



't Robbertje

Een nieuwe start....

Volgende week starten we alweer met het nieuwe bridgeseizoen. We starten zoals gewoonlijk met parenwedstrijden. **Denk er aan dat u zich dus miv 3 september weer moet afmelden als u niet aanwezig kunt zijn.**

De laatste speelavond in september is de Jubileumavond vanwege het 65-jarig bestaan en in oktober hebben we ook weer een Verbeter uw bridge avond (8 oktober). Bekijk het volledige jaarprogramma op onze site: http://www.derobber.nl/Seizoen_2019-20.pdf

Een nieuw seizoen met ook een aantal andere nieuwigheden:

- Wedstrijdleider: zoals bekend heb ik het stokje van Joep over mogen nemen en gedurende de Zomercompetitie hebben we als Technische Commissie (TC) al kunnen oefenen, soms met kleine hikjes in de uitvoering, maar uiteindelijk is alles goed gekomen.
- Dupliceermachine: de laatste avonden van de Zomercompetitie hebben we al gebruik gemaakt van de nieuwe dupliceermachine. Hoewel het voor sommige mensen nog wennen is, zijn er zeker een aantal voordelen aan het gebruik van een dergelijk apparaat. Verderop in dit nummer een uitleg over de werking en wat algemene informatie.
- In de TC hebben we afgesproken dat we met ingang van dit seizoen sterker gaan letten op het gebruik van systeemkaarten. In deze Nieuwsbrief ook een artikel waarom het netjes is om deze te gebruiken en waar je een ingevulde basis van een systeemkaart kan vinden.
- Ook hebben we een aantal kandidaat TC-leden, die de komende periode mee gaan draaien tot ze zeker zijn van hun definitieve keuze.

Veel leesplezier.

René

Vragen, opmerkingen, verbeteringen en/of ideeën zijn natuurlijk van harte welkom. Neem hiervoor contact op met René Vielvoije (rene.vielvoije@mare-bv.nl of persoonlijk op een clubavond).



IN DIT NUMMER

Een nieuwe start.....	1
Dupliceermachine, het wat en hoe.....	2
Feiten en fabels over met de machine geschudde spellen.....	3
De Systeemkaart.....	6
Spelverdelingen.....	6
Alerteren.....	7

Programma BC De Robber komende periode

- 27 augustus laatste avond Zomercompetitie
- 3 september start seizoen 2019-2020
- 24 september Jubileumavond 65-jarig bestaan De Robber
- 8 oktober Verbeter uw bridge

Duplicieermachine, het wat en hoe



Vaak hoor je dat een bridgevereniging een schudmachine heeft. Feitelijk is deze term onjuist, het is een duplicieermachine die aangestuurd door een computer de kaarten verdeeld over de 4 handen.

Op de computer draait een programma waarmee voor een speelavond de spellen worden gegenereerd. Voor elk spel wordt een willekeurige verdeling gemaakt van de 52 kaarten (zie ook het volgende artikel). De duplicieermachine is middels een USB-kabel verbonden met de computer en nadat een opdracht tot dupliceren is gegeven, start het “magische” werk.

Op indicatie van de computer wordt er een opengeslagen leeg board in de duplicieermachine geschoven waarna de machine het spel kaarten in het invoerbakje verdeelt over de 4 vakjes in het board. Na een signaal van de computer wordt het board uit de duplicieermachine gehaald, dicht gemaakt en kan het volgende board erin geschoven worden. Van tevoren geef je aan hoeveel spellen er per lijn zijn en hoeveel lijnen (= aantal sets boards) er moeten worden gemaakt.

De boards zijn genummerd en bevatten stickers om aan te geven welk vakje voor welke richting is. Aangezien de klep van het board niet het apparaat in gaat, zit er ook nog een sticker met een streepjescode onderop het board. Deze sticker kan door het apparaat worden gelezen en herkend. Ook de kaarten worden door camera's in het apparaat gelezen en daardoor herkend.

Het programma houdt bij met welk board hij bezig is en controleert of het juiste board erin wordt geschoven.

Kortom het proces bestaat uit de volgende stappen:

1. In het programma het juiste aantal spellen genereren en aangeven hoeveel lijnen er geduplicieerd moeten worden.
2. Openklappen board
3. Kaarten eruit halen en in het invoervak leggen
4. Opengeklapt board in het apparaat schuiven
5. Na verdeling van de kaarten board eruit halen en dichtklappen
6. Stap 2 t/m 5 herhalen voor elk board uit de lijnen die moeten worden gemaakt.

Dit lijkt een langdurig proces, maar in praktijk val het mee. De drie lijnen voor de laatste avond van de Zomercompetitie (totaal 72 spellen) namen van de week ca 30 minuten in beslag. Uiteraard is het van belang om ervaring op te bouwen om een en ander zo efficiënt mogelijk te kunnen afhandelen.

Feiten en fabels over met de machine geschudde spellen

Ron Jedema, clubadviseur District Kennemerland

Mensen schudden het liefst de spellen zelf. Dan hebben ze in ieder geval het idee dat alles “eerlijk” gebeurt. Maar is het allemaal wel zo eerlijk?

“Vroeger” op bridgeles kreeg je altijd een aantal spellen te spelen en die spellen waren door de docent zodanig “gestoken”, dat het onderwerp van de les prima uit de verf kwam. Dus wat te doen als de tegenstander met 5 troeven tegen zit, wat te doen als de snit verkeerd zit, wat te doen als de dummy niet meer bereikbaar is? Dus allerlei situaties die voor een normaal afspel heel vervelend zijn. Vanuit die gedachte is er dus altijd een achterdocht tegen spellen die vooraf al geschud zijn. Want je zult altijd zien, dat de snit steeds verkeerd zit.

Maar als we naar een normale clubavond kijken, waarom zou iemand zoiets willen doen? Ten eerste heeft die persoon daar waarschijnlijk niet voldoende tijd voor en in wiens belang is dat eigenlijk? De “voorgestoken spellen” hebben een zweem van manipulatie en oncontroleerbaarheid over zich, terwijl daar, logisch redenerend, geen enkele aanleiding toe is.

Met de hand schudden

Mensen zijn gewend met de hand te schudden. We slaan de kaarten een paar keer door elkaar en geven 1 voor 1 in 4 of 5 stapeltjes. De kans dat je een “sans-handje” opraapt is vrij groot (47,61% volgens de kansberekening) maar bij hand geschudde spellen is die kans meer dan 10% groter. De kans op een “wilde” verdeling (18,5% volgens de kansberekening) is bij hand geschudde spellen minder dan 10%. Dit komt omdat men over het algemeen slecht schudt. Om heel goed te schudden moeten de kaarten minimaal 7 maal door elkaar geslagen worden voordat er gedeeld wordt. De meeste spelers vinden 3 tot 4 keer wel genoeg. De kaarten worden opge-raapt van de voorgaande keer dat het spel gespeeld werd en vaak liggen de kaarten nog min of meer in volgorde van spelen. En als iemand 1 kleur “afdraait”, liggen de kaarten van die kleur bij elkaar en bij slecht schudden blijven ze bij elkaar. Als je dan 1 voor 1 uitdeelt, is de kans op een evenwichtige verdeling redelijk groot en dat veroorzaakt dat hogere aantal sanshandjes.

De mogelijkheden

Per hand zijn er 39 combinaties van mogelijkheden in de verdeling. Van een 13-0-0-0 tot een 4-3-3-3. Bij 13-0-0-0 zijn er slechts 4 mogelijkheden, maar bij 12-1-0-0 zijn er inmiddels al 2028 mogelijkheden voor 1 hand van 13 kaarten en voor de combinatie van 52 kaarten over 4 handen verdeeld zijn er ruim 635 miljard mogelijkheden. De kans dat een spel twee keer exact gelijk voorkomt is nihil.

Het schudden door de schudmachine

De schudmachine schudt niet, maar legt de ingelezen kaarten af in het daarvoor bedoelde vakje van het board. De schudmachine krijgt de “opdracht” om die kaarten in die vakjes te leggen van het schudprogramma en dat zit op de computer. Het schudden gebeurt dus in een programma op de computer en niet in de schudmachine. Het schudprogramma heeft 52 verschillende plekje's in het geheugen en er wordt elke keer een willekeurig getal berekend tussen de 1 en de 52. Als dat plekje nog vrij is, wordt dat nummer (lees die kaart) aan de betreffende hand toegedeeld. Als het plekje al bezet is, wordt een nieuw willekeurig getal gegenereerd, net zolang tot alle 52 nummers vergeven zijn.

Het schudprogramma begint dus altijd met een leeg geheugen van 52 vakjes, waar bij het hand schudden het voorgaande spel de basis van het schudden is. Het resultaat is dan ook dat, bij vergelijkingen tussen door de machine geschudde spellen en met de hand geschudde spellen, de door de machine geschudde spellen veel dichter bij de mogelijkheden volgens kansberekening zitten dan met de hand geschudde spellen. Soms scheelt dat wel 20%, dus al gauw 5 spellen op een clubavond.

Is het eerlijk?

Als je met meer SA-handjes en minder “wilde verdelingen” te maken krijgt, word je meer getraind in vlakke spellen dan in uitschieters. Dat beperkt eigenlijk een stuk van de benodigde vaardigheden van de bridger, zowel bij het bieden als bij het spelen. Als je spellen krijgt die wat betreft verdeling gelijk lopen met de mogelijkheden volgens de kansberekening, zal je wat meer allround moeten zijn om met alle combinaties om te gaan.

Als je het op die manier bekijkt, is het met de hand schudden minder eerlijk dan het “machine schudden”. Dus dat er “altijd” ongunstige verdelingen zijn, is een fabel. Dat de spellen “uitgezocht” zijn, is een fabel. Dat je meer “wilde verdelingen” krijgt, is een feit, maar dat is logisch, omdat eigenlijk de oorzaak ligt in het teveel aan SA-handjes wat je met de hand geschudde spellen gewend was.

Bijkomende voordelen

Omdat het schudprogramma de spelverdelingen aanmaakt, is het simpel om dat door te geven aan het rekenprogramma en daardoor kun je de spelverdelingen ook publiceren bij de frequentiestaten op de website. En die frequentiestaten kun je gebruiken om samen met je partner te analyseren waar je sterke en zwakke punten liggen als bridgepaar, zodat je daar een heel gerichte training of bijscholing in kunt volgen.

Voor de club

Een schudmachine is een behoorlijke investering, rond de 3800 euro. De levensduur van de meeste machines is behoorlijk lang (minstens 6 jaar) en als je kunt samenwerken met een of meer andere clubs en je deelt de kosten, dan kan dat een toegevoegde waarde voor de leden betekenen tegen zeer acceptabele kosten op jaarbasis.

Onderstaand het overzicht van de mogelijkheden.

De kansberekening van de kaartverdeling

Het bridgespel kent 635.013.559.600 (635 miljard) verschillende handen (52 kaarten over 4 handen verdeeld).

De frequenties waarmee de verschillende handen theoretisch voorkomen, zijn in onderstaande tabel weergegeven.

Patroon	Kans	Patroon	Kans	Patroon	Kans
4-4-3-2	21,55%	5-5-3-0	0,90%	9-2-1-1	0,0180%
5-3-3-2	15,52%	6-5-1-1	0,71%	9-3-1-0	0,0100%
5-4-3-1	12,93%	6-5-2-0	0,65%	9-2-2-0	0,0082%
5-4-2-2	10,58%	7-2-2-2	0,51%	7-6-0-0	0,0056%
4-3-3-3	10,54%	7-4-1-1	0,39%	8-5-0-0	0,0031%
6-3-2-2	5,64%	7-4-2-0	0,36%	10-2-1-0	0,0011%
6-4-2-1	4,70%	7-3-3-0	0,27%	9-4-0-0	0,0010%
6-3-3-1	3,45%	8-2-2-1	0,19%	10-1-1-1	0,00040%
5-5-2-1	3,17%	8-3-1-1	0,12%	10-3-0-0	0,00015%
4-4-4-1	2,99%	7-5-1-0	0,11%	11-1-1-0	0,00002%
7-3-2-1	1,88%	8-3-2-0	0,11%	11-2-0-0	0,00001%
6-4-3-0	1,33%	6-6-1-0	0,07%	12-1-0-0	0,0000003%
5-4-4-0	1,24%	8-4-1-0	0,05%	13-0-0-0	0,000000001%

Anders gezegd, je mag verwachten dat je:

in 47,61 % van de handen een SA-verdeling (4-4-3-2, 5-3-3-2, 4-3-3-3) hebt;

in 35,66 % van de handen een singleton of een renonce hebt;

in 16,93 % van de handen twee of drie doubletons hebt.

En tijdens een zitting van 24 spellen (afgerond):

11 spellen met een SA-verdeling;

9 spellen met een singleton of een renonce;

4 spellen twee of drie doubletons.

NB: dit artikel is overgenomen uit Bestuurwijzer 67 d.d. 17 augustus. 2019, uitgegeven door Rob Stravers. Voor meer informatie over zijn uitgaven zie www.bridgeservice.nl

Stysteemkaart



Bridge is een spel waar transparantie voorop staat. Dit betekent dat elke speler van een paar een systeemkaart moet hebben en deze ter beschikking moet stellen aan één van de tegenspelers.

De reden hiervan is dat de tegenspelers kunnen zien welke afspraken het paar heeft gemaakt zodat ze daar eventueel hun verdediging op kunnen aanpassen, maar ook dat ze de mogelijkheid hebben om tijdens het spel deze systeemkaart te kunnen raadplegen om biedverloop en eventueel signaleringen (seinen) te kunnen volgen.

Een systeemkaart ontslaat een paar niet van de plicht tot alerteren (zie volgend stukje).

Niet iedereen heeft al een systeemkaart, maar het is makkelijk om er één te maken. Op de website van de Bridgebond zijn er een aantal basis systeemkaarten te vinden. Even downloaden en samen met je partner de basis aanpassen aan de hand van de afspraken die jullie hanteren, daarna even in tweevoud afdrukken en klaar ben je.

Zie: <https://www.bridge.nl/kennisbank/systeemkaarten/>

Spelverdelingen

Een duplicatiemachine heeft een aantal voordelen. Naast het beter kunnen vergelijken van de scores omdat iedereen dezelfde spellen speelt (hierdoor wordt o.a. de strijd om het clubkampioenschap een stuk eerlijker), is het mogelijk om aan het eind van de avond, of op een later tijdstip, het behaalde resultaat (eventueel samen met je partner) te evalueren. Dit komt omdat de spelverdeling als onderdeel van de uitslag wordt gepubliceerd.

Daarnaast is aan het eind van de avond (of op verzoek digitaal) de spelverdeling op papier beschikbaar met daarin aangegeven welke contracten er mogelijk zijn in beide richtingen. Een ideale bron om bied- en speltechniek te verbeteren.

Voorbeeld spel 13 van dinsdag 20-8-2019:

	N	S		Pts	Fr	%
N	2	2	♠ AQ			
S			♥ AKT			
H	5	5	♦ 94			
D			♣ AQJT82			
C	2	2				
E			♠ KJT52	13		
W			♠ 876			
			♥ J92			
			♥ 5			
			♦ AQ3			
			♦ N/AII			
			♦ KT875			
			♣ 76			
			♣ K954			
N			♠ 943			
S	2	2	♥ Q87643			
H			♦ J62			
D	1	1	♣ 3			
C						

Opt res: NS 5H; 650

In dit spel kunnen N/Z 2 Sans Atout, 5 Harten of 2 Klavere maken. (overzicht links bovenin)

Oost/West kunnen 2 Schoppen en 1 Ruiten spelen (links onderin).

Het Optimale resultaat is 5 Harten voor Noord/Zuid (rechts onderin).

NB Letters staan voor de Engelse aanduiding:

N=No Trump of North, S=Spades of South, H=Hearts, D=Diamonds, C=Clubs, E=East, W=West

Alerteren

Wat is alerteren?

Alerteren is een handeling om de tegenstanders attent te maken (alert te doen zijn) op bijzondere biedafspraken.



Wie moet alerteren en hoe moet er gealverteerd worden?

De partner van de speler die een bieding doet die gealverteerd moet worden, alerteert door het tonen van de alertkaart uit de biddingbox. De speler die alerteert, is ervoor verantwoordelijk dat zijn tegenstanders de alert opmerken.

Waarom moet u alerteren?

De spelregels verplichten elk paar om alle biedafspraken en -gewoonten aan de tegenstanders uit te leggen. Dit zogenaamde principe van volledige uitleg (full disclosure) vormt de basis van wedstrijdbridge. Alerteren is bedoeld om u daarbij te helpen. Alerteren is een aanvulling op het gebruik van systeemkaarten en dient niet om het ontbreken van systeemkaarten op te vangen. Het feit dat iets op de systeemkaart staat ontslaat spelers niet van de verplichting te alerteren.

Welke biedingen moet u alerteren?

- U moet biedingen alerteren waarvan u kunt vermoeden dat de tegenpartij er zonder waarschuwing een andere betekenis aan toekent. Dit is de hoofdregel.
- Biedingen die een kunstmatige (conventionele) betekenis hebben.
- Openingen van 1 ♣ en 1 ♦ indien deze niet ten minste een driekaart beloven.
- De 1SA-opening, als die minder dan 14 of meer dan 18 punten kan bevatten.
- Redoubletten, voorzover die niet duiden op kracht.

Biedafspraken en gewoonten die niet worden gealverteerd

- Een bod op vierniveau of hoger en alle daarop volgende biedingen, tenzij het kunstmatige biedingen betreft gedaan in de eerste biedronde, gerekend vanaf het openingsbod.
- Doubletten, behalve wanneer de hiervoor genoemde hoofdregel van toepassing is.

Zie <https://www.bridge.nl/kennisbank/alerteren/> voor de volledige tekst van de alerteer regeling