

# **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 in 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 wordt 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 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.. t/m 2. Je hebt vier 'kleuren' ()

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:  Een speler 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 delen met de klok mee. Nadat alle kaarten zijn gedeeld heeft elke speler een hand met dertien kaarten. Een hand wordt als volgt afgebeeld:



- 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 ondertussen proberen vast te stellen wat het contract moet worden. Dus hoeveel slagen er gemaakt gaan worden. Het paar dat de hoogst biedt, wint de bieding en mag spelen.
- De deler opent de bieding. Elke volgende bieding moet 'hoger' zijn dan een voorgaande, m.u.v. pas dat ook een bod is. Bieden gaat van laag naar hoog: ♣/♦/♥/♠, SA. SA staat voor 'Sans Atout', Frans voor: zonder troef. Wanneer je 1♣ opent, beloof je een slag meer dan de helft (6) te behalen. 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.'
- 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 worden 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 spelen 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 tevens je tegenstander 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 **www.bridge.nl**<sup>1</sup>, de site van de Nederlandse Bridge Bond<sup>1</sup>. Je kunt ook via YouTube leren bridgen, er is een cursus via MAX<sup>2</sup>, verzorgd door Berry Westra. Via omroep Max vind je hier<sup>3</sup> 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 **BIC**<sup>4</sup> (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 moet betalen. Bij BIC kun je gelukkig wel je eigen systeemkaart invoeren.

Zelf speel ik daar al jaren onder de Alias: PureFox (Reintje de Vos). BIC geeft in deze tijd naast de standaard clubs in de Corona-tijd de mogelijkheid om Bridgepuzzels (Kalender)<sup>5</sup> op te lossen. Het bieden en spelen wordt door Berry Westra becommentarieerd. 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**<sup>6</sup>. Daar gaan we dus wat gedetailleerder op in. Over BIC vertellen we in een apart deel of artikel in dit, of een volgend blad (doorhalen wat niet van toepassing is).

StepBridge is net als BIC een échte club, lid van de NBB, de Bridgebond, en dus contributie plichtig.

Voor leden van de Bridgebond €40,- per jaar, niet leden €67,50. Op dit moment kun je een uitgebreid proefabonnement<sup>7</sup> 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 in op de mogelijkheden. 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 herkenbaar voornaam + deel van de achternaam) en kun je 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 en je (eigen) partner. Omdat je met vooral met "vreemden" speelt zijn er wel een aantal regels ten aanzien van de etiquette, waar je aan moet voldoen. Even goed de informatie doorlezen. Ook omdat je met "vreemden" speelt moet je vooraf een systeemkaart invullen.

Zelf vindt 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.

lemand (de initiator) neemt het voortouw en spreekt af, dat er op een bepaald tijdstip alle deelnemers zijn ingelogd op StepBridge. Ook in deze mode is het beter om een systeemkaart aan te maken, 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 bij Recreatief. Heel belangrijk is het vinkje: Gereserveerde stoelen.

Scorevorm:	O Paren	Butler	
Mode:	O Competitie	O Recreatief	
Niveau:	1 0 t/m	40 0	
Opties:	Ongedaan r	naken toestaan rde stoelen	

Op [**OK**] klikken 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, wat moet worden *gealerteerd* moet je klikken op OK+alert. (Zelf alerteren dus) Er komt een sterretje achter het bod te staan, dit zien je tegenstanders 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) 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 dus drie spelers en misschien een heel veld achter, dat wordt dus niet gewaardeerd. Maak je er een gewoonte van, dan wordt je het lidmaatschap 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.

Account:	ReneSuik			Inlogger
	Voeg toe	Wijzig	¥erwijder	

#### Figuur 1 – Inloggen

Nadat je bent ingelogd, kun je kiezen of je in wilt schrijven met - of zonder partner, of direct naar het tafeloverzicht wilt gaan.



#### Figuur 2 – Startscherm

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

(1) Shike												а ж
activest.	*	Tale	Type	Node	14-	71+	Speiers.	Total	Label	*	Stuel	Spalar A
(Consetter)		(Lobby)	Paran				281	1285			Bazzeller	Audit
Th me ov 1-12 pa	201	Admantily	Paren	C.	1-	49		. 4	QuickStap		Hazoaker	AafkeS
Tri ma av 1-40 20	0:30	Adribii	Paniet	C	1-	-43	- 4	4	Guickittes		Bepherer	Aatd.
Tri BC Haarken N	50	Arabi	Parant	C	1-	43	4	+	QuickTing		decosive:	Abentti
Thi Bill Mathingen		Alam	Paren	E	4	11					Bazoeker	Aberts
Tri Pörödverse Bi	c	Abertati	Pateri	c	1	42	1.4	4	QuARENTED		8420-8081	Alexin
The BC Fletro		Albertille	Parete	c	1	40	- 4	+	Quickfring		Decositer	AlicaSt
Th Deas BC		Alacres	illutter.	C	1-	40			Quartering		Beroeker	Angartia
Th Veenendaalsa	E EV	Ninna	Bulder.	C	1	40		4	Quick Stike		Bazoatoor	Angelind
Th Die Vriendischu	•	Mittalk.	Panets	C.	1-	1	0	1			Bezoelse	Antio
The Health		Angelli	Parete	C	1-	49		4	QuarkStep		Bezonier	A104/H4
TH PAS		ANDAY	Paren	c	16	49		- +	QARTER .		Bezoeker	Arkietui
The BC Loon op Zi	and 1	AnjadOu	Pariet	C	1	43	4		QuickShier		Baroelost	Armstaal
To BC allowsade		Annelish	Pareis	C	1-	49			Qualities		Bezoslow	Annekett
To BC foken Pas	- 80	AnnakaDy	Paner	E	1-	41	4	4	QuickStep		Barroeker.	ArmeniarE
Tri BC Hostan		AntekaTe	Paners	C.	1-	40	- 4		QuickStep		Bezoeker	AmamioR
Th Buiterveldert	se fit	Annekgini	Parent	C	1-	45	- 4	4	Quickistee		Hezoeker	Anneniet.
Th di schtwird 10	:30 1	AnnamiCa	Parent	C	1-	41	4	4	QuickStep		Bezoeker	ArinetDe .
The id and 18:00 pa	anni	AnnetSt	Parent	C	1-	40	- 4		Quarkinitian		Marcelow.	AccestMae
Tri di av 1-12 20	00.0 +	Annicht	17321011	C	1	19		4			Bezoeker	Annesk w
		Annialist	Paren	C	1-	40	- 4	4	QuickStreet	*	6.2	
Vervets	Gàtta	ar takel	Starthand	23	12	NR						[] Tep

#### Figuur 3 – Tafeloverzicht

Wil je met een activiteit/toernooi=evenement meedoen, dan klik je op de activiteit van je keuze. Of je negeert het tafeloverzicht en kiest voor QuickStep met (on)bekenden. Daarbij speel je tegen (on)bekenden waarbij je na elke ronde kunt stoppen. Er is een ranking van 40 niveaus. Iedereen start op niveau 1. Doe je het goed, dan stijg je.

Je kiest een systeemkaart en kunt ronden van drie spellen spelen.



Figuur 4 – De tafel – wachten op deelnemers

Anders kies je uit het tafeloverzicht een activiteit. Als ik er een heb gevonden waar ik aan deel kan nemen, dan staat onderin een

#### knopje 'Info'. Ik kom dan in een scherm als hieronder:

👘 Toernooi Info				5	- 0 ×
Toemooi BC De Speelvorm: Niveau: Wedstrijdleider Aantal spellen: Tijdsduur: Aanvangstijd: Kosten: Deelnemers: Opmerking:	ume BC Paren 1 - 40 24 (6 2:48: Di 05- 0 dee 8 pari Eersti	de Peel Azen (id: 7 - Parentelling /, Marlou ronden x 4 spellen) 00 05-2020 om 19:30 Inamepunten an e zitting PeelAzen/De	344-7856) W	Deelnemers AnneBoon AntjevH GabnielC GeerDeur JokeLeeu MTheres ReneSulk WimHaaz	HenkFloo Mieke5eg JosRaes AnvO TinyNee Trees5W Trees5W Miekevt,
Incoholicing					Ververs
Inschrijving		U bent ingeschreve	n voor dit to	ernooi.	
U dient bij aanv inschrijving blijf	ang m t actief	et uw partner aanwe als u dit venster slui	zig te zijn in t of uitlogt bij	de lobby van h StepBridge.	iet toernooi. Uw
Spelersnaam p	utner	AnkievdH	Inviteer na	etner lu betaa	it de destrome
	and really	Transferrer 1			ne vite orden opinie.

#### Figuur 5 - 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 wat 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 gespeeld worden, etc. Rechts daarvan zie je wie er nu al ingeschreven zijn. We hebben dus nu acht paren, dus er valt net te spelen. Het is belangrijk dat beide partners inschrijven, anders word je nog niet bij de deelnemers gemeld.

Is dit allemaal geregeld, kan het scherm gesloten worden. Je komt dan op het wachtscherm, zoals hieronder aangegeven.



Figuur 6 – Wachtscherm

Op het aanvangstijdstip verschijnt het speelscherm zoals hieronder tevoorschijn.

the story place was readed was						
Permit (2011) Springer Frank (198) Springer Tager			illi filli	Takes 4 Income Rooms 204 (See Backet) Tylenese 224400	•/	
Salaria Admidi a	Ne Record	•			1410	
entrik () Kontinen - recordent Kontinen - recordent Kontinen - Record & Langerad - Langerad Kontinen - Record - Langerad				(and (and		

#### Figuur 7 - Speelscherm – bieden

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

Verder zie je de naam van je rechter tegenstander (tegenover je 'zit' jouw partner) in een blauw vakje. Dat betekent, dat deze tegenstander aan de beurt is. Bij (1) had je kunnen zien wie 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:

(34	29	-20	26A
30	18		ARE
44		**	454
54	58	3.	AZZ
64		6.	66A
24	2.	7.	75A
000			
	3* 4* 5* 6* 2* 2*	3* 3* 4* 4* 5* 5* 6* 6* 2* 3*	3* 3* 3*   4* 4* *   5* 5* 5*

#### Figuur 8 – Biedbox

Hier zie je alle biedingen die je uit kunt brengen. Het laatst geplaatste bod is 4♠, dus als je wilt bieden, moet je hoger bieden dan die 4♠. Alle lagere biedingen zijn grijs, die zijn niet te 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 bieder 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 (allerteren). Je tegenstanders en de toeschouwers krijgen die uitleg te zien, maar je partner niet. Het is dus zaak dat je je wel aan je afspraken houdt en deze ook kent. 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:



### Links

- 1. Bridgebond
- 2. Cursus Bridge
- 3. Bridge 12 lessen
- 4. Berry's internet Club
- 5. Bridgepuzzels
- 6. StepBridge
- 7. 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-sbp

#### Figuur 9 – Speelscherm - afspelen

Je ziet nu dat je partner uitkomt met ♥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 hand moet spelen. Bij (1) zie je twee knoppen; de éne is 'Maak ongedaan' en de tweede is 'Roep WL' waarbij WL voor wedstrijdleider staat. Bij bridge geldt 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 je echt verpakt, bijvoorbeeld omdat de muiscursor wegschiet, kun je wel herstellen. En als je iets onrechtmatigs meemaakt (of denkt mee te maken) dan kun je de wedstrijdleider roepen.

De rol van de Wedstrijdleider is online een andere dan bij de club. Bij de club kun je verzaken of voor de beurt uitkomen. Al dat soort fouten wordt door de computer afgevangen. Online moet je daarentegen veel meer doen. Op je club kan de WL meespelen. Online kan dat helaas niet.

Onderin het speelveld is 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 privé bericht wilt sturen. Zolang er kaarten op tafel liggen, kan je geen privé bericht aan je partner sturen.

	25	1994
	25	1999
	191	April
	1.004	1000
and inter-	1394	.99
	N.M	25 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26

#### Figuur 2 - Chatbox

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

Wanneer je, zoals nu, niet lijfelijk met elkaar kunt bridgen, maar je het spel erg prettig vindt, dan is dit een leuke manier om toch te spelen.