

Der kleine Turnierleiter

Teamturniere als Round Robins

Christian Farwig

In einem vorigen Artikel wurde die Organisation und Durchführung von Teamturnieren erklärt. Hier soll das Thema Teamturniere fortgesetzt werden. In diesem Artikel wird beschrieben, mit welchen Movements kleine Teamturniere bis sieben Tische im Klub durchgeführt werden können. In einem späteren Artikel werden dann die fortgeschrittenen Movements, insbesondere das Schweizer System, erklärt.

Bei Teamturnieren mit sieben oder weniger Tischen kann man auch in Clubturnieren „Jeder gegen Jeden“ spielen, eine sogenannte „Round Robin“. Woher übrigens dieser Name kommt, ist zumindest für mich nicht eindeutig festzustellen. Man vermutet, dass es auf einen verballhornten französischen Ausdruck zurückgeht.

Eine Round-Robin für Teams kann man auf mindestens zwei Arten organisieren: Entweder wird ein Movement mit vorherbestimmten Paarungen gespielt, in denen je nach Tischzahl jeweils nach einer oder zwei Runden abgerechnet oder es wird eine Mitchell-Variante gespielt, bei der erst nach Ende des Turniers alle Kämpfe gerechnet werden.

Unbenommen aller theoretischen Vorzüge ist die letzte Variante bei den Spielern herzlich unbeliebt, denn es mag sich nicht das rechte Teamgefühl einstellen. Ich lasse sie nie spielen und verwende lieber die im Folgenden vorgestellten Movements.

3 Tische

Bei drei Tischen spielt man einen sogenannten Sandkasten (der uns später bei Turnieren nach Schweizer System wiederbegegnen wird).

Die drei Teams eines Sandkastens setzen sich zunächst jeweils teamweise an die drei Tische, an denen der Sandkasten gespielt wird. Dann gehen

die O/W-Paare einen Tisch aufwärts, z.B. von Tisch 1 an Tisch 2, die N/S-Paare bleiben sitzen.

In dieser Konstellation wird jetzt die erste Runde gespielt. Nach dieser Runde kann noch kein Ergebnis ermittelt werden, denn die beiden Paare eines Teams haben gegen jeweils unterschiedliche Gegner gespielt.

Nach dem Kampf gehen die O/W-Paare wieder einen Tisch aufwärts und die N/S-Paare bringen die Boards, die sie in der ersten Runde gespielt haben, einen Tisch abwärts: Von Tisch 3 an Tisch 2, von Tisch 2 an Tisch 1 und von Tisch 1 an Tisch 3. Diese Boards dürfen jetzt nicht gemischt werden!

Mit der zweiten Runde werden die Kämpfe der ersten vollendet!

Mit der zweiten Runde werden die Kämpfe der ersten Runde vollendet: Während in der ersten Runde das N/S-Paar von Team 1 gegen das O/W-Paar von Team 3 gespielt hat, spielt in der zweiten Runde das N/S-Paar von Team 3 gegen das O/W-Paar von Team 1.

Auf diese Weise werden nach zwei Runden pro Team zwei Kämpfe abgerechnet: Team 1 rechnet die Kämpfe gegen 2 und 3 ab, Team 2 rechnet die Kämpfe gegen 1 und 3 ab und Team 3 schließlich rechnet die Kämpfe gegen 1 und 2 ab.

4 Teams

Bei vier Tischen – und jeder anderen geraden Anzahl von Teams – ist das Movement einfacher. Hier kann nach jeder

Runde abgerechnet werden und die Teams spielen ganz konventionelle Kämpfe.

Es laufen immer zwei Kämpfe parallel. Der erste Kampf wird an den Tischen 1 und 2 gespielt, der zweite Kampf an den Tischen 3 und 4. Deshalb liegen an den beiden Tischpaaren auch jeweils dieselben Boards. Der Turnierleiter nimmt den Boardsatz 1 mit üblicherweise 8 Boards und legt jeweils vier Boards auf die Tische 1 und 2.

Wenn ein Tisch mit seiner Hälfte des Boardsatzes fertig ist, tauscht er mit dem anderen Tisch des Kampfes die Boards aus, um nun die Verteilungen zu spielen, die durch die Komplementäre gemischt und zuerst gespielt wurden.

Bei diesem Movement kann nach jeder Runde abgerechnet werden. Man muss allerdings nicht, denn im Gegensatz zu einem Turnier nach Schweizer System spielt das Ergebnis keine Rolle für die Paarung der nächsten Runde.

5 Teams

Das Movement für 5 Teams ist eine Variante des Sandkastens, den Sie für drei Teams kennengelernt haben. Auch hier spielt man jeweils zwei Kämpfe über Kreuz und rechnet alle zwei Runden ab.

Für die dritte und vierte Runde wiederholt sich das Geschehen. Die N/S-Paare bleiben sitzen und die O/W-Paare gehen wie in der oberen Tabelle be-

Runde	Tisch 1			Tisch 2			Tisch 3		
	N/S	O/W	Boards	N/S	O/W	Boards	N/S	O/W	Boards
1	1	3	1	2	1	2	3	2	3
2	1	2	2	2	3	3	3	1	1

Movement für 3 Teams = Boards müssen gemischt werden

Runde	Tisch 1			Tisch 2			Tisch 3			Tisch 4		
	N/S	O/W	Brd									
1	1	2	1	2	1	1	3	4	2	4	3	2
2	3	1	1	1	3	1	4	2	2	2	4	2
3	1	4	1	4	1	1	2	3	2	3	2	2

Movement für 4 Teams = Boards müssen gemischt werden

Runde	Tisch 1			Tisch 2			Tisch 3			Tisch 4			Tisch 5		
	N/S	O/W	Bds												
1	1	5	1	2	1	2	3	2	3	4	3	4	5	4	5
2	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	1	1
3	1	3	1	2	4	2	3	5	3	4	1	4	5	2	5
4	1	4	4	2	5	5	3	1	1	4	2	2	5	3	3

Movement für 5 Teams = Boards müssen gemischt werden

Runde	Tisch 1			Tisch 2			Tisch 3			Tisch 4			Tisch 5			Tisch 6		
	N/S	O/W	Bds															
1	1	2	1	2	1	1	3	4	2	4	3	2	5	6	3	6	5	3
2	1	3	1	3	1	1	5	2	2	2	5	2	4	6	3	6	4	3
3	5	1	1	1	5	1	2	4	2	4	2	2	6	3	3	3	6	3
4	1	4	1	4	1	1	3	5	2	5	3	2	2	6	3	6	2	3
5	2	3	1	3	2	1	4	5	2	5	4	2	6	1	3	1	6	3

Movement für 6 Teams = Boards müssen gemischt werden

Runde	Tisch 1			Tisch 2			Tisch 3			Tisch 4			Tisch 5			Tisch 6			Tisch 7		
	N/S	O/W	Bds																		
1	2	3	1	3	2	1	5	6	2	6	5	2	1	7	3	4	1	4	7	4	5
2	3	5	1	5	3	1	6	2	2	2	6	2	1	4	4	4	7	5	7	1	3
3	3	4	1	4	3	1	6	1	2	1	6	2	2	7	3	5	2	4	7	5	5
4	4	6	1	6	4	1	1	3	2	3	1	2	2	5	4	5	7	5	7	2	3
5	4	5	1	5	4	1	1	2	2	2	1	2	3	7	3	8	3	4	7	6	5
6	5	1	1	5	1	2	4	2	4	2	2	3	6	4	6	7	5	7	3	3	3

Movement für 7 Teams = Boards müssen gemischt werden

Übersicht über „Round Robin“-Team-Movements von 3 bis 7 Tischen

schrieben zu ihren neuen Positionen.

Nach dem Ende der dritten Runde wechseln die O/W-Paare die Tische und die N/S-Paare bringen jetzt ihren Komplementären die Boards. So werden in der vierten Runde an Tisch 3 von Team 3 N/S und Team 1 O/W die Boards gespielt, die in der dritten Runde an Tisch 1 von ihren Komplementären gemischt und gespielt wurden.

6 Teams

Ähnlich wie bei dem Movement für 4 Tische kann auch hier auf komplizierte Tanzschritte verzichtet werden. Es finden immer drei Kämpfe parallel statt, jeweils an den Tisch 1

und 2, 3 und 4 sowie 5 und 6.

Auch bei diesem Movement kann nach jeder Runde abgerechnet werden

7 Teams

Das Movement für 7 Teams ist eine raffinierte Kombination aus den Movements für 3 und 4 Teams.

Es enthält sowohl einen Sandkasten, an dem jeweils drei Teams beteiligt sind, als auch zwei Tische, an denen normale Teamkämpfe gespielt werden.

Während man an den Tischen 1 bis 4 nach jeder Runde mischen muss und abrechnen kann, können die Tische 5 bis 7 wegen des Sandkastens nur alle zwei Runden abrechnen. ♦

