

Online TL-kurs, leksjon 4

Onsdag 13.januar 2021

Foreleser: Kristian B. Ellingsen



Dagens agenda

- Klubbturneringen
- Håndtere spill og dubletter
- Ulike turneringsformer
- Hvordan regne ut manuelt



Klubbkvelden

- Hva er viktig for å få klubbkvelden til å fungere?
 - Sosiale faktorer
 - Tekniske faktorer
 - Turneringsopplegg



Sosialt

- Ikke alle er opptatt av å vinne, men de fleste ønsker å bli bedre
- Oppføre seg fint overfor makker og motstandere
 - Hilse når man kommer til bordet
 - Takke for spillene når runden er ferdig
- Være spesielt oppmerksom på nye spillere
 - Makkergaranti
 - Enkel servering



Teknisk

- Alt utstyr er i orden
 - PC
 - Bridgemate
 - Meldebokser
 - Spill



Håndtere spill og dubletter

- En svært viktig faktor for å få god flyt i en klubbturnering.
- Sørge for at riktige spill er tilgjengelige i riktig runde
- Uten dette risikerer man kaotiske situasjoner som må ryddes opp i senere.



Turneringsopplegg

- Turneringsopplegg
 - Ulike turneringsformer
 - Par, lag, singel
 - Starter og slutter presis
- Ulike makkere
 - Slutter én, slutter to
 - Unngår at man utvikler «dårlig» system
 - Eks. revers
 - Med bedre makker lærer man raskere



Gode vaner sparer TL for arbeid

- Minner spillerne om
 - Telle kort
 - Blindt utspill
 - Spille til ei hånd står, spesielt mot ferske spillere
 - Ikke diskutere spill ved bordet
 - Tilkalle TL når noe har skjedd i stedet for å ordne opp selv
 - Følge regler for
 - Annonsering
 - Alertering
 - Stopp



Spillende turneringsleder

- Vanlig på klubbturneringer
 - Greit å få hjelp med
 - Samle inn / legge ut spill
 - Registrere resultat om man ikke bruker Bridgemate
- Tilkalt til spill man ikke har spilt selv
 - Feil under meldingene kan løses ved å avbryte og ta et annet spill
 - Reserve-TL



Ulike turneringsformer



Turneringsformer

- Par (to spiller sammen hele kvelden)
- Lag (vanligvis 4, men kan være flere per lag)
- Singel (skifter makker etter hver runde)
- To valg
 - Scoringsform
 - Flytteskjema



Par

- Flytteskjema
 - Barometer (alle spiller samme spill samtidig)
 - Howell
 - Mitchell
 - Monrad (alle spiller samme spill samtidig)
- Scoringsform
 - Matchpoint
 - Lagberegning (Butler/IMP across)



Barometer

- Flytter etter plansjer
 - Enten ett bord opp eller ned
- Fordeler
 - Resultatservice
 - Lett om alle **ikke** møter alle
- Ulempe
 - Må ha dublerte spill



Howell

- Flytter etter plansjer
- Fordeler
 - Trenger ikke dublerede spill
- Ulemper
 - Resultat til slutt
 - Problem med ulike antall resultater per spill. Kan ordnes med redusert Howell i Ruter.
 - Fare for å ta feil spill



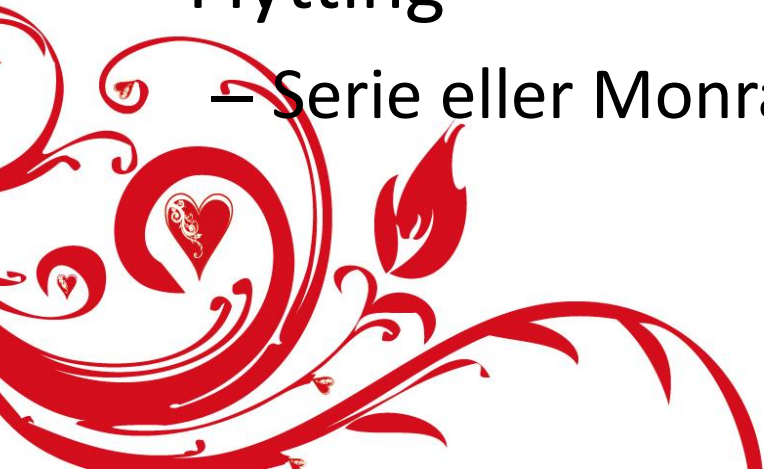
Mitchell

- Flytting
 - NS sitter i ro, ØV flytter ett bord høyere
 - Spillene sendes ett bord lavere
- Fordeler
 - Trenger ikke dublerne spill
 - Håndterer parantall som ikke går opp
- Ulemper
 - To resultatlistor (NS og ØV)



Lagturnering

- Scoringsformer
 - IMPs konvertert til VP
 - Board-a-match
 - Oslopokalberegning (12 – 0)
 - Patton
- Flytting
 - Serie eller Monrad



Sosial bridge

- 7 spillere
 - Ambulerende blindemann med totalscore
- 8 spillere
 - Lagkamp
 - Singelturnering
- 12 spillere
 - Mulig med lagkamp uten wo
 - Singelturnering



Manuell utregning



Beregning i partturnering

- Hovedprinsipp:
 - Man får to poeng for hvert bord man slår
 - Ett poeng for hvert bord med samme score
 - Null poeng for hvert bord som har bedre score



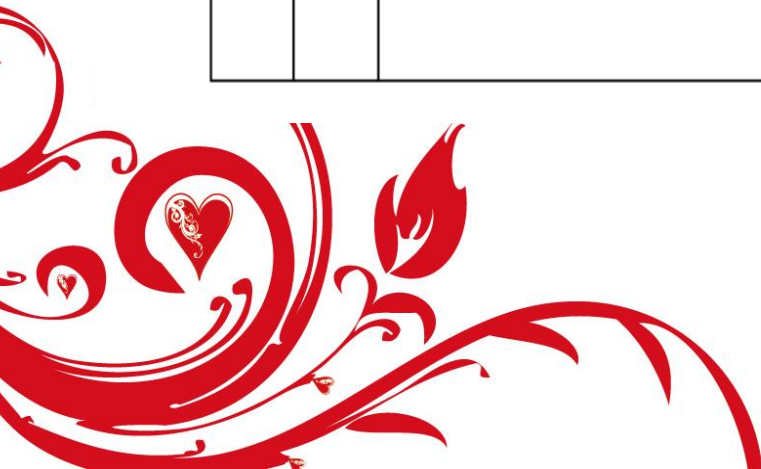
Eksempel

- I ei turnering med fem bord spiller du 4 hjerter med 11 stikk.
- Her er resultatene ved de andre bordene:
 - 4 hjerter N, 10 stikk
 - 4 hjerter N, 12 stikk
 - 3 hjerter N, 10 stikk
 - 5 ruter N, 11 stikk
- Hvor mange poeng får du?



Manuell utregning, spill 1

NS	ØV	Kontrakt og resultat	Score NS	Score ØV	MP NS	MP ØV
1	2	4 hjerter N, 12 stikk	480		8	0
3	4	4 hjerter N, 11 stikk	450		6	2
5	6	4 hjerter N, 10 stikk	420		4	4
7	8	5 ruter N, 11 stikk	400		2	6
9	10	3 hjerter N, 10 stikk	170		0	8
					Sum: 20	Sum: 20



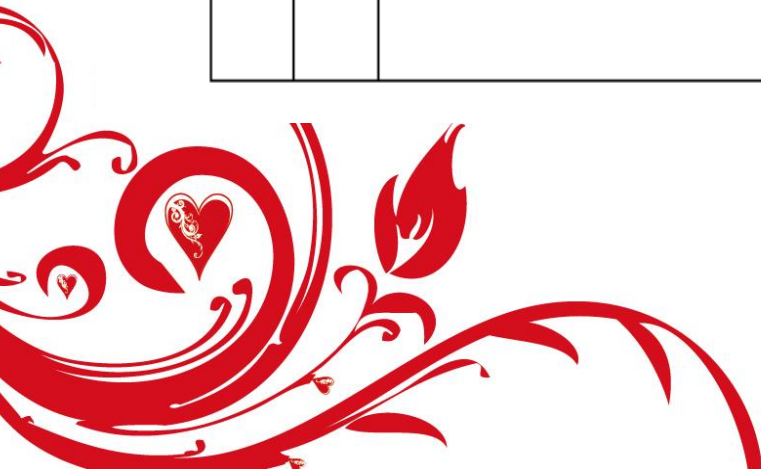
Manuell utregning

- Med fem bord er toppen på spillet 8 MP (tilsvarer antall bord du konkurrer mot*2)
- Middels score er 4 MP (tilsvarer antall bord du konkurrer mot)
- Tips: start med dårligste score og jobb deg oppover.



Manuell utregning, spill 1

NS	ØV	Kontrakt og resultat	Score NS	Score ØV	MP NS	MP ØV
1	2	4 hjerter N, 12 stikk	480		8	0
3	4	4 hjerter N, 11 stikk	450		6	2
5	6	4 hjerter N, 10 stikk	420		4	4
7	8	5 ruter N, 11 stikk	400		2	6
9	10	3 hjerter N, 10 stikk	170		0	8
					Sum: 20	Sum: 20



Manuell utregning, spill 2

NS	ØV	Kontrakt og resultat	Score NS	Score ØV	MP NS	MP ØV
1	2	4 spar N, 11 stikk	450		8	0
3	4	4 spar N, 10 stikk (du)	420		5	3
5	6	4 spar N, 10 stikk	420		5	3
7	8	3 spar N, 10 stikk	170		2	6
9	10	3 spar N, 9 stikk	140		0	8
					Sum: 20	Sum: 20



Sammenligning

Spill 1:

MP NS	MP ØV
8	0
6	2
4	4
2	6
0	8
Sum: 20	Sum: 20

Spill 2:

MP NS	MP ØV
8	0
5	3
5	3
2	6
0	8
Sum: 20	Sum: 20



Manuell utregning, spill 3

NS	ØV	Kontrakt og resultat	Score NS	Score ØV	MP NS	MP ØV
1	2	3 NT N, 10 stikk	430		8	0
3	4	2 NTN, 9 stikk (du)	150		2	6
5	6	3 NT N, 9 stikk	400		6	2
7	8	3 NT S, 8 stikk		50	0	8
9	10	4 hjerter D øst, 8 stikk	300		4	4
					Sum: 20	Sum: 20

