

Der kleine Turnierleiter

Turniere in mehreren Durchgängen (1)

Christian Farwig

Es gibt kaum einen Club, in dem die Turniere in mehreren Abteilungen gespielt werden. Typischerweise sind die Clubturniere nicht größer als 16 Tische und können bequem mit einem großen Mitchell-Turnier durchgeführt werden.

Doch ab einer gewissen Turniergröße oder falls das Turnier in mehreren Durchgängen gespielt werden soll, kommt der Turnierleiter nicht darum herum, das Turnier in mehrere Abteilungen* aufzuteilen, die natürlich dieselben Austeilungen spielen sollen, um eine gemeinsame Auswertung zu erlauben.

Das ist eigentlich auch nicht besonders schwer. Vorausgesetzt, der Turnierleiter plant sein Turnier sauber und hat diesen Artikel gelesen oder – besser noch – gelesen, ausgeschnitten und in sein Exemplar der Turnierordnung eingelegt.

Ich werde zu diesem Thema drei verschiedene Movement-Typen für Turniere in mehreren Abteilungen erklären, jede mit ihren eigenen Meriten und Anwendungszwecken.

In dieser Folge dreht es sich um die Grundlagen und um Movements für Turniere ab 18 Tischen. In der nächsten Folge kommen dann auch Movements zum Zug, die sich für kleinere Tischzahlen und mehr als einen Durchgang eignen. Am Ende des zweiten Artikels finden Sie dann auch eine Liste, für welche Tischzahlen sich welches Movement am besten eignet.

Aber zuvor muss noch einmal ein Exkurs zum Thema Duplizieren erfolgen.

Das Duplizieren

Wenn Sie ein Turnier in mehreren Abteilungen spielen und nicht den Luxus genießen, mit vorbereiteten Computer-Boards zu spielen, müssen die Karten in der ersten Runde vorbereitet werden. Denn auch wenn eine Gruppe in mehrere Abteilungen aufgeteilt wird, müssen doch alle Abteilungen dieselben Austeilungen spielen.

Die traditionelle Methode des Duplizierens besteht darin, dass ein Board in einer Abteilung gespielt wird. Nach dem Spielen werden die entsprechenden Boards der anderen Abteilungen vorbereitet. Ein Beispiel für eine Gruppe mit den beiden Abteilungen Rot (Tischreihe 1) und Gelb (Tischreihe 2):

Tisch 1 in Abteilung Rot spielt Board 1. Nach dem Spiel nehmen die Spieler das bereitliegende Board 1 aus der gelben Abteilung und legen die Karten so, dass sie dem roten Board 1 entsprechen. Der Nord-Spieler schreibt die Verteilungen auf beide Zettel. Den gelben Zettel steckt er in das gelbe Board und den roten Zettel in das rote Board. Die anderen Spieler legen die Karten und kontrollieren die Hand anschließend.

An Tisch 1 in Abteilung Gelb passiert dasselbe mit Board 2. Es wird gespielt und anschließend wird Board 2 aus der ro-

ten Abteilung vorbereitet. Wenn das Board fertig vorbereitet ist, stellen es die Teilnehmer senkrecht auf den Tisch, so dass der Turnierleiter schnell erkennt, welche Boards eingesammelt werden können.

Der Turnierleiter geht von Tisch zu Tisch in der roten und gelben Abteilung und sammelt die duplizierten Boards ein. In der roten Abteilung sammelt er die gelben Boards ein und bringt sie an die entsprechenden gelben Tische. Umgekehrt verfährt er bei der roten Abteilung.

Am Ende der Runde hat der rote Tisch 1 die Boards 1 und 2 gespielt; das eine hat er selber gemischt, das andere wurde vom gelben Tisch vorbereitet. Jeder Tisch hat jetzt nur noch Boards der eigenen Farbe.

Vertrauen ist schlecht, Kontrolle ist gut

Für den Turnierleiter ist es wichtig, die Tische zum Überprüfen der duplizierten Boards nach dem Spiel aufzufordern. Es gibt kein Duplizieren ohne einen Fehler. Sei es, dass zwei Karten vertauscht wurden oder dass die Karten in den falschen Schächten stecken. Wenn dies in der ersten Runde entdeckt wird, kann es noch leicht korrigiert werden. Wenn es erst später auffällt, ist der Turnierleiter in der Hölle der geteilten Boards.

Bei zwei Abteilungen geht dieses Verfahren noch, bei mehr Abteilungen wird es zunehmend aufwendiger. Ich entsinne mich an Offene Meisterschaften in Bad Wildungen, auf denen für sechs Abteilungen dupliziert wurde. Hügel von Boards auf den Tischen der unglücklichen Gruppen, die die Boards vorbereiten mussten. Für Teilnehmer und Turnierleiter eine Geduldprobe allerersten Ordnung.

Inzwischen ist es allerdings für größere Turniere üblich geworden, computer-geteilte Boards zu spielen. Auch wenn keine Mischmaschine die Boards

vorbereitet, ist es trotzdem eine große Erleichterung, wenn in der ersten Runde nur die vorbereiteten Verteilungen gesteckt werden müssen. Sie teilen die Boards mit den vorbereiteten Boardzetteln aus, lassen die Paare die Verteilungen entsprechend stecken und wechseln dann zur ersten Spielrunde.

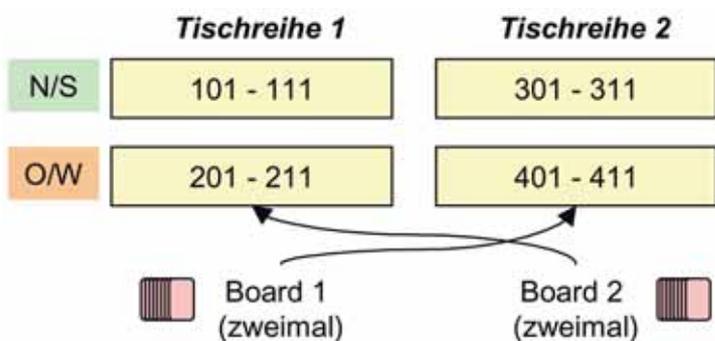
Als Turnierleiter müssen Sie für eine Duplizierrunde mindestens eine halbe Stunde rechnen. Für eine Runde, in der nur die Verteilungen gesteckt werden, benötigen Sie etwa 10 Minuten.

Rückkehr der Revanche-Runde

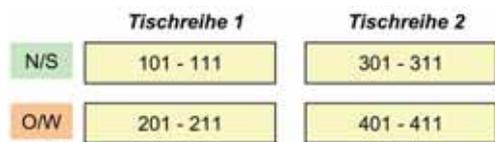
Duplizierunden sind auch eine der Varianten, in der die Revanche-Runde im Mitchell, die ich in einem der vorigen Artikel erwähnt habe, Sinn macht: Nehmen Sie ein Beispiel mit 12 Tischen, bei dem 22 Boards gespielt werden sollen. In der ersten Runde wird gesteckt, das heißt, es werden keine Boards gespielt. Nach 10 gespielten Runden, einschließlich des Hammelsprungs, sind die Laufpaare am letzten Tisch angelangt. Trotzdem können sie jetzt noch eine Runde anhängen, denn obschon die Paare dann schon gegeneinander Platz genommen haben, haben sie ja noch nicht gegeneinander gespielt.

Parallele Mitchells

In einem parallelen Mitchell wird die Gruppe in zwei Mitchell-Abteilungen aufgeteilt, beide im Idealfall gleich groß. Nehmen wir zum Beispiel 44 Paare. Der Turnierleiter teilt sie in vier Linien mit jeweils 11 Paaren auf. Die Paare werden in Hunderter-Blöcken nummeriert. Die erste Linie bekommt die Nummern 101 bis 111, die zweite Linie 201 bis 211 und so weiter. Der Vorteil dieser Nummerierung ist, dass die Teilnehmer anhand ihrer Nummer schnell erkennen können (oder sollte ich sagen „erkennen könnten“?), an welchem Tisch sie beginnen. Paar 305 sitzt an Tisch 5, Tischreihe 2, auf Nord/Süd und spielt in der ersten Runde gegen Paar 405.



* „Mehrere Abteilungen“ darf nicht mit „mehreren Gruppen“ verwechselt werden. Eine Gruppe ist in einem Turnier ein in sich geschlossenes Turnier, etwa die M-Gruppe eines Offenen Turniers oder die A- und B.-Gruppen eines Bezirksturniers. Eine Abteilung ist ein Teil einer Gruppe.



Die Tischreihen unterscheidet man am zweckmäßigsten nach Farben. Welche Farben Sie nehmen, hängt davon ab, wie Sie mit Boardsätzen und Tischnummern ausgestattet sind. Ich kann nur empfehlen, kontrastierende Farben zu nehmen. Gelb und Orange beispielsweise sind nicht nur ästhetisch ein Reifall, sondern werden auch zu Verwechslungen führen. Gut geeignet sind Kombinationen wie Gelb und Rot.

Wenn in der ersten Runde dupliziert werden muss, verteilt der Turnierleiter die Boards entsprechend an die Tische. Bei zwei Boards pro Runde gehen die ungeraden Boards an die Tischreihe 1 und die geraden Boards an die Tischreihe 2. Bei drei Boards pro Runde muss der Turnierleiter nach individueller Eignung der Teilnehmer einer Tischreihe zwei Boards zum duplizieren geben.

Wenn Sie ein paralleles Mitchell in nur einem Durchgang spielen, aber nur einen Sieger haben wollen, müssen Sie wie in einem ganz normalen Mitchell einen Richtungswechsel durchführen (= „Scramble“), vorzugsweise nach 2/3 der Distanz.

Das Problem taucht natürlich nicht auf, wenn Sie mehr als einen Durchgang spielen. Dann können Sie durch geschicktes Verteilen der Linien eine perfekte Vergleichbarkeit herstellen. Für unser Beispiel von eben sähe ein komplettes Schema für drei Durchgänge, mehr geht nicht für vier Linien, so aus:

Eine Linie lässt man als Turnierleiter typischerweise das

ganze Turnier über sitzen. Dort können verdiente oder gehandicappte Spieler sitzen. Das ist üblicherweise die erste Linie (101 - 111). Der aufmerksame Leser bemerkt, dass die Logik beim Setzen der Linien ähnlich wie beim Howell-Movement ist. Die Liniennummer wird, exklusive der Sitzpaare, immer um 100 hochgezählt.

Für ein paralleles Mitchell benötigen Sie mindestens 36 Paare, also 18 Tische. Mit geringeren Paarzahlen macht es keinen rechten Sinn. Für das Turnier am besten sind gleichgroße Linien, besonders wenn in mehreren Durchgängen gespielt wird.

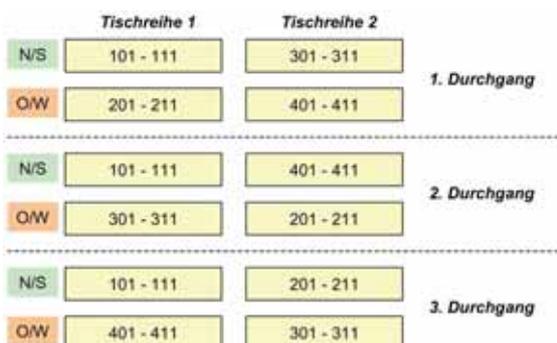
Deswegen eignen sich am besten die Paarzahlen, die sich restlos oder mit dem Rest 1 durch die Anzahl der Abteilungen teilen lassen. Tugendhafte Teilnehmerzahlen in diesem Sinn sind also für ein Turnier in zwei Abteilungen beispielsweise 37, 39, 40 und 41:

– Bei 37 oder 41 Paaren spielen Sie einen zwei Abteilungen-Mitchell mit einem Rover-Paar. Bei mehreren Durchgängen müssen Sie darauf achten, dass das Rover-Paar jeden Durchgang eine andere Linie verdrängt und nicht zweimal gegen dieselben Gegner spielt.

– Bei 39 Paaren spielen Sie einfach mit einem Sitztisch

– Bei 40 Paaren geht das Movement glatt auf.

Schwieriger werden die Paarzahlen, die durch 4 geteilt den Rest 2 ergeben, also 38 und 42. Hier muss der Turnierleiter sauber planen, aber es gibt eine Antwort.



Im ersten Durchgang werden die beiden „Restpaare“ jeweils so an zwei Linien angehängt, dass eine Abteilung jetzt einen Tisch mehr hat. Das Paar 501 im Beispiel bewegt sich so im Movement, als wäre es Paar 312, analog verhält sich Paar 502 so, als wäre es Paar 412. Dadurch gibt es in der zweiten Tischreihe an Tisch 12 einen Boardsatz, den es als einzigen in der ersten Tischreihe nicht gibt.

201/202/203/204/205/502/207/208/
209/210/211/206

Das ist für die Ost/West-Paare nicht weiter schwierig. Lediglich die Nord/Süd-Paare werden gelegentlich verwirrt, wenn der gleichmäßige Gang der Ost/West-Nummern plötzlich gestört wird.

Bei anderen Tischzahlen muss der Turnierleiter ähnliche Lösungen finden, aber ich darf



Im zweiten Durchgang bleiben die beiden Paare wie gehabt in der Tischreihe zwei. Aber es gibt eine Komplikation, der man nur dann entgeht, wenn die Paare in der ersten Runde nur Verteilungen legen, aber nicht spielen: Die Paare 501 und 502 sind bereits im ersten Durchgang gegeneinander gekommen, sie dürfen nicht noch einmal gegeneinander spielen.

Ihnen versichern, dass es immer einen unkomplizierten Weg gibt, Anomalien wie zwei Sitztische oder mehrfaches Spielen gegeneinander zu verhindern.

Parallele Mitchell gehen für praktisch beliebig hohe Tischzahlen. Sie müssen nur Folgendes beachten:

– Linien mit weniger als 9 Paaren oder mehr als 16 Paaren führen zu schlechten Mo-



Für den versierten Turnierleiter kein Problem: In der zweiten Tischreihe gibt es 12 Tische, also muss ein Hammelsprung gemacht werden. Deshalb setzt der Turnierleiter das Paar 502 so, dass es beim Hammelsprung 501 überspringt. Das Movement für den zweiten und einen eventuellen dritten Durchgang sieht deshalb so aus, dass Paar 502 an Tisch 6 beginnt. Im zweiten Durchgang wird also das Paar 206 an Tisch 12 gesetzt, Paar 502 setzt sich an Tisch 6. Die Ost/West-Linie in der zweiten Tischreihe sieht also so aus:

vements; – Die Anzahl der Abteilungen muss mindestens um einen höher sein als die Anzahl der Durchgänge, die gespielt werden soll; – Das Movement geht umso einfacher, je kleiner die Zahl der „Restpaare“ ist: 56 Paare ist eine gute Zahl: geteilt durch 4 kommt glatt 14 heraus, also zwei Abteilungen mit 14 Tischen. 54 ist eine schlechte Zahl: Es bleibt ein Rest von 2 Paaren.

Aber auch für den Fall, dass die Zahl der Paare nicht sauber durch die Zahl der Linien zu teilen ist, gibt es eine Lösung – dazu später mehr. ♦