



Idébank - för Bridgeklubbens tävlingsansvariga

Barometer utan brickläggning för 3-6 bord

För tävlingar över en kväll på cirka 30 brickor (alla behöver inte möta alla, man kan bryta efter en udda rond) går det att ordna barometertävlingar utan att lägga brickor i förväg om man är 3-6 bord.

Vi rekommenderar att man lägger första ronden på förhand dock.

För 3 eller 4 bord lägger man ut lämpligt antal brickor (ofta 1) på varje bord och låter spelarna blanda. Brickorna cirkulerar mellan borden och resultatet räknas ut efter varje rond.

För 5 eller 6 bord kan man spela enligt nedanstående schema med uträkning efter varannan rond, även här är principen att brickorna cirkulerar. Första ronden spelar man dock separat, med gemensamma brickor (det är alltså bra om man kan få dubletter av brickorna 1-3).

Brickorna blandas i alla jämna ronder. Fullständiga guidekort bör skrivas ut då flyttningen är oregelbunden. Kan vara svårt med BridgeMate, då dessa flyttsscheman inte finns som förval.

Rond	Bord 1		Bord 2		Bord 3		Bord 4		Bord 5	
	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor
1	10-1	1-3	7-5	1-3	6-2	1-3	4-8	1-3	3-9	1-3
2	10-2	4-6	3-8	4-6	7-4	4-6	5-9	7-9	1-6	7-9
3	10-3	7-9	4-2	7-9	8-7	7-9	6-5	4-6	9-1	4-6
4	10-4	10-12	2-5	10-12	1-3	10-12	6-7	13-15	9-8	13-15
5	10-5	13-15	4-1	13-15	2-3	13-15	8-6	10-12	7-9	10-12
6	10-6	16-18	3-7	16-18	9-4	16-18	1-5	19-21	2-8	19-21
7	10-7	19-21	6-9	19-21	4-3	19-21	5-8	16-18	1-2	16-18
8	10-8	22-24	9-2	22-24	7-1	22-24	5-4	25-27	3-6	25-27
9	10-9	25-27	2-7	25-27	8-1	25-27	5-3	22-24	6-4	22-24

Rond	Bord 1		Bord 2		Bord 3		Bord 4		Bord 5		Bord 6	
	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor	NS-ÖV	Brickor
1	12-1	1-3	9-10	1-3	7-6	1-3	4-11	1-3	3-8	1-3	2-5	1-3
2	12-2	4-6	1-10	4-6	4-3	4-6	6-5	7-9	9-8	7-9	11-7	7-9
3	12-3	7-9	2-10	7-9	1-4	7-9	6-9	4-6	8-11	4-6	7-5	4-6
4	12-4	10-12	5-11	10-12	2-9	10-12	10-7	13-15	3-6	13-15	8-1	13-15
5	12-5	13-15	11-2	13-15	9-4	13-15	7-8	10-12	10-3	10-12	6-1	10-12
6	12-6	16-18	7-3	16-18	11-10	16-18	5-4	19-21	9-1	19-21	8-2	19-21
7	12-7	19-21	11-3	19-21	10-6	19-21	5-9	16-18	1-2	16-18	8-4	16-18
8	12-8	22-24	10-5	22-24	3-9	22-24	1-11	25-27	2-7	25-27	4-6	25-27
9	12-9	25-27	3-5	25-27	8-10	25-27	11-6	22-24	1-7	22-24	4-2	22-24
10	12-10	28-30	9-11	28-30	4-7	28-30	6-2	31-33	3-1	31-33	5-8	31-33
11	12-11	31-33	10-4	31-33	7-9	31-33	6-8	28-30	2-3	28-30	5-1	28-30



Facitbarometer

Häften med sitsar och resultat på varje bricka från SM-finaler eller andra tävlingar kan användas som facitbarometer. Det behövs bara ett exemplar av varje bricka.

Någon måste "offra sig" att lägga brickorna och göra iordning facit. **Tips:** Detta kan vara någon anhörig det behöver ju inte ens vara en bridgespelare.

Varje par får sin poäng direkt ur facit efter vad resultatet visat på "grundtävlingen". Att alla paren inte spelar samma brickor samtidigt betyder inget. De kan summera sina resultat löpande, lägg med facit i brickan. Om resultat saknas tar man medelpoängen mellan närmast högre och lägre resultat som tidigare utdelats.

Paul Jones

Man anmäler sig i lag om fyra spelare. Tävlingen går över tre omgångar och i varje lag ska varje spelare ha ny partner från sitt lag i varje omgång.

I övrigt spelas tävlingen som vanlig partävling.

Resultaten blir dels individuella, dels med poäng för varje lag (summan av två pars resultat i varje omgång). Stöd finns i Ruter för att räkna tävlingen, all information här: http://db.svenskbridge.se/ruter/doc/doc/ruter_paul_jones.pdf.

Medeltävlingar

Segrare blir det par som kommer närmast medel. Alla par under medel placeras dock efter alla par över medel. Det blir ganska spännande på slutet när man inte vet om motståndarna försöker ge bort poäng (vilket man kanske själv också vill) eller ta poäng. **OBS!** Ej mp-grundande.

%	65	58	55	52	49	48	46	45	40	38
Plac	4	3	2	1	5	6	7	8	9	10

Äggtävling

Varje par vinner så många ägg som det är poäng till närmast följande par. Varianten att alla får t ex 40 ägg (eller annat antal) för att sedan erhålla ett ägg per poäng från närmast följande men samtidigt "betala" ett ägg per poäng till närmast högre rankat par. Räcker inte äggen får man ge de man har.

Board-a-Match

En lagtävling med parberäkning. T ex åtta lag med Dubbel oändlig Howell-flyttning. Minsta positiva skillnad ger 2 poäng, lika ger en poäng var och förlost 0 poäng. Lagen möter varandra på 3-6 brickor. Resultatet slutar från 12-0 till 0-12 i varje rond. Alla spelar samma brickor i varje rond. Ex.vis om ett lag spelar hem en slam som det andra laget får straff i ger det 2-0. Om samma lag (slamlaget) spelar 2S= och det andra 1NT+1. Vinner det andra laget med 2-0. Det står lika efter två brickor.

Klubbmatch

Varför inte bjuda in grannklubben på en klubbmatch med 7 par? Använd Ruters guidekort för klubbmatch där hemmaspelarna sitter still i de första 14 brickorna för att de sedan ska vandra nästa halvleks 14 brickor. Vid användning av Ruter, räknar programmet ut ställningen i klubbmatchen efter varje rond. Med fördel kan presentationen "Aktuell ställning" i Ruter användas.

Tototävling

En lite extra knorr på en vanlig klubbävling och spela Toto eller Dagens Dubbel. Om man dessutom använder hcp-beräkning blir ovissheten ännu större.

Poängserie

Tävlingen omfattar ett antal spelkvällar, men deltagarna är inte tvugna att ställa upp varje gång. Principen är att paren får räkna exempelvis de två (tre eller alla) bästa placeringarna under en månad eller kanske de sex bästa "platssiffrorna" under sommarperioden.

Det finns flera varianter hur man räknar: %, totalpoäng, poäng baserad på placering, extra bonus eller som den här varianten vid varierande parantal.

Antal par	Placering	Placeringspoäng
8	1	7
12	3	7
28	9	11
32	10	13

Om ingen placering är delad ger första kvällen 7 dvs. antalet besegrade par. Andra kvällen har man besegrat 9 men fått stryk av 2 som ger 9-2=7. Tredje ger 19-8=11 och fjärde 22-9=13.

Man kan också underlätta för spelare utan fast partner att spelreglerna föreskriver att man måste spela med olika partners för att få räkna en "platssiffra". Glöm inte att handikapp kan ge plus.

De flesta av ovanstående tävlingsformerna kan ni läsa om i boken "Tävlingsledaren" som beställs från www.bridgeforlaget.se den borde finnas i varje klubblokal. Det hela finns också förberett i Ruter.

Gröna Hissen

En barometer där det par som ligger först möter det par som är på andra plats osv. Detta gäller så länge som paren inte har mötts tidigare under tävlingen. Om man har mötts tidigare så fortsätter man ner i resultatlistan tills man hittar ett par man inte tidigare mött. En variant kan vara att när X antal ronder återstår så kan 1:an möta 2:an oavsett om de mötts tidigare i tävlingen på så sätt brukar det bli spännande avslutningar. Finns under specialtävlingar i ruter.

Kisa-tävling

Partävling där du först spelar ett kval och sedan delar in fältet i en A och B-final. B-finalen börjar om på noll medan A-finalen tar med sig sin proportionerliga poäng (Detta får man räkna ut för hand och föra in i ruter manuellt). Kan spelas som tvåkvällarstävling där kvalet är första kvällen och finalerna nästa kväll alternativt ha kvalet innan kaffet och finalerna efter pausen. Är det många par så är det inga problem att ha flera finaler.

Hö/Lå eller Pro/Am

Ett bra sätt att få nybörjare att börja spela på er klubb är att låta dem lära känna de mer rutinerade spelarna.

Hö/Lå-tävlingar sätter ni gränserna för själva beroende på vad som passar in hos er men det kan t.ex. vara att en i paret max får ha klövernä. Det brukar också vara vanligt att man inte får spela med samma spelare mer än ex. två gånger. Tävlingarna spelas som vanliga partävlingar.

Handikapp i lagtävling

I lagtävling kan man spela med handikapp genom att man ger det "sämre" laget ett visst antal imp per bricka i förgåva. Man kan använda spelarnas nationella handikapp, lämpligen spel-hcp, som underlag för beräkning av handikappet, eller lagens lokala divisionstillhörighet om man så vill.

En modell att använda det nationella handikappet är följande:

- Lag A och Lag B ska mötas i en match över 24 brickor.
- De fyra spelare som ska delta i den aktuella matchen har följande snitthandikapp:
 - o Lag A: 16.36
 - o Lag B: 37.18
- Beräkna hcp-skillnaden mellan de båda lagen:
 - o $37.18 - 16.36 = 20.82$
- Dividera därefter med 10:
 - o $20.82 / 10 = 2.08$
- Multiplicera med antalet brickor matchen omfattar, i aktuellt exempel 24:
 - o $2.08 \times 24 = 49.92 \approx 50$

Lag B startar således matchen med 50 imp i förgåva. Man kan naturligtvis välja att dividera med något annat tal än just 10. Ju högre tal, desto mindre blir kvoten och vice versa. Var bara noga med att informera spelarna om hur handikappförgåvan beräknas.

Handikapp i partävling

Varför inte spela alla klubbens vanliga partävlingar med handikapp? Handikappsystemet är automatiskt integrerat i Ruter och resultaten publiceras då i BIT såväl med som utan handikapp. Det finns dem som tror att det kostar klubben extra att spela med handikapp, men så är inte fallet.

Det finns heller inget som hindrar att man spelar silver- eller guldävling med handikappberäkning, t.ex. för att dela ut priser i båda resultatkategorierna. Därremot måste mästarpoäng i silver- och guldävlingar alltid delas ut utifrån resultatlistan utan handikapp.

Spel i styrkeindelade grupper

Spelare som är i början av sin bridgekarriär är inte alltid så bekväma med att behöva möta klubbens rutinerade par. En klubb som har många par vid sina tävlingstillfällen har förstås lättare att ordna till gruppspel så att de mindre rutinerade kan spela i en grupp helt för sig själva.

Klubbar med färre par vid sina tävlingstillfällen kan i många fall lösa problematiken genom att låta de mindre rutinerade spela i en egen grupp, men med gemensam topscoreberäkning med den rutinerade gruppen. Det finns även andra lösningar vid vissa parantal, t.ex. att använda sig av tävlingsformen Invävd Howell – i den möter man enbart par inom en och samma grupp (undantaget vid udda bordsantal, då man därutöver möter ett (1) par från motsatt grupp).

Chairmans Cup i miniformat

Chairman's Cup är ett av Bridgefestivalens flaggskepp och spelas med ett inledande kval i form av Gröna Hissen och därefter cupspel, såväl i en s.k. huvudcup som i en bonuscup. Kan spelas med Hcp.

På klubbnivå kan man ordna en minivariant av Chairman's Cup. Med t.ex. 16 lag kan man spela så här:

- **Kväll 1 – 4**
 - o Kval, Gröna Hissen, 8 st 12-brickorsmatcher
 - i. Efter kvalets slut väljer 1:an – 7:an i turordning åttondelsfinalsmotståndare bland lagen placerade 9 – 16 (8:an får det lag som "blir över" på nedre halvan).
- **Kväll 5**
 - o Åttondelsfinal, cupmatch över 24 brickor
 - i. Vinnarna går till huvudcupens kvartsfinal
 - ii. Förlorarna går till bonuscupens Kvartsfinal A
- **Kväll 6**
 - o Huvudcupens kvartsfinal, cupmatch om 24 br.
 - i. Vinnarna går till huvudcupens semifinal
 - ii. Förlorarna går till bonuscupens Kvartsfinal B
 - o Bonuscupens Kvartsfinal A, cupmatch om 24 br.
 - i. Vinnarna går till bonuscupens Kvartsfinal B
 - ii. Förlorarna är ute ur turneringen
- **Kväll 7**
 - o Huvudcupens semifinal del 1(2), cupmatch över 48 brickor (2 kvällar à 24 brickor)
 - o Bonuscupens Kvartsfinal B, cupmatch om 24 br.
 - i. Vinnarna går till bonuscupens Semifinal A
 - ii. Förlorarna är ute ur turneringen
- **Kväll 8**
 - o Huvudcupens semifinal del 2(2), cupmatch över 48 brickor (2 kvällar à 24 brickor)
 - i. Vinnarna går till huvudcupens final
 - ii. Förlorarna går till bonuscupens Semifinal B
 - o Bonuscupens Semifinal A, cupmatch om 24 br.
 - i. Vinnarna går till bonuscupens Semifinal B
 - ii. Förlorarna är ute ur turneringen
- **Kväll 9**
 - o Huvudcupens final del 1(2), cupmatch över 48 brickor (2 kvällar à 24 brickor)
 - o Bonuscupens Semifinal B, cupmatch om 24 br.
 - i. Vinnarna går till bonuscupens Final
 - ii. Förlorarna är ute ur turneringen
- **Kväll 10**
 - o Huvudcupens final del 2(2), cupmatch över 48 brickor (2 kvällar à 24 brickor)
 - i. Segrarna tituleras cupvinnare, förlorarna blir tvåa.
 - o Bonuscupens Final, cupmatch över 24 brickor
 - i. Vinnarna blir trea i tävlingen, förlorarna blir fyra.

Silverstege

Tävlingen är en lagtävling och spelas med 4-manna beräkning.

Två 12-brickors matcher, utan halvleksbyte, spelas per omgång (spelkväll). Alla matcher spelas med samma brickor (duplicerade). Vid udda antal lag, spelar de tre sista lagen i Silverstegen en "3-lags-match". Vid varje matchtillfälle möter 1:an 2:an, 3:an möter 4:an och så vidare bland de närvarande lagen. Detta innebär att lag med ungefär samma spelstyrka möter varandra ("bättre lag möter andra "bättre" lag och de "mindre rutinerade" möter andra "mindre rutinerade").

I varje match om 12 brickor spelas om 10 silver- och rankingpoäng enligt 25-0 skala. Vid första speltillfället spelas en partävling med IMP-beräkning för att placera lagen till första Silverstegen.

Ungefärliga hålltider vid spel i Silverstegen:

- 18.30 Senaste anmälningstid och upprättande av spelschema för omgångens match 1.
- 18.40 Omgångens match 1.
- 20.15 Paus och upprättande av ny silverstege och spelschema för omgångens match 2.
- 20.30 Omgångens match 2.

För varje lag ska en lagkapten finnas. Lagkaptenen får endast spela i "sitt" lag. I laget får hur många spelare som helst delta (dock ej fler än fyra per match). Spelarna är inte bundna till ett visst lag utan kan under säsongen spela för flera lagkaptener. Lagkaptenen fördelar lagets prispengar och priser.

Nya lag kan börja när som helst under spelsäsongen men startar då "underst" på Silverstegen.

Vinst innebär avancemang på Silverstegen. Förlust innebär tappad placering.

För rörelse på Silverstegen, turordning:

Frånvaro: Laget tappar ett bord per omgång (spelkväll).

Vinst: Laget går upp till närmast högre bord för varje segermatch (minsta segermarginal gäller. Helpoäng räknas vid lika IMP).

Förlust: Förlorande lag tappar till närmsta lägre bord.

För mera information kontakta kansliet, kansliet@svenskbridge.se.