

Hoe een interne viertallencompetitie op te zetten met het NBB-R?

Op een club heb je te maken met een variabele opkomst. Dat kan vanwege vakantie of ziekte maar ook door een gelijktijdige externe viertallencompetitie komen. Gevolg: je zult er in je competitieopzet rekening mee moeten houden dat er de ene week een even, de andere week een oneven aantal teams aan de start verschijnt.

Vanwege deze variabele opkomst is het spelen van meerhoeken in vaste groepen geen goede keuze. Het gevolg daarvan zou zijn dat een groep soms uit 5, soms uit 6 en soms uit 7 teams bestaat. Hierdoor zal het aantal spel per avond per groep en dus per wedstrijd variëren, terwijl de verschillende groepen ook nog eens in grootte variëren. Dat heeft enerzijds tot gevolg dat de wedstrijden over de avonden voor de stand niet goed vergelijkbaar meer zijn, anderzijds heb je te maken met verschillende rondetijden tussen groepen op een avond waardoor een avond chaotisch zal verlopen.

Het is ook nauwelijks een optie om een team te laten uitvallen en een bye geven. Bridgers willen spelen. Het ligt dus voor de hand om tenminste 1 driehoek te creëren bij een oneven aantal teams. Omdat een driehoek over 2 zittingen loopt, en je de driehoek dezelfde avond afgewerkt wilt hebben, zul je per avond minimaal 2 zittingen moeten spelen, en uitgaande van 24 spel per avond dus 12 spel per zitting. Zo bereik je dat de wedstrijden uit de driehoek voor de stand vergelijkbaar blijven met de overige wedstrijden.

Een van de voordelen van een viertalwedstrijd is de grotere rust. Er is minder druk van de klok en minder wisselen. Die rust doe je teniet als je na 6 spel wel gaat wisselen, want dan moeten de spellen zelf ook weer om de 3 rondjes worden gewisseld i.p.v. om de 6. En om meer vergelijkbaar te blijven met de driehoek is het ook beter om de 12 spellen als mini-match te spelen i.p.v. als full-match. Dat heeft als voordeel dat je de spellen ook barometer kan laten rouleren.

Een gemiddelde club zal al gauw 60 tot 80 leden hebben. Dat betekent ca. 15 tot 20 teams. Vanwege dezelfde variabele opkomst zal rekening gehouden moeten worden met een opkomst van 12 tot 18 teams per avond. Die variatie kan zo groot zijn indien er sprake is van een gelijktijdige externe competitie. Een keuze voor 1 grote groep Zwitsers ligt dan voor de hand, waarbij afwezige teams een arbitrale score krijgen afhankelijk de reden van afwezigheid.

Kan het NBB-R hierbij gebruikt worden?

Ja, je creëert 2 lijnen, waarbij in principe alle teams in de A-lijn zitten. Je zet het vinkje topintegraal aan bij de competitieopzet. Waarom dan toch een B-lijn? Indien er een oneven aantal teams is, zet je de 3 teams van de driehoek in de B-lijn, de rest in de A-lijn die dus altijd een even aantal teams bevat. Omdat het NBB-R echter eist dat de B-lijn gevuld moet worden, zet je daar initieel een paar 'spookteams' in. Als het aantal teams even is, vul je de B-lijn met de 3 spookteams. Als het aantal teams oneven is zet je 3 teams in de B-lijn, met vinkje 'paren spelen in andere lijn' aan bij de zittingopzet. De spookteams doen dan niet mee.

Als je geen topintegrale parenuitslag per spel wenst, dan is het slim om zelfs met 2 spooklijnen te werken. De C-lijn gebruik je als boven voor de driehoek, in de A-lijn speel je dan in zitting 1 spelnummers 1-12, en in de B-lijn zitting 1 spelnummers 13-24. Voor zitting 2 verwissel je de spellabels. Hierdoor zijn alle spellen gelijktijdig in bedrijf waardoor er minder spelsets nodig zijn. En hoeft er dus ook minder gedupliceerd te worden indien je met gedupliceerde spellen wilt spelen.

Een bye en andere arbitrale scores op WP-niveau in het NBB-R

Een bye kan je toekennen door het bye-team een oneven nummer te geven in de indeling en de bijbehorende even tafel leeg te laten. Het team krijgt dan automatisch (bijv.) 18 WP toegewezen. Andere arbitrale scores voor niet-meespelende teams zijn te geven door te dubbelklikken op het team in Competitie/Competitiestand/Competitiestand wijzigen-bekijken (Zitting afsluiten en competitieronde selecteren). Resultaten van meespelende teams zijn te wijzigen in Zitting/Viertallen/Resultaten en correcties.

De gidsbrieven in het NBB-R

De spooklijn(en) zijn nodig om de spelnummering in het NBB-R op de gidsbrieven goed te krijgen. Het is handig om de gidsbrieven tevoren te maken, ook voor de tweede zitting van de avond. Dat betekent dat je de indeling van de tweede zitting al moet kennen. Het ligt daarom voor de hand de tweede zitting meteen de revanche van de eerste zitting te laten zijn; de interne viertallenwedstrijd gedraagt zich dan naar de deelnemers toe dan ook hetzelfde als een externe viertallenwedstrijd, alleen met 2 uitslagen i.p.v. 1 uitslag. Maak zitting 2 dus tegelijk met zitting 1 aan. Omdat niet beide zittingen met de spellen 1-12 gespeeld zal worden, moet op de gidsbrieven die tekst gewijzigd kunnen worden naar 13-24. Dat kan met de functie zitting/zittinggegevens/paar-tafels-spellabels wijzigen. Kies tabblad spellabels, voer 13 in, klik spellabels wijzigen. Omdat de revanchewedstrijd tegen het andere paar wilt laten verlopen, neem je bij het opzetten van de tweede zitting alle paarnamen van de vorige zitting over en verwissel je de paren van elke tweede tafel. Omdat op de gidsbrieven het zittingnummer niet voorkomt, zien de gidsbrieven er voor zitting 1 en 2 er hetzelfde uit. Om toch zichtbaar te maken dat zitting 2 later is, kan je zitting 2 een dag later definiëren.

Bridgemates

Het gebruik van bridgemates heeft voor de WL het voordeel dat hij achteraf geen viertallenbriefjes hoeft te ontcijferen om de uitslag te kunnen inbrengen. Als u een gedisciplineerd publiek heeft, dan is dat voordeel dus klein en valt in de niet-draadloze versie zelfs weg. Het voordeel van het gebruik van bridgemates schuilt dan vooral in het eventueel kunnen tonen van een parenuitslag. Het NBB-R kan namelijk van meerdere gelijktijdig gehouden viertalwedstrijden een butleruitslag laten zien. En een dergelijke uitslag is uiteraard pas zinvol als u met gedupliceerde spellen speelt.

## Geduplicateerde spellen

Ook bij viertallen is het beter om met geduplicateerde spellen te spelen. De voordelen zijn:

- Dat de viertallenwedstrijden onderling beter vergelijkbaar zijn. Met gewoon geschudde spellen ben je voor een grote uitslag vaak afhankelijk van de grilligheid van de spellen. In de ene wedstrijd heb soms alleen maar vlakke handen, met hooguit een 18-12 tot gevolg, zitten er 5 slems in dan kan de uitslag gemakkelijk 25-0 zijn. Toch worden de uitslagen van die wedstrijden gewoon opgeteld, maar je zit wel appels met peren te vergelijken. Als iedereen dezelfde spellen speelt, is deze toevalligheid vermeden en zijn de wedstrijden onderling volledig vergelijkbaar.
- Dat de spelverdelingen kunnen achteraf gepubliceerd worden, zodat er gemakkelijker over gepraat kan worden
- Dat met het NBB-R er een gelijktijdige butleruitslag gepubliceerd kan worden, zodat o.a. ook binnen het viertal vastgesteld kan worden welk paar het beter deed, want in 80% van de gevallen krijg je te horen dat het nevenpaar verantwoordelijk is voor het debacle. Hoe zo'n gelijktijdige butlerstand eruit ziet met het NBB-R kun je zien bij de MK-viertallenstand op de NBB-site. Het enige wat de WL hoeft te doen is het vinkje voor 'Butleruitslag meesturen' bij publicatie op het net aan te zetten.

## Butleruitslag

Voor die butleruitslag in één groep moeten alle teams in het NBB-R wel in dezelfde (A-)lijn zitten, het NBB-R kan nog niet meerdere lijnen topintegraal aan. Dat heeft wel als consequentie dat je per zitting maar de helft van het normale aantal spellen gelijktijdig ter beschikking hebt. Je moet dus 2x zoveel dupliceren. En als je consequent in zitting 1 spelnummers 1-12 en in zitting 2 spelnummers 13-24 speelt, hoef je ook geen incorrecte datum boven de gidsbrieven te zetten. De spellen laat je barometer rouleren over de tafels. Omdat met de bridgemates één zitting tegelijk gespeeld wordt, moeten alle tafels klaar zijn voordat de volgende zitting opgestart kan worden. Een pauze voor de snelste tafels.

## Butleruitslag en driehoek

Omdat de driehoek in een andere lijn wordt gezet en het NBB-R een topintegraal butleruitslag niet aankan, zijn de driehoekswedstrijden niet mee te nemen. Nu speelt die deels ook andere spellen (25-36). Nu kan de driehoek toch niet uitslaan, dus is het gewenst dat de driehoek meteen doorspeelt om OI-opvang zoveel mogelijk te vermijden. Er zal immers aan het einde van de zitting door de A-lijners over de spellen worden gepraat. De driehoek moet dus zijn eigen spelset hebben. Als de driehoek ook met de bridgemates spelen brengen ze hun uitslagen uit zitting 2 pas in als zitting 2 is opgestart. Het opzouten van spelresultaten moet omdat de spellen ook in zitting 2 barometer moeten rouleren. Dus moet zitting 2 voor iedereen gelijktijdig beginnen, en omdat de zaal anders (te) lang moet wachten is het dus zinvol een uiterste tijd te stellen waarop men klaar moet zijn. Het maakt daarbij nauwelijks uit of men met 1 of 2 spooklijnen werkt, vanwege de wens tot vermijden van OI-overdracht.

## Aandachtspunt Curtaincards

De deelnemers zijn gewend dat de bridgemate hen controleert. In een parenwedstrijd krijg je de vraag "Contrazit?" voorgeschoteld als je verkeerd blijkt te zitten. In een viertallenwedstrijd met bridgemates zit het oneven paar altijd NZ, en het even paar altijd OW. In bovenbeschreven opzet zal de helft van het aantal paren in zitting 2 van even naar oneven gaan en vice versa. Als men denkt het paarnummer uit zitting 1 te behouden en in zitting 2 dus verkeerd gaat zitten (dit wordt niet door de bridgemates gecorrigeerd) is er na 12 spellen dus geen uitslag. Je wilt dus curtaincards gebruiken, maar omdat de spellen ook barometer circuleren, laat je dat circuleren dus per spelset in groepjes van max. 4 over dezelfde tafels doen. Twee paarnamen zijn er wel op een gewone curtain card te zetten. De curtain cards mogen echter niet worden weggegooid, want er komt nog een tafel. Als de spelers blijven uitslaan als normaal, komt een verkeerd zitten wel aan het licht. Dat moeten ze daarom maar blijven doen.

## Als niet met geduplicateerde spellen gespeeld wordt

Kan je het beste met 2 spooklijnen spelen (waarvan 1 voor de driehoek). Dat scheelt toch de helft van het aantal benodigde spelsets. Van de uitslag (Competitie/Competitiestand/Competitiestand wijzigen-bekijken) is alleen de stand van de A-lijn interessant. Indien draadloze bridgemates aanwezig, dan is dat nog wel interessant om daar toch mee te spelen.