

De voorbereiding en technische uitvoering van een bekerwedstrijd

Laptop en basisstation

Minstens NBB-Rekenprogramma versie 3.1

Als je tijdens de reguliere competitieavond een bekerwedstrijd wilt spelen, werkt het het gemakkelijkst als je de bekerwedstrijd speelt met een aparte laptop en basisstation. Beschik je daar niet over, dan hoeft dat geen beletsel te zijn: je kunt met één laptop en één basisstation twee zittingen tegelijk spelen. Zie daarvoor het cursusboek (bij de nieuwsbrieven NBBR). Wel vooraf even oefenen en testen!

Vorbereiding

- Formeer twee teams van drie viertallen
Bijvoorbeeld een team van zes damesparen en een team van zes herenparen.
- Verdeel elk team in drie viertallen
Vertel de paren welk paar hun nevenpaar is én dat straks een uitslag per viertal wordt berekend. Vraag hen ook een naam te bedenken voor hun viertal. Die komt in de uitslag.

Gebruikelijk is om de paren naar kracht in te delen; de twee sterkste paren vormen dan het eerste viertal, de twee volgende het tweede viertal en de twee minst sterke paren het derde viertal. Tegen een gelijkwaardig team zal het sterkste viertal meestal in de plus scoren, het zwakste in de min en het middelste viertal daar tussenin.

Minder gebruikelijk is om de drie viertallen even sterk te maken: het sterkste paar met het – op papier – zwakste paar, etc. Voor de teamuitslag maakt dat geen verschil! Het sterkste team zal winnen, ongeacht de samenstelling van de viertallen. Het leuke van even sterke viertallen is dat dan alle deelnemers de kans hebben om als viertal positief te scoren.

- **Importeer het bijgevoegde speelschema** in het NBB-Rekenprogramma. Onthoud de naam waarmee je dat invoert.
Importeren van dit schema is niet mogelijk als je nog werkt met versie 2 of lager van het rekenprogramma. Het schema is namelijk met versie 3 gemaakt. Het programma "voeg schema toe" kan helpen voor versie 2.8

Opgelet!

Als je met het te gebruiken Rekenprogrammabestand niet eerder een bekerwedstrijd speelde, moet je vooraf een schemasysteem aanmaken voor het te importeren Bekerschema. Dat doe je als volgt:

- Klik vanuit het hoofdscherm achtereenvolgens op:
- Schema > Systeembeheer > Nieuw (Onder "schemasystemen").

- Voer als systeemnaam **Bekerwedstrijd** in en klik op OK.
- Klik dan op Nieuw (onder "Onderverdeling" in "Bekerwedstrijd"), typ: **3 tegen 3 4-tallen** en klik op OK > Sluiten.

Voor het importeren van het speelschema*:

Klik achtereenvolgens op:

Schema > Schema toevoegen > Import/export

- Blader naar locatie waar het bekerschemabestand is opgeslagen en klik op dat bestand (BekerwedstrijdSchema) en op Openen.
- Klik onder "Systeem" op het driehoekje en op Bekerwedstrijd.
- Klik onder "Onderverdeling" op het driehoekje en op 3 tegen 3 4-tallen.
- Klik op Importeren > Ja > OK > Sluiten.

***Speelschema**

Voordeel van het bijgevoegde – zelf ontwikkelde – speelschema is, dat in de eerste drie ronden alleen de spellen 1 t/m 12 worden gespeeld, en in de laatste drie ronden de spellen 13 t/m 24. De spellen worden drie ronden op dezelfde tafels gespeeld. Alleen de **paren** wisselen van tafel.

Voer de spelers in van de twee teams.

- Systeem > Ledenbeheer > Teams (lees: viertallen).
Op dit scherm ("Teams beheren") voer je de zes teams (**viertallen**) in die de strijd aangaan.
- Klik voor het invoeren van een nieuw team op Toevoegen en geef het team een naam.
- Na een ingevoerde teamnaam kun je de spelers van dat team invoeren. Elk team moet uit twee paren bestaan.
Zet de cursor op de betreffende teamnaam en klik op de Tabkaart Teamleden.
Je kunt vanuit het ledenbestand de paren van dat viertal samenstellen. Je kunt ook 'Nieuwe spelers toevoegen'. Spelers dus die nog niet in je systeem staan.
Pas nadat je de zes teams - en vier spelers per team - hebt ingevoerd, kun je naar stap 5!

De zitting voorbereiden

Ondanks dat een bekerwedstrijd uit **één zitting** bestaat, moet je deze **vooraf** invoeren alsof het een **competitie** is (na deze invoer open je de te spelen zitting met: 'Nieuwe viertallenzitting').

- Klik vanuit het hoofdscherm achtereenvolgens op:
Bestand (links boven) > Nieuwe viertallencompetitie > Bekerwedstrijd > Verder
- Voer een mooie naam in voor de te spelen ontmoeting ☺ > Verder
Het scherm van Stap 2 verschijnt. Op dit scherm kun je alleen het totaal aantal te spelen spellen veranderen. Zorg er wel voor dat het nieuwe aantal een veelvoud is van het aantal te spelen ronden. Met **zes** te spelen ronden dus: 6, 18, 24, 30, etc.
- Klik op het rechthoekje rechtsboven als je het invulscherm te klein vindt.

Je ziet nu rechts alleen de teamnamen. Door op de teamnamen te klikken voer je de teams in. De eerste drie teams vormen de ene partij van 6 paren, de drie laatste teams de tegenpartij. Je kunt per team een naam invoeren; die wordt dan ook gegeven in de uitslagen.

- Als alle teams zijn ingevoerd klik je op **Verder**. Automatisch verschijnt het "*Bekerwedstrijdschema*"; daar klik je ook op. Daarmee beëindig je deel 1 van de voorbereiding.

De zitting spelen

- Bestand > Nieuwe viertallenzitting
- **Stap 1:** Voer de juiste speeldatum in > Verder
- **Stap 2:** Het totaal aantal spellen dat je eerder invoerde kun je in deze stap aanpassen. Denk aan het veelvoud van zes!
- **Stap 3:** Op dit scherm deel je alleen de teams in (de paren komen later). Let op de juiste indeling. De tafels 1 t/m 3 zijn voor de ene partij; de tafels 4 t/m 6 voor de tegenpartij.
Als de teams in het rechterrijtje in de gewenste volgorde staan, kun je ze met één druk op knop '**Allen toevoegen**' in het linkerrijtje plaatsen. Klik op **Verder**.
- **Stap 4:** Op dit scherm deel je per team de paren in. Plaats de cursor op de gewenste teamnaam en klik in de juiste volgorde op de betreffende spelers van dat team.
Opgelet! De namen van de spelers staan per viertal in alfabetische volgorde. Let dus op de juiste samenstelling van de paren!
Als alle paren zijn ingevoerd klik je op **Verder**.
- **Stap 5** geeft een totaaloverzicht; klik op **Voltooien**.
Daarmee zijn alle noodzakelijke gegevens ingevoerd.

Als je nog niet direct de zitting gaat spelen, kun je het programma afsluiten. Zodra je het NBB-Rekenprogramma weer opstart wordt de zitting automatisch geopend.

Als je geen wijzigingen meer verwacht in het deelnemersveld, kun je de **gidsbriefjes printen**. Zitting > Gidsbriefjes afdrukken
Spelers vinden het altijd leuk om ook de namen te zien van hun tegenstanders.

Start Bridgemate op en vertel na elke ronde de tussenstand tussen de twee partijen!

De uitslag produceren

- Klik daarvoor na elke ronde op: Zitting > Viertallen > Uitslag
(zie de afbeeldingen aan het begin van dit hoofdstuk)
In de linkerkolom staat het totaal aantal gewonnen en verloren imp; per viertal en per team.

Ook achteraf kun je het wedstrijdverloop gemakkelijk zien. Daarvoor stel je "*Uitslag t/m ronde*" in op de gewenste ronde.

- Voor de uitslag per paar, klik je na Zitting op: Uitslag paren > Uitslag.

De uitslag van de bekerwedstrijd kun je niet per mail verzenden. De parenuitslag uiteraard wél.

Zitting opnieuw openen

Als je de zitting van een bekerwedstrijd hebt afgesloten en daarna opnieuw wilt openen, is de weg naar die opening anders dan je gewend bent.

Klik vanuit het Hoofdmenu op:

- De + voor "*Viertallencompetitie*";
- de + voor de naam die je aan deze 'competitie' gaf;
- de + voor "*Competitieronde*";
- met de rechtermuisknop op *Zitting 1*.

• **NBB-clubsite werkt nog niet goed**

De NBB-clubsite kan de bestanden van een bekerwedstrijd (nog) niet goed verwerken. Toch is het goed om de uitslag te verzenden naar de NBB. Dat geeft de NBB meteen goed inzicht in de explosieve (!) toename van het Bekerwedstrijdfenomeen.

• **Meesterpuntoekenning**

Ook de automatische toekenning van meesterpunten werkt niet bij een Bekerwedstrijduitslag. Maar ... dat mag geen probleem zijn.

Een mailtje aan mp@bridge.nl met daarin de volgende gegevens:

- welke verenigingen tegen elkaar;
- de uitslag;
- de NBB-nummers van de spelers van het winnende team, is voldoende!

Hoe verder?

Dat voor de deelnemers het viertallen voor herhaling vatbaar is zit er heel dik in. Maar wat nu als een belangrijk deel het viertallen wel leuk vindt, maar ook dan het liefst vier spellen per ronde speelt?

Dan zou je kunnen kiezen voor een schema waarmee de paren van meer viertallen elkaar kunnen bestrijden. Zoals een schema van vier viertallen, waarvan de paren van viertal A in zes ronden de twee paren ontmoeten van de viertallen B, C en D. Wel moeten de viertallen dan hun eigen viertallenuitslag berekenen; maar de parenuitslag berekent het Rekenprogramma.

Ik heb ook een **vereenvoudigd schema** voor een 3-hoekswedstrijd. Vereenvoudigd, omdat met het '*echte schema*' niet alle spellen door alle viertallen worden gespeeld.

Met mijn vereenvoudigde schema worden **alle** spellen wel gespeeld door alle (zes) paren. Waarbij elk viertal elk spel speelt tegen een paar van de beide andere viertallen: paar 1 van viertal A tegen een paar van viertal B, en paar 2 van viertal A tegen een paar van viertal C.