



't Robbertje

Inleiding

Het is al weer veertien maanden geleden dat de vorige editie van deze nieuwsbrief het levenslicht zag. In die tijd is er veel gebeurd, voornamelijk in mijn privé leven, maar ook bij Bridgeclub De Robber. Dus voldoende onderwerpen om bij stil te staan 😊. Nu zal ik jullie niet lastig vallen met mijn privé gerelateerde onderwerpen en mij beperken tot die zaken die met onze bridgeclub te maken hebben (anders wordt het wel een hele lange nieuwsbrief).

Allereerst een stukje over het opruimen dat ook al in de vorige nieuwsbrief stond (herhaling is de toverkracht van de reclame).

We staan stil bij de clubkampioenen van het vorige seizoen en kijken vooruit naar het komende seizoen.

Ook een status update van de interne arbitrage cursus.

Dan de uitleg van het spel 1V2 dat makkelijk aan kinderen, kleinkinderen, burens, vrienden en wie dan ook is uit te leggen. Diegenen die goed opletten zullen constateren dat dit een goede basis is om te leren bridgen. Maak mensen enthousiast met dit spel en laten ze zich opgeven voor de nieuwe cursus Beginnersbridge die in het najaar van start gaat op de maandagavond.

Veel leesplezier en tot snel op een spelmoment bij de club.

René

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

IN DIT NUMMER

Inleiding	1
Opruimen	2
Clubkampioenen	2
Vrijwilligers voor MDW	3
Het nieuwe seizoen	3
Arbitreren	4
Eén versus twee (1v2)	5
Samenstelling TC	8
Cursus Beginnersbridge	9
(De) 10 bridgegeboden	10
Zomerdrive Berkelbridge	11

Opruimen aan het eind van de speelavond

In het verleden zijn er afspraken gemaakt om het lawaai en de onrust na afloop van de speelavond wat te verminderen. Aangezien dat soms niet helemaal goed loopt, nog even deze afspraken in de herhaling.

Als je na de laatste ronde klaar bent met spelen, sluit je de bridgemate af (denk eraan dat je op de **JA-knop** drukt tot je **Einde Zitting** ziet en daarna druk je nog een keer op de **JA-knop**) en doe je de biedboxen dicht. Het tafelkleed vouw je op en leg je op de tafel. Denk eraan dat er nog gespeeld wordt en ook deze leden hebben recht op denkrust.

Tot de laatste bel is gegaan, blijft iedereen rustig (dus niet hard praten) aan tafel zitten. Daarna kunnen de spullen op de tafels bij de kast gelegd worden waar de spullen door de materiaalcommissie of andere vrijwilligers verder opgeruimd worden.

Mocht je eerder weg moeten, verlaat dan zo stil mogelijk de speelzaal. Bedenk dat het voor iedereen leuk is als je even op de uitslag wacht.

Clubkampioenen 2025-2026

Overzicht kampioenen 2025-2026

Hoogste score	middag	Leis Oonk & Joop Peters	72,89	
	avond	Rick de Nooijer & Cezar Birsan	74,31	
Slemkampioenen	middag	Leis Oonk & Joop Peters		9* klein slem
	avond	Barry & Rinus Tersteeg		7* klein slem
		Gerhard Gossink & Jan Wolters		7* klein slem
Clubkampioenen	middag	Marja Erren & Annelies van der Meij	1	90,478
		Ans Aalbers & Marga Huijskes	2	88,292
		Leis Oonk & Joop Peters	3	85,304
	avond	Herman Brouwer & Kees Schröder	1	88,654
		Willy te Dolle & René Lejeune	2	82,16
		Els Geurink & Jelle Wind	3	81,333

Gevraagd: Vrijwilligers voor MDW

Ook dit jaar is er weer behoefte aan een aantal vrijwilligers om de diverse locaties van de Monumenten Drive te bemensen. Deze vrijwilligers treden op als gastvrouw/-heer op een deelnemende locatie.

Belangrijkste taak is om de deelnemers te ontvangen en de rondes op tijd te laten beginnen en te eindigen. Bij problemen kan er met de centrale coördinator contact worden opgenomen die er dan voor zorgt dat het probleem wordt opgelost.

Heb je zin om mee te helpen? Neem dan even contact op met één van de commissieleden.

Ja, maar wie zijn de commissieleden? Dat zijn dit jaar (net als vorig jaar): Hans Garretsen, Nanny Nijenhuis, Egbert Moester en René Vielvoije. Daarnaast is de commissie uitgebreid met Vincent de Vries die zich zal gaan bekwamen in de wedstrijdtechnische zaken.

Bedenk dat de Monumenten Drive bridgers uit het gehele land een plezierige dag bezorgt, de mogelijkheid geeft om kennis te maken met Winterswijk en dat door de inkomsten van deze Drive de contributie al enige jaren niet verhoogd hoefde te worden. Dus alle reden om te helpen dat de Monumenten Drive succesvol verloopt.

Het nieuwe seizoen 2026-2027

Bij het bepalen van de clubkampioenen kwam naar voren dat wellicht het wedstrijdreglement wat aanpassing behoeft. Volgens het huidige wedstrijdreglement kom je in aanmerking voor het clubkampioenschap als je minimaal 75% van de speelmomenten (-middag of -avond) hebt meegespeeld. Hierdoor komt het merendeel van de leden niet in aanmerking voor de strijd om het clubkampioenschap. Aangezien het Wedstrijdreglement al enige jaren meegaat, zal de Technische Commissie de huidige versie reviewen en met een aangepast voorstel komen dat dan op de ALV van februari 2027 besproken kan worden en dat dan zal gelden voor het seizoen 2026-2027 en verder.

In het Wedstrijdreglement staat ook dat alle spelers een correct ingevulde systeemkaart op tafel moet hebben liggen. In het verleden is hier al meerdere malen op aangedrongen. Het blijkt echter dat voor een hoop spelers het lastig is om een systeemkaart te maken. Daarom is het idee ontstaan om aan het begin van het nieuwe seizoen diegenen die daar behoefte aan hebben te assisteren met het opstellen van een systeemkaart. Een kopie van deze systeemkaart of van een reeds bestaande systeemkaart kan dan in de kast in de Zonnebrink worden bewaard en gedurende een speelmoment worden gebruikt. Na afloop van het speelmoment wordt de systeemkaart dan weer opgeborgen in de kast. Het streven is dat er dan na 2 maanden voor ieder paar een systeemkaart beschikbaar is. Verdere informatie hierover volgt in een later stadium.

Arbitrage cursus

Dit jaar is op initiatief van Rob Stravers een landelijke cursus begonnen om geïnteresseerden op te leiden tot Praktijk Arbitrer.

Begin van het jaar zijn een viertal enthousiastelingen gestart met deze cursus, helaas zijn er vanwege verschillende redenen twee afvallers te betreuren.

De opzet van de cursus is dat er in een sessie een arbitrage over een specifiek onderwerp wordt geoefend. Dit wordt gedaan aan de hand van een rollenspel waarvoor zich een aantal vrijwilligers hebben aangemeld die een situatie na spelen die door de cursist moet worden beoordeeld en moet worden rechtgezet. De cursus zal worden afgesloten met een toets waarna de cursist zich Praktijk Arbitrer mag noemen (of niet). Op dit moment zijn we halverwege de cursus en zullen de toetsen waarschijnlijk in januari 2027 worden afgenomen.

In het nieuwe seizoen zullen deze cursisten meer en meer arbitrages gaan uitvoeren.

Wanneer moet er om een arbiter worden gevraagd?

Als één van de spelers (niet de dummy) een onrechtmatigheid meent te bespeuren dan kan iedereen, nadat dit kenbaar is gemaakt, aan tafel (ook de dummy, maar die mag dus niet het eerste initiatief nemen) de arbiter uitnodigen.

Diegene die de arbiter uitnodigt of diegene die meent een onrechtmatigheid te hebben geconstateerd legt uit aan de arbiter waarom deze werd uitgenodigd. De andere spelers houden tijdens deze uitleg hun mond (anders is het voor de arbiter niet te volgen).

De arbiter kan aan elke speler toelichting vragen (al dan niet aan tafel, het kan zijn dat dit in de hal gebeurt om uitwisseling van ongeoorloofde informatie te voorkomen).

Als de arbiter voldoende informatie heeft ontvangen zal hij het geheel resumeren en een rechtzetting geven. Het kan zijn dat deze is: speel maar door, we kijken na afloop (van het spel of van de avond) of er wel/niet een rechtzetting nodig is.

Het moge duidelijk zijn dat eenieder zich hoffelijk gedraagt zowel richting de arbiter als naar de andere spelers.

NB. Vragen om de arbiter is bedoeld om een eventuele onrechtmatigheid te herstellen, en niet zozeer vragen om een straf voor de tegenpartij. Ook is het de bedoeling dat een onafhankelijk iemand een oordeel velt om te voorkomen dat de grootste schreeuwer het gelijk naar zich toetrekt.

NB. Iedereen kan zich vergissen waardoor er een onrechtmatige situatie ontstaat, er is niet persé kwade opzet in het spel, deze onrechtmatigheid moet met zo weinig mogelijk schade worden opgelost.

Eén Versus Twee! (1v2)

Een nieuw verslavend en uitdagend huiskamerspel voor drie of vier spelers

(bron: Clubservice Nieuwsbrief van Rob Stravers)

Benodigdheden:

Eén spel kaarten van 52 kaarten (Aas t/m de 2).

Eén tafel en vier stoelen (drie stoelen als je het spel met drie spelers speelt).

Speelduur: Een tot anderhalf uur

Leeftijd: Vanaf 8 jaar

Spelregels voor drie spelers

- De jongste speler is de eerste die het tegen de twee andere spelers moet opnemen. We noemen hem: de **baas**! De andere twee spelers noemen we de **luizen**! Die moeten de baas tegenwerken, zodat hij voortdurend moet krabben 😊.
- Het volledige spel bestaat uit drie ronden, waarin alle spelers één keer de baas waren en twee keer een luis.
- De baas schudt de kaarten en verdeelt ze één voor één in **vier** stapeltjes van dertien kaarten.
- Alle spelers krijgen een stapeltje kaarten in handen en sorteert die op kleur (♠, ♥, ♦ en ♣).
- De dertien kaarten van het vierde stapeltje worden open op tafel gelegd, **tussen de twee luizen in**. Overzichtelijk, kleur bij kleur en van hoog naar laag.
- De **baas** moet nu inschatten **hoeveel slagen** hij verwacht te gaan winnen met zijn eigen kaarten én de open kaarten die tegenover hem liggen. Hij bepaalt ook of alle kleuren even belangrijk zijn, óf dat één kleur het belangrijkste is. Als hij één kleur het belangrijkste vindt noemen we dat de **troefkleur**.

- Nadat de baas heeft verteld welke kleur troef is, óf dat alle kleuren even hoog zijn, speelt de luis die links van hem zit zijn eerste kaart. Die legt hij open op tafel.
- De baas bepaalt welke kaart wordt gespeeld van de kaarten die open liggen. Daarna speelt de rechterluis een kaart bij en tenslotte de baas zelf.
- De luizen en de baas hebben maar één plicht: ze moeten een kaart bijspelen in de kleur van de eerst gespeelde kaart. Dat heet 'bekennen'.
- Als een speler geen kaarten heeft in de kleur van de eerste gespeelde kaart mag hij elke kaart bijspelen die hij wil.
- De hoogst gespeelde kaart in de kleur van de eerst gespeelde kaart wint die slag. De volgorde is Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9 ... 2.
- Maar... met een troefkleur, is zelfs de laagste troefkaart hoger dan de hoogste kaart in een andere kleur.
*Als **klaver** troef is, wordt uitgekomen in ruiten, $\diamond V$, $\diamond H$ en $\diamond A$ zijn gespeeld en de laatste speler geen ruiten heeft, kan hij die slag winnen met $\clubsuit 2$...*
- Nadat duidelijk is wie de slag heeft gewonnen, leggen alle spelers hun gespeelde kaart 'dicht' voor zich op tafel.
 Als de baas de slag won legt hij zijn gespeelde kaart verticaal voor zich, de luizen allebei horizontaal. Won een luis die slag, dan leggen beide luizen hun gespeelde kaart verticaal voor zich en de baas horizontaal.
- De speler die de slag heeft gewonnen speelt de eerste kaart voor de volgende slag.
- Na de laatste (13^e) slag telt de baas zijn gewonnen slagen. Dat moet evenveel zijn als het aantal slagen dat de luizen hebben verloren.
- Na het tellen van de punten wordt, met dezelfde kaarten, het spel nogmaals gespeeld. De luis die links zat van de eerste baas is dan de nieuwe baas. Aan hem de eer om te proberen met dezelfde kaarten een hogere score te behalen. Uiteraard is hij helemaal vrij in het kiezen van de troefkleur of zonder troef én... hij mag zijn voordeel doen met wat hij nog weet uit het eerste spel!
- Na de tweede keer spelen van het spel wordt het nogmaals gespeeld, de laatste luis wordt dan de baas.

- Als alle spelers een keer baas zijn geweest zit de **eerste ronde** erop en kan een tussenstand worden opgemaakt. Grote kans dat de speler die het laatst baas was het hoogst scoorde. Die had immers de meeste 'voorzinformatie' uit de eerste twee spelletjes. Daarom vinden nog twee ronden van elk drie spelletjes plaats.
- Voor de **tweede ronde** worden de kaarten opnieuw geschud en gedeeld en begint de linker luis van de eerste baas als baas. Ook dat spel wordt daarna nog twee keer gespeeld, zodat ook de tweede ronde alle spelers een keer de baas zijn.
- **Na de 3^e volle ronde** (dus totaal negen spelletjes) heb je een zuivere uitslag, omdat alle spelers dan het nadeel hadden van eerste baas en het voordeel van laatste baas.
- De spelers tellen hun gescoorde punten op. Wie de meeste punten heeft is de winnaar!

Puntentelling

De baas krijgt: per gewonnen slag: 10 punten

Als de baas belooft minstens een bepaald aantal slagen te winnen, krijgt hij bovenop de punten per slag een **premie**.

Premie:

300 punten voor minstens:	9 beloopte slagen zonder troefkleur
	10 beloopte slagen met ♥ of ♠ troef
	11 beloopte slagen met ♣ of ♦ troef

500 punten voor minstens:	12 slagen
---------------------------	-----------

1000 punten voor:	alle (13) slagen
-------------------	------------------

Maar... als de baas minder slagen wint dan dat hij beloopte, verliest hij 50 punten voor elke slag die hij te kort komt...

De luizen krijgen het omgekeerde van wat de baas wint of verliest.

Belooft de baas minstens 10 slagen te zullen winnen met ♠ als troef, en wint hij ook tien slagen, dan scoort hij $10 \times 10 \text{ punten} + 300 \text{ premie} = 400 \text{ punten}$. De twee luizen noteren dan ieder -400 punten.

Maar... als deze baas tien slagen beloofde te gaan maken en hij won er maar acht, dan komt hij twee slagen te kort en noteert hij $(2 \times -50) = -100 \text{ punten}$ en scoren de beide luizen dus +100 punten.

Met vier spelers

... spelen de spelers die tegenover elkaar zitten als paar, tegen het andere paar.

De partner van de baas bedient dan de kaarten die open op tafel liggen, zonder de baas te mogen helpen bij diens keuzes! De partner van de baas noemen we 'de bediende'. Die noteert dezelfde score als die van de baas.

Een volle ronde bestaat met vier spelers uit vier spelletjes, zodat alle spelers een keer de baas zijn. De hele wedstrijd bestaat dan uit vier ronden van elk vier spelletjes, dus totaal zestien spellen.

Verschil met een wedstrijd van drie spelers is dat je met vier spelers een uitslag **per paar** krijgt.

Samenstelling Technische Commissie

Het is jullie ongetwijfeld al opgevallen dat de laatste weken Johnny van Erren en Lauke Meijer bezig zijn om zich te bekwamen in de organisatorische aspecten van een spelmoment. Dat houdt in dat ze bezig zijn om de processen van indelen, kaarten schudden, starten en afronden van een spelmoment onder de knie te krijgen. Ze zijn kortgeleden toegetreden tot de Technische Commissie en helpen zo om alles in goede banen te leiden.

Quirinus Tersteeg heeft, mede omdat hij ook als docent meehelpt bij de bridgecursus, besloten om zijn rol in de TC te beëindigen.

Cursus Beginnersbridge

Ook dit jaar wordt er weer een cursus Beginnersbridge georganiseerd, deze zal eind september starten en wel op maandagavond in de Zonnebrink. De bedoeling is dat in 13 lessen het eerste boek van Start met Bridge wordt behandeld. Afhankelijk van de cursisten gaan ze mee spelen in een aparte lijn om speelervaring op te doen of gaan ze direct door met deel 2. Als ze eerst speelervaring willen opdoen wordt volgend jaar september gestart met de theorie van dit tweede deel.

Ken je iemand die interesse heeft in bridge en die meer informatie wil? Laat hem/haar dan contact opnemen met Quirinus Tersteeg 06-82294335.

Aanmelden kan via de secretaris secretaris@derobber.nl

Hoe ziet het de cursus eruit?

- 2 modules van elk 13 lesavonden op de maandagavond in de Zonnebrink
- Module 1 wordt gegeven van oktober t/m december 2026
- Module 2 wordt gegeven of van januari t/m maart 2027 of van oktober 2027 t/m december 2028 (in overleg met de cursisten)
- 2 theorieboeken (Start met Bridge deel 1 en deel 2)
- Lidmaatschap van BC De Robber van 1 oktober 2026 t/m 31 december 2027
- Proefspelen gedurende de maanden dat er geen cursus is (dinsdagavond met begeleiding) zodat een soepele integratie op de club plaats vindt
- Kosten € 197 (desgewenst kan eerst alleen worden ingeschreven op module 1, de prijs per module wordt dan € 117).

(De) 10 bridgegeboden

Bewerking van een zeer oud bestand van Sigers PC

1. Gij zult u hoffelijk gedragen, ook als u meent dat uw tafelgenoten onzin uitkramen
2. Gij zult uw speelkaarten tellen voor u ze inkijkt
3. Gij zult op uw beurt op correcte wijze bieden en spelen
4. Gij zult uw biedkaarten pas opruimen nadat het te spelen contract is opgeschreven/ingevoerd en met elkaar is afgestemd
5. Gij zult bekennen
6. Gij zult bij een (vermeende) onregelmatigheid de arbiter hoffelijk uitnodigen, geen actie ondernemen tot hij daar toestemming voor geeft én hoffelijk omgaan met zijn oordeel, ook als die afwijkt van uw (stellige) overtuiging
7. Gij zult geen gebruik maken van andere informatie dan de gedane biedingen en de gespeelde kaarten
8. Gij zult u als dummy niet met het spel bemoeien
9. Gij zult geen geheime bied- en speelafspraken hebben
10. Gij zult met uw partner bij aanvang van een volgende ronde méér aandacht schenken aan uw nieuwe tafelgenoten dan aan gespeelde spellen van de vorige tafel



Secretariaat BC Berkelbridge

Havikhorst 6

7152 KT EIBERGEN

Telefoon: 06-42657220

Beste Bridgers

Na een aantal jaren van stilte wil Berkelbridge het zomerbridgen weer oppakken. We gaan dit aanbieden op 10 dinsdagmiddagen in de Biertent in Eibergen.

Op 2 juni is de eerste drive en de laatste zal zijn op 4 augustus.

Aanmelden kan per paar op de volgende manieren.

1. Bij Truda Nicolassen tot maandagavond 18.00 uur.
Telefonisch op 06 -21531204, per whatsapp of per mail
tnicolassen@live.nl.
2. Op locatie tussen 13.00 uur en uiterlijk 13.15 uur.
3. Er zal een agenda in de zaal liggen waar je je kan aanmelden voor een volgende keer.

De kosten van deelname aan deze zomerdrive zijn € 2,50 per persoon per keer, cash en graag gepast te betalen in de zaal.

We beginnen om 13.30 uur en eindigen om ca. 16.30.uur

Het zal een relaxte middag worden waarop we 5 rondes spelen met tussendoor een kwartiertje pauze.

Het adres van de Biertent:

Grotestraat 61

7151 BB Eibergen

Er is goede parkeergelegenheid op het Zwikkelaarsplein of op de Whemerdijk.

Met vriendelijke groet,

Truda Nicolassen, Marietje Asschert en Nel de Groen

