

Puntuación y resultados

Por Maurizio Di Saco (Septiembre 2001)

Aún en la era de los ordenadores, con el poder de las máquinas haciendo muchas cosas para nosotros como esclavos obedientes, los hombres todavía son los que les dan las instrucciones. En nuestro mundo las máquinas calculan resultados, pero sólo de la manera en que alguien, por lo general un Director de Torneo, le instruye cómo hacerlo. Esa es normalmente la manera fácil, o al menos algo que no requiere nada especial, pero a veces las leyes conducen a los Directores de Torneo a asignar puntuaciones peculiares que, como un split, requiere de un cálculo especial. Es más, aún cuando son usadas ampliamente, los ordenadores no están siempre disponibles, y a veces los programas de cálculo de resultados no son hechos para la clase de puntuación que necesitamos insertar y comparar.

Sin embargo, la manera en que las puntuaciones son calculadas no es el único problema con el que tenemos que lidiar: los ordenadores comparan puntuación, el significado de los números, pero por su puesto el Director del Torneo tiene el completo control y poder (bien, olvidémonos por el momento de los Appeal Comités...) sobre qué número tiene que darse para ser comparado o, en general, calculado, y hay casos donde las figuras tiene que ser calculadas manualmente más tarde.

Todo eso para justificar el por qué de una conferencia específica sobre puntuación y resultados, ahora estamos preparados para abordar los problemas.

La primera cosa que debemos establecer es que los problemas con los que nos topamos, a veces necesitan una diferente aproximación y solución de acuerdo al tipo de competencia, digamos en primer lugar: Equipo o Pares (Individuales pueden ser fácilmente tratados como Pares, a pesar de que puedan ser un problema peculiar, como en la asignación de una pena a un jugador y no a su compañero, o en general puntuaciones diferentes dadas a dos jugadores de la misma Pareja) y en segundo lugar: el movimiento específico o puntuación usada en el caso que estemos examinando. La diferencia entre Pares y Equipos es principalmente el hecho que un resultado simple es comparado sólo una vez (Equipos) o muchas veces (virtualmente sin ningún límite en eventos de Pares). La diferencia entre movimientos está relacionada sólo en Equipos, si Round Robin o KO, e involucra puntuaciones desbalanceadas. La diferencia entre varios métodos de puntuación está relacionada entre los sujetos-objeto de cálculo, digamos matchpoints, IMPs, VPs y Puntuación Total.

La Ley 78 nos habla acerca de varios métodos de puntuación: A: Puntuación Matchpoint; B: Puntuación Internacional de Matchpoint; C: Puntuación Total.

Matchpoints son la “natural”, la manera ordenada en la cual las puntuaciones deberían ser calculadas. Cada resultado obtenido en una mano es comparado con todos los otros de la misma mano del mismo grupo, entonces, de acuerdo con la Ley, dos unidades son concedidos por cada punto inferior a él, una unidad por cada punto igual a él o cero unidades por cada punto superior a él.. Casi en todos lados las unidades son el número 1 (¡qué simple!) pero en algunos lugares extraños (el área ACBL) prefieren el 0.5. Sin embargo la entidad de una unidad simple de puntuación no importa realmente, porque cualquier solución que siga la Ley 78 daría un resultado racional. Jugar un torneo por Equipos usando el método de puntuación de Matchpoint es típico de una competición llamada “Board-A-Match”, ciertamente la más técnica (justificaremos esta afirmación más adelante), donde el mp involucrado para cada tablilla son 2 (1 en USA) siendo las posibles soluciones restringidas a 2/0 o 1/1. En tales eventos el trabajo del Director del Torneo es muy fácil: una vez que decida dar un resultado a favor de un lado, la entidad de ese resultado no importa, porque cualquier resultado posible conduce a 2/0 mp. Completamente diferente es, como por ejemplo la situación más común que un Director de Torneo debe afrontar, cuando una

puntuación mp se usa en la competición de Pares. En tales torneos los resultados a ser comparados son más de 2, y a veces cientos. Primero, consideraremos una Competición de Pares a Nivel de Club, donde los resultados serían alrededor de 10, dando una solución más práctica, para una pequeña suma de puntos, que la general, cuya solución daremos más tarde.

Consideremos la siguiente hoja de puntuación

TABLA A

Contrato	Resultado	Puntuación N-S
4 ♥ x	=	590
3 ST	-2	100
5 ♣	=	-400
5 ♥ x	-1	-100
3 ST x	-3	500
4 ♥ x	+1	690
4 ♥ x	-1	-100
5 ♣ x	=	-550
5 ♣	=	-400
5 ♣	=	-400

N-S + 690 es superior a todos los otros, de manera que gana 2 mp 9 veces, consecuentemente mereciendo un total de 18 mp por cada competidor que lo consiguió.

N-S + 590 es superior a todos excepto a +690, dando 16 mp a cada propietario.

N-S -400 es un resultado muy pobre, superior sólo a -550 y dos veces igual, merece sólo 4 mp

Por supuesto desde el punto de vista E-O los mismos resultados tiene la valuación opuesta: el 1º no merece mp, el 2º sólo 2mp y el 3º un buen 14 mp. Podemos mostrar ahora la puntuación original con el mp calculado correctamente.

TABLA B

Contrato	Resultado	Puntuación N-S	Mp N-S	Mp E-O
4 ♥ x	=	590	16	2
3 ST	-2	100	12	6
5 ♣	=	-400	4	14
5 ♥ x	-1	-100	9	9
3 ST x	-3	500	14	4
4 ♥ x	+1	690	18	0
4 ♥ x	-1	-100	9	9
5 ♣ x	=	-550	0	18
5 ♣	=	-400	4	14
5 ♣	=	-400	4	14

La solución general, una obligación sin importar cuantos números grandes deben ser comparados, es muy fácil. Primero, nosotros necesitamos construir una tabla de frecuencia, contando cuantas veces nos encontramos con cada puntuación (frecuencia). Lo siguiente es una tabla de frecuencia con 100 resultados.

TABLA C

Puntuación N-S	Frecuencia
1660	1
1430	21
680	54
650	18
620	4
-100	1
-200	1

Ahora, calculando de la manera que lo hicimos antes deberíamos llegar a tener un terrible dolor de cabeza (imagino....), mejor usemos un truco que les voy a mostrar. Demos al peor resultado el merecido mp, 0 en nuestro caso, luego agreguemos ese número a la frecuencia de la puntuación relacionada, 1, y finalmente sumemos el resultado a la frecuencia de la puntuación posterior. Obtendremos lo siguiente:

TABLA D

Puntuación N-S	Frecuencia	Formula	Mp N-S
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

El siguiente problema que debemos afrontar ahora es adaptarse a las tablas de frecuencia donde están presentes menos puntuación de la esperada, por causas como el Ajuste Artificial de Puntuación, como la muy común (desafortunadamente) 60%-40%, o por un estuche viciado, etc. En tales casos seguir el Reglamento al pié de la letra conduciría a una clara injusticia. Si yo consigo un muy buen resultado, digamos el mejor, en una mano con toda la puntuación esperada, recibiré todos los mp disponibles en una mano simple, pero si yo hago lo mismo en una mano con menor puntuación, yo recibiré menos mp (ya que menos comparaciones serían hechas). Para hacer las cosas de una manera mejor, en casi todo el mundo se usa la Formula Neuberg (obligatoria en los eventos EBL).

Veamos:

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

Donde:

MP es el número final de mp concedido a un competidor

N es el número de la puntuación esperada

M es el número de la puntuación disponible

Mp es el número de mp concedido a una puntuación calculada usando la ley 78 A sólo entre este grupo

Ahora podemos considerar el problema de los eventos de Pares de 6 secciones, 13 tablillas cada una, jugando 12 vueltas (1ª vuelta duplicada). En una sección, una tablilla es duplicada incorrectamente y consecuentemente dividida en 2 grupos: uno consiste en 48 resultados y la otra consiste en 12 resultado. Para simplificar examinaremos más tarde, usando la siguiente tabla de frecuencia.

Puntuación N-S	Frecuencia	Mp N-S
170	2	21
140	5	14
110	1	8
-50	1	6
-100	2	3
-530	1	0

Ahora, recordando eso:

N = 60
M = 12
N/n = 5

El otro grupo sería:

N = 60
m = 48
N/n =

Tendremos:

170 = 5x22-1 = 109 MP
140 = 5x15-1 = 74 MP
110 = 5x9-1 = 44 MP
-50 = 5x7-1 = 34 MP
-100 = 5x4-1 = 19 MP
-530 = 5x1-1 = 4 MP

La Fórmula Neuberg se aplica cuando el tamaño de los grupos es mayor que 3 puntuaciones, mientras que con menos de eso las Puntuaciones Artificialmente Ajustadas son concedidas de la siguiente manera:

1 punto: 60 %
2 puntos: 55 % y 65 %
3 puntos: 50,60 y 70 %

Los IMPs son algo diferente: están creados para tratar de hacer más importante los pequeños números en un evento donde los mp no son usados, y por una muy buena razón: hacer una sobrebaza con un squeeze doble vale solo 20/30 puntos, mientras que los oponentes haciendo un 5% de gran slam siendo vulnerables cuesta cientos de ellos. Cuando se usan los mp, el tamaño de la diferencia no importa, pero cuando no hay diferencia, la llave del éxito es una puntuación más grande que otra. IMPs son pocas veces usados en competencias de Pares (al menos a nivel Internacional), mientras que son usadas de manera usual para los eventos de Equipos, a veces con una traslación lejana a VPs.

El mecanismo es muy simple en una competencia de Equipos: 2 equipos puntúan 1 punto cada unos sobre la misma tablilla, entonces se las compara simplemente con una suma algebraica.. Cualquier diferencia a favor de uno de los dos equipos será ahora convertida en IMPs. Sin problemas aún cuando necesitemos asignar un ajuste artificial: le ley 68 dice que todo 10 % por encima de 50 % equivale a 3 IMPs.

Como siempre, las cosas son más difíciles o más largas de explicar, cuando se habla de eventos de Parejas. Hay dos formas primordiales de puntuar un evento de Pares con IMPs: a) Butler: b) IMP s Across the Field (cross-imps)

- a) El principio de Butler es hacer una comparación entre la puntuación alcanzada por una pareja y solamente otro número, como en Equipos, a pesar de la presencia de muchos puntos obtenidos sobre la misma tablilla. Para hacerlo todos esos puntos son sumados algebraicamente y luego divididos por su frecuencia para obtener tu porcentaje algebraico. El número obtenido usando este procedimiento es llamado “Datum” y es el número con el cual cada pareja comparará su puntuación. En otras palabras usamos la siguiente fórmula

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

Donde:

a es una puntuación simple
n es una frecuencia

Haciendo una ejemplo muy fácil. Demos una mirada a la siguiente hoja de puntuación:

Puntuación N-S	DATUM	Formula	IMPs N-S
600	Incluyendo el 600 mío (600-100+630-200-100+600+1370 - 500+800+1370)/10 = 447 redondeado a 450 445 redondeado a 450	600-450	+4
-100		-100-450	-11
630		630-450	+5
-200		-200-450	-12
-100		600+100	-11
600		600-450	+4
1370		1370-450	+14
-500		-500-450	-14
800		800-450	+8
1370		1370-450	+14

Lo opuesto, obviamente para las parejas E-O. La única cosa que falta mencionar es que hacer con la puntuación datum terminada en 5, tal como 445: bien, debe ser redondeadas (para arriba), siendo en nuestro caso 450.

Todo esto, sin embargo no resuelve el siguiente problema: alguien piensa que el porcentaje calculado en la manera antes descripta no es clara, porque a veces podría suceder que los resultados impares penalicen los pares que no se lo merecen. No quiero explayarme en esto ahora, pero es suficiente relatar un par de varias soluciones adoptadas para resolver el “problema”. Uno, el más común, es sacar de la suma algebraica el número mayor y el número menor (posiblemente más de uno de ambos, en concordancia con una escala especial que ajusta el número en relación al número de puntuaciones disponibles). Otro es sacar las puntuaciones de acuerdo a un parámetro llamado “desviación Standard” (los matemáticos son bienvenidos a explicarlo en las pausas para café)

- b) IMPs across the field es más fácil; todas las parejas comparan su puntuación con todas las otras como en un evento de Equipos, puntuando IMPs positivos y negativos en cada comparación y luego sumándolos algebraicamente. La fórmula es:

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

Donde esta vez (a) es el número de IMPs puntuados después de una comparación

Veamos un ejemplo volviendo a la hoja de puntuación utilizada para el Butler

Puntuación N-S	Formula	IMPs N-S
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	-15-9-15-7-9-15-18-16-11	-122
800	5+14+5+14+14+5-11+16-11	+51
1370	13+16+12+17+16+13+18+11+0	+116

Para facilitar la comprensión de esto sería mejor tener como punto de partida de sus resultados, el promedio de número mostrados arriba, dividiendo la figura final por el número de comparaciones. Este método es muy bueno para dar a los competidores una clara idea de cuán buena (o mala) fue su puntuación, el número final significa cuantos IMPs mereció cada tablilla. Como jugador, por ejemplo, me gusta cuando este tipo de cálculos es usado para ranquear a las Parejas en un evento de equipos. Mis compañeros de equipos no pueden decir ahora “como puede ser posible que hayamos perdido con tan buena puntuación?” sin pasar el examen de la puntuación butler..... (Lo siento, pero sólo puedo hablar de mis compañeros de equipo porque mi pareja nunca comete errores!)

Enfrentarse con IMPs no es un problema. La ley 78B nos da una escala de conversión que es fácil de entender y usar, entonces pienso que no sería útil malgastar más palabras en este tema. Puedo usar alguna palabras más para hablar de VPs.

En el comienzo de un contrato de bridge, y por muchos años, la entidad de una victoria no importaba (tanto como puntuar con mp...) que los equipos ganen solo 0, 1 ó 2 puntos (no sé como se hacía en ese momento en USA, lo siento...), luego las cosas cambiaron. Lo primero, hecho bastante tempranamente, fue pedir algo más que 1 IMP para lograr la victoria, el número variaba de acuerdo al número de tablillas jugadas, entonces, comenzado con la Olimpiada llevada a cabo en New York en 1964 (al menos a nivel internacional), VPs hicieron su aparición. En esa ocasión las escala era extraña, los VPs disponibles eran 7 en total (sin empate, se rompía calculando el total de puntos!), y a graves de los años tuvimos muchos cambios desde el WBL y EBL. Hoy en día, y desde el Bermuda Bowl que se hizo en Estocolmo en 1983, la escala 25/0 es ampliamente usada.

Aún si esta escala varía con el número de tablillas, tanto como todos los otros que siempre se han usado, este no es el punto crucial. El tema de discusión es si usar VPs o volver al viejo hábito. Com

Ud. ha probablemente entendido, yo soy un partidario de los viejos tiempos. Cuán grande es una victoria, es demasiado a menudo una cuestión de repartos, si ellos permiten o no grandes (**swings**) oscilaciones quiero decir, una gran injusticia puede ser hecha cuando dos equipos fuertes juegan débilmente con diferentes tablillas.

Por supuesto duplicar tablillas a lo largo del campo de un Round Robin ayudan mucho, pero en mi opinión no es suficiente, y 0, 1, 2 serían aún una posible mejor solución.

Otro punto es cuan amplio tiene que ser cada simple paso de la escala VPs: en mi opinión es de locos que simples IMPs puedan tener diferente peso si ellos contribuyen o no a llegar a VP. En mucho eventos de invitación (y en mi Club...) se hace algo mejor: usamos la escala donde cada simple IMP se merece un VP. Hagamos un ejemplo:

Asumamos un capital de 100 VPs disponibles para un competidor (de equipos o parejas) en un partido simple. Ambos competidores comienzan con un capital de 50 y ganan 1 por cada IMP de la diferencia registrada al final del partido. Entonces, si el resultado final del partido es EQUIPO A 28 IMPs - EQUIPO B 45 IMPs, el VPs será EQUIPO A 33- EQUIPO B 67. Claro que depende de Ud. decidir cuán alto el número de VPs disponibles tenga que ser o, en otras palabras, el máximo de VP que un competidor pueda ganar.

Los puntos Totales no son usados en casi ningún lugar más (en 20 años de bridge nunca he visto ningún evento puntuado con ellos...) pero su comprensión es automática, podemos cambiar al próximo tema.

Hasta ahora he hablado solamente de las manera en que las puntuaciones son comparadas y ahora es tiempo de darle una mirada a las puntuaciones mismas, y particularmente a dos tipos de ellas, Split y Weighted, y la manera en que ellas son comparadas y lo que ellas contribuyen a las comparaciones entre las demás.

La principal referencia para tales puntuaciones es la Ley 12. Otros colegas lo detallan más profundamente. Para nuestro propósito nosotros sólo necesitamos subrayar un par de puntos:

- a) una puntuación ajustada, artificial o asignada, no necesitan ser balanceadas o, en otras palabras, dos resultados diferentes se les pueden dar a los dos lados involucrados, y alguna vez ello puede suceder: un competidor recibe una puntuación artificial mientras que su oponentes una asignada. En el texto preliminar tuvimos un ejemplo de esta situación, donde, calculando el resultado de un juego de equipo, hemos tenido que hacer frente con dos equipos ambos perdiendo 420 En las mismas tablillas. Estamos hablando acerca de algo llamado "PUNTUACION SPLIT "
- b) a veces no se puede dar al lado no-ofendido todos los beneficios de la duda (otra vez, alguien más tendrá que hablar de ello) o, al menos, no quedará claro de esta manera. La Ley 13C3 nos permite actuar en una manera diferente para preservar la equidad: podemos dar una puntuación que tome en cuenta diferentes posibilidades, cada una por su propio peso. Esto es llamado "WEIGHTED SCORE"

PUNTUACION SPLIT

En eventos puntuados con puntuación mp split no son para nada un problema. En una competencia de equipos, como un BAM, una puntuación consistente en 1 ó 2 asignados no tiene sentido, tampoco artificiales si es un juego KO. Sin embargo los juegos KO jugados con mp con extremadamente raros, y en los otros eventos BAM fracciones de mp tienen sentido. Consecuentemente cuando la puntuación split consiste de dos artificiales, tenemos un problema de cálculo aún cuando es fácil de resolver: cada 10 % merece .2 mp (.1 in USA) y supongo que esa suma no será un problema.

En mi opinión en tales eventos una puntuación artificial split tiene sentido sólo si es igual para ambos lados, tal como 40%-40% o similar, porque no importa cuando juzgue eso, al lado que merece más que el otro, se le debería asignar la tablilla entera, pero no es el punto de vista de todos.

Recordando lo que nos dice la ley 78A, sólo tenemos que comparar la puntuación de dos competidores con los otros del mismo grupo N-S o E-O, para obtener dos tablas de diferente frecuencia. Un simple ejemplo ayudará a comprender lo que quiero decir:

Puntuación N-S	Puntuación E-O	Mp N-S	Mp E-O
590	-590	16	4
100	-100	12	8
-400	-690	4	1
-100	+100	9	11
500	-500	14	6
690	-690	18	1
-100	+100	9	11
-550	+550	0	18
-400	+400	4	15
-400	+400	4	15

En una competencia puntuado con IMPs la situación es absolutamente la misma como cuando hablamos de los eventos de parejas: tendremos dos diferentes datum, uno para cada grupo. Hablando de equipos, la situación es más complicada, porque esta vez tenemos que hacer frente a dos problemas más: la conversión de los resultados finales en VPs si es el caso, o extraer un resultado simple si el juego es KO.

En el primero de los casos sólo tenemos que tener en mente que dos puntuaciones deben ser calculadas separadamente y el problema no será grande. Miremos lo siguiente:

En las 20 tablillas del juego Milán vs. Inter (la elección no es casual) hubo dos puntuaciones ajustadas:

14° El director del torneo dio una puntuación ajustada artificialmente de 40 % a ambos lados, lo que significa, de acuerdo a la Ley 86, - 3 IMPs para cada uno de los dos equipos, luego le dio una puntuación asignada de -800 para el Milán y -1100 para el Inter cuando la tablilla 17 era jugada en Sala Abierta, el resultado de la Sala cerrada era Milán -620, Inter +620. Esta última puntuación fue trasladada a IMPs, entonces:

Puntuación del Milán: -800 y -620, -1420 en total y -16 IMPs:

Puntuación del Inter: -100 y +620; -480 en total y -10 IMPs

El resultado final sin involucrar las tablillas con puntuación split es

Milán -78 Inter 54 (un derby siempre es un asunto sangriento....) entonces:

Desde el punto de vista del Milán ellos guardaban sus 78 IMPS mientras sus oponentes puntuaban 19 más, llevando a una diferencia de 5 IMPs a favor del Milán, de allí 16 VPs.

Desde el punto de vista del Inter ellos guardaban sus 54 IMPs mientras que sus oponentes puntuaban 13 más, llevando a una diferencia de – 37 IMPs y solo 6 VPs. Resultado final en VPs:

Milán 16 – Inter 6

En el segundo caso, juego KO, el cálculo de los IMPs es hecho de la misma manera, pero ahora tenemos que extraer una puntuación simple para ambos lados. La Ley 86 B nos dice como hacerlo: se les asigna a ambos lados el porcentaje de los dos resultados calculados separadamente. En el caso que consideramos *anteriormente la diferencia entre a puntuación de los dos equipos (in the keys) dos tablillas consiste en 6 IMPs* (por ejemplo: una puntuación de 40%-40% o alguna otra artificial que sea igual para ambos lados no tiene ningún sentido en un juego KO, entonces debemos evitar considerarla) a favor del Inter, por lo tanto da un porcentaje de 3 para ellos. El resultado final del juego será:

Milán 78 – Inter 57

PUNTUACIÓN WEIGHTED

La Ley 12 C3 permite a Appeal Comités (y el Código de Práctica también se lo permite a los Directores de Torneo) dar tales puntuaciones en orden a actuar con equidad. El único problema es cómo calcularlos. Como son iguales para ambos lados (bueno, en realidad no necesariamente, en Maastricht dimos una puntuación split consistente en dos puntuaciones weighted diferentes!) las personas podrían pensar que no hay ningún tipo de problemas, pero desafortunadamente no damos puntuación weighted en puntos totales (a menos que, por supuesto, el evento sea puntuado con ellos) pero los damos en mp o IMPs. En otras palabras, lo que sopesamos no es un número simple, pero sí el número de mp o IMPs los cuales deberían valer cada posible número simple. Miremos el próximo ejemplo:

Por alguna razón pensamos que una pareja merece puntuar + 100 *1 time out of (descanso???)* 10, + 620 *7 times out of 10* y -200 *2 times out of 10*. Jugar con mp, el asunto es extremadamente fácil en un evento de equipo (BAM): lo que sí sopesa en tales casos es solamente cuántas veces un equipo ganaría o perdería una tablilla: jugando un evento de parejas, las cosas son un poquito más complicadas. Ud. tiene primero que considerar las tablas de frecuencia varias, luego asignar la puntuación que tiene que sopesar (3 en nuestro caso) su correspondiente número de mp, y finalmente sopesarlos. Consideremos la siguiente tabla de frecuencia, donde las parejas mejores posicionadas son las que nos interesan:

Puntuación N-S	MPs N-S	Puntuación N-S	MPs N-S	Puntuación N-S	MPs N-S
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

Entonces nuestra pareja N-S recibe 18 IMPs 1/10 de las veces, 12 IMPs 7/10 de las veces y 6 IMPs 2/10 de las veces y sumándolas tendremos un total de 11.4 (la pareja E-O tendrá el balance de 6.6 IMPs, pero no necesariamente, como dije antes. Aplicando la ley 12 estrictamente puede darnos aún alguna peso diferente a cada puntuación cuando consideramos su resultado, como por ejemplo, 3/10 de -1100, 6/10 de -620 y sólo 1/10 de +200, todo esto nos conduce a 4.2 IMPs)

El problema que sigue es como calcular la frecuencia de las otras pareja del grupo (s). En mi opinión, la única posible solución debería ser sopesar todas las puntuaciones, pero prácticamente (y tristemente) hoy en día no tenemos un programa para hacerlo. Si, esperanzadamente, le gustaría hacerlo de manera manual, la siguiente es la solución para las puntuaciones anteriores.

TABLA I

Weight 1/10		Weight 7/10		Weight 2/10		Mps finales N-S
Puntuación N-S	Mps N-S	Puntuación N-S	Mps N-S	Puntuación N-S	Mps N-S	
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

Si asumimos tener hecho la pareja E-O de la manera que dije antes, tendremos que calcular una frecuencia diferente para el grupo E-O. Miremos:

TABLA K

Weight 3/10		Weight 7/10		Weight 2/10		MPs finales E-O
Puntuación E-O	Mps E-O	Puntuación E-O	Mps E-O	Puntuación E-O	Mps E-O	
-1100	0	-620	6	+200	12	4.2
-620	7	-620	6	-620	5	5.2
+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	.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

Esto es lo que deseamos, pero en la vida real tenemos que encontrar otro tipo de soluciones en ese momento. Les voy a dar la que se utiliza en estos días: insertar 50%-50%, consecuentemente sacando ese resultado cuando calculamos la frecuencia de otro.

Por último, pero no menos importante, tenemos que enfrentarnos al problema de calcular el resultado cuando los IMPs están involucrados (y posiblemente los VPs también). Viniendo de la manera trabajos que hicimos con los mp, tratar con los IMPs, no debería ser tan difícil. Sólo tenemos que asignar a cada puntuación que consideremos el valor propio en IMPs y luego sopesar esos valores. Si el concursante es una pareja, esto conlleva a un trabajo similar al que hicimos con mp. Tendremos obviamente diferente datum de acuerdo con los diferentes resultados involucrados, pero eso es todo (no tan fácil hablando desde la práctica, pero el mecanismo debería ser claro ahora). Sin embargo, cuando un concursante es un equipo, tenemos que agregar algo más. Primero que nada, tenemos que decidir si calcular el resultado final directamente en VP (como yo creo que debería hacerse), o comenzar calculando los resultados en IMPs y luego convertirlos en VPs (como lo hacemos corrientemente, pero de manera errónea probablemente). Como el output final es en VPs, yo creo firmemente que mi amigo Max Bavin está en lo cierto en decir que deberíamos hacer algo antes, pero no obstante les daré ambas soluciones

Asumamos, por ejemplo, que pensamos que el equipo (A) merece una puntuación +1660 1/10 de las veces, +1430 4/10 de las veces, +1100 4/10 de las veces y +680 1/10 de las veces. Como la puntuación en otra sala ha sido +1100 para el otro equipo (B), o usando una expresión más técnica $B +1100 - A -1100$, tenemos.

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

$$4/10+230 = +6 \text{ IMPs}$$

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

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

un total de +2.6 que se redondean a 3 (luego tenemos que agregarlos al capital IMPs del equipo A y calcular el resultado final en VPs). Pero, mejor, asumiendo el resultado final sin la tablilla A 53 –B 36 y sabiendo que el partido se ha jugado con 16 tablillas:

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

$$4/10 = 20 \text{ VPs}$$

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

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

Un total de 19.5. Ahora un problema más: redondeamos (para arriba) los IMPs, pero qué deberíamos hacer con los VPs???. Como damos penalidades de medio VPs, suena razonable redondear para arriba los medio punto de VP, pero los consejos son bienvenidos.

Bien, finalmente llego al final. Pensé escribir un par de hojas pero luego el trabajo creció cada vez más cuando me sentaba frente al ordenador. Traté de ser exhaustivo pero estoy seguro que he dejado en el camino algún buen punto a tocar. Sin embargo espero haber sido de ayuda con este oscuro asunto.