

● Online bridge ●

René Suiker en Rein de Jong

In de crisis

Zo zitten we nu midden in de coronacrisis en hebben we veel doden te betreuren. En laten we nu maar niet doen alsof we een heel erg jonge club zijn, we behoren als CompUsers toch voor het merendeel tot de risicogroep. Naast de computerhobby hebben wij nog een andere hobby, die de naam heeft een sport te zijn voor de wat rijpere geesten; eufemistisch uitgedrukt: bridge. Ja, dat is een sport, een denksport. Net als schaken en dammen word je er fysiek niet heel moe van, maar je kunt er wel competitie mee spelen en het is meer een kwestie van vaardigheden dan geluk om hoog te scoren.

Je bent getuige van een uniek experiment, want dit artikel wordt geschreven als een coproductie van Rein de Jong en René Suiker. Nu is er op zich niet zo veel bijzonders aan een coproductie, dat hebben we in de SoftwareBus al vaker gedaan, maar hier is wel iets bijzonders aan de hand. Want Rein schrijft altijd artikelen over iets waar hij alles van weet en ik schrijf altijd over zaken waar ik niets van weet, die ik gaandeweg het artikel ga ontdekken. Gelukkig weten we beiden wel iets over bridge.

Normaal zou ik in zo'n geval de eer helemaal aan Rein laten, want die weet het minstens zo goed uit te leggen als ik, maar ik wist dit nog niet van Rein, toen mijn artikel al bijna af was. En omdat hij een andere invalshoek had dat ik, leek het leuker om te combineren dan twee artikelen over bridge in ons lijfblad. Vandaar deze aanpak.

Om te kunnen bridgen moet je minstens met z'n vieren zijn. Minstens, want met z'n vieren kan je een leuke tijd hebben, net als dat je met een paar vrienden best een leuk potje kan voetballen of tennissen. Maar om iets van een competitie te hebben moet je met meer zijn, zodat onderling de uitslagen vergeleken kunnen worden. Overigens kan dat ook als je slechts met z'n vieren speelt, dan gebruik je voorgestoken spellen die eerder door anderen zijn gespeeld.

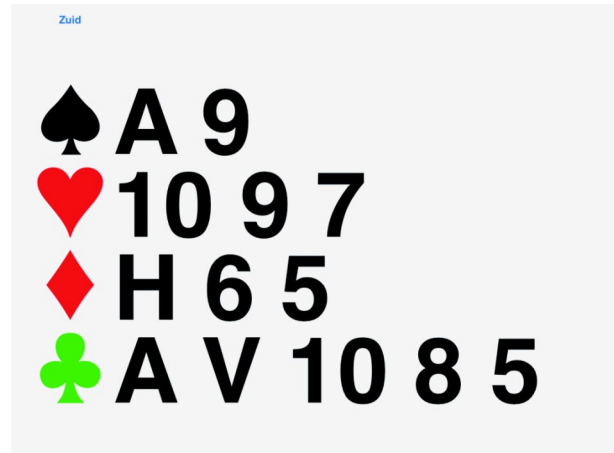
Leren bridgen

Uiteraard is CompUsers een computerclub en we gaan er geen bridgeclub van maken. Een beetje achtergrond is toch wel handig om het vervolg van dit artikel te snappen. Dus even de hoofdlijnen van het spel. Bridge speel je met een normaal spel kaarten, zonder jokers, dus 52 kaarten.

Je speelt aan één tafel met z'n vieren, benoemd volgens de windrichtingen, dus Noord, Oost, Zuid en West. Noord en Zuid, zijn een paar en spelen samen tegen het paar Oost en West. Doel van het spel is het maken van zoveel mogelijk slagen.

De volgorde van de kaarten is van hoog naar laag A, H, V, B, 10, 9, enz. tot 2. Je hebt vier 'kleuren', ook weer van hoog naar laag: Schoppen, Harten, Ruiten en Klaveren. Verder dus geen bijzonderheden. De spelregels zijn behoorlijk overzichtelijk en voor bijna alle uitzonderingssituaties zijn er regels. Grofweg komt het hierop neer:

1. Een van de spelers is de gever. Afhankelijk van het spelnummer is dat dus Noord, Oost, Zuid of West. Dat wisselt per spel gewoon met de klok mee. Deze speler deelt de kaarten één voor één, de eerste kaart voor de speler links van hem en daarna verder met de klok mee. Nadat alle kaarten zijn gedeeld heeft elke speler een hand met dertien kaarten. Een hand wordt als volgt afgebeeld (voorbeeld):



2. Het spel bestaat uit twee onderdelen: bieden en daarna spelen. De bieding is een fase waarin de spelers met behulp van de biedtaal hun kaart beschrijven en onder tussen proberen vast te stellen wat het contract moet worden. Dus hoeveel slagen er gemaakt gaan worden. Het paar dat het hoogst biedt, wint de bieding en mag spelen.
3. De deler opent de bieding. Elke volgende bieding moet 'hoger' zijn dan een voorgaande, behalve 'pas', dat ook een bod is. Bieden gaat van laag naar hoog: Klaveren, Ruiten, Harten, Schoppen, SA. SA staat voor 'Sans Atout', Frans voor: zonder troef. Wanneer je 1Klaveren opent, beloof je een slag meer te behalen dan de helft (6). Het hoogste bod is 7SA, daarmee geef aan alle dertien slagen te zullen halen. Voor het bieden zijn regels vastgesteld, maar ook hier weer: na een bieding is de speler links van de bieder aan de beurt en ook dit gaat in rondjes, totdat er drie keer is 'gepast.'
4. Het contract bepaalt hoeveel slagen de leider moet gaan maken en welke kleur eventueel troef wordt. Het contract moet worden gemaakt door de leider. De leider wordt degene van het paar dat het eerst een bod in die kleur heeft gedaan.
5. De speler links van de leider komt uit, dat wil zeggen, speelt een kaart voor. Vervolgens worden de kaarten van de partner van de leider open op tafel gelegd (de dummy). Dan wordt met de klok mee de eerste slag gespeeld en wordt bepaald wie de slag heeft gewonnen. Wie de slag heeft gehaald, mag voor de volgende slag uitkomen. En zo door, totdat alle kaarten zijn opgespeeld.
6. Aan het eind van het spel wordt de score bepaald.

De score is het interessantste aspect van het spel, omdat er veel parameters zijn die invloed hebben. Het bieden is een interessant aspect, omdat je met beperkte middelen je kaart voor je partner moet beschrijven, maar je tevens je tegenstanders niet te veel informatie wilt geven over je kaartverdeling. De wijze waarop je biedt, wordt een systeem genoemd; dat is beschreven op een systeemkaart en die stel je aan je tegenstanders ter beschikking.

Na afloop van het spel worden de kaarten in een mapje gestoken, zodat andere paren met exact dezelfde kaartverdeling gaan spelen. Zo kunnen onderling de scores vergeleken worden. Je bent dus niet afhankelijk van of je toevallig goede kaarten krijgt.

Het gaat erom hoe goed je omgaat met de kaarten die je krijgt, in de wetenschap dat anderen precies dezelfde kaartverdeling krijgen. De uitslagen worden onderling vergeleken en omgerekend naar percentages.

Wil je meer wilt weten over bridge, dan kun je altijd kijken op de site van de Nederlandse Bridge Bond¹. Je kunt bijvoorbeeld ook via YouTube leren bridgen, en er is een cursus via MAX², verzorgd door Berry Westra. En omroep Max³ biedt een complete Nederlandstalige cursus in twaalf lessen van circa veertig minuten.

Online spelen

Tot zover dus de inleiding over het spel. Nu we door de coronacrisis niet meer in aanwezigheid met elkaar kunnen spelen, zijn we op zoek naar alternatieven. Allereerst zijn er de (meestal gratis) mogelijkheden als **Zobridge**, **Funbridge**, etc., waarbij je in je eentje speelt tegen een robot (een computer).

Aanmelden en spelen...

Nadeel is natuurlijk dat je geen eigen systeem kunt spelen als de computer (partner en tegenspelers) daar anders mee omgaan. Ook BIC⁴ (Berry's Internet Club) werkt iets uitgebreider, op deze manier. BIC is echter een echte internetclub, waar je ook lid van moet zijn en dus contributie aan moet betalen. Bij BIC kun je gelukkig wel je eigen systeemkaart invoeren.

Zelf speel ik daar al jaren onder het alias: PureFox (Reintje de Vos). BIC geeft in deze tijd naast de standaard clubs in de coronatijd de mogelijkheid om Bridgepuzzels (Kalender)⁵ op te lossen. Het bieden en spelen wordt door Berry Westra commentariseerd. Een leerzame manier om je spel op een hoger plan te brengen.

Veel mensen vinden het echter leuker om met eigen partner en/of bekende tegenspelers te spelen. Dat kan met **StepBridge**⁶. Daar gaan we dus wat gedetailleerder op in. Over BIC vertellen we in een apart artikel in een volgend nummer. Als je niet lang wilt wachten, kijk dan vanaf eind juli op de site van Rein de Jong⁷.

StepBridge is net als BIC een échte club, lid van de NBB, de Bridgebond, en dus contributieplichtig. Voor leden van de Bridgebond: € 40,- per jaar, niet-leden € 67,50. Op dit moment kun je een uitgebreid proefabonnement⁸ afsluiten, waarbij je drie weken een (beperkt) aantal spellen gratis kunt spelen. Prima om uit te proberen dus. Er staat veel informatie op de website van StepBridge, dus ik ga alleen globaal op de mogelijkheden in.

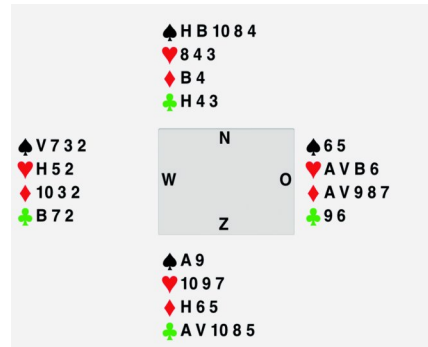
Om iets te doen moet je je op de website van StepBridge aanmelden als (proef)lid. Via de mail krijg je dan een inlognaam (meestal herkenbare voornaam + deel van de achternaam) en je kunt een wachtwoord instellen, zodat niet iemand anders op jouw naam kan inloggen. Onze aliassen zijn *ReneSuik* en *ReindJo*. Je computer of tablet kan het wachtwoord voor je onthouden.

Nu zijn er op Stepbridge twee keuzes: *Competitie* en *Quickstep*. Met Quickstep kun je al of niet met je eigen partner inschrijven en speel je steeds drie spellen met andere tegenstanders/resp. partner. Omdat je vooral met 'vreemden' speelt zijn er wel een aantal regels ten aanzien van de etiquette waar je je aan moet houden. Even goed de info doorlezen. Ook omdat je met 'vreemden' speelt, moet je vooraf een systeemkaart invullen.

Zelf vind ik de andere optie (Competitie) het leukst, en dan vooral de mogelijkheid om met je eigen partner tegen een bekend paar te spelen. Hoe dat gaat leg ik even uit. Iemand (de initiator) neemt het voortouw en spreekt af dat op een bepaald tijdstip alle deelnemers zijn ingelogd op Stepbridge. Ook in deze mode is het beter om een systeemkaart aan te maken, dit is echter niet verplicht.

De initiator moet de inlognamen van alle spelers kennen. Via *Competitie/Toon Tafeloverzicht* klik je onderaan op 'Start tafel'. Zeker de eerste keer kun je het beste kiezen voor *Paren*. Ook is het handig om *Ongedaan maken* aan te vinken. Verder werkt deze mode alleen voor *Recreatief*. Heel belangrijk is het vinkje 'Gereserveerde stoelen'.

Klik op OK en de tafel is geopend. De naam van de tafel is de inlognaam van de initiator. Vervolgens moeten alle deelnemers de tafel openen. Ze worden dan toeschouwer aan de geopende tafel. Als dit is gebeurd kan (alleen) de initiator alle plaatsen toewijzen door te klikken op de inlognaam en dan te kiezen voor N, Z, O of W. Als iedereen 'zit' begint het eerste spel. Alles wijst zichzelf, alleen alerteren gaat anders. Na een bod dat gealerteerd



moet worden, moet je klikken op *OK+alert* (zelf alerteren dus). Er komt een sterretje achter het bod te staan, dit zien je tegenstanders wel, maar, vreemd genoeg, je partner niet. Er kunnen toeschouwers aanschuiven, dat zie je rechts onderin. Pas dus een beetje op met je commentaar!

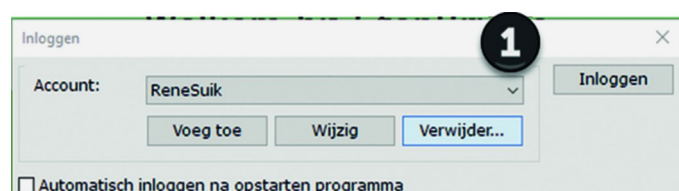
Veel clubs hebben in samenwerking met StepBridge besloten om de clubavonden voortaan online te doen, totdat we elkaar weer kunnen ontmoeten op de clublocatie. Met de huidige belangstelling van de clubs staat dit StepBridge extra in de belangstelling. StepBridge biedt nu, naast een gratis proeflidmaatschap, alle leden van de Bridgebond (in principe alle leden van een bij de bond aangesloten bridgeclub) de kans gratis de clubcompetities te spelen, inclusief de wedstrijden op districtsniveau.

Zoals ook in een echte club wordt sociaal gedrag op prijs gesteld. Het geeft geen pas om tijdens een ronde (drie spellen) of competitie weg te lopen, want dan laat je drie spelers en misschien een heel veld achter, en dat wordt niet gewaardeerd.

Maak je er een gewoonte van, dan wordt het lidmaatschap je ontzegd. Als je aan een evenement mee wilt doen, dan moet je dus wel weten dat je de hele tijd kunt. Uiteraard kan het wel eens voorkomen dat je verbinding verbroken raakt. Als dat een korte onderbreking is, dan heb je drie minuten om terug te keren. De meeste mensen kunnen in die tijd wel herstarten.

Als je je account hebt aangemaakt, dan krijg je doorgaans binnen een dag je login en wachtwoord in je mail. Dit kan ook iets langer duren, dus als je met je clubcompetitie online mee wilt doen, is het zaak om je account op tijd aan te vragen.

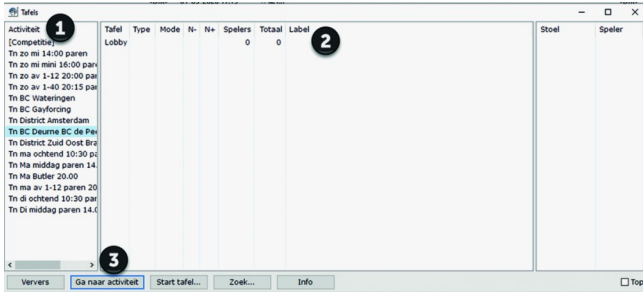
Als je de applicatie opstart moet je inloggen. Je krijgt dan een scherm zoals hieronder. Met het driehoekje naast 'ReneSuik' kun je een account selecteren. Als er nog geen account beschikbaar is, klik je op 'Voeg toe'. Dan kun je met je nieuw verkregen account inloggen en is je account voortaan beschikbaar.



Figuur 1 - Inloggen

Nadat je bent ingelogd kun je kiezen of je wilt inschrijven, met of zonder partner, of direct naar het tafeloverzicht wilt

gaan. In het tafeloverzichts zie je in de linker kolom welke activiteiten er zoal zijn gepland of bezig zijn. Je ziet vervolgens in het midden details over de geselecteerde activiteit. Daarnaast kun je ook aanschuiven aan een tafel. Dit kun je handmatig doen, vaker laat je dat aan het toeval over.



Figuur 2 - Tafeloverzicht

Rein speelt vaak met vier bekenden. Eén daarvan maakt een tafel aan en dan worden de andere drie door de tafeleigenaar geplaatst.

Wil je met een activiteit/toernooi meedoen, dan klik je op de activiteit van je keuze.

Je kiest een systeemkaart en kunt rondes van drie spellen spelen. Als ik een evenement heb gevonden waaraan ik deel kan nemen, dan staat onderin een knopje 'Info'. Ik kom dan in een scherm als hieronder:



Figuur 3 - Inschrijfformulier

Hier kan ik onderin het account van mijn partner voor dit evenement invoeren. In dit geval zie je dat ik al ingeschreven ben. Bovenin zie je enkele gegevens over dit evenement. Je ziet dat het een toernooi is van BC Deurne en BC de Peel Azen. Ook zie je de spelvorm, welke niveaus mee mogen doen, wie de wedstrijdleider(s) is/zijn, hoeveel spellen er gespeeld worden, etc.

Rechts daarvan zie je wie er nu al ingeschreven zijn. We hebben nu acht paren, dus er valt te spelen. Het is belangrijk dat beide partners inschrijven, anders word je nog niet bij de deelnemers gemeld.

Is dit allemaal geregeld, dan kan het scherm gesloten worden. Je komt dan op het wachtscherm, zoals hierna aangegeven in fig. 4.

Op het aanvangstijdstip komt het speelscherm tevoorschijn, zoals in figuur 5.



Figuur 4 - Wachtscherm



Figuur 5 - Speelscherm - bieden

Hier zie je het volgende. Bij (1) zie je gegevens over dit spel. Je ziet dat van de vier spellen van deze ronde spel 2 nu gedeeld is. In het midden zie je de gedeelde kaarten. Je ziet alleen je eigen kaarten open liggen. Je ziet ook in welke windrichting je zit, in dit geval Oost.

Verder zie je de naam van je rechter tegenstander (die tegenover je is je partner) in een blauw vakje. Dat betekent, dat deze tegenstander aan de beurt is. Bij (1) had je kunnen zien wie er moet beginnen (de gever) met bieden. Bij (2) zie je de biedingen die tot nu toe uitgebracht zijn. Ben jij aan de beurt? Dan verschijnt het blauwe balkje bij jou, en tevens wordt de biedbox getoond:

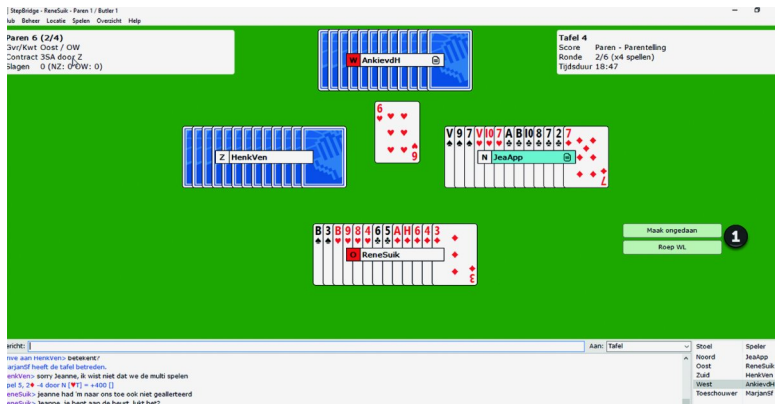


Figuur 6 - Biedbox

Hier zie je alle biedingen die je uit kunt brengen. Het laatste geplaatste bod is 4 Schoppen, dus als je wilt bieden, moet je hoger bieden dan die 4S. Alle lagere biedingen zijn grijs, die kun je niet selecteren. Verder valt er nog iets op. Er staat een klein balkje onderin voor 'uitleg'. Bij gewoon samen aan tafel spelen is het de goede gewoonte dat de partner van de bidder de tegenstanders erop attendeert dat de bieding een bijzondere betekenis heeft. Het is namelijk verboden om verborgen afspraken te hebben. Maar omdat we via de computer veel betere controle hebben over wie wat ziet, moet

je hier zelf je bijzondere bod toelichten (alerteren). Je tegenstanders en de toeschouwers krijgen die uitleg te zien, maar je partner niet. Het is dus zaak dat je de afspraken kent én je eraan houdt. Vergissen mag ...

De gekozen bieding bevestig je met 'ok' (of 'ok plus alert' als je een toelichting hebt). Na het bieden gaat de tweede fase in. Je ziet dan het speelbord zoals hieronder getoond:

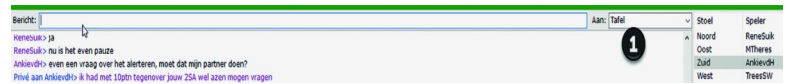


Je ziet nu dat je partner uitkomt met Harten 6. Vervolgens wordt de dummy geopend. De kaarten van de dummy worden door de leider gespeeld, de dummy mag niets doen. Je ziet de dummy in blauw aangeduid omdat die de hand moet spelen.

Bij (1) zie je twee knoppen; de éne is 'Maak ongedaan' en de tweede 'Roep WL' waarbij WL staat voor **wedstrijdleider**. Bij bridge geldt (ook) dat je eerst moet denken en dan pas doen, dus als je je bedenkt over een gespeelde kaart (of een uitgebracht bod) dan heb je pech.

Maar als je echt 'misgrijpt', bijvoorbeeld doordat de muiscursor wegschiet, kun je dat wel herstellen. En als je iets onrechtmatig meemaakt (of denkt mee te maken) dan kun je de wedstrijdleader roepen.

Onderin het speelveld is er nog een kleine chatbox waarmee je elkaar succes kunt wensen, of uitleg kunt vragen. Er is bij (1) ook nog de optie om te selecteren dat je een privébericht wilt sturen. Echter, zolang er kaarten op tafel liggen, kun je geen privébericht aan je partner sturen.



Figuur 7 - Chatbox

Aan het eind van de ronde wordt op enig moment een nieuwe ronde gestart. De uitslagen van de vorige ronde zijn dan meteen beschikbaar (druk op F7), want iedereen speelt tegelijk dezelfde spellen. Aan het eind van de reeks van spellen krijg je ook meteen de totaalslag, dat wil zeggen: je ziet je eigen positie en score en je ziet de top 3 van het evenement.

Al met al, als je nu niet met elkaar kunt bridgen, maar je het spel erg leuk vindt, dan is dit een leuke manier om toch te spelen.

Veel plezier!

Links

1. Bridgebond
2. Cursus Bridge
3. Bridge 12 lessen
4. Berry's internet Club
5. Bridgepuzzels
6. StepBridge
7. Website Rein de Jong
8. Proefabo

<https://www.bridge.nl>
<https://bit.ly/r-bcm>
<https://bit.ly/r-ikbm>
<https://bit.ly/r-bic>
<https://bit.ly/r-bicp>
<https://bit.ly/r-sb>
<https://bit.ly/r-dj>
<https://bit.ly/r-sbp>

