

ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΜΠΡΙΤΖ

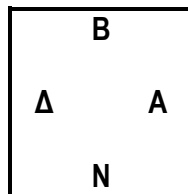
Η βασικότερη αρχή του αγωνιστικού μπριτζ είναι ότι η ίδια διανομή παίζεται περισσότερες από μια φορές, και ως εκ τούτου όλοι οι παίκτες που κρατούν τα ίδια φύλλα συγκρίνονται μεταξύ τους.

Το ερώτημα που τίθεται λοιπόν, δεν είναι αν κάποιος κρατάει καλά ή κακά φύλλα, αλλά τι καλύτερο μπορεί να κάνει με τα όποια φύλλα κρατάει. Η πρώτη λοιπόν και βασικότερη δουλειά ενός διαιτητή στο μπριτζ είναι να διασφαλίσει ότι ο επιθυμητός αγώνας θα κυλίσει ομαλά και όλοι οι παίκτες θα έχουν στα χέρια τους τα σωστά φύλλα.

Η ΘΗΚΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΜΠΡΙΤΖ

Στα πρώτα βήματα του αγωνιστικού μπριτζ, όπως και στον προκάτοχό του το Whist, η κάθε διανομή (τράπουλα) είχε ετοιμαστεί από πριν. Συνηθέστατα ο αγώνας ήταν ανάμεσα σε δύο τραπέζια, και ως εκ τούτου προετοιμάζονταν δύο αντίγραφα της κάθε διανομής, ένα για το κάθε τραπέζι. Όταν είχαν παιχτεί όλες οι διανομές και από τα δύο τραπέζια, τότε οι παίκτες μπορούσαν να καθίσουν και να υπολογίσουν τα αποτελέσματά τους.

Σήμερα πλέον η κάθε τράπουλα (διανομή) μπαίνει σε μια ειδική θήκη που έχει 4 χωρίσματα, τα οποία αντιστοιχούν στους 4 παίκτες που κάθονται στο τραπέζι. Για να διασφαλιστεί ότι ο κάθε παίκτης θα πάρει τα σωστά φύλλα, τόσο οι 4 παίκτες στο τραπέζι όσο και τα 4 χωρίσματα στην θήκη παίρνουν το όνομα των 4 σημείων του ορίζοντα (κυκλικά, κατά την φορά των δεικτών του ρολογιού): Βορράς, Ανατολή, Νότος, Δύση, και πάντοτε, συνεργάζονται ανά δύο αντικριστά, εναντίον του άλλου ζεύγους, δηλαδή ο Βορράς και ο Νότος αντιμετωπίζουν την Ανατολή και την Δύση, και αντιστρόφως, και στο τραπέζι κάθονται όπως στο πιο κάτω σχεδιάγραμμα:



Για να ξεχωρίζουν οι διανομές μεταξύ τους, αυτές αριθμούνται 1, 2, 3, κοκ.

Η καταμέτρηση των λεβέ

Λίγο αργότερα, κάποιος που είχε πρακτικό μυαλό, σκέφτηκε ότι αν δεν ανακατώνονταν τα φύλλα κατά το παίξιμο, θα μπορούσαν να ξαναμπούν στην αρχική θήκη και να ξαναπαιχτούν στο άλλο τραπέζι από τους άλλους παίκτες (ΔΚΑΜ Νόμος 65).

Το ανακάτεμα και το μοίρασμα

Σε μεγάλους αγώνες, οι διοργανωτές συχνά ετοιμάζουν δύο ή και περισσότερα αντίγραφα από την κάθε διανομή από πριν (pre-duplicated) για να διευκολύνουν τους παίκτες. Η συνήθης όμως διαδικασία σε ημερήσιους διαγωνισμούς, είτε παίζονται στο σπίτι είτε σε κάποιο σωματείο, είναι ότι υπάρχει μόνον ένα αντίγραφο από κάθε διανομή. Αυτές οι διανομές παίζονται απ' όλους τους παίκτες που συμμετέχουν (ή σχεδόν όλους) και ως εκ τούτου συνηθίζεται οι ίδιοι οι παίκτες να ανακατεύουν και να μοιράζουν τις διανομές που θα παίξουν. Στην περίπτωση αυτή υπάρχει πάντα ο κίνδυνος κάποιοι παίκτες να μπερδευτούν και να μην ανακατέψουν κάποια ή κάποιες διανομές. Υπάρχουν δύο τρόποι για να προληφθεί κάτι τέτοιο.

Είτε ο διαιτητής γυρίζει ένα ή περισσότερα φύλλα σε κάθε διανομή ανάποδα, οπότε οι παίκτες “ξυπνάνε” και ανακατεύουν τις διανομές, είτε, στην περίπτωση που η κάθε διανομή συνοδεύεται από φύλλο αποτελεσμάτων (traveling score sheet), ο διαιτητής δίνει την οδηγία ότι όλες οι διανομές που δεν έχουν διπλωμένο φύλλο αποτελεσμάτων πρέπει να ανακατευτούν και να μοιραστούν (ΔΚΑΜ Νόμος 6).

Ποιος μοιράζει και ποιος είναι στην ζώνη

Στο αγωνιστικό μπριτζ η κάθε διανομή είναι ανεξάρτητη απ’ όλες τις άλλες. Το κατά πόσον ένας άξονας είναι στην ζώνη ή όχι είναι ανεξάρτητο από το τι έκανε στην προηγούμενη διανομή και εξαρτάται μόνον από τις οδηγίες που υπάρχουν σε κάθε μια συγκεκριμένη διανομή (βλέπε ΔΚΑΜ Νόμος 2).

| Αριθμός Διανομής | | | | Μοιράζων | Ζώνη |
|------------------|----|----|------|----------|---------|
| 1 | 17 | 33 | 49 | B | Κανένας |
| 2 | 18 | 34 | 50 | A | BN |
| 3 | 19 | 35 | 51 | N | AΔ |
| 4 | 20 | 36 | 52 | Δ | Όλοι |
| 5 | 21 | 37 | 53 | B | BN |
| 6 | 22 | 38 | 54 | A | AΔ |
| 7 | 23 | 39 | 55 | N | Όλοι |
| 8 | 24 | 40 | 56 | Δ | Κανένας |
| 9 | 25 | 41 | 57 | B | AΔ |
| 10 | 26 | 42 | 58 | A | Όλοι |
| 11 | 27 | 43 | 59 | N | Κανένας |
| 12 | 28 | 44 | 60 | Δ | BN |
| 13 | 29 | 45 | 61 | B | Όλοι |
| 14 | 30 | 46 | 62 | A | Κανένας |
| 15 | 31 | 47 | 63 | N | BN |
| 16 | 32 | 48 | 64 | Δ | AΔ |
| | | | κλπ. | | |

Ο διαιτητής πρέπει να διασφαλίζει ότι οι συνθήκες σε κάθε διανομή είναι σύμφωνες με τον ΔΚΑΜ. Όπως φαίνεται και από τον πιο πάνω πίνακα, οι μεταβολές ολοκληρώνονται κάθε δεκαεξάδα, με αποτέλεσμα η διανομή 1 να είναι ίδια με τις διανομές 17 και 33 και 49 κλπ., και η διανομή 2 να είναι ίδια με τις διανομές 18 και 34 και 50 κλπ., κοκ.

Σε περίπτωση λοιπόν που λείπει μια συγκεκριμένη διανομή, ο διαιτητής μπορεί να την αντικαταστήσει με μια άλλη, με την προϋπόθεση να υπάρχουν οι ίδιες συνθήκες. Έτσι λοιπόν εάν για παράδειγμα λείπει η διανομή 12 μπορεί να αντικατασταθεί από την διανομή 28, ή την διανομή 44, ή την διανομή 60, κοκ.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Είναι ήδη γνωστό ότι στο αγωνιστικό μπριτζ όλοι οι παίκτες που συμμετέχουν πρέπει να παίξουν τις ίδιες διανομές. Σ’ έναν σωστό διαγωνισμό όλοι οι παίκτες πρέπει να συγκρίνονται σε κάθε διανομή με διαφορετικούς παίκτες και να αντιμετωπίζουν διαφορετικούς αντιπάλους. Ως εκ τούτου όλοι οι παίκτες δεν μπορεί να παραμένουν σταθεροί σε όλη την διάρκεια του διαγωνισμού στο αρχικό τους τραπέζι. Τουλάχιστον οι μισοί πρέπει να μετακινούνται από τραπέζι σε τραπέζι. Προτού λοιπόν αρχίσει η ανάλυση των κινήσεων, θα πρέπει να εξηγηθούν ορισμένοι όροι.

Γύρος - Σετ διανομών (Round - Set of boards)

Ο γύρος αποτελείται από έναν αριθμό διανομών (θηκών) που παίζονται στο ίδιο τραπέζι, από τους ίδιους αντιπάλους. Ο αριθμός αυτός των διανομών καλείται και σετ διανομών. Ο διαιτητής πρέπει να ενημερώνει τους παίκτες στην αρχή του διαγωνισμού πόσες διανομές θα παίξουν με τον κάθε αντίπαλο και πόσο χρόνο θα έχουν στην διάθεσή τους, για παράδειγμα :

Θα παίξετε 9 γύρους των 3 διανομών και η διάρκεια του κάθε γύρου θα είναι 22 λεπτά.

Επίσης στο τέλος του κάθε γύρου ο διαιτητής δίνει την εντολή για αλλαγή στον επόμενο γύρο, για παράδειγμα:

Παρακαλώ αλλάξτε για τον επόμενο γύρο, οι ΑΔ ανεβαίνουν ένα τραπέζι και οι διανομές, με ευθύνη του ΒΝ κατεβαίνουν ένα τραπέζι.

Κίνηση (Movement)

Η κίνηση είναι το πλάνο που περιγράφει πλήρως που θα βρίσκεται ο κάθε παίκτης και η κάθε διανομή σε κάθε γύρο. Ανάλογα με την δυσκολία της κάθε κίνησης, η περιγραφή αυτή είτε είναι αναλυτική (βλέπε Master Κινήσεων και Πρόγραμμα), είτε δίνονται οι αρχικές θέσεις όλων των παικτών και διανομών και ακολουθεί μια περιγραφή του πως μετακινούνται οι παίκτες και οι θήκες μετά από κάθε γύρο.

Περίοδος (Period)

Υπάρχουν κινήσεις όπου οι παίκτες και οι διανομές μετακινούνται ομαλά για μερικούς γύρους και μετά από κάποιον γύρο η μετακίνησή τους (είτε των παικτών, είτε των διανομών, είτε και των δύο) γίνεται με τελείως διαφορετικό τρόπο. Όλοι οι γύροι που ακολουθούνται από ομαλές μετακινήσεις, αποτελούν μια περίοδο. Όταν ο διαιτητής πρέπει να δώσει την εντολή για την διαφορετική αυτή αλλαγή, είναι απαραίτητο να υψώσει την φωνή του περισσότερο και να κάνει τους παίκτες να ξυπνήσουν και να τον ακούσουν, διαφορετικά θα συνεχίσουν να μετακινούνται με τον συνηθισμένο τρόπο σαν υπνοβάτες. Ο καλύτερος τρόπος είναι να περιμένει να τελειώσουν όλοι το παίξιμο και της τελευταίας διανομής και να τους επιστήσει την προσοχή στην μη ομαλή μετακίνηση για τον επόμενο γύρο, για παράδειγμα:

Την προσοχή σας, παρακαλώ! Ειδικά και μόνον σε αυτόν τον γύρο οι παίκτες θα ..., και οι διανομές θα

Πλήρες και Ημιτελές παίξιμο (Completed and Curtailed Play)

Λέμε ότι μια διανομή έχει παιχτεί πλήρως όταν έχει παιχτεί σε όλα τα τραπέζια και είναι αδύνατον να παιχτεί άλλη φορά. Μια κίνηση λέμε ότι είναι πλήρης όταν όλες οι διανομές έχουν παιχτεί πλήρως.

Αντιθέτως, λέμε ότι μια κίνηση είναι ημιτελής ή περικυμμένη (curtailed), όταν η κίνηση αυτή τερματίζεται ενώ υπάρχει η θεωρητική δυνατότητα οι διανομές να μπορούν να παιχτούν τουλάχιστον ακόμα μια φορά.

Ημερίδα (Session)

Η ημερίδα είναι το χρονικό διάστημα κατά το οποίο οι παίκτες παίζουν χωρίς μεγάλα χρονικά διαλλείματα, και στο τέλος όλοι έχουν παίξει όλες (ή σχεδόν όλες) τις διανομές. Είναι αδιανόητο μετά το τέλος της ημερίδας να πρέπει κάποιιοί παίκτες να παίξουν μια ή περισσότερες διανομές που δεν έπαιξαν στην κανονική διάρκεια, την στιγμή που κάποιιοι άλλοι έχουν ήδη τελειώσει και συζητούν τις διανομές αυτές. Ένας απογευματινός ή βραδινός διαγωνισμός σε κάποιο σωματείο αποτελεί μια ημερίδα. Μεγάλοι αγώνες διαχωρίζονται σε περισσότερες ημερίδες για να μπορέσουν να ικανοποιηθούν οι φυσικές ανάγκες των παικτών και των διοργανωτών (φαγητό, ξεκούραση, ύπνος, κλπ.).

Έτσι ένας διαγωνισμός μπορεί να διαρκέσει τρεις ημέρες στις οποίες όμως παίζονται τρεις ή και περισσότερες ημερίδες. Για παράδειγμα: Παρασκευή = 1 ημερίδα (βραδινή), Σάββατο = 2 ημερίδες (πρωινή και βραδινή), Κυριακή = 2 ημερίδες (πρωινή και βραδινή).

Στροφή (Stanza)

Μια στροφή είναι μια περίοδος που χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι έχει ολοκληρωθεί το παίξιμο των διανομών. Συνήθως μια κίνηση αποτελείται από μια στροφή και διαρκεί μια ημερίδα, αλλά υπάρχουν περιπτώσεις όπου μια κίνηση αποτελείται από περισσότερες από μια στροφές, οπότε μπορεί να διαχωριστεί και σε περισσότερες από μια ημερίδες. Είναι δυνατόν μια κίνηση να διαχωρίζεται σε πέντε στροφές, οπότε θα διαρκέσει δύο ημερίδες (θα παιχτούν δηλαδή 2+3 στροφές ή αντιστρόφως). Αυτό που πρέπει να γίνει απολύτως κατανοητό είναι ότι δεν είναι δυνατόν να ολοκληρωθεί μια ημερίδα, ενώ μια στροφή δεν έχει ολοκληρωθεί. Στο προηγούμενο παράδειγμα δηλαδή υποχρεωτικά θα παιχτούν είτε 2+3 στροφές, είτε 3+2 στροφές, αποκλείεται όμως να παιχτούν $2\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}$ στροφές.

Κοινές διανομές (Board sharing)

Υπάρχουν κινήσεις στις οποίες ένα ή περισσότερα σετ διανομών παίζονται ταυτόχρονα από περισσότερα από ένα τραπέζια. Όταν υπάρχει ένα ζεύγος τραπέζιων που παίζει από κοινού το ίδιο σετ διανομών σε κάθε γύρο, τότε υπάρχει 1 relay, όταν υπάρχουν δύο ζεύγη τραπέζιων τότε υπάρχουν 2 relay, κοκ., ενώ όταν υπάρχουν τρία τραπέζια που μοιράζονται το ίδιο σετ διανομών, τότε υπάρχει 1 τριπλό relay, κοκ.