

Scorebriefjes en frequentiestaten: de principes.

Bij bridgewedstrijden worden tegenwoordig bijna altijd Bridgemates gebruikt om de scores vast te leggen. Op basis van die gegevens berekent de computer dan een einduitslag in %.

Als je een spel speelt van een toernooi dat al gespeeld is of meedoet in een bridgekofferwedstrijd, heb je niks aan een Bridgemate; dan moet je op een andere manier vaststellen wat jouw spelresultaat voorstelt in vergelijking met dat van andere paren. Daarbij wordt gewerkt met *frequentiestaten* (ook wel *scorestaten* genoemd).

Frequentiestaten

Zo'n frequentiestaat is in wezen niets anders dan een lijst van alle resultaten die op een spel gehaald zijn. Bovendien is van elk resultaat aangegeven hoe dikwijls het voorkwam en zijn de resultaten van een score in zogenaamde *matchpunten* of percentages uitgedrukt (rechterkolommen "MP"). Hoe dat laatste precies gebeurt, laten we nog even buiten beschouwing.

N/NZ			Spel: 5				
Rang	CONTRACT		Resultaat	SCORE		MP	
	NZ	OW		NZ	#	NZ	OW
1		5♦	-1	+50	1	8 (100%)	0 (0%)
2/3		3♦	+1	-130	2	5 (62,5%)	3 (37,5%)
4	3♥		-2	-200	1	2 (25%)	6 (75%)
5		3SA	C	-400	1	0 (0%)	8 (100%)

Hierboven zie je zo'n frequentiestaat. Hij heeft betrekking op spel 5 van een wedstrijd (zie rechtsboven) waarbij N gever was en NZ kwetsbaar waren (zie linksboven).

De beste score voor NZ op dat spel (+ 50) was die waarbij OW 5♦ boden en één down gingen (eerste ingevulde regel). Dat is één keer voorgekomen (kolom "#"), leverde NZ 8 MP op en OW 0 MP. In de bovenste rij staat dus de beste score voor NZ en dat is de slechtste score voor OW.

De volgende score is -130 (OW maakte 3♦+1). Dat is twee keer voorgekomen, leverde NZ 5 punten op en OW 3 punten. Enzovoorts. Er zijn in totaal 5 scores (totaal kolom "#"), dus het spel is door 10 paren gespeeld.

Dikwijls worden frequentiestaten verkort weergegeven: de grijze kolommen worden weggelaten en er worden òf MP òf % vermeld.

Scorebriefjes: score in MP

Hoe komen we voor elke score aan de bijbehorende matchpunten? Dat gaat op basis van de scorebriefjes, waarvan hieronder een voorbeeld staat. Het scorebriefje heeft betrekking op hetzelfde spel 5 als de frequentiestaat boven.

						Spel: 5	
Paar No:	CONTRACT		Resultaat	SCORE		Top: 8 MP	
	NZ	OW		NZ	OW		
1	-5-			-130		5	
2		5♦	-1		-50	0	
3		3SA	C		+400	8	
4	-3-			-400		0	
5		3♦	+1		+130	3	
6	-2-			+50		8	
7		3♦	+1		+130	3	
8		-10-			+200	6	
9	-7-			-130		5	
10	3♥		-2	-200		2	

Elke keer dat het spel gespeeld is worden twee regels van het briefje ingevuld. Stel, de eerste keer werd het spel gespeeld door paar 3 (OW) en 4(NZ). Paar 3 haalde 3SA C op dit spel en dat levert (niet kwetsbaar) 400 punten op. In de regel voor paar 3 vullen we in de kolom "OW" het contract in (3SA). In de kolom "Resultaat" komt "C" te staan en in de kolom "SCORE, OW" vullen we de door OW

behaalde score in: "+400". In de regel van paar 4 (dat als NZ tegenspeelde) komt in de kolom "NZ" te staan: "-3-" (speelde tegen paar 3) en in de kolom "SCORE, NZ" vullen we de score van NZ in: "- 400". Zie hierboven de grijze regels.

In de volgende ronde speelde paar 5 (OW) tegen paar 1 (NZ) en dat levert op analoge wijze twee ingevulde regels (rij 1 en 5) op. Aan het eind van de wedstrijd is het spel door 10 paren (dus vijf keer) gespeeld en zijn alle regels ingevuld.

Nu kan de kolom "MP" worden ingevuld. We beginnen met de scores van de NZ paren. Het paar met de slechtste score krijgt 0 MP (dat is in dit geval dus paar 4), het op één na slechtste paar krijgt 2 punten (dat is dus paar 10), het volgende 4 punten, het volgende 6 punten en het beste paar krijgt 8 MP. Het heet dan: "de top op dit spel is 8". De top is gelijk aan aantal paren minus 2.

Als twee paren dezelfde score hebben, worden ze in een willekeurige volgorde gezet en krijgen ze elk het gemiddelde. Zo zou paar 1: 4 MP krijgen en paar 9: 6 MP (of andersom): ze krijgen elk $(6+4)/2 = 5$ MP. Voor OW gaan we op dezelfde manier te werk. De NZ MP's worden links in de MP-kolom gezet en de OW MP's rechts.

Je kunt de score voor een hele wedstrijd vaststellen door voor een paar alle MP's op de afzonderlijke spellen op te tellen. (Bij wachttafels klopt dat niet, maar daar gaan we hier niet op in).

Score in %

In plaats van in MP, kun je de score ook in een percentage uitdrukken. Als een spel maximaal 8 MP kan opleveren, is het duidelijk dat een score van 8 MP overeenkomt met 100%. In zo'n geval betekent een score van 4 MP 50% en 3 MP: $3/8 \times 100\% = 37,5\%$.

In het algemeen:

$$\text{Score in \%} = (\text{aantal MP behaald}) / (\text{maximaal te halen aantal MP}) \times 100\%$$

Bij één spel staat voor "maximaal te halen aantal MP" de "top", bij een hele wedstrijd is dat de "top" x "aantal gespeelde spellen".

Eigen score vergelijken met toernooiresultaten (exacte manier)

Als je nu dit spel thuis ook een keer speelt (als paar 11 en 12 zogezegd) en je maakt als NZ $1\heartsuit -1$, hoe goed is dat dan? Om dat uit te vinden, voeren we de volgende stappen uit:

- $1\heartsuit -1$ levert (kwetsbaar) op: - 100
- Kijk waar die score in de frequentiestaat voorkomt;
- Dat is in dit geval: nergens, maar hij zit tussen de score van + 50 en -130 die wél in de frequentiestaat voorkomen;
- We voegen dus voor ons resultaat een regel in tussen de rij van + 50 en de rij van -130:
- De frequentiestaat gaat er dan zó uitzien:

N/NZ				Spel: 5			
Rang	CONTRACT		Resul- taat	SCORE		MP	
	NZ	OW		NZ	#	NZ	OW
1		5♦	-1	+50	1	10	0
2	1♥		-1	-100	1	8	2
3/4		3♦	+1	-130	2	5	5
5	3♥		-2	-200	1	2	8
6		3SA	C	-400	1	0	10

jouw score

- Er is – in vergelijking met de oude frequentiestaat – niet alleen een regel bijgekomen, maar er is ook wat aan de MP scores veranderd. Omdat er een paar is bijgekomen (jullie) is het spel niet meer door 5 paren gespeeld maar door 6 paren. Daardoor is de top niet meer 8 MP maar 10 MP.
- Jouw score op dit spel is dus 8 MP (= 80%). Je tegenspelers hebben dan 2 MP = 20%.
- Op die manier kun je van een compleet toernooi voor elk spel de frequentiestaat aanpassen, je %-score berekenen en je totaalscore voor het hele toernooi berekenen (= gemiddelde van alle %scores per spel).
- Maar dat is wel heel veel werk!

Eigen score vergelijken met toernooiresultaten (snelle manier)

Paren spel 19 Z/OW [28 paren, top = 26]							
Rang	Contract		Res	Score		MP	
	NZ	OW		NZ	#	NZ	OW
1				+110	1	26	0
2				+100	1	24	2
3	3♠		-1	-50	1	18	8
4				-50	4	18	8
8				-140	3	10	16
11				-170	2	5	21
13				-620	2	1	25

jouw score
= - 100

14 MP

Als je je eigen resultaten wilt vergelijken met die van een toernooi is er een snellere manier. Die klopt niet precies, maar naarmate het aantal deelnemende paren groter is, is de fout die je maakt kleiner. Hierboven staat de frequentiestaat van spel 19 van een toernooi met 28 paren.

De top in MP is dus $28 - 2 = 26$. Niet alle contracten zijn ingevuld, maar de scores wél.

Stel wij halen als NZ op dit spel 3♠ - 2. Dat levert een score op van - 100 (niet kwetsbaar). We geven ons dan 14 MP (tussen 10 en 18, zie pijl). OW krijgen dan 12 MP (som NZ en OW = top).

Als wij een score gehaald zouden hebben van -170, zouden we 5 MP hebben gekregen en onze tegenstanders dus 21 MP.

Op deze manier gaat het redelijk snel. Per spel schrijf je de MP-score van NZ op in een kolommetje en aan het eind optellen geeft de totaalscore. Die kun je desgewenst naar % omrekenen:

$$\% \text{ NZ} = (\text{som MP-scores NZ}) / (\text{aantal spellen} \times 26) \times 100\%$$

Scorestaten van clubavond napluizen?

De web-site van de NBB biedt de mogelijkheid om de spellen van elke clubavond uitgebreid na te pluizen. Via <https://27027.bridge.nl/competities/> kom je op de uitslagensite van onze club terecht. Aanklikken van de betreffende zitting levert de stand op en een link naar de frequentiestaten en de spelverdelingen. Klikken op je eigen naam in de uitslagenlijst geeft een gedetailleerd overzicht van je eigen scores per spel.