

Drie wedstrijdvormen

Na ieder spel wordt de score vastgesteld. Een kwetsbaar geboden en gemaakte 4 ♠ levert een score 620 punten op, gaat men eentje down dan kost dat 100 punten, dus een score van -100. Na een avondje huiskamerbridge telt men alle scores op, en het paar met het hoogste eindresultaat heeft die avond gewonnen. Meestal is dat dan het paar dat de beste kaarten heeft gehad. Een bridge-match die veel bijgedragen heeft het spel populair te maken – de Culbertson-Lenz match van 1931 – werd ongeveer op deze wijze berekend. Om de geluksfactor zo veel mogelijk uit te bannen, speelde men zeer veel spellen: Culbertson won de strijd met 122.925 tegen 113.945. Tijd om dat te bereiken hebben we niet op een clubavond. We spelen daarom allemaal dezelfde spellen en kiezen een wedstrijdvorm die een zo eerlijk mogelijke vergelijking tussen paren of teams geeft. De belangrijkste wedstrijdvormen op een club zijn paren, viertallen en butler. We laten hier aan de hand van voorbeelden de verschillen zien.

Paren

In een parenwedstrijd worden de scores van alle paren in dezelfde windrichting met elkaar vergeleken. Stel dat in een spel door NZ 5 keer een schoppencontract wordt gespeeld. We zien dan bijvoorbeeld het volgende resultaat:

Spel 1	contr.			score		wp	
paar	NZ	OW	res.	NZ	OW	NZ	OW
1	4♠		-2	-100		0	
2		1			+100		8
3	3♠		-1	-50		2	
4		3			+50		6
5	2♠		C	+110		4	
6		5			-110		4
7	3♠		C	+140		6	
8		7			-140		2
9	3♠		+1	+170		8	
10		9			-170		0

Vijf verschillende resultaten; we kijken eerst alleen naar de NZ-scores. Het paar met de slechtste score, hier 1, krijgt 0 wedstrijdpunten (wp), paar 2 met de op een na slechtste krijgt 2 wp en zo door: paar 9 met het beste resultaat krijgt 8 wp. Spraakgebruik: paar 1 heeft de nul, paar 9 de top en paar 5 het gemiddelde of het midden (4 wp). Bij de OW-handen doen we precies hetzelfde: slechtste 0, beste 8. Overigens is de hoogte van de top afhankelijk van het aantal deelnemende paren.

Een paar dingen vallen op en zijn kenmerkend:

De twee paren die tegen elkaar aan dezelfde tafel spelen verdelen het aantal wp's dat gelijk is aan de top. Dus als een NZ 6 wp krijgt, wordt de OW aan dezelfde tafel met 2 wp beloond, want de top is hier 8.

Het totaal aantal wp is voor NZ 20 en voor OW ook 20.

Kijken we naar de resultaten van spel 2:

Spel 2	contr.			score		wp	
paar	NZ	OW	res.	NZ	OW	NZ	OW
1	7♦		C	+2140		7	
2		1			-2140		1
3	7♦		-1	-100		0	
4		3			+100		8
5	6		+1	+2000		4	
6		7♥x	-8		-2000		4
7	7♦		C	+2140		7	
8		7			-2140		1
9	6SA		C	+1440		2	
10		9			-1440		6

De slechtste weer de nul, de op een na slechtste 2 wp en zo verder, maar er zijn 2 scores die samen de beste zijn: die verdelen de beschikbare punten (6 en 8) en krijgen dus beide 7.

Nu valt op dat de hoogte van de scores er niet toe doet, alleen het "hoger dan" telt.

Ook nu weer is het totaal aantal wp voor NZ 20 en voor OW ook 20. Dat betekent dat er op ieder spel evenveel te verdienen valt. Een avond van 6 ronden met elk 4 spellen is dus in feite een aaneenschakeling van 24 afzonderlijke wedstrijdjes met elk een uitslag.

De einduitslag over een hele avond wordt vaak uitgedrukt in een percentage. Als je een top scoort op een spel dan is dat het maximum en heb je 100% op dat spel. Scoor je 5 wp in een van de bovenstaande spellen, dan heb je 62,5 %. Voor de uitslag van een wedstrijd berekent men het gemiddelde over de hele wedstrijd, waarbij 65 à 70% een garantie is voor de hoogste regionen.

Het kofferbridge, dat onze club faciliteert, is ook een vorm van parenbridge. Je speelt weliswaar thuis met z'n vieren aan één tafel, maar je kunt per spel het resultaat vergelijken met dat van een aantal anderen, die dat spel op een toernooi of een wedstrijd hebben gespeeld

Viertallen

Zoals het woord al zegt speel je met vier personen, dus twee paren, die samen een team vormen, en men speelt tegen één ander team. Met slechts 8 personen kun je een heuse wedstrijd spelen; voor thuisbridge is dat vaak een leuke oplossing

Van het ene team speelt één paar NZ, het andere aan de andere tafel OW. Uiteraard komen op beide tafels dezelfde boards op tafel. Halverwege wisselen van één team de spelers van tafel, zodat je ook nog eens iemand anders tegenkomt. Schematisch: noemen we de paren A1 en A2 van het eerste team en B1 en B2 van het tweede, dan speelt de eerste helft A1(NZ) tegen B1(OW) en A2(OW) tegen B2(NZ); de tweede helft A1(NZ) tegen B2(OW) en A2(OW) tegen B1(NZ). De A-paren spelen uiteraard niet tegen elkaar, de B-paren ook niet. De eerste helft van een wedstrijdje ziet er bijvoorbeeld als volgt uit:

Spel 1 : Beide NZ-paren bieden en maken 2♠ voor +110.

Spel 2: Aan tafel 1 biedt NZ 4♥, precies gemaakt voor +620, aan tafel 2 gaar NZ hierin eentje down voor -100.

Spel 3 : OW van tafel 1 bieden 3♣ en maken een overslag; OW aan tafel 2 bieden 1SA en maken ook een overslag.

Spel 4: NZ aan tafel 1 gaan gedoubleerd 2 down in 5♦; aan tafel 2 maken OW 4♠ met een overslag.

Na deze vier spellen besluit men te scores te vergelijken; dit heet ook wel uitslaan

Scorebriefje van A1 (speelt NZ tafel 1)				
Spel	wij	zij	res	score
1	2♠		C	+110
2	4♥		C	+620
3		2SA	+1	-150
4	5♦x		-2	-500

Scorebriefje van A2 (speelt OW tafel 2)				
Spel	wij	zij	res	score
1		2♠	C	-110
2		4♥	-1	+100
3	2SA		C	+120
4	4♠		+1	+650

Het samenvoegen van de scores levert:

Spel	A1	A2	som	imp	imp
1	+110	-110	0		
2	+620	+100	+720	12	
3	-150	+120	-30		1
4	-500	+650	+150	4	

De somscore wordt daarna volgens een tabel (zie deze aan het einde) met een afvlakkende schaal omgezet in imp (international match point). Na deze 4 spellen leidt het team A1A2 dus met 16 imps tegen 1.

Vier spellen is natuurlijk een kort (half) wedstrijdje; een avondvullende wedstrijd bestaat meestal 24 of 28 spellen.

Het valt nu op dat de vier spellen geen gelijkwaardig aandeel in de uitslag hebben. Spel 2 domineert, als gevolg van de manche die aan de ene tafel werd gemaakt en aan de andere tafel down was gegaan. De overslag die op spel 3 wellicht uit het vuur was gesleept levert welgeteld 1 imp op.

Dat brengt ons op een belangrijk verschil in tactiek: In viertallen mag je de grote scores niet missen; speel een geboden manche zo safe mogelijk af en riskeer geen downslag als de winst niet meer is dan een overslag. En wat voor manches geldt, gaat zeker op voor slems.

In paren daarentegen kan die overslag het verschil betekenen tussen een top en een slecht resultaat; en als dat slechte resultaat dan niet ver afstaat van downgaan, is het soms best verantwoord een flink risico te nemen.

Butler

Het organiseren van een viertallencompetitie is op een vrij kleine vereniging met nogal fluctuerende aanwezigheid van leden, verre van eenvoudig. (Niettemin gaan we proefdraaien) Een alternatief vormt een butlercompetitie. Hierin speel je viertallen tactiek, maar met een kunstmatig nevenpaar; de score van dit nevenpaar noemt men de datumscore. Omdat geen clubjes van 4 gevormd hoeven te worden die een hele competitie allemaal aanwezig moeten zijn, is een butlerwedstrijd organisatorisch ongeveer even makkelijk als een parenwedstrijd. Laten we kijken hoe dat werkt. We nemen als voorbeelden de scorekaarten die we bij paren hebben gebruikt.

Eerst bepalen we de datumscore, dat is voor NZ het gemiddelde van de NZ-scores met uitsluiting van de hoogste en de laagste. Voor spel 1 is de NZ datumscore $(-50 + 110 + 140)/3 = 66.67$ afgerond op een tiental: +70. Voor OW is de datumscore nu -70. We berekenen nu de verschillen van de eigen score met de datumscore en zetten die verschillen om in imps.

Spel 1	contr.			score		verschil		imps	
paar	NZ	OW	res.	NZ	OW			NZ	OW
1	4♠		-2	-100		-170		-5	
2		1			+100		+170		+5
3	3♠		-1	-50		-120		-3	
4		3			+50		+120		+3
5	2♠		C	+110		+40		+1	
6		5			-110		-40		-1
7	3♠		C	+140		+70		+2	
8		7			-140		-70		-2
9	3♠		1	+170		+100		+3	
10		9			-170		-100		-3

Op spel 2 wordt de datumscore $(+2140+2000+1440)/3 = 1860$ voor NZ.

Spel 2	contr.			score				imps	
paar	NZ	OW	res.	NZ	OW			NZ	OW
1	7♦		C	+2140		+280		+7	
2		1			-2140		-280		-7
3	7♦		-1	-100		-1960		-18	
4		3			+100		+1960		+18
5	6		+1	+2000		+140		+4	
6		7♥x	-8		-2000		-140		-4
7	7♦		C	+2140		+280		+7	
8		7			-2140		-280		-7
9	6SA		C	+1440		-420		-9	
10		9			-1440		+420		+9

Aan spel 2 zie je hoe dramatisch het missen van een slem kan zijn: paar 3 verliest 18 imps op dit spel. Door de hogere scores is de imp-omzet op spel 2 groter dan op spel 1. Ook hier geldt dus – net zoals bij viertallen – dat de spellen niet gebalanceerd aan de uitslag bijdragen, zoals dat bij paren het geval is. De butlerresultaten zijn voor ieder paar een positief of negatief getal, niet een percentage.

Na de ramp op spel 2 neemt paar 3 in paren gewoon een neut en begint aan het volgende spel. In viertallen wacht mogelijk een diep teleurgesteld zo niet boos nevenpaar, in butler is de datumscore gelukkig vloekbestendig.

Omzettingstabel naar imp

0-10	0	270-310	7	900-1090	14	2500-2990	21
20-40	1	320-360	8	1100-1290	15	3000-3490	22
50-80	2	370-420	9	1300-1490	16	3500-3990	23
90-120	3	430-490	10	1500-1740	17	4000-meer	24
139-160	4	500-590	11	1750-1990	18		
170-210	5	600-740	12	2000-2240	19		
220-260	6	750-890	13	2250-2490	20		