

ALERTS

Monatliches Mitteilungsblatt des Bridgeclub Alert Darmstadt

Nr. 7

Juli 94

Jens Harbarth (Sportwart)

Turniere:

Im Juli werden folgende Turniere gespielt:

6.7.	Teamturnier	13.7.	Paarturnier
20.7.	Teamturnier	27.7.	Paarturnier
3.8.	Teamturnier		

jeden Montag ist Stammtisch (Lernabend) im Schubert, 19.30.

Ergebnisse:

1.6.	(6 Teams)	Vinca, Marc & Werner, Jens
8.6.	(7 Paare)	Alex, Werner
15.6.	(3 Teams)	Clarence, Gabi Werner, Ehepaar Leihner
22.6.	(12 Individualisten)	Bernd K.
25.6.	(Teamkampf gegen Utrecht)	Darmstadt siegt mit 120 IMPs Differenz

Andere Turniere:

11.6. Hessische Teammeisterschaft in Frankfurt:

In der oberen Gruppe platzierten sich Niko, Bernd B., Günther und Peter genau in der Mitte von 13 Teams. Zwei der drei Teams in der zweiten Gruppe konnten die Chance für einen Doppelsieg leider nicht nutzen, so blieb es dann beim dritten Platz für Werner, Martin, Hans-Peter und Jens, direkt hinter den zweiten Anja, Tanja, Michael und Hartmut Kondoch. Clemens, Michael Schröpl, Jan und Partner konnten der roten Laterne knapp entgehen.

Ankündigungen:

1.) Am Samstag, den 16.7. findet unser erstes Bridge-Seminar statt. Unter der Leitung von Bernd K. und Niko gibt es was zu lernen, vermutlich hauptsächlich über Bridge! Veranstaltungsort ist das Gemeindezentrum der Waldkolonie, Paul-Gerhardt-Platz. Genaue Informationen gibt es bei Bernd Kopp. Ich würde es für sinnvoll halten sich anzumelden, da der hoffentlich auftretende Ansturm dann besser zu organisieren ist.

Teamliga:

Es ist geschafft! Durch einen deutlichen 25:3 Sieg über die Aufstiegs Konkurrenten aus Wiesbaden konnte unser erstes Team in die nächste Liga aufsteigen. Hans-Peter, Martin, Werner und Jens werden in dieser Zusammensetzung also in der 2. Bezirksliga weiterspielen. Von da aus führt der Weg dann direkt über die 1. Bezirksliga, die Regionalliga, die 2. Bundesliga in die 1. Bundesliga. Mit dem Titel dort können wir also leider frühestens im Jahre 1999 rechnen, Verzögerungen sind wohl auch nicht ganz ausgeschlossen...

Das Team mit Ruth und Bernd, Claus und Alex konnte schon vor ihrem letzten Kampf nicht mehr aufsteigen, da sich die Dietzenbacher auch im letzten Versuch keine Blöße gaben. Trotz allem wurden mit **101 IMPs** Unterschied ein weiteres Aschaffener Team geschlagen, 100 IMPs Unterschied wäre noch ein 25:1 gewesen...

Utrecht 1994:

Ein tolles Wochenende liegt hinter uns, Organisation, sowie Wetter ließen keine Wünsche offen. Ich möchte an dieser Stelle allen Beteiligten für ihre Beiträge zu diesem großen Erfolg danken, besonders aber dem "Cheforganisator" Stephan, "Fleischlieferantin" Gabriele und "Grillmeister" Laszlo. Es wäre zu schwierig, die vielen Kleinigkeiten aufzuzählen, die von Anderen beigetragen wurden. Eigentlich ist das auch gut so, denn wenn wir alle zusammen so ein Fest tragen, ist es doch sowieso viel schöner. Insgesamt konnten wir 22 Mitglieder von Alert begrüßen, dazu 20 Utrechter und zahlreiche Gäste, also irgendeine Zahl knapp unter 60.

Beim großen Städtekampf konnte das Alert-Team mit 120 IMPs bei 150 Boards gewinnen. Ich glaube, wir haben in Utrecht in ähnlicher Höhe gesiegt. Im einzelnen spielten für Alert:

1.) Niko, Bernd B. & Günter, Peter	+57 IMPs
2.) Anja, Werner & Ruth, Bernd K.	+51 IMPs
3.) Clemens, Thomas & Stephan, Michael	+17 IMPs
4.) Elke, Laszlo & Ute, Gabriele & Suji, Vinca	+3 IMPs
5.) Tanja, Alex & René, Claus	-8 IMPs

Rätselecke :

von Niko Bausback

Gefahr: Alle Teiler : West

♠ 10 6 4 3
♥ A D 10 2
♦ K
♣ 9 7 5 3
N
S
♠ A B 9
♥ K B 5
♦ A 9 5 2
♣ K B 4

Frage 1 : Wie sollte die Reizung ablaufen nachdem der linke Gegner (also der , der links sitzt) die Feindseligkeiten mit 1 ♦ eröffnet hat und sich auch noch erdreistet, seine Farbe noch einmal zu wiederholen?

Frage 2 : Nach langen Irrungen und Wirrungen ist man auf Süd in unserem Lieblingskontrakt von 3 Ohne gelandet. Phantasielos greift der Gegner ♦ Dame an die wir chauvinistisch mit dem König erlegen. Die 2 und die 3 komplettieren den 1. Stich.(Markierung: hoch/niedrig ,positiv, Länge) Der erste Versuch einen Stich zu ergattern, scheitert kläglich als ein kleines ♠ zum Bube an den König verliert. Der häßliche Gegner setzt mit ♦ Bube fort, der unter Überprüfung des gegnerischen Markierungssystems bei Stich gelassen und dabei von einer ♣ - und 2 ♦ - Karten begleitet wird. Nach 3 minütlicher Trance produziert der h.G. die ♥ 9.

Welche Gedankengänge lassen uns doch noch den Applaus der 23 Kibitze beim Kampf um die ALERTS-Teammeisterschaften 1997 ernten?

PS.: Die Lösungen gibt's natürlich erst nach 1997 bis dahin ist der Diskussion Tür und Tor geöffnet.

Regelecke:

Der Titel des Beitrags zur Regelecke lautet wie letztes Mal: **Scoremethoden** für Turniere

Teamturniere:

Die meisten Teamturniere werden mit IMPs gescort. Die Ergebnisse eines Teams werden für jedes Board gegeneinander aufgerechnet. Mit Hilfe der IMP-Tabelle wird aus der absoluten Differenz der Anschriften ein Score errechnet, jeweils positive oder negative IMPs entsprechend des Ergebnisses.

Ein KO-Match gewinnt das Team, das mehr IMPs gewinnt. In einem Turnier über mehrere Runden wird mit Hilfe der IMP-Differenz ein Ergebnis in Victory Points ermittelt. Pro Kampf werden insgesamt 30 VPs an die beiden Seiten vergeben, ein 15:15 bedeutet Unentschieden. Je nach der Höhe der Differenz gibt es bis zu 25 VPs zu gewinnen, nach unten ist die Grenze 0. Die obere Grenze von 25 VPs soll zu extreme VP-Gewinne verhindern, daher ist die Steigerung von 25:5 eben 25:4 und nicht 26:4. Welche IMP-Differenz am Ende zu welcher Victory Point Verteilung führt, hängt von der Anzahl der gespielten Boards ab. Bei 6 Boards genügen 26 IMPs für ein 25:5, bei 16 Boards braucht es dafür immerhin schon 42 IMPs.

In Amerika ist eine andere Scoremethode in Benutzung, ähnlich derer beim Schach. Es gibt für einen Sieg schlicht einen Punkt, ein Unentschieden zählt einen halben Punkt. Unentschieden ist dabei nicht nur exakte IMP Gleichheit, sondern auch ein Paar IMPs in jede Richtung, 2-3 oder so. Diese Regel verhindert, das ein Team durch mehrmaliges 'Abschlachten' anderer Team sehr schnell uneinholbar weit vorne liegt.

Eine Besonderheit bei Teamturnieren bildet die **Pattonwertung**. Dabei werden in jedem Kampf genau 4 Boards gespielt. In jeden Kampf werden insgesamt 8 Pattonpunkte vergeben. 4 der Punkte gibt es für eine paarturnierartige Wertung. Hat die eine Seite ein besseres Ergebnis erzielt (ggf. auch 10 Punkte) als der Gegner, so bekommt diese Seite einen Punkt, bei Gleichheit wird der Punkt geteilt. Die anderen 4 Punkte gibt es für die Summe der Differenzen der Ergebnisse aller 4 Boards. Haben sich beide Seiten mit weniger als 110 Punkten Unterschied getrennt, so gibt es 2:2 Punkte. Bei Differenzen von 110 - 500 Punkten werden die Punkte 3:1 verteilt, darüber gibt es 4:0 Punkte.

Mit diesem Werkzeug ausgerüstet kann ein Teamturnier entweder als Round-Robin oder als Schweizer (bzw. Dänisches System) ausgetragen werden. Beim Round Robin spielen alle Teams gegen all anderen Teams, bei den anderen Systemen wird jeweils aus den früheren Ergebnissen aller Teams eine Rangliste gebildet. Mit Hilfe dieser Liste werden die Paarungen der jeweils nächsten Runde festgelegt. Grundsätzlich spielen dabei die Teams immer gegen ihren Tabellennachbarn, also der Erste gegen den Zweiten, der Dritte gegen den Vierten etc. Beim Schweizer System gilt dabei die Einschränkung, daß kein Team mehrfach gegen das gleiche Team spielt, die Paarungen verschieben sich also umso mehr, je länger das Turnier andauert.