

UITLEG BRIDGEREGELS

CONTROLLEREN VÓÓR AANVANG EN DE BASISREGELS	1
Controleren voor aanvang.....	1
De biddingboxen met de Stopkaart en de Alertkaart	1
 WANNEER IS EEN KAART GESPEELD, RONDPASSEN, EEN SLAG INZIEN EN MEER	1
Wanneer is een kaart gespeeld?	2
BEREKENING VAN UITSLAGEN	
IN PERCENTAGES, MATCHPUNTEN EN MASTERPUNTEN	3
Uitslag per mail.....	4
De competitiestand en het clubkampioenschap.....	5
Het slemkampioenschap	5
Master Punten en Match Punten.....	5
 NIET GOED GETELD, HOE VERDER?	5
 WAT TE DOEN BIJ VERKEERD VOORSPELEN DOOR DE LEIDER/DUMMY.....	5
 VERZAKINGEN.....	6
 HOFFELIJKHEIDSREGELS EN ENKELE ALGEMENE REGELS	7
 VERKEERDE UITKOMST	8
 VERKEERDE BIEDING	8
 HET MAKEN VAN DE INDELING VOOR EEN ZITTING	9

CONTROLLEREN VÓÓR AANVANG EN DE BASISREGELS

Controleren voor aanvang

- Zitten we aan de juiste tafel en de juiste richting?
- Spelen we tegen de juiste tegenstanders?
- Geeft de bridgemate de juiste ronde en de juiste paarnummers aan?
- Heb ik het juiste aantal kaarten? De kaarten tellen vóór je ze inziet.

De biddingboxen met de Stopkaart en de Alertkaart

- De Stopkaart wordt gebruikt bij ieder bod, hoger dan volgens de regels nodig is. De kaart moet 10 seconden blijven liggen, pas dan mag de linker tegenstander bieden.
- De Alertkaart dient te worden getoond wanneer een conventioneel bod wordt gedaan door je partner. Je moet de conventie desgevraagd geheel uitleggen (ook bij Jacoby e.d.).
- De dummy mag tijdens het spel alleen aan de leider vragen of hij mogelijk heeft verzaakt of waarschuwen als hij uit de verkeerde hand wil spelen. Niet aan de tegenstander.
- Een ronde bestaat normaal uit vier spellen en duurt 28 minuten, 5 minuten voor het einde klinkt een signaal en wordt men geacht niet meer aan een spel te beginnen.
- De twee partijen dienen eerst overeenstemming te hebben over het aantal behaalde slagen voordat de kaarten worden opgeborgen.
- Bij het laatste spel, ook als het niet gespeeld is, moet je invoeren, accepteren en afsluiten niet vergeten. De arbiter kan achteraf het spel als niet gespeeld (NG) invoeren.

WANNEER IS EEN KAART GESPEELD, RONDPASSEN, EEN SLAG INZIEN EN MEER ...

- De slag mag worden ingezien door de leider of de tegenspeler totdat hij zijn eigen kaart heeft omgedraaid.
- Een rondpas in de eerste ronde. NIET opnieuw wassen, maar een rondpas (PAS) noteren.
- Een niet gespeeld spel b.v. door tijdgebrek invoeren:
Druk op de 0 (nul), er verschijnt op het scherm NG van niet gespeeld. Verder laten controleren, accepteren enz.
- Het einde van het bieden geldt als er 3 keer is gepast.
- Na het bieden en vóór het voorspelen mag nog gevraagd worden naar het biedverloop.

Wanneer is een kaart gespeeld?

- a) Elke kaart uit de hand van een tegenspeler die zijn partner gezien zou kunnen hebben.
- b) Elke kaart die door de leider zo gehouden wordt met de beeldzijde naar boven dat hij de tafel bijna raakt.
- c) Elke kaart die de leider uit de dummy pakt of die de leider aanduidt om uit de blinde te worden gespeeld.
- d) Als de leider zelf foutief uitkomt terwijl de blinde moest uitkomen mag hij, zonder enige straf deze kaart terugnemen en in de komende slag elke willekeurige kaart bijspelen.

Vaak wordt de arbiter geroepen omdat de ene partij 11 kaarten had en een ander 15. Blijkbaar was er uitgebreid nagekaart.

Tip:

Zeker bij nakaarten de kaarten voordat ze worden teruggestopt nog eens tellen. De speler die ze verkeerd heeft teruggestopt kan een straf krijgen en ook degene die pas tijdens het spelen ontdekt dat hij een verkeerd aantal kaarten heeft.

BEREKENING VAN UITSLAGEN IN PERCENTAGES, MATCHPUNTEN EN MASTERPUNTEN

Veel clubleden hebben vragen bij het berekenen van standen. De score wordt ingevuld in de bridgemate (vroeger het scorebriefje).

Hieronder wordt uitgelegd hoe een spel (in dit geval spel 12) wordt berekend. Het is geen makkelijk materie en het zal van u enige inspanning vragen.

Spel : 12 met een TOP van 14							
Paar				Score			
NZ	OW	contract	resultaat	NZ	OW	MP	% op dit spel
1	-14 -				-110	9	64%
2	< 9 >	2 SA	C	120		8	57%
3	< 8 >	1 SA	-2	-200		0	0%
4	-13 -				-180	2	14%
5	< 6 >	2 ♣	C	90		2	14%
6	- 5 -				-90	12	86%
7	- 10 -				-210	0	0%
8	- 3 -				200	14	100%
9	- 2 -				-120	6	43%
10	< 7 >	1 SA	+4	210		14	100%
11	- 16 -				-110	9	64%
12	- 15 -				-130	4	29%
13	< 4 >	2 SA	+2	180		12	86%
14	< 1 >	3 ♣	C	110		5	36%
15	< 12	2 ♣	+2	130		10	71%
16	< 11	1 ♥	+1	110		5	36%

Hiernaast is het scorekaartje ingevulde van spel 12, met de NZ-scores van ieder contract, zoals die door de spelers worden ingevuld (in de grijze balkjes). Deze worden omgezet naar een MP-score (MatchPunten).

Van ieder spel wordt de laagste score van het NZ-paar gewaardeerd met 0 MP, de één na-laagste score met 2 punten (MP), de twee-na-laagste score met 4 punten, etc.

Bij gelijke score worden de punten gedeeld. Zo ook bij de OW-score.

Bij 16 paren, is de maximale score 14 punten (= de top).

Als het NZ-paar 0 punten scoort (in het voorbeeld paar 3), dan scoort het OW-tegenpaar (nr. 8) op dat spel de top, dus 14 MP. Zo scoort het NZ-paar nr. 15 in dit voorbeeld 10 punten en dus het OW-paar nr. 12 slechts 4 punten.

Op deze manier worden per spelgroep (dat zijn normaal 4 spellen die in één ronde worden gespeeld), de punten van de NZ- en de OW-paren opgeteld. De laatste stap in de uitslagberekening is het optellen van alle behaalde MatchPoints per paar en deze te delen door het maximaal aantal te behalen MatchPoints, om zo het totaal percentage van de hele zitting te berekenen. In dit geval 14 (= TOP) x 24 spellen = 336 MP.

Met andere woorden: als je alle spellen het beste speelt haal je een eindresultaat van 100% en als je alle spellen het slechtste van allemaal speelt dan is je eindresultaat 0%. Dit komt uiteraard in de praktijk nooit voor.

In het algemeen liggen de eindscores tussen de 30% en 70%. Bijvoorbeeld: Paar nr. 5 behaalt 184 MP's van maximaal te behalen 336 MP's en heeft dus een eindscore van 54,85% en dat is dus een bovengemiddeld resultaat.

Vroeger werden deze berekeningen allemaal met de hand gedaan, maar tegenwoordig hebben we daar de computer en de bridgemates voor, zodat dit allemaal in minder dan een seconde wordt uitgerekend en we meteen de zittinguitslag hebben.

Als het al een keer voorkomt dat we zelf de scorebriefjes moeten invullen, dan wordt alleen achter het paarnummer dat op NZ zit, het contract en resultaat ingevuld.

Uitslag per mail

Persoonlijk overzicht						
Zitting:		MA R1 Z4				
Datum		30-1-2023				
A6 Truus Ahlers & Joke Boomgaard						
Totaal 58,48 % 3e plaats						
Ronde 2	Tafel A2		Spel 5 – 8			
NZ tegen A1 Bertie Boots & Wies Rooijackers (65,54 %)						
Spel	Contr.	Res.	Door	Score	MP	%
5	1SA	C	O	-90	11	78,57
6	3SA	C	W	-600	4	28,57
7	3SA	C	Z	600	3	21,43
8	1SA	C	N	+90	8	57,14
Gemiddelde voor deze ronde 46,43 %						
Ronde 3	Tafel A1		Spel 1 – 4			
NZ tegen A7 Riet Collin & Therese Schone (56,46 %)						
Spel	Contr.	Res.	Door	Score	MP	%
1	3SA	C	W	-400	11	78,57
2	4 ♠	1	W	-450	4	28,57
3	2 ♥	C	N	+110	3	21,43
4	4 ♠	-2	N	-200	8	57,14
Gemiddelde voor deze ronde 46,43 %						

Omdat alle scores in de computer zitten kan na afloop van de zitting de persoonlijke uitslag per mail verstuurd worden.

Zie nevenstaand voorbeeld met een gedeelte van zo'n mail. Hierin staat wie de tegenstander was in de ronde met tussen haakjes de behaalde eindscore van die tegenstanders op de zitting. Per spel wordt het contract, het resultaat, door wie gespeeld, de MatchPoints en het percentage gegeven.

Bij deze mail zijn twee bijlagen toegevoegd met de zittinguitslag van de hele lijn en de scorekaarten van alle spellen.

De competitiestand en het clubkampioenschap

Op onze club spelen we voor het clubkampioenschap een parencompetitie die het hele seizoen duurt en bestaat uit 5 of 6 ronden van ieder 5 - 7 zittingen. De rondestand bestaat uit het gemiddelde van alle behaalde zittingscores in die ronde, tevens rekening houdend met het wedstrijdreglement waarin voorwaarden zijn opgenomen ten aanzien van spelen met een invaller, een combipaar of afwezigheid.

Na elke ronde wordt naar aanleiding van de stand de promotie en degradatie vastgesteld. Op het einde van de competitie wordt het kampioenpaar vastgesteld volgens wedstrijdreglement.

Het slemkampioenschap

Aan de parencompetitie die gespeeld wordt in het Bridge-IT-rekenprogramma is een slemcompetitie gekoppeld. Dit is een aardigheidje die verder geen betekenis heeft. Omdat de computer het allemaal bijhoudt is zo'n slemcompetitie makkelijk te genereren.

Master Punten en Match Punten

Dit zijn twee termen die verwarrend werken, ze worden in uitslagenlijsten van de NBB allebei gebruikt maar betekenen iets anders.

- **Masterpunten (MP)** kunnen worden behaald met bridgeprestaties rekening houdend met de zwaarte van het toernooi waarin ze gehaald worden. Dit wordt door de NBB bijgehouden.
- **Matchpunten (MP)** zijn de verkregen punten op de spellen die wij spelen en worden door de club bijgehouden.

NIET GOED GETELD, HOE VERDER?

Je past, maar ziet dan dat een aas verscholen zat achter een andere kaart. Je hebt geen 11 maar 15 punten:

Roep vooral eerst alleen **arbiter** voordat je partner geboden heeft. Deze zal met je op afstand van de speeltafel naar je probleem luisteren, en dan een beslissing nemen of de bieding overnieuw kan. Hiervoor zijn best mogelijkheden maar moet aan de arbiter overgelaten worden.

WAT TE DOEN BIJ VERKEERD VOORSPELEN DOOR DE LEIDER/DUMMY.....

De leider speelt een kaart uit de verkeerde hand. Als je het zelf wilt oplossen zonder de arbiter erbij te roepen gaat het als volgt:

De tegenspelers mogen kiezen uit 2 mogelijkheden:

1. De tegenspelers accepteren de verkeerd gespeelde kaart door de leider niet. De leider neemt de kaart terug en speelt uit de juiste hand. (*)
2. De tegenspelers accepteren de verkeerd gespeelde kaart door de leider waarna het spel daarmee verder gaat. (*)

() De tegenspelers mogen onderling overleggen, maar de keuze van de speler links van de speler van de verkeerd gespeelde kaart is bepalend.*

VERZAKINGEN

Een verzaking is de meest voorkomende fout, met diverse mogelijke rechtzettingen.

Roep derhalve altijd een arbiter of wedstrijdleider.

De rechtzetting van een verzaking varieert van 0 tot 2 slagen overdragen (bij hoge uitzondering meer).

Als u een verzaking constateert speel dan GEEN enkele kaart meer en blijf verder van de al gespeelde kaarten af tot de arbiter er is. Bij een onvoldongen verzaking is een rechtzetting zonder het overdragen van slagen mogelijk (soms wel een strafkaart).

Een verzaking wordt voldongen wanneer de overtreder of diens partner voorspeelt in de volgende slag. Als de verzaking eenmaal voldongen is, is van belang of de verzaker de slag heeft gehaald. Als de verzaker de slag heeft gehaald kan het zijn dat hij 2 slagen moet overdragen (leider en dummy tellen hiervoor apart!).

De leider en de tegenspelers mogen aan een speler die niet de kleur bekent, vragen of hij inderdaad geen kaart heeft in de gevraagde kleur.

Dummy mag dat ALLEEN aan de leider vragen.

HOFFELIJKHEIDSREGELS EN ENKELE ALGEMENE REGELS

- Wanneer een nieuwe ronde begint probeer dan een goede sfeer op te bouwen met je nieuwe tegenspelers.
- Na een stopkaartje MOET u 10 seconden wachten.
- Na het bieden de biedkaartjes pas opruimen als u ziet dat alle spelers de biedingen goed in zich op hebben kunnen opnemen, u ziet dan ook of er nog iemand nadenkt om bv. te doubleren.
- Na het spelen de kaarten pas opruimen als iedereen het over het behaalde resultaat eens is. Bij onenigheid hierover kunt u uw gelijk niet meer aantonen als u de gespeelde kaarten niet meer goed hebt liggen. De arbiter kiest dan voor de anderen die dat wel kunnen.
- Na het spelen de eigen kaarten wassen en dan pas in het board terug stoppen.
- “Onnodig” lang nadenken of een denkpauze terwijl er niets te overdenken valt, bv. bij een singleton, om de tegenstander op het verkeerde been te zetten is verboden.
- Het is niet correct om een kaart uit de waaier te halen om te spelen en daarna toch maar een andere kaart te spelen. Maak er een gewoonte van om een kaart pas uit de waaier te halen als u aan de beurt bent.
- Over het gebruik van de biedkaartjes: denken doe je met je hoofd en niet met de handen, oftewel: pak direct het biedkaartje dat u wilt leggen en niet eerst andere kaartjes.
- Wat mag een dummy: de dummy mag de leider behoeden voor verkeerd voorspelen, als hij ziet dat de leider in de fout dreigt te gaan mag hij dat zeggen, als de fout eenmaal begaan is mag hij NIETS meer zeggen of doen!

VERKEERDE UITKOMST

- De allereerste kaart die gespeeld wordt in een spel noemen we voorspelen. Bij het voorspelen houdt u de kaart met de beeldzijde naar beneden op tafel. Voor de zekerheid kunt u nog vragen of u inderdaad moet voorspelen, als dat zo is, dan mag u deze kaart NIET meer vervangen!
- Tijdens het voorspelen mag u nog vragen naar het biedverloop en de betekenis van biedingen.
- Als de kaart eenmaal met de beeldzijde naar boven op tafel ligt en het blijkt dat een ander moest uitkomen dan roept u de arbiter.
- De dummy legt intussen zijn kaarten NIET op tafel!
- De arbiter legt de leider verschillende mogelijkheden voor: hij vraagt of de leider de uitkomst accepteert, de beoogde leider mag dummy worden en de verkeerde uitkomst kan ook nog een strafkaart worden.
De leider mag kiezen voor de mogelijkheid die voor hem het voordeligst is!

VERKEERDE BIEDING

In de nieuwe spelregels is de behandeling veranderd. Het is nu vaker mogelijk om, na raadplegen van de arbiter de bieding te herroepen en te hervatten zonder rechtzetting. Het begrip “vergelijkbare bieding” is geïntroduceerd: de arbiter beoordeelt of een verkeerde bieding vervangen kan worden door een zelfde of gelijkwaardige bieding of een bieding die ten dele hetzelfde is.

Als een onvoldoende bod of bod voor de beurt is gedaan mag de linker tegenstander dit accepteren, het bieden gaat dan verder zonder rechtzetting. Als de bieding NIET wordt geaccepteerd moet degene bieden die aan de beurt is. De overtreder mag daarna weer bieden en als hij een vergelijkbare bieding doet en gaat de bieding verder zonder rechtzetting. Als de overtreder GEEN vergelijkbare bieding doet maar een andere bieding, dan moet de partner van de overtreder 1 keer passen of verder blijven passen.

HET MAKEN VAN DE INDELING VOOR EEN ZITTING

Op de club worden door leden zo nu en dan opmerkingen gemaakt over hun indeling voor een zitting. Deze opmerkingen variëren van: "we moeten alweer tegen die en die" en "dat paar komen we iedere week tegen" tot "we moeten altijd tegen de sterke paren spelen".

Daarom willen wij graag uitleggen hoe het maken van de indeling voor een bridgezitting in zijn werk gaat.

De bridgeclub heeft een computercommissie en een technische commissie van in totaal 10-12 personen die bij toerbeurt iedere week de zittingen voorbereiden.

Deze voorbereiding begint met het verzamelen van alle afmeldingen in de agenda, via de telefoon en de mail.

Daarna wordt op papier het aantal paren per lijn bepaald, losse spelers zoveel mogelijk op sterkte indelen en afhankelijk van het aantal spelers, worden er een of meerdere invallers telefonisch gezocht.

De club streeft altijd naar een even aantal paren om daarmee een stilzit te voorkomen en dat lukt ook bijna altijd, omdat er per speeldag de nodige invallers beschikbaar zijn.

Als dit klaar is kan de indeler de paren gaan invoeren en indelen in het rekenprogramma. Hiervoor zijn in dit programma een aantal mogelijkheden beschikbaar.

Voor de eerste zitting van een competitiezitting worden de paren per groep willekeurig ingedeeld en voor de tweede en volgende zitting wordt de optie "Ontmoetingen optimaliseren" gebruikt. Dit is een algoritme waarmee het rekenprogramma probeert over een competitieronde van 5 - 7 zittingen alle paren zoveel mogelijk een gelijk aantal keren tegen elkaar te laten spelen.

Echter, de optimale indeling wordt verstoord door de afwezigheid van paren, het combineren van losse spelers en de afwezigheid van één speler van een paar. Verder worden spelers met een fysieke beperking altijd zodanig ingedeeld, dat ze aan een vaste tafel kunnen blijven zitten en dat laatste is ook de enige handmatige ingreep in het maken van de indeling.

Ondanks deze "verstoringen" blijkt in de praktijk dat de ontmoetingen over een competitieronde behoorlijk evenwichtig verdeeld worden, want met behulp van het rekenprogramma wordt dit regelmatig achteraf bekeken en geanalyseerd.

Het helemaal handmatig maken van een indeling is dermate gecompliceerd en tijdrovend dat dit geen optie is, waarbij men zich ook nog kan afvragen of hiermee een beter resultaat behaald wordt.

De laatste stap voor de indeler is het printen en knippen van de gidsbriefjes, hetgeen een extra service is voor de leden zodat ze precies weten aan het begin van de zitting wie ze allemaal gaan tegenkomen. Dus samenvattend:

Het indelen gebeurt automatisch door het rekenprogramma en met de beperkingen die er zijn probeert dit programma de ontmoetingen zo evenwichtig mogelijk te verdelen over alle zittingen van een competitieronde.

We hopen dat deze uitleg de nodige duidelijkheid verschaft.

De technische- en computercommissie van Bridgeclub Horst