

Der kleine Turnierleiter

Mitchell-Movements (1)

Christian Farwig

Mitchell-Movements sind die einfachsten und beliebtesten Paarturnier-Movements. Durch den simplen Mechanismus, der hinter diesem Movement liegt, muss der Turnierleiter außer dem Auslegen der Tischnummern und Boardsätze praktisch nichts vorbereiten.

Ob nun ein Tisch weniger oder mehr kommt, spielt für die Vorbereitung des Movements keine große Rolle. Damit eignen sich diese Turniere besonders für Clubs, in denen sich die Teilnehmer nicht eintragen. Bis in das Spiel der ersten Runde hinein kann der Turnierleiter noch die Tischzahl anpassen, mit Rover-Laufkarten sogar noch später.

Da man in einem Mitchell-Turnier maximal soviel Runden spielen kann, wie Tische am Turnier teilnehmen, eignet sich das Movement erst für Turniere ab 9 Tischen. Mit weniger Tischen ist ein Howell-Turnier in der Regel die bessere Wahl.

In diesem Artikel wird das Mitchell-Movement vorgestellt und gezeigt, wie das Movement funktioniert. Es wird erklärt, wann man nur einen Sieger und wann man zwei Sieger krönen muss und es werden die drei wichtigsten Modifikationen (Hammelsprung, Relaisisch und Rover-Paar) beschrieben.

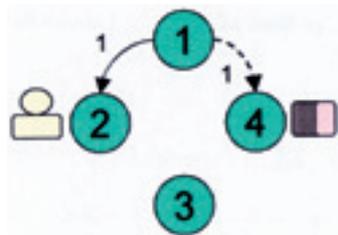
Die Mechanik eines Mitchell-Turniers

In einem Mitchell-Turnier werden die Paare in zwei Linien eingeteilt: Die Linie der Sitzpaare werden auf Nord/Süd gesetzt und haben jeweils die Tischnummer als Paarnummer. Das Nord/Süd-Paar an Tisch 7 hat also auch die Nummer 7.

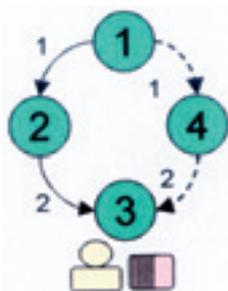
Die Linie der Laufpaare sitzt auf Ost/West. Ihre Paarnummer sollte sich vom Nord/Süd-Paar unterscheiden. Meine Empfehlung ist es, dass die Laufpaare die Tischnummer + 100 bekommen, also an Tisch 4 die

Nummer 104, an Tisch 7 die Nummer 107.

Nach dem Ende der ersten Runde wird gewechselt. Die Sitzpaare bringen die Boards einen Tisch abwärts und die Laufpaare gehen einen Tisch aufwärts. Das Laufpaar 101, das an Tisch 1 angefangen hat, geht also an Tisch 2, um dort gegen das Sitzpaar 2 zu spielen. Das Sitzpaar von Tisch 2 bringt die Boards einen Tisch abwärts an Tisch 1 und das Sitzpaar von Tisch 1 bringt die Boards einen Tisch abwärts; da nach Tisch 1 aber kein Tisch mehr kommt, gehen die Boards an den Tisch mit der höchsten Nummer, im Beispiel also an Tisch Nummer 4.

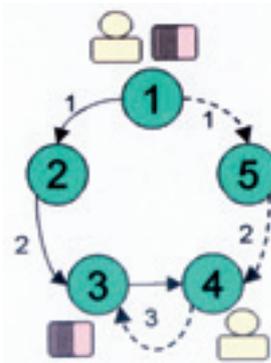


Aber im Beispiel gibt es ein Problem: Nach der Hälfte der Runden, im Beispiel also nach dem zweiten Wechsel, würden sich das Laufpaar 101 und der Boardsatz 1 wieder begegnen: Das Laufpaar geht einen Tisch aufwärts von 2 an 3, der Boardsatz geht einen Tisch abwärts, von 4 an 3. Jedes Paar darf einen Boardsatz aber nur einmal spielen, das Turnier könnte so nicht weitergehen.



Ein reines Mitchell funktioniert also nur mit einer

ungeraden Tischzahl. Bei einer ungeraden Tischzahl taucht das Problem nicht auf. Wenn wir das Beispiel auf 5 Tische erweitern, sieht man, wie sich das Problem von alleine löst. Nach dem zweiten Wechsel ist das Laufpaar 101 an Tisch 3 (von 1 an 2 an 3) und der Boardsatz 1 an Tisch 4 (von 1 an 5 an 4). Mit dem dritten Wechsel laufen das Paar und die Boards aneinander vorbei. Der Boardsatz 3 geht an Tisch 3, den Paar 1 gerade verlassen hat. Umgekehrt geht Paar 1 an den Tisch 4, den der Boardsatz 1 gerade verlassen hat und spielt einen Boardsatz, den es noch nicht kennt.



Mitchell mit geraden Tischzahlen

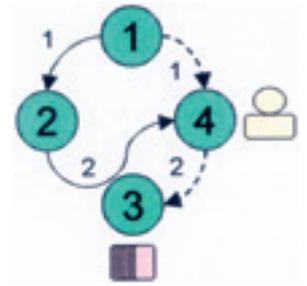
Damit ein Mitchell auch mit geraden Tischzahlen funktioniert, gibt es zwei verschiedenen Techniken, die das Problem beseitigen: Der Hammelsprung und der Relaisisch.

Hammelsprung: Der Hammelsprung ist die einfachste Variante, um ein Mitchell an einer geraden Anzahl von Tischen zu spielen. Nach der Hälfte der Runden gehen die Laufpaare nicht einen, sondern zwei Tische aufwärts.

Bei einem Turnier mit vier Tischen muss der Hammelsprung also nach der zweiten Runde kommen; zusammen mit dem zweiten Wechseln.

Das Laufpaar 101 hat die erste Runde an Tisch 1 und die zweite Runde an Tisch 2 gespielt. Mit dem zweiten Wechsel (zur dritten Runde) sagt der Turnierleiter einen Hammelsprung an. Paar 101 geht statt an Tisch 3 einen Tisch höher an Tisch 4. Das Laufpaar, das zum

Hammelsprung an Tisch 3 war, geht statt an Tisch 4 zwei Tische höher an Tisch 1 und das Laufpaar an Tisch 4 geht an Tisch 2.



Damit laufen, wie bei einem Mitchell mit einer ungeraden Tischzahl, das Paar 101 und der Boardsatz 1 aneinander vorbei, ohne sich wiederzutreffen.

• Die Revanche-Runde: Der Nachteil des Hammelsprungs ist es, dass die höchste Anzahl Runden, die man spielen kann, eine niedriger ist als die Zahl der Tische. Bei 4 Tischen kann man nur 3 Runden spielen; bei 8 Tischen nur 7 Runden.

In der nächsten Runde würden die Laufpaare wieder auf das Sitzpaar treffen, gegen das sie begonnen haben. Als Turnierleiter muss man solche Situationen natürlich vermeiden. Diese „Revanche-Runde“ kann aber dann erwünscht und sinnvoll sein, wenn Sie ein Turnier mit Computer-Händen spielen, die in der ersten Runde von den Spielern gelegt wurden, so dass in der ersten Runde keine Boards gespielt wurden.

• Hammelsprung zum falschen Zeitpunkt: Man kann einen Hammelsprung auch früher als zur Halbzeit machen. Da dies aber keine Vorteile bringt, sondern nur Nachteile was die Anzahl der spielbaren Runden angeht, gibt es dafür keinen Grund. Sollte es Ihnen als Turnierleiter ein verfrühter Hammelsprung passieren, können Sie das Turnier beruhigt weiterlaufen lassen. Für jede Runde, die der Hammelsprung zu früh kam, kann das Turnier eine Runde weniger laufen. Zuerst fällt die Revanche-Runde weg, dann geht es an die Substanz.

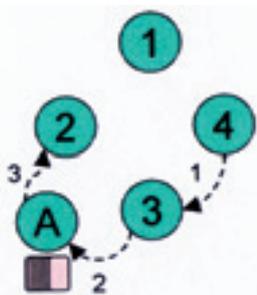
Einen verpassten Hammelsprung müssen Sie sofort reparieren. Während die Sitzpaare die richtigen, ihnen unbekann-

ten Boards spielen, beginnen die Laufpaare sofort damit, falsche Boards zu spielen, die sie schon aus vorigen Runden kennen (bemerkenswert ist dabei, dass viele es nicht merken).

Beenden Sie sofort das Spiel an allen Tischen und lassen Sie die Boards einen weiteren Tisch abwärts gehen. Jetzt kann das Turnier ohne weitere Behinderung laufen. Beim Scoring des Turniers mit Computer müssen Sie darauf achten, das vom Programm vorgegebene Movement an dieser Stelle anzupassen.

Relais-Tisch: Die fehlende letzte Runde ist der einzige Nachteil des Hammelsprungs. Dafür ist das Verfahren einfach und robust. Wenn der Veranstalter durch die Turnierform oder andere Rahmenbedingungen zu gewissen Boardzahlen gezwungen ist, gibt es gerade bei niedrigen Tischzahlen wie 10 Tischen gute Gründe, statt zum Hammelsprung zu einem alternativen Verfahren zu greifen, das eine volle Rundenanzahl erlaubt, dem Relais-Tisch.

Für einen Relais-Tisch muss der Turnierleiter an zwei Stellen besondere Vorbereitungen treffen: An der Hälfte der Tischzahl, also bei vier Tischen zwischen den Tischen 2 und 3 oder bei 10 Tischen zwischen den Tischen 5 und 6, wird ein Board-Ablagetisch eingerichtet. Die Boards laufen dann nicht von Tisch 3 an Tisch 2, sondern von Tisch 3 an den Ablagetisch und vom Ablagetisch an Tisch 2; die Boardsätze pausieren eine Runde.

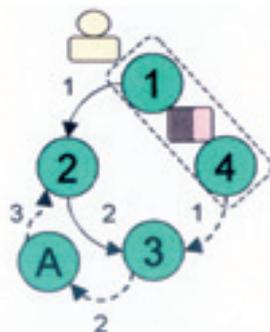


Das bedeutet für die beiden betroffenen Sitzpaare eine besondere Verantwortung. Das Paar, das vom Ablagetisch die Boards holt, muss immer darauf achten, von den beiden Boardsätzen den richtigen Satz

zu holen, da sonst das Turnier ruiniert wird. Das Paar, von dem die Boardsätze auf den Ablagetisch gelegt werden, muss dies unbedingt kontrollieren. Der Turnierleiter tut gut daran, diese beiden wichtigen Tische mit vertrauenswürdigen Sitzpaaren zu besetzen. Es wäre nicht das erste Turnier, das wegen hier gemachter Fehler irregulär endet.

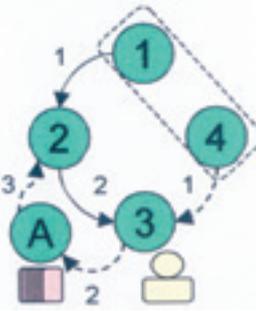
Als zweite Maßnahme müssen der erste und der letzte Tisch, also bei vier Tischen die Tische 1 und 4, ihre Boards im Austausch spielen. Tisch 4 hat also keinen eigenen Boardsatz. Die Boards, die an diesem Tisch gelegen hätten, kommen in der ersten Runde auf den Ablagetisch. Dadurch kann man flexibel reagieren, wenn durch ein fehlendes oder ein neues Paar der Relais-Tisch unnötig wird. Die Boards werden einfach vom Ablagetisch aufgenommen und auf dem letzten Tisch hingelegt.

Wie das Relais-Mitchell funktioniert, zeigt unser Beispiel mit 4 Tischen. In der ersten Runde spielt das Laufpaar 101 gegen das Sitzpaar 1 den Boardsatz 1. Diesen Boardsatz teilen sie sich mit den Paaren 4 und 104 am Tisch 4. Bei drei Boards pro Runde nimmt sich jeder der beiden Tische jeweils ein Board, spielt es und legt es in die Mitte zwischen den beiden Tischen, um sich das nächste Board zu holen.



Mit dem ersten Wechseln geht Paar 101 an Tisch 2 und der Boardsatz 1 wird von Paar 4 an den Tisch 3 gelegt. Mit dem zweiten Wechseln geht Paar 101 an Tisch 3. Der Boardsatz 1, den das Paar 101 auf keinen Fall wieder treffen darf, geht vom Tisch 3 an den Ablagetisch.

Die Gefahr ist gebannt, das Paar und der Boardsatz begegnen sich nicht wieder.



Das Relais-Mitchell ist eine Lösung mit theoretischen Meriten. Aber dabei bleibt es auch. Außer in höchster Not kann ich dieses Movement nicht empfehlen. Der Ablagetisch ist eine stete Gefahr für das Turnier und ich habe als Spieler schon so viele Relais-Desaster gesehen, dass meine Warnung hier gar nicht drastisch genug ausfallen kann.

Ein weiterer Nachteil ist der Austausch-Tisch, der als eine Bremse wirkt. Es passiert leicht, dass ein schwieriges Board die Runde verlängert, weil der andere Tisch darauf warten muss. Zumindest dieses Problem lässt sich vermeiden, wenn man ein Turnier mit Sitztisch hat, zum Beispiel 15 Paare (7.5 Tische). In diesem Fall lässt man das letzte Sitzpaar frei und spart sich damit den Austausch-Tisch.

Scramblen oder nicht?

Ein Mitchell-Turnier liefert zunächst einmal zwei Sieger: Einen auf Nord/Süd und einen auf Ost/West. Deren Ergebnisse kann man nicht vergleichen, denn die Laufpaare haben sich auf den Boardzetteln nur mit den anderen Laufpaaren verglichen; das gilt analog auch für die Sitzpaare. Deshalb müssen die beiden Linien auch separat ausgewertet werden.

N/S	Score	OW
1	100	101
2	1100	102
3	420	103
4	450	104
5	480	105

Ein kurzer Exkurs zum Vergleichen: Der Score für ein Paar bemisst sich immer daran, wie gut das Ergebnis im Vergleich zu den anderen Ergebnissen der Paare auf derselben Linie (Nord/Süd oder Ost/West) ist. Man kann sich nur mit den Paaren vergleichen, die dieselben Hände hatten. Im Beispiel kann sich Paar 101 mit den Paar 102 bis 105 vergleichen; mit diesen Paaren wetteifert Paar 101 um den Top im Board.

Würde man ein Mitchell einfach durchspielen, vergliche sich das Paar 101 niemals mit den Sitzpaaren, denn die wären stets auf Nord/Süd, niemals auf Ost/West, wo Paar 101 spielte. Deshalb gäbe es am Ende zwei Sieger. Sonst vergliche man Äpfel mit Birnen. Deshalb muss man, so man nur einen Sieger haben möchte, dafür sorgen, dass sich möglichst alle Paare zumindest auf einigen Boards vergleichen können.

Scramblen behebt den „Makel“ des reinen Mitchells

Diesen Makel eines reinen Mitchells kann man beheben, indem nach einer bestimmten Zeit des Turniers ein Richtungswechsel, der sogenannte Scramble, durchgeführt wird. Bei diesem Richtungswechsel setzen sich die Sitzpaare für den Rest des Turniers auf Ost/West, bleiben aber trotzdem sitzen und behalten auch die Verantwortung für die Weitergabe der Boards. Die Laufpaare werden jetzt Nord/Süd und schreiben auch die Scores auf. Das ändert übrigens nichts daran, wer sitzt oder läuft!

Wann der Richtungswechsel passiert, liegt in der Hand des Turnierleiters. Die Wahl des Zeitpunkts ist zwar in der Theorie für die Fairness des Ergebnis verantwortlich, spielt aber in der Praxis kaum eine Rolle. Ich empfehle Ihnen, nach ungefähr zwei Dritteln des Turniers den Richtungswechsel durchführen zu lassen. ♦