



# Κινήσεις σε Ημερίδες Μπριτζ

---

Τάκης Πουρναράς

Σεμινάριο Νέων Διαιτητών 2016



# Εισαγωγή



# Κινήσεις σε Αγώνες Μπριτζ

---

## Λόγοι μελέτης των κινήσεων

- Για να δίνουμε σαφείς και κατανοητές οδηγίες.
- Για να μην απαιτείται ντουπλικάρισμα.
- Για συναντήσει κάθε ζεύγος όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους.
- Για να παίζουν όλοι τον ίδιο αριθμό διανομών (αν γίνεται).
- Για να βελτιστοποιήσουμε τη σύγκριση των αγωνιζόμενων.

Μέρος 10 : Ζεύγη



# Κινήσεις Ζευγών: βασικές κινήσεις

---

## Mitchell

- John Templeton Mitchell (1854-1914).
- Σε κάθε τραπέζι 1 άξονας σταθερός, 1 κινητός, κινητές διανομές (συνήθως ΑΔ 1 τραπέζι επάνω, διανομές 1 τραπέζι κάτω).

## Howell

- Edwin Cull Howell (1860-1907).
- Ένα ή περισσότερα ζεύγη σταθερά, όλοι τα άλλα κινούνται.

---

## Swiss

- Παίζει ο 1ος με τον 2ο, κ.ο.κ. αρκεί να μην έχουν ξαναπαίξει.

## Danish

- Παίζει ο 1ος με τον 2ο, κ.ο.κ.

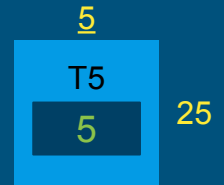
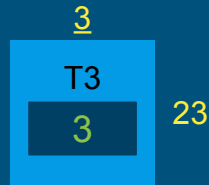
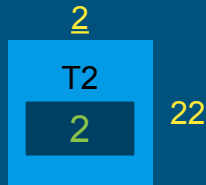
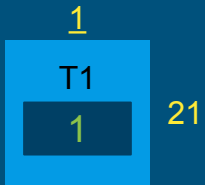
# Μέρος 1α : Mitchell

---

# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (μονός αριθμός)

$A\Delta$  

  $set^*$



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (μονός αριθμός)

---

## Παρατηρήσεις

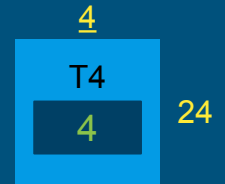
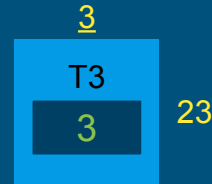
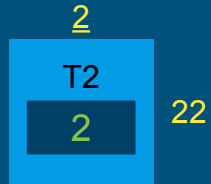
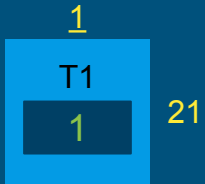
- Εργαζόμαστε με set και όχι με διανομές.
- Κινητοί = Set = Γύροι.
- Δύο νικητές στον αγώνα.
- Αλλαγές προσανατολισμού (1 προς 8-10)
- Διπλή συνάντηση με διάλειμμα (αλλαγή διανομών).



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός)

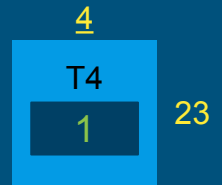
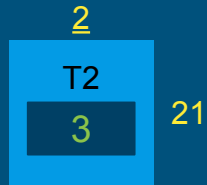
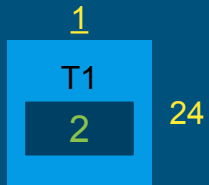
$A\Delta$  

  $set^*$



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, $\Gamma 2$ )

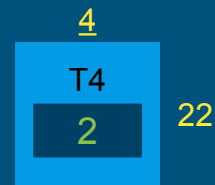
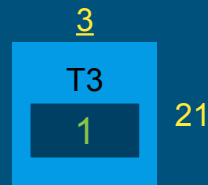
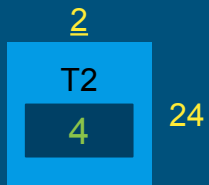
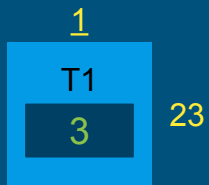
---



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ3)

---

Έπειτα από  $x$  γύρους (αρ. τραπεζιών/2),  
οι ΑΔ συναντούν τις ίδιες διανομές  
("τις παίξαμε, τις παίξαμε!")



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός)

---

1η λύση:

Mitchell με πήδημα  
(skip mitchell)

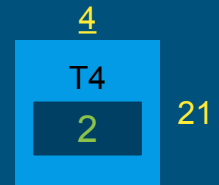
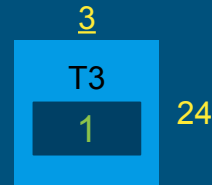
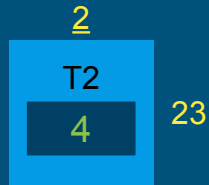
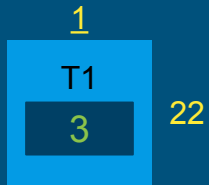
Διατάραξη της κίνησης  
των ΑΔ  
(επιτάγχυνση 1 φορά)

- Παίζουμε  $x$  γύρους (ή  $x - 1$ )
- Ενημερώνουμε τις ΑΔ ότι θα ανέβουν 2 τραπέζια.
- Οι διανομές θα κινηθούν κανονικά.

# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ3)

---

Στην αλλαγή οι ΑΔ ανέβηκαν 2 τραπέζια



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός)

---

2η λύση:

Standby και Relay

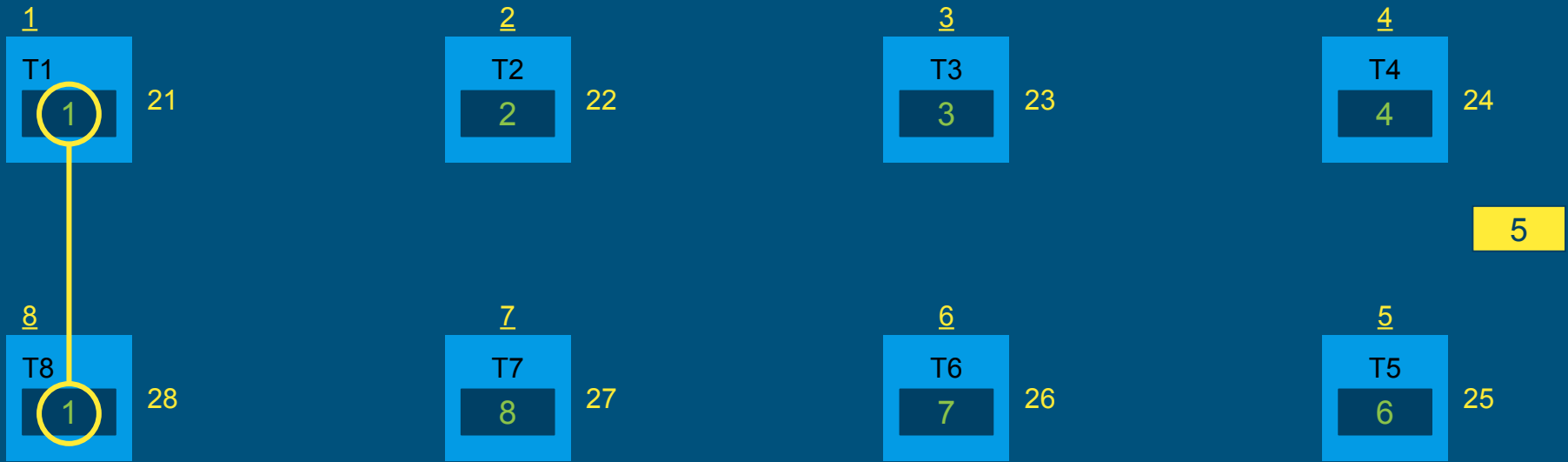
(byestand ή share relay\* mitchell)

Διατάραξη της κίνησης  
των διανομών

(καθυστέρηση και επιτάγχυση)

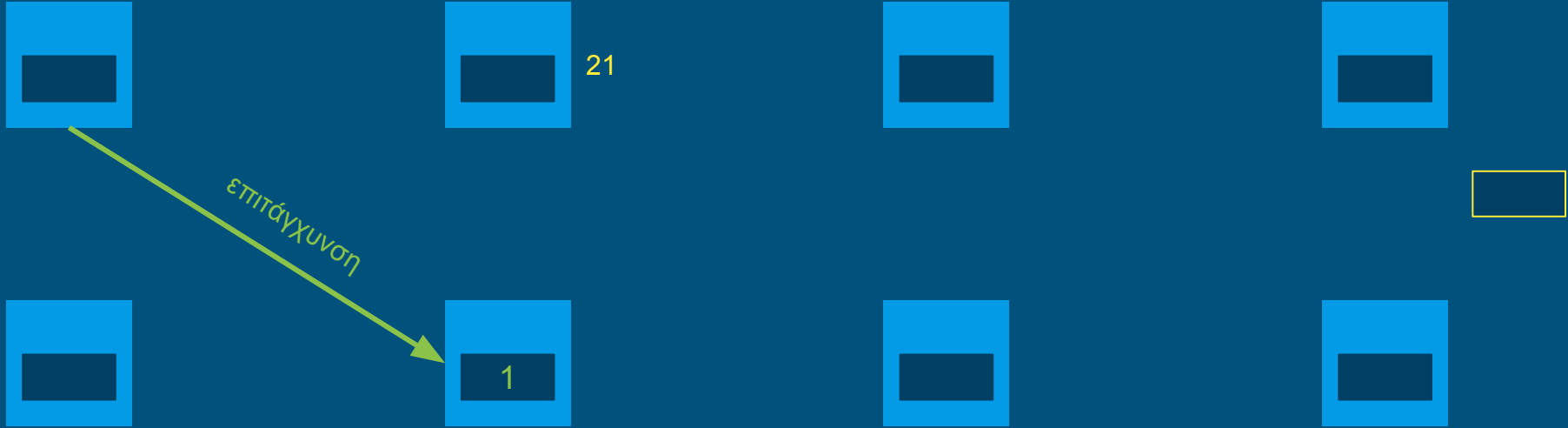
- Δύο συνεχόμενα τραπέζια (συνήθως το 1ο και το τελευταίο) παίζουν πάντα το ίδιο set διανομών (επιτάγχυση).
- Ανάμεσα στα “απέναντι” από αυτά τραπέζια, υπάρχει 1 set διανομών που “κάθεται” για 1 γύρο (καθυστέρηση).

# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ1)



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, $\Gamma 2$ )

—





# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ3)



21



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ4)!

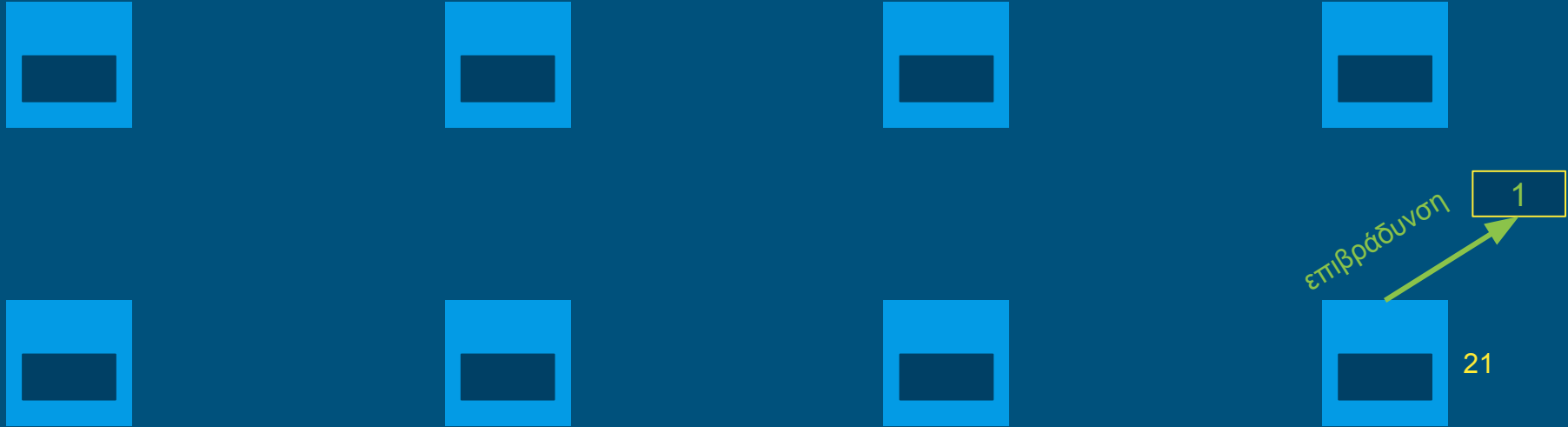


21



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός, Γ5)!

—



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (ζυγός αριθμός)

---

## Πιθανά προβλήματα

- Να ξεχάσετε το ρελέ (T+1 set)
- Να ξεχάσετε το standby (T-1 set)
- Να μετακινηθούν λάθος οι διανομές από και προς το standby
- Να τα ξεχάσετε όλα μαζί

## Λύσεις

- Ακυρώστε τις διανομές του τελευταίου
- Βάλτε ένα έξτρα σει στο standby
- Διορθώστε τις διανομές, εφαρμόστε τον N15
- Μετατρέψτε την κίνηση σε Mitchell με πήδημα - εξετάστε την περίπτωση να γίνετε δάσκαλος

Μέρος 1β : Rover / Bye

---

# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (rover)

---

## Ζεύγος Rover

- Επιπλέον ζεύγος που κάθε φορά παίζει στη θέση ενός σταθερού.
- Η κίνηση του Rover είναι ομαλή μόνον όταν ο αριθμός των τραπεζιών είναι πρώτος αριθμός (3, 5, 7, 11, 13 ...).

## Σύγκριση Rover / Bye

- Με rover μπορούμε να κόψουμε γύρο (μονός αριθμός τρ. ή ζυγός με πήδημα) χωρίς πρόβλημα.
- Το rover δεν απαιτεί επιπλέον τραπέζι.

# Μέρος 1γ : Καθυστερημένα ζεύγη



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (bye / νέα ζεύγη)

---

## Bye

- Σε μονό αριθμό τραπεζιών:  
bye ή rover
- Σε ζυγό αριθμό τραπεζιών:  
bye (έναν Βορρά από το relay) ή Rover

## Επιπλέον ζεύγος

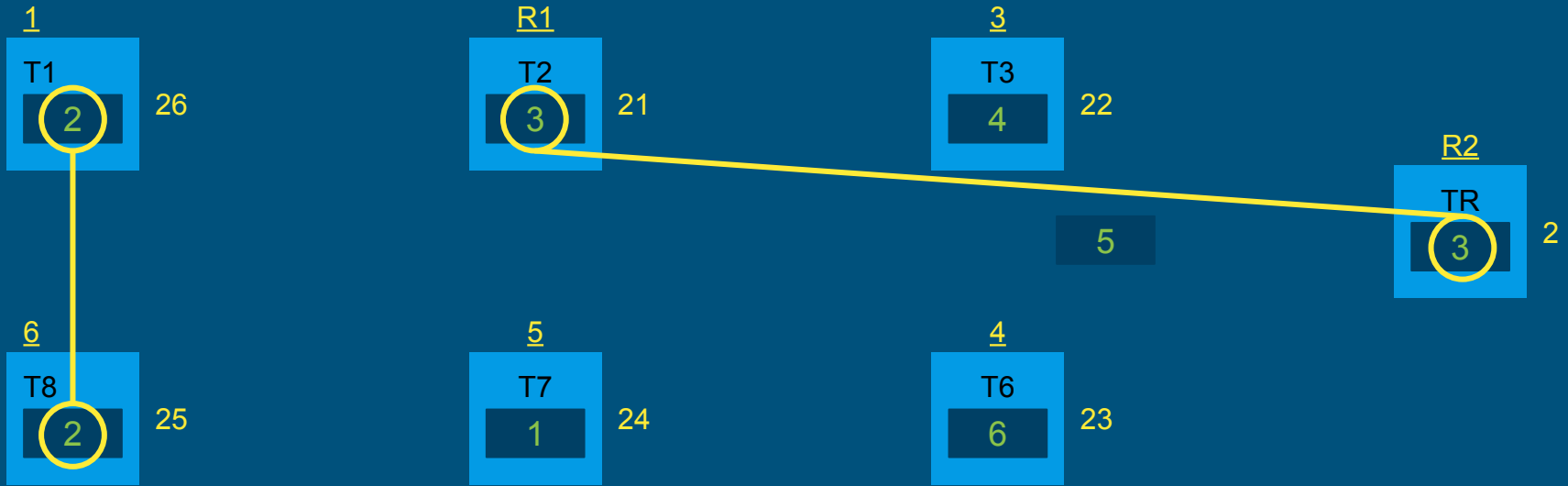
- Rover

## Δεύτερο ζεύγος

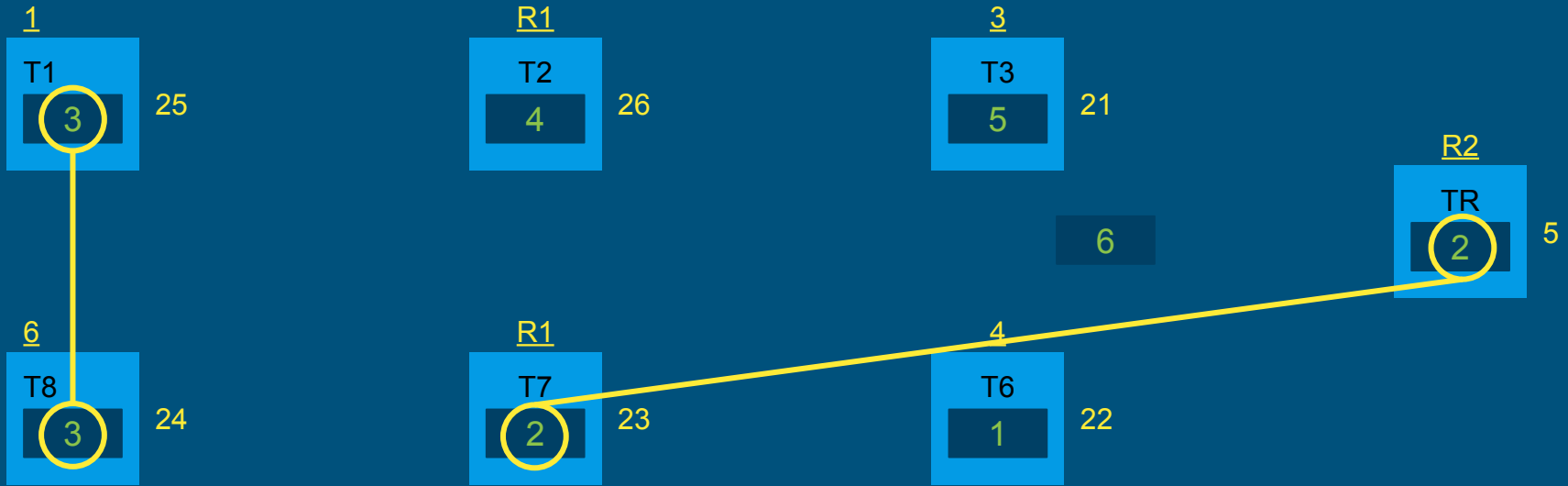
- Σταθερός σε νέο τραπέζι, παίζει με ΑΔ το ζεύγος που εκτοπίζει το πρώτο rover, relay τις διανομές



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (2 νέα ζεύγη, Γ2)



# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (2 νέα ζεύγη, Γ3)



# Μέρος 1δ : Επέκταση

---

# Κινήσεις Ζευγών: extended mitchell

---

## Επέκταση

- Διευκολύνει ώστε να παίζουμε τον επιθυμητό αριθμό διανομών.
- Εξαιρετικά χρήσιμη σε πρωταθλήματα.
- Γνωστή και ως hesitation mitchell

## Πώς γίνεται

- Στο τελευταίο τραπέζι έχουμε 2 κινητούς: το ζεύγος παίζει πρώτα ΑΔ, μετά ΒΝ και μετά πάει στο 1ο τραπέζι.
- ... άρα χρειαζόμαστε επιπλέον set
- Αυτό μπαίνει standby

# Μέρος 1ε : Σπάνιες κινήσεις

---

# Κινήσεις Ζευγών: mitchell (σπάνιες κινήσεις)

---

- American Whist Movement (μονός αριθμός)
- Criss-Cross Mitchell (πολλαπλάσιο του 4)
- Double (Triple) Hesitation Mitchell
- Pivot / Appendix / Bowman / Ewing
- Stagger Mitchell (ζυγός αριθμός)
- Blackpool / Revenge / Twin Relay\*
- Διανομές 1 επάνω, ΑΔ 2 επάνω
- Δύο όμιλοι ΑΔ με αντίστροφη κίνηση, κινούν αντίθετα τις διανομές, αλλαγή διανομών.
- Επιπλέον επέκταση
- Πρόσθεση 1½ τραπεζιού με κοινές διανομές.
- Κοινές διανομές, αλλαγή διανομών.
- 2 standby, T+2 set, 0-1-2 επιπλέον γύροι.

Μέρος 1στ : Howell



# Κινήσεις Ζευγών: howell

---

## Περιγραφή

- Ένα ή περισσότερα σταθερά ζεύγη.
- Τα υπόλοιπα κινούνται στην αίθουσα, παίζοντας άλλοτε ως BN και άλλοτε ως ΑΔ.

BN	ΑΔ	Set
<u>8</u>	1	1
3	6	4
2	7	6
5	4	7



# Κινήσεις Ζευγών: howell (μυστικά)

## Μυστικά του Howell

- Κινητά ζεύγη = σετ = γύροι
- Η πρόοδος των διανομών είναι ομαλή (1 τραπέζι κάτω). Εξαίρεση τα 3 τραπέζια.
- Η διαφορά των αριθμών των ζευγών είναι διαφορετική στα τραπέζια.
- Μπορούμε να βάλουμε rover, σταθεροποιώντας το νέο ζεύγος σε κάποιο τραπέζι

BN	AΔ	Set
<u>8</u>	1	1
standby		2-3
3	6	4
standby		5
2	7	6
5	4	7

# Μέρος 2ο : Ομάδες



# Κινήσεις Ομάδων: βασικές κινήσεις

---

## Round Robin

- Θα παίξουν όλοι εναντίον όλων.

## Knockout

- Οι νικητές και οι ηττημένοι κάθε γύρου παίζουν μεταξύ τους.

## Swiss

- Παίζει ο 1ος με τον 2ο, κ.ο.κ. αρκεί να μην έχουν ξαναπαίξει.

## Συνδυασμός (κύπελλο)

## Danish

- Παίζει ο 1ος με τον 2ο, κ.ο.κ.

## Mini Match

- Παίζουν όλοι εναντίον όλων από λίγες διανομές σε πολλές ημερίδες.

# Κινήσεις Ομάδων: κατηγορίες

---

## Πλήρεις

- Σε κάθε συνάντηση παίζουμε όλες τις διανομές με τον ίδιο αντίπαλο.
- Κάθε ημερίδα έχει 1 ή περισσότερες συναντήσεις.
- Με μονό αριθμό ομάδων έχουμε **Bye** (1 ομάδα δεν παίζει) ή **Τριολέ** (3 ομάδες σχηματίζουν τρίγωνο και παίζουν μεταξύ τους).

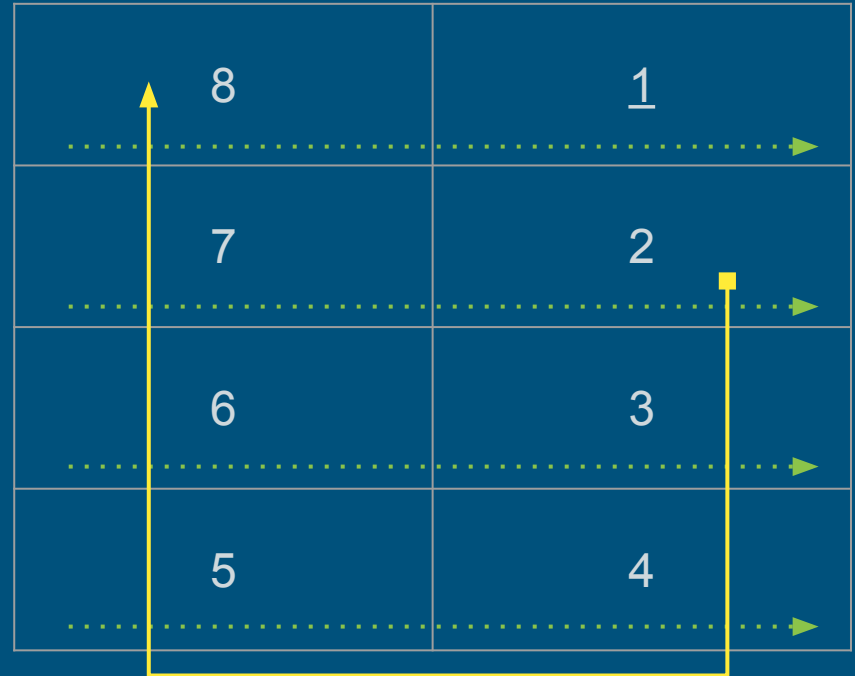
## Mini Match

- Σε κάθε συνάντηση παίζουμε μερικές από τις διανομές που θα παίζουμε με τον αντίπαλο.
- Σε κάθε ημερίδα γίνονται όλες οι συναντήσεις των ομάδων.
- Παίζουμε αρκετές ημερίδες, ώστε, τελικά, να έχουμε συμπληρώσει τον επιθυμητό αριθμό διανομών / αντίπαλο.

# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (round robin)

## Ζυγός Αριθμός

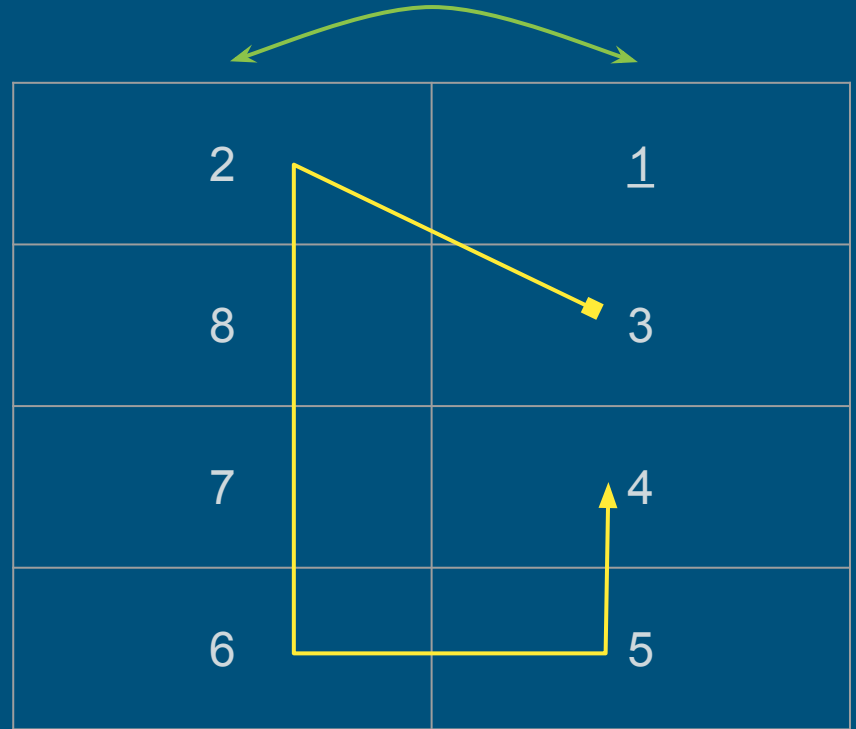
- Σε έναν πίνακα με 2 στήλες, γράφουμε επάνω δεξιά τον αριθμό 1.
- Συμπληρώνουμε τους υπόλοιπους αριθμούς.
- Η ομάδα της 1ης στήλης είναι η ομάδα έδρας.
- Οι οριζόντιες γραμμές δείχνουν τις συναντήσεις: η 1η στο 1ο τραπέζι, κ.ο.κ.



# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (round robin)

## Ζυγός Αριθμός

- Για τον επόμενο γύρο, κρατάμε την ομάδα 1 σταθερή. Οι υπόλοιπες ομάδες κατεβαίνουν ένα τραπέζι.
- Στους ζυγούς γύρους, αλλάζουμε τις ομάδες του τραπέζιού 1 μεταξύ τους.
- Συνεχίζουμε την κίνηση για  $(N-1)$  γύρους.



# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (round robin)

## Μονός Αριθμός (bye)

- Επιλέγουμε 1 αριθμό που θα εκπροσωπεί την ομάδα που λείπει (**bye**).
- Ακολουθούμε το πρόγραμμα των ζυγών ομάδων.
- Συνήθως βάζουμε ως bye την ομάδα 1...

8	1
7	2
6	3
5	4

# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (round robin)

## Μονός Αριθμός (Τριολέ, 7+ ομάδες)

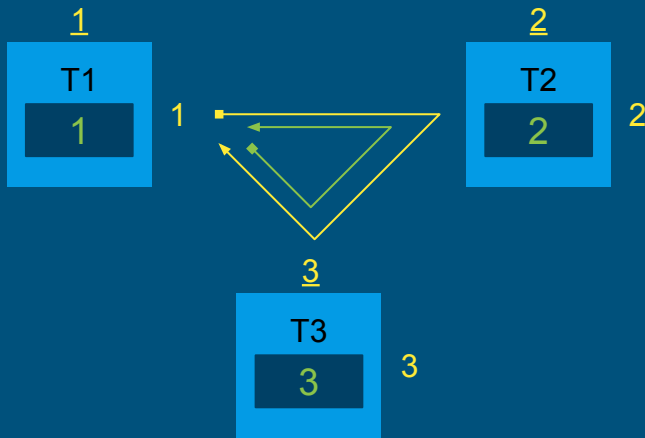
- Μία ομάδα παραμένει μόνιμα στο τριολέ
- Κάθε φορά την συναντούν άλλες 2 ομάδες, με ίδιο αρ. διανομών και παίζουν ένα Mitchell 3 τραπεζίων (2 γύροι).
- Οι υπόλοιπες κάνουν δύο συναντήσεις “γιαστί”.

Γ1	2 x 3	5 x 6	<u>7</u> - 1 - 4
Γ2	3 x 5	6 x 2	
Γ3	3 x 4	6 x 1	<u>7</u> - 2 - 5
Γ4	4 x 6	1 x 3	



# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (τριολέ)

- Κάθε ομάδα σε 1 τραπέζι, ανακατεύουν.
- $\Delta$  επάνω,  $\Delta$  διανομές κάτω, 2 φορές.
- Σε swiss: μισές διανομές από τους άλλους.



	T1	T2	T3
έναρξη	7 x 7 [S1]	1 x 1 [S2]	4 x 4 [S3]
$\Gamma 1$	7 x 4 [S2]	1 x 7 [S3]	4 x 1 [S1]
$\Gamma 2$	7 x 1 [S3]	1 x 4 [S1]	5 x 7 [S2]

# Κινήσεις Ομάδων: πλήρεις (round robin)

---

## Παρατηρήσεις

- Δεν πρέπει να αλλάξουμε μεταξύ τους ομάδες από 2 διαφορετικά τραπέζια.
- Αν πρέπει να παίξουμε 1 (από 2) ημίχρονα και να τελειώσει η ημερίδα, προσοχή στο τριολέ.
- Οι μονές ομάδες με bye έχουν διάρκεια 1 γύρο παραπάνω από αυτές με τριολέ.
- Η επιλογή bye / τριολέ εξαρτάται από πλήθος ομάδων και διαθέσιμο χώρο.

# Μέρος 3ο : Ατομικός

---

# Κινήσεις Ατομικού

---

## Περιγραφή

- Σε κάθε γύρο (διανομή?) αλλάζουν θέση οι παίκτες.
- Ατομική κατάταξη.
- Πολλές κινήσεις, μόνο με κάρτες (Shomate).
- Σε “πρώτο” αριθμό τραπεζιών, εύκολη κίνηση (Rainbow).

## Παρατηρήσεις

- Επιθυμητό το κοινό σύστημα σε όλους τους παίκτες.
- Επιθυμητό κοινό παικτικό επίπεδο.
- Ημερίδα “καλωσορίσματος” ή “σύσφιξης σχέσεων”.
- Έχουν γίνει και μεγάλοι αγώνες ατομικού.