

Wat is Matchpoint?

Het Matchpoint scoresysteem voegt een spelelement toe aan wat we nu nog niet hebben in de huidige scoreverwerking. Nu krijg je als team een punt als je een game wint van het andere team, en ook een punt als jouw team de serie wint van het andere team. Op dit moment zijn uitslagen redelijk voorspelbaar. Bij Matchpoint kun je naast de huidige teampunten ook punten verdienen op individuele basis. Dit toegevoegde spelelement zorgt voor meer beleving en betrokkenheid. De software kan dit allemaal automatisch berekenen, dus we hoeven gelukkig niets handmatig te doen! Ook kan de software allerlei persoonlijke statistieken bijhouden van individuele spelers.

Hoe speel je dan tegen elkaar op individuele basis en als team?

De spelers in een team worden gerangschikt op basis van hun gemiddelde: de speler met het laagste gemiddelde gooit als eerste en de speler met het hoogste gemiddelde als laatste. Op deze manier speelt speler 1 van team A tegen speler 1 van Team B, speler 2 van team A tegen speler 2 van Team B, enzovoorts. De speler die een hogere score heeft in een game dan de directe tegenspeler, wint een punt. Hetzelfde geldt voor het totaal van zijn/haar drie games: de hoogste serie wordt beloond met een punt. Op deze manier kun je per speler 4 punten verdienen in een wedstrijd. Tegelijkertijd kun je — zoals we gewend zijn — ook een punt winnen per hoogste game als team, en voor een gewonnen serie van drie games. In totaal kun je dus 4 punten winnen als team, en 4 punten per speler. Dit betekent dat je in de duoleague 12 punten kunt behalen, in de trioleague 16 en in de quatroleague 20.

Wat zijn de voordelen?

Naast dat je als team strijdt voor de punten, kun je ook strijden tegen een directe tegenspeler. Voor iedere speler is er een leuke uitdaging: iedereen speelt namelijk met een handicapscore, dus elke 1 tegen 1 ligt dicht bij elkaar. Als het jou niet lukt beter te scoren dan die tegenspeler, dan lukt een teamgenoot het misschien wel. Andersom kun je je team helpen door individueel een punt te pakken als een teamgenoot het lastig heeft tegen zijn of haar tegenspeler. Op deze manier wordt het spel dynamischer en minder voorspelbaar. Waar je normaal gesproken misschien best veel negatieve invloed had op de teamscore, kun je nu punten verzamelen die je normaal niet had gekregen. En, als je goed speelt, krijg je daar nu punten voor, ook als je als team niet fantastisch speelt. Het teamgevoel is minstens zo veel aanwezig als dat we hebben met de huidige puntentelling, omdat het aanmoedigen van je teamgenoot voor die ene punt op individuele basis nu wél wat oplevert, ook al heb je het teampunt van de game misschien al verloren. Of andersom: als je als team de game vrijwel zeker hebt gewonnen, kun je nog steeds een punt verliezen omdat de strijd misschien nog niet gestreden is met je directe tegenstander. Kortom, voor iedereen is er meer uitdaging en spelbeleving!