

Rekenmethode wedstrijden

Marc Kleine Staarman

Bernard van Dulmen Krumpelman

Maarten Oud

Dennis Dekker

Inhoudsopgave

I. Voorbereiding	3
Teamfactor	3
II. De uitslag van een wedstrijd	4
Wedstrijdfactor	4
Kanskaarten	4
Uitslag	4
III. Geen gelijkspel	6
Doelkansen	6
Doelpunten	6
Tegendoelpunten	6
IV. Wel gelijkspel	8
Appendix A: Kanskaarten	9
Wedstrijdkanskaarten	9
Stadionkanskaarten	11
Toernooikanskaarten	12

I. Voorbereiding

Teamfactor

Elk deelnemend team krijgt aan het begin van het toernooi twee factoren toegekend:

- Een sterktefactor tussen 1 en 10, toegewezen door de eigenaar van het team.
- Een geluksfactor tussen 1 en 12, toegewezen door een andere deelnemer.

De teamfactor wordt berekend door de sterktefactor met 10 te vermenigvuldigen en vervolgens de geluksfactor daarbij op te tellen.

Voorbeeld

Team A: sterktefactor 8×10 + geluksfactor 9 = 89

Team B: sterktefactor 7×10 + geluksfactor 8 = 78

II. De uitslag van een wedstrijd

Wedstrijdfactor

Tijdens een wedstrijd wordt de wedstrijdfactor voor elk team bepaald door de volgende onderdelen:

- De teamfactor zoals in hoofdstuk 1 bepaald.
- Een willekeurige geluksfactor tussen 1 en 20, bepaald met een twintigzijdige dobbelsteen (d_{20}).

Voorbeeld

Team A: teamfactor 89 + geluksfactor 3 - kanskaarten 5 = 87

Team B: teamfactor 78 + geluksfactor 11 + kanskaarten 7 = 96

Kanskaarten

Er worden nu verschillende kanskaarten toegewezen via een kaartenstapel (zie appendix A):

- 1 stadionkanskaart
- 2 wedstrijdkanskaarten per team
- Eventuele toernooikanskaarten

Kanskaarten worden toegepast op het moment dat hun effect van toepassing is. Kanskaarten die invloed hebben op de wedstrijdfactor van een team, worden gelijk toegepast.

Uitslag

Het team met de hoogste wedstrijdfactor wint over het algemeen de wedstrijd. Er is echter kans op een gelijkspel als het verschil kleiner of gelijk is aan 18 (of hoger, afhankelijk van de getrokken kanskaarten). Hoe kleiner het verschil, hoe groter die kans wordt.

Daarnaast is er nog altijd de mogelijkheid dat het winnende team door het toepassen van kanskaarten alsnog zal verliezen of gelijkspelen, kanskaarten als bijvoorbeeld *wereldgoal* of *eigen doelpunt* kunnen de einduitslag nog na de berekening wijzigen.

Om te bepalen of er een gelijkspel is, moeten we een zeszijdige dobbelsteen (d_6) gooien. Afhankelijk van het puntenverschil is er bij het volgende aantal gegooide ogen spraken van een gelijkspel.

Verschil	1-2	3-5	6-8	9-13	14-18
Ogen	2 of hoger	3 of hoger	4 of hoger	5 of hoger	6

Als de wedstrijdkanskaart *bus parkeren* is getrokken, gebruik dan de volgende tabel:

Vershil	1-12	13-15	16-18	19-23	24-28
Ogen	0	1 of hoger	2 of hoger	3 of hoger	4 of hoger

Als de toernooikanskaart *al uitgeschakeld* is getrokken, gebruik dan de volgende tabel:

Vershil	1-7	8-10	11-13	14-18	19-23
Ogen	2 of hoger	3 of hoger	4 of hoger	5 of hoger	6

Voorbeeld

Team A heeft een wedstrijdfactor van 87, team B van 96. Het puntenverschil is 9, dus er kan sprake zijn van een gelijkspel. Hiervoor moet met een *d6* een 5 of hoger gegooid worden. Er wordt een 4 gegooid, dus is er geen sprake van een gelijkspel. Team B heeft dus gewonnen.

III. Geen gelijkspel

Doelkansen

Geen gelijkspel betekent dat een team de wedstrijd heeft gewonnen. Eerst wordt bekeken hoeveel doelkansen er in de wedstrijd zijn geweest, en pas daarna wordt gekeken of deze daadwerkelijk doelpunten zijn geworden.

Het aantal doelkansen wordt berekend door het puntenverschil te delen door 5 en naar boven af te ronden. Hiervan trekken we 1 af, omdat er zonder gelijkspel altijd minimaal één doelpunt is gemaakt door de winnende partij.

Voorbeeld

Team A heeft een wedstrijdfactor van 87, team B van 96. Het puntenverschil is 9 en er is geen gelijkspel door te gooien met de dobbelsteen. Team B heeft dus gewonnen.

Het aantal doelkansen is nu $9 / 5 = 2$ naar boven afgerond. Omdat er altijd al een doelpunt wordt gemaakt door de winnende partij, trekken we hier 1 af. Het aantal overige doelkansen is dus 1.

Doelpunten

Nu wordt er gekeken of de doelkansen daadwerkelijk zijn omgezet in doelpunten. Voor elke doelkans wordt bekeken of het winnende team een doelpunt heeft gescoord en of het verliezende team daarop een tegendoelpunt heeft gescoord.

We gooien een $d6$ en afhankelijk van de rangorde van de doelkans (de tweede, derde, etcetera) en het aantal gegooide ogen wordt er bepaald of het winnende team een doelpunt heeft gescoord.

Doelkans	2	3	4	5-8	> 8	Via kanskaart
1e worp	5 of hoger	4 of hoger	3 of hoger	4 of hoger	5 of hoger	4 of hoger

Tegendoelpunten

Nu gooien we nog een $d6$ (of een $d12$ indien vermeld) om te bekijken of het verliezende team een tegendoelpunt heeft gemaakt. Dit is weer afhankelijk van de rangorde van de doelkans en het aantal gegooide ogen, maar ook van het puntenverschil tussen de wedstrijdfactoren. Als het winnende team geen doelpunt maakt, dan kan er ook geen tegendoelpunt vallen.

Afhankelijk van het puntenverschil worden tegendoelpunten gecalculeerd.

Verskil	Doelkans	2	3	4	5	6	7
< 12	Ogen	2 of hoger	3 of hoger	4 of hoger	5 of hoger		
< 22	Ogen	3 of hoger	4 of hoger	5 of hoger	6		
< 32	Ogen	4 of hoger	5 of hoger	6			
> 32	Ogen	5 of hoger					

Voorbeeld

Team A heeft een wedstrijdfactor van 87, team B van 96. Het puntenverschil is 9 en er is geen gelijkspel door te gooien met de dobbelsteen. Team B heeft dus gewonnen. Het aantal overige doelkansen is 1.

Tweede doelkans:

Voor de winnende partij (B) gooien we 4, dus team B scoort een doelpunt.

Voor de verliezende partij (A) gooien we 5, dus team A scoort een tegendoelpunt.

De wedstrijduitslag is dus 1-2, omdat team B wint en altijd een doelpunt maakt.

Voorbeeld

Team C heeft een wedstrijdfactor van 86, team D van 71. Het puntenverschil is 15 en er is geen gelijkspel door te gooien met de dobbelsteen. Team C heeft dus gewonnen. Het aantal overige doelkansen is 2 ($15 / 5 - 1$).

Tweede doelkans:

Voor de winnende partij (C) gooien we 2, dus team C scoort geen doelpunt.

Team D kan nu geen tegendoelpunt scoren.

Derde doelkans:

Voor de winnende partij (C) gooien we 5, dus team C scoort een doelpunt.

Voor de verliezende partij (D) gooien we 2, dus team D scoort geen tegendoelpunt.

De wedstrijduitslag is dus 2-0, omdat team C wint en altijd één doelpunt maakt.

IV. Wel gelijkspel

Is er een gelijkspel, dan werkt het berekenen van het aantal doelpunten anders. Hier bepaalt een $d6$ het aantal gescoorde doelpunten voor beide partijen. Afhankelijk van de worp van de dobbelsteen wordt er nog eens gegooid om hogere scores te bereiken, zo mogelijk ook voor de tweede en derde worp. Voor het bepalen van de uitslag gebruiken we de volgende tabel.

1e worp	1 of 2	3 of 4	5 of hoger	5 of hoger	6	6
2e worp			3 of lager	4 of hoger	6	6
3e worp					4 of hoger	6
4e worp						4 of hoger
Uitslag	0-0	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5

Voorbeeld

Team A heeft een wedstrijdfactor van 87, team B van 96. Het puntenverschil is 9 en er is een gelijkspel door te gooien met de dobbelsteen.

Nu wordt de score bepaald aan de hand van een $d6$.

De eerste worp is een 6, dus moet er nog eens worden gegooid

De tweede worp is een 2, dus de wedstrijduitslag is 2-2.

Appendix A: Kanskaarten

Wedstrijdkanskaarten

Wedstrijdkanskaarten worden per team toegepast. Van deze kanskaarten worden er twee getrokken per team per wedstrijd en zijn van toepassing op één enkele wedstrijd. Deze hebben invloed op de teamsterkte of op de kansverdeling van de doelpunten.

1 Motivatie	Gooi een munt <ul style="list-style-type: none">• kop = + bij de wedstrijdfactor• munt = - bij de wedstrijdfactor Gooi een <i>d6</i> voor de sterkte
2 Schandaal	-10 / -8 / -6 / -4 / -2 opeenvolgende wedstrijden Indien schandaal nogmaals wordt getrokken terwijl deze nog bezig is gaat het effect weer terug naar -10
3 Nachtrust	Gooi een munt <ul style="list-style-type: none">• kop = +3 bij de wedstrijdfactor• munt = -3 bij de wedstrijdfactor
4 Spreekkoren	Gooi een munt <ul style="list-style-type: none">• kop = +3 bij de wedstrijdfactor• munt = -3 bij de wedstrijdfactor
5 Coaching kwaliteit	Gooi een munt <ul style="list-style-type: none">• kop = + bij de wedstrijdfactor• munt = - bij de wedstrijdfactor Gooi een <i>d6</i> voor de sterkte
6 Speler geblesseerd	-4 bij de wedstrijdfactor / -2 toernooiwaarde
7 Evenwichtige ploeg	+6 bij de wedstrijdfactor
8 Op de paal	-1 doelpunt
9 Rode kaart tweede helft	-6 bij de wedstrijdfactor -5 bij de volgende wedstrijd
10 Rode kaart eerste helft	-13 bij de wedstrijdfactor -5 bij de volgende wedstrijd
11 Wereldgoal	+1 doelpunt
12 Keeper in vorm	-1 bij de worp voor een doelpunt tegenstander
13 Gescoord uit vrije trap	+1 doelpunt
14 Op de counter	PRECONDITIE > Max 10 hogere wedstrijdfactor +2 doelpunten (Modifier) -1 bij de worp voor een doelpunt of tegendoelpunt bij de tegenstander
15 De bus parkeren (alles op de verdediging)	PRECONDITIE > ZWAKKER TEAM -Gebruik tabel "De Bus parkeren" voor berekening gelijkspel

	-2 bij de worp voor een doelpunt tegenstander +2 bij de worp voor de uitslag van een gelijkspel (1-2-3-4 voor 0-0, 5-6 voor 1-1)
16 Aanvallers in vorm	+1 bij de worp voor een doelpunt vóór indien sterker +1 doelpunt indien zwakker
17 Sterke verdedigingslinie	-Gebruik tabel "Verdedigende ploeg" voor berekening gelijkspel -1 doelpunt tegenstander +1 bij de worp voor een gelijkspel indien zwakker +1 bij de worp voor de uitslag van een gelijkspel (1-2-3 voor 0-0, 4-5 voor 1-1, 6 voor 2-2)
18 Samenwerking zoek	-6 bij de wedstrijdfactor
19 Op de valreep	+1 doelpunt
20 Blunder keeper	+1 doelpunt tegenstander
21 Eigen doelpunt	+1 doelpunt tegenstander
22 Ingespeeld op tegenstander	+8 bij de wedstrijdfactor -1 doelpunt tegenstander -Gebruik tabel "Verdedigende ploeg" voor gelijkspel indien zwakker
23 Problemen in het team	-1 doelpunt -5 bij de wedstrijdfactor / -5 komende 2 wedstrijden
24 Fout van de scheidsrechter	Gooi een munt <ul style="list-style-type: none"> • kop = +1 doelpunt • munt = -1 doelpunt
25 Schwalbe	+5 bij de wedstrijdfactor voor de tegenstander Gooi een <i>d6</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1-2 = +1 doelpunt • 3 = gemiste penalty • 4-5 = gele kaart: -2 bij de wedstrijdfactor • 6 = rode kaart: -5 bij de wedstrijdfactor
26 Gele kaarten	Gooi een munt -2 bij de wedstrijdfactor zolang dezelfde zijde boven komt te liggen
27 Vrije trap	Gooi een <i>d6</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1 = +1 doelpunt • 2-3-4-5 = +1 doelpunt • 6 = afzwaaiert
28 Penalty	Gooi een <i>d6</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1-2-3-4 = +1 doelpunt • 5 = +1 doelpunt (rebound) • 6 = gemiste penalty
29 Krakkemikkige verdediging	+2 doelpunt tegenstander

30 Brilljante voorzet	Gooi een <i>d6</i> <ul style="list-style-type: none"> • 1 = +1 doelpunt • 2-3-4 = +1 doelkans • 5-6 = niet aangenomen
31 Verdedigende ploeg	+5 verschil bij worp voor gelijkspel Zwakker team: -1 doelpunt tegenstander -1 bij de worp voor een doelpunt tegenstander Sterker team: -Gebruik tabel "Verdedigende ploeg" voor berekening gelijkspel -1 bij de worp voor een doelpunt
32 Aanvallende ploeg	-5 verschil bij worp voor gelijkspel -1 bij worp voor uitslag gelijkspel (1 voor 0-0, 2-3 voor 1-1, 4-5 voor 3-3, 6 voor 4-4) Zwakker team: +1 doelkans +1 bij de worp voor doelpunt tegenstander +1 bij de worp voor een tegendoelpunt Sterker team: +1 bij de worp voor een doelpunt +1 bij de worp voor een tegendoelpunt tegenstander
33 Alleen op de keeper af	+1 doelkans (Modifier)
34 Van de lijn gehaald	-1 doelpunt tegenstander

Stadionkanskaarten

Stadionkanskaarten veranderen de kansen voor gelijkspel of voor doelpuntkansen. De waarde van het aantal ogen wordt bij de worp daarmee gewijzigd. Dit kan zowel een positief als negatief effect hebben.

1 Hevige regenval	-1 bij de worp voor een doelpunt +1 bij de worp voor een gelijkspel
2 Regenachtig	-1 bij de worp voor een doelpunt
3 Uitstekend weer	+1 bij de worp voor een doelpunt -1 bij de worp voor een gelijkspel
4 Slecht veld	+1 bij de worp voor een gelijkspel -1 bij de worp voor een doelpunt
5 Goed veld	-1 bij de worp voor een gelijkspel
6 Doelpuntnrijke wedstrijd	+1 bij de worp voor een doelpunt

7 Saaie wedstrijd	+1 bij de worp voor een gelijkspel
8 Strenge scheidsrechter	+1 bij de worp voor een gelijkspel
9 -20	Geen effect

Toernooikanskaarten

Per team, afhankelijk van de status in het toernooi

Laatste kans	+5 bij de wedstrijdfactor
Al geplaatst	-5 bij de wedstrijdfactor
Door ten kost van een sterkere tegenstander	+5 bij de wedstrijdfactor
Veel sterkere tegenstander verslagen	+10 bij de wedstrijdfactor opeenvolgende wedstrijd
Goede vorm / Verrassend goed	+5 bij de wedstrijdfactor opeenvolgende wedstrijd
Slechte vorm / Verrassend slecht	-5 bij de wedstrijdfactor opeenvolgende wedstrijd
Al uitgeschakeld	-Gebruik tabel "Verdedigende ploeg" voor berekening gelijkspel -1 bij de worp van een doelpunt in de wedstrijd (vóór, tegen en bij gelijkspel)
Plotwending	+15 bij ploegwaarde
3x op rij gewonnen / ongeslagen	+5