waardering van de eigen hand.

Verhouding tussen honneurs

De hcp-telling suggereert een bepaalde verhouding tussen honneurs en een equivalentie van bepaalde honneurs en honneurcombinaties. Onderstaande tabel geeft een overzicht van de mogelijke kaartverdeling voor 2 tot 6 hcp in één hand (waarbij elke honneur dus 4 keer in een hand kan voorkomen).

6 punten	AV, ABB, HVB, HBBB, VVV, VBBBB
5 punten	AB, HV, HBB, VVB, VBBB
4 punten	A, HB, VV, VBB, BBBB
3 punten	H, VB, BBB
2 punten	V, BB

Deze tabel kan worden uitgebreid voor de hogere puntenaantallen. Een voorbeeld is een hand met 12 punten. Deze kan worden gevormd uit bijvoorbeeld 3 Azen of 4 Heren maar ook uit 4 keer Vrouw-Boer. Dat zijn nogal grote verschillen. Een bepaald aantal punten kan dus zijn gebaseerd op een grote variatie aan kaarten.

Het gemiddelde aantal punten voor een hand is 10. Dit puntenaantal kan echter worden gevormd door minimaal 3 honneurs en maximaal 7 honneurs. In totaal zijn 16 combinaties mogelijk die tot een puntentotaal van 10 leiden.

3 honneurs	4 honneurs	5 honneurs	6 honneurs	7 honneurs
AAV AHH	AABB AHVB AVVV HHHB HHVV	AHBBB AVVBB HHVBB HVVVB	AVBBBB HHBBBB HVVB BB VVVVBB	VVVBBBB

Ook hierbij geldt dus een grote variatie en onzekerheid over het aantal en de soort honneurs. Een nadere precisering en fundering van de waarde van honneurs is dus nodig.

In het gebruik van de 4-3-2-1 telling worden deze verhoudingen tussen de honneurs voor zeker aangenomen. Maar kloppen deze verhoudingen? En: wat is de onderliggende grondslag van de verhoudingen tussen de honneurs?

Kernvraag

De kernvraag in dit essay is dan ook wat de beste grondslag is voor een systeem van kaartwaardering. Afgeleide vraag is hoe deze grondslag zich verhoudt tot het gangbare systeem van kaartwaardering.

Eén antwoord op deze vraag wordt op voorhand niet geaccepteerd, namelijk dat de 4-3-2-1 telling zichzelf in de praktijk heeft bewezen. Dit is een soort bewijsvoering met terugwerkende kracht. "We doen het omdat het werkt, maar we weten niet waarom het werkt." Gezien de vele hiervoor genoemde problemen met de toepassing van deze telling, is het niet uitgesloten dat een alternatief beter is. En: klakkeloos toepassen blijft de vraag oproepen: waarom deze telling? Waarom?

2. Ontwikkeling van kaartwaarderingmethoden

Methoden van kaartwaardering

Voor de kaartwaardering zijn de volgende – elkaar uitsluitende – gronden bekend.

- Tricks (honor tricks, quick tricks): een methode gebruikt door Culbertson waarbij alleen wordt gelet op de tophonneurs,
- Honneurpunten: aan alle 4 (of 5) honneurs wordt een aantal punten toegekend,
- Losing tricks: het totaal aantal slagen (13) minus het ontbrekende aantal topslagen in een kleur.

De telling van Ely Culbertson was gebaseerd op tophonneurs; deze werden verondersteld snelle slagen ('quick tricks') te zijn. Hij benoemde de volgende tophonneurs of honneurcombinaties in 1 kleur en kende daaraan een bepaald aantal slagen toe.

A	AH	AV	HV	Hx
1 slag	2 slagen	1 ½ slag	1 slag	½ slag

Twee aspecten vallen op in deze telling: a) Culbertson drukte de waarden van honneurs uit in slagen (en niet in punten), b) Culbertson betrok een ondersteunende honneur in dezelfde kleur bij zijn waardering.

De betekenis van deze methode van kaartwaardering is beperkt: aan de overige honneurs wordt geen waarde toegekend en de benadering is te beperkt en grof voor veel kaartverdelingen, resp. handen. Culbertson's benadering kende een piek van populariteit in de dertiger jaren. Na de tweede wereldoorlog ging hij echter mee in de opkomende 4-3-2-1 telling.

De Losing Trick Count (LTC) let vooral op het aantal verliezers in de gecombineerde handen. Deze benadering is echter alleen van toepassing indien partners een fit hebben gevonden. Voor de initiële kaartwaardering is deze benadering daarom minder betekenisvol.

Hierna zal daarom alleen worden ingegaan op puntentellingen voor de 4 (of 5) honneurs.

Ontstaan

Het is niet precies bekend waar en wanneer de puntentelling voor honneurs is ontstaan. Secelle (2020, p. 185) haalt in zijn geschiedenis van contractbridge een publicatie aan uit Parijs, 1914. Hierin wordt een A gewaardeerd op 8 punten, een H op 5, een V op 3 en een B op 1 (en 2x T ook op 1). Voor opeenvolgende honneurs in een kleur wordt 1 punt extra gerekend. Voor een opening van 1SA zijn dan 20 punten nodig.

Interessant aan deze benadering zijn de onderlinge verhoudingen tussen de honneurs, maar ook de extra waarde van ondersteunende honneurs.

Onderbouwing van puntentellingen

In de beginjaren van het bridgespel (eerste decennia van de 20^{ste} eeuw) werden diverse honneur puntentellingen gehanteerd. Een uitgebreide behandeling daarvan is te vinden in Kelder & Van de Velde (1986, p. 13-72). Daarnaast is uit overzichtspublicaties informatie te verkrijgen.

Slechts een paar auteurs hebben een poging gedaan om een onderbouwing te geven van de waarde van honneurs.

De ook als schaker bekende Emanuel Lasker (Kelder & Van de Velde, p. 33) heeft in 1929 een berekening gepubliceerd van het aantal mogelijke verdelingen van de 13 speelkaarten in een kleur in een slag van 4 kaarten. Hij kwam uit op een totaal van 715 verdelingen. Vervolgens heeft hij gekeken naar de hoogste (en dus winnende) kaart in een slag. 220x betrof dit de A, 165x de H, 120x de V, 84x de B en 56x de T. Omgerekend op een schaal van 10 is dat $A = 3,4$, $H = 2,6$, $V = 1,9$, $B = 1,3$ en $T = 0,9$. Omgerekend naar een waarde 4 voor de A, is dat 3 voor de H, 2,2 voor de V, 1,5 voor de B en 1 voor de T (totaal is dan 11,7). Deze berekening is wiskundig juist, maar doet geen recht aan het bridgespel omdat de kaarten in een slag niet willekeurig worden bijgespeeld. Zo wordt geen rekening gehouden met het samenspel van 2 spelers (NZ, resp. OW). Ook wordt geen rekening gehouden met troefcontracten (en omdat Hrt en Sch vaker troef zijn dan KlV en Rui zullen de lage kaarten in Hrt en Sch vaker de winnende kaart zijn in een slag).

Een andere benadering is afkomstig uit 1948 van Leo Baron & Adam Meredith (Kelder & Van de Velde, p. 34). Uitgaande van de bijdrage die een honneur levert aan het maken van een slag (door te kijken naar het verschil tussen de slagkans als een ondersteunende honneur wel aanwezig is, resp. niet aanwezig is) komen zij tot een verhouding tussen A-H-V-B van 30-23-16-9. Afgerond op hele getallen met een totaal van 10 komt dit uit op 4-3-2-1 (niet afgerond: 3,8-2,9-2,1-1,2).

Een derde benadering is van Harold Bissell uit 1936 (Kelder & Van de Velde, p. 36-37). Bissell gaat uit van honneurkracht in combinatie met lengte in een kleur.

“Honneurkracht wordt uitgedrukt in ‘derden’, overeenkomstig het aantal ontbrekende hogere honneurs. Bij een aas is er geen hogere honneur en dus telt hij voor 3 ‘derden’. De heer heeft één honneur boven zich, dus telt voor 2 ‘derden’: immers de heer wint een slag als de partner of rechter tegenstander het aas bezit, dus in 2 van de 3 gevallen. A-V-10 is aldus 6 ‘derden’ waard: boven de vrouw ontbreekt de heer, zij telt dus voor 2 ‘derden’ en boven de 10 ontbreken de heer en boer, de 10 telt dus voor 1 ‘derde’. A-H-10 is daarentegen 7 ‘derden’ waard: de heer telt voor 3 ‘derden’ omdat het aas aanwezig is.

Ook de lengtekracht wordt in ‘derden’ uitgedrukt. De vierde kaart van een kleur telt 1 ‘derde’ omdat partner gemiddeld 3 kaarten in deze kleur bezit en bij een 4-3 fit de ontbrekende 6 kaarten in 1 op de 3 gevallen 3-3 verdeeld zitten. De vijfde en volgende kaarten tellen elk voor 4 ‘derden’.” De kracht van deze benadering is dat wordt uitgegaan van de bijdrage die een honneur kan leveren aan het behalen van een slag en dat veel waarde wordt toegekend aan de combinaties van honneurs.

Hoewel bovengenoemde onderbouwingen elk hun waarde hebben, is bij de auteurs die een bepaalde puntentelling hebben gepropageerd weinig terug te vinden van een van deze onderbouwingen.

Traditionele puntentellingen

Volgens Kelder & Van de Velde is de Brit William Pole de eerste geweest die – al eind 19^{de} eeuw – een puntentelling voor honneurs heeft voorgesteld. In de jaren twintig en dertig van de vorige eeuw – tegelijk met de doorbraak van het contractbridge – komen verschillende benaderingen naar voren. Deze worden samengevat in onderstaande tabel.

De benaderingen van George Reith, Milton C. Work en de Four Aces (Jacoby, Schenken, Burnstine, Gottlieb) zijn ontwikkeld in de V.S. en moesten daar concurreren met de honor quick tricks benadering van Culbertson. De Weense benadering – ook Bamberger genoemd – is ontwikkeld door het Oostenrijkse team met Paul Stern als publicist. Robertson is een aan het Weens verwante benadering van de Brit Edmund Robertson. De benaderingen zijn hieronder gerangschikt op een van links naar rechts aflopend totaal aantal honneurpunten (de tellingen van Reith en de Four Aces zijn qua onderlinge honneur verhoudingen identiek).

Omdat het totaal aantal punten per telling varieert, is de relatieve/procentuele waarde van elke honneur vermeld. De laatste kolom geeft de gemiddelde waarde van een honneur aan voor de 5 gegeven tellingen. Overigens worden vaak aanvullende regeltjes gegeven, maar deze worden hieronder buiten beschouwing gelaten.

	Robertson	Weens	Reith	Milton Work	Four Aces	gem.
A	7 = 39 %	7 = 44 %	6 = 46 %	4 = 40 %	3 = 46 %	43%
H	5 = 28 %	5 = 31 %	4 = 31 %	3 = 30 %	2 = 31 %	30%
V	3 = 17 %	3 = 19 %	2 = 15 %	2 = 20 %	1 = 15 %	17%
B	2 = 11 %	1 = 6 %	1 = 8 %	1 = 10 %	0,5 = 8 %	9%
T	1 = 6 %					1%
Totaal	18	16	13	10	6,5	

Bronnen: *'The Official Encyclopedia of Bridge', Kelder & Van de Velde.*

Des te meer punten worden toegekend, des te nauwkeuriger kan een hand worden aangeduid. Maar tegelijkertijd wordt een groter beroep gedaan op de rekenkracht van een speler en wordt de kans op telfouten groter.

Hoewel de Tien in het bridgespel een honneur is, wordt deze zelden in de puntentellingen meegenomen. De genoemde tellingen gaan vooral uit van de 4 honneurs met plaatjes.

De Milton Work High Card Point (hcp) telling is na de oorlog (mede dankzij de publicaties van Charles Goren) de dominante telling geworden. De Milton Work hcp wijkt enigszins af van het gemiddelde per honneur bij de 5 methoden door een onderwaardering van het Aas en een overwaardering van de Vrouw en de Boer. De telling is overigens niet door Work zelf bedacht maar gebaseerd op een publicatie van Bryant McCampbell uit 1915.

Recente benaderingen

Meer recent zijn pogingen gedaan tot nauwkeuriger tellingen om de onderlinge verhouding tussen de honneurs beter tot uiting te laten komen. Deze tellingen hebben gemeenschappelijk dat ze de honneurs in 1 kleur optellen tot 10 punten. Alleen de telling van Kleinman wijkt af, maar deze geeft na deling door 3 een vergelijkbaar resultaat.

	BUM-RAP	Fifths	Woolsey	Kleinman	Darricades	gemiddeld
A	4,5 = 45%	4,0 = 40%	4,5 = 45 %	13 = 45 %	4,5 = 45%	44 %
H	3,0 = 30%	2,8 = 28%	3,0 = 30 %	9 = 31 %	3 = 30%	30 %
V	1,5 = 15%	1,8 = 18%	1,75=18 %	5 = 17 %	1,75 = 18%	17%
B	0,75 = 7,5%	1,0 = 10%	0,75 = 8%	2 = 7 %	0,75 = 8%	8%
T	0,25 = 2,5%	0,4 = 4%				1%
Totaal	10	10	10	29	10	

Bronnen: Lawrence Diamond "Mastering Hand Evaluation" 2015 en Patrick Darricades 'Optimal Hand Evaluation' 2019.

NB. De BUM-RAP methode (van Burnstine, Uchida en Martelli) is identiek aan de methode die Marty Bergen bepleit in zijn boek over 'hand evaluation': 4,5-3-1,5-0,75-0,25. Echter, Diamond vermeldt van Bergen de Bergen Starting Points die hcp telt op de traditionele 4-3-2-1 manier met enkele aanpassingen voor honneurs en lengte.

Deze tellingen worden zonder veel argumentatie gegeven. Een totaal van 10 punten per kleur lijkt vrij willekeurig. Er wordt vooral een beroep gedaan op de praktijk: omdat uit ervaringen blijkt dat een bepaalde telling succesvol is, wordt deze bepleit. Dit is echter een omkering van zaken. Overigens worden ook veel correcties voorgesteld, afhankelijk van het zitsel in je hand.

Recent is het mogelijk om ook gebruik te maken van statistische gegevens. Zo is berekend hoe vaak een Aas een slag heeft gewonnen, de Heer enz. De uitkomsten zijn verwerkt in de telling van Darricades, die nauwelijks verschilt van die van Kleinman. De laatste is het meest nauwkeurig maar door het groot aantal punten ook het minst praktisch aan de bridgetafel.

Hoewel er per speelkaart geringe procentuele verschillen in waardering zijn (max. 5% verschil per honneur t.o.v. een andere waardering) ontbreekt er een logica. Wat is de theoretische basis van de onderlinge verhoudingen? Waarom is bij Milton Work een Aas 2x zoveel waard als een Vrouw maar bij BUM-RAP 3x zoveel? En is 1 Heer evenveel waard als 3 Boeren (Milton Work) of als 4 Boeren (BUM-RAP, Woolsey)? Een bepaalde telling wordt te vaak als een gegeven aangenomen, zonder te vragen naar de onderbouwing.

Om de verschillen tussen deze benaderingen te tonen, wordt hieronder per methode het aantal punten vermeld voor een hand met resp. 3 Azen, 4 Heren en 4x Vrouw-Boer, steeds op een schaal van 10 punten per kleur. Deze drie handen worden in de Milton Work benadering allemaal gewaardeerd op 12 punten. Drie van de 4 andere methoden tonen juist een verschil van 2,5 tot bijna 4 punten tussen de hoogst gewaardeerde combinatie (3 Azen) en de laagst gewaardeerde combinatie (4 x VB).

Gecombineerde honneurkracht	Milton Work	BUM-RAP	Fifths	Woolsey, Darricades	Kleinman (1/3)	Verskil in benadering
3 x A	12	13,5	12	13,5	13	1,5
4 x H	12	12	11,2	12	12	1
4 x VB	12	11	11,2	10	9,3	2,7
Verskil tussen de 3 honneurcombinaties	0	2,5	0,8	3,5	3,7	

Er zijn dus grote vraagtekens te zetten bij de gangbare puntentelling, zowel omdat een onderbouwing ontbreekt als omdat de verhouding tussen de kracht van honneurs niet goed wordt weergegeven.

The Computer Sez

Aparte aandacht verdienen de benaderingen op grond van computer simulaties en reconstructies. Marty Bergen geeft in *“Hand Evaluation: Points, Schmoints!”* (2011) aan dat bridge theoretici met behulp van computers hebben ontdekt dat de $4\frac{1}{2} - 3 - 1\frac{1}{2} - \frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ schaal een betere benadering is dan de $4-3-2-1$ schaal. Hieruit volgt onder meer dat 3 Heren = 2 Azen, dat 3 Vrouwen = 1 Aas of dat 1 Heer + 1 Vrouw = 1 Aas. De verhouding A-H is 3:2 (en niet 4:3), de verhouding H-V is 2:1 (en niet 3:2) en de verhouding V-B is 2:1. Verder is de verhouding A-V 3:1 (en niet 2:1), de verhouding A-B 6:1 (en niet 4:1) en de verhouding H-B 4:1 (en niet 3:1).

Darricades *“Optimal Hand Evaluation”* (2019) gaat uitvoeriger in op de onderliggende analyses, waarbij hij zich met name baseert op analyses van de Franse statisticus J-R. Vernes. Daarbij is nagegaan hoe vaak een honneur een slag maakt in een gebalanceerde of semi-gebalanceerde hand (geen zeskaart of langer, geen singleton of renonce). De conclusies zijn dat de honneurs als volgt dienen te worden gewaardeerd (in vergelijking met de traditionele $4-3-2-1$ telling): Aas = $4\frac{1}{2}$, Heer = 3, Vrouw = $1\frac{1}{2}$ (maar 2 als er een hogere honneur bij zit), Boer = $\frac{1}{2}$ (maar 1 als er een hogere honneur bij zit). De Tien = 0, maar kan $\frac{1}{2}$ tellen in combinatie met de Heer of 1 tellen in combinatie met een Vrouw of Boer.

Bij de uitkomsten van deze statistische analyses kunnen diverse kanttekeningen worden gemaakt:

- het zijn analyses achteraf, d.w.z. gebaseerd op het aantal keren dat een honneur in de praktijk een slag maakt. Er ontbreekt dus een (theoretische) onderbouwing van de verhouding tussen de honneurs.
- de analyses zijn gebaseerd op (semi-)gebalanceerde handen waarbij of wordt uitgegaan van SA-contracten, of geen onderscheid wordt gemaakt tussen SA- en troefcontracten. In troef zullen de lagere honneurs relatief minder waard zijn vanwege introefgevaar en zijn de lagere kaarten (mits onderdeel van een lange kleur) meer waard vanwege introefmogelijkheden.
- de traditionele telling is kennelijk zo ingeburgerd dat alternatieve tellingen blijven uitgaan van een totaal van 10 punten in een kleur.

Tussenbalans 1

T.o.v. de gangbare $4-3-2-1$ puntentelling lijkt het verstandig om een aantal aanpassingen te overwegen:

- Een Aas is licht ondergewaardeerd. Tel 1 punt bij voor ten minste 2 (niet kale) Azen in je hand.
- De Vrouw en Boer zijn licht overgewaardeerd. Trek 1 punt af voor geïsoleerde honneurs zoals een secce H of HV sec, een secce V of Vx, en voor een B, Bx of Bxx.

- Ook de Tien is ondergewaardeerd. Tel 1 punt bij voor een T in een kleur met 2 hogere honneurs.

I.p.v. de gangbare 4-3-2-1 puntentelling kan ook worden gekozen voor de $4 \frac{1}{2} - 3 - 1 \frac{1}{2} - \frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ telling. Hierbij hoeft niet te worden geteld in kwarten. De waarde van de lagere honneurs is variabel (b.v. een T is of 0 of $\frac{1}{2}$), afhankelijk van de lengte en de aanwezigheid van hogere honneurs.

3. De slagkracht van honneurs

De waarde van de honneurs

Om een puntentelling te onderbouwen gaan we terug naar de kern van kaartwaardering: de inschatting van te maken slagen. Voor de waardebeoordeling van honneurs kijken we daarom naar hun slagkracht. Slagkracht is niet absoluut, maar relatief: de kans dat je met een bepaalde honneur een slag kunt maken.

Uitgangspunten voor een – begrijpelijke en gebruiksvriendelijke - alternatieve benadering zijn:

- De waarde van een honneur wordt bepaald door de kans dat met deze honneur een slag wordt gemaakt (waarbij geen rekening wordt gehouden met eventuele introevers en ervan wordt uitgegaan dat er zo nodig voldoende ondersteunende kleine kaarten zijn).
- Omdat voor de slagkracht van een honneur alleen de verhouding ten opzichte van andere honneurs in deze kleur relevant is, wordt de waarde van een honneur bekeken per kleur (en dus niet als losse honneurs per hand). Hierbij wordt geen onderscheid gemaakt tussen de offensieve en de defensieve kracht van een kleur. Dit onderscheidt onderstaande benadering van de gangbare puntentelling waarbij elke honneur op zichzelf wordt gewaardeerd. Het maakt in de gangbare benadering b.v. niet uit of een honneur sec is, dan wel de enige honneur is een lange kleur of in het gezelschap is van andere honneurs. Deze telling kent in eerste instantie aan deze kaart steeds hetzelfde aantal punten toe. Toch zijn er grote verschillen in de waarde van een honneur (zie ook de voorbeeldhanden in § 1).
- De waarde of slagkans van een honneur begint bij de kans dat de honneurs in jouw hand – de enige – die je ziet – een slag maken. De slagkans wordt bepaald door de mogelijke zitsels: de positie van de overige honneurs ten opzichte van jouw honneur(s). De honneurs in je eigen hand zijn bekend, maar de verdeling van de honneurs over de overige 3 handen is nog onbekend en dient dus te worden gewogen. De ontbrekende honneurs kunnen zitten bij partner, rechtertegenstander (RT, met de klok mee dus vóór jou) of linkertegenstander (LT, dus na jou).

Hierna wordt per (top-)honneur – in volgorde van hun rangorde - de slagkans in die kleur besproken. Dit gebeurt door logisch redeneren: de kans dat een honneur een slag wordt bij de verschillende mogelijke zitsels in die kleur. Vooronderstelling is steeds dat er voldoende ondersteunende kaarten zijn (en dus geen secce honneurs) en dat de tegenstanders eveneens voldoende lengte in die kleur hebben (dus je honneurs niet kunnen aftroeven). Naast slagkracht wordt ook ingegaan op tempokracht – de vrijheid om te kiezen wanneer je jouw honneur speelt – en de vangkracht: de kans dat je met jouw honneur een lagere honneur van een tegenstander weet te vangen.

Slagkracht van het Aas

Het Aas is de hoogste honneur en heeft in een spel ook de meeste waarde. De kracht van een Aas is gebaseerd op:

- Het is een zekere slag.
- Met het Aas heb je de mogelijkheid om een honneur bij de tegenstanders te vangen of onschadelijk te maken, bij voorbeeld door een snit. Deze vangkans is des te groter als je meer kaarten in deze kleur hebt en jijzelf of partner ondersteunende honneurs hebben.
- Met het Aas kun je het tempo in een slag bepalen zoals ophouden, keuze van aanspelen van de kleur, voorkomen dat de tegenstanders hun kaarten in een kleur achter elkaar kunnen oprapen. De tempokracht van het Aas is afwezig bij een secce Aas, is klein bij Ax en groter als er meer kaarten in deze kleur zitten en/of meer ondersteunende honneurs zijn.

De slagkracht van het Aas is dus groot, maar de kracht van het Aas is groter in geval van lengte in de kleur en/of ondersteunende honneurs.

Vergelijking

Het lijkt hetzelfde: A sec in de ene kleur en xxx in een zijkleur in vergelijking met Axx en x. Beide tellen voor 4 hcp. In het eerste geval heb je echter 3 verliezers die de tegenstander meteen kan oprapen. Je kunt verder niet snijden of ophouden. In het tweede geval kunnen de tegenstanders met hoogstens 1 slag starten. In je Axx moeten ze jou eerst aan slag laten. Bovendien heb je snitkansen en kun je ophouden.

Slagkracht van de Heer

De op-een-na-hoogste honneur is de Heer. De kracht van een H is gebaseerd op:

- a. Het is een zekere slag als jij ook het A hebt. De H is dan evenveel waard als het A.
- b. Als je zelf niet het A hebt, ben je voor de slagkracht van je H afhankelijk van de positie van het A.
 - b1. Als partner het A heeft, dan is jouw H een zekere slag.
 - b2. Als de RT het A heeft, dan kan jouw H een slag opleveren als de kleur vanuit een van de andere handen wordt aangespeeld.
 - b3. Als echter de LT het A heeft, kan jouw H worden gevangen en is de kans op een slag klein.Je kunt dus een slag maken met een Heer in 2 van de 3 gevallen waarin niet bekend is welke speler het Aas heeft.

De Heer kan worden gevangen door het Aas van de tegenpartij. Maar met de Heer kun je zelf ook een lagere honneur van de tegenpartij vangen. Dit is afhankelijk van het aantal kaarten in deze kleur. Zo is een secce Heer weinig waard. Verder is de slagkracht afhankelijk van de verdeling van de overige honneurs.

De tempokracht van een H is beperkt. Je hebt in veel gevallen niet de vrijheid om te beslissen wanneer je de Heer wilt spelen.

Slagkracht van de Vrouw en de Boer

De derde honneur is de Vrouw. De slagkracht van de V is geringer en is gebaseerd op:

- a. De V is een zekere slag als jij het A en de H hebt in deze kleur. De V is dan evenveel waard als het A (en de H).
- b. Als jij naast de V wel het A maar niet de H – dus AV – hebt, dan is de V een zekere slag als partner de H heeft en als de RT de H heeft (en je dus succesvol op de H kunt snijden). De V is dan in 2 van de 3 gevallen een zekere slag.
- c. Als jij naast de V niet het A maar wel de H – dus HV – hebt, dan is de V een zekere slag als partner het A heeft maar ook als de RT het A heeft (je speelt dan 2x naar HV toe en kunt dus beide honneurs maken). In 2 van de 3 situaties maakt de V dus een slag. De V in combinatie met de H maakt de slagkans van de V even groot. De waarde van de V in een HV-combinatie is dus even groot als die van de H.
- d. In de volgende situaties heb jij zelf geen hogere honneur, maar je partner wel.
 - d1. Je partner heeft zowel het A als de H. In dit geval is jouw V een zekere slag.
 - d2. Je partner heeft wel het A maar niet de H. In dit geval maak je met de V een slag als je RT de H heeft. Als er naar de V wordt toegespeeld, kan met de V een slag worden gemaakt. Als de LT de H heeft, kan deze de V vangen en maak je met deze V geen slag.
 - d3. Als je partner niet het A heeft, maar wel de H, dan is de V in combinatie met de H een zekere slag. De tegenspelers kunnen een van jullie tophonneurs vangen, maar niet beide. De slagkans van de H bij partner (zonder het A), was al $2/3$; het bezit van jouw V verhoogt jullie gezamenlijke slagkans met $1/3$.

NB. Er is een kans dat je beide honneurs kunt maken, b.v. als de tegenpartij begint met het A, als het A sec zit of als een tegenstander precies Ax heeft en je op dit zitsel speelt. Je hebt hiervoor minimaal een 3-2 verdeling nodig.

Vergelijking

Wat heb je liever: HVx bij jou en xxx bij partner? Of Hxx bij jou en Vxx bij partner. In het laatste geval kun je 1 slag maken maar is de kans op een tweede slag gering. In het eerste geval maak je ook zeker 1 slag, maar is de kans op twee slagen groter. Maar als dit verschil er is, waarom waarden we dan beide situaties op 5 hcp samen?

- e. Als beide tegenstanders de uitstaande tophonneurs hebben, dan is de kans op een slag met de V gering.
 - e1. Alleen als de RT zowel het A als de H heeft, dan kun je met jouw V een slag maken. Dat is in 1 van de 4 mogelijke verdelingen van A en H over de 2 tegenstanders het geval.
 - e2. Als de LT zowel het A als de H heeft, dan kan jouw V altijd worden gevangen door een van de hogere honneurs van de LT.
 - e3. Ook als beide hogere honneurs verdeeld zijn over RT en LT, dan kan jouw V altijd worden gevangen door de hogere honneur van de LT.Wel is er een kans op een fout van de tegenstanders, b.v. als de tegenstanders ABx en HTx hebben maar de V over de verkeerde hand snijden.

In bovenstaande is steeds uitgegaan van voldoende ondersteunende kaarten, d.w.z. van ten minste Vxx. Als de V sec zit, dan is de slagkans van deze V gering. Ook in een Vx combinatie, is de slagkans beperkter.

De V heeft verder een geringe kans om een honneur van de tegenstanders te vangen.

De V heeft ten slotte vrijwel geen tempokracht. Er is weinig vrijheid om het moment van spelen van de Vrouw te kiezen.

Samenvattend is de slagkans van een V groter als er een hogere honneur in de hand zit. De waarde van een V in een AV of HV combinatie is groter dan zonder hogere honneur(s). In alle andere gevallen is de slagkans van de V afhankelijk van de verdeling van het A en de H over de andere 3 spelers (partner + 2 tegenspelers). Er zijn dan in totaal 9 verdelingen van A en H over deze spelers mogelijk. De gemiddelde slagkans bij deze verdelingen is $1/3$.

NB. In bovenstaande is voorbij gegaan aan de waarde van ondersteunende lagere honneurs, bv VBT, VB9, VBx of VT9 of VTx. Die ondersteunende honneur versterkt de positie van de V en verhoogt daarmee de slagkracht. De verhoogde slagkracht komt dan niet door enkel door de Vrouw maar door de combinatie van de Vrouw met een lagere honneur.

Ook voor de **Boer** geldt dat de slagkracht gering is. Deze is afhankelijk van:

- a. Het bezit van een of meerdere tophonneurs bij partner,
- b. Lengte in een kleur van de tegenpartij,
- c. De kans op een foute snit door een tegenstander.

Bij Bxx of Bxxx heeft de B geen zelfstandige slagkracht. De B wordt alleen een slag als a) de tegenstanders een foute snit op de B nemen; b) bij Bxxx als de kleur 4-3-3-3 is verdeeld (maar dan levert xxxx ook één slag op), c) als partner lengte en/of hogere honneurs in deze kleur heeft, d) als de RT alle ontbrekende honneurs heeft.

De Boer verhoogt echter wel de slagkracht in een kleur als er bovenliggende honneurs zijn. ABx, HBx, VBx verhogen de kans op slagen zowel als partner één of meer van de ontbrekende honneurs heeft, maar ook als partner geen honneurs heeft in die kleur.

Dit geldt nog sterker als er 2 bovenliggende honneurs zijn, bv AHB(x), AVB(x) of HVB(x). Bij AHVB – dus alle drie hogere honneurs – is de slagkans van de B zelfs even groot als die van het A.

De waarde van de vijfde honneur, de **Tien**, is vergelijkbaar: geen zelfstandige slagkracht, maar wel ondersteunend in het geval van hogere honneurs (b.v. AVTx, HBTx, VBT).

Voorlopige conclusies

- 1) De feitelijke waarde van elke honneur is variabel. De variatie is gering bij het A, is groter bij de H en nog groter bij de V (waarvan de slagkracht kan variëren van 0 tot 4 hcp). De variatie is voor een B weer geringer, vooral omdat aan een B al weinig (punten-) waarde werd toegekend.
- 2) De waarde van een honneur is mede afhankelijk van de lengte in een kleur. Des te korter de kleur, des te geringer de waarde van honneurs. Dat geldt voor alle secce honneurs, maar ook voor secce combinaties van 2 lagere honneurs zoals HV, HB en VB. Ook A sec is minder waard dan b.v. Axx.
- 3) De waarde van een honneur wordt allereerst bepaald door de honneurs (en verdeling) bij jezelf. De honneurs werken dan samen en vergroten je mogelijkheden op een slag. Dit geldt voor aansluitende, niet secce honneurs zoals AH, HVx, VBx en

zelfs BTxx. De laagste honneur heeft feitelijk evenveel slagkracht als de hogere honneur.

Het geldt ook voor snit-posities waarin 1 tussenliggende honneur ontbreekt, zoals AV, HBx, VTxx.

Het geldt soms ook voor verdelingen waarbij 2 aaneengesloten tussenliggende honneurs ontbreken, bv. ABxx, HTxx of nog beter ABTx en HT9x. Er kan dan 2x worden gesneden.

- 4) De waarde van een honneur is verder afhankelijk van het zitsel, d.w.z. de plaats van de hoger liggende overige honneurs (die immers jouw honneur kunnen vangen). Een ontbrekende honneur zit bij een van de drie overige spelers, waarvan een de partner is en twee tegenspelers zijn. Als de ontbrekende honneur(s) bij partner zit(ten), dan verhoogt dit de waarde van jouw honneurs in die kleur. Zit(ten) de ontbrekende honneur(s) bij een tegenspeler, dan is het gunstiger dat deze bij de RT zit(ten) dan bij de LT.

De waardering van honneurs in termen van slagkans heeft ook consequenties. Je zult soms tegen een slecht zitsel aanlopen. Bijlage 2 geeft een extreem voorbeeld hiervan. Dit betekent ook dat een goed contract down kan gaan op een slecht zitsel. Het is daarom de kunst om contracten te bieden met voldoende slaagkans. Kansberekening is hierbij een nuttig hulpmiddel. Bijlage 3 gaat nader in op maakkans en kansberekening.

Tussenbalans 2

Aansluitend op de eerdere tussenbalans voldoet de bestaande 4-3-2-1 puntentelling in een aantal opzichten niet.

1. Er wordt geen rekening gehouden met de spreiding dan wel concentratie van honneurs. Honneurs in dezelfde kleur zijn meer waard dan dezelfde honneurs verspreid over verschillende kleuren. Lagere honneurs in dezelfde kleur dienen te worden opgewaardeerd; losse lagere honneurs dienen te worden afgewaardeerd.
2. De waarde van honneurs is geringer als ze in een korte kleur zetten, dan wel sec zijn. Dat geldt voor alle secce honneurs (ook voor A sec), maar ook voor combinaties van 2 honneurs (bv doubletons AB, HV, HV, VB).

Uitgaande van de gangbare puntentelling kun je aan bovenstaande kritiekpunten tegemoet komen door deze telling als volgt te corrigeren:

- Tel punten bij voor 2 of 3 aansluitende honneurs. Bijvoorbeeld een AH combinatie telt voor +1. Een AHV combinatie telt voor zeker +2.
- Tel 1 punt bij voor samenwerkende honneurs d.w.z. elke honneur (vanaf de T) die wordt gesteund door een hogere honneur. Steun wil zeggen dat er hoogstens 1 ontbrekende tussenliggende honneur is, bv AV, HBx, maar niet ABx, of ATxx. Voor ABTx mag vanwege de combinatie BT met het A ook 1 punt extra worden geteld.
- Trek echter 1 punt af als je een secce honneur hebt of als je een secce combinatie van 2 honneurs hebt (met uitzondering van AH en AV).

Empirische ondersteuning

Bovenstaande benadering is gebaseerd op simpel logisch denken in termen van kansen op een slag. Deze benadering vindt bevestiging in computeranalyses van Jan Eric Larsson. Hij vermeldt in zijn "Good, Better, Best" (2021) de uitkomsten van biedsystemen toegepast op een groot aantal spellen.

Kaartwaardering

Een van de variabelen is de puntentoekening bij de kaartwaardering. Hij onderzoekt de volgende aanvullingen of afwijkingen t.o.v. de gangbare 4-3-2-1 telling:

- Tienen en negens: +1 voor 2 tienen of +1 voor een tien en 2 negens,
- Meerdere honneurs in een kleur: +1 voor 2 kleuren met meerdere honneurs en +2 voor 3 of 4 kleuren met meerdere honneurs,
- Lange kleur: +1 voor een zeskaart, +2 voor een zevenkaart, +3 voor een achtkaart of langer,
- Opeenvolgende honneurs: +1 voor twee elkaar direct opvolgende honneurs, +2 voor drie elkaar opvolgende honneurs,
- Singleton of doubleton honneur: -1 voor een secce H, V of B, bovendien -1 voor HV sec of VB sec.

Zijn bevindingen zijn als volgt. De eerste drie aanvullingen dragen significant bij aan het resultaat van de bieding. De grootste winst wordt behaald door de combinatie van opwaardering o.g.v. T en 9, meerdere honneurs in een kleur, lengte van een kleur en de afwaardering van secce honneurs of honneurcombinaties. De opeenvolging van honneurs voegt daarbij niets toe aan de opwaardering o.g.v. meerdere honneurs in een kleur.

Opwaardering korte kleuren

Larsson onderzocht verder het effect van opwaardering van korte kleuren als er sprake is van een gezamenlijke fit. De standaard aanbeveling is +3 voor een renonce, +2 voor een singleton en +1 voor een doubleton. Larsson maakt onderscheid tussen een achtkaart fit en een negenkaart fit en tussen geen opwaardering, een 3-2-1 opwaardering en een 5-3-1 opwaardering (voor resp. 0, 1 of 2 kaarten in een zijkleur). Zijn bevindingen zijn als volgt:

- Bij een gezamenlijke achtkaart fit loont het om +3, +2 of +1 te tellen voor resp. een renonce, singleton of doubleton in een zijkleur. Geen opwaardering is dus een onderwaardering en een 5-3-1 opwaardering is bij een achtkaart een overwaardering.
- Bij een gezamenlijke negenkaart fit is het aan te raden om +5, +3 of +1 te tellen voor resp. een renonce, singleton of doubleton in een zijkleur.

4. Uitgangspunten voor een alternatieve benadering

Op basis van de analyse van de slagkracht (slagkans) van honneurs kan een stap verder worden gezet en een alternatieve benadering worden ontwikkeld, gebaseerd op de volgende uitgangspunten. Deze benadering moet als alternatief gelden voor de 4-3-2-1 telling en dus beter zijn onderbouwd.

1. Tel honneurkracht per kleur

We hebben gezien dat de slagkracht van een honneur afhankelijk is van de aanwezigheid van andere honneurs in deze kleur en van het aantal kaarten in deze kleur. Echter, de gangbare puntentelling is gebaseerd op het toekennen van een waarde aan losse honneurs, ongeacht de lengte van de kleur en de aanwezigheid van andere honneurs. Dit is een verkeerd uitgangspunt bij de kaartwaardering.

Bij de start van de bieding heb je geen weet van eventuele honneurs bij de partner, enkel van andere honneurs bij jezelf. Sterker nog: de bieding is juist bedoeld om informatie uit te wisselen over elkaars handen. De combinatie van honneurs in één kleur vergroot je slagkracht aanzienlijk.

The Official Bridge Encyclopedia (1994, p. 339) zegt hierover het volgende. *“Honor combinations are slightly stronger than the same cards would be in different suits. For example, Q-J-x is more effective than Q-x-x in one suit and J-x-x in another suit. But so much depends on what partner can provide that it is better to make no adjustments in this respect unless there is a reason to think that partner’s hand will be worthless or nearly worthless; or unless the honor is in a suit bid by partner.”*

Deze overweging is nogal twijfelachtig:

- Waarom zou je een bepaalde kwaliteit van je hand verzwijgen? Partner zit juist te wachten op informatie van jou.
- Bovendien: je hebt 1 partner en 2 tegenspelers. De kans is dus 2x zo groot dat essentiële kaarten bij de tegenstander zitten dan bij de partner.

Ook worden de kaarten altijd gespeeld per kleur (men moet immers bekennen). De slagkracht per kleur is daarom van belang; niet de losse kaarten in de totale hand!

Het is heel apart dat bridgers bij het begin van een spel hun kaarten sorteren naar kleur, maar de honneurs vervolgens tellen als losse kaarten. Het ligt veel meer voor de hand om de waarde van honneurs te combineren. In een AHxx combinatie is de Heer bij voorbeeld evenveel waard als het Aas. En de waarde van een V, B en zelfs de T is des te groter als er hogere honneurs in deze kleur zitten. Zelfs een VTx combinatie in 1 hand (en xxx bij partner) is beter dan Vxx tegenover Txx bij partner.

Ga daarom bij de eerste waardering van je hand uit van elk van de 4 kleuren en bepaal per kleur de kracht van je honneurs. Niet de losse kaarten, maar de kleuren!

2. Tel in combinaties van honneurs

Welke puntentelling je ook kiest, er moet een relatie zijn met het eindbod, d.w.z. het aantal te maken slagen. Veel bridgers komen niet verder dan het motto dat 25 punten genoeg is voor een manche. En dat 32 punten meestal genoeg is voor een klein slem. Maar er is geen enkel besef van het verband. In de praktijk blijkt dat je vaak meer slagen kunt maken dan op basis van het aantal punten alleen. De distributie van de kaarten en met name de lengte van een kleur is hiervoor verantwoordelijk. Maar er is te weinig verband tussen het bieden op basis van punten en het aantal te maken slagen.

Een alternatieve benadering is daarom om uit te gaan van potentiële slagkracht. Bij de eerste kaartwaardering is het aan te raden om aan lagere honneurs alleen punten toe te kennen als ze onderdeel zijn van een combinatie van honneurs.

De waardering van een hand qua honneur-puntenkracht is daarom gebaseerd op:

- 1) De slagkracht van de tophonneurs
- 2) De slagkracht van combinaties van alle honneurs.

Omdat alleen aan de tophonneurs een waarde wordt toegekend, zijn er maar 3 tophonneurs met een waarde: de A, de H en de V. De overige honneurs, B en T, zijn alleen van belang als ze onderdeel zijn van een combinatie van honneurs.

3. Ga uit van de slagkracht

Als je je hand wilt waarderen in termen van het potentiële aantal slagen, dan mag het Aas voor 1 zekere slag worden geteld. Dit geldt in alle posities (zolang er geen renonce is in die kleur bij de tegenstanders).

Als je AH in je hand hebt, mag je uitgaan van 2 slagen. De waarde van de Heer is feitelijk gelijk aan die van het Aas. Door de combinatie van het Heer met het Aas wordt de waarde van de Heer opgewaardeerd tot ook 1 zekere slag. Dit geldt voor alle aaneengesloten honneurs: de lagere honneur is verwisselbaar met de hogere honneur en is dus evenveel waard.

In een hand zonder het Aas en dus met lagere honneurs wordt de slagkracht bepaald door de verdeling van de overige honneurs in de andere 3 posities. Daarvan zijn er 2 tegenstander en 1 partner. De slagkracht wordt daarom bepaald door de eigen positie t.o.v. de 3 andere posities.

Een H is een slag als het A bij partner of bij de RT zit, dus in 2 van de 3 posities = $2/3$ slagkans.

Een V is een slag in combinatie met de H bij partner (= samen 1 slag, dus $1/3$ extra) of als partner het A heeft en de H bij de RT zit of als de RT AHx heeft voor jou Vxx. In totaal zijn er 9 mogelijke verdelingen van het Aas en de Heer over de 3 overige handen. In 3 van deze mogelijke verdelingen levert jou Vrouw een slag op. Deze slagkans is dus $1/3$.

Dit is de logica achter de waarde van tophonneurs. Het gaat om dus om de slagkracht van de eigen tophonneurs t.o.v. de overige honneurs in de andere 3 posities, waarvan 1 positie (die van partner) positief is en de overige 2 (de LT en RT) negatief maar met de kans om een slag te ontwikkelen als de uitstaande honneur(s) goed zit(ten).

Bovenstaand uitgangspunt heeft ook consequenties voor de lagere honneurs.

Een B (of T) heeft geen slagkracht van zichzelf, maar heeft die alleen in combinatie met een honneur bij partner (of als lengteslag). De waarde van die B (of T) neemt dus toe door de samenwerking met de hogere honneur.

Op deze wijze kun je de totale potentiële slagkans van je hand bepalen. Met je partner kun je door biedingen uitwisselen welke slagkracht partner's hand heeft en waar de verliezers zitten.

Consequenties voor de puntentelling

De waardering van je hand in termen van slagkans is de meest directe relatie met het uiteindelijke doel: het zo nauwkeurig mogelijk bepalen van het aantal te behalen slagen. Wil je voor de waardering van je hand blijven uitgaan van een puntentelling, dan volstaat de gangbare puntentelling niet meer, zowel omdat de verhouding tussen de tophonneurs inaccuraat is, maar vooral omdat geen recht wordt gedaan aan de combinatie van honneurs in de hand. Het alternatief is als volgt.

- a. De verhouding tussen A, H en V is $3 : 2 : 1$. De gangbare 4-3-2-1 telling doet hieraan geen recht. Beter is om uit te gaan van 4,5 - 3 - 1,5. Deze telling wordt onder meer gepropageerd door Marty Bergen.
Uitgaande van de slagkracht van tophonneurs en van honneurcombinaties zul je echter extra stappen moeten nemen.
- b. Waardeer je hand op door aan honneurcombinaties meer punten toe te kennen. Zo kun je aan elke extra ondersteunende honneur in een kleur 0,5 punt extra toekennen. Dit geldt – mits er voldoende lengte is – ook voor een ondersteunende B of T.
NB. De Milton Work telling gaat uit van 10 punten per kleur. De 4,5-3-1,5 telling komt neer op een totaal van 9 punten. Echter, door extra punten toe te kennen aan een ondersteunende honneur (incl. de T) kom je gemiddeld op een vergelijkbaar totaal uit.
- c. Waardeer je hand af voor honneurs en honneurcombinaties in een korte kleur. Zelfs voor een secce A trek je 0,5 punt af. Voor een secce H of secce V trek je tenminste 1 punt af. Ook voor Vx trek je 0,5 punt af.
Hetzelfde principe geldt voor honneurcombinaties. Voor enkel HV, HB, HT tel je geen 0,5 punt bij voor de ondersteunende honneur. Voor VB en VT tel je geen punten bij (vanwege de ondersteunende honneur), noch trek je punten af (analoog aan de aftrek voor Vx) maar blijf je de combinatie op 1,5 punt waarderen. Voor de BT-combinatie kan wel een 0,5 punt worden toegekend.
- d. Zorg ervoor dat je in het verdere biedverloop je honneurpunten op- of afwaardeert, afhankelijk van de informatie die partner en/of tegenspelers geven met hun biedingen.

5. Een alternatieve puntentelling

Een alternatieve benadering

Op basis van de in § 4 afgeleide 3:2:1 verhouding tussen A:H:V en van de overige uitgangspunten (honneurs per kleur, extra slagkracht door honneurcombinaties, minder slagkracht door honneur(-combinaties) in korte kleuren) wordt hierna een alternatieve puntentelling ontwikkeld op basis van slagkracht. Door de eerder gegeven onderbouwing is deze benadering in elk geval meer begrijpelijk: de relatie met het doel, het aantal te behalen slagen, is veel directer en duidelijker.

De alternatieve puntentelling gaat uit van de 3:2:1 verhouding tussen de tophonneurs. Hierbij staat 1 punt voor $\frac{1}{3}$ slagkans of andersom: voor 1 slag zijn 3 punten nodig. Het totaal aantal punten gedeeld door 3 geeft dan het aantal potentiële slagen weer. Let op: dit wijkt af van de 4-3-2-1 telling die uitkomt op een hoger aantal hcp en daarmee ook van de op deze telling gebaseerde biedsystemen.

De alternatieve telling is gebaseerd op een 3-2-1 verhouding tussen de 3 tophonneurs. Deze verhouding komt in de vroege literatuur onder meer voor bij de Four Aces en heden ten dage in de telling van Marty Bergen, maar ook in de zogenaamde zz-telling. De zz-telling is in het moderne bridge niet zozeer bekend als telling voor de openingskracht van een hand, maar voor het aangeven van de controles in een hand bij het verdere bieden.

Slagkracht

De slagkracht van een hand waarden we met 3 zaken die of met honneurs of met verdeling te maken hebben.

- Honneurs: a) Tophonneurs (A, H, V), b) Combinaties van honneurs in 1 kleur,
- Verdeling (distributie en lengte).

Deze zaken bestaan naast elkaar. Bij de toepassing van deze elementen dient de slagkracht bij elkaar te worden opgeteld. Slagkracht op grond van verdeling wordt behandeld in § 6.

Tophonneurs

De initiële slagkracht van de drie tophonneurs is eerder besproken:

- A = 1 slag = 3 punten,
- H = $\frac{2}{3}$ slag = 2 punten,
- V = $\frac{1}{3}$ slag = 1 punt.

Een A is in elke positie 1 slag waard. Een H is een slag als het A bij de partner zit of bij de RT, maar niet als deze bij de LT zit. In 2 van de 3 situaties is de H dus een slag. De slagkans van Vxx is $\frac{1}{3}$. Een simpel ezelsbruggetje is dat samen met de H bij partner de V 1 volle slag waard is, dus naast de $\frac{2}{3}$ slagkans voor een Heer nog $\frac{1}{3}$ slagkans voor de V.

Het lijkt vreemd om alleen aan de tophonneurs initiële slagkracht toe te kennen. Bedenk echter dat in een troefcontract er per kleur buiten de troefkleur om gemiddeld zo'n 2 slagen beschikbaar zijn. Het gaat er dan om met welke kaarten je die 2 slagen kunt halen.

De totale slagkracht van de tophonneurs in 1 kleur is 6 punten; het totaal aantal tophonneurslagen in 1 spel – tevens het maximum voor 1 hand – is 32.

Voor het bepalen van de openingskracht van een hand is een correctie van belang als de tophonneur sec zit of in het geval van een V niet gedekt is. De reden is dat de slagkans van H sec, V sec of Vx beduidend lager is en in het geval van een A dat de vangkans van een honneur bij de tegenstanders en de tempokracht ook veel minder zijn.

A sec, H sec, V sec of Vx = 1 punt aftrek.

Honneurcombinaties in 1 kleur

Als er meerdere honneurs – dus ook de lagere honneurs B en T - in 1 kleur zitten, dan versterken ze de slagkans in die kleur. Bij een aansluitende honneur (bv AH, HV, VB) is de lagere honneur feitelijk evenveel waard als (uitwisselbaar met) de hogere honneur. Voor de telling van de slagkracht in die kleur betekent dit:

- **Tel voor aansluitende honneurs 1 punt extra.**

Een AH-combinatie is dus 6 punten waard (3 punten voor het A, 2 punten voor de H, +1 punt voor de combinatie van de H met het A). Een V in een HV combinatie is dus ook +1 punt waard. Een B in een VB combinatie is evenveel waard als de Vrouw dus + 1 punt.

Deze regel geldt ook voor AHV en AHVB. De laagste honneur is uitwisselbaar met de hoogste en dus evenveel waard. AHV is dus goed voor $3 + (2 + 1) + (1 + 1 + 1) = 9$ punten. De V heeft in dit geval 2 hogere honneurs en telt voor $2 \times 1/3$ extra slagkans dus +2. Dit is correct omdat in deze combinatie de drie honneurs evenveel waard zijn.

Voor HVB geldt dat deze combinatie goed is voor 6 punten. De H telt voor 2, de V telt voor $1 + 1 = 2$ maar de B telt ook voor $0 + 1 + 1 = 2$ punten, samen 6 punten. De B kent immers 2 hogere samenwerkende honneurs en dus $2 \times 1/3$ extra slagkracht.

De combinatie van honneurs geldt niet alleen voor aansluitende honneurs, maar ook voor 2 honneurs met een ontbrekende tussenhonneur. Dit betreft AV, HBx en VTx. AV levert niet alleen een extra slag op als partner Hxx heeft, maar ook als de RT de H heeft. Hetzelfde geldt voor HBx en VTx die een extra slag kunnen opleveren als de V, resp. de B bij de RT zitten. De slagkans is dus met $1/3 = 1$ punt toegenomen.

- **Tel 1 punt op voor 2 honneurs die samen een snit-positie vormen.**

Het is zelfs mogelijk dat er 2 snitposities zijn, namelijk met AVT. Hiervoor geldt dat zowel voor de V als voor de T 1 punt extra mag worden geteld.

Ook voor posities waarin door de combinatie van honneurs een herhaalde snitpositie bestaat, is er een hogere slagkans. Dit geldt voor ABT, maar ook voor HT9. ABT is goed

voor een tweede slag als tenminste 1 van de ontbrekende honneurs bij de RT zit. Dat is een 75% kans en dus goed voor 2 extra punten. Volgens de systematiek tellen zowel de Boer als de Tien voor 1 extra punt.

- **Tel 1 punt voor elke honneur die bijdraagt aan een herhaalde snitpositie.**

Op deze regels is een uitzondering, namelijk als de honneurcombinatie geen ondersteunende lage kaarten heeft, dus sec zit. Dit geldt voor combinaties vanaf de Heer en dus niet voor AH en AV. Vergelijk b.v. HV met HVx. In de laatste combinatie is er sprake van 2 slagen als de RT het A heeft en er 2x naar HVx kan worden toegespeeld. Bij HV sec zal er altijd een honneur vallen onder een vijandelijke A. Ook bij HB sec of VT sec neemt de totale slagkans af.

- **Trek 1 punt af voor secce combinaties van 2 honneurs.**

Samengevat: **voor elke hogere honneur in een honneurcombinatie tel je 1 punt bij.** Voor 2 hogere honneurs mag je zelfs 2 punten optellen. Dit geldt alleen niet als de combinatie te kort is en de kans groot is dat een van je honneurs zal vallen onder een hogere honneur van een tegenstander.

In het begin zul je alle honneurs en honneurcombinaties apart gaan tellen. Maar al vrij snel zul je de combinaties van honneurs in 1 kleur gaan herkennen en kun je meteen daarvoor het goede aantal punten kunnen aanduiden. Bij elke kleur gaat het dan om het waarschijnlijke aantal slagen. Voor de totale waardering van je hand hoeft je dan hoogstens 4 getallen op te tellen, namelijk als je in alle 4 kleuren een honneur hebt. Een uitwerking is te vinden in aan het einde van dit hoofdstuk.

In de praktijk hoeft je alleen het aantal honneurs lager dan de hoogste te tellen. Een tweede (nuttige) honneur in de kleur = + 1 punt. Een tweede extra honneur in de kleur = + 1 + (1 + 1) = 3 punten samen. Drie extra honneurs = 1 + (1 + 1) + (1 + 1 + 1) = + 6. Dus:

Aantal honneurs	2 #	3	4
Extra punten	1	3	6

tenzij: HV, HB of HT sec, VB of VT sec, BT sec.

In het onwaarschijnlijke geval dat je AHVBT krijgt, zou je voor de Tien nog eens 1 punt extra kunnen rekenen. De Tien combineert in dit geval weliswaar met 4 hogere honneurs maar meer dan 1 slag extra is echter niet mogelijk.

Het aantal honneurcombinaties in 1 hand is nogal variabel. Het zal vaak 0 zijn als er geen ondersteunende honneurs voorkomen. Het theoretische maximum is 18: een hand met AHVB, AHVB, AHVB, A telt 18 extra punten (3x 6) voor honneurcombinaties. Naast de 21 tophonneurslagen zijn dat in totaal 39 punten = 13 slagen.

Hoewel het aantal honneurcombinatiepunten dus kan uiteenlopen van 0 tot 18, is er volgens de kansberekening wel een gemiddelde te bepalen. Een hand heeft gemiddeld 2 punten op grond van honneurcombinaties.

Samenvatting slagkans honneurcombinaties

Tel voor elke honneur 1 punt extra bij als deze wordt vergezeld van een hogere honneur mits er voldoende contact is, d.w.z. dat de lagere honneur daadwerkelijk de hogere honneur steunt. Zo is de Tien in ATx geen ondersteunende honneur maar in ATxx kan de Tien wel een ondersteunende rol spelen. Dit komt neer op 1 punt extra bij 1 ondersteunende honneur, 3 punten bij 2 en 6 punten bij 3 ondersteunende honneurs.

In onderstaande tabel staan voor alle honneurs en honneurcombinaties van max. 4 kaarten zowel de slagkans van de tophonneurs als de extra slagkans op grond van honneurcombinatiepunten vermeld. Daarbij is de minimale lengte gegeven waaraan moet zijn voldaan; als de kleine kaart ontbreekt, is er reden voor 1 punt aftrek.

honneurs	TopHn	Combi	Totaal	honneurs	TopHn	Combi	Totaal
Kleur met 1 honneur				Kleur met 4 honneurs			
Ax	3	-	3	AHVB	6	6	12
Hx	2	-	2	AHVT	6	6	11
Vxx	1	-	1	AHBT	5	6	11
Bxx	0	-	0	AVBT	4	6	10
Txx	0	-	0	HVBT	3	6	9
Kleur met 2 honneurs				Kleur met 3 honneurs			
AHx	5	1	6	AHV	6	3	9
AVx	4	1	5	AHB	5	3	8
ABx	3	1	4	AHTx	5	3	7
ATxx	3	1	4	AVB	4	3	7
HVx	3	1	4	AVT	4	3	7
HBx	2	1	3	ABT	3	3	6
HTx	2	1	3	HVB	3	3	6
VBx	1	1	2	HVT	3	3	6
VTx	1	1	2	HBT	2	3	5
BTx	0	1	1	VBT	1	3	4

Een vergelijking met de standaard 4-3-2-1 telling

In de 4-3-2-1 telling van Milton Work is de som van het aantal honneurpunten per kleur 10 en bedraagt het totaal aantal punten per spel 40. In de slagkracht-telling is dit 6 punten per kleur en dus 24 punten in een spel. De slagkracht-telling kent daarentegen veel extra punten voor honneurcombinaties (1, 3, 6 per kleur). Als elke speler AHVB in een kleur heeft, dan zijn deze 6 punten voor tophonneurs en 6 punten voor honneurcombinaties waard en dus 12 punten. Opgeteld is dat dan 48 (honneur-)punten in een spel. De bandbreedte is dus tussen 24 en (in een extreem geval) 48. Het totaal aantal punten kan dus zowel lager als hoger uitvallen dan bij de Milton Work telling. Dit is conform de praktijk: er zijn spellen waarop er voor beide paren een manche is te behalen, maar ook spellen waarop het voor elk paar al lastig is om 7 slagen te halen.

Onderstaande tabel vergelijkt het aantal punten voor de 4-3-2-1 telling met de slagkracht-telling voor honneurs en honneurcombinaties.

honneurs	4-3-2-1	Slgkr.	honneurs	4-3-2-1	Slgkr.	honneurs	4-3-2-1	Slgkr.
1 of 4 tophonneurs			2 tophonneurs			3 tophonneurs		
Ax	4	3	AHx	7	6	AHV	9	9
Hx	3	2	AVx	6	5	AHB	8	8
Vxx	2	1	ABx	5	4	AHTx	7	8
Bxx	1	0	ATxx	4	4	AVB	7	7
Txx	0	0	HVx	5	4	AVT	6	7
AHVB	10	4	HBx	4	3	ABT	5	6
AHVT	9	11	HTx	3	3	HVB	6	6
AHBT	8	11	VBx	3	2	HVTx	5	6
AVBT	7	10	VTx	2	2	HBTx	4	5
HVBT	6	9	BTx	1	1	VBTx	3	4

Beide tellingen zijn te vergelijken als in de slagkrachttelling voor elke slag 3 punten wordt gerekend (en 2 punten voor 2/3 en 1 punt voor 1/3 slag). De vergelijking leidt na deze omrekening dan tot de volgende conclusies.

- Voor kleuren met 1 honneur (linksboven in bovenstaande tabel) kent de 4-3-2-1 telling steeds 1 punt meer toe. Dit is de meest voorkomende situatie.
- Voor kleuren met 2 honneurs (middelste kolommen in de tabel) kent de 4-3-2-1 telling 1 of 0 punten meer toe.
- Voor kleuren met 3 honneurs (rechts in de tabel) kent de slagkracht telling 1 of 0 punten meer toe.
- Voor kleuren met 4 honneurs (linksonder in de tabel) – de minst voorkomende situatie – kent de slagkracht telling 2 of 3 punten meer toe.

Voor een kleur met alle 5 tophonneurs – AHVBT – kent de 4-3-2-1 telling ook 10 punten toe, terwijl dit op grond van slagkracht 5 slagen is. Bedenk hierbij dat bij beide tellingen gemiddeld 3 punten goed is voor 1 slag.

De vergelijking bevestigt de eerdere uitgangspunten: de slagkrachttelling kent minder waarde toe aan geïsoleerde honneurs en meer waarde aan gecombineerde honneurs.

6. De slagkracht van lange kleuren

Slagkracht door lengte in een kleur

Niet alleen de waarde van de tophonneurs en de honneurcombinaties kan worden uitgedrukt in slagkracht, maar dat geldt ook voor de verdeling, de lengte van een kleur. Sommige slagen worden gemaakt door honneurs maar daarnaast zijn er lengteslagen. De slagkracht op grond van verdeling is in de beschouwingen over kaartwaardering onderbelicht in verhouding tot de slagkracht van honneurs.

Lengte in een kleur kan op 2 manieren bijdragen aan het totaal aantal te maken slagen: a) als deze kleur troef wordt, kunnen kaarten in deze kleur worden gebruikt voor introevers in een andere kleur (mits er één of meer andere korte kleuren zijn), b) als de lengte in deze kleur wordt vrijgespeeld (d.w.z. dat de hoge kaarten eerst zijn gespeeld) en de laatste kaart(-en) in deze kleur vrij is(zijn).

De verdeling heeft daarom in troefcontracten een andere betekenis dan in SA-contracten. Bij de kaartwaardering, dus nog voor het bieden, weet je meestal nog niet of het eindbod in SA of in troef zal zijn. De eerste kaartwaardering zal daar dus onafhankelijk van moeten zijn.

Bij lengte gaat het om de kaarten vanaf de vierde kaart van boven. Voor de eerste 3 kaarten is de honneurkracht bepalend. Pas vanaf de vierde kaart is er onafhankelijk van de positie van honneurs kans op een lengteslag.

Voor zevenkaarten of langer geldt dat ook de derde kaart een lengteslag kan worden, namelijk als in de eerste 2 slagen alle honneurs zijn gespeeld. Voor de volledigheid wordt opgemerkt dat vanaf een tienkaart ook de tweede kaart een lengteslag kan zijn, namelijk als de vier hoogste kaarten in de eerste slag vallen.

NB1. Lengte in een kleur kan ook slagen opleveren met hogere kaarten dan de vierde kaart ook als het niet om een honneur gaat. Dat is het geval bij een troefkleur. Het is mogelijk om de kaarten te gebruiken als introevers, nog voordat alle honneurs in deze kleur zijn gespeeld. De aanwezigheid van een gezamenlijke troefkleur is echter nog niet bekend bij de eerste kaartwaardering. De betekenis van het aantal kaarten in een kleur zal pas in het verdere biedverloop (en dus de latere kaarthetwaardering) blijken. Wij beperken ons hier tot de eerste kaartwaardering, dus zonder kennis van een mogelijke fit met partner.

NB2. Gemakshalve gaan we in onderstaande ervan uit dat de vierde (soms vijfde of zesde) kaart van een kleur in je hand lager is dan de hoogste kaart van een vierkaart (soms vijf- of zeskaart) bij een tegenstander.

Voor de bepaling van de slagkracht op grond van verdeling hanteren we de volgende uitgangspunten.

- het gaat steeds om het aantal slagen per **kleur**. De optelsom van de 4 kleuren in jouw hand is altijd 13, maar er zijn talloze verdelingen mogelijk.
- het aantal kaarten in één kleur is bij jou bekend. Omdat het totaal aantal kaarten in een kleur 13 is, weet je ook **het aantal ontbrekende kaarten**. Je weet echter niet hoe de ontbrekende kaarten zijn verdeeld over de andere 3 spelers (waarvan één je partner is). Hoe meer kaarten je partner heeft in jouw kleur, des te groter is de kans op meer slagen in die kleur. Hoe meer kaarten een tegenstander heeft in jouw kleur, des te kleiner is de

kans op meer slagen in die kleur.

- hoewel je niet weet hoe de ontbrekende kaarten zijn verdeeld, kun je wel inschatten wat **de meest waarschijnlijke verdeling(-en)** is(zijn). Op grond van kansberekening is namelijk na te gaan hoe groot de kans is om bij een bepaalde distributie een extra slag te maken.

The Official Encyclopedia of Bridge geeft Mathematical Tables voor distributie (5th ed. 1994, vanaf p. 276) en deze tabellen kunnen worden gebruikt voor berekening van de kans op extra slagen. Deze kans is uit te drukken in een procentuele waarschijnlijkheid. Vraag is of en in hoeverre je deze procentuele waarschijnlijkheid tot uitdrukking wil brengen in de kaartwaardering. Verschillende methoden zijn denkbaar. In aansluiting op het vorige hoofdstuk, zal in dit hoofdstuk een vertaling worden gegeven in dezelfde puntentelling voor honneurs en honneurcombinaties: 3, 2, 1 punt voor resp. 1, 2/3 en 1/3 slagkans. Dit betekent wel dat er een afronding plaats vindt op derden.

Hierna wordt per langste kleur in een hand bekeken welke extra slagkans er op grond van verdeling is van je hand. Het gaat hier nadrukkelijk om de eerste waardering van je hand waarbij je nog geen weet hebt van verdelingen bij de andere spelers. Daarbij is het mogelijk dat partner in jouw kleur ook lengte heeft. Dit vermindert de kans dat een tegenstander tegenzit in jouw kleur, maar het betekent nog niet altijd dat er daardoor extra slagen zijn. Als de verdeling van partner volledig dupliceert ten opzichte van jouw hand (b.v. met een identieke 5-3-3-2 verdeling), dan zijn er geen extra slagen. Bij de eerste waardering van je hand kun je daarmee nog geen rekening houden. In het verdere biedverloop kun je de waardering van je verdeling echter op- of afwaarderen.

Verdelingen met één vierkaart als langste kleur

De meest vlakke verdeling is 4-3-3-3. Er is geen introefwaarde omdat er geen korte kleuren zijn. De enige manier waarop bij deze verdeling een extra slag kan worden gemaakt, is als de kleur waarin je een vierkaart hebt, rond zit. Na 3x spelen waarop iedere speler bekend is, is jouw 4de kaart de 13de en laatste kaart in deze kleur en dus vrij. De kans op het rond zitten van een kleur als je zelf 4 kaarten in die kleur hebt (dus dat de kleur 4-3-3-3 is verdeeld), is echter maar gering.

In combinatie met de verdeling van partner is de slagkans iets groter. Partner kan b.v. ook een 4-3-3-3 verdeling met een vierkaart in dezelfde kleur. De overige kaarten in die kleur zitten dan 3-2, 4-1 of 5-0 verdeeld bij de tegenstanders. Bij de eerste waardering van je hand heb je echter nog geen weet hiervan.

Als er 11% kans is op een 3-3-3- verdeling van de overige kaarten, dan is er 89 % kans dat een van de andere spelers ten minste een vierkaart heeft in jouw lengte. Die kansen zijn evenredig gespreid over de overige 3 spelers, d.w.z. dat er bijna 30% kans is dat jouw partner lengte in jouw kleur heeft. Als partner een vijfkaart of langer heeft in jouw kleur, is partner's lengte in eerste instantie doorslaggevend. De kans op een vierkaart in dezelfde kleur bij partner – zonder dat een tegenstander een vijfkaart heeft, dus bij een 4-4-3-2 of 4-4-4-1 verdeling – is wel te bepalen. In het geval jij en je partner een 4-4 hebben in een kleur, dragen beide voor de helft bij aan de extra slagkans.

Onderstaande tabel geeft de kans weer van de verdeling van de overige 9 kaarten over de 3 andere spelers en de daaruit resulterende slagkans. De totale kans dat jouw vierkaart bijdraagt aan een slag voor jullie paar is dus 21,70 %.

verdeling	% kans	kans op 4krt bij partner	extra slagkans t.o.v partner
3-3-3	11,04 %	-	11,04%
4-3-2	45,16 %	$1/3 = 15,05\%$	$1/2 = 7,53\%$
4-4-1	9,41 %	Niet relevant: LT of RT heeft een vierkaart	
5krt of langer	34,39%	Niet relevant	-

De meest voorkomende verdeling is 4-4-3-2. Het voordeel van een 4-4-3-2 verdeling is a) dat je 2 biedbare kleuren hebt, d.w.z. kleuren die samen met ten minste een vierkaart in die kleur bij partner geschikt zijn als troefkleur, b) dat je 2 kansen hebt om bij het rond zitten van de kaarten de vierde kaart in die kleur te ontwikkelen tot slag, c) dat je in een kleur een doubleton hebt en in een troefcontract mogelijk een introever kunt maken. Een 4-4-3-2 verdeling mag je daarom opwaarderen. Dat geldt nog meer voor een 4-4-4-1 verdeling. Waardeer een 4-4-3-2 verdeling daarom op met 1 punt en een 4-4-4-1 verdeling met 2 punten.

- elke vierkaart = 18,6 % extra slagkans.

Verdelingen met een vijfkaart als langste kleur

Als je een vijfkaart hebt, dan is er kans dat de vijfde kaart vrij komt, maar ook dat de vierde + vijfde kaart vrij komen. Er komen twee kaarten vrij als de kleur 3-3-2 verdeeld is over de overige spelers. De kans hierop is 31,1 %. Ook als één van de andere spelers een vierkaart (47,1 % van de gevallen) heeft, is er de kans op 2 slagen namelijk als die vierkaart bij partner zit (15,7 % kans).

Er is 19,3 % kans dat een andere speler ook een vijfkaart (of langer) heeft; omdat die lengte ook bij partner kan zitten, is er slechts 12,9% kans dat de vijfde kaart geen slag wordt. Er is dus 87,1% kans dat de vijfde kaart wel een extra slag oplevert.

Verdeling	% kans	lengte partner	lengte LT/RT
3-3-2	31,1 %	Niet relevant	Niet relevant
4-2-2/4-3-1	47,1 %	$1/3 = 15,7 \%$	31,5 %
4-4-0	2,5 %	Niet relevant	2,5 %
Min. 5 krt	19,3 %	$1/3 = 6,4\%$	12,9 %

De kans op 2 lengteslagen is dus $31,1 + 15,7 + 6,4 = 53,2 \%$.

De kans op 1 lengteslag is dus $31,5 + 2,5 = 34,0 \%$.

De kans op 0 lengteslagen is 12,9%.

De kans op lengteslagen is dus $(53,2 * 2) + 34 = 140,4 \%$ oftewel 1,4 slag.

Afgerond op derden is dit = $4/3$ slagkans, d.w.z. (bijna) 1 voor de vijfde kaart en (ruim) $1/3$ voor de vierde kaart.

De algemene regel is als volgt samen te vatten:

- tel voor elke vijfkaart: 4 punten.

Extra slagkracht op grond van distributie per verdeling:

5-3-3-2: 4 (een extra slagkans van $4/3$ slag)

5-4-2-2:	5 (een extra slagkans van $4/3 + 1/3$)
5-4-3-1:	5 (idem)
5-4-4-0:	6 (een extra slagkans van $4/3 + 2/3$)
5-5-2-1 of 5-5-3-0:	8 (een extra slagkans van $8/3$).

Bij de eerste kaartwaardering mag voor een vijfkaart dus 1,4 lengteslag = 4 punten worden gerekend. Afhankelijk van het biedverloop zal de slagkans hoger of lager worden ingeschat, maar steeds tussen de 0 en 2. Een goede herwaardering bij latere biedingen is dus zeer essentieel.

Onderstaande tabel geeft een overzicht van de slagkracht op grond van distributie voor alle combinaties met maximaal een vijfkaart. Tevens is het percentage kans vermeld dat deze hand in de praktijk voorkomt (de overige kansen – altijd nog ruim 20 % - betreffen handen met tenminste een zeskaart).

Verdeling	4-3-3-3	4-4-3-2	4-4-4-1	5-3-3-2	5-4-2-2 5-4-3-1	5-4-4-0	5-5-2-1 5-5-3-0
Extra slagkans /punten	0	$1/3$	$2/3$	$1\ 1/3$	$1\ 2/3$	2	$2\ 2/3$
Kans op verdeling	10,5%	21,6%	3,0%	15,6%	10,6% 12,9%	1,2%	3,2% 0,9%

Verdelingen met een zeskaart of langer

Voor verdelingen met een zeskaart of langer is er extra slagkans op grond van deze lengte. In een zeskaart of langer, mag je verwachten dat elke 5^{de} en elke 6^{de} kaart een slag opleveren. Deze waarde is gebaseerd op de kansberekening voor de verdeling van de uitstaande kaarten, maar dit is natuurlijk geen garantie voor een gunstig zitsel. Als je een zeskaart hebt, is de kans dat een andere speler ook een zeskaart in die kleur heeft minder dan 1%. De kans dat een andere speler een vijf- of zeskaart heeft is 9%, d.w.z. slechts 6% dat een tegenstander tegen zit.

- **Tel in een zeskaart of langer 1 slag bij voor elke vijfde kaart of meer.**

Als er naast de zeskaart nog een tweede lange kleur aanwezig is, dan gelden daarvoor de eerder genoemde regels: een vierkaart telt voor 1 punt en een vijfkaart voor 4 punten.

Des te langer de kleur, des te groter de kans dat meer kaarten in deze kleur ook een slag opleveren. Des te meer kaarten jij hebt in deze kleur, des te minder kaarten hebben de tegenstanders. Bij een zeskaart is de kans groot dat de uitstaande kaarten in 3 speelronden zijn gevallen en dat je dus zowel de 4^{de}, 5^{de} als 6^{de} kaart in deze kleur maakt. En mocht er bij de uitstaande kaarten toch een vierkaart zitten, dan is er ook nog $1/3$ kans dat partner deze heeft. In een zeskaart mag je daarom ook aan de 4^{de} kaart in deze kleur 2 punten toekennen i.p.v. 1. In een zevenkaart mag je zelfs aan de 4^{de} kaart 3 punten toekennen. Echter, je mag een kaart niet 2x waarderen: als de 4^{de} kaart een honneur is (en er dus 3 hogere honneurs zijn), dan is deze al gewaardeerd op 3.

- **Herwaardeer de 4^{de} kaart in een zeskaart met 1 punt extra.**

De herwaardering van de vierde kaart in een lange kleur geldt ook voor zevenkaarten en langer en geldt dan ook voor de derde kaart in die kleur. Bij een zevenkaart is de kans 14,5 % dat de overige kaarten 2-2-2 zijn verdeeld en dat de derde kaart dan een slag wordt. Maar van de overige 85,5 % is er 1/3 kans dat partner ten minste een driekaart heeft. De derde kaart in een zevenkaart mag daarom worden opgewaardeerd met 1 punt en de derde kaart in een achtkaart met 2 punten.

- Herwaardeer de 4^{de} kaart in een zevenkaart of langer op 3 punten en de derde kaart op 1 punt.
- Herwaardeer de 3^{de} kaart in een achtkaart op 2 punten.

Gemiddelde extra slagkracht door verdeling

Op grond van de kansen op een bepaalde verdeling van kleuren is te berekenen dat het totaal van de slagkracht voor de verdeling gemiddeld 4 punten is. De variatie is echter zeer groot: van 0 bij een 4-3-3-3 tot 21 = 7 slagen in een tienkaart vanaf de Boer.

Overzicht

De tabel geeft weer waarvoor extra slagkracht worden toegekend en hoeveel.

Tophonneurs	Honneurcombinaties	Verdeling		
A, H, V	H V B T met hogere honneur	4krt	5krt	6krt of langer
3, 2, 1	1 per hogere honneur	1 voor elke extra 4krt	4 voor elke 5krt	3 voor elke 5 ^{de} krt of langer

Voorbeelden

Hieronder staan voorbeelden van vier – reeds in § 1 genoemde – handen met daarbij de volledige slagkracht-telling. De 4 handen hebben elk 10 hcp volgens de Milton Work telling. Per hand volgt de berekening van het aantal slagen.

AHVBT98765432 | - | - | - = AHVBT = 2 tophonneurslagen + 3 honneurcombinatieslagen = 5 slagen. Voor elke kaart meer dan een vijfde kaart geldt 1 slag extra. 98765432 tellen dus voor 8 slagen. Samen 13 slagen.

AVT86 | HB975 | 42 | 3 Er zijn 2 tophonneurslagen en 1 1/3 combinatieslagen = 3 1/3. Voor de 5-5-2-1 verdeling worden 2 distributieslagen geteld. Totaal: 5 1/3 slagen.

AHVB | T53 | 972 | 864 = 2 tophonneurslagen en 2 combinatieslagen = 4 slagen.

AT62 | H95 | V84 | B73 = 2 tophonneurslagen maar geen extra waarden (2 slagen).

De slagkracht telling blijkt dus een veel nauwkeuriger maat voor de waardering van een hand. De 10 hcp volgens 4-3-2-1 kunnen qua slagkracht 2 tot 13 slagen zijn.

Voor de eerste waardering van je hand (dus nog voor het bieden) is de slagkracht telling een veel betere benadering dan de 4-3-2-1 telling: meer nauwkeurig, meer betrouwbaar en beter onderbouwd. De slagkracht telling is voor elke hand te gebruiken.

Verdeling is niet alleen van belang bij troefcontracten, maar ook bij SA-contracten. Bij een vijfkaart heb je vaak een extra slag, zonder dat je hiervoor honneurpunten nodig hebt. Een gevulde vijfkaart – d.w.z. met zeker 2 honneurs – is daarom extra waardevol. Dankzij de 2 honneurs is de kans groot dat je de lage (laagste) kaart(en) van deze kleur kunt vrijspelen.

Tip: open vaker 1SA met 14 hcp en een gevulde vijfkaart. Deze tip heeft ook een keerzijde. Tweede tip: open geen 1SA met 17 hcp en een gevulde vijfkaart. Waardeer deze hand op en behandel deze alsof het een 18-19 hcp hand betreft.

Deze benadering draagt ook bij aan de waardering van 20+ SA-handen. In de traditionele biedsystemen wordt onderscheid gemaakt tussen 20-21 hcp handen, 22-23, 24-25 en zelfs 26+ handen. Dit legt teveel nadruk op het aantal hcp. Waardeer secce honneurs of honneurcombinaties af. Waardeer lengteslagen op. Je geeft dan een betere waardering van (de slagkracht van) je hand dan enkel het aantal hcp.

7. Een kaartwaardering zonder puntentelling

Is een puntentelling een noodzakelijk hulpmiddel?

De 4-3-2-1 hcp telling is wereldwijd ingeburgerd. Het is een soort universele taal. Tegelijkertijd is het geen verplichting. Nergens in de Spelregels staat het gebruik van een (deze) puntentelling voorgeschreven. Maar is er een alternatief?

De kern van een puntentelling is de kaartwaardering. Het is een hulpmiddel om te bepalen welk openingsbod en biedniveau verantwoord is (en m.n. een manche, klein of groot slem). Het is dus een hulpmiddel om het aantal te behalen slagen te bepalen. Maar of dit hulpmiddel noodzakelijk is, hangt af van de vraag of er niet een meer directe manier is om de slagkracht van een hand – en de gecombineerde handen – te bepalen. Kunnen we de puntentelling als hulpmiddel overslaan en terugkeren naar de bron, de oorspronkelijke vraag naar de slagkracht van een hand?

Een bijkomende omstandigheid is dat het verband tussen 4-3-2-1 telling en het aantal slagen niet rechtstreeks is. Er zijn altijd aanvullende vuistregels nodig b.v. dat 25 hcp nodig is voor de manche in SA of een major. Of 28 hcp voor een manche in een minor. En 32 punten voor een klein slem.

Een spel telt 40 hcp en er zijn 13 slagen te halen. Dat is gemiddeld 3 hcp voor 1 slag. De zojuist genoemde vuistregels voor een manche of slem bewijzen al dat dit niet juist is. 9 slagen in SA zou bij 25 hcp mogelijk zijn, terwijl de tegenstanders met 15 hcp niet meer dan 4 slagen zouden halen. Eén A is 4 hcp, maar met één A kun je nooit meer dan 1 slag halen. Als het verband tussen aantal hcp en aantal slagen niet direct is, waarom dan deze omwegen en inconsistenties?

Een alternatieve benadering

Op basis van de in § 4 afgeleide 3:2:1 verhouding tussen A:H:V en van de overige uitgangspunten (honneurs per kleur, extra slagkracht door honneurcombinaties, minder slagkracht door honneur(-combinaties) in korte kleuren, lengteslagen) wordt hierna een alternatieve benadering ontwikkeld op basis van slagkracht. Door de eerder gegeven onderbouwing is deze benadering in elk geval meer begrijpelijk: de relatie met het doel, het aantal te behalen slagen, is veel directer en duidelijker. Dus:

- Waardeer per kleur
- Waardeer naar slagkracht.

De vraag is of deze alternatieve benadering gebruiksvriendelijker is. De benadering zoals die hierna wordt uitgewerkt, werkt veel met breuken: $\frac{2}{3}$ kans, resp. $\frac{1}{3}$ kans. Ook als de kans op een slag enigszins afwijkt van het tellen in derden, dan wordt voor de eenduidigheid toch hierop teruggevallen.

In § 5 en 6 is deze alternatieve benadering uitgedrukt in punten. Deze is niet goed vergelijkbaar met de hcp-telling en heeft verder als risico dat het tellen van punten weer hoofdzaak wordt in plaats van het tellen van slagen. Hierna zal enkel worden gesproken

in termen van slagkans en slagkracht. Hiermee wordt aangetoond dat een puntentelling overbodig is. De vraag blijft echter wat gebruiksvriendelijker is: tellen in slagkans of tellen in hiervan afgeleide punten. Die keuze is aan de speler.

Voor de leesbaarheid wordt hierna *1 gebruikt voor 1/3 slag, *2 voor 2/3 en *3 of 3/3 dat gelijk is aan 1. Als er staat 2*1, dan betekent dit 2 1/3 slag. En b.v. *6 = 6 x 1/3 (= 2) slagen.

Slagkracht

De slagkracht van een hand waarden we met 3 zaken die of met honneurs of met verdeling te maken hebben.

- Honneurs: a) Tophonneurs (A, H, V) [zie § 4 en 5]
- Honneurs: b) Combinaties van honneurs in 1 kleur [zie § 5]
- Verdeling (distributie en lengte) [zie § 6]

Deze zaken bestaan naast elkaar. Bij de toepassing van deze elementen gaat het om de gecombineerde slagkracht.

Tophonneurs

De initiële slagkracht van de drie tophonneurs is eerder (§ 4) besproken:

- A = 1 slag
- H = *2 slag
- V = *1 slag

Een A is in elke positie 1 slag waard. Een H is een slag als het A bij de partner zit of bij de RT, maar niet als deze bij de LT zit. In 2 van de 3 situaties is de H dus een slag, dus *2. De slagkans van Vxx is *1.

De totale slagkracht van de tophonneurs in 1 kleur is 2 (1 + *2 + *1); het totaal aantal tophonneurslagen in 1 spel – tevens het maximum voor 1 hand – is 8.

Voor het bepalen van de openingskracht van een hand is een correctie van belang als de tophonneur sec zit of in het geval van een V niet gedekt is. De reden is dat de slagkans van H sec, V sec of Vx beduidend lager is en in het geval van een A dat de vangkans van een honneur bij de tegenstanders en de tempokracht ook veel minder zijn.

A sec, H sec, V sec of Vx = *1 slagkans aftrek.

Honneurcombinaties in 1 kleur

Als er meerdere honneurs – dus ook de lagere honneurs B en de T - in 1 kleur zitten, dan versterken ze de kans op slagen in die kleur. We bekijken deze extra slagkans vanuit het perspectief van de lagere honneur. Een lagere honneur is meer waard als deze wordt gedekt door een hogere honneur. De situatie kan ook worden bekeken vanuit het perspectief van de hogere honneur: als er meer ondersteuning is van lagere honneurs, wordt de slagkans groter. Beide invalshoeken komen op hetzelfde neer: de slagkans van alle honneurs in 1 kleur.

De combinatie van honneurs en daarmee de samenwerking tussen de honneurs kan verschillende vormen aannemen:

- Aaneensluitende honneurs (b.v. AH, HV, VB, BT). Bij een aansluitende honneur (is de lagere honneur feitelijk evenveel waard als (uitwisselbaar met) de hogere honneur. Deze regel geldt ook voor 3 of 4 aaneensluitende honneurs. De laagste honneur is uitwisselbaar met de hoogste en dus evenveel waard.
 - Twee honneurs met een ontbrekende tussenhonneur, oftewel een snitpositie. Dit betreft AV, HBx en VTx. AV levert niet alleen een extra slag op als partner Hxx heeft, maar ook als de RT de H heeft.
 - Eén tophonneur met 2 lagere honneurs. Dit levert een dubbele snitpositie op. Dit geldt bv voor AVT, maar ook voor ABT en zelfs voor HT9. Elke ondersteunende honneur in een kleur draagt bij aan de slagkracht in die kleur.
 - Eén tophonneur met 1 lagere honneur, b.v. ATxx, HTx, VTx. Indien partner ook een honneur heeft in deze kleur, neemt de gezamenlijke slagkans toe.
- Tel *1 slagkans voor elke ondersteunende honneur (incl. B en T) in een kleur

Op deze regel is een uitzondering, namelijk als de honneurcombinatie geen ondersteunende lage kaarten heeft, dus sec zit. Dit geldt voor combinaties vanaf de Heer en dus niet voor AH en AV. Vergelijk b.v. HV met HVx. In de laatste combinatie is er sprake van 2 slagen als de RT het A heeft en er 2x naar HVx kan worden toegespeeld. Bij HV sec zal er altijd een honneur vallen onder een vijandelijke A. Ook bij HB sec of VT sec neemt de totale slagkans af.

- Trek *1 slagkans af voor secce combinaties van 2 honneurs.

Aantal honneurs in een kleur

Voor elke ondersteunende honneur in een kleur (mits voldoende lengte) tel je dus *1 bij; voor 2 ondersteunende honneurs tel je zelfs nog eens *1 bij: de laagste honneur ondersteunt zowel de hoogste als de middelste honneur. Vanuit het perspectief van de lagere kleur geldt dat je voor elke hogere honneur in een honneurcombinatie *1 slagkans bijtelt. Voor 2 hogere honneurs mag je zelfs *2 optellen.

In de praktijk hoef je alleen het aantal honneurs in de kleur te tellen. Een tweede (nuttige) honneur in de kleur = + *1. Een tweede extra honneur in de kleur = *1 + (*1 + *1) = *3 = samen 1 extra slag. Drie extra honneurs = *1 + (*1 + *1) + (*1 + *1 + *1) = + 2. Dus:

Aantal honneurs	1	2 #	3	4
Extra slagkans	0	*1	*3 = + 1	*6 = + 2

tenzij: AT, HV, HB of HT sec, VB of VT sec, BT sec.

In het begin zul je alle honneurs en honneurcombinaties apart gaan tellen. Maar al vrij snel zul je de combinaties van honneurs in 1 kleur gaan herkennen en kun je meteen daarvoor het goede aantal slagen aanduiden. Bij elke kleur gaat het dan om het waarschijnlijke aantal slagen. Voor de totale waardering van je hand hoef je dan hoogstens 4 getallen op te tellen, namelijk als je in alle 4 kleuren een honneur hebt. Een uitwerking is te vinden in aan het einde van dit hoofdstuk.

Het aantal honneurcombinaties in 1 hand is nogal variabel. Het zal vaak 0 zijn als er geen ondersteunende honneurs voorkomen. Het theoretische maximum is 18: een hand met AHVB, AHVB, AHVB, A telt $18 \times *1$ (= 6) extra slagkans voor honneurcombinaties. Hoewel het aantal honneurcombinaties dus kan uiteenlopen van 0 tot 18, is er volgens de kansberekening wel een gemiddelde te bepalen. Een hand heeft gemiddeld *2 extra slagkans op grond van honneurcombinaties.

Samenvatting slagkans honneurs en honneurcombinaties

In onderstaande tabel staan voor alle honneurs en honneurcombinaties van max. 4 kaarten zowel de slagkans van de tophonneurs als de extra slagkans op grond van honneurcombinatiepunten vermeld. Daarbij is de minimale lengte gegeven waaraan moet zijn voldaan; als de kleine kaart ontbreekt, is er reden voor *1 aftrek.

honneurs	TopH	Combi	Totaal	honneurs	TopH	Combi	Totaal
Kleur met 1 honneur				Kleur met 4 honneurs			
Ax	1	-	1	AHVB	2	*6	4
Hx	*2	-	*2	AHVT	2	*6	3*2
Vxx	*1	-	*1	AHBT	1*2	*6	3*2
Bxx	0	-	0	AVBT	1*1	*6	3*1
Txx	0	-	0	HVBT	1	*6	3
Kleur met 2 honneurs				Kleur met 3 honneurs			
AHx	1*2	*1	2	AHV	2	*3	3
AVx	1*1	*1	1*2	AHB	1*2	*3	2*2
ABx	1	*1	1*1	AHTx	1*2	*3	2*1
ATxx	1	*1	1*1	AVB	1*1	*3	2*1
HVx	1	*1	1*1	AVT	1*1	*3	2*1
HBx	*2	*1	1	ABT	1	*3	2
HTx	*2	*1	1	HVB	1	*3	2
VBx	*1	*1	*2	HVT	1	*3	2
VTx	*1	*1	*2	HBT	*2	*3	1*2
BTx	0	*1	*1	VBT	*1	*3	1*1

Slagkracht op grond van verdeling

Naast slagen op grond van (top-)honneurs, worden ook slagen gemaakt op grond van de verdeling. Bij de kaartwaardering, dus nog voor het bieden, weet je meestal nog niet of het eindbod in SA of in troef zal zijn. De eerste kaartwaardering zal daar dus onafhankelijk van moeten zijn.

Op grond van kansberekening is na te gaan welke kans er bij een bepaalde distributie is om op grond van de verdeling een extra slag te maken. Het gaat dan om jouw aantal kaarten in een kleur in relatie tot het aantal kaarten van die kleur bij de andere 3 spelers (waarvan één je partner is). Hierna wordt per langste kleur in een hand bekeken welke extra slagkans er op grond van verdeling is.

Verdelingen met een vierkaart als langste kleur

4-3-3-3. Er is nauwelijks introefwaarde omdat er geen korte kleuren zijn. De enige manier waarop bij deze verdeling een extra slag kan worden gemaakt, is als de kleur waarin je een vierkaart hebt, rond zit. De kans daarop is echter maar 11 %. Dit is te weinig voor extra slagkans.

4-4-3-2 of 4-4-4-1. De meest voorkomende verdeling is 4-4-3-2. Het voordeel van een 4-4-3-2 verdeling is a) dat je 2 biedbare kleuren hebt, d.w.z. kleuren die samen met ten minste een vierkaart in die kleur bij partner geschikt zijn als troefkleur, b) dat je 2 kansen hebt om bij het rond zitten van de kaarten de vierde kaart in die kleur te ontwikkelen tot slag. Voor een 4-4-3-2 verdeling mag je daarom *1 slagkans bijtellen. Voor een 4-4-4-1 verdeling zelfs *2.

- tel voor elke extra vierkaart + *1.

Verdelingen met een vijfkaart als langste kleur

Als je een vijfkaart hebt, dan is er kans dat de vijfde kaart vrij komt, maar ook dat de vierde + vijfde kaart vrij komen. Omdat je zelf 5 kaarten hebt, blijven er 8 over voor de andere spelers (waaronder je partner). De kans dat de vierde kaart van een vijfkaart vrij komt is aanzienlijk hoger dan voor de vierde kaart van een vierkaart. Er komen twee kaarten vrij als de kleur 3-3-2 verdeeld is. De kans hierop is 31,1 %. Omdat een langere kleur dan een driekaart ook bij partner kan zitten, neemt de kans op 2 lengteslagen toe tot 53,2 %. De kans op 1 lengteslag is 34%, de kans op geen lengteslag (een vijfkaart of langer bij een tegenspeler) is 12,9%. De combinatie van deze kansen is dat je bij de eerste kaartwaardering voor een vijfkaart 1*1 slag mag rekenen.

- tel voor elke vijfkaart: + 1*1 slag.

Extra slagkracht op grond van distributie per verdeling:

5-3-3-2:	1*1 (een extra slagkans van 4/3 slag)
5-4-2-2:	1*2 (een extra slagkans van 4/3 slag + 1/3 slag)
5-4-3-1:	1*2 (idem)
5-4-4-0:	2 (een extra slagkans van 4/3 + 2/3)
5-5-2-1 of 5-5-3-0:	2*2 (een extra slagkans van 8/3).

Onderstaande – herhaalde - tabel geeft een overzicht van de slagkracht op grond van distributie voor alle combinaties met maximaal een vijfkaart. Tevens is het percentage kans vermeld dat deze hand in de praktijk voorkomt (de overige kansen – altijd nog ruim 20 % - betreffen handen met tenminste een zeskaart).

Verdeling	4-3-3-3	4-4-3-2	4-4-4-1	5-3-3-2	5-4-2-2 5-4-3-1	5-4-4-0	5-5-2-1 5-5-3-0
Extra slagkans	0	*1	*2	*4 = 1*1	*5 = 1*2	*6 = 2	*8 = 2*2
Kans op verdeling	10,5%	21,6%	3,0%	15,6%	10,6% 12,9%	1,2%	3,2% 0,9%

Verdelingen met een zeskaart of langer

Voor verdelingen met een zeskaart of langer is er extra slagkans op grond van deze lengte. In een zeskaart of langer, mag je verwachten dat elke 5^{de} en elke 6^{de} kaart een slag opleveren.

Als er naast de zeskaart nog een tweede lange kleur aanwezig is, dan gelden daarvoor de eerder genoemde regels: een vierkaart telt voor *1, een vijfkaart voor 1.

Des te langer de kleur, des te groter de kans dat meer kaarten in deze kleur ook een slag opleveren. Des te meer kaarten jij hebt in deze kleur, des te minder kaarten hebben de tegenstanders. In een zeskaart mag je daarom ook aan de 4^{de} kaart in deze kleur *1 extra slagkans toekennen. In een zevenkaart mag je zelfs aan de 4^{de} kaart *3 toekennen. De herwaardering van de vierde kaart in een lange kleur geldt ook voor zevenkaarten en langer. Vanaf een achtkaart geldt dit ook voor de derde kaart in de kleur (mits dit geen honneur is).

- Tel in een zeskaart of langer 1 slag bij voor elke vijfde kaart of meer.
- Herwaardeer de 4^{de} kaart in een zeskaart met *1 extra.
- Herwaardeer de 4^{de} kaart in een zevenkaart of langer op 1 en de derde kaart op *1.
- Herwaardeer de 3^{de} kaart in een achtkaart op *2.

De volgende tabel geeft een overzicht van het totaal aan lengteslagen (dus buiten de (top-)honneurs om).

Langste kleur	4-kaart	5-kaart	6-kaart	7-kaart	8-kaart	9-kaart
Lengteslagen	0	1*1	2*2	4*1	5*2	7

NB. Des te langer de kleur, des te meer is voor het aantal lengteslagen het aantal losers van belang: lengteslagen = aantal kaarten in de kleur min het aantal verliezers.

SAMENVATTING

Het is dus mogelijk om voor elke hand de slagkracht (= kans op slagen) te bepalen met de aanwezigheid van tophonneurs, samenwerkende honneurs (dus honneurcombinaties) en de verdeling. De kaartwaardering op grond van slagkracht heeft een logische onderbouwing. De tabel geeft weer waarvoor slagkracht wordt toegekend en hoeveel.

Tophoneurs	Honneurcombinaties (AHVBT) in één kleur	Verdeling: lengteslagen	
A: *3 (=1) H: *2 V: *1	2 honneurs: *1 3 honneurs: *3 (=1) 4 honneurs: *6 (=2)	Extra 4krt: *1 Elke 5krt: 1*1 Elke 6krt: 2*2	7krt: 4*1 8krt: 5*2 9krt: 7
- *1 voor secce tophonneur en secce combinatie van 2 honneurs			

8. Herwaardering van je hand in de bieding

Eerste kaartwaardering en herwaardering

Om een optimaal contract te bereiken probeer je met biedingen informatie uit te wisselen met je partner. Daarbij gaat het om a) een goede beschrijving van je hand en b) de aansluiting tussen jouw hand en die van partner. Na elke biedronde heb je meer informatie gekregen. Na elke biedronde dien je daarom de slagkracht van je eigen hand te herwaarderen. Herwaardering kan zowel een opwaardering als een afwaardering zijn. Omdat de slagkans steeds met *1 vermeerderd of vermindert, dien je de waarde van je hand ook steeds met *1 te wijzigen. Hou niet vast aan je eerste telling!

Hierna volgen een aantal vuistregels voor herwaardering die aansluiten op de eerste kaartwaardering van je hand volgens de slagkracht-telling.

De tegenpartij biedt mee

Als je LT puntenkracht toont, waardeer dan de honneurkracht van je hand af.

Als je LT – de speler na jou – lengte heeft in een van jouw kleuren, waardeer dan evt. honneurs in deze kleur af. De kans is groot dat ook de ontbrekende honneurs achter je zitten.

Als de RT puntenkracht toont, herwaardeer dan jouw honneur(-combinaties): de kans dat een snit goed zit, is gestegen.

Introefwaarde korte kleuren

In een troefcontract kunnen korte kleuren waardevol zijn vanwege de mogelijkheid van introevers. Je kunt dan meer slagen maken en je slagkracht neemt toe. Voor een hand met een korte kleur heb je in eerste instantie al slagkracht bijgeteld; niet vanwege de korte kleur zelf, maar vanwege de verdeling in (2 van de drie) andere kleuren.

Nadat een fit is gevonden, kun je slagkracht bijtellen voor introevers in je korte kleuren. Let op: het bijtellen van slagkracht betreft niet de korte kleur als zodanig, maar de kans dat je extra slagen maakt door introevers! Een korte kleur beperkt je mogelijke verliezers in die kleur, maar de extra slagen komen door introevers.

Het maximaal aantal introevers is het verschil tussen het aantal kaarten in die kleur bij jou t.o.v. het aantal bij partner. Als partner een driekaart heeft in jouw doubleton, is maximaal 1 introever mogelijk; als partner echter een vierkaart heeft, dan zijn er misschien 2 introevers.

Verder is het aantal introevers gelimiteerd door het aantal troeven dat je hebt, waarbij je moet bedenken dat de tegenpartij met troef kan starten, en zo mogelijk later kan naspelen.

Ook is de introefkracht beperkt als de partner juist veel hoge kaarten in die kleur heeft en met die hoge kaarten een slag kan maken.

Verder is er geen introefwaarde als je zelf al lengte in de troefkleur hebt en evt. introevers niet leiden tot extra slagen.

Ook is er de kans dat je moet troeven met honneurs, waardoor mogelijk een hoge troefkaart bij de tegenstanders wordt ontwikkeld (b.v. AHVB bij jou en 5432 bij partner).

Neem als voorbeeld een hand met een 7-3-2-1 verdeling. Je hebt hier weliswaar een singleton en een doubleton, maar hiervoor mag je geen slagkracht tellen. Elke introever is namelijk van een vaste slag in de lange kleur. In de slagkracht-telling geven we voor zo'n hand al extra slagen voor de lengte. Die lengteslagen komen in de plaats van opwaardering voor de korte kleuren.

Een ander voorbeeld is een 4-4-4-1 verdeling. Als je met partner een fit hebt in een van je vierkaarten, dan komt de singleton juist goed van pas. Je kunt jouw troeven apart maken van de troeven van partner. Voor elke troef die je apart kunt maken, mag je dan 1 slag bijtellen! Nogmaals: je telt niets bij voor jouw korte kleur, maar je telt bij voor evt. extra slagen als gevolg van introeven.

- **Tel – naast de extra slagen voor je verdeling - geen slagen bij voor korte kleuren. Tel lengte- en evt. extra slagen bij voor extra introevers t.o.v. je partner.**

Het bekendste voorbeeld is een 4-4-4-1 verdeling bij jou en een 4-4-1-4 verdeling bij partner. Als je in alle kleuren de A hebt en de tegenstanders steeds moeten bekennen, dan kun je – zelfs na troefstart - 10 slagen maken: 4 Azen en aan elke kant 3 introevers. Zo kun je met 16 hcp nog een manche in een hoge kleur maken!

Een laatste voorbeeld: stel je hebt een 5-4-2-2 verdeling. Je hebt met partner een fit in jouw vierkaart. Je weet dat partner kort is in jouw vijfkaart. Je hebt 2 doubletons, maar veel introefwaarde. De tegenstanders kunnen met troef starten; je zult waarschijnlijk nog van slag moeten in je doubletons waardoor de tegenstanders weer troef kunnen inspelen. Het is dus zeer de vraag of je toekomt aan een introever in jouw hand. Maar overweeg ook de hand van jouw partner. Het ligt meer voor de hand dat jouw partner de introevers kan maken op de lage kaarten van jouw vijfkaart. De lengte aan jouw kant moet dan intact blijven om controle over de troefkleur te houden. Laat je partner dus slagen extra tellen voor zijn introefwaarde en niet jij!

Bij een 5-4-3-1 verdeling is de kans op introevers aan jouw kant in de kleur van je singleton weer groter. Een 5-4-2-2 en een 5-4-3-1 verdeling zijn beide op +1 slag gewaardeerd qua verdeling. Je kunt na een gevonden fit aan jouw 5-4-3-1 verdeling extra waarde toekennen vanwege introevers in de kleur van je singleton, waardoor de totale waarde ervan toeneemt t.o.v. de 5-4-2-2.

- **Probeer na het ontdekken van een fit met partner korte kleuren aan te geven.**

Hou in het algemeen altijd rekening met de informatie die je al aan partner hebt overgedragen. Tel alleen extra (*1) slagen toe voor iets wat je nog niet hebt vermeld!

Ook in een SA-contract moet je letten op korte kleuren. Een singleton kun je maar eenmaal voorspelen. Tegenover b.v. AVTx of HB9x is dat nadelig omdat je dan maar eenmaal kunt snijden. Als je de kleur een tweede keer wilt aanspelen, dan moet dat uit de hand met de honneurs. Je bent dan de extra slagkracht op grond van snijden kwijt. Waardeer daarom je hand af (-*1 slag).

Bovenstaande verklaart ook mijn weerzin tegen de zogenaamde **Bergen raises** na een opening van 1Hrt of 1Sch. De antwoorder geeft dan aan of hij 6-9 of 10-11 punten en of hij 3 of 4 troeven mee heeft. Ik vind dit een voorbeeld van puntenkul. Tegenover een 5-3-3-2 verdeling voegt een 4-3-3-3 verdeling niets toe. Echter, als een van beide handen een korte kleur heeft, dan is er introefkans en neemt het perspectief op meer slagen toe. Probeer dus bij een troeffit de korte kleuren en daarmee mogelijke introefwaarde te ontdekken!

De **Losing Trick Count** is in deze situaties wel een goed hulpmiddel. Tel je verliezers, trek hiervan het aantal slagen af dat partner belooft en je weet tot hoever je kunt bieden! Ook **splinter fitbiedingen** zijn een goed alternatief. Je kunt in 1 bod troefsteun + een splinter aangeven. Partner kan dan beoordelen of de splinter tot extra (troef-)slagen zal leiden.

Nuttige en verspilde honneurs

Voor de initiële opening hebben we voor korte kleuren met enkel honneur(s) -*₁ gerekend. In het verdere bieden zul je vaak deze kaarten moeten herwaarderen.

Aas sec. Het Aas kun je opwaarderen t.o.v. Hx bij partner. Ook is een secce Aas nuttig tegenover xxx bij partner omdat je dan in een troefcontract introevers kunt maken in deze kleur. VBx of VTx bij partner zijn echter geen samenwerkende en dus verspilde honneurs. Ook Bxx is niet nuttig maar daarvoor werd in de slagkracht-telling al geen slag toegekend.

Heer sec. De Heer kun je opwaarderen als partner Ax heeft. Ook tegenover VBx is de H nuttig. Maar tegenover Bxx of xxx heeft de H nauwelijks slagkracht. Wel kan de singleton nuttig zijn t.b.v. introevers, dus mogelijk kun je extra slagkracht bijtellen voor mogelijke troefslagen.

Vrouw sec of Vx. Voor V of Vx kende je aanvankelijk geen slagkracht toe (*₁ honneurkracht – *₁ aftrek voor de korte kleur). Mogelijk kun je de V opwaarderen als deze nuttig is voor partner.

AB, HV, HB, HT, VB, VT. Aan deze holdings kende je minder waarde toe omdat de honneurcombinatie sec zat. Maar indien partner juist sterk is in deze kleur, kun je de combinatie opwaarderen.

De verdedigende kracht

Bij bridge zijn er 4 situaties die je moet onderscheiden en waarop je tijdens de bieding moet anticiperen.

	Jij of je partner speelt een contract	De tegenpartij speelt een contract
SA	Zelf een SA-contract spelen	Een SA-contract tegenspelen
troef	Zelf een troef-contract spelen	Een troefcontract tegenspelen

Bij bieden volgens de slagkracht-telling moet je goed onderscheid maken tussen de aanvallende kracht – het aantal speelslagen dat je hand waard is en de mate waarin dat aansluit op de speelkracht van partner – en de verdedigende kracht – het aantal slagen dat je denkt te hebben in de verdediging mocht de tegenstander zelf hoger bieden, al of niet als uitnemer.

In een SA-contract zijn er vaak maximaal 4 – soms 5 – slagen per kleur. Gemiddeld zal het aantal slagen per kleur dus ca. 3 zijn. De oorspronkelijke slagkracht-telling voor de drie tophonneurs (1, *2, *1) is dan nog steeds een goede indicatie van de verdedigende slagkracht.

In een troefcontract zijn er vaak 5 of meer slagen voor troeven. Het aantal mogelijke slagen in de bijkleuren is dan 8 of minder. Gemiddeld zal dat vaak niet meer dan 2 slagen per kleur zijn. Corrigeer zo nodig de uitkomst van de slagkracht-telling voor het feit dat de tegenstanders vaak kort zijn in de overige kleuren. Wees ook behoedzaam met doubleren voor straf. Een opening bij partner behoeft buiten de openingskleur weinig te beloven voor de verdediging. Maar: als je aan jouw hand kunt zien dat partner weinig honneurs heeft in zijn openingskleur, dan zal hij des te meer hebben in de overige, relatief kortere kleuren!

9. Consequenties voor je biedsysteem

De keuze van een kaartwaardering benadering

Het begin van het bieden wordt altijd vooraf gegaan door een waardering van je hand. Je hebt hierin keuzevrijheid. De vraag na voorgaande beschouwingen is welke consequenties je hieraan verbindt voor je kaartwaardering en het bieden. Logischerwijs zijn er enkele mogelijkheden, zowel voor de waardering van honneurs als voor de waardering van verdeling.

- a) je blijft vasthouden aan de traditionele 4-3-2-1 telling (je bent immers hiermee vertrouwd en je gebruikt toch al afspraken/correcties/conventies om de nadelen van een strikte toepassing van deze telling te vermijden).
- b) je herwaardeert de 4-3-2-1 telling en stapt over op de 4,5 - 3 - 1,5 telling voor A-H-V en telt incidenteel 1 voor een nuttige B en 0,5 voor een nuttige T. Je doet hiermee recht aan de 3-2-1 verhouding tussen de tophonneurs. Je veronachtzaamt echter de betekenis van honneurcombinaties.
- c) je stapt over op de 3-2-1 telling voor tophonneurs en de *1 opwaardering voor elke ondersteunende honneur. Je doet hiermee recht aan honneurcombinaties.

Vergelijkbare keuzes heb je t.a.v. de beschouwingen over de slagkracht van verdeling.

- 1) je gaat uit van de traditionele benadering (b.v. regel van 20), waarbij hcp een belangrijkere rol speelt dan verdeling.
- 2) je gaat uit van de slagkracht-benadering en geeft een opwaardering voor bepaalde distributies.

De keuzes voor een punten- (of slagen-)telling op grond van honneurkracht en de keuzes voor waardering van distributiekraft zijn los van elkaar te maken. De (logische?) conclusie van de hiervoor gegeven analyses is echter wel de keuze voor de opties c) + 2), d.w.z. een 3-2-1 verhouding tussen tophonneurs, opwaardering van honneurcombinaties en een preciezere waardering van distributiekraft. Je kunt daarbij nog uitgaan van een 3-2-1 puntentelling (waarbij 3 punten = 1 slag) of van een slagen(kans-)telling (in derden, dus met *1 en *2).

Aanpassingen op de traditionele puntentelling

Mocht je om wat voor reden ook willen blijven vasthouden aan de bestaande 4-3-2-1 puntentelling van Milton Work, dan is dat je goed recht. Maar hopelijk hebben voorgaande uiteenzettingen je toch ertoe aangezet om meer flexibel met je kaartwaardering om te gaan en om niet rigide te blijven vasthouden aan de puntentelling. Dat laat je maar over aan rekenmachientjes. Overweeg de volgende aanpassingen.

1. Een Aas is licht ondergewaardeerd. Tel 1 punt bij voor ten minste 2 (niet kale) Azen in je hand.
2. Trek 1 punt af voor secce honneurs. Dat geldt ook voor combinaties van secce honneurs zoals HV, HB en VB.

3. De V en B zijn licht overgewaardeerd. Trek 1 punt af voor geïsoleerde honneurs zoals Vx en Bx of Bxx.
4. Ook de Tien is ondergewaardeerd. Tel 1 punt bij voor een T in een kleur met 2 hogere honneurs.
5. Tel punten bij voor 2 of 3 aansluitende honneurs. Bijvoorbeeld een AH combinatie telt voor +1. Een AHV combinatie telt voor zeker +2.
6. Tel 1 punt bij voor samenwerkende honneurs d.w.z. elke honneur (vanaf de T) die wordt gesteund door een hogere honneur. Steun wil zeggen dat er hoogstens 1 ontbrekende tussenliggende honneur is, bv AV, HBx, maar niet ABx, of ATxx. Voor ABTx mag vanwege de combinatie van BT met het A wel 1 punt extra worden geteld.
7. Trek 1 punt af bij een 4-3-3-3 distributie.
8. Trek vaker punten bij voor een meer verdeelde kaart. Bij SA-biedingen mag je al 1 punt extra rekenen voor een – gevulde – vijfkaart.
9. Tel alleen punten bij voor je korte kleuren als je introefwaarde hebt.
10. Herwaardeer je hand in elke biedronde. Houd rekening met zowel de biedingen van je partner als de biedingen (incl. pas) van de tegenstanders.

Gebruik de 4-3-2-1 telling dus niet als een dogma maar als een hulpmiddel, een middel waarmee je flexibel moet omgaan om je hand goed te waarderen.

De alternatieve benadering

De alternatieve benadering kent 3 voordelen t.o.v. de traditionele benadering:

1. Je waardeert je hand in termen van slagkracht (i.p.v. punten; dit geldt zowel voor honneurkracht als voor distributiekraft),
2. Je telt honneurs per kleur (i.p.v. losse honneurs; je maakt immers je slagen ook per kleur),
3. Je houdt daarbij rekening met honneurcombinaties (een aansluitende honneur heeft feitelijk dezelfde waarde als de hoogste honneur; honneurcombinaties in je hand verhogen je slagkracht).

Je doet jezelf en je partnerschap tekort als je geen rekening houdt met deze 3 punten.

De uitwerking van bovenstaande is:

- a. De verhouding tussen de tophonneurs A-H-V is 3-2-1, de lagere honneurs hebben geen zelfstandige slagkracht.
- b. Onderliggende honneurs versterken de kans op slagen in een kleur (mits voldoende kleurlengte); voor elk bovenliggende honneur wordt de slagkans met 1/3 verhoogd.
- c. Een 4-3-3-3 verdeling heeft geen extra slagkracht. Maar wel:
 - meerdere vierkaarten in je hand (1/3 slagkans extra voor elke tweede vierkaart)
 - vanaf een vijfkaart (1 slag extra voor de 5^{de} kaart of meer)
 - opwaardering van de 4^{de} kaart in een zeskaart of langer.

Een aan de slagkracht-telling aangepast biedsysteem

We zijn niet alleen gewend aan (geconditioneerd door) de 4-3-2-1 telling bij de kaartwaardering. Dit geldt ook voor het biedsysteem. Wie herinnert zich niet dat na partner's openingsbod van 1Hrt/Sch 6-9 pt. met troefsteun een enkelvoudige verhoging is, 10-11 een sprongbod naar 3-niveau en 12+ voor het bieden van de manche? En dat 12 pt. (volgens de regel van 20) een openingsbod is, dat 25 pt. nodig is voor de manche in SA/Hrt/Sch en 32 pt. voor klein slem in een kleur? De verhouding tussen puntenaantal en slagenaantal is hierbij niet zuiver lineair. Voor 7 slagen in SA heb je ca. 21 punten nodig, voor 8 slagen 23 punten en voor 9 slagen 25 pt.

De slagkracht-telling werkt anders. Een slag = 3 punten. Dus 9 slagen = 27 punten. Een openingsbod = 4 slagen = 12 punten. Maar belangrijker is dat de slagkracht-telling een zuiver lineaire telling is.

Tegelijkertijd ligt het basisniveau bij de slagkracht-telling lager. 10 hcp bij 4-3-2-1 behoeven maar 2 slagen te zijn in de slagkracht-telling. Het is zelfs mogelijk dat het totaal aantal slagen alleen gebaseerd is op de slagkans van tophonneurs en dus maar 8 bedraagt. Dat kan dus vaker leiden tot een rondpas. En als er toch geopend wordt, dan zal het aantal slagen in sterke mate afhangen van de middenkaarten 10, 9, 8, 7. Het bezit van deze kaarten is in kaartwaardering en in openingsbiedingen moeilijk te vangen.

Wie overstapt op de slagkracht-telling zal moeten afstappen van de veronderstelling dat elk spel evenveel hcp bevat en dat dit aantal constant is (b.v. 40). Des te meer honneurcombinaties in een spel zitten, des te hoger zal de slagkracht zijn. Des te meer de kaarten verdeeld zijn (lange kleuren), des te meer slagkracht is er.

In de bieding geef je een x aantal slagen aan. Er is echter steeds een bandbreedte van + *1 tot - *1. 4 slagen is niet precies 4 slagen, maar 3*2, 4 of 4*1. 10 slagen is 9*2, 10 of 10*1. Juist als je op de rand zit van de bandbreedte - wat in 2 van de 3 situaties het geval is - dan zul je in het biedverloop je hand extra goed moeten (her-)waarderen.

Openingskracht

Voor een reguliere, niet-zwakke opening dien je een meer dan gemiddelde hand te hebben. Een gemiddelde hand volgens de slagentelling telt 2 slagen voor tophonneurs, *2 voor lagere honneurs in een kleur van een tophonneur en *2 voor distributie.

De minimale openingskracht is 4 slagen. Deze slagkracht kan op heel verschillende wijze zijn opgebouwd. Omdat je a) ook steun moet hebben voor partner en b) er ook verdedigende kracht moet zijn, spreken we af dat de hand minimaal 3 tophonneur- en combinatieslagen moet bevatten.

Onderstaande tabel geeft een eerste, voorlopige indicatie voor de minima waaraan een bepaalde opening moet voldoen, waarbij onderscheid wordt gemaakt tussen het honneurslagen (tophonneurs + honneurcombinaties) en slagen op grond van de verdeling.

Opening	Totaal	Honneurslagen	Distributieslagen
1Klv/Rui/Hrt/Sch	Samen min. 4	min. 2*2	
1SA	Samen min. 5	min. 4	
Zwak/preëemptief 2-niveau	Samen max. 4	max. 2*1	min. 2
Zwak/preëemptief 3-niveau	Samen max. 4	max. 2*1	min. 3
2SA	Samen min. 7	min. 6	
Sterke 2-biedingen	Samen min. 8	Min. 6	

In [bijlage 4](#) is een voorbeeld gegeven van een systeemkaart die uitgaat van slagen i.p.v. punten. Die systeemkaart is een bewerking van de NBB-modelkaart standaard 5-hoog.

Antwoorden

Bij de antwoorden op de openingen zijn met name de antwoorden op een openingsbod van 1 in een kleur van belang. Deze opening heeft namelijk een range van 4, 5 of 6 slagen. Het is aan te raden om het standaard antwoord van 2 in de openingskleur te vervangen. De ondergrens voor steun is 2 slagen. Maar ook met 3 slagen is een antwoord op 2-niveau nodig. Het gezamenlijk aantal slagen is dan 7, 8 of 9 en sluit dus een manche uit. Soms is zelfs het 2-niveau al te hoog, maar in dat geval hebben de tegenstanders een goed contract gemist.

Tegenwoordig wordt het 2SA antwoord op een opening van 1Hrt/Sch gebruikt om steun in de openingskleur aan te geven. In De slagkracht-telling kan dat vanaf 4 slagen. In de verdere bieding kunnen beide spelers hun hand nader omschrijven.

Bij de antwoorden moet worden bedacht dat de slagkracht-telling een veel preciezere telling is en dat biedingen dus ook beter omschreven zijn. Streef ernaar om de bandbreedte van een eerste bod niet meer dan 2 slagen te laten zijn. Bij vraag- of inviterende biedingen kan dan worden volstaan met het aangeven van een minimum (- *1) of maximum (+ *1).

De slagkracht-telling is nog geen in de praktijk getoetste telling. Een biedsysteem gebaseerd op deze telling zal zeker een periode moeten worden uitgetest.

Een biedsysteem met sterke 1Klv

Een nadeel van het hiervoor beschreven systeem is dat de bandbreedte van het openingsbod van 1 in een kleur nog zo breed is, namelijk 4, 5 of 6 slagen. Een alternatief is om de sterke handen (vanaf 6 slagen met SA-verdeling en vanaf 7 slagen met ongebalanceerde handen) in de 1Klv opening onder te brengen. De openingen van 1Rui, 1Hrt, 1Sch en evt. 2Klv kunnen dan worden gebaseerd op een vijfkaart in een ongebalanceerde hand en 4, 5 of 6 slagen. Tegelijkertijd kan de 1SA opening ook worden gelimiteerd, maar dan zonder een vijfkaart hoog (evt. wel een 5krt laag maar dan in een gebalanceerde hand). De 1Klv opening en de 1SA opening worden dan in feite omgedraaid. Evt. kan een (zwakke) SA-variant ook in de 1Rui opening worden ondergebracht. Alle biedingen vanaf 2Rui kunnen dan worden gedaan op distributionele handen die zwak zijn qua honneurkracht.

Onderstaande tabel geeft een optie weer voor de opening van alle handen met een SA-verdeling (en evt. extra betekenissen van het openingsbod).

Opening	Gebalanceerde SA-hand	Evt. tweede betekenis
1 Kl _v	6 slagen	Ongebalanceerd, 7+ slagen
1 Rui	4 slagen	Ongebalanceerd, 4-6 slagen, 5krt
1 SA	5 slagen	
2 Rui	7 of 9+ slagen	Zeskaart hoog, 2-3 slagen (multi)
2SA	8 slagen	

NB. De SA-openingen met 4 of 5 slagen kunnen ook worden omgedraaid (=> zwakke 1SA).
De 2Rui en 2SA openingen mogen ook semi-gebalanceerd.

Het voordeel van een biedsysteem met een sterke 1Kl_v opening is dat er veel meer ruimte ontstaat voor slemonderzoek bij ongebalanceerde handen. Omdat de slagkracht-telling preciezer is in de berekening van de slagkracht is het mogelijk om of de slagkracht van partner op te vragen, of de eigen slagkracht via antwoorden op relay biedingen over te brengen aan partner. In [bijlage 5](#) wordt een uitgewerkt voorbeeld gegeven van een biedsysteem gebaseerd op slagkracht en een sterke 1Kl_v-opening.

Larsson (2021) heeft een analyse gemaakt van biedsystemen en conventies. Zijn belangrijkste bevindingen zijn:

- een systeem met een sterke 1Kl_v opening is beter dan een volledig natuurlijk systeem
- de sterke 1SA-opening is beter dan een zwakke 1SA-opening
- agressieve zwakke 2-openingen (vanaf een vijfkaart) scoren beter dan traditionele zwakke zeskaart 2-openingen
- Canapé (4M bieden gaat voor 5m) scoort goed.

Aan alle biedsystemen moet een goede kaart(honneurpunten) -waardering en herwaardering ten grondslag liggen.

Nawoord

Er zijn enkele belangrijke beperkingen aan bovenstaande. De eerste is dat je overeenstemming moet bereiken met je partner. Als je niet beide volgens dezelfde kaartwaardering biedt, dan hou je voortdurend discussies over interpretaties van handen en over de juiste biedingen.

Mocht je overstappen op een aangepaste kaartwaardering, dan zullen er ongetwijfeld situaties voorkomen dat jij in je biedcommunicatie met partner toch net mis zit. Het is net als met een nieuw biedsysteem of met nieuwe biedconventies: vergissingen zijn mogelijk, maar bovenal geldt dat je in de praktijk moet komen tot een fine-tuning, een verfijnde afstemming met je partner over de beste kaartwaardering en de bijpassende bieding. Je moet rekenen op 1-2 jaar voordat je een biedsysteem en biedgewoonten hebt ontwikkeld die vergelijkbaar zijn met je oude systeem en gewoonten. Het is net als met het leren communiceren in een nieuwe taal: het kost je tijd maar daarna beschik je ook over betere communicatiemogelijkheden. Succes is een lange termijn zaak!

De tweede beperking is de informatie aan de tegenstanders. In bridge hebben de tegenstanders recht op 'full disclosure': zij hebben recht op alle informatie die jij overbrengt aan je partner. Maar als je zonder puntentelling (of met een afwijkende puntentelling) speelt, dan is het net of je in een andere taal communiceert: je begrijpt elkaar niet.

Het is aan te raden om bij je systeemkaart een lijstje te voegen met de slagentelling die je hanteert en om aan te geven waar de belangrijke verschillen zitten (meer waarde voor samenwerkende honneurs; minder waarde aan geïsoleerde honneurs, meer waarde aan distributie en lengte). Een globale vuistregel kan ervoor zorgen dat je al wel met handen en voeten kunt communiceren: de Milton Work puntentelling ligt ca. 33% hoger dan de slagkracht-telling en de slagkracht-telling komt omgekeerd neer op ca. 25% (20-40%) minder dan de gangbare Milton Work telling.

*Commentaar, kritiek, aanvullingen e.d. op dit essay zijn van harte welkom:
mail naar jwolthuis01@home.nl.*

Bijlage 1: het onthouden van je hand

Hoe onthoud je 13 kaarten in 4 kleuren?

Bij een nieuwe spel sorteer je eerst je kaarten op kleur en volgorde. Daarna ga je tellen: je punten (volgens hcp) en de lengte van de kleuren. Vaak maak je daarna ook een afweging: is het een opening of een pashand. Als je gever bent, moet je dat meteen in de praktijk brengen. Als je geen gever bent, wacht je af tot je aan de beurt bent. In de tussentijd moet je de verkregen informatie over je hand in je geheugen opslaan. Maar hoe doe je dit?

Het is vrijwel onmogelijk om alle 13 kaarten van je hand te onthouden en vervolgens – als het ware blind – te bieden. Zeker op een avond met meerdere spellen is dat niet bij elk spel te doen.

Het omgekeerde is dat je niets onthoudt, maar dat je elke keer dat je aan de beurt bent je 13 kaarten opnieuw gaat beoordelen op puntenaantal en lengtes. Er gaat aan tafel echter veel tijd verloren als een speler in elke biedronde opnieuw alles gaat tellen. En voor de speler zelf kost het veel energie (denkkracht) om in elke beurt alles weer te tellen.

De praktijk is dat je zoekt naar hulpmiddelen of geheugensteuntjes: een simpele manier om de kern van je hand te onthouden. Je reduceert de complexiteit van je hand tot een paar sleutelbegrippen. Daarbij beweeg jij je tussen 2 polen: enerzijds hoeveel je zonder veel moeite kunt onthouden; anderzijds een goede omschrijving van je hand.

Mij is geen onderzoek bekend naar de manieren van opslaan van je hand in je geheugen. Er zal daarbij veel verschil zijn tussen topspelers en beginners. En veel variatie daar tussenin.

De meest simpele manier is dat je enkel je enkel je aantal hcp onthoudt. Je laat dan echter je verdeling buiten beschouwing maar ook de spreiding (of concentratie) van je honneurs over je kleuren. Deze manier ontardt al snel in puntukul.

Een stap verder is dat je niet alleen je aantal hcp onthoudt, maar ook je langste kleur. Je laat dan de overige kleuren vooralsnog buiten beschouwing.

Een hulpmiddel

Een hulpmiddel is om de verdeling te onthouden naar de combinatie van 2 van de 4 kleuren. De 4 kleuren kennen in totaal 6 combinaties van 2 kleuren te onderscheiden naar:

- 1) Kleur: of zwart (klaver en schoppen) of rood (ruiten en harten)
- 2) Hoogte: of laag (klaver en ruiten) of hoog (harten en schoppen)
- 3) Vorm: of rond (klaver en harten) of gepunt (ruiten en schoppen)

Deze 3 onderscheidingen worden in het Engels Colour, Rank en Shape genoemd. Afgekort: CRaSh. Een bridgeclub in Leiden heeft dit zelfs als naam aangenomen.

Met de 6 begrippen – rood of zwart, hoog of laag, rond of punt – kun je alle combinaties van 2 kleuren in 1 woord vangen. Je kunt nu een hand aanduiden als 4-4 hoog, 5-5 rood enz.

In een hand met 13 kaarten zijn er vaak 2 kleuren met gelijke lengte. Je kunt het jezelf gemakkelijk maken door de kleuren met gelijke lengte niet meteen te onthouden, maar juist de lengte te tellen in de overige, ongelijke kleuren, bv 5-4 rood impliceert 2-2 in de zwarte kleuren. 3-2 laag impliceert 4-4 hoog. 1-0 rond impliceert 6-6 in de gepunte kleuren [nog mooier: singleton ruiten impliceert 4-4-4 in de overige kleuren; of 4krt sch impliceert 3-3-3 in de overige kleuren].

Voor de handen met 4 kleuren van ongelijke lengte is het dan handig om de lengte van de 2 meest extreme kleuren te tellen: dus 5-1 zwart impliceert een 4-3 in de rode kleuren (waarbij je wel moet onthouden welke kleur je het eerst onthoudt. Duid je een 5krt sch en een singleton klv aan met 5-1 (hoogste kleur eerst) of met 1-5 (laagste kleur eerst).

Je hoeft nu alleen te onthouden: aantal honneurpunten + verdeling in 2 kleuren.

Het staat iedereen vrij om zelf te kiezen welk hulpmiddel je gebruikt. Maar bedenk dat het een hulpmiddel is en dat elk hulpmiddel nadelen heeft. En: sta open voor andere hulpmiddelen!

Bijlage 2: de afhankelijkheid van kansen

De verdeling van de honneurs en kaarten bij de tegenpartij

De slagkans van een honneur is relatief, d.w.z. afhankelijk van de verdeling van andere honneurs in die kleur bij de tegenstanders. Dit geldt ook voor de slagkracht van jouw volledige hand en de slagkracht van jouw hand samen met die van partner. In een spel zijn er geen garanties. Je bent en blijft afhankelijk van een goed zitsel. Maar bridge is geen kansspel: het gaat erom optimaal gebruik te maken van de mogelijke verdelingen. Een – extreem – voorbeeld van de afhankelijkheid van het zitsel:

	NOORD	
	AVT8	
	432	
	AVT	
	765	
WEST		OOST
HB9		765
765		HB9
HB98		432
432	ZUID	HB97
	432	
	AVT8	
	765	
	AVT	

Stel dat NZ in 3SA zijn geëindigd. Omdat alle snits goed zitten, worden 13 slagen gemaakt.

Dezelfde kaarten voor N en Z, maar nu met de OW-handen bijna volledig verwisseld.

	NOORD	
	AVT8	
	432	
	AVT	
	765	
WEST		OOST
65		HB97
HB97		65
432		HB98
HB97	ZUID	432
	432	
	AVT8	
	765	
	AVT	

Omdat nu alle snits fout zitten, maken NZ in 3SA slechts 4 slagen.

In beide situaties is 3SA een prima eindbod. Maar je hebt geen invloed op de verdeling van de honneurs bij de tegenpartij.

Dat geldt ook voor de verdeling van de ontbrekende kaarten in kleuren.

- a) Het is mogelijk dat je in een prima 4-4 fit zit, maar dat de troeven 5-0 verdeeld zitten. Dan wordt het een stuk lastiger.
- b) Het is mogelijk dat in een bijkleur waarin je samen AHV hebt de uitkomst in die kleur al wordt getroefd, ten koste van een van je tophonneurs, b.v. bij een 7-3-0-3 verdeling.
Nog erger is het als beide tegenstanders een renonce hebben en elkaar over en weer introevers geven. Je kunt dan samen bijna alle honneurs hebben, maar je kunt dan in een manche in troef al down op de introevers.

Een extreem voorbeeld is onderstaand geconstrueerd spel, uitermate geschikt voor weddenschappen.

	NOORD	
	-	
	-	
	T98765432	
	AVT5	
WEST		OOST
AHVB		T987
AHVB		T9876
AH		VB
HB9		87
	ZUID	
	65432	
	5432	
	-	
	5432	

De weddenschap is dat West met deze hand (31 hcp) geen enkele slag zal maken als Zuid 7Klv speelt. De ruitens van Noord worden namelijk vrij getroefd en onderweg worden de klaveren van West eruit gesneden. Kassa!

De moraal van het verhaal is dat je moet accepteren dat een goed contract down kan gaan. Maar dat moet je er niet van weerhouden om een goed contract uit te bieden.

Bijlage 3: Maakkans en kansberekening

Maakkans

Er is dus altijd onzekerheid over de maakkans van een contract vanwege de onbekendheid van het zitsel bij de tegenstanders.

Als het halen van een manche enkel afhankelijk is van een geslaagde snit op de Heer, dan is er een maakkans van 50%. De Heer zit of bij de ene tegenstander en dan goed, of bij de andere tegenstander en dan fout. Zonder nadere informatie over de handen van de tegenstanders is dit een 50% maakkans.

Als er 2 Heren goed moeten zitten, dan is de maakkans 25%, namelijk 25% kans dat ze allebei fout zitten, 50% kans dat één Heer goed zit en de ander niet en dan dus nog 25% dat beide Heren goed zitten.

Maar als er van 2 ontbrekende Heren er één goed moet zitten, dan is de maakkans 75 % (nl. 25% dat ze beide goed zitten plus 50% dat een van beide goed zit).

Meestal zijn er meer factoren van belang voor het halen van een contract, bijvoorbeeld:

- geen ongunstige verdeling van de uitstaande troeven,
- het ontwikkelen van een bijkleur, b.v. voor een 4^{de} of 5^{de} slag in die kleur, waarvoor een 3-2 of 2-3 zitsel nodig is (de kleur zit dan rond),
- het goed zitten van ontbrekende honneurs waardoor je deze eruit kunt snijden,
- het vallen van honneurs bij een tegenstander,
- de combinatie van het zitsel in 2 kleuren, bijvoorbeeld als een tegenstander kort is geworden in één kleur en tegelijk is gestript van zijn troefkaarten; of omgekeerd als een tegenstander met troeven steeds moet bekennen op een voorgespeelde bijkleur,
- de combinatie van meerdere honneurs bij 1 tegenstander waardoor deze in het eindspel in dwang kan komen (gedwongen om een hoge kaart spelen of gedwongen om zich in te korten in een kleur).

Een topspeler kenmerkt zich door a) het herkennen van situaties op het maken van een extra slag (dan wel het voorkomen van een verliezer) en b) door in het af- en tegenspel het juiste tempo aan te houden om deze kansen te combineren.

De feitelijke maakkans is voor een spel vaak moeilijk te berekenen. Maar dat is ook niet nodig. Als je in een manche 100x afhankelijk bent van de plaats van een Heer bij de tegenstanders, dan zul je 50x het contract halen en 50x down gaan. Een ander paar dat niet afhankelijk wil zijn van het zitsel, zal in alle gevallen de manche niet uitbieden. Het gaat dan 50x contract als de snit inderdaad fout zit en het heeft dan een betere score. Maar het gaat dan ook 50x +1 zonder daarvoor de manchepunten te krijgen en het heeft dan een slechtere score. Beide paren scoren dus op de helft van de spellen beter dan het andere paar. Het paar dat 50x de manchepremie haalt, is dan in het voordeel vanwege het grotere aantal punten voor een premie dan voor een overslag.

Kansberekening

Voor verschillende contracten (manche, klein slem, groot slem) is de maakkans te berekenen die minimaal is vereist om op de lange duur positief te scoren. Hierbij speelt

ook de kwetsbaarheid een rol en de telling, namelijk parentelling of viertallentelling. Onderstaande tabel is ontleend aan de Bridge Encyclopedie van Toine van Hoof.

	Manche	Klein slem in lage kleur	Klein slem in hoge kleur	Groot slem in lage kleur	Groot slem in hoge kleur
Kwetsbaar	P: 34,8 % V: 37,5 %	P: 48,3% V: 50,0%	P:50,0% V:50,0%	P:66,2% V:55,2%	P:67,1% V:56,7%
Niet-kwetsbaar	P: 43,2 % V: 45,5 %	P:47,4% V:48,0%	P:50,0% V:50,0%	P:66,0% V:56,0%	P:67,3% V:56,0%

P = paren, V = viertallen.

Bron: Toine van Hoof, *Bridge Encyclopedie*, 2021, pp. 390-392.

Bij een vereiste maakkans van minder dan 50% mag je nog steeds vaker -1 gaan dan C, mits het maar boven het genoemde percentage is. Bij een maakkans van meer dan 50% zul je voorzichtiger moeten zijn om dit contract te bieden.

Stel dat je contract enkel afhangt van het goed zitten van 1 snit. Dat is een maakkans van 50%. Voor een manche is dat voldoende en mag je dat risico nemen. Bij een klein slem in een hoge kleur zijn de kansen precies in evenwicht. Bij een groot slem is het risico op een foute snit te hoog.

De moraal van het verhaal is dat optimaal bieden niet betekent dat je altijd je contract zult halen. Als je een hoger percentage gemaakte contracten hebt, dan in de tabel is aangegeven, dan doe je het goed. Als je een minder percentage contracten maakt dan in de tabel is aangegeven, dan zul je voorzichtiger moeten bieden en iets meer zekerheid moeten inbouwen.

Beoordeling op maakkans

Hierna zal veel gebruik worden gemaakt van - simpele - kansberekening, zowel voor de bepaling van de waarde van een honneur, van een kleur als van de gehele hand.

Uiteindelijk gaat het om het bereiken van een optimaal eindbod van jou en je partner. Optimaal wil zeggen een contract met redelijke maakkans (zei tabel hierboven).

Maak niet de fout om terug te redeneren. Als een goede manche down gaat, wil dit niet zeggen dat je kaartwaardering, cq het bieden niet goed was. Dit geldt ook voor het omgekeerde: als je in een deelscore voldoende slagen haalt voor een manche, dan wil dit niet zeggen dat je die manche had moeten bieden. Als de maakkans voldoende groot is, kun je overeenkomstig bieden. Soms zit je mis, maar op de lange duur – dus bij voldoende vergelijkbare spellen – behaal je succes.

In bridge gaat het – net als in de statistiek - erom dat je fout 1 en fout 2 (zie tabel) zo klein mogelijk houdt. Dat kun je alleen doen als je biedt op je kansen. Het zitsel van de tegenpartij heb je niet onder controle; je eigen kaartwaardering en het bieden wel.

Kans op manche?	Voldoende slagen voor manche	Te weinig slagen voor manche
Voldoende kans	Manche gehaald	Fout 2: Down in manche
Onvoldoende kans	Fout 1: Overslagen voor manche	Deelscore gehaald

Bijlage 4: voorbeeld van een systeemkaart 5-hoog

Systeemkaart Standaard Hoog voor clubspelers

De NBB biedt model systeemkaarten aan voor verschillende niveaus bridgers. Het model Standaard Hoog voor clubspelers is hieronder weergegeven maar dan met vervanging van de puntentelling door de slagkrachtelling.

Openingen	Antwoorden	
1♣:	4-7 slagen, 2-krt	1♦/♥/♠: 4+krt, 2+ slagen 1SA: 2 slagen; 2♣: 2 slagen
1♦:	4-7 slagen, 4-krt	1SA: 2 slagen; 2♦: 2 slagen 3♦: 3 slagen
1♥:	4-7 slagen, 5-krt	2SA: sterk met ♥-fit
1♠:	4-7 slagen, 5-krt	2SA: sterk met ♠-fit
1SA:	5 slagen, SA-verdeling	2♣: Stayman 2♦/♥: Jacoby
2♣:	8+ slagen kleur of 8+ slagen SA-verdeling	2♦: max. 2 slagen 2♥/♠, 3♣: 3+ slagen, 5-krt 2SA: 3+ slagen, geen 5-krt
2♦:	2-3 slagen, 6-krt	2SA: sterk vraagbod 2♥/♠, 3♣: niet forcing
2♥:	2-3 slagen, 6-krt	2SA: sterk vraagbod 2♠, 3♣/♦: niet forcing
2♠:	2-3 slagen, 6-krt	2SA: sterk vraagbod 3♣/♦/♥: niet forcing
2SA:	7 slagen, SA-verdeling	3♣: Stayman 3♦/♥: Jacoby
3♣/♦/♥/♠:	2-3 slagen, 7-krt	
4♣/♦/♥/♠:	2-3 slagen, 8-krt	

Volgbiedingen

Zonder sprong: goede 5-krt, 3-5 slagen

Met sprong: 6+ krt, 2-3 slagen

1SA: 5 slagen, SA-verdeling

NB. Let goed op het verschil in slagen tussen honneurslagen en lengteslagen!

Bijlage 5: voorbeeld van een biedsysteem op slagkracht

Uitgangspunten

De openingen zijn gebaseerd op slagkracht = kans op aantal slagen [tophonneurs, honneurcombinaties, lengte].

Handen met een hoge kleur (M=major) zijn belangrijkst, gevolgd door gebalanceerde handen (tbv SA); pas daarna komt een lage kleur (m = minor) aan de beurt.

Sterk onderscheid tussen gebalanceerde en ongebalanceerde handen. Ongebalanceerde handen tellen zeker 1, vaak 2 lengteslagen.

1 Kl_v is de sterkste opening (o.a. alle ongebalanceerde handen met 8 slagen of meer).

1 Rui/Hrt/Sch en 2 Kl_v zijn ongebalanceerde en gelimiteerde openingen (1Rui kan ook gebalanceerd).

2 Rui/Hrt/Sch zijn zwakke openingen met een zes- of vijfkaart hoog.

Voor gebalanceerde handen zijn diverse openingen beschikbaar, afhankelijk van slagkracht (in volgorde: 1Rui, 1SA, 1Kl_v, 2Rui, 2SA, 2Rui = 4, 5, 6, 7, 8, 9+ slagen)

Openingen

- | | |
|-------------------|--|
| 1 Kl _v | a) gebalanceerd, 6 slagen
b) ongebalanceerd, 8+ slagen |
| 1 Rui | a) 5krt rui ongebalanceerd, 4-7 slagen
b) 4krt rui met 4-4-1 in overige kleuren, 4-7 slagen
c) gebalanceerd, 4 slagen (zwakke SA, min. 2krt rui) |
| 1 Hrt | 5krt hrt, 4-7 slagen |
| 1 Sch | 5krt sch, 4-7 slagen |
| 1 SA | gebalanceerd, 5 slagen |
| 2 Kl _v | a) 6krt kl _v , 4-7 slagen
b) 5krt kl _v + 4krt M, 4-7 slagen
c) 4/5krt kl _v + 4-4 hrt+sch, 4-7 slagen (0 of 1 rui) |
| 2 Rui | a) 2-3 honneurslagen, 6krt hrt of sch
b) (semi-)gebalanceerd, 7 of 9+ slagen |
| 2 Hrt | 5krt hrt + 4krt m, 2-3 honneurslagen |
| 2 Sch | 5krt sch + 4krt m, 2-3 honneurslagen |
| 2 SA | (semi-)gebalanceerd, 8 slagen |

De 1Kl_v en 1Rui openingen en alle 2-openingen dienen te worden gealerteerd (1Kl_v = min. 0 kl_v, 1Rui = min. tweekaart).

De 1Kl_v en de 2Rui openingen zijn forcing. Alle andere openingen zijn gelimiteerd en dus non-forcing.

Een gebalanceerde hand is elke 4-3-3-3, elke 4-3-3-2, een 5-3-3-2 met 5m.
Semi-gebalanceerd (naar afspraak) is: 5-4-2-2, 5M-3-3-2, 6m-3-2-2, een 5-4-3-1 met secce Aas (alleen op 2-nivo).
Ongebalanceerd: alle handen met een singleton/renonce, en/of met een zeskaart of langer, soms ook 5-4-2-2.

Antwoorden

De antwoorden en vervolgbiedingen op 2 Hrt/Sch en op 2Rui zijn standaard na een Muiderberg of multi-opening.

De antwoorden en vervolgbiedingen op 1SA- en 2 SA-openingen (en 2Rui >>2/3 SA) zijn standaard (b.v. Niemeijer, Transfers, kwantitatieve SA).

Antwoorden op 2Klv -opening

PAS – zwak – wil 2Klv spelen
2Rui – zwak – vraagt evt. 2^{de} kleur (bij een 5-4 of 4-4-4-1) of 3Klv (6krt)
2Hrt/Sch – zwak, to play
2SA = sterke relay.

Antwoorden op 1M-opening

1SA = to play
2Klv/Rui/Hrt = geen troefsteun, eigen kleur (2Hrt = 5krt)
2/3/4M = to play
2SA = troefsteun, 3 slagen, no-splinter
3Klv/Rui/aM = 3 slagen, splinter
3SA = troefsteun, 4-5 slagen, no-splinter
4Klv/Rui = troefsteun, maxi-splinter
4aM = to play
NB: aM = andere major

Antwoorden op 1Rui-opening

1M = vierkaart
1SA = to play, geen 4krt M (hierna corrigeren bij een splinter in een M)
2Klv = 5krt
2Rui = inverted, 5-6krt troefsteun, 3-4 slagen
2Hrt/Sch/3Klv = zeskaart, intermediate
2SA = 4 slagen, vraagt om pas/3Rui/3SA
3Rui = inverted, 5-6krt troefsteun, 2 slagen

Antwoorden op 1Klv-opening

Uitgangspunt is dat eerst wordt onderzocht of er een fit is, te beginnen met een hoge kleur. Als er een fit is gevonden, dan wordt vervolgens de kortste kleur aangegeven. Daarna worden evt. controles aangegeven.

1Rui = a) zwak (maar geen 5-5 of 6krt), b) 3+ slagen zonder goede 5krt hoog
1Hrt/Sch = 5krt, 3+ slagen (mf) [geen transfers ivm risico dat transferbod in kleur openaar is]; hierna 1SA (ongeacht aansluiting) of ander bod (= sterk) [1M is een soort Niemeijer antwoord op 1Klv; het 1Rui antwoord op 1Klv is een vraagbod: vraagt naar evt. sterke SA of anders naar 4M]
1SA = zeer zwak 5-5 Klv+Hrt (ronde kleuren) of 5-5 Rui+Sch (gepunte kleuren)
2Klv = zeer zwak, 6krt Rui of 5-5 Hrt+Sch (hoge kleuren)

2Rui = zeer zwak, 6krt Hrt of 5-5 Sch+Klv (zwart)
2Hrt = zeer zwak, 6krt Sch of 5-5 Kl+Rui (laag)
2Sch = zeer zwak, 6krt Kl of 5-5 Rui+Hrt (rood)
2SA = zeer zwak, 7krt (3Klv vraagt => pas of lange kleur)

Herbiedingen

Na 1Klv – 1Rui (gebalanceerd, kan zwak zijn)

- . 1SA = gebalanceerd, 6 slagen.
 - . 1Hrt/Sch = 4+krt, ongebalanceerd, 8+ slagen; (nb: langere lage kleur mogelijk)
 - . 2Klv = 5+krt, 8-9 slagen (nf) (ontkent 4krt M)
 - . 2Rui = 5+krt, 8-9 slagen (nf) (ontkent 4krt M)
 - . 2Hrt = 5+klv, 10+ slagen (mf) (ontkent 4krt M)
 - . 2Sch = 5+rui, 10+ slagen (mf) (ontkent 4krt M)
- [eerst M bieden – vanaf 4krt; 2m of 2M ontkent dan een M en impliceert altijd een 5krt (ongebalanceerd)].*

Na 1Klv – 1Rui – 1M (=> 8+ slagen, ongebalanceerd)

- . 1Sch (na 1Hrt), max. 2krt hrt, min. 4krt sch
- . 1SA – geen 4krtM, vraagt om langste kleur (2M = 6krt; bij 5krt eerst 2^{de} kleur)
- . 2M – troefsteun, 0-1 slagen
- . 3M – troefsteun, 1-2 slagen
- . 4M – troefsteun, 2-3 slagen, geen splinter
- . 2SA – troefsteun, >2 slagen, vraagt om kortste kleur
- . 2Klv/2Rui/2aM, troefsteun+mf, splinter

Na 1Klv – 1Rui - 1SA (gebalanceerd, 6 slagen)

Pas (0-2 slagen)

2Klv/Rui/Hrt/Sch to play (*mag ook met lege 5krt hoog, mn op ongebalanceerde handen; dus geen Stayman en transfers omdat antwoorder zeer zwak kan zijn*)

2SA = 5-5, vraagt om laagste 3+krt (nb: kan ook met 5-5 m-hrt; niet 5-5 m-sch)

3Klv = Stayman (bv met 4krt hoog)

3SA = to play (2-3 slagen)

NB. Bij doorbieden na 1SA is antwoorder de Captain of the Bidding. Bieding is (nog) niet mf.

Na 1Klv – 1M (Hrt/Sch) – 1SA (mf biedserie)

De antwoorder is nu de Captain of the Bidding. De openaar is nl. al gelimiteerd. Bieding is mf.

2Klv = Check Back Stayman. Vraagt naar verdeling, antwoorden:

- . 2Rui = 5krt laag of 4krt steun
 - Na 1Klv -1M – 1SA – 2Klv – 2Rui is 2M vraagbod (2SA = 4krt steun; 3Klv/Rui = 5krt); 2SA vraagt controles (tbv slem, gestroomlijnd; volgend bod is nieuwe controlevraag); 3SA/4M = eindbod
- . 2M = 3krt steun
- . 2aM = 4krt (tbv een evt. 5-4 hoog bij antwoorder)
- . 2SA = (2-3)-4-4;
- . 3Klv/Rui = 5-4/4-5 laag (met gebalanceerde 5-4-2-2)

Na 1Klv - 2Klv/2Rui/2Hrt/2Sch/2SA (zwakke handen, rondeforcing)

Bij minimale ongebalanceerde hand eerstvolgende kleur bieden. Partner past of biedt laagste vijfkaart. Daarna past openaar of geeft voorkeur aan andere vijfkaart. NB. Alleen bij een 5-5 fit kan de manche worden overwogen.

Bij een maximaal ongebalanceerde hand langste kleur (met overslaan van eerstvolgende kleur) bieden.

Na 1Klv – 1SA (zwak met niet-aaneengeleggen vijfkaarten)

Na 1Klv – 1SA biedt openaar met een minimale ongebalanceerde hand 2Klv (tbv pas of 2Rui) of 2Rui (tbv pas of 2Hrt) of 2Hrt (tbv pas of 2Sch).

Bij een maximaal ongebalanceerde hand wordt forcing geboden (niveau overgeslagen), dwz na 1Klv – 1SA is alles vanaf 2Sch rondeforcing.

Na 2Klv – 2SA

- . 3Klv (minimum = 4-5 slagen) [daarna: pas, 3Rui (vraagbod) of 3SA] [zie 4.]
- . 3Rui (maximum met 6krt klv of 5klv+4rui) [3Hrt vraagt => 3Sch = 6krt klv, 3SA = 5-4 klv-rui]
- . 3Hrt (maximum met 5 klv + 4 Hrt) (en dus max. 4 gepunte kaarten)
- . 3Sch (maximum met 5 klv + 4 Sch) (en dus max. 4 rode kaarten)
- . 3SA (maximum met 4-4-1-4) of 4-4-0-5 (beide M)

Na 2Klv – 2SA – 3Klv

3Rui = vraagbod (3Hrt/Sch = 4krt; 3SA = 6krt of 5-4 laag)

3/4 Hrt/Sch = eigen lengte

3SA = to play (dubbele ruitendeckking ivm evt. rui-splinter)

Aandachtspunten:

1. Let op onderscheid tussen gebalanceerde en ongebalanceerde handen (m.n. het bod van 1SA kan heeft per biedverloop een eigen betekenis).
2. Let op of de biedsituatie al manche-forcing is, of manche-onderzoekend of geen manche.
3. Let op welke speler vraagt naar info (en dus het eindbod bepaalt) en welke antwoordt.

Literatuur

Bergen, Marty: Hand evaluation: points, schmoints. Palm Beach Gardens, Bergen Boos 2002/2011 (3d ed.).

Boehm, Augie: Expert Hand Evaluation, Palenville NY, HNB Publishing, 2017.

Darricades, Patrick: Optimal Hand Evaluation in Competitive Bidding, Toronto, Master Point Press, 2020.

Darricades, Patrick: Optimal Hand Evaluation, Toronto, Master Point Press, 2019.

Diamond, Lawrence: Mastering Hand Evaluation. Understanding the principles of partnership bidding, Toronto, Master Point Press, 2015.

Francis, Henry G., Alan F. Truscott, Dorothy A. Francis: The Official Encyclopedia of Bridge, Memphis Ten., American Contract Bridge League, 1976/1994 (5th ed.).

Holtwijk, Theo: Wat iedere geïnteresseerde bridger over het spel moet weten. Vereniging van Bridge Docenten, 2006.

Hoof, Toine van: Bridge Encyclopedie, Ensie, 2021.

Jacoby, Oswald, David Burnstein, Howard Schenken, Michael T Gottlieb: The Four Aces System of Contract Bridge, New York, Random House, 1935.

Kelder, Jan, Bob van de Velde: Winnende kaartwaardering. Losing trick count. Amsterdam, Becht, 1986.

Larsson, Jan Eric: Good, Better, Best. A comparison of Bridge Bidding Systems and Conventions by computer Simulation. Toronto, Master Point Press, 2021.

Martens, Krzysztof: Hand evaluation, Bidding decisions. Bidding like Music, Vilnius, Garse Pasaulis, 2006.

Secelle, Hans: Van short whist tot contract bridge. De geschiedenis van contract bridge en zijn voorgangers, Toronto, Master Point Press, 2020.

Spruit, Piet: Kaartwaardering. Utrecht, Bridge Bond Specials #9, 2015.

Inhoudsopgave

Introductie en verantwoording	p. 2
1. Een probleemverkenning	4
2. Ontwikkeling van kaartwaarderingsmethoden	8
3. De slagkracht van honneurs	14
4. Uitgangspunten voor een alternatieve benadering	20
5. Een alternatieve puntentelling	23
6. Slagkracht door verdeling	28
7. Een kaartwaardering zonder puntentelling	34
8. Herwaardering van je hand in de bieding	40
9. Consequenties voor je biedsysteem	44
Nawoord	49
Bijlage 1: het onthouden van je hand	50
Bijlage 2: de afhankelijkheid van kansen	52
Bijlage 3: maakkans en kansberekening	54
Bijlage 4: voorbeeld van een systeemkaart 5-hoog	56
Bijlage 5: voorbeeld van een biedsysteem op slagkracht	57
Literatuur	61
Inhoudsopgave	62