

## Holdturnering.

### Generelt.

I mange bridgeklubber er parturneringer den mest anvendte turneringsform. To personer danner et par og spiller mod alle de andre par efter nogle forskellige turneringstyper (f.eks. Howell, Mitchel mm.). Pointberegningen udføres ved at man sammenligner samtlige opnåede scorer for NS og tilsvarende for ØV.

Ved pointberegningen gives matchpoint i spring på 2 startende med 0. Hvis der spilles på 5 borde og alle møder hinanden, gives der: 0 - 2 - 4 - 6 - 8. Maksimumpoint vil derfor være: **(antal borde \* 2) - 2**

I et givet spil f.eks. ved en 5-bordsturnering starter man altid med at beregne matchpoint for NS. Hvis et NS-par får næsthøjest scorer, er parrets matchpoint 6. Hvis parret får næstlavest, er matchpoint 2. Hvis et par har samme point som et andet par, får de hver gennemsnittet – f.eks. hvor 2 par har samme næst dårligst resultat, får de hver:  $(2+4)/2 = 3$  matchpoint.

Matchpoint for ØV udregnes meget nemt, idet summen af NS og ØV skal være lig med det maksimale matchpoint, så hvis NS i ovennævnte eksempel har fået 6 matchpoint, skal ØV have 2 matchpoint.

Alt dette sad man ”i gamle dage” og udregnede med håndkraft. I dag klarer komputer og BridgeMate det på få sekunder.

Men denne turneringsform bruges ikke ved turneringer på højere niveau (divisions-, landskampsturneringer mm.). Man anvender her **holdturneringer**, hvor 4 personer danner et hold (2 par), som spiller mod andre hold. Denne turneringsform kan også med stor succes bruges til **privatbridge**, hvor man skal spille ved to borde.

## Holdturnering.

### Spillets udførelse.

Man spiller 8 eller 16 spil mod hvert par på modstanderholdet. Det vil sige, at en holdkamp enten består af 16 eller 32 spil. Som regel spilles der 32 spil. Da der ikke er så megen bordskift, behøver turneringen ikke at tage længere tid end en normal 4 bordsturnering med 28 spil.

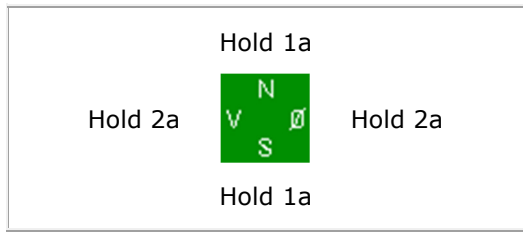
I dette eksempel spiller vi en kamp på 16 spil, dvs. 8 spil pr. halvleg.

Vi forestiller os, at hold 1 skal møde hold 2. De placerer sig ved to borde, som vist på næste side.

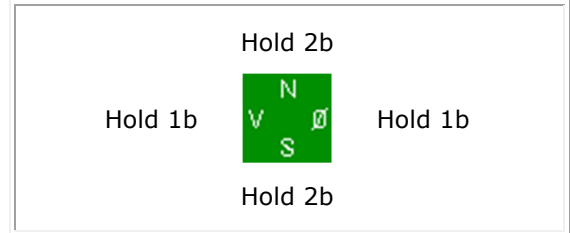
Da hold 2 sidder ØV ved bord 1, skal det andet par på holdet sidde NS ved bord 2. På denne måde spiller hvert hold spillene fra både NS- og ØV-side. Halvdelen af kampen spilles, mens parrene sidder sådan.

Da begge borde skal spille de samme spil, kan man vælge at lade bord 1 starte med at spille 1 – 4 og bord 2 spillene 5 - 8. Når disse er spillet, bytter man kortene mellem de to borde. Som afslutning på halvlegen kontrollerer alle ved bordet, at der står samme scorer på resultatblanketterne. Parrene sætter sig herefter sammen med deres holdmakkere og udregner et foreløbigt resultat - mere om det senere. De to hold kontrollerer, at de har fået samme resultater.

Bord 1



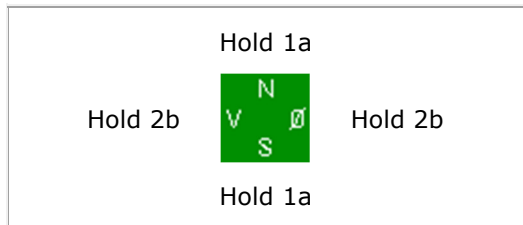
Bord 2



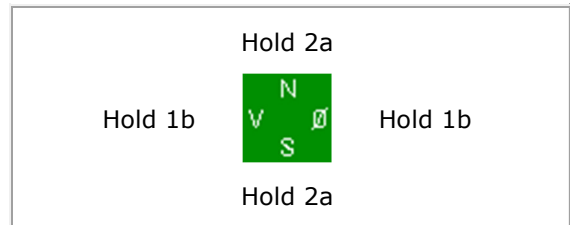
Herefter skal 2. halvleg startes. Som regel er det laveste holdnummer, som sidder NS ved det laveste bordnummer, og som får lov at blive siddende. I vores eksempel er det derfor hold 2, som skal skifte plads i anden halvleg.

Parrene sidder herefter således:

Bord 1



Bord 2



Igen skal der spilles de samme kort ved de to borde (kortene kan eventuel blandes, hvis man mangler nye kort). Spillene får her numrene 9 – 16, og deles mellem de to borde, som under første halvleg.

Efter anden halvleg kontrolleres igen, at NS og ØV har skrevet samme scorer på resultatblanketterne. Herefter mødes holdspillerne igen ved et bord, og et endeligt resultat udregnes. Efter beregningen kontrollerer de to hold, at de har fået samme resultat. Man behøver ikke, at bruge Bridgemate eller komputer til dette arbejde. Det gode ved at resultaterne bliver udregnet ved håndkraft er, at man samtidig kan få mulighed til at drøfte, hvad der er gået galt eller godt.

### Resultatberegning.

Hver spiller får udleveret et regnskabsark, som er beskrevet på næste side.

Alle udfylder navnene på de fire spillere, og for at holde styr på, om man sidder NS eller ØV, plejer man at skrive "Vi" og "De" over NS og ØV de to steder i bjælkerne i skemaet, så det passer med placeringen.

Ellers udfyldes regnskabsarket på samme måde som ved en parturnering. De to sidste kolonner med IMP udfyldes først senere.

Når halvlegen er færdigspillet, skal man som tidligere omtalt kontrollere, om alle har skrevet det samme på regnskabsarkene. Herefter sætter holdene sig sammen ved hvert deres bord og udregner IMP-point for alle spillene.

IMP-point er en forkortelse for Internationale Match Point, som udregnes efter en tabel, som er beskrevet på regnskabsarket. IMP-pointene tildeles til det par, som har klaret sig bedst.

<b>Holdregnskab 16 spil</b>										
<b>ÆS Frederiksberg</b>										
				Nord	_____	Øst	_____			
				Syd	_____	Vest	_____			
1. Halvleg	Giver	Zone	Kontrakt	D/RD	af	Antal stik	NS	ØV	IMP	
									NS	ØV
1	N	Ingen								
2	Ø	N-S								
3	S	Ø-V								
4	V	Alle								
5	N	N-S								
6	Ø	Ø-V								
7	S	Alle								
8	V	Ingen								
								<b>IMP 1.halvleg</b>		
<b>ÆS Frederiksberg</b>										
				Nord	_____	Øst	_____			
				Syd	_____	Vest	_____			
2. Halvleg	Giver	Zone	Kontrakt	D/RD	af	Antal stik	NS	ØV	IMP	
									NS	ØV
9	N	Ø-V								
10	Ø	Alle								
11	S	Ingen								
12	V	N-S								
13	N	Alle								
14	Ø	Ingen								
15	S	N-S								
16	V	Ø-V								
								<b>IMP 2. halvleg</b>		
								<b>IMP i alt</b>		
								<b>Kamppoint</b>		
<b>IMP-skala</b>										
0 - 10 = 0	170 - 210 = 5	430 - 490 = 10	1100 - 1290 = 15	2250 - 2490 = 20						
20 - 40 = 1	220 - 260 = 6	500 - 590 = 11	1300 - 1490 = 16	2500 - 2990 = 21						
50 - 80 = 2	270 - 310 = 7	600 - 740 = 12	1500 - 1740 = 17	3000 - 3490 = 22						
90 - 120 = 3	320 - 360 = 8	750 - 890 = 13	1750 - 1990 = 18	3500 - 3990 = 23						
130 - 160 = 4	370 - 420 = 9	900 - 1090 = 14	2000 - 2240 = 19	4000 - = 24						
<b>Kamppoint - skala 16 spil</b>										
0 - 2 = 15-15	16 - 19 = 19-11	32 - 36 = 23-7	53 - 58 = 25-3							
3 - 7 = 16-14	20 - 23 = 20-10	37 - 41 = 24-6	59 - 64 = 25-2							
8 - 11 = 17-13	24 - 27 = 21-9	42 - 46 = 25-5	65 - 71 = 25-1							
12 - 15 = 18-12	28 - 31 = 22-8	47 - 52 = 25-4	72 - = 25-0							

På næste side beskrives et eksempel på beregning af IMP-point, hvor man også kan se, at man vinder ved at melde til udgang, hvis det er muligt, samt spille sikkert og ikke satse på at få ekstra stik.

I parturneringer kan man vinde på, at være den eneste, som har fået et ekstra stik ved satse på kortfordelingen. I holdspil vil dette normalt ikke give den store gevinst. Så man skal til at tænke helt anderledes:

Meld Safe – Spil Safe

I første halvleg spiller ved bord1: Anders And og George Gearløs, som NS (hold 1) og Joachim von And og Andersine som ØV (hold 2).

Holdregnskab 16 spil										
ÆS Frederiksberg			Nord		Øst		Syd		Vest	
			Anders And		Joachim v. And		George Gearløs		Andersine	
1. Halvleg	Giver	Zone	Kontrakt	D/RD	af	Antal stik	VI NS	ØV	VI IMP ØV	
									NS	ØV
1	N	Ingen	4HJ		3	10	420		—	
2	Ø	N-S	4SP		N	11	650		1	
3	S	Ø-V	3ut		Ø	9		600		10
4	V	Alle	2ru		N	8	90	1	5	
5	N	N-S	3ut		S	9	600		12	

Ved bord 2 spiller Rip og Rap (hold 2) som NS og Fætter Højben og Mickey Mouse (hold 1) som ØV.

Holdregnskab 16 spil										
ÆS Frederiksberg			Nord		Øst		Syd		Vest	
			Rip		Fætter Højben		Rap		Mickey Mouse	
1. Halvleg	Giver	Zone	Kontrakt	D/RD	af	Antal stik	DE NS	ØV	DE IMP VI	
									NS	ØV
1	N	Ingen	4HJ		S	10	420		—	
2	Ø	N-S	4SP		S	10	620			1
3	S	Ø-V	3kl		Ø	10		130	10	
4	V	Alle	1ut		V	7		90		5
5	N	N-S	3ut		S	8		100		12

Nedenstående er forklaringen på beregningen af IMP-point, idet man udregner forskellen mellem scorerer på de to borde, bruger IMP-skala tabellen ud fra den beregnede forskel (kusiv skrift nedenfor) og giver IMP-pointet til det hold, som har klaret sig bedst:

Spil	Bord 1	Bord 2	Resultat	IMP
1	1 scorer 420	2 scorer 420	420-420= <b>0</b>	ingen pointuddeling (markeres ved en streg).
2	1 scorer 650	2 scorer 620	650-620= <b>30</b>	1 IMP til hold 2 - overstik betyder ikke alverden i en holdkamp.
3	2 scorer 600	1 scorer 130	600-130= <b>470</b>	10 IMP til hold 1 - det er dyrt ikke at melde udgangene, når de er der.
4	1 scorer 90	1 scorer 90	90+90= <b>180</b>	5 IMP til hold 1 - dejligt for et hold, når det vinder ved begge borde.
5	1 scorer 600	1 scorer 100	600+100= <b>700</b>	12 IMP til hold 1 - uha, igen vinder hold 1 ved begge borde. Den var dyr.

Efter 1. halvleg udregnes summen af alle IMP-pointene og kontrolleres med det andet hold.

2. halvleg foregår på samme måde, og summen af IMP-point fra de to halvlege udregnes og angives i skemaet.

Turneringens kamppoint, som er det, som bruges ved de store turneringer, udregnes ved at beregne forskellen mellem IMP-point i alt. Med dette tal går man ind i skalaen for kamppoint (nederst på skemaet), hvor et lige resultat er 15-15 til de to hold og et helt skævt resultat er 25-0.

Det skal dog bemærkes, at man internationalt i 2013 har rettet denne skala, så man maksimalt kan vinde 20-0 (tallene bliver decimaltal). Til privat brug kan man sagtens bruge den gamle skala med hele tal.