Losing trick count

Punten tellen

- Niet nauwkeurig (A > 4, Q < 2, 10 > 0)
- Veel correcties (Honneur singleton of doubleton)
- Verdeling wordt niet goed in rekening gebracht
- Veel systemen om punten te tellen met fit (verschillende partners…)

ZT vs troef

- Punten tellen werkt beter voor ZT- dan voor troefcontracten
- In ZT-contracten tel je slagen om aan je contract te geraken
- In troefcontracten tel je verliezers om aan je contract te geraken

ZT vs troef

- Punten tellen werkt beter voor ZT- dan voor troefcontracten
- In ZT-contracten tel je slagen om aan je contract te geraken
- In troefcontracten tel je verliezers om aan je contract te geraken

Het is dan ook logisch om met een fit verliezers in plaats van slagen te tellen.

Losing Trick Count

Oorspronkelijk:

- A, K of Q te verliezen = 1 loser (verliezer), terwijl die duidelijk verschillend zijn
- De vierde hoogste kaart in een kleur wordt niet als een loser geteld
- Veel correcties nodig om nauwkeurig te zijn

New Losing Trick Count

- A te verliezen = 1,5 loser
- K te verliezen = 1 loser
- Q te verliezen = 0,5 loser
- Vierde hoogste kaart nog steeds geen loser

Voorbeelden

- Renonce = 0 losers
- A singleton = 0 losers
- AK doubleton = 0 losers
- AKQ = 0 losers
- AKQ2 = 0 losers
- AK32 = 0,5 loser
- AQ32 = 1 loser
- A2 = 1 loser
- K singleton = 1,5 loser
- K2 = 1,5 loser
- A32 = 1,5 loser
- K32 = 2 losers
- Q32 = 2,5 losers
- 32 = 2,5 loser
- 432 = 3 losers

Hoe te gebruiken?

- Allebei 12 losers = 24 losers = 1 slag (slechts 12 verliezers)
- Dus 10 slagen = 9 losers minder = 15 losers (4♥/4♠)
- Kleine slem = 12 slagen = 24 - 11 = 13 losers
- Grote slem = 13 slagen = 24 - 12 = 12 losers

Hoe te gebruiken?

- Allebei 12 losers = 24 losers = 1 slag (slechts 12 verliezers)
- Dus 10 slagen = 9 losers minder = 15 losers (4♥/4♠)
- Kleine slem = 12 slagen = 24 - 11 = 13 losers
- Grote slem = 13 slagen = 24 - 12 = 12 losers

Formule: aantal slagen = 25 - aantal losers

Opening

- Voor 4♥/4♠ heb je maximum 15 losers nodig
- Dus om alle manches in majeur te vinden heb je maximum 7,5 losers nodig om te openen (allebei minstens 8 losers is immers te weinig)
- Handen met veel losers zijn over het algemeen niet geschikt om te openen, zelfs met 12 of 13 punten

Opening

- Voor 4♥/4♠ heb je maximum 15 losers nodig
- Dus om alle manches in majeur te vinden heb je maximum 7,5 losers nodig om te openen (allebei minstens 8 losers is immers te weinig)
- Handen met veel losers zijn over het algemeen niet geschikt om te openen, zelfs met 12 of 13 punten

Voorbeeld:

QJ432
QJ3
QJ2
K2

Opening

- Voor 4♥/4♠ heb je maximum 15 losers nodig
- Dus om alle manches in majeur te vinden heb je maximum 7,5 losers nodig om te openen (allebei minstens 8 losers is immers te weinig)
- Handen met veel losers zijn over het algemeen niet geschikt om te openen, zelfs met 12 of 13 punten

Voorbeeld:

A432
A43
A32
432

Antwoorden

- 1♥ - 4♥ = 7,5 losers
- 1♥ - 3♥ = 8,5 losers
- 1♥ - 2♥ = 9,5 losers

Bied dus niet limiet voor de manche met 9 of meer losers!

Het is een goed idee om niet te steunen met 10 of meer losers.

Beperkingen

- Wanneer je 1 kleur KQxx hebt in een hand en kleine singleton in de andere hand, worden hier slechts 3 losers geteld wat overeenkomt met 3 slagen. Alle manieren van handevaluatie hebben het hier moeilijk mee, omdat het nooit iets zegt over specifieke kleuren (vandaar trials).
- Er zijn nog zulke situaties waarin de plaats van de honneurs een rol speelt.
- Goede lange nevenkleuren worden ondergewaardeerd.
- NLTC houdt geen rekening met combinaties die meer waard zijn: AQJ vs AQ2, AJ10 vs A32…

Verbeteringen (optioneel)

- Tel per extra troef 0,5 loser minder
- Combinaties AQJ, AJ10, KJ10, QJ10 en K109 tel 0,25 losers minder
- Met een goede lange nevenkleur tel je best geen losers

Conclusie en vragen

- De NLTC maakt handevaluatie met een fit eenvoudiger en nauwkeuriger.
- De NLTC is minder geschikt voor situaties waar niet de verliezers, maar de winners van belang zijn.
- De NLTC kan ondersteund worden door trial-biedingen.