

Computer- of handgeschudde spellen?

door Ad Cosijn (Ned.Bridge Bond). Uit: Wekowitz 25 januari 2012.

Het bondsbureau krijgt veel vragen van clubs over computergeschudde spellen. Zijn er op een clubavond weer eens wat wilde verdelingen langsgelopen en gaan er een paar leden klagen dan kun je er vergif op innemen dat er de volgende dag een e-mail in onze mailbox zit met de vraag of het schudprogramma wel deugt.

Natuurlijk is een steekproef van één of enkele avonden veel te weinig om iets zinnigs te kunnen zeggen over de kwaliteit van een schudprogramma. Ik volsta hier te verwijzen naar de publicaties over Big Deal, het schudprogramma dat door het bondsbureau wordt gebruikt. Daartoe uitgedaagd door de maker Hans van Staveren is er nog niemand in geslaagd onvolkomenheden in dat programma aan te tonen.

De vraag computerspellen of handgeschudde spellen is eigenlijk al verkeerd gesteld. Als spellen maar goed genoeg met de hand geschud worden, zal er geen verschil meer zijn waar te nemen. De praktijk wijst echter uit dat het schudden van de spellen door veel spelers maar wordt afgeraffeld. Observeer maar eens, tien seconden schudden is al een uitzondering.

Er is ooit uitgezocht dat je een spel eigenlijk zeven maal goed moet schudden.

Goed, we hebben het dus over slecht geschudde spellen. De verdelingen daarvan wijken inderdaad af van computergeschudde spellen maar dat ligt dus niet aan de computer maar aan het onvoldoende schudden met de hand!

Laten we vanaf nu praten over slecht geschudde (handgeschudde) spellen en normale (computergeschudde of zeer goed met de hand geschudde) spellen.

De reden dat mensen een hekel hebben aan normale spellen is drieledig. Ten eerste worden normale spellen nogal eens verward met zogenaamde 'uitgezochte' spellen. Daar worden spelers wantrouwend van en dat is niet ten onrechte. Het komt nog steeds wel 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.

Ten tweede zijn mensen de vlakke handen van slecht geschudde spellen gewend. Spelers bouwen onvoldoende ervaring op om grillige handen te bieden en te spelen. 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. Als iedereen maar gewend is aan normale spellen, zal dat effect vanzelf minder worden.

Ten derde vinden veel spelers het 'oneerlijk' als een goed contract sneuvelt wegens een grillig zitsel en degenen die te laag hebben geboden, worden 'beloond' voor hun minder goede bieden. U kent daarentegen ook het geklaag van mensen die roepen dat ze de hele avond 'geen kaart' gehad hebben. Dat komt omdat men zich niet met het bieden heeft kunnen bemoeien en weinig spellen heeft kunnen afspelen. Zolang men maar regelmatig zelf mag bieden en spelen, geven veel mensen de voorkeur aan slecht geschudde spellen maar o wee als ze de hele avond moeten toekijken hoe de tegenstanders spel na spel 1SA-3SA bieden. Met normale spellen zal deze klacht minder worden. Omdat de spellen minder vlak zijn, krijg je meer zogenaamde competitieve biedverlopen. Het spel wordt er met normale spellen zoveel leuker van.

Gelukkig rukt de duplicieermachine steeds meer op. Ik verheug me al op de situatie over tien jaar. Geen spel wordt meer met de hand geschud, iedereen is gewend aan de wildere spelpatronen en een avond lang paskaartjes neerleggen is er niet meer bij. Geloof u mij niet? Bedenk dan eens hoe het met de biddingboxes is gegaan.