

Wat **BC JUMP '85** schreef over hun **DUPLICEERMACHINE**



Onze club mag zich zeer gelukkig prijzen, dat we in het bezit zijn van een **dupliceermachine**. Dat is een kostbaar bezit en weinig clubs kunnen zich die luxe permitteren. Maar met de aanschaf van de dupliceermachine ben je er nog niet.

Wat komt er allemaal bij kijken voordat de spellen iedere donderdagavond op de club kant en klaar op tafel liggen?

Dupliceermachine: Dit is een gepatenteerde uitvinding, op de markt gebracht door het Zweedse bedrijf Jannersten. Zij zijn ook de uitvinders van de biddingboxen en nog veel meer attributen op bridgegebied. Gezien de technologie achter deze machine en het feit dat het geen massaproduct is, moet voor de aanschaf fors in de buidel worden getast.

De machine beschikt over een lees-oog, dat de codering op de voorzijde van de kaarten leest en deze vervolgens in het betreffende vak sorteert (Noord/Oost/Zuid/West). Deze vakken hebben elk een eigen teller, die bijhoudt of er uiteindelijk 13 kaarten in elk vak belanden. Als nu een kaart

per ongeluk omgekeerd in de stapel zit, wordt deze niet gelezen en ook niet geteld. De machine pakt dan nog een kaart -dus van een volgend spel- en meldt dan dat hij deze kaart al eerder heeft gelezen. Deze fout betekent extra werk. Alle kaarten van het eerste spel plus de kaart van het volgende spel moeten weer terug in de machine: uiteraard met de omgedraaide kaart nu met de goede kant onder.

Boards: De machine werkt met boards, die opengeklapt kunnen worden. Dit is noodzakelijk om de kaarten uit de machine direct op de juiste plek in de boards te krijgen. U begrijpt het al, ook deze boards zijn natuurlijk duurder dan standaard boards of mapjes.

Speelkaarten: De kaarten moeten voorzien zijn van een code -patent van Jannersten- anders kan het lees-oog de code niet lezen. Kaarten van sponsors, Hema of het Kruidvat vallen dus af!

Software: Er zijn een aantal schudprogramma's in omloop, waarbij de computer dus de spellen aanmaakt. In Nederland is het programma 'Big Deal' in gebruik bij de Nederlandse Bridge Bond (NBB).

Wij maken gebruik van 'Dealmaster Pro', een uitvinding van de Amerikaan Edward C. Marzo, die in de loop der jaren nog steeds wordt verbeterd. Het aanmaken van 32 spellen kost de computer minder dan 5 seconden. Het doorrekenen van alle contractmogelijkheden neemt ook bij een snelle computer nog veel tijd in beslag. Alle mogelijke uitkomsten en speelwijzen worden doorgerekend en af en toe verzucht de computer dan 'This is a difficult one', soms later gevolgd door de kreet 'This is a very difficult one'.

Er is veel discussie over computergeschudde spellen tegenover handgeschudde spellen. De conclusie mag worden getrokken dat er geen verschil is tussen beide methoden, mits het schudden met de hand maar grondig geschiedt (minstens zevenmaal grondig schudden).

De vrijwilligers En, last but not least, er zijn een of meer vrijwilligers week in week uit bereid de duplicieermachine te bedienen. Alles gaat dan wel automatisch, maar er moet toch iemand de kaarten uit de boards halen en in de machine stoppen!