

## **Competitievormen**

In de loop van het jaar komen er verschillende wedstrijdvormen aan bod, onder het motto "verandering van spijs doet eten"; een ander bridgesmaakje geeft daarbij een nieuwe dimensie aan het bieden en aan het spelen. Niet alle onderstaande competitievormen worden elk jaar gespeeld, ook daar zit afwisseling in.

### **StepBridge (indeling volgens het Zwitserse principe)**

De scoreberekening gaat topintegraal (dus parentelling). De indeling van de paren is de eerste ronde willekeurig en de volgende ronde spelen de nummers 1 en 2 van de tussenstand tegen elkaar op tafel 1. Dan de nummers 3 en 4 op tafel 2 enzovoort.

De volgende rondes dezelfde indeling tenzij de paren al tegen elkaar gespeeld hebben. Dit wordt ook wel een Zwitserse indeling genoemd.

### **Parencompetitie**

In een parenwedstrijd worden de scores in de NZ richting en OW richting onderling vergeleken. Net even een paar punten meer te halen in je contract is daarom erg belangrijk. Een overslag halen in een 1SA contract zal vaak evenveel opleveren als dat mooie slem uitbieden. Elk spel telt dus even zwaar mee; het vasthouden van de concentratie, met name op de 'kleine' spelletjes, is erg belangrijk. Bedenk dat een SA contract bij evenveel slagen de top kan opleveren. Ook het gevecht om de deelscore is bij paren belangrijk. Niet kwetsbaar in 2 Schoppen 2 down gaan kost je 100 punten, maar als er voor de tegenpartij 2 Harten in zit (-110 punten) ben je beter af. Daarom wordt er in de parencompetitie eerder gedoubleerd op dit deelscore-niveau. Als er af en toe een contractje gedoubleerd gemaakt wordt, is het geen ramp, zoals in de viertallen wel het geval is. Dus: Kijk of SA spelen mogelijk is. Probeer het deelscore-contract te winnen (daar worden de meeste punten verdiend!)

### **Topintegraal**

De topintegraal is qua scoreberekening een "gewone" parencompetitie.

Qua tactiek is het dus een parenwedstrijd, het extra slagje is belangrijk. En 3SA+1 scoort net beter dan 4Sch Contract.

Alleen bij topintegraal worden in alle lijnen dezelfde spellen gespeeld en zo kan er een totaaluitslag gemaakt worden. In een kroegentocht wordt deze scoreberekening vaak gebruikt.

### **Viertallencompetitie**

Zie bijlage

### **De Butler telling/ Crossimps**

Het verschil tussen een butler- en een parenwedstrijd is dat de scores niet omgerekend worden in matchpunten maar in imps, ongeveer zoals bij een viertallenwedstrijd. In tegenstelling tot de matchpunten kunnen de imps zowel positief als negatief zijn, zodat 0 imps een midden score is, zowel op een spel als op een hele zitting.

### **De berekeningswijze bij butler**

De berekening van butlerresultaten verloopt in twee stappen:

1. Het bepalen van de verschillen tussen de op een spel behaalde scores in één richting (NZ, resp. OW);
2. Het omrekenen van die verschillen naar 'internationaal matchpoints' (imps).

De Butler-resultaatberekening is een telmethode. Hij is ontwikkeld om onevenwichtigheden in de uitslag van een parenwedstrijd te neutraliseren. Met name de vertekening die ontstaat als er extreme scores zijn.

Laten we een voorbeeld nemen:

Paar	Contract		Res.	Score		MP's	
	NZ	OW		NZ	OW	NZ	OW
1	4 ♠		+1	+ 650		5	
2		( 1 )			- 650		3
3	4 ♠		+1	+ 650		5	
4		( 3 )			- 650		3
5	4 ♠		+1	+ 650		5	
6		( 5 )			- 650		3
7	6 ♠		- 1	- 100		0	
8		( 7 )			+ 100		8
9	4 ♠		+1	+ 650		5	
10		( 9 )			- 650		3

4♠ is dus het normale contract. Iedereen maakt 4♠ + 1, ook het paar dat 6♠ geboden heeft. Dus, 4♠ is goed geboden, goed gespeeld en goed tegengespeeld.

Op de scorekaart zie je onmiddellijk dat NZ en OW hiervoor niet gelijkelijk beloond worden. Door de parentelling krijgt NZ 5 punten en OW 3 punten. Omgezet in procenten: paar 1, 3, 5 en 9 → 62 ½ % en paar 2, 4, 6 en 10 → 37 ½ %. Een enorm verschil, zonder dat NZ en OW hier iets aan kunnen doen. Het verschil wordt veroorzaakt door paar 7, dat 6♠ biedt en down gaat. Zou dit paar ook + 650 gescoord hebben, dan hadden alle paren een score van 50 % gehad.

In de Butlertelling wordt deze oneerlijkheid geneutraliseerd omdat men kijkt naar wat een redelijk gemiddelde score is en vervolgens wordt gekeken of paren hiervan positief of negatief afwijken.

Hoe gaat dit in zijn werk? De meest extreme + score en de meest extreme - score wordt eruit gehaald. In bovenstaand voorbeeld is dit in de NZ-lijn - 100 en + 650. Vervolgens wordt het gemiddelde berekend van de andere scores.

Dit gemiddelde noemt men de datumscore. De datumscore in de NZ-lijn is in ons voorbeeld  $(+ 650 + +650 + +650) : 3 = + 650$  en in de OW-lijn - 650.

Daarna worden alle scores vergeleken met deze datumscore en het verschil wordt omgezet in ± IMP en -IMP.

In ons voorbeeld is er in de NZ bij paar 1, 3, 5 en 9 geen verschil tussen echte score en datumscore. Dus, deze paren krijgen 0 IMP. Paar 7 scoort - 100.

Het verschil met de datumscore (+650) is dus 750 punten negatief. Omgezet in IMP (viertallenberekening) is dit -13 IMP voor paar 7. In de OW-lijn krijgen de paren 2, 4, 6 en 10: 0 IMP. En paar 8: 13 IMP.

Het resultaat is dus dat de paren, die gelijk scoren gelijk beloond worden en de paren, die extreem positief of negatief scoren, navenant worden beloond of bestraft.

### **Wat is het verschil tussen Butler en Crossimps.**

In de Butlertelling wordt een score met de datumscore vergeleken. Dus de score wordt vergeleken met de score, die redelijkerwijs op dat spel verwacht mag worden. De extremen worden in de

datumscore niet meegenomen.

Bij de Cross-Imps methode wordt een score vergeleken met alle andere scores in NZ of OW. Het verschil inimps wordt opgeteld en gedeeld door het aantal concurrerende scores, resulterend in Crossimps.

Een rekenvoorbeeld

De scores van paar 1 wordt uitgeslagen met de paren 3,5,7 en 9.

Paar	Contract		Res.	Score		Crossimp's	
	NZ	OW		NZ	OW	NZ	OW
1	4 ♠		+1	+ 650		+3,3	
2		( 1 )			- 650		-3,3
3	4 ♠		+1	+ 650		+3,3	
4		( 3 )			- 650		-3,3
5	4 ♠		+1	+ 650		+3,3	
6		( 5 )			- 650		-3,3
7	6 ♠		- 1	- 100		-13	
8		( 7 )			+ 100		+13
9	4 ♠		+1	+ 650		+3,3	
10		( 9 )			- 650		-3,3

paar 1 – paar 3  $650 - 650 = 0$       0 imp

paar 1 – paar 5  $650 - 650 = 0$       0 imp

paar 1 – paar 7  $650 - - 100 = 750$  13 imp

paar 1 – paar 9  $650 - 650 = 0$       0 imp

Totaal aantalimps voor paar 1 is 13.

In Cross-imps is dit  $13/4 = 3,3$

## De belangrijkste verschillen in de tactiek van het bieden en het spelen

Over de verschillen in de tactiek van bieden en spelen tussen een gewone parenwedstrijd en een butler zouden we kort kunnen zijn. De aanpak bij butler is namelijk praktisch gelijk aan die bij een viertallenwedstrijd. Maar hieronder volgen toch enige aanwijzingen en tips.

Manches en slems kunnen veel imps opleveren, (althans als ú ze wél biedt en maakt en de anderen die hetzelfde spel spelen niet).

Het maken van een overslag, of 3SA+1 tegenover 3SA C, kan in een gewone parenwedstrijd veel matchpunten opleveren, maar is in butler hooguit één imp waard. Voor een overslag mag u dus geen risico nemen. Het halen van het contract heeft voorrang!

Wat een butlerwedstrijd op een 'gewone parenwedstrijd' vóór heeft is dat een paar hier in de gelegenheid is het meest verantwoorde contract te bereiken en dat contract ook tot een optimaal einde te brengen. Iedere bridger weet dat in een gewone parenwedstrijd het oog altijd gericht is op de mogelijkheid om een SA-contract te spelen, 'omdat dat zo lekker kan scoren' (3SA+1 scoort immers 10 punten meer dan 4♥ C of 4♠ C en kan dus de 'top' betekenen). Men is zelfs bereid omwille van SA enig extra risico te nemen. Bij viertallen en ook bij butler gaat het in eerste instantie om het behalen van de veiligste manche of slem en niet om die 10 extra punten die een SA-contract kan opleveren.

Wat velen vaak over het hoofd zien, zowel bij butler als bij viertallen, is dat het ook zaak is om de gevolgen van 'miskleunen' bij het bieden zoveel mogelijk te beperken. Gedoeld wordt op de situatie waarin een paar door een misverstand in een verkeerd contract belandt. Hoe vaak speelt de leider bij een gewone parenwedstrijd in zo'n situatie niet nonchalant af, verzuchtend dat "het toch een nul is". Bij butler en viertallen is het zaak de schade zoveel mogelijk te beperken omdat elke extra (gedoubleerde) downslag nóg meer imps zal kosten.

Het andere belangrijke verschil tussen matchpunten en butler is dat je bij matchpunten op *elk* spel kans maakt op een top of een nul. Bij butler kun je op een deelscorespel nooit veel winnen of verliezen, terwijl een moeilijk slemspel een enorme invloed kan hebben op het resultaat van de hele avond. Met andere woorden: het ene spel is veel belangrijker voor de zittingsuitslag dan het andere spel.

We kunnen een en ander samenvatten in de volgende tips:

1. Bied de kwetsbare manche ook als je denkt dat er een redelijke kans is dat die down gaat.
2. Bied de niet-kwetsbare manche alleen als je denkt dat er een redelijke kans is dat die wordt gemaakt
3. Doubleer een deelscore niet als er een (kleine) kans is dat de tegenstanders het contract halen
4. Vermijd scores van -800 of nog slechter, behalve om een kwetsbaar slem uit te nemen
5. Bied een kwetsbaar klein slem niet als dat afhankelijk is van een snit; bij een niet-kwetsbaar klein slem mag je meer risico nemen
6. Bied geen groot slem, tenzij je vrij zeker weet dat je het zult maken
7. Kies bij deelscores de veiligste troefkleur, dus liever 3♦ dan 3♠ als de ruitenfit beter is
8. Maak je contract; neem geen extra risico's om overslagen te behalen, want die leveren nauwelijks extra punten op
9. Verdeel je energie efficiënt: Een foutje in een deelscorespel kost niet veel punten. Maar een slem laten maken dat down had gekund als je beter had opgelet, kan het verschil uitmaken tussen een goede en een slechte score over de gehele avond.

## De presentatie van de uitslagen van de butlercompetitie

De uitslag vermeldt zowel het totaal behaalde aantal imps als het aantal imps per ronde. Dit laatste vereist enige toelichting. Stel u speelt goed en behaalt in elke ronde +6 imps. Normaal krijgt u op zo'n avond dan +36 imps. Hebt u echter de pech om een stilzit te hebben, dan krijgt u daardoor slechts +30 imps, terwijl een ander paar dat exact even goed zou spelen er +36 krijgt. Om dit recht te trekken wordt daarom niet gekeken naar het totaal aantal imps, maar naar het totaal aantal imps gedeeld door het aantal gespeelde ronden (tafels).

Nog enkele opmerkingen. Een veel gehoorde vraag luidt: "Ik heb vanavond (bijv.) +27 imps gehaald. Hoeveel is dat nou in procenten?". Die vraag is eigenlijk niet terecht, want als er een eenduidig antwoord mogelijk zou zijn, zouden we de butlertelling niet nodig hebben. Toch is er wel iets over te zeggen: Bestudering van de uitslagen in diverse lijnen over meerdere zittingen, heeft de volgende vergelijking opgeleverd: bij de matchpuntentelling liggen de uitslagen meestal tussen 40% en 60% en bij de butlertelling tussen -40 imps en +40 imps. Heel grof gezegd kan men dus stellen dat -40 imps overeenkomt met 40% en +40 imps met 60% en uiteraard 0 imps met 50%.

### Enkele voorbeelden

Ter vergelijking zijn de kaartjes zowel in matchpunten als in crossimps uitgerekend. Voor de duidelijkheid zijn de uitslagen gesorteerd in volgorde van de NZ-scores.

Voorbeeld 1: Deelscores, niemand kwetsbaar

Paar no.	Contract		Resul taat	Score		Match- punten	Crossimps
	NZ	OW		NZ	OW		
1	2♠		+1	+140		10	+4,4
2		-1-			-110	0	-4,4
3	2♠		C	+110		8	+3,4
4		-3-			-140	2	-3,4
5	-6-			+50		6	+1,4
6		2♥	-1		-50	4	-1,4
7	2♠		-1	-50		4	-1,4
8		-7-			+50	6	+1,4
9	- 10-			-110		2	-3,4
10		2♥	C		+110	8	+3,4
11	- 12-			-140		0	-4,4
12		2♥	+1		+140	10	+4,4

Hier ziet u dat er met deelscore-spellen niet erg veel te verdienen valt. Het verschil tussen de laagste en de hoogste score is 8,8 imps. (Tip 8)

Voorbeeld 2: Manche, allen kwetsbaar

Paar no.	Contract		Resul taat	Score		Match-punten	Crossimps
	NZ	OW		NZ	OW		
1	-2-			+800		10	+9,2
2		4♠ x	-3		-800	0	-9,2
3	4♥		+1	+650		8	+5,6
4		-3-			-650	2	-5,6
5	4♥		C	+620		6	+4,6
6		-5-			-620	4	-4,6
7	-8-			+300		4	-3,0
8		4♠	-3		-300	6	+3,0
9	-10-			+200		2	-5,4
10		4♠	-2		-200	8	+5,4
11	4♥		-1	-100		0	-11,0
12		-11-			+100	10	+11,0

Maar een kwetsbare manche die wel of niet gemaakt wordt geeft al 20,2 imps verschil tussen hoogste en laagste score. (Tips 1 en 4)

Voorbeeld 3: Slem, NZ kwetsbaar

Paar no.	Contract		Resul taat	Score		Match-punten	Crossimps
	NZ	OW		NZ	OW		
1	6♥		+1	+1460		10	+12,2
2		-1-			-1460	0	-12,2
3	6♥		C	+1430		8	+11,6
4		-3-			-1430	2	-11,6
5	-6-			+800		6	+2,8
6		6♠ x	-4		-800	4	-2,8
7	-8-			+200		4	-6,6
8		6♠	-4		-200	6	+6,6
9	-10-			+150		2	-7,8
10		6♠	-3		-150	8	+7,8
11	6♥		-1	-100		0	-12,2
12		-11-			+100	10	+12,2

En als het om een kwetsbaar slem gaat is het verschil zelfs 24,4 imps. Uitnemen kan niet-kwetsbaar tegen wel bijzonder lonend zijn! (Tip 4)

#### Voorbeeld 4: SA vs. kleur, NZ kwetsbaar

Paar no.	Contract		Resul taat	Score		Match- punten	Crossimps	
	NZ	OW		NZ	OW			
1	3SA		+2	+660		10	+5,8	-5,8
2		-1-			-660	0		
3	4♥		+1	+650		8	+5,8	
4		-3-			-650	2		-5,8
5	3SA		+1	+630		6	+4,8	
6		-5-			-630	4		-4,8
7	3SA		C	+600		4	+4,0	
8		-7-			-600	6		-4,0
9	3SA		-1	-100		2	-9,4	
10		-9-			+100	8		+9,4
11	4♥		-2	-200		0	-11,0	
12		-11-			+200	10		+11,0

#### Laddercompetitie

Zoals je uit de naam kunt opmaken beweeg je als het ware op een (fictieve) ladder. Na verloop van tijd speel je tegen anderen die bijna even sterk zijn als jezelf. Heb je ambities om op de ladder te stijgen dan zal je competitief beter moeten presteren. Hoe hoger je komt hoe sterker de tegenspelers. Aan het eind van de competitie zijn de bovenste spelers de allersterkste. En heb je net als bij de topintegraal een uitslag over de hele club(-avond).

Hoe werkt dat dan? Op de eerste avond worden de spelers door de WL ingedeeld op een min of meer willekeurige plaats op de ladder. De resultaten van elke speelavond worden verwerkt in een tussenstand. Afhankelijk hiervan wordt voor de volgende zitting de indeling van de lijnen bepaald. Dit gebeurt in het NBB-rekenprogramma met wat geklik op knoppen.

Wat speelt nog meer in vergelijking met Topintegraal? Een heel belangrijk voordeel is dat de indeling van de zaal gelijk blijft aan die van een normale parencompetitie en dat er niet meer gedupliceerd hoeft te worden. Elke lijn schudt gewoon zijn eigen spellen. Dus geen tijdverlies en veel minder kans op vergissingen. Wat mogelijk wel een beetje wegvalt, is het onderlinge contact tussen alle leden. Maar dat kan natuurlijk ook op andere manieren worden bevorderd.

Wat als u één of meerdere keren niet meedoet aan de laddercompetitie? Eén ding is zeker. Stijgen op de ladder zult u niet. Binnen de TC moeten we hier nog over nadenken. Waarschijnlijk zal het niet veel afwijken van de gebruikelijke 50% - 40% regeling.

#### Bekercompetitie

Het toernooi is een topintegraal parencompetitie in drie lijnen volgens het ladderprincipe. Het toernooi bestaat uit 5 of 6 zittingen.

□ Indeling eerste zitting

De indeling van de paren aan het begin van het toernooi is gebaseerd op de uitslag van de laatst gehouden parencompetitie.

### Indeling tweede zitting

De indeling van de tweede zitting is gebaseerd op de uitslag van de eerste zitting; met dien verstande dat het bovenste 1/3 deel van die uitslag wordt geplaatst in de A-lijn, het middelste 1/3 deel in de B-lijn en het onderste 1/3 deel in de C-lijn.

Indeling volgende zittingen Voor de volgende zittingen is de stand van de competitie tot en met de voorgaande zitting het uitgangspunt voor de indeling. Het bovenste 1/3 deel van de competitie staat wordt geplaatst in de A-lijn, het middelste 1/3 deel in de B-lijn en het onderste 1/3 deel in de C-lijn.

### Aanvullende bepalingen

Paren die de voorgaande zittingen niet mee hebben gespeeld en derhalve niet in de stand voorkomen worden ingedeeld in de lijn waarin ze volgens de laatst gehouden parencompetitie spelen.

Vermelding in de einduitslag blijft achterwege indien meer dan twee zittingen zijn gemist.

### **Parenklimcompetitie**

Deze competitie is een parencompetitie in drie lijnen met promotie en degradatie per avond. De eerste avond worden de paren, die tijdens de voorgaande parencompetitie in de A lijn hebben gespeeld, ingedeeld in de C lijn, die van de C lijn in de A lijn en die van de B lijn in de B lijn. Elke avond promoveert 1/3 deel uit de C lijn naar de B lijn en 1/3 deel van de B lijn naar de A lijn. Elke avond degradeert 1/3 deel uit de A lijn naar de B lijn en 1/3 deel uit de B lijn naar de C lijn. Paren die een avond niet mee spelen, vallen onder het 1/3 deel dat degradeert.

Het paar dat de laatste avond eerste in de A lijn wordt, is de winnaar van de parenklimcompetitie. Er is wijn voor de paren die eerste worden in hun lijn op de laatste avond.