



Fyrmannabeskrivning

Detta dokument beskriver **fyrmannaspel** eller **lagtävling** i bridge för en klubb eller ett distriktsförbund. Först så kommer olika definitioner av begreppen nedan. Tanken är att visa ett exempel som är att distriktsförbundet som anordnar kval till Allsvenskan division 3 som distriktsförbunden skall anordna varje år. Man brukar då anordna Allsvenskan Div IV. Bridgedata kommer att användas.

Definition av begrepp

Turnering (Turnament) är när man anordnar fyrmannamatcher med ronder där alla lag möter varandra. Om det är få lag i en turnering kan lagen möta varandra två gånger, annars möter alla lag mot varandra en gång. Om det är ojämt antal lag så får ett lag stå över en rond, alla lag kommer då att få en 'blindrond'.

Sammandrag är när man spelar flera ronder på samma dag eller helg.

En **rond** är när fyrmannalagen spelar en match mot ett annat lag.

En **match** är när två fyrmannalag spelar mot varandra på två bord. Ett bord i 'Öppna rummet' och ett bord i 'Slutna rummet'.

Öppna rummet där spelar fyrmannalagen på respektive bord. Hemmalaget sitter Nord-Syd och Bortalaget sitter Öst-Väst. I Öppna rummet kan åskådare se vad man spelar.

Slutna rummet där spelar fyrmannalagen på respektive bord. Hemmalaget sitter Öst-Väst och Bortalaget sitter Nord-Syd. I slutna rummet får bara fyrmannalagen vistas plus tävlingsledaren

Vid **bridgeborden** sitter fyra spelare par mot par. Borden finns för varje match ett i Öppna rummet och ett i Slutna rummet.

I varje fyrmannalag kan det finnas ett antal **spelare**. Helst minst sex stycken men kan i princip vara alla i bridgeföreningen.

Varje **match** är uppdelad på två halvlek, första och andra halvlek,

Under **första halvleken** spelar lagen halva uppsättningen med brickor. Samma med **andra halvlek**.

Brickorna skall helst vara duplicerade, så att lagen spelar samma brickor men är inget tvång. För att visa brickorna på Internet är duplicerade att föredra dessutom kan man se vilka spelare som har spelat bäst i rond, IAF ('Imp Across Field' eller 'Imp över fältet').

Varje bricka jämförs mellan borden i varje match. Om man spelat samma kontrakt så blir skillnaden 0. Om det är olika poäng på bordet i en match så får bästa resultatet i varje match plus **IMP-poäng** (International Match Points) och det andra bordet minuspoäng.



Efter varje halvlek så läggs summan av IMP-poäng ihop på hälften av brickorna. Då kan man se i en tabell hur halvlekarna i matchen gått och man får **VP** (Victory points eller Vunna Poäng)

När hela matchen är spelad så räknar man fram hur matchen gått och lägger ihop de båda halvlekarnas **VP**.

EXEMPEL

Detta exempel beskriver när ett distrikt skall anordna vilka lag som skall kvala till Allsvenskan Div III.

- 1, En inbjudan att delta i Allsvenskan Div IV skickas till varje klubb i distriktet.
2. Från varje bridgeklubb i distriktet kan fyrmannalag anmäla sig. Då bör distriktet få uppgift om lagnamn och vilka spelare som ingår i laget (minst fyra).
3. Distriktstävlingsledaren (DTL) ihop med några i distriktsstyrelsen väljer beroende på antalet anmälda lag om det skall spelas dubbelmatcher eller enkelmatcher och lämplig lokal och datum. Det kan vara flera aktuella datum. Man bestämmer också hur många brickor som skall spelas i varje match (6-40 brickor), då kan man spela flera ronder vid varje sammandragning. Annars är det vanligt att det är 24-brickorsmatcher och då hinner man bara med 2 matcher per dag.

I detta fall så kom det in sju anmälningar, vilket innebär sju omgångar så att alla lag möter alla andra lag plus en frirond. Två från Sala BS och BK Örjan, Ett vardera från Arboga BK, Köpings BS och Åkers BK.

Man bestämmer att spela 12-brickorsmatcher vilket på en dag innebär att man kan spela fyra ronder ($12 \times 4 = 48$ brickor per dag) och att spela 2 söndagar (3 + 4 ronder per gång).

DTL gör ett schema vilka lag som skall mötas i varje rond.

Första söndagen

Rond 1 Sala BS Lag 1-Sala BS Lag 2 BK Örjan Lag 2-BK Örjan Lag 1 Köpings BK-Arboga BK och Åkers BK frirond.

Rond 2 BK Örjan Lag 1-Sala BS Lag 1 Sala BS Lag 2-BK Örjan Lag 2 Åkers BK-Arboga BK och Köpings BK frirond

Rond 3 Sala BS Lag 1-BK Örjan Lag 2 Arboga BK-Sala BS Lag 2 Köpings BK-Åkers BK och BK Örjan Lag 1 frirond

Andra söndagen

Rond 4 Arboga BK-Sala BS Lag 1 Sala BS Lag 2-Köpings BK BK Örjan Lag 1-Åkers BK och BK Örjan Lag 2 frirond

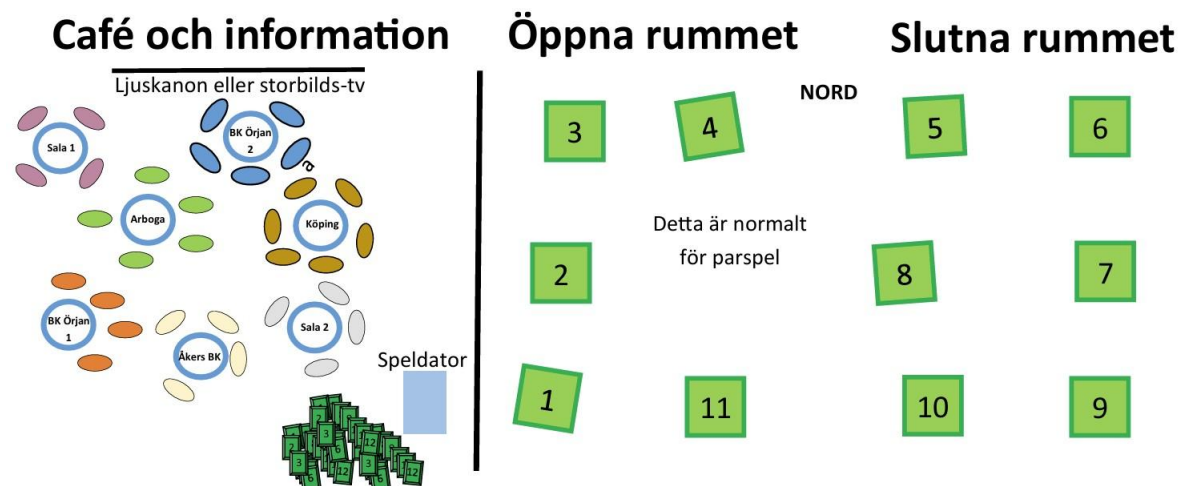
Rond 5 Sala BS Lag 1-Köpings BK Åkers BK-BK Örjan Lag 2 Arboga BK-BK Örjan Lag 1 och Sala BS Lag 2 frirond

Rond 6 Åkers BK-Sala BS Lag 1 BK Örjan Lag 1-Sala BS Lag 2 BK Örjan Lag 2-Köpings BK och Arboga BK frirond

Rond 7 Sala BS Lag 2-Åkers BK Köpings BK-BK Örjan Lag 1 BK Örjan Lag 2-Arboga BK och Sala BS Lag 1 frirond

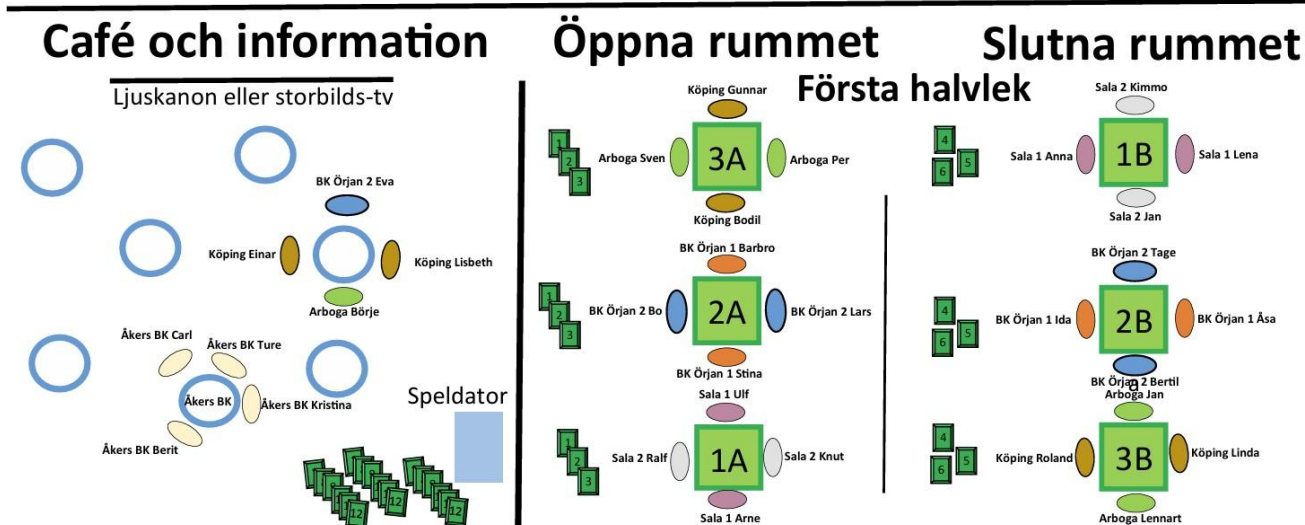
Vid val av matcher bör varje lag ha lika många hemma som borta matcher.

Tips! De förmodade bästa lagen bör mötas i sista rondan.



4. Nu kan DTL förbereda Bridgedata på datorn och lägga in spelarna, antal lag, antal brickor per match, lagnamnet och fördela spelarna på lagen samt hur matcherna i Rond 1 skall spelas.

5. DTL skriver ut bordskort för matcherna i rond 1 och lägger ut dessa på borden i de båda rummen. Totalt 6 stycken och lägger ut halva antalet brickor (Tre brickor nummer 1-3) i första halvlek i Öppna rummet och resten i Slutna rummet (Tre brickor nummer 4-6).



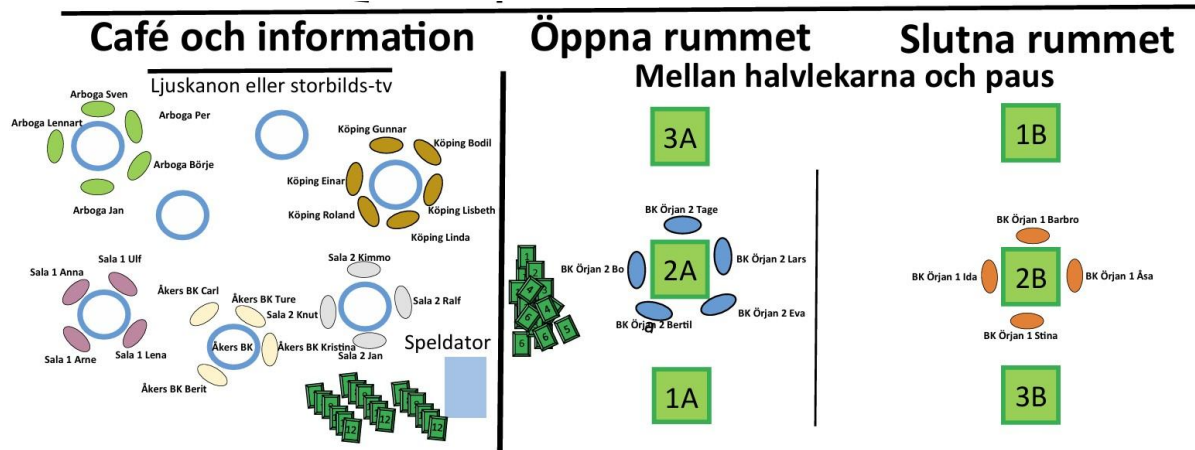
Första halvlek. Så kan rond 1 börja med att spelarna matar in sina KID eller MID-namn i Bridgematen.

DTL kan då i Bridgedata läsa av vilka och var spelarna sitter (Detta för att man kan i sista stund välja plats i laget).

När man spelat de första brickorna så byter man brickor med varandra i rummen.

Kontrakt, utspel och resultat matas in i Bridgemate och programmet räknar automatiskt ut IMP'en (se nedan). När alla paren spelat alla 6 brickorna så är första halvlek slut och man kan ta paus.

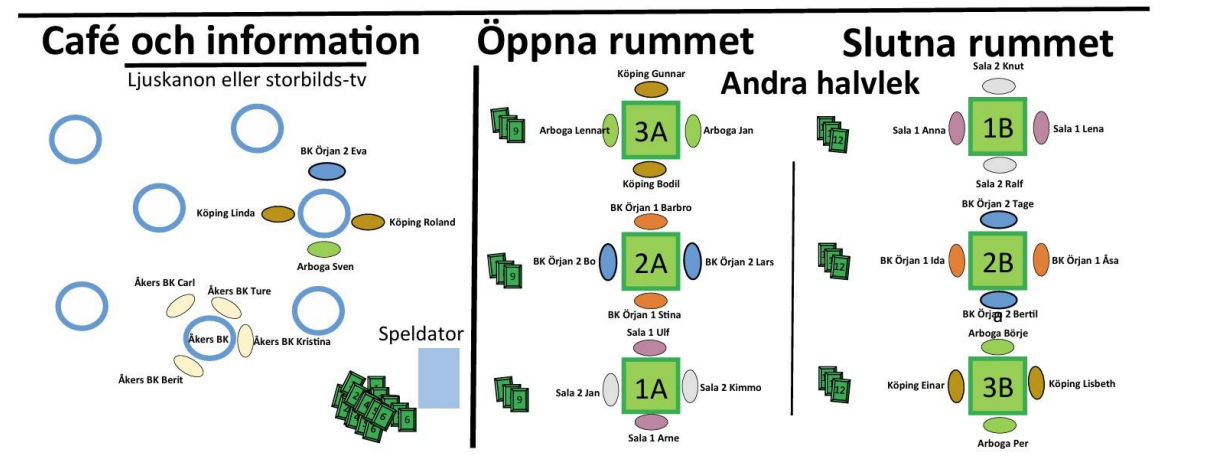
Lagen i matchen kan jämföra vad man spelat på de två borden. Räknar fram hur många IMP man fått respektive.



Mellan halvlekarna och fikapaus. I pausen så räknar varje lag ut sina IMP-poäng. Man jämför bricka för bricka hur laget spelat på de två borden.

Efter man jämför så meddelar man det andra laget och tävlingsledarna sina IMP-poäng.

Bridgedata räknar ut IMP-poängen och kan skriva ut en sida med brickorna och IMP-poängen. Om det inte stämmer så får lagen kontrollera om vad som inte stämmer.



Andra halvlek. Efter pausen så startar andra halvlek. Då brukar bortalaget 's par byta plats med varandra och spelar de resterande brickorna 7-12. Placeringen av spelarna är i princip fritt och man får även byta ut till andra spelare från laget.

Matcher klara. Efter att matcherna är klara räknar man ut brickornas IMP och får då ett förhållande mellan lagen i matchen. Då kan man gå in i en tabell och räkna ut resultatet i VP. Två olika skaler finns för att räkna ut resultatet, en med 0-20 VP och den nya 0-25 skalan. Bridgedata kan hantera båda.

När alla matcher är klara så är denna rond slut och resultaten kan föras in i resultattabellen.

Bridgedata gör även detta automatiskt. Både matcherna och resultattabellen kan läggas ut på Internet.

DTL gör iordning **nästa match** genom att starta en **ny tävling** på Bridgedata och kopiera in lag och spelare. Matar in lagens hemma eller bortamatch. Skriv ut och sen är det klart att spela nästa rond.