

Der kleine Turnierleiter

Zur Organisation von Teamturnieren

Christian Farwig

Teamturniere sind ohne Zweifel die Königsform des Bridge. Bei keiner anderen Turnierform hat man den Erfolg so sehr in der eigenen Hand. Aber sie bedeuten einen erheblich höheren Vorbereitungsaufwand für den Turnierleiter und sie stellt an die Teilnehmer höhere Anforderungen, da sie einen Teil der Ausrechnung selber machen müssen.

Aber die Organisation und die Durchführung von Teamturnieren ist nicht so schwierig, wie die meisten glauben. Die Beiträge über Teamturniere sind aufgrund ihrer Länge aufgeteilt. In diesem Artikel wird beschrieben, wie man Teamturniere organisiert und wie man sie ausrechnet.

In späteren Artikeln werden dann die Movements für kleine Teamturniere bis zu sieben Tische und die fortgeschrittenen Movements für größere Tischzahlen, insbesondere das „Schweizer System“, erklärt.

Die Vorbereitung

Wenn der Turnierleiter genau weiß, wieviel Teams kommen werden, kann er schon im Vorfeld das Turnier entsprechend vorbereiten. Er teilt den Spielraum in zwei Teile: Den offenen und den geschlossenen Raum oder auch „Open“ und „Closed“.

Diese Ausdrücke kommen aus der Welt großer Teamturniere. Der offene Raum ist für Kiebitze zugänglich, der geschlossene Raum ist tatsächlich geschlossen und darf von den

Spielern erst nach Ende der Runde verlassen werden.

In einem Clubturnier ist das eher eine akademische Unterscheidung, trotzdem benutzt man auch hier diese Begriffe.

Für jeden Kampf muss der Turnierleiter zwei Tische vorbereiten, einen im Open und einem im Closed. Nehmen wir ein Turnier mit 6 Tischen als Beispiel.

In diesem Movement werden immer drei Kämpfe parallel zueinander gespielt. Deshalb richtet der Turnierleiter im Open und Closed jeweils drei Tische ein, insgesamt also sechs. Im Open sind die drei Tische 1, 3 und 5; im Closed sind die entsprechenden Tische 2, 4 und 6. Dabei gehören jeweils die Tische 1 und 2, 3 und 4 sowie 5 und 6 zu einem Kampf.

Für jeden Kampf braucht der Turnierleiter einen eigenen Satz Boards.

In unserem Beispiel soll jedes Team gegen jedes spielen, eine sogenannte „Round Robin“. Da das Movement also fünf Runden erfordert und Clubturniere in der Regel zeitlich eng begrenzt sind, plant der Turnierleiter mit 6 Boards pro Runde, also insgesamt 30 Boards.

Deshalb bildet er drei Boardstapel mit den Boardnummern 1-6, 7-12 und 13-18. Der erste Boardsatz (1-6) wird an den Tischen 1 und 2 gespielt. Der zweite Boardsatz (7-12) an den Tischen 3 und 4 und der dritte Boardsatz (13-18) an den Tischen 5 und 6.

Die Boards werden jetzt möglichst gleichmäßig auf die Tische verteilt. Der Turnierleiter legt von jedem Boardsatz die Hälfte der Boards an den Tisch im Open und die Hälfte der Boards an den Tisch im Closed.

Jeder Tisch spielt dann während des Turniers zunächst seine Hälfte des Boardsatzes und tauscht dann mit den Komplementären die Boards aus. Wenn also z.B. Tisch 4 seine Boards 10-12 fertig gespielt hat, geht der Nord-Spieler von Tisch 4 an Tisch 3 und holt sich von dem dortigen Nord-Spieler die Boards 7-9, damit sie an Tisch 4 gespielt werden können. Am Ende der Runde hat jeder Tisch einen kompletten Boardsatz gespielt.

Wenn der Turnierleiter die Boards verteilt hat, legt er an jeden Tisch zwei Team-Aufschreibezettel, denn beide Paare müssen mitschreiben.

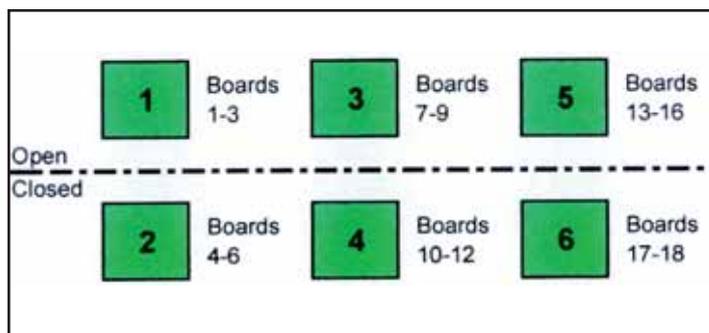
Für jedes erschienene Team stellt der Turnierleiter zuerst einmal einen Laufzettel aus. Dieser Laufzettel ist unabhängig vom Movement oder der Anzahl der Teams. Der Zettel wird vor jeder Runde dem Teamkapitän in die Hand gedrückt, um ihn zu informieren, wo das Team spielen soll und wird nach Beendigung des Kampfes vom Kapitän ausgefüllt wieder abgegeben.

In unserem Club verwenden wir einen Laufzettel, der einen sehr ähnlichen Aufbau hat wie dieses Beispiel:

Im Kopf werden die Teamdaten eingetragen: Datum, welche Nummer das Team hat und wer im Team mitspielt. Die Teams werden nummeriert und auch im Movement mit ihrer Nummer eingetragen.

Im unteren Teil deszettels wird protokolliert, wo das Team gegen wen spielt und was die Ergebnisse sind. Zu Beginn jeder Runde bekommt der Teamkapitän diesen Zettel in die Hand gedrückt. Dabei sind die ersten drei Spalten der Tabelle ausgefüllt. Der Kapitän kann also erkennen, gegen wen der Kampf geht und an welchem Tisch das Team Nord/Süd ist und an welchem Ost/West.

Das Team, das am niedrigeren Tisch Nord/Süd ist (also im „Open“), ist das Home-Team. Das andere Team ist das Gast- oder Visiting-Team und sitzt im „Closed“ auf Nord/Süd. Das Home-Team hat das Privileg, nachsetzen zu dürfen. Das bedeutet für das Visiting-Team, dass sich seine Paare zuerst setzen müssen. Die Paare des Home-Teams dürfen sich dann aussuchen, gegen welchen der beiden möglichen Gegnerpaare sie spielen wollen. Wer Home- oder Visiting-Team ist, hängt vom Movement ab. Bei einem „Round Robin“ wird der Turnierleiter das so gerecht wie möglich auf die Teams verteilen. Bei einem Turnier nach „Schweizer System“ ist das besserplatzierte Team das Home-Team.



Bridgeclub Musterstadt		Datum		11.11.03		
Team Nr. <u>6</u>						
Frau Albert, Frau Lüdemann						
Frau Hinz, Herr Schmidt						
Runde	Tisch	Gegner	IMPs	SP	Summe	
1	3 NS	5	12:10	16	16	
	4 OW					
2	4 NS	2	17:11	17	33	
	3 OW					
3	2 NS	3				
	1 OW					
	NS					
	OW					
Platz						

Im Beispiel hat Team 7 in der ersten Runde als Home-Team gegen Team 8 gespielt. Das Ergebnis in IMPs war 12:10. Bei acht Boards pro Runde ergibt das ein Siegpunkt-Ergebnis von 16:14 (wie man das ausrechnet, wird später beschrieben). In der ganz rechten Spalte wird die Siegpunkt-Summe zusammenaddiert. In der zweiten Runde hat Team 7 gegen Team 2 gespielt und war das Visiting-Team, denn es saß am niedrigeren Tisch auf Ost/West und am höheren Tisch an Nord/Süd. Team 7 hat wieder gewonnen und insgesamt schon 33 Siegpunkte erzielt.

Die dritte Runde führt das Team an die Tische 1 und 2. Da es an Tisch 2 Nord/Süd ist, ist Team 7 Visiting-Team gegen Team 3. Nach der Runde wird der Kapitän von Team 7 dem Turnierleiter den Zettel mit der komplettierten Zeile für den dritten Kampf wiedergeben.

Nach jeder Runde nimmt der Turnierleiter von den Kapitänen die ausgefüllten Zettel entgegen und vergleicht die Ergebnisse um sicherzugehen, dass sie korrekt eingetragen wurden. Wenn er alle Zettel hat, ermittelt er die Platzierungen für die nächste Runde, trägt sie in die Laufzettel ein und ruft die Kapitäne zu sich, um die Zettel für die nächste Runde auszugeben.

Es kann also erst dann zur nächsten Runde vorangehen, wenn alle Tische fertig sind. Deshalb ist es für den Turnierleiter in einem Teamturnier noch wichtiger als in einem Paarturnier, auf das Einhalten der Spielzeit zu achten. Ich kann nur empfehlen, schon zur Hälfte der Rundenzeit laut anzusagen, dass alle Tische jetzt ihre Boards ausgetauscht haben sollten, um den Spielern rechtzeitig zu vermitteln, ob sie noch gut im Plan sind.

Die Ausrechnung

Teamturniere werden in zwei Stufen abgerechnet. Zuerst werden die „International Match Points“ (IMPs) ermittelt und dann aus der Differenz der Matchpunkte anhand der Siegpunkt-Skala das Ergebnis des Kampfes.

Sinn der IMPs ist die Dämpfung von großen Differenzen. Wenn man nur die Ergebnisse vergliche, würde ein gewonnener Schlemm den Kampf entscheiden, auch wenn der Gegner in allen anderen Boards besser wäre. Deshalb ist die IMP-Skala degressiv. Das heißt, je höher die Differenz ist, desto geringer ist der IMP-Zuwachs.

Während man für eine Differenz von 20 Punkten bereits 1 IMP bekommt (0,05 IMP pro Punkt), sind es bei einer Differenz von 200 Punkten nur 5 IMPs (also 0,025 IMPs pro Punkt) und bei 2000 Punkten sind es 19 IMPs (0,0095 IMPs pro Punkt).

Dieser erste Schritt der Abrechnung ist der, an dem viele unerfahrene Spieler Probleme haben und es ist dem Turnierleiter nur zu raten, den Novizen-Teams während der Abrechnung einen erfahrenen Spieler zur Seite zu stellen, der ihnen bei der Berechnung der IMPs hilft. Dabei ist es bei genauer Betrachtung eigentlich erschütternd einfach, solange man mit den Vorzeichen + und - auf Du und Du ist und versteht, dass Minus mal Minus Plus ergibt.

Die IMPs werden anhand der IMP-Tabelle, die auf allen Team-Aufschreibezetteln aufgedruckt wird, für jedes Board aus der Differenz der beiden Ergebnisse pro Board ermittelt.

Dabei betrachtet man das Geschehen aus der Sicht der Nord/Süd-Paare. Einige Beispiele dazu, in denen Team 1 an Tisch 1 Nord/Süd sitzt und Tisch 2 Ost/West:

Tisch 1			Tisch 2		
Von	+	-	Von	+	-
N	2C + 2	170	N	2C =	110

Board 1: Team 1: +2 IMPs.

Das Nord/Süd-Paar von Team 1 hat 170 Punkte gewonnen, das Nord/Süd-Paar von Team 2 hat nur 110 Punkte gewonnen. Die Differenz von 60 Punkten, 170 - 110, ergibt nach der IMP-Skala 2 IMPs, die für Team 1 gezählt werden.

Tisch 1			Tisch 2		
Von	+	-	Von	+	-
N	3SA =	400	N	3SA - 1	50

Board 2: Team 1: +10 IMPs.

Das Nord/Süd-Paar von Team 1 hat 400 Punkte erzielt, das Nord/Süd-Paar von Team 2 hat -50 Punkte „gewonnen“. Die Differenz ist jetzt nicht etwa 350, sondern 450, 400 - (-50). Wenn man einen negativen Betrag abzieht, wirkt das wie eine Addition. Das entspricht laut Skala 10 IMPs.

Tisch 1				Tisch 2			
Von	N	S	IMP	Von	N	S	IMP
N	4P - 1		50	N	3P =		140

Board 3: Team 2: +5 IMPs.

Das Nord/Süd-Paar von Team 1 hat 50 Punkte verloren, das Nord/Süd-Paar des Gegners hat 140 Punkte erzielt. Die Differenz ist -190: (-50) - 140. Nach der IMP-Skala gibt es für 170 bis 210 Punkte 5 IMPs. Da die Differenz für Team 1 negativ ist, gehen die IMPs an Team 2.

Am Ende der ersten Abrechnungsstufe hat man also für jedes Board einen IMP-Wert ermittelt, der entweder für das eigene Team oder den Gegner eingetragen wurde. So sieht der komplette Kampf aus:

Brd	Tisch 1			Tisch 2			IMPs	
	Von	+	-	Von	+	-	+	-
1	N	2C + 2	170	N	2C =	110	2	
2	N	3SA =	400	N	3SA - 1	50	10	
3	N	4P - 1	50	N	3P =	140		5
4	W	3SA =	400	W	3SA =	400		
5	O	3SA =	400	S	3Tx - 4	800	9	
6	O	3SA =	400	O	3SA + 1	430	1	
							22	5

Um das IMP-Gesamtergebnis zu ermitteln, summiert man die IMPs der beiden Teams. Team 2 hat nur in einem Board IMPs gewonnen. Board 4 war ein sogenannter „Wash Out“, in dem beide Teams dasselbe Ergebnis erzielten. Dafür hat sich Team 2 in Board 5 erweisen lassen. Die Differenz für Team 1 ist (-400) - (-800), also +400. Und jetzt erkennen Sie auch, warum man auf die Vorzeichen achten muss, wenn man die IMPs ausrechnen will. Einfacher ist es, wenn man sich überlegt, dass das Ost/West-Paar von Team 1 400 Punkte erfolgreicher war als das Ost/West-Paar von Team 2.

Das IMP-Ergebnis des Kampfs wird jetzt anhand der Siegpunkt-Tabelle, die in der Turnierordnung enthalten ist, umgerechnet. Bei 8 oder weniger Boards pro Runde entspricht eine Differenz von 17 IMPs einem Siegpunkt-Ergebnis von 20:10. Auch die Siegpunkt-Tabelle hat, wie die IMP-Tabelle, den Zweck, zu hohe Ausschläge auf der Ergebnis-Skala zu dämpfen.

Die Siegpunkte-Tabelle dämpft hohe Ausschläge auf der Ergebnis-Skala

Die Kapitäne der beiden Teams tragen ihre jeweiligen Ergebnisse in die Laufzettel ein (22:5 IMPs, 20:10 SP für Team

1 bzw. 5:22 IMPs, 10:20 SP für Team 2) und geben ihre Laufzettel bei der Turnierleitung ab, geduldig der nächsten Runde harrend.

Noch ein Hinweis: Strafpunkte, Plus- oder Minusdurchschnitte werden in Teamturnieren nicht in Prozent, sondern IMPs und Siegpunkten gegeben. Ein Plusdurchschnitt wäre im Paarturnier 60%, im Teamturnier + 3 IMPs.

Strafpunkte kommen auch nicht dem Gegner zugute. Wenn ein Team für eine Verspätung oder andere Probleme Strafpunkte bekommt, gehen die von dem Ergebnis des schuldigen

Teams ab, werden aber dem unschuldigen Team nicht gutgeschrieben. So kann es durchaus zu Ergebnissen wie 14:13 oder anderen Schönheiten kommen.

Das Endergebnis

In einem Teamturnier kann es nur einen Sieger geben. Ist die Anzahl der erzielten SP identisch, gibt die Turnierordnung dem Turnierleiter vor, in welcher Reihenfolge er weitere Kriterien für die Rangfolge anwenden muss.

1. Stufe, direkter Vergleich: Bei zwei gleich platzierten Teams entscheidet das Ergebnis des direkten Vergleichs, also des Kampfes der beiden Teams gegeneinander. Dabei zählt auch 1 IMP als Sieg, auch wenn es dafür noch ein 15:15 auf der Siegpunkt-Skala gibt. Für diese

Begegnung festgesetzte Strafpunkte bleiben unberücksichtigt.

2. Stufe, IMP-Differenz: Wenn die beiden gleichplatzierten Teams nicht gegeneinander gespielt haben oder der Kampf genau unentschieden ausging, entscheidet die höhere IMP-Differenz aus allen Kämpfen.

3. Stufe, bester Gegner: Wenn auch die IMP-Differenz nicht geholfen hat, entscheidet der Vergleich der Ergebnisse gegen das bestplatzierte Team, gegen das die beiden SP-gleichen Teams gespielt haben.

Dieses Verfahren wird die Rangliste abwärts mit allen Gegnern durchgeführt, gegen die beide fraglichen Teams gespielt haben.

Wenn auch das nicht hilft, muss das Los entscheiden. ♦