

Handmatig of Computer geschud?

De spellen zijn grilliger, het is een flinke investering en het kost vrijwilligers. Anderzijds geeft de duplicieermachine een groot voordeel in het leerproces, bijvoorbeeld doordat de spellen makkelijk zijn te evalueren naderhand.

Is het een toegevoegde waarde of niet ?

Vroeger was het een standaardritueel op elke bridgeclub: na het Plaats-nemen aan tafel werden de spellen die daar lagen geschud. Meestal een beetje bijkletsend met tafelgenoten schudde u, zonder er eigenlijk veel aandacht aan te besteden, de 52 kaarten en deelde ze weer uit in vier stapeltjes die vervolgens het mapje ingingen. BU uitzondering waren de spellen al gedupliceerd, bijvoorbeeld voor de topintegraal en dan werd er nadrukkelijk bij binnenkomst op gewezen dat er niet geschud moest worden. (De ultieme nachtmerrie van elke wedstrijdlerder die zijn vrije uurtjes heeft opgeofferd om alle spellen te prepareren: vier vrolijk kletsende bridgers die ondanks drie waarschuwingen toch zijn spellen zitten te schudden...)

Tegenwoordig gebruiken steeds meer clubs gedupliceerde spellen. Gegeneerd door een computerprogramma, al dan niet gemaakt met een duplicieermachine. Dat heeft zo zijn voor- en nadelen. Ger Jansen van BC de Kennemers schafte kortgeleden zo'n machine aan: 'Via de bridgeclub van mijn vriendin vernam ik dat het gebruik van een duplicieermachine hen een groot aantal leden heeft gekost. Wij hebben de aanschaf daarom zorgvuldig voorbereid en zodanig georganiseerd dat het onze leden niets zou gaan kosten. De kostenfactor speelt dus blijkbaar een rol. Ter illustratie een duplicieermachine kost tot 3500€. De leden moeten dus wel overtuigd zijn van zo een investering.

Grillig

Bridgeclub Bod '84 uit Houten voerde als argument aan dat de spellen door een computer beter geschud worden dan met de hand. Gemiddeld genomen levert het meer interessante (scheve) spellen op. Dit draagt bij aan het niveau van de clubleden. Maar is dat wel zo? We spreken met de maker van het meest gebruikte computerschudprogramma Big Deal, Hans van Staveren. Er is maar een soort goed bridgespel en dat is een random bridgespel. Bijna per definitie is dat een door de computer geschud spel, omdat mensen in de loop der tijd hebben laten zien te gemakzuchtig, te slap of te lui te zijn om goed te schudden. Het gevolg van slecht schudden is vlakke handen, als je een spel speelt en de kaarten gewoon keurig overlappend voor je legt, zullen de kaarten als u ze in het bord terug stopt een groot deel van de volgorde behouden die ze tijdens het spel hadden. Als u vier van die stapeltjes op elkaar legt en slecht schudt - wat in 99 Procent van de gevallen gebeurt bij handmatig schudden - blijft die volgorde grotendeels overeind: hele rijtjes van dezelfde kleur achter elkaar worden gespeeld. Als u daarmee deelt, worden die rijtjes keurig verdeeld, met als effect een erg regelmatig verdeeld spel.

Prikkelen

Er treedt een merkwaardig effect op: bridgers ervaren de computerhanden als 'vreemd', omdat ze vaker grilliger verdeeld zijn dan men gewend is, terwijl dus eigenlijk de met de hand geschudde spellen vreemd (namelijk té vlak) zijn. Dit moet een club die over wil stappen op computergeschudde spellen niet onderschatten. Ger Jansen van BC de Kennemers: inmiddels heeft Vereniging Santpoorts Belang twee avonden met gedupliceerde spellen gespeeld en onze eigen club BC De Kennemers nog maar één avond. Wij zijn nu druk bezig de leden de voordelen van deze werkwijze uit te leggen en hebben na de eerste avond verschillende leden, waarvan wij verwachten dat zij enthousiast zullen reageren, gebeld om telefonisch eens het mooiste spel van de avond op de site van de NBB door te nemen. Uiteraard ontmoeten wij ook leden die zich verbazen over de "minder vlakke spellen" die de schudsoftware genereert. Wij leggen hen steeds weer uit dat de machine niet is gemanipuleerd, dat niemand kaarten zit te steken. We dagen hen uit hun 'bridgekennis' los te laten op goed geschudde spellen en te laten zien dat zij niet alleen "spellen met een vlakke verdeling" machtig zijn.

Machinaal dupliceren

Bridgeclub Bod '84 noemt nog meer argumenten die voor de dupliceermachine pleiten:

- Het tijdrovende handmatig steken voor interne en externe drives is niet meer nodig. Dit heeft allerlei voordelen. Voor de wedstrijdleider, die het gemakkelijker krijgt en ook gewoon kan deel nemen aan wedstrijden waar dat voorheen niet kon, omdat hij de spellen moest dupliceren. Maar ook voor de bridgers, omdat er minder dupliceerfouten voorkomen.
- Gedetailleerde frequentiestaten met spelverdelingen staan snel op de website, wat een enorm toegevoegde waarde is voor het leerproces. De resultaten kunnen snel achteraf worden besproken en geanalyseerd. Alle data zijn aanwezig, bovendien is het leuk om snel een uitslag te krijgen. Veel clubs gebruiken inmiddels bridgemates, kastjes waarmee de scores direct aan tafel worden ingevoerd in de computer. Meteen na het laatste spel is er een uitslag en die uitslag kan zo worden doorgesluisd naar het internet.
- Alle lijnen spelen op competitie avonden dezelfde spellen. Zo kunnen lijnen onderling resultaten vergelijken, napraten over dezelfde spellen en op de site bekijken wat mensen uit hogere lijnen hebben gespeeld. Op deze manier leert u veel van de sterkere spelers bij de club. Ook een integrale uitslag van de competitieavond is mogelijk.
- Bij viertallenwedstrijden (intern/extern thuis) kunnen alle viertallen dezelfde spellen spelen, dat maakt de competitie eerlijker. Op een bepaalde manier is dat zo, hoewel een viertallenwedstrijd natuurlijk alleen onderling uitgevochten wordt en er geen vergelijk is met andere teams. Wel kunt u gemakkelijk een butleruitslag bijhouden en zo een ranglust per paar maken zoals bij de meesterklasse viertallencompetitie gedaan wordt'
- Voor de bridgedocenten die oefenspellen willen samenstellen (en dupliceren), de spelverdelingen kunnen op papier of digitaal als lesmateriaal dienen. ideaal voor docenten op een club, die de spellen kunnen gebruiken bij lessen of clinics. Ook kan een docent zien bij welk type spel er vaak problemen ontstaan.

Handmatig schudden

Maar op welke manier schudt u handmatig goed? Dat is onderzocht door Anke van Zuylen en Frans Schalekamp. In hun proefschrift 'Over het schudden van kaarten' komt naar voren dat u minstens zeven keer moet schudden om vervormde rijtjes 'van elkaar af te schudden'. Minder vaak schudden levert vlakke handen op vaker schudden geeft geen meetbare extra winst. Ad Cosijn van Wedstrijdzaken, NBB: 'De reden dat mensen een hekel hebben aan computer geschudde spellen' is drieledig. Normale spellen worden nogal eens verward met zogenaamde 'uitgezochte' spellen. Daar worden spelers wantrouwend van. Dat is niet geheel ten onrechte. Het komt nog steeds voor dat organisatoren van wedstrijden de spellen niet random laten schudden maar 'wilde series' uitzoeken. Dat behoort beslist niet te gebeuren tenzij het vooraf is aangekondigd. Daarnaast zijn mensen de vlakke handen gewend. Niet iedereen ziet er een uitdaging in te moeten improviseren in het bieden of in het afspel te proberen een 5-0 troefzitsel de baas te worden. Bovendien ervaren veel spelers het als 'oneerlijk' wanneer een goed contract sneuvelt wegens een grillig zitsel en degenen die te laag hebben geboden worden 'beloond' voor hun minder goede bieden. De door de computer geschudde spellen rukken steeds meer op. Over niet al te lange tijd wordt geen spel meer met de hand geschud en is iedereen gewend aan de grilliger spelpatronen. Het wordt er alleen maar leuker en interessanter van.

Schudtechnieken.

Of u een duplicieermachine en/of de bridgemates wilt aanschaffen, is een keuze die u per geval als club zelf moet maken. Ze maken het bridgeleven op de clubavond nog aangenamer. Maar er hangt wel een Prijskaartje aan. Samenwerking tussen clubs kan de kosten flink omlaag brengen. Voor eenieder die voorlopig nog met de hand wil blijven schudden, presenteren wij u drie schudtechnieken:

1. Overhandse schudtechniek

Ofwel: 'gewoon' schudden. Levert niet altijd de beste resultaten op. Relatief grote stapeltjes kaarten blijven bij elkaar en worden niet van elkaar af geschud.

2. In-elkaar-schuif schudtechniek

Het in-elkaar-schuiven van twee ongeveer even dikke stapeltjes levert een beter resultaat op dan gewoon schudden, maar het beschadigt snel de kaarten als die niet langs elkaar schuiven maar tegen elkaar gedrukt worden.

3. Rits schudtechniek

Twee ongeveer even dikke stapeltjes worden in elkaar 'geritst'. Levert de beste resultaten op. Zeven keer ritsen en het is goed geschud.