

Punteggi e Risultati

Persino nell'era dei computers, con macchinari potenti che lavorano al nostro posto come schiavi obbedienti, è ancora compito degli uomini dare loro le istruzioni per come lavorare. Nel nostro mondo sono le macchine a calcolare i risultati ma solamente con le modalità con cui qualcuno, solitamente un Arbitro, le ha istruite a farlo. Queste modalità sono di norma assai semplici, o, almeno, non sono nulla di speciale però a volte l'applicazione del Codice porta l'Arbitro ad assegnare punteggi particolari, come split score, che richiedono un calcolo speciale. Inoltre, per quanto largamente usati, i computers non sono sempre disponibili e a volte i programmi per calcolare i risultati non sono configurati in modo da poter accettare il tipo di score che dobbiamo inserire.

Comunque, il modo in cui vengono calcolati i punteggi non è il solo problema che dobbiamo fronteggiare: i computers comparano gli scores (cioè i numeri), ma naturalmente l'Arbitro ha totale controllo e potestà (dimentichiamoci per un attimo del Comitato d'Appello...) su quali numeri devono essere inseriti per essere comparati o, in generale, calcolati, e vi sono casi in cui questi devono essere prima calcolati a mano.

Tutto ciò per giustificare una relazione specifica sui punteggi e sui risultati: ora siamo pronti per entrare nel vivo della materia.

La prima cosa da dire è che i problemi con cui dobbiamo misurarci spesso richiedono approcci e soluzioni diverse a seconda del tipo di competizione, cioè innanzitutto se Coppie o Squadre (l'Individuale può essere facilmente trattato come un Coppie, per quanto abbia problematiche peculiari come l'assegnare una penalità solo ad un giocatore e non al suo compagno, o, genericamente, l'assegnare scores diversi ai due giocatori di una stessa coppia) e poi in secondo luogo il tipo di movimento o di segnatura del punteggio usati nel caso in esame. La differenza sostanziale tra Coppie e Squadre è il fatto che un singolo risultato è messo in comparazione una sola volta (Squadre) o tante volte (virtualmente senza alcun limite, Coppie). La differenza tra i movimenti riguarda solo le gare a Squadre, se Round Robin oppure KO, e coinvolge i punteggi non bilanciati. La differenza tra i vari metodi di calcolo del punteggio è relativa alla differenza tra i soggetti di calcolo, cioè i matchpoints, gl'IMP, i VP e i Total Point.

L'articolo 78 ci mostra i vari tipi di calcolo dei punteggi: A. *Matchpoint*, B. *International Match Point*, C. *Total Point*.

I Matchpoints sono il modo "naturale" in cui i punteggi dovrebbero essere calcolati. Ogni risultato ottenuto in una mano viene messo in comparazione con tutti gli altri ottenuti nella stessa mano dallo stesso gruppo poi, seguendo il Codice, vengono assegnate due unità di punteggio per ogni risultato inferiore, una unità di punteggio per

ogni risultato uguale e zero per ogni risultato superiore. Quasi dappertutto l'unità di punteggio è il numero 1 (è così semplice!) ma c'è strana gente (tutta l'area dell'ACBL) che preferisce 0.5. Comunque, l'entità della singola unità di punteggio non ha una reale importanza dato che ogni soluzione che segue l'articolo 78 dà luogo ad un risultato razionale. Giocare una competizione a Squadre usando il metodo a Matchpoint è tipico delle gare dette "Board-a-Match", certamente il metodo più tecnico (giustificherò quest'affermazione più avanti), dove gli mp coinvolti in ogni board sono 2 (1 negli USA) in modo che le possibili soluzioni finali sono ristrette a 2/0 o 1/1. In queste competizioni il lavoro dell'Arbitro è molto semplice: una volta che ha deciso di assegnare un risultato favorevole ad una linea, l'entità di tale risultato non ha rilevanza poiché porterà sempre a 2/0 mp.

Completamente diverso è il caso in cui si usino i punteggi in mp e la competizione sia a Coppie, la situazione più comune che un Arbitro si trova a fronteggiare.

In tali competizioni i risultati da comparare sono più di 2, a volte centinaia.

Per prima cosa prenderemo in esame un normale Torneo a Coppie giocato al Circolo, in cui i risultati da comparare sono circa 10, dando una soluzione più pratica, per un piccolo numero di risultati, di quella generale che daremo più tardi.

Consideriamo la seguente fiche di frequenza:

TABELLA A

CONTRATTO	RISULTATO	SCORE NORD/SUD
4Cuori x	=	590
3NT	-2	100
5Fiori	=	-400
5Cuori x	-1	-100
3NT x	-3	500
4Cuori x	+1	690
4Cuori x	-1	-100
5Fiori x	=	-550
5Fiori	=	-400
5Fiori	=	-400

NS + 690 è superiore a tutti gli altri. Così vale 2 mp 9 volte per un totale di 18 mp per la coppia che ha segnato questo punteggio.

NS + 590 è superiore a tutti tranne al + 690, così vale 16 mp

NS - 400 è un risultato molto basso, superiore solo a - 500 e che compare 2 volte, e porta solo 4 mp alla coppia NS.

Naturalmente dal punto di vista degli EW gli stessi risultati hanno valori opposti: il 1° è il peggiore e vale 0 mp, il 2° solo 2 mp e il 3° vale 14 mp.

Possiamo adesso mostrare lo score originale con gli mp correttamente calcolati:

TABELLA B

CONTRATTO	RISULTATO	SCORE NORD/SUD	NORD/SUD mp	EST/OVEST mp
4Cuori x	=	590	16	2
3NT	-2	100	12	6
5Fiori	=	-400	4	14
5Cuori x	-1	-100	9	9
3NTx	-3	500	14	4
4Cuori x	+1	690	18	0
4Cuori x	-1	-100	9	9
5Fiori x	=	-550	0	18
5Fiori	=	-400	4	14
5Fiori	=	-400	4	14

La soluzione generale, d'obbligo quando deve essere messo in comparazione un grande numero di scores, è molto semplice.

Prima di tutto dobbiamo costruire una fiche di frequenza che riporti quante volte si incontra uno stesso score. Questa che segue è una fiche di frequenza per 100 risultati:

TABELLA C

SCORE NORD/SUD	Frequenza
1660	1
1430	21
680	54
650	18
620	4
-100	1
-200	1

Ora, calcolare nel modo che abbiamo adottato prima porterebbe ad un terribile mal di testa (credo..), è molto meglio usare il trucco che sto per mostrarvi. Date al peggior risultato il punteggio che merita, 0 nel nostro caso, poi aggiungete il suo numero di frequenza, quindi 1, e finalmente sommate il risultato alla numero di frequenza del prossimo score. Otterremo così quanto segue:

TABELLA D

SCORE NORD/SUD	Frequenza	Formula	NORD/SUD mp
1660	1	176+21+1	198
1430	21	101+54+21	176
680	54	29+18+54	101
650	18	7+4+18	29
620	4	2+1+4	7
-100	1	0+1+1	2
-200	1		0

Il prossimo problema da fronteggiare è quando abbiamo fiches di frequenza dove appare un numero di score minore di quanto ci si aspetti, a causa di Punteggi Arbitrali Artificiali come, ad esempio, il molto comune (sfortunatamente) 60%-40%, oppure per boards annullati. In questi casi il seguire alla lettera il Codice porterebbe ad una chiara ingiustizia. Se io ottengo un risultato molto buono, diciamo un top, in una mano che ha tutti i risultati che ci si aspetta che abbia, riceverò tutti i mp disponibili per quella mano. Però se faccio lo stesso in una mano con meno risultati, otterrò meno mp per il fatto che vengono effettuate meno comparazioni. Per fare le cose in un modo migliore, viene usata quasi dappertutto la Formula Neuberg, d'obbligo per le competizioni EBL.

Diamoci un'occhiata:

$$\text{MP} = (\text{N}/\text{n} \times (\text{mp}+1)) - 1$$

Dove:

MP è il numero finale di mp assegnati alla coppia coinvolta

N è il numero degli score che ci si aspetta di comparare

n è il numero degli score disponibili

mp è il numero degli mp assegnati ad uno score calcolati secondo l'art. 78 considerando solo il gruppo di score di appartenenza.

Consideriamo il problema di un Torneo a Coppie di 5 gironi, 13 tavoli ciascuno, 12 turni di gioco (il primo turno è di duplicazione). In un girone un board viene duplicato male e, di conseguenza, gli score vengono divisi in due gruppi: uno con 48 risultati e un altro con 12. Per rendere le cose più semplici possibili esamineremo quest'ultimo, usando la seguente fiche di frequenza:

TABELLA E

SCORE NORD/SUD	Frequenza	NORD/SUD mp
170	2	21
140	5	14
110	1	8
-50	1	6
-100	2	3
-530	1	0

Ora, ricordandoci che:

$$N = 60$$

$$n = 12$$

$$N/n = 5$$

Avremo:

$$170 = 5x (21+1) - 1 = 109 \text{ mp}$$

$$140 = 5x (14+1) - 1 = 74 \text{ mp}$$

$$110 = 5x (8+1) - 1 = 44 \text{ mp}$$

$$-50 = 5x (6+1) - 1 = 34 \text{ mp}$$

$$-100 = 5x (3+1) - 1 = 19 \text{ mp}$$

$$-530 = 5x (0+1) - 1 = 1 \text{ mp}$$

Lo stesso dovremo fare anche sull'altro gruppo di scores in cui:

$$N = 60$$

$$n = 48$$

$$N/n = 1.25$$

La Formula Neuberg si applica quando la dimensione del gruppo è maggiore di 3 score, mentre con soli 3 o meno i Punteggi Artificiali si assegnano così:

$$1 \text{ score: } 60\%$$

$$2 \text{ scores: } 55\% \text{ e } 65\%$$

$$3 \text{ scores: } 50\%, 60\% \text{ e } 70\%$$

Gli IMP sono una cosa diversa: sono stati creati per cercare di aumentare l'importanza dei numeri piccoli nelle gare in cui non si usano gli mp, e per un'ottima ragione: fare una surlevee con un doppio squeeze vale spesso solo 20/30 punti mentre guardare gli avversari che realizzano un grande slam al 5% in zona ne costa migliaia. Quando si usano gli mp la misura della differenza non ha importanza, ma quando non si usano la chiave della vittoria è di quanto uno score è maggiore dell'altro. IMP sono usati raramente nelle gare a Coppie (almeno a livello internazionale), mentre sono il modo usuale di calcolare i risultati nelle gare a Squadre, a volte con un'ulteriore traslazione in VP.

Il meccanismo è molto semplice nella gare a Squadre: due squadre realizzano un risultato ciascuna nello stesso board poi comparano quanto ottenuto, semplicemente effettuando una somma algebrica. Qualunque differenza a favore di una delle due squadre verrà poi convertita in IMP. Nessun problema anche quando si assegna un Punteggio Artificiale: l'art. 86 ci dice che ogni 10% oltre il 50% significa 3 IMP.

Come al solito le cose sono più difficili, e più lunghe da spiegare, quando parliamo di una gara a Coppie.

Esistono due metodi principali di effettuare i conteggi usando gli IMP in una gara a Coppie: a) Butler; b) IMP across the field (cross-imps)

a) Il principio del Butler è di effettuare una comparazione tra lo score ottenuto da una coppia ed un solo altro numero, come nelle Squadre, a dispetto della presenza di numerosi altri score ottenuti nello stesso board. Per fare ciò, si sommano algebricamente tutti gli score e poi si divide per il numero degli score sommati in modo da ottenere la loro media algebrica. Il numero ottenuto (la media) usando questa procedura si chiama "Datum" ed è il numero con cui ogni coppia dovrà comparare il proprio score

La formula matematica è:

$$\sum_{i=1}^n a(i)/n$$

Fare un esempio è molto semplice. Diamo un'occhiata al seguente foglio dei punteggi:

Score NORD/SUD	DATUM	Formula	IMP NORD/SUD
600	(600-100+630-200- 100+600+1370-	600-450	+ 4
-100		-100-450	- 11

630	500+800+1370) / 10 =	630-450	+ 5
-200		-200-450	- 12
-100	447	-100-450	- 11
600	arrotondato a	600-450	+ 4
1370		1370-450	+ 14
-500	450	-500-450	- 14
800		800-450	+ 8
1370		1370-450	+ 14

Naturalmente l'opposto per le coppie EW. L'ultima cosa da dire è come comportarsi con un Datum che termina con 5, 445 ad esempio: bene, dovrà essere arrotondato per eccesso. Nel nostro caso a 450.

Tutto ciò comunque non risolve un problema: c'è chi pensa che la media calcolata nel modo suesposto non sia equa, perché a volte può succedere che dei risultati strani penalizzino coppie incolpevoli. Non ho intenzione di discuterne ora, è sufficiente riportare alcune delle varie soluzioni adottate per risolvere il problema. Una, la più comune, è di togliere dalla somma algebrica il numero più alto ed il più basso (possibilmente più di uno di entrambi, regolandosi sull'apposita scala che aggiusta il numero in relazione al numero totale dei risultati disponibili). Un'altra è di togliere gli score seguendo un parametro statistico detto "deviazione standard".

b) IMP across the field è più semplice: ogni coppia compara il proprio risultato con tutti gli altri come in una gara a squadre, ricevendo IMP positivi o negativi ad ogni comparazione e poi sommando il tutto algebricamente.

La formula è:

$$\sum_{i=1}^n a(i)$$

Dove questa volta (a) è il numero degli IMP ottenuti dopo una comparazione.

Facciamo un esempio tornando al foglio dei risultati usato per il Butler:

Score NORD/SUD	Formula	IMP NORD/SUD
600	12-1+13+12+0-13+15-5-13	+20
-100	-12-12+3+0-12-16+9-14-16	-70
630	+1+12+13+12+1-12+15-5-12	+25
-200	-13-3-13-3-13-17+7-14-17	-86

-100	-12-12+3+0-12-16+9-14-16	-70
600	12-1+13+12+0-13+15-5-13	+20
1370	13+16+12+17+16+13+18+11+0	+116
-500	-15-9-15-7-9-15-18-16-18	-122
800	5+14+5+14+14+5-11+16-11	+51
1370	13+16+12+17+16+13+18+11+0	+116

Per rendere i risultati più facili da comprendere, sarebbe meglio se esponeste anche la media dei numeri suestipiti, dividendo il totale finale per il numero delle comparazioni. Questo metodo è molto buono per dare ai concorrenti un'idea molto chiara di quanto buono (o brutto) fosse il loro score poiché il numero finale indica quanti IMP si sono spostati in quel board.

Come giocatore, per esempio, apprezzo molto quando viene effettuato questo calcolo per ottenere una classifica delle coppie in una gara a squadre. I miei compagni di squadra adesso non possono dire: "Come è possibile che abbiamo perso, visto che noi avevamo uno score così bello?" senza aver superato l'esame della classifica Butler.... (Mi spiace, posso parlare solo dei miei compagni dato che la mia coppia non sbaglia mai!)

Fronteggiare gli IMP non è un problema, l'art. 78 ci fornisce una scala di conversione facile da usare e da capire, quindi penso sia inutile spendere altre parole al riguardo mentre qualcos'altro si può dire riguardo ai VP.

Agli albori del bridge contratto, e per molti anni, l'entità della vittoria non aveva importanza (un po' come nei conteggi con i mp) dato che le squadre vincevano solo 0, 1 o 2 punti (mi spiace, non ho notizie su come ci si comportava negli USA a quei tempi....) poi le cose sono cambiate. Inizialmente si cominciò a richiedere più di 1 IMP per assegnare la vittoria, variando il numero in relazione al numero di boards giocati, poi, a partire dalle Olimpiadi di New York del 1964 (almeno a livello internazionale) i VP fecero la loro apparizione. In quella occasione la scala era assai strana, dato che c'erano in tutto 7 VP disponibili (così niente pareggio , da calcolarsi con la somma dei Total Point!) e attraverso gli anni abbiamo avuto vari cambiamenti effettuati sia dalla WBF che dalla EBL. Ai nostri giorni viene usata dappertutto la scala del 25 a 0, in essere a partire dalla Bermuda Bowl giocata a Stoccolma nel 1983.

Anche se questa scala varia a seconda del numero di boards giocati, come tutte le altre che sono state usate, questo non è il punto cruciale che invece riguarda in generale l'uso dei VP o il ritorno alle vecchie abitudini. Come probabilmente avrete già capito, io sono favorevole al sistema di una volta. Di quanto si vince è, troppo spesso, dovuto alle smazzate in gioco, cioè se queste permettono o no grossi swing . E può essere una grossa ingiustizia il fatto che due squadre forti giochino contro una squadra debole con smazzate differenti.

Naturalmente giocare un Round Robin a mani duplicate aiuta molto ma a mio avviso non è sufficiente e 0, 1 e 2 potrebbe essere ancora la soluzione migliore.

Un altro punto discutibile è il range di IMP per ogni singolo gradino della scala dei VP: secondo me è folle che i singoli IMP possano avere un valore diverso, a seconda che facciano o no scattare il VP. In molte gare ad inviti (e al mio Circolo...) si fa qualcosa di meglio: si usa una scala in cui ogni singolo IMP porta a un VP.

Fatemi fare un esempio:

Ipotizziamo un capitale di 100 VP ottenibile da un partecipante (sia Coppia che Squadra) in un singolo incontro. Entrambi i partecipanti partono con un capitale di 50 IMP e ne vincono 1 per ogni IMP di differenza registrato alla fine dell'incontro. Così, se il risultato finale di un incontro è SQUADRA A 28 IMP - SQUADRA B 45 IMP, (17 IMP di differenza), i Vp saranno SQUADRA A 33 - SQUADRA B 67. Naturalmente sta a voi decidere l'ammontare dei VP disponibili o, in altre parole, il massimo dei Vp che un partecipante possa vincere.

I Total Points non sono più usati praticamente da nessuna parte (in 20 anni di bridge non ho mai visto una gara in cui venissero utilizzati...) ma la loro comprensione è automatica, quindi passiamo oltre.

Sino ad ora ho sempre parlato di come i punteggi vengono comparati tra loro ed è ora di dare un'occhiata ai punteggi come tali, ed in particolare a due tipi di punteggio, gli split score e i punteggi mediati, al modo in cui vengono comparati e come contribuiscono alla comparazione con tutti gli altri.

Il riferimento più importante per questo tipo di score è l'art. 12. Per i nostri scopi è necessario sottolineare un paio di punti:

a) Un punteggio arbitrato, sia assegnato che artificiale, non necessita di essere bilanciato o, in altre parole, due differenti risultati possono essere dati ai due partiti coinvolti, e può anche avvenire che un partito riceva un punteggio artificiale mentre il partito avverso ne riceva uno assegnato. Un esempio di questo si ha quando, calcolando il risultato di un incontro a squadre, entrambe le squadre vincono (o perdono) lo stesso board. Stiamo parlando di ciò che si definisce "SPLIT SCORE"

b) A volte non potete dare al partito innocente l'intero beneficio del dubbio o, anche, non sareste equi agendo in tal modo, L'art. 12C3 ci permette di agire in modo diverso al fine di preservare l'equità: potete assegnare uno score che tenga conto delle differenti possibilità, ciascuna con il proprio peso. Questo viene chiamato "SCORE MEDIATO"

Split score

In una gara conteggiata in mp gli split score non sono affatto un problema. In una gara a squadre come in un BAM (Board A Match), uno split score consistente in 1 o 2 punteggi assegnati non ha alcun senso, come anche un punteggio artificiale in un KO. Tuttavia gli incontri a KO conteggiati in mp sono estremamente rari e d'altronde nei BAM le frazioni di mp hanno un senso. Conseguentemente, quando lo split score consiste in due punteggi artificiali avete un problema nel calcolarli, anche se il problema si risolve con facilità: ogni 10% corrisponde a 0.2 mp (0.1 negli USA) e dopo non resta che sommare.

Secondo la mia opinione in tali gare uno split score artificiale ha senso solo se identico per entrambi i partiti, tipo 40% - 40% o simili, poiché ogni qual volta giudicate che un partito merita più dell'altro, dovrete assegnare l'intero board. Questa però non è l'opinione di tutti.

Ricordando quanto dice l'art. 78, dobbiamo semplicemente comparare il punteggio dei due partiti coinvolti con quello degli altri dello stesso gruppo, NS o EW, in modo da ottenere due differenti fiches di frequenza. Un semplice esempio vi chiarirà cosa intendo.

Score NORD/SUD	Score EST/OVEST	NORD/SUD mp	EST/OVEST mp
590	-590	16	4
100	-100	12	8
-400	-690	4	1
-100	100	9	11
500	-500	14	4
690	-690	18	0
-100	100	9	11
-550	550	0	18
-400	400	4	15
-400	400	4	15

In una gara conteggiata in IMP la situazione è assolutamente la stessa di quella di cui abbiamo parlato nelle gare a coppie: avremo semplicemente due diversi datum, uno per ciascun gruppo.

Parlando di squadre la situazione è un po' più complicata perché dobbiamo fronteggiare due nuovi problemi: la conversione finale in VP se è il caso, o l'ottenere un singolo risultato se il match è a KO.

Nel primo caso dovremo semplicemente ricordarci che i due risultati dovranno essere calcolati separatamente e non dovrebbe essere un grosso problema. Andiamo a vedere.

Nell' incontro sulla distanza di 16 smazzate Milan vs. Inter (la scelta non è casuale...) ci sono stati due punteggi arbitrari: prima l'Arbitro ha assegnato un punteggio artificiale di

40% per entrambi i partiti, il che significa, secondo l'art. 86, -3 IMP ad entrambe le squadre, poi ha assegnato un punteggio assegnato di - 800 per il Milan e -1100 per l'Inter quando il board 17 è stato giocato in sala aperta, mentre il risultato in sala chiusa di questo board è stato - 620 per il Milan + 620 per l'Inter. Quest'ultimo risultato dev'essere tradotto in IMP quindi:

il Milan segna -800 e -620, -1420 in tutto quindi -16 IMP

l'Inter segna - 1100 e + 620, -480 in tutto quindi -10 IMP

Il risultato finale dell'incontro senza i boards coinvolti nei punteggi arbitrari (assegnati o artificiali) è Milan 78 - Inter 45 (un derby è sempre un affare sanguinoso...) quindi:

Dal punto di vista del Milan mantengono i loro 78 IMP mentre gli avversari ne segnano 19 in più (-3-16), il che porta ad una differenza di 5 IMP a favore del Milan, quindi 16 VP.

Dal punto di vista dell'Inter mantengono i loro 54 IMP mentre gli avversari ne segnano 13 in più (-3-10), il che porta ad una differenza di -37 IMP e solo 6 VP.

Risultato finale in VP:

MILAN 16 - INTER 6

Nel secondo caso, incontri a KO, il calcolo degli IMP viene effettuato nello stesso modo ma bisogna ricavare un unico risultato da assegnare ad entrambe le squadre. L'art. 86B ci dice come: la media dei due risultati calcolati separatamente viene assegnata ad entrambe le squadre. Nel caso che stiamo considerando la differenza tra i punteggi ottenuti dalle due squadre nei due board chiave consiste in 6 IMP (per esempio, un punteggio di 40%-40% o un qualunque altro punteggio artificiale identico per entrambe le squadre non ha alcun senso in un incontro a KO, quindi possiamo anche evitare di prenderlo in considerazione) in favore dell'Inter, quindi una media di 3 IMP. Il risultato finale dell'incontro sarà:

MILAN 78 - INTER 57

"Da ricordare che, ogni qual volta si assegna un punteggio arbitrario artificiale come 60% - 60% o 40% - 40% o 50% - 40% e così via in un incontro a squadre (sempre tenendo a mente che ogni 10% assegnato in più o in meno della media corrisponde a +/-3 IMP) il risultato finale dell'incontro va calcolato separatamente per ogni squadra."

Punteggi Mediati

L'art. 12C3 consente ai Comitati d'Appello (ed *Il Regolamento Operativo* lo consente anche agli Arbitri) di assegnare questo tipo di punteggi al fine di ripristinare l'equità. Il solo problema riguarda il come calcolarli. Dal momento che sono uguali per entrambe le parti (a dire la verità non lo sono necessariamente: a Maastricht assegnammo uno split score fatto da due punteggi mediati!) si potrebbe credere che non comportino alcun problema. Però, sfortunatamente, noi non assegniamo punteggi mediati in Total Point (a meno che, ovviamente, la gara stessa non sia conteggiata in Total Point), ma li assegniamo in mp o in IMP. In altre parole ciò che mediamo non è un numero singolo ma il numero di mp o IMP che varrebbe ogni singolo possibile risultato. Diamo un'occhiata all'esempio che segue:

Per qualche ragione pensiamo che una coppia meriti di segnare +1100 una volta su 10, +620 7 volte su dieci e -200 2 volte su dieci. Giocando in mp, l'affare è estremamente semplice in una gara a squadre (BAM): ciò che conta in tali casi è solo quante volte una squadra avrebbe vinto o perso il board; giocando una gara a coppie le cose sono un po' più complicate. Dobbiamo innanzitutto considerare le varie fiches di frequenza possibili, quindi assegnare ai punteggi che dobbiamo mediare (3 in questo caso) i loro corrispondenti valori in mp e finalmente mediarli. Consideriamo le seguenti fiches di frequenza, in cui le coppie che ci interessano sono le prime.

Score NS	NS mp	Score NS	NS mp	Score NS	NS mp
1100	18	620	12	-200	6
620	11	620	12	620	13
-200	5	-200	5	-200	6
620	11	620	12	620	13
-500	1	-500	1	-500	1
790	16	790	18	790	18
620	11	620	12	620	13
620	11	620	12	620	13
-500	1	-500	1	-500	1
-200	5	-200	5	-200	6

Così il nostro NS riceve 18 mp 1 volta su 10, 12 mp 7 volte su dieci e 6 mp 2 volte su dieci e, sommando il tutto, avremo un totale di 11.4 mp (la coppia EW otterrà la differenza a pareggio, 6.6 mp ma non necessariamente, come ho detto prima). Applicando strettamente l'art. 12, possiamo anche dare un peso differente ad ogni score quando consideriamo i risultati come, per esempio, 3/10 di -1100, 6/10 di -620 e solo 1/10 di +200, il che porta a 4.2 mp).

Il prossimo problema è come calcolare la frequenza per le altre coppie dello stesso gruppo (o gruppi). Secondo me la sola possibile soluzione è quella di mediare tutti i punteggi ma praticamente (e tristemente) al giorno d'oggi non abbiamo alcun programma in grado di fare ciò. Se poi decideste di farlo a mano, quella che segue è la soluzione per i punteggi appena mostrati.

Peso 1/10		Peso 7/10		Peso 2/10		NS mp finali
Score NS	NS mp	Score NS	NS mp	Score NS	NS mp	
1100	18	620	12	-200	6	11.4
620	11	620	12	620	13	12.1
-200	5	-200	5	-200	6	5.2
620	11	620	12	620	13	12.1
-500	1	-500	1	-500	1	1
790	16	790	18	790	18	17.8
620	11	620	12	620	13	12.1
620	11	620	12	620	13	12.1
-500	1	-500	1	-500	1	1
-200	5	-200	5	-200	6	5.2

Se supponiamo di dover mediare i punteggi per la coppia EW come ho detto prima, allora dobbiamo calcolare differenti fiche di frequenza per il gruppo EW:

Peso 3/10		Peso 6/10		Peso 1/10		EW mp finali
Score EW	EW mp	Score EW	EW mp	Score EW	EW mp	
-1100	0	-620	6	+200	12	7.8
-620	7	-620	6	-620	5	6.1
+200	13	+200	13	+200	12	12.9
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
+500	17	+500	17	+500	17	17
-790	2	-790	0	-790	0	0.6
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
+500	17	+500	17	+500	17	17
+200	13	+200	13	+200	12	12.9

Questo è il modo ideale ma nella realtà per ora dobbiamo trovare un'altra soluzione .

Normalmente si usa questo metodo: si inserisce come risultato 50%-50%, poi si toglie apportando le relative variazioni una volta calcolata la fiche di frequenza.

Da ultimo, ma non per questo meno importante, dobbiamo risolvere il problema di calcolare il risultato quando si tratta di IMP (e possibilmente VP). Dopo aver discusso il modo complicato che si usa quando si tratta di mp, aver a che fare con gli IMP non dovrebbe essere così difficile. Dobbiamo semplicemente assegnare a ciascuno degli score che stiamo prendendo in considerazione il suo valore in IMP e poi fare la media di questi valori. Se la gara è a coppie, ciò ci porterà a fare qualcosa di simile a quanto abbiamo dovuto fare per calcolare i punteggi in mp. Ovviamente

avremo un Datum differente secondo i diversi risultati coinvolti ma è tutto (non così semplice in pratica ma il meccanismo ormai dovrebbe essere chiaro).

Quando invece si tratta di una gara a squadre bisogna aggiungere qualcosa in più.

Prima di tutto dobbiamo decidere se calcolare il risultato finale direttamente in VP (come penso dovremmo), o se iniziare calcolando il risultato in IMP e poi tradurlo in VP (come facciamo correntemente, ma probabilmente in modo erroneo). Dato che il risultato finale è in VP, credo fermamente che il mio amico Max Bavin sia nel giusto quando dice che dovremmo adottare il primo metodo, in ogni caso vi do entrambe le soluzioni.

Supponiamo, per esempio, che la squadra A meriti di segnare +1660 1 volta su 10, +1430 4 volte su 10, +1100 4 volte su 10 e +680 1 volta su 10. Dal momento che lo score nell'altra sala è stato +1100 per l'altra squadra (B) o, usando un'espressione più tecnica, B+1100 A-1100, abbiamo:

$$1/10 +560 = +11 \text{ IMP}$$

$$4/10 +330 = +8 \text{ IMP}$$

$$4/10 \quad 0 = 0 \text{ IMP}$$

$$1/10 -420 = -9 \text{ IMP}$$

per un totale di +3.4 IMP arrotondato a 3 (che poi dobbiamo sommare al capitale di IMP della squadra A per poi convertire il risultato finale in VP). Meglio, però, supponendo che il risultato finale dell'incontro senza questo board sia A 53 - B 36 e sapendo che l'incontro è stato di 16 boards:

$$1/10 = 22 \text{ VP}$$

$$4/10 = 21 \text{ VP}$$

$$4/10 = 19 \text{ VP}$$

$$1/10 = 17 \text{ VP}$$

per un totale di 19.9 Vp. Ora, un altro problema: gli IMP li arrotondiamo, ma che fare con i VP? Dal momento che diamo penalità di 1/2 VP, suona ragionevole arrotondarli allo 0.5.

Bene, finalmente sono arrivato alla fine. Sono partito con l'idea di scrivere un paio di pagine ma il lavoro cresceva ogni volta che mi sedevo al computer. Ho cercato di essere esaustivo ma sicuramente mi sarà sfuggito qualcosa; spero comunque di esservi stato utile.

Maurizio Di Sacco

EBL T.D. Course, Tabiano 2001

