

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι κινήσεις αυτές προτείνονται στην περίπτωση που ο αριθμός των ομάδων που συμμετέχουν είναι αρκετά μεγάλος και πρέπει να γίνουν όλες οι συναντήσεις, οπότε οι μεν κινήσεις Swiss ή Knock-Out δεν καλύπτουν τις προδιαγραφές, οι δε κινήσεις Round Robin είναι ασύμφωρες λόγω των μεγάλων κενών χρόνων μεταξύ των γύρων.

Πλεονεκτήματα των κινήσεων Πολλαπλών Συναντήσεων

- Οι μηδενικοί σχεδόν κενοί χρόνοι μεταξύ των γύρων.
- Όλες οι ομάδες παίζουν τις ίδιες διανομές.
- Όλες οι ομάδες υπολογίζουν τα αποτελέσματά τους στο τέλος της ημερίδας.

Μειονεκτήματα των κινήσεων Πολλαπλών Συναντήσεων

- Οι συναντήσεις δεν κλείνουν κάθε γύρο ή έστω κάθε δεύτερο γύρο, και ως εκ τούτου οι ομάδες δεν μπορούν να προσχεδιάσουν την τακτική τους.
- Η όλη κίνηση θυμίζει περισσότερο αγώνα ζευγών παρά ομάδων και μέσα σε μια ημερίδα δεν μπορεί μια ομάδα να χρησιμοποιήσει περισσότερους από 4 παίκτες.

Ποικιλία κινήσεων Πολλαπλών Συναντήσεων

Υπάρχει πολύ μεγάλη ποικιλία κινήσεων ανάλογα με το αν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός ή ζυγός και ανάλογα με το πόσες ημερίδες διαρκεί ο αγώνας. Ορισμένες κινήσεις, ιδιαίτερα για ζυγό αριθμό ομάδων, δεν είναι και τόσο δημοφιλείς επειδή έχουν πολλά relay, με αποτέλεσμα να υπάρχουν καθυστερήσεις.

Οι κυριότερες κινήσεις είναι:

- Κινήσεις American Whist League για μονό αριθμό ομάδων.
- Κινήσεις New England Relay για ζυγό αριθμό ομάδων.
- Κινήσεις Stagger για ζυγό αριθμό ομάδων, σε δύο στροφές.
- Κινήσεις Δίδυμων Howell (Patton) για ζυγό αριθμό ομάδων.
- Κινήσεις Δίδυμων Mitchell (Barclay) για ζυγό αριθμό ομάδων.
- Κινήσεις Thurner για ζυγό αριθμό ομάδων, όπου όμως (2T-1) είναι πρώτος αριθμός.
- Κινήσεις Πλεκτών (Interwoven) Howell για ζυγό αριθμό ομάδων.
- Κινήσεις Hasler (συνδυασμός κινήσεων Barclay και American Whist League) για διήμερους αγώνες.
- Συνδυασμοί κινήσεων για τριήμερους αγώνες.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ AMERICAN WHIST LEAGUE

Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν μονό αριθμό ομάδων και είναι οι αρχαιότερες όλων όπως δείχνει και το όνομά τους. Η απλότητά τους είναι αντίστοιχη των κινήσεων Mitchell για μονό αριθμό τραπέζιων. Τα τραπέζια τοποθετούνται κυκλικά ή ημικυκλικά και σε κάθε τραπέζι τοποθετείται ένα σετ διανομών. Οι ομάδες κάθονται σε ένα τραπέζι η καθεμία και ο διαιτητής πριν δώσει την έναρξη του αγώνα δίνει εντολή στα ζεύγη ΑΔ της κάθε ομάδας να μετακινηθούν δύο τραπέζια κάτω (πάνω) μετακινώντας ένα τραπέζι κάτω (πάνω) τις διανομές. Η ίδια μετακίνηση ακολουθείται σε κάθε γύρο, μέχρις ότου τα ζεύγη ΑΔ φτάσουν στο τραπέζι της ομάδας τους, οπότε τελειώνει ο αγώνας και η κάθε ομάδα βγάζει τα αποτελέσματά της. Οι οδηγίες λοιπόν θα είναι:

Μετά από κάθε γύρο:
Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν δύο τραπέζια
Οι διανομές κατεβαίνουν ένα τραπέζι με ευθύνη της ΑΔ

Αν λοιπόν υπάρχουν 7 τραπέζια, η πλήρης ανάπτυξη της κίνησης θα είναι:

Διανομές Γύροι	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28
Έναρξη	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7
1 ^{ος}	7-2	1-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-1
2 ^{ος}	6-3	7-4	1-5	2-6	3-7	4-1	5-2
3 ^{ος}	5-4	6-5	7-6	1-7	2-1	3-2	4-3
4 ^{ος}	4-5	5-6	6-7	7-1	1-2	2-3	3-4
5 ^{ος}	3-6	4-7	5-1	6-2	7-3	1-4	2-5
6 ^{ος}	2-7	3-1	4-2	5-3	6-4	7-5	1-6
Λήξη	1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6	7-7

Επαναλαμβανόμενες κινήσεις

Εάν ο αγώνας διαρκεί περισσότερες από μια ημερίδες, τότε η κίνηση μπορεί να επαναλαμβάνεται σε όλες τις ημερίδες, αλλά θα πρέπει τα σετ των διανομών να μετατίθενται κατά ένα τραπέζι σε κάθε ημερίδα. Έτσι στο προηγούμενο παράδειγμα των 7 ομάδων, αν η διάρκειά του είναι 3 ημερίδες, τα σετ των διανομών θα τοποθετούνται κάθε ημερίδα:

Τραπέζια	1	2	3	4	5	6	7
1η Ημ.	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28
2η Ημ.	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	1-4
3η Ημ.	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	1-4	5-8

Με τον τρόπο αυτό σε κάθε συνάντηση στο σύνολο του αγώνα δεν παίζονται συνεχώς οι ίδιες διανομές οπότε το πλεονέκτημα/μειονέκτημα των διανομών (1η-2η μανς) μεταβάλλεται.

Λιγότεροι γύροι

Στις κινήσεις American Whist League ο μέγιστος αριθμός γύρων που μπορεί να παιχτεί είναι ένας λιγότερος από τον αριθμό των τραπεζίων (T-1), δηλαδή είναι πάντοτε ζυγός. Αν τώρα ο αριθμός των ομάδων είναι πολύ μεγάλος και εκ των πραγμάτων δεν προλαβαίνουν να παιχτούν όλοι οι γύροι, αυτό σημαίνει ότι πρέπει κάπως να αλλάξει η μετακίνηση των ζευγών ΑΔ και των διανομών. Εξετάζοντας αναλυτικά την κίνηση των 7 τραπεζίων παρατηρείται ότι ο πρώτος και ο τελευταίος γύρος είναι συμπληρωματικοί (κλείνουν δηλαδή οι συναντήσεις). Το ίδιο ισχύει και για τον δεύτερο και τον προτελευταίο γύρο, κοκ. Αν τώρα υποθετικά υπάρχουν 19 ομάδες, προφανώς δεν προλαβαίνουν να παιχτούν 18 γύροι (18x2=36 διανομές). Μπορούν να παιχτούν 12 ή το πολύ 14 γύροι (24 ή 28 διανομές). Ως εκ τούτου, με την έναρξη, ο διαιτητής δεν δίνει την κλασική οδηγία, αλλά μια τροποποιημένη:

Με την έναρξη:
Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν (T-R+1) τραπέζια.
Οι διανομές κατεβαίνουν (T-R+1)/2 τραπέζια με ευθύνη της ΑΔ.

όπου T= ο αριθμός των τραπεζίων (μονός),

και R= ο αριθμός των γύρων (ζυγός).

Οπότε στο παράδειγμα αυτό είναι: (19-14+1)=6, και τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν 6 τραπέζια και οι διανομές κατεβαίνουν 3 τραπέζια και παίζονται 14 γύροι, ή (19-12+1)=8, και τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν 8 τραπέζια και οι διανομές κατεβαίνουν 4 τραπέζια και παίζονται 12 γύροι.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ NEW ENGLAND RELAY

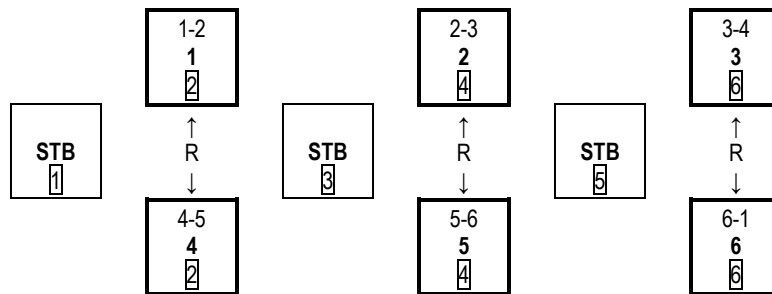
Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν ζυγό αριθμό ομάδων και όπως δείχνει και το όνομά τους χρονολογούνται και αυτές από την εποχή του Whist. Αντίθετα από τις άλλες κινήσεις, στις κινήσεις New England Relay τα τραπέζια τοποθετούνται σε δύο παράλληλες σειρές και ανάμεσα σε κάθε ζεύγος τραπέζιων τοποθετείται ένα stand bye τραπέζάκι. Οι ομάδες κάθονται σε ένα τραπέζι η κάθε μια και ο διαιτητής πριν δώσει την έναρξη του αγώνα δίνει εντολή στα ζεύγη ΑΔ της κάθε ομάδας να μετακινηθούν ένα τραπέζι κάτω (πάνω) μετακινώντας μια θέση κάτω (πάνω) τις διανομές. Η ίδια μετακίνηση ακολουθείται σε κάθε γύρο, μέχρις ότου τα ζεύγη ΑΔ φτάσουν στο τραπέζι της ομάδας τους, οπότε τελειώνει ο αγώνας και η κάθε ομάδα βγάζει τα αποτελέσματά της. Όποτε ένα ζεύγος ΑΔ φτάνει στο τέλος μιας σειράς, μετά πηγαίνει στην αρχή της άλλης σειράς. Οι οδηγίες λοιπόν θα είναι:

Μετά από κάθε γύρο:

Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν ένα τραπέζι

Οι διανομές κατεβαίνουν μια θέση με ευθύνη της ΑΔ

Αν λοιπόν έχουμε 6 ομάδες, με την έναρξη του αγώνα η διάταξη της αίθουσας θα είναι:



Και η πλήρης ανάπτυξη της κίνησης θα είναι:

Διανομές Γύροι	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30
Έναρξη	1-1 4-4		2-2 5-5		3-3 6-6	
1ος		1-2 4-5		2-3 5-6		3-4 6-1
2ος	3-5 6-2		1-3 4-6		2-4 5-1	
3ος		3-6 6-3		1-4 4-1		2-5 5-2
4ος	2-6 5-3		3-1 6-4		1-5 4-2	
5ος		2-1 5-4		3-2 6-5		1-6 4-3
Λήξη	1-1 4-4		2-2 5-5		3-3 6-6	

- Το μεγάλο πλεονέκτημα των κινήσεων New England Relay είναι ότι τα ζεύγη ΑΔ των ομάδων και οι διανομές μετακινούνται ομαλά.
- Το μεγάλο μειονέκτημα είναι ότι όλα τα τραπέζια ανά δύο παίζουν relay με αποτέλεσμα να επιβραδύνεται ο αγώνας ή να απαιτείται ντουπλικάρισμα διανομών.

Επαναλαμβανόμενες κινήσεις

Εάν ο αγώνας διαρκεί περισσότερες από μια ημερίδες, τότε η κίνηση μπορεί να επαναλαμβάνεται σε όλες τις ημερίδες, αλλά θα πρέπει τα σετ των διανομών να μετατίθενται

κατά μια θέση σε κάθε ημερίδα. Έτσι στο προηγούμενο παράδειγμα των 6 ομάδων, αν η διάρκειά του είναι 3 ημερίδες, τα σετ των διανομών θα τοποθετούνται σε κάθε ημερίδα:

Θέσεις	T1&4	STB	T2&5	STB	T3&6	STB
1η Ημ.	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30
2η Ημ.	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	1-5
3η Ημ.	11-15	16-20	21-25	26-30	1-5	6-10

Με τον τρόπο αυτό σε κάθε συνάντηση στο σύνολο του αγώνα δεν παίζονται συνεχώς οι ίδιες διανομές οπότε το πλεονέκτημα/μειονέκτημα των διανομών (1η-2η μανς) μεταβάλλεται.

Λιγότεροι γύροι

Στις κινήσεις New England Relay ο μέγιστος αριθμός γύρων που μπορεί να παιχτεί είναι ένας λιγότερος από τον αριθμό των τραπέζιων (T-1), δηλαδή είναι πάντοτε μονός. Αν τώρα ο αριθμός των ομάδων είναι πολύ μεγάλος και εκ των πραγμάτων δεν προλαβαίνουν να παιχτούν όλοι οι γύροι, αυτό σημαίνει ότι πρέπει κάπως να αλλάξει η μετακίνηση των ζευγών ΑΔ και των διανομών. Εξετάζοντας αναλυτικά την κίνηση των 6 τραπέζιων παρατηρείται ότι ο πρώτος και ο τελευταίος γύρος είναι συμπληρωματικοί (κλείνουν δηλαδή οι συναντήσεις). Το ίδιο ισχύει και για τον δεύτερο και τον προτελευταίο γύρο, κοκ. Αν τώρα υποθετικά υπάρχουν 20 ομάδες, προφανώς δεν προλαβαίνουν να παιχτούν 19 γύροι (19x2=38 διανομές). Μπορούν λοιπόν να παιχτούν 13 ή το πολύ 15 γύροι (26 ή 30 διανομές). Ως εκ τούτου, με την έναρξη, ο διαιτητής δεν δίνει την κλασική οδηγία, αλλά μια τροποποιημένη:

Με την έναρξη:

Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν (T-R) τραπέζια

Οι διανομές κατεβαίνουν (T-R) θέσεις με ευθύνη της ΑΔ

όπου T= ο αριθμός των τραπέζιων (ζυγός),

και R= ο αριθμός των γύρων (μονός).

Οπότε στο παράδειγμα αυτό είναι: (20-15)=5, οπότε τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν 5 τραπέζια και οι διανομές κατεβαίνουν 5 θέσεις και παίζονται 15 γύροι ή (20-13)=7, οπότε τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν 7 τραπέζια και οι διανομές κατεβαίνουν 7 θέσεις και παίζονται 13 γύροι.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ STAGGER

Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν ζυγό αριθμό ομάδων και όπως δείχνει το όνομά τους (stagger = κλονίζομαι, παραπατώ) είναι μια παραλλαγή των κινήσεων New England Relay. Προσέχοντας τις κινήσεις New England Relay διαπιστώνεται ότι τα μισά σετ διανομών δεν παίζονται σε κάθε γύρο. Μπορεί λοιπόν να διαχωριστεί η κίνηση σε δύο μέρη όπου στο πρώτο θα παίζονται τα μονά σετ διανομών και στο δεύτερο τα ζυγά σετ διανομών ή αντιστρόφως. Θα υπάρχουν λοιπόν δύο στροφές που η κάθε μία μπορεί να αποτελέσει και χωριστή ημερίδα. Στο ίδιο παράδειγμα λοιπόν των 6 ομάδων είναι:

Stagger A

Τα τραπέζια τοποθετούνται σε δύο παράλληλες σειρές.

Με την έναρξη τα ζεύγη ΑΔ της κάθε ομάδας κατεβαίνουν ένα τραπέζι.

Μετά από κάθε γύρο:

Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν δύο τραπέζια

Οι διανομές κατεβαίνουν ένα τραπέζι με ευθύνη της ΑΔ

Με τον τρόπο αυτό όλες οι μονές ομάδες αντιμετωπίζουν όλες τις ζυγές ομάδες και αντιστρόφως.

Stagger B

Τα τραπέζια τοποθετούνται σε δύο παράλληλες σειρές.

Με την έναρξη τα ζεύγη ΑΔ της κάθε ομάδας κατεβαίνουν δύο τραπέζια.

Μετά από κάθε γύρο:

Τα ζεύγη ΑΔ κατεβαίνουν δύο τραπέζια

Οι διανομές κατεβαίνουν ένα τραπέζι με ευθύνη της ΑΔ

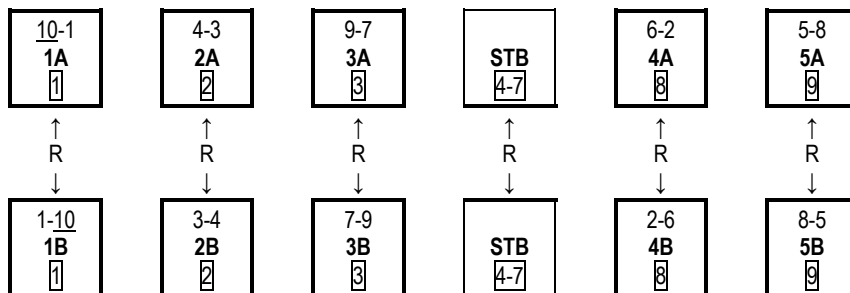
Με τον τρόπο αυτό οι μονές ομάδες παίζουν μεταξύ τους και οι ζυγές ομάδες παίζουν μεταξύ τους.

Ιδιαίτερες παρατηρήσεις

- Και στις δύο στροφές, όταν ένα ζεύγος ΑΔ φτάνει στην άκρη μιας σειράς τραπέζιων, μετά πηγαίνει στην άλλη άκρη της άλλης σειράς.
- Οι δύο στροφές της κίνησης Stagger μπορούν να παιχτούν με οποιαδήποτε σειρά

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΙΔΥΜΩΝ HOWELL (PATTON)

Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν ζυγό αριθμό ομάδων και οφείλονται στον γνωστό Αμερικάνο στρατηγό George Smith Patton. Ουσιαστικά για (2T) ομάδες στήνονται δύο ίδια Howell σε δύο παράλληλες σειρές με (T) τραπέζια στο καθένα, αλλά στο δεύτερο Howell οι θέσεις των ζευγών είναι αντεστραμμένες. Έτσι αν υπάρχουν 10 ομάδες, η διάταξη της αίθουσας με την έναρξη του αγώνα θα είναι:



Όπως και στις κινήσεις Howell για ζεύγη, τα δύο ζεύγη της ομάδας με τον μεγαλύτερο αριθμό παραμένουν σταθερά στα τραπέζια 1A και 1B (BN και ΑΔ) και τα δύο ζεύγη των υπόλοιπων ομάδων μετακινούνται κυκλικά μέσα στον δικό τους όμιλο, ακολουθώντας το ζεύγος με τον αμέσως μικρότερο αριθμό. Οι διανομές είτε παίζονται από κοινού (relay), είτε ντουπλικάρονται και ο κάθε όμιλος παίζει τις δικές του.

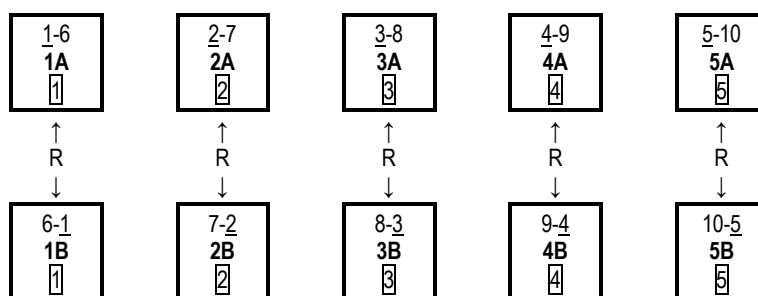
Όπως φαίνεται, και η κίνηση αυτή έχει relay ανά δύο τραπέζια και επί πλέον η μετακίνηση των ζευγών δεν είναι ομαλή και απαιτούνται καρτέλες.

Το πλεονέκτημα της κίνησης αυτής είναι ότι σε κάθε γύρο κλείνουν οι συναντήσεις, αλλά επειδή δεν υπάρχουν κενοί χρόνοι μετά από κάθε γύρο τα αποτελέσματα βγαίνουν στο τέλος της ημερίδας.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΙΔΥΜΩΝ MITCHELL (BARCLAY)

Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν ζυγό αριθμό ομάδων όπου η κάθε ομάδα συναντά μόνο τις μισές από τις άλλες ομάδες και παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά από τον Αμερικανό Shephard Barclay. Ιδανικά χρησιμοποιούνται όταν ο αριθμός των ομάδων είναι αρκετά μεγάλος και εκ των πραγμάτων απαιτούνται δύο ημερίδες για να ολοκληρωθούν όλες οι συναντήσεις. Ουσιαστικά για (2T) ομάδες στήνονται δύο παράλληλα Mitchell με (T) τραπέζια το καθένα και η κάθε ομάδα κάθεται σε ένα τραπέζι και παίρνει τον αριθμό του τραπέζιού. Πριν από την έναρξη του αγώνα τα ζεύγη ΑΔ των δύο σειρών ανταλλάζουν θέσεις. Τα ζεύγη των ομάδων (1) έως και (T) παραμένουν σταθερά ενώ τα ζεύγη των ομάδων (T+1) έως και (2T) μετακινούνται. Μετά από κάθε γύρο τα σταθερά ζεύγη παραμένουν στις θέσεις τους, τα κινητά ζεύγη ανεβαίνουν ένα

τραπέζι, και οι διανομές κατεβαίνουν ένα τραπέζι. Έτσι αν υπάρχουν 10 ομάδες, η διάταξη της αίθουσας με την έναρξη του αγώνα θα είναι:



Όπως διαπιστώνεται, στον ένα όμιλο τα ζεύγη BN είναι σταθερά και τα ζεύγη AD μετακινούνται, ενώ στον άλλο όμιλο αντιστρέφονται οι ρόλοι. Οι διανομές είτε παίζονται από κοινού (relay), είτε ντουπλικάρονται και ο κάθε όμιλος παίζει τις δικές του.

Ιδιαίτερη παρατήρηση

Όπως και στις κινήσεις Mitchell για ζεύγη, η κίνηση αυτή ισχύει όταν ο αριθμός των τραπεζιών σε κάθε όμιλο είναι μονός. Όταν δηλαδή ο συνολικός αριθμός των ομάδων είναι μεν ζυγός αλλά δεν είναι πολλαπλάσιο του 4.

Αν λοιπόν υπάρχουν 8 ή 12 ή 16 ομάδες, τότε το καθένα από τα δύο Mitchell θα έχει ζυγό αριθμό τραπεζιών. Ακολουθώντας μια κίνηση Skip Mitchell τότε αναγκαστικά η κάθε ομάδα δεν θα συναντήσει όλες τις ομάδες του άλλου ομίλου. Δεδομένου ότι οι συναντήσεις κλείνουν σε κάθε γύρο, το πρόβλημα αυτό λύνεται με δύο τρόπους.

- Ακολουθείται μια κίνηση Relay Mitchell όπου όμως και οι δύο όμιλοι έχουν το relay και το stand bye στο ίδιο σημείο υποχρεωτικά (πρόβλημα με τα πολλαπλά relays και τα stand byes).
- Δεδομένου ότι είναι αγώνας ομάδων και μάλιστα σε κάθε γύρο κλείνουν οι συναντήσεις, μετά τους μισούς γύρους αλλάζουν οι διανομές οπότε λύνεται το πρόβλημα.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ THURNER

Οι κινήσεις αυτές καλύπτουν ζυγό αριθμό τραπεζιών όπου όμως ο αριθμός των τραπεζιών μείον ένα είναι πρώτος αριθμός και οφείλονται στον Βρετανό Francis S. Thurner. Αρχικά σχεδιάστηκαν σαν παραλλαγή των κινήσεων American Whist League με ένα κινητό appendix τραπέζι, δηλαδή το τελευταίο τραπέζι έπαιζε relay με διαφορετικό τραπέζι σε κάθε γύρο. Αργότερα το relay σταθεροποιήθηκε μεταξύ του πρώτου και του τελευταίου τραπεζιού. Το μεγάλο πλεονέκτημα των κινήσεων αυτών είναι ότι το ένα ζεύγος της κάθε ομάδας παίζει ως BN και το άλλο ως AD. Ανάλογα με τον αριθμό των τραπεζιών οι αρχικές θέσεις των ομάδων και οι μετακινήσεις μετά από κάθε γύρο μεταβάλλονται, αλλά μπορούν να παιχτούν χωρίς καρτέλες λόγω της ομαλής μετακίνησης και των δύο ζευγών της κάθε ομάδας.

- Οι διανομές μετά από κάθε γύρο κατεβαίνουν ένα τραπέζι και όταν πηγαίνουν στο τραπέζι (1) παίζονται relay με το τελευταίο τραπέζι (2T).
- Η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό μένει σταθερή ως BN στο τραπέζι (1) και ως AD στο τελευταίο τραπέζι (2T).
- Τα ζεύγη BN των υπολοίπων ομάδων κάθονται στα τραπέζια με φθίνουσα σειρά και ανεβαίνουν ένα τραπέζι μετά από κάθε γύρο, εκτός από το τραπέζι (1).
- Τα ζεύγη AD των υπολοίπων ομάδων κάθονται με "κυκλικό βήμα" και μετακινούνται διαφορετικά ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των τραπεζιών, εκτός από το τελευταίο τραπέζι (2T).

Δίνονται οι αρχικές θέσεις και οι μετακινήσεις των δύο ζευγών της κάθε ομάδας για 6, 8, 12, 14 ομάδες:

6 ΟΜΑΔΕΣ

Τρ.	BN x ΑΔ	Διαν.
1	<u>6</u> x 1	1R
2	5 x 4	2
3	4 x 2	3
4	3 x 5	4
5	2 x 3	5
6	1 x <u>6</u>	1R

Διανομές: -1 τραπέζι
BN: +1 τραπέζι (2-6)
ΑΔ: -2 τραπέζια (1-5)

8 ΟΜΑΔΕΣ

Τρ.	BN x ΑΔ	Διαν.
1	<u>8</u> x 1	1R
2	7 x 4	2
3	6 x 7	3
4	5 x 3	4
5	4 x 6	5
6	3 x 2	6
7	2 x 5	7
8	1 x <u>8</u>	1R

Διανομές: -1 τραπέζι
BN: +1 τραπέζι (2-8)
ΑΔ: +2 τραπέζια (1-7)

12 ΟΜΑΔΕΣ

Τρ.	BN x ΑΔ	Διαν.
1	<u>12</u> x 1	1R
2	11 x 4	2
3	10 x 7	3
4	9 x 10	4
5	8 x 2	5
6	7 x 5	6
7	6 x 8	7
8	5 x 11	8
9	4 x 3	9
10	3 x 6	10
11	2 x 9	11
12	1 x <u>12</u>	1R

Διανομές: -1 τραπέζι
BN: +1 τραπέζι (2-12)
ΑΔ: -4 τραπέζια (1-11)

14 ΟΜΑΔΕΣ

Τρ.	BN x ΑΔ	Διαν.
1	<u>14</u> x 1	1R
2	13 x 4	2
3	12 x 7	3
4	11 x 10	4
5	10 x 13	5
6	9 x 3	6
7	8 x 6	7
8	7 x 9	8
9	6 x 12	9
10	5 x 2	10
11	4 x 5	11
12	3 x 8	12
13	2 x 11	13
14	1 x <u>14</u>	1R

Διανομές: -1 τραπέζι
BN: +1 τραπέζι (2-14)
ΑΔ: +4 τραπέζια (1-13)

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΛΕΚΤΩΝ (INTERWOVEN) HOWELL

Η βασική διαφορά από τις αντίστοιχες κινήσεις των ζευγών είναι ότι πλέον τα δύο ζεύγη της κάθε ομάδας πρέπει να παίζουν τις ίδιες διανομές με τους ίδιους αντιπάλους αλλά σε αντίθετο προσανατολισμό.

Η βασικές ομοιότητες με τις αντίστοιχες κινήσεις των ζευγών είναι ότι υπάρχει ένα relay (συνήθως μεταξύ του πρώτου και του τελευταίου τραπέζιού), και ότι η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό μένει σταθερή ενώ όλες οι άλλες μετακινούνται κυκλικά σύμφωνα με τις καρτέλες κίνησης. Δυστυχώς το κάθε κινητό ζεύγος παίζει άλλοτε BN και άλλοτε ΑΔ.

Δεδομένου ότι τα 6, 8, 12, 14 τραπέζια καλύπτονται με τις κινήσεις Turner, οι κινήσεις Πλεκτών Howell χρειάζονται μόνον για τα 10 και 16 τραπέζια.

10 ΟΜΑΔΕΣ

	Ζεύγη Α	Ζεύγη Β	
Τρ.	BN x ΑΔ	BN x ΑΔ	Διαν.
1	3 x 5		1
2	1 x 9		2
3	10 x 8		3
4	7 x 4		4
5	6 x 2		5R
6		9 x 7	5R
7		4 x 5	6
8		3 x 10	7
9		8 x 2	8
10		6 x 1	9

Ομάδα 10: Τα δύο ζεύγη μένουν σταθερά στις θέσεις τους, στα τραπέζια 3 (BN) & 8 (ΑΔ).
Διανομές:-1 τραπέζι
Relay μεταξύ των τραπεζιών 5&6
Howell I: τραπέζια 1-5
Howell II: τραπέζια 6-10
Κυκλική μετακίνηση των ζευγών μέσα στον κάθε όμιλο. Το κάθε ζεύγος ακολουθεί το αμέσως μικρότερο και ειδικά το (1) ακολουθεί το (9).

16 ΟΜΑΔΕΣ

	Ζεύγη Α	Ζεύγη Β	
Τρ.	BN x ΑΔ	BN x ΑΔ	Διαν.
1	16 x 1		1R
2	14 x 4		2
3	8 x 10		3
4	12 x 5		4
5		4 x 8	5
6		7 x 14	6
7		11 x 5	7
8		15 x 13	8
9	3 x 15		9
10	13 x 9		10
11	7 x 6		11
12		3 x 6	12
13	11 x 2		13
14		9 x 10	14
15		2 x 12	15
16		1 x 16	1R

Ομάδα 16: Τα δύο ζεύγη μένουν σταθερά στις θέσεις τους, στα τραπέζια 1(BN) & 16 (ΑΔ).
Διανομές:-1 τραπέζι
Relay μεταξύ των τραπεζιών 1&16
Howell I: τραπέζια 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 13
Howell II: τραπέζια 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 16
Κυκλική μετακίνηση των ζευγών μέσα στον κάθε όμιλο. Το κάθε ζεύγος ακολουθεί το αμέσως μικρότερο και ειδικά το (1) ακολουθεί το (15).

ΚΙΝΗΣΕΙΣ HASLER

Οι κινήσεις αυτές αποτελούν συνδυασμό κινήσεων Barclay (Δίδυμα Mitchell) και American Whist League και χρησιμοποιούνται σε διήμερους αγώνες ομάδων όταν ο αριθμός των ομάδων είναι ζυγός, αλλά όχι πολλαπλάσιος του 4.

Την μια ημερίδα παίζονται δύο Δίδυμα Mitchell και την άλλη ημερίδα παίζονται δύο American Whist League.

Εναλλακτικά όταν ο αριθμός των ομάδων είναι πολλαπλάσιος του 4 την μια ημερίδα παίζονται δύο Δίδυμα Mitchell (προσοχή στην αλλαγή των διανομών μετά τους μισούς γύρους) και την άλλη ημερίδα παίζονται δύο Thurner ή δύο Πλεκτά Howell.

ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΡΙΗΜΕΡΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ

Όταν ο αριθμός των ομάδων είναι μεγάλος, οι κινήσεις γίνονται ογκώδεις και δύσχρηστες.

Η λύση είναι να διαχωρίζονται οι ομάδες σε ομίλους, όπως ακριβώς γίνεται και στα ζεύγη, και να συνδυάζονται δύο είδη κινήσεων.

Ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων διακρίνονται τρεις περιπτώσεις:

α) Οι ομάδες είναι 3T

Οι ομάδες χωρίζονται σε τρεις ομίλους και τα τραπέζια τοποθετούνται σε τρεις παράλληλες σειρές που ονομάζονται Α, Β, Γ. Οι σειρές Α και Β παίζουν μεταξύ τους μια κίνηση Barclay (Δίδυμα Mitchell), ενώ η σειρά Γ παίζει μια κίνηση American Whist League αν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός ή μια κίνηση Thurner ή Πλεκτού Howell αν ο αριθμός των ομάδων είναι ζυγός. Μετά από κάθε ημερίδα οι ομάδες ανεβαίνουν μια σειρά ($A \rightarrow B \rightarrow \Gamma \rightarrow A$) και επαναλαμβάνεται η κίνηση. Οι ομάδες στην σειρά Γ παίζουν ένα γύρο λιγότερο.

β) Οι ομάδες είναι 3T+1

Οι ομάδες χωρίζονται σε τρεις ομίλους και τα τραπέζια τοποθετούνται σε τρεις παράλληλες σειρές που ονομάζονται Α, Β, Γ. Στην σειρά Γ προστίθεται ένα ακόμα τραπέζι για την επί πλέον ομάδα. Οι σειρές Α και Β παίζουν μεταξύ τους μια κίνηση Barclay (Δίδυμα Mitchell), ενώ η σειρά Γ μαζί με το επί πλέον τραπέζι παίζει μια κίνηση American Whist League αν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός ή μια κίνηση Thurner ή Πλεκτού Howell αν ο αριθμός των ομάδων είναι ζυγός. Μετά από κάθε ημερίδα οι ομάδες ανεβαίνουν μια σειρά ($A \rightarrow B \rightarrow \Gamma \rightarrow A$) εκτός από την επί πλέον ομάδα Νο(3X+1) που παραμένει στον όμιλο Γ και επαναλαμβάνεται η κίνηση.

γ) Οι ομάδες είναι 3T+2

Οι ομάδες χωρίζονται σε τρεις ομίλους και τα τραπέζια τοποθετούνται σε τρεις παράλληλες σειρές που ονομάζονται Α, Β, Γ. Στην σειρά Γ προστίθενται δύο ακόμα τραπέζια για τις δύο επί πλέον ομάδες. Οι σειρές Α και Β παίζουν μεταξύ τους μια κίνηση Barclay (Δίδυμα Mitchell), ενώ η σειρά Γ παίζει μια κίνηση American Whist League αν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός ή μια κίνηση Thurner ή Πλεκτού Howell αν ο αριθμός των ομάδων είναι ζυγός. Μετά από κάθε ημερίδα οι ομάδες ανεβαίνουν μια σειρά ($A \rightarrow B \rightarrow \Gamma \rightarrow A$) εκτός από τις δύο επί πλέον ομάδες (3T+1) και (3T+2) που παραμένουν στον όμιλο Γ και επαναλαμβάνεται η κίνηση. Οι ομάδες στην σειρά Γ παίζουν έναν γύρο περισσότερο. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι οι δύο επί πλέον ομάδες συναντιούνται τρεις φορές. Η λύση είναι είτε να παίζουν μεταξύ τους μόνο την μια ημερίδα και τις άλλες δύο να έχουν bye, είτε αν ο αριθμός των διανομών σε κάθε συνάντηση είναι πολλαπλάσιος του 3 να παίζουν μόνο το $\frac{1}{3}$ των διανομών σε κάθε ημερίδα.

Και στις τρεις περιπτώσεις ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στα Δίδυμα Mitchell (Barclay) όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι ζυγός. Μετά τους μισούς γύρους πρέπει να αλλάξουν οι διανομές.