

# Turneringsledelsen i klubben

---

Per Nordland

# Hva er oppgaven ?

---

- Sørge for at spille-materiellet er på plass

- Kortstokker
- Mapper
- Slipper
- Bordplansjer
- Meldebokser

- Sørge for at andre grunnlag er OK

- Orden i lokalet
- Temperatur
- Kaffepausen
- Regnskapssystem
  - Sammenlagtordning
  - Dataregnskap

# Materiell I

---

## □ Kortstokker

- Kjøp gjerne inn med strekkode
  - De kan brukes i dubleringsmaskiner

## □ Mapper

- Plastmapper kjøpes inn i serier
  - Sørg for å ha nok mapper i aktuell serie

## □ Slipper

- Avhenger av hva som spilles
- Howellslippen følger spillet når det spilles Howell eller Mitchell
- Barometerslipper brukes når det spilles serieturnering

# Materiell II

---

## □ Meldebokser

- Sørg for at kortene i meldeboksene skiftes en gang i blant
- Det finnes enda bokser med feil score for doblede beter og for redoblede kontrakter. (kortene med den laveste scoren er feil)

## □ Bordplansjer

- Howell
  - Mitchell
  - Serie
  - Singel
- 
- Plansjer lages fra dataprogrammene eller kjøpes ferdige.

# Turneringsformene i klubben Singel

---

- Singelturnering bruker alltid dublerte kort
- Serieturnering kan spilles over flere kvelder
  - Antall runder er en mindre enn antall spillere
  - Det kan spilles med oversitt ved ikke likt antall spillere
- Avsluttet på en kveld turnering med 2 spill pr runde max 4 bord
  - 2 bord 7 runder, 3 bord 11 runder, 4 bord 15 runder
- Oppsett for fra 8 til 52 spillere i BK2000

# Turneringsformene i klubben Howell

---

- Plansjer med fra 3 til 12 bord er tilgjengelig
  - Det finnes også plansjer med begrensninger til 24 spill pr kveld ved flere bordantall.
- Egner seg for avsluttede turneringer med 3 til 7(8) bord
- Alle møter alle og spiller de samme spillene i løpet av turneringen.
  - Flyttingen av spillene og flyttingen av spillerne bidrar til balansen i turneringen.
  - Det er ikke behov for dublerne kort

# Howell fortsatt, Blindtarm

---

- Eksempel 5 bord
  - Bord 1 par 10 og par 1 (par 10 sitter)
  - Bord 2 par 9 og par 2
  - Bord 3 par 8 og par 3
  - Bord 4 par 7 og par 4
  - Bord 5 par 6 og par 5
- Blindtarm betyr at Bord 5 endres slik
  - Bord 5 par 6 og par 11 (par 11 sitter)
  - Bord 6 par 12 og par 5 (par 12 sitter)
  - Bord 5 og 6 deler spill
  - Sjekk at bevegelsene blir rett

# Når bruker vi blindtarm ?

---

- Når det kommer et eller to par etter at turneringen har startet. Man slipper å endre startnumre m.v. for de som allerede er på plass
- Dersom vi er 6 bord og vil spille 27 spill så er det minst like greit å avbryte en 6 bords turnering
- Bruk avbrutt turnering når antall deltakere er kjent fra start det er lettere i forhold til turneringsprogrammene.



# Turneringsformene i klubben II

---

## □ Mitchell

- Avsluttet turnering med fra 8 til 15 bord
- Kortene flyttes til høyere bord
- Den ene retningens spillere (ØV) flytter til lavere bord etter hver runde
- NB! i turneringer med et partall antall bord er det et ventebord for kort mellom bord  $N/2$  og  $N/2+1$  mens bord 1 og bord  $N$  deler spill
- Turneringen mangler balanse mellom NS og ØV og det er derfor 2 resultatlister en for hver retning.
- Det er ikke behov for dublerde kort

# Andre muligheter

---

- Lagturneringer
  - Bruker standard lagprogrammer
- Klubbmatcher
  - Sakset Mitchell med varierende retning
  - Begge gruppene flytter og det er dubberte kort
  - Gir en resultatrekke for parene samtidig som at to klubber med for eksempel 10 par hver bare møter spillere fra den andre klubben
  - Oppsett i Jannerstens bok med flytteskjemaer

# Tidsforbruk på spillingen

---

- Tidsforbruk
  - 2 spill pr runde ca 18 min/runde
  - 3 spill pr runde ca 25 min/runde
  - 4 spill pr runde ca 32 min/runde
  - Deretter pluss på 8 minutter pr spill
- Noen spillere er raske og noen er sene.  
Dette må man ha et greit forhold til.  
Oppdragelse av voksne!! er en skummel sport

# Planlegg kvelden

Start kl 1830

Slutt kl 2230

---

- Matpause 20 minutter
- Spilletid 220minutter / 9 >>> ca 24 spill
- Det betyr at dersom du vil spille mer enn 24 spill så går det lenger tid.
- 24 spill pr kveld får du enkelt slik
  - 4 bord 6 runder (normalt 28 – ferdig kl 2240)
  - 5 bord 8 runder (normalt 27 – ferdig kl 2240)
  - 6 bord 12 runder (normalt 22 spill ferdig kl 2200)
  - 7 bord 12 runder (normalt 26 spill ferdig kl 2245)
  - 8 bord 12 runder (normalt 30 spill ferdig kl 2310)

# Dublettbehov i serieturneringer

---

- Alle spiller samme kort i samme runde.
  - 2 til 12 (15) spill pr runde
  - Spillene må om nødvendig bli dublert
  - Eksempel: klubb med 12 bord spiller serie over 23 runder.
    - 8 runder pr kveld med 3 spill i runden >24 spill>144 dubletter
    - 6 runder pr kveld med 4 spill i runden >24 spill>120 dubletter
    - 4 runder pr kveld med 6 spill i runden >24 spill>96 dubletter
    - 3 runder pr kveld med 8 spill i runden >24 spill>72 dubletter
    - 2 runder pr kveld med 12 spill i runden >24 spill>48 dubletter

# Balanse

---

- ❑ I turneringsoppsettene brukes begrepet BALANSE
- ❑ God balanse er det når du er i samme scoringsgruppe (NS eller ØV ) som et annet par i ca halvparten av spillene
- ❑ Serie og Howellopsett er basert på at det i tillegg til at du møter et par bare en gang så skal du ha perfekt balanse mot så mange som det er mulig å få til
- ❑ Dette er årsaken til at vi alltid bruker oppsett der balansen er beregnet på forhånd

# Regnskapet Matchpoint I

---

- 2 poeng for hvert resultat som er dårligere og 1 poeng for hvert likt resultat.
- Når 6 bord spiller rangeres de 6 resultatene.
- Oversitt i oppsettet (planlagt oversitt) av en turnering fører til at oversittbordet er ute av sammenligningen og spillerne får % med bakgrunn i spilte spill.
- Når det er tilfeldig fravær fra en runde (eller en kveld) teller bordet med og TL tildeler score direkte
  - Et uskyldig par får minst 60%
    - Eget middel av f.eks turneringen dersom det er over 60%
    - 100-motpartens middel av f.eks turneringen dersom det er under 40%
  - Et delvis skyldig par får 50%
  - Et skyldig par får max 40 %
    - Scoren reduseres utfra samme prinsipper som for 60 %

# Hvordan regner vi matchpoint

---

- Dersom alle resultatene er ulike får vi rekkefølgen:  
0,2,4,6,8,10
  - Toppen er 2x (antall bord -1)
  - Middel er 1x (antall bord -1)
  - % beregnes som andel av maksimalscore.
  - når resultatet er oppgitt i + og – legges middel til før beregningen
  - Dette går greit med noen få bord og er litt mer utfordrende med mange bord
- Når 2 eller flere resultater er like gir det et poeng og enkelt sier vi.
- Summen av det den første like skal ha og det den siste like skal ha deles på 2 og tildeles alle de like scorene



# Regnskapet Matchpoint II

---

- Sammendrag for flere kvelder med avsluttede howellturneringer (Mitchellturneringer)
  - Anbefaling bruk % enten sum eller snitt
  - Fravær kan beregnes på flere måter
    - 50% eller lignende
    - Ved snittberegning aksepterer man x fravær og beregner snittet av de kveldene man har spilt

# Regnskapet Matchpoint III

---

- Serieturnering over mange kvelder
  - Dersom det er ett bord mindre en kveld fordi et par er borte er det i utgangspunktet 60% til de som ikke har fravær og 40 % til de som er borte.
  - Det er et resultat for lite og toppen senkes med 1. Middell og dermed grunnlaget for % er uendret.
  - Vi får en rangering ved å summere matchpoint eller % basert på like mange bord hele tiden.
- Vridd spill føres med spillefører etter mappa og deretter byttes parnumrene

# Frekvensmodellen

Score NS	Frekvens F	Formel	Score S	
170	3	=SB+FB+FA (27+2+3)	32	A
140	2	=SC+FC+FB (23+2+2)	27	B
110	2	=SD+FD+FC (17+4+2)	23	C
100	4	=SE+FE+FD (12+1+4)	17	D
-100	1	=SF+FF+FE (9+2+1)	12	E
-200	2	=SG+FG+FF (4+3+2)	9	F
-300	3	=SH+FH+FG (0+1+3)	4	G
-500	1	= FH -1	0	H
		-1		I

**Dersom middel er 0 trekk fra summen i (F-1)**

# Lovboka er ordnet med lovgrupper

---

- § 1 til § 8 Om oppsett av turnering, plassering av spiller kortstokker dublering o.s.v.
- §9 - § 11 om hva som skjer etter at noen har gjort noe som andre oppfatter som feil.
- §12 om TL skjønnsmyndighet
- §13 - §15 om feil antall kort i mappe og feil mappe (Feildublett se § 87)
- § 16 om lovlig og ulovlig informasjon

# Inndeling av lovboka fortsettes

---

- §17 til §39 om tekniske feil i meldingsforløpet og hvordan det skal dømmes i slike saker.
  - NB her er det ikke rom for skjønn her gjelder det som står svært så bokstavelig.
  - Noen av paragrafene er ”støtte” f. eks. § 23 og § 26. Andre henviser f. eks. 29C
- §40 omhandler makkeravtaler

# Inndeling av lovboka fortsettes II

---

- § 41 til og med §71 om spillet
  - (§58 sier bl.a. et utspill eller påspill som skjer samtidig med et lovlig spill behandles som om det kom etter det lovlige spillet)
  - §42 og 43 om blindemanns rettigheter og begrensninger
  - §45 om spilt kort
  - §61-§64 om fargesvikt.
  - §68 - §71 om krav og avståelser

# Inndeling av lovboka fortsettes III

---

- §72 -§74 om hva som er rett oppførsel, hvordan du kan kommunisere, hva du må fortelle om og hva du kan skjule av egne feil
- § 75 klargjør forskjellen mellom feil forklaring og feil melding
- § 76 om tilskuere
- §77 - §90 For TL tidsfrister utregning tildeling av erstatningspoeng, straff m.m.
- §83, §92 og §93 om appeller

# Andre lovkllder

---

- Turneringsreglementet utdyper en del av de generelle bestemmelsene i lovbooka
  - Inkluderer også
    - Regler for tillatte meldesystemer
    - Regler for bruk av systemkort
    - Regler for stopp og alert



# Generelt om tekniske feil

---

- Dersom motparten melder eller spiller etter en klar teknisk feil er det normalt ingen korrigering.
  - Unntak det er ikke anledning til å godta ulovlige aksjoner.
    - Ulovlig dobling eller redobling
    - Melding over 7 trinnet
    - Melding etter den avsluttende pass

# Fremgangsmåten etter teknisk feil I

---

- Du vil ALLTID kunne finne en paragraf som beskriver den aktuelle feilen og forteller deg hvordan du skal dømme.
  - I tillegg til den tekniske dommen kommer.
    - Regler for eventuell utspillsstraff for makker til den feilende §26
    - Kunne ha visst at det var til hans fordel §23. for eksempel ved å gjøre noe uregelmessig slik at en rabiater makker pålegges å passe resten av meldingsforløpet

# Fremgangsmåten etter teknisk feil II

---

- Spilleren til venstre for den feilende får mulighet til å godta feilen. Dersom han melder eller spiller er det godtatt
  - Melding utenfor tur
  - Utilstrekkelig melding
  - Utspill utenfor tur
- Melding eller utspill fra motstanderen til høyre for spilleren som gjorde feil kan oppheve feilen (unntatt den UI som feilen har gitt § 16C)

# Fremgangsmåten etter at det er gitt urettmessig informasjon

---

- § 16 beskriver Rettmessig og Urettmessig Informasjon.  
Når en spiller har UI begrenses hans valgmuligheter.
- ”kan ikke makkeren blant logiske alternativer velge et alternativ som påviselig kunne blitt foreslått fremfor et annen av UI”

# Logisk alternativ

---

- Logisk alternativ er et alternativ som en stor andel av spillere på samme nivå som spilleren, og som bruker de samme metodene som spilleren, vil vurdere seriøst, og det antas at noen ville ha valgt dette alternativet.
- Legg merke til nivåpresiseringen. Det er forskjell på valgene som rutinerete toppspillere gjør og det vi menige soldater finner på.