

# Οργάνωση μαθητικών ημερίδων ζευγών

## Εισαγωγή

Ένα από τα δυσκολότερα ερωτήματα που πρέπει να απαντήσετε σαν δάσκαλος είναι:

*Πόσο χρόνο θέλετε να διαρκεί η μαθητική ημερίδα σας;*

Φαίνεται απλό να απαντήσετε, αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι, και μάλιστα καθόλου. Η διάρκειά της εξαρτάται κυρίως από το μέσο χρόνο που χρειάζονται οι μαθητές σας για να παίξουν μια διανομή και από το τι είδους κίνηση θα κάνετε, με την έννοια ότι κάποιες κινήσεις είναι περισσότερο χρονοβόρες από άλλες, για τον ίδιο αριθμό διανομών.

Ο μέσος χρόνος ανά διανομή εξαρτάται από πάρα πολλούς παράγοντες, όπως το επίπεδο (άλλο μαθητική ημερίδα του 2<sup>ου</sup> μαθήματος και άλλο του 10<sup>ου</sup> μαθήματος), την εμπειρία, την όρεξη, την ηλικία, την χρονική ώρα που διεξάγεται η ημερίδα και το πως αντιλαμβάνονται και αντιμετωπίζουν το μπριτζ οι μαθητές σας.

Στις πρώτες σας ημερίδες, ο χρόνος αυτός θα κυμανθεί μεταξύ των 10-15 λεπτών. Σταδιακά θα μειώνεται, και τελικά θα καταλήξει στα 8-9 λεπτά, όσο οι μαθητές σας θα αποκτούν μεγαλύτερη εξοικείωση. Πρέπει να τους οδηγήσετε να παίξουν μια διανομή σε 7,5-8 λεπτά μετά από ένα διάστημα περίπου ενός χρόνου, χωρίς να τους πιέζετε. Αν το κάνετε, δεν θα περάσουν καλά. Ένας πάντως από τους στόχους σας σαν δάσκαλος, είναι και αυτός.

Το επόμενο ερώτημα που πρέπει να απαντήσετε είναι:

*Πόσες διανομές θα παιχθούν;*

Αυτό εξαρτάται κυρίως από 3 παράγοντες:

A) Πόσο χρόνο θα διαρκέσει η ημερίδα σας.

B) Πόσες διανομές έχετε στη διάθεση σας. Οι μαθητές παίζουν προμοιρασμένες διανομές τις οποίες πρέπει να έχετε ετοιμάσει, συνεπώς ο μέγιστος αριθμός διανομών είναι συγκεκριμένος (π.χ. 8, 12, 16).

Γ) Τι είδους κίνηση θα κάνετε. Όπως θα δούμε στη συνέχεια, η κίνηση που θα επιλέξουμε μας επιβάλλει ένα ορισμένο αριθμό γύρων και άρα ένα συγκεκριμένο αριθμό διανομών.

## 1α) Διαθέσιμες κινήσεις: Φιλοσοφία, μηχανισμοί και τα χαρακτηριστικά τους.

Οι κινήσεις είναι ένα από τα βασικότερα εργαλεία που έχει ένας διαιτητής στη διάθεσή του και πρέπει να τα ξέρει καλά για να μπορεί να ικανοποιεί τις προδιαγραφές και τις απαιτήσεις κάθε κίνησης.

### 1α1) Κίνηση Howell

Το πρώτο χαρακτηριστικό της κίνησης αυτής είναι ότι όλα τα ζεύγη ανήκουν σε ένα όμιλο και έχουν ένα γκρουπ αρίθμησης. Αν για παράδειγμα έχουμε 12 ζεύγη, τότε οι αριθμοί τους είναι από 1 ως 12.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό της, είναι ότι έχουμε 2 κατηγορίες ζευγών, τα σταθερά και τα κινητά. Τα σταθερά ζεύγη είναι λίγα (συνήθως 1 ως 3 και σε πιο σπάνιες περιπτώσεις 4).

Το τρίτο χαρακτηριστικό της, είναι ότι αν καθορίσουμε τον συνολικό αριθμό των ζευγών και τον αριθμό των σταθερών ζευγών, τότε οι δυο αυτές σταθερές μας **επιβάλλουν** τον αριθμό των γύρων που θα παίξουμε και άρα τον αριθμό των διανομών. Ας δούμε πως δουλεύει με 2 παραδείγματα:

Έστω ότι έχουμε 5 τραπέζια και επιλέγουμε 1 σταθερό ζεύγος. Έχουμε 10 συνολικά ζεύγη, οι διατιθέμενες συναντήσεις είναι 9 (το κάθε ζεύγος παίζει με όλα τα άλλα), συνεπώς η κίνηση μας επιβάλλει 9 γύρους. Άρα αν παίζονται 2 διανομές το γύρο έχουμε συνολικά 18 διανομές, αν παίζονται 3 διανομές το γύρο έχουμε 27 διανομές. Έστω ότι έχουμε 5 τραπέζια και επιλέγουμε 2 σταθερά ζεύγη. Έχουμε 10 συνολικά ζεύγη, οι διατιθέμενες συναντήσεις είναι 8 (το κάθε ζεύγος παίζει με όλα τα άλλα εκτός από ένα, διότι τώρα τα 2 σταθερά ζεύγη δεν μπορούν να παίξουν μεταξύ τους), συνεπώς η κίνηση μας επιβάλλει 8 γύρους. Άρα αν παίζονται 2 διανομές το γύρο έχουμε συνολικά 16 διανομές, αν παίζονται 3 διανομές το γύρο έχουμε 24 διανομές.

Έστω ότι έχουμε 4 τραπέζια και επιλέγουμε 1 σταθερό ζεύγος. Έχουμε 8 συνολικά ζεύγη, οι διατιθέμενες συναντήσεις είναι 7 (το κάθε ζεύγος παίζει με όλα τα άλλα), συνεπώς η κίνηση μας επιβάλλει 7 γύρους. Άρα αν παίζονται 2 διανομές το γύρο έχουμε συνολικά 14 διανομές, αν παίζονται 3 διανομές το γύρο έχουμε 21 διανομές. Έστω ότι έχουμε 4 τραπέζια και επιλέγουμε 2 σταθερά ζεύγη. Έχουμε 8 συνολικά ζεύγη, οι διατιθέμενες συναντήσεις είναι 6 (το κάθε ζεύγος παίζει με όλα τα άλλα εκτός από ένα, διότι τώρα τα 2 σταθερά ζεύγη δεν μπορούν να παίξουν μεταξύ τους), συνεπώς η κίνηση μας επιβάλλει 6 γύρους. Άρα αν παίζονται 2 διανομές το γύρο

έχουμε συνολικά 12 διανομές, αν παίζονται 3 διανομές το γύρο έχουμε 18 διανομές.

Ο μηχανισμός της κίνησης Howell είναι ο εξής: Σε κάθε γύρο, κάθε ζεύγος ακολουθεί το ζεύγος με τον αμέσως μικρότερο αριθμό, εκτός αν το ζεύγος με τον αμέσως μικρότερο αριθμό είναι σταθερό ζεύγος. Αν αυτό συμβαίνει, τότε ακολουθεί το ζεύγος με δυο μικρότερους αριθμούς, εκτός αν και αυτό είναι σταθερό ζεύγος. Αν και αυτό συμβαίνει, τότε ακολουθεί το ζεύγος με τρεις μικρότερους αριθμούς, εκτός αν και αυτό είναι σταθερό ζεύγος. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται μέχρι να συναντήσουμε το πρώτο κινητό ζεύγος. Οι διανομές που παίζονται σε κάθε γύρο είναι κατά ένα σετ μεγαλύτερες από το σετ του προηγούμενου γύρου.

Αν θέλετε να εμβαθύνετε στο μηχανισμό του Howell και να δείτε τι συμβαίνει σε κάθε γύρο με παραδείγματα, μπορείτε να ανατρέξετε στο σεμινάριο Διαιτησίας EOM 2014. Το κείμενο και οι διαφάνειες υπάρχουν στο site της EOM.

Κάποτε (πριν όχι πολλά χρόνια), οι διαιτητές έγραφαν τις κάρτες Howell με το χέρι πριν από κάθε ημερίδα, και έκαναν εισαγωγή της κίνησης επίσης με το χέρι. Ευτυχώς σήμερα αυτό δεν είναι αναγκαίο, γιατί οι κινήσεις υπάρχουν μέσα στο Perfect score, άρα οι κάρτες Howell μπορούν να εκτυπωθούν εύκολα, αλλά και η εισαγωγή της κίνησης γίνεται αυτόματα εφόσον επιλέξετε τις σωστές παραμέτρους. Για να γίνει όμως αυτό, πρέπει να ξέρετε τους βασικούς μηχανισμούς του Howell και τις παραμέτρους του, και να τις χρησιμοποιείτε σωστά.

Φιλοσοφία του Howell είναι ότι κάθε κινητό ζεύγος δεν παίζει σε κάθε γύρο με συγκεκριμένο προσανατολισμό (BN ή AD). Ο προσανατολισμός μπορεί να αλλάζει από γύρο σε γύρο, το οποίο σημαίνει καλύτερη συγκρισιμότητα. Η κίνηση των ζευγών γίνεται μέσω των οδηγιών που είναι γραμμένες στην καρτέλες του κάθε τραπέζιου. Την μετακίνηση των διανομών την κάνει σχεδόν πάντα ο δάσκαλος.

Πλεονεκτήματα:

- 1) Επιτρέπει να παιχθούν όλες (ή σχεδόν όλες) οι συναντήσεις.
- 2) Καλύτερη συγκρισιμότητα.
- 3) Καλύτερη ισορροπία (balance).
- 4) Κατά κανόνα, καλύτερη αντιμετώπιση του μισού τραπέζιου (bye).

Μειονεκτήματα:

- 1) Πιο κουραστική (λίγα σταθερά ζεύγη, περισσότεροι γύροι).

- 2) Αυξημένη δυσκολία στις αλλαγές μεταξύ των γύρων. Οι παίκτες δυσκολεύονται περισσότερο να ακολουθήσουν τις οδηγίες στις αλλαγές. Επίσης μια καθυστέρηση σε ένα τραπέζι, μπορεί να επηρεάσει 3 τραπέζια.
- 3) Λιγότερο προσαρμόσιμη στον επιθυμητό αριθμό διανομών.
- 4) Αυξημένη πιθανότητα λάθους στην εγγραφή των αποτελεσμάτων.

## 1α2) Κίνηση Mitchell

Το πρώτο χαρακτηριστικό της κίνησης αυτής είναι ότι όλα τα ζεύγη ανήκουν σε δυο ομάδες και έχουν δυο διαφορετικά γκρουπ αρίθμησης. Αν για παράδειγμα έχουμε 12 ζεύγη, τότε τα χωρίζουμε σε δυο ίσα γκρουπ των 6 ζευγών, των οποίων οι αριθμοί είναι (συνήθως) από 1 ως 6 και (συνήθως) από 21 ως 26 ή 101 ως 106.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό της, είναι ότι έχουμε 2 κατηγορίες ζευγών, τα σταθερά και τα κινητά. Παραδοσιακά, τα σταθερά ζεύγη παίζουν BN και παραμένουν στις αρχικές θέσεις τους καθ' όλη τη διάρκεια της ημερίδας. Τα κινητά ζεύγη παίζουν ΑΔ και συνεχίζουν να παίζουν ΑΔ καθ' όλη τη διάρκεια της ημερίδας.

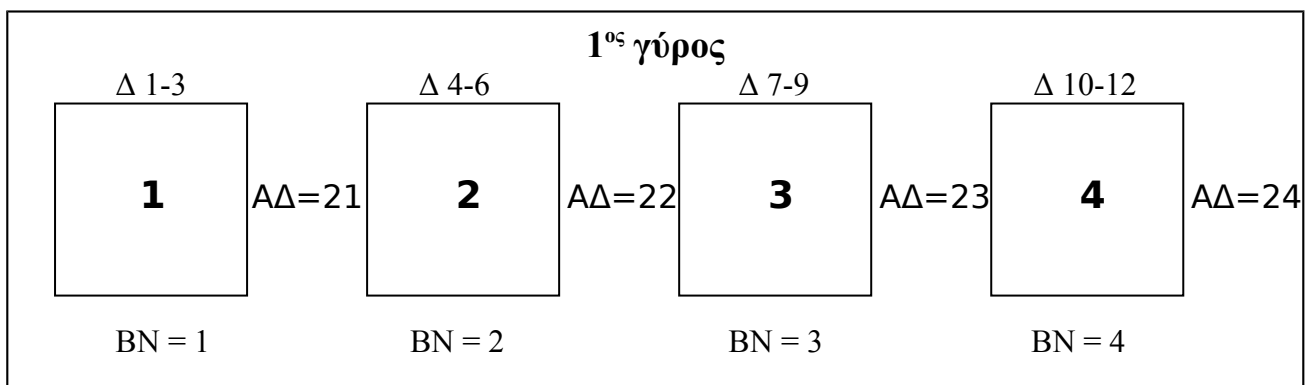
Ο μηχανισμός της κίνησης Mitchell είναι απλός και γι' αυτό αρέσει στους παίκτες. Σε κάθε γύρο τα ζεύγη ΑΔ "ανεβαίνουν" 1 τραπέζι (πάνε στο αμέσως μεγαλύτερο) και οι διανομές "κατεβαίνουν" ένα τραπέζι (πάνε στο αμέσως μικρότερο).

### 1α2α) Κίνηση Mitchell με μονό (περιττό) αριθμό ζευγών

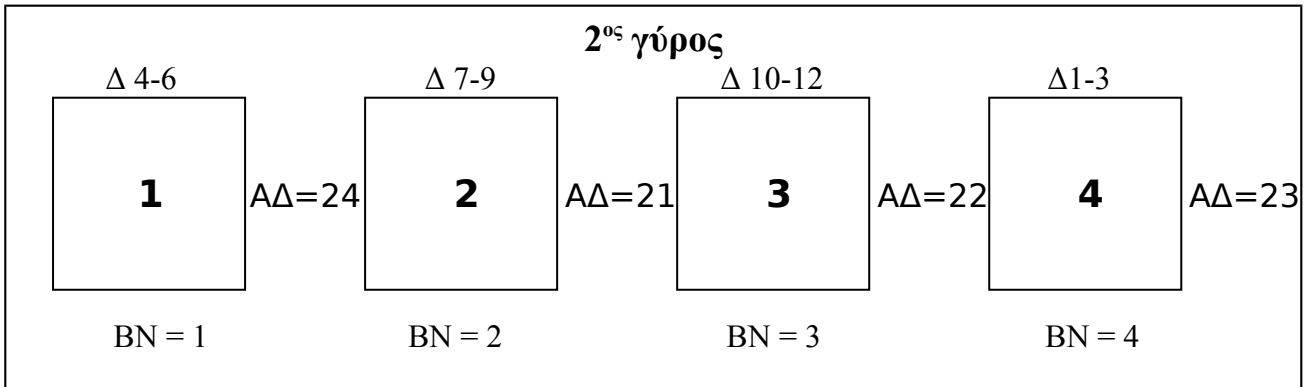
Εδώ δεν έχουμε πρόβλημα, γιατί οι ΑΔ δεν θα συναντήσουν διανομές που έχουν παίξει προηγουμένως.

### 1α2β) Κίνηση Mitchell με ζυγό (άρτιο) αριθμό ζευγών

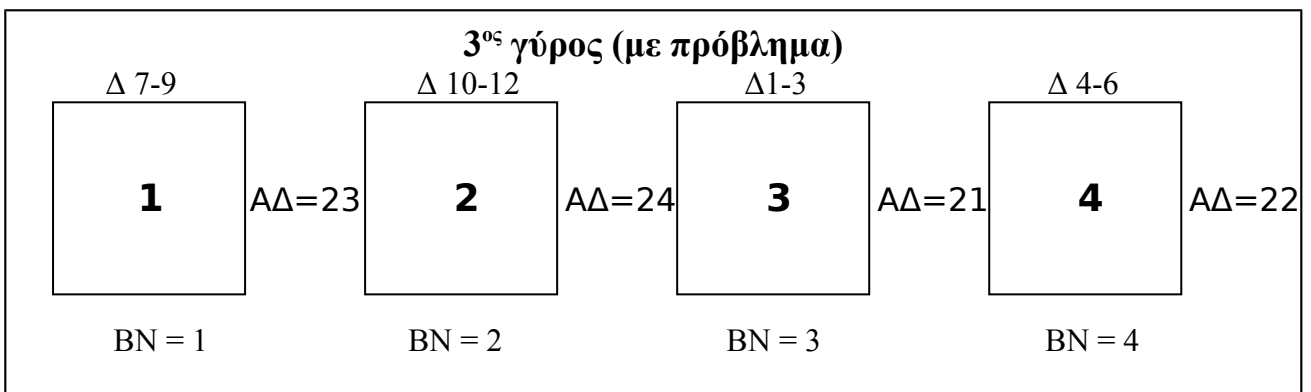
Εδώ θα έχουμε πρόβλημα, γιατί σε κάποιο σημείο, οι ΑΔ θα συναντήσουν διανομές που έχουν παίξει προηγουμένως. Δείτε ένα απλό παράδειγμα. Έστω ότι έχετε 4 τραπέζια και δίνετε 3 διανομές το γύρο. Οι BN έχουν τους αριθμούς των τραπέζιων και οι ΑΔ τους αριθμούς των τραπέζιων +20. Οι αρχικές συνθήκες στον 1<sup>ο</sup> γύρο είναι οι εξής:



Ο 2<sup>ος</sup> γύρος είναι ο εξής:

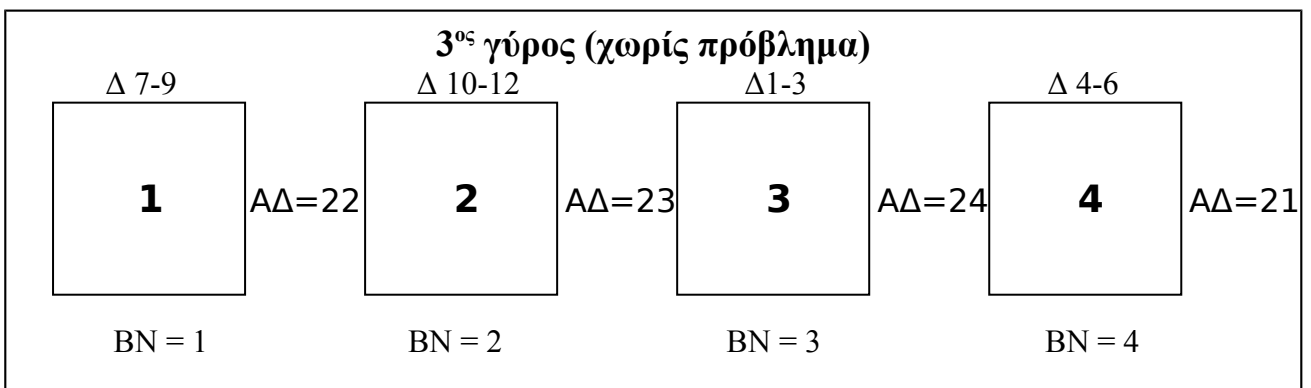


Αν δώσετε αλλαγή για τον 3<sup>ο</sup> γύρο κατά τα γνωστά, η κατάσταση θα διαμορφωθεί ως εξής:



Το βλέπετε το πρόβλημα; Το ζεύγος 21 ΑΔ παίζει τις διανομές 1-3 στο τραπέζι 3 εναντίον του ζεύγους 3, τις οποίες όμως έχει **ήδη παίξει** στον 1<sup>ο</sup> γύρο εναντίον του ζεύγους 1 στο τραπέζι 1. Το ίδιο πρόβλημα έχουμε και για τις υπόλοιπες ΑΔ.

Πώς το λύνουμε; Μπορούμε στον 3<sup>ο</sup> γύρο να πούμε στις ΑΔ να “αφήσουν” (skip) ένα τραπέζι, και να αλλάξουν για τον 3<sup>ο</sup> γύρο “με πήδημα”.



Η κίνηση αυτή λέγεται skip Mitchell ή Mitchell με πήδημα. Πότε γίνεται το πήδημα; Στον  $(n/2)+1$  γύρο, όπου  $n$  είναι ο αριθμός των τραπέζιων, δηλαδή στον 3<sup>ο</sup> γύρο αν έχουμε 4 τραπέζια, στον 4<sup>ο</sup> γύρο αν έχουμε 6 τραπέζια, στον 5<sup>ο</sup> γύρο αν έχουμε 8 τραπέζια κ.ο.κ.

Ένας δεύτερος τρόπος να λύσουμε το παραπάνω πρόβλημα είναι το stand by και relay Mitchell. Εφαρμόζεται συνήθως όταν έχουμε 4, 6, 8 ή 12 τραπέζια. Μηχανισμός, λεπτομέρειες και παραδείγματα της κίνησης αυτής μπορείτε να βρείτε στο σεμινάριο Διαιτησίας EOM 2014. Το κείμενο και οι διαφάνειες υπάρχουν στο site της EOM.

## 1β) Η βαθμολογία των διανομών

Αμέσως μετά το τέλος μιας ημερίδας σε ένα τουρνουά, κάποιος μαθητής σας ζητάει να του τυπώσετε μια προσωπική κάρτα αποτελεσμάτων. Το κάνετε και λίγο αργότερα σας ρωτάει:

Δάσκαλε, γιατί σε αυτή τη διανομή πήρα μόνο 5 matchpoints; Αφού έβγαλα το συμβόλαιό μου και μάλιστα με μια άνω, δεν έπρεπε να πάρω περισσότερο; Για να είστε σε θέση να του απαντήσετε, πρέπει να ξέρετε πως γίνεται η βαθμολογία, να την κάνετε επιτόπου με το χέρι και στη συνέχεια να του εξηγήσετε. Τα βήματα που πρέπει να κάνετε είναι τα εξής:

1β1) Βρίσκετε το τοπ της διανομής από την έκφραση:

$$\text{Τοπ} = (\text{αριθμός εγγραφών} - 1) \times 2$$

Όπου ο αριθμός εγγραφών είναι ο αριθμός των αποτελεσμάτων που υπάρχουν σε μια διανομή, ή ισοδύναμα, το πόσες φορές παίχτηκε η διανομή αυτή.

1β2) Το καλύτερο αποτέλεσμα από τα ζεύγη που παίζουν BN στη διανομή, παίρνει το τοπ. Το δεύτερο καλύτερο αποτέλεσμα παίρνει δυο βαθμούς λιγότερους, το τρίτο καλύτερο τέσσερις βαθμούς λιγότερους κ.ο.κ. Δηλαδή κάθε αποτέλεσμα παίρνει δυο βαθμούς λιγότερους από το αμέσως καλύτερό του.

1β3) Αν βρεθούν δυο ή περισσότερα ίσα αποτελέσματα, τότε τα αποτελέσματα αυτά μοιράζονται τους ίδιους βαθμούς που θα έπαιρναν συνολικά, αν δεν ήταν ίσα.

1β4) Αν υπάρχει τεχνητή επανορθωτική βαθμολογία (π.χ. 50% του τοπ σε δυο ζεύγη), τότε τα ζεύγη αυτά παίρνουν 50% του τοπ επί των συνολικών εγγραφών, και τα υπόλοιπα ζεύγη βαθμολογούνται με βάση τα αποτελέσματά τους θεωρώντας σαν τοπ αυτό που προκύπτει από τις υπόλοιπες εγγραφές εκτός της επανορθωτικής βαθμολογίας. Τα παλιά τα χρόνια, το τοπ ελαττωνόταν κατά τόσες μονάδες, όσες επανορθωτικές βαθμολογίες είχαμε. Σήμερα αυτό γίνεται με αναγωγή Neuberg, την οποία κάνει το Perfect score.

1β5) Όταν τελειώσετε τη βαθμολογία των BN σε μια διανομή, προχωράτε στη βαθμολογία των ΑΔ. Οι βαθμοί για κάθε ΑΔ προκύπτουν αν αφαιρέσετε τους βαθμούς των αντιπάλων τους BN από το τοπ.

Ας δούμε ένα παράδειγμα από ένα Mitchell 7 τραπεζιών:

				<b>Αποτέλεσμα</b>		<b>Matchpoints</b>	
<b>BN</b>	<b>ΑΔ</b>	<b>Συμβόλαι ο</b>	<b>BN</b>	<b>ΑΔ</b>	<b>BN</b>	<b>ΑΔ</b>	
1	21	4♠=	420		9	3	
7	26	4♠+1	450		12	0	
6	24	3♠+1	170		4	8	
5	22	4♣*-2	300		6	6	
4	27	4♠=	420		9	3	
3	25	3♣=		110	0	12	
2	23	3♠=	140		2	10	

Τοπ της διανομής = (αριθμός εγγραφών - 1)X2 = (7 - 1)X2 = 12

Καλύτερος BN είναι το ζεύγος 7 το οποίο και παίρνει το τοπ, 12 matchpoints.

Στη δεύτερη θέση των BN, έχουμε ισοβαθμία του ζεύγους 1 και τα 4. Τα ζεύγη αυτά θα μοιραστούν  $(10+8)/2 = 9$  matchpoints.

Στη συνέχεια έχουμε 5 = 6 matchpoints, 6 = 4 matchpoints, 2 = 2 matchpoints και τέλος 3 = 0 matchpoints.

Η βαθμολογία των ΑΔ προκύπτει αν αφαιρέσουμε τη βαθμολογία των αντιπάλων τους BN από το τοπ.



## 1γ) Το πρόβλημα του μισού τραπεζιού (bye)

Όταν ο αριθμός των ζευγών είναι μονός (περιττός), δηλαδή λείπει ένα ζευγάρι για να συμπληρωθούν όλα τα τραπέζια, τότε ανάλογα με την κίνηση έχετε τις εξής εναλλακτικές λύσεις.

### 1γ1) Κίνηση Mitchell

Έχετε δυο δρόμους:

Ο ένας είναι να πάτε σε μια πλήρη κίνηση θεωρώντας ότι υπάρχει ένα εικονικό ζευγάρι, με αποτέλεσμα το ζευγάρι που σε κάθε γύρο θα έπαιζε με το εικονικό ζευγάρι να μην παίζει στο γύρο αυτό (bye). Αν για παράδειγμα έχετε 13 ζεύγη, μπορείτε να κάνετε μια κίνηση 14 ζευγών, όπου αν το ζευγάρι που λείπει θα έπαιζε ΑΔ σε κάθε γύρο ο ΒΝ που θα έπαιζε με το ζευγάρι αυτό δεν παίζει.

Ο δεύτερος δρόμος είναι να πάτε με ζευγάρι rover. Έστω πάλι ότι έχετε 13 ζεύγη, αλλά τώρα κάνετε μια κίνηση για 12 ζεύγη και σας περισσεύει ένα ζεύγος. Το ζεύγος αυτό λέγεται rover, και σε κάθε γύρο αντικαθιστά ένα ζεύγος απ' αυτά που παίζουν και παίζει στη θέση του. Στο Perfect score υπάρχουν οι κινήσεις Mitchell με rover, οπότε αν τυπώσετε την προσωπική κάρτα αποτελεσμάτων του ζεύγους rover και τη δώσετε στο ζεύγος αυτό, είναι εύκολο να δουν σε κάθε γύρο σε ποιο τραπέζι παίζουν, ποιες διανομές και ποιο ζεύγος αντικαθιστούν.

Ο δρόμος του rover είναι πιο πολύπλοκος, έχει μεγαλύτερη καθυστέρηση αλλά εξασφαλίζει ότι σε κάθε διανομή θα υπάρχει ίδιος αριθμός εγγραφών, άρα ίδιο τοπ, άρα καλύτερης ποιότητας κίνηση.

Ο δρόμος του bye είναι πιο απλός, πιο γρήγορος, όμως ανάλογα με τον αριθμό των τραπεζιών μπορεί να δημιουργήσει διαφορετικό αριθμό εγγραφών σε κάποιες διανομές, άρα διαφορετικό τοπ, άρα χειρότερης ποιότητας κίνηση.

Τι επιλέγετε να κάνετε, rover ή bye; Συνήθως bye, γιατί είναι πιο απλό και πιο γρήγορο, και σας βοηθάει να τελειώσετε την ημερίδα σας στο χρόνο που έχετε σχεδιάσει.

### 1γ1) Κίνηση Howell

Εδώ επιλέγω το ζεύγος που λείπει να είναι το σταθερό ζεύγος (ή ένα από τα σταθερά ζεύγη). Με τον τρόπο αυτό όποιο ζεύγος πάει στο τραπέζι που λείπει το σταθερό ζεύγος, κάνει bye, άρα οι οδηγίες που δίνω στους μαθητές είναι πιο ξεκάθαρες.

Είναι δυνατόν να βάλω ζεύγος rover και στο Howell. Φανταστείτε ότι ξεκινάτε ένα Howell 4 τραπεζιών σε μια μαθητική ημερίδα και 15 λεπτά αργότερα σας έρχεται ένα ακόμα ζεύγος. Σπάνιο, αλλά σίγουρα δυνατό. Το πως το αντιμετωπίζετε, μπορείτε να το βρείτε στο σεμινάριο κινήσεων της EOM του 2014.

Ας δούμε τις πιο συνηθισμένες εναλλακτικές λύσεις που έχετε στις πιο συνηθισμένες περιπτώσεις αριθμού τραπεζιών:

### **3 τραπέζια:**

3.1) Howell με 5 γύρους. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 10 διανομές. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 15 διανομές.

3.2) Mitchell με 3 γύρους. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 9 διανομές. Αν δώσετε 4 διανομές το γύρο παίζετε 12 διανομές.

### **3 ½ τραπέζια:**

Howell των 4 τραπεζιών με bye το σταθερό ζεύγος. Εξασφαλίζετε 2 πράγματα: Απλές οδηγίες στους μαθητές (όποιος πάει στο τραπέζι που είναι το σταθερό ζεύγος κάνει bye). Όλα τα ζεύγη θα κάνουν ένα bye και θα παίξουν 6 γύρους των 2 διανομών.

### **4 τραπέζια:**

4.1) Howell των 4 τραπεζιών με 1 σταθερό ζεύγος. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 14 διανομές.

4.2) Stand bye και relay Mitchell. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 12 διανομές.

4.3) Skip Mitchell των 3 γύρων με πήδημα στον 3<sup>ο</sup> γύρο. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 9 διανομές. Αν δώσετε 4 διανομές το γύρο παίζετε 12 διανομές.

### **4 ½ τραπέζια:**

Mitchell των 5 τραπεζιών με bye. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 12 ή 15 διανομές, ανάλογα με το αν υπάρχει bye ή όχι.

### **5 τραπέζια:**

Mitchell των 5 τραπεζιών. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 10 διανομές. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 15 διανομές.

### **5 ½ τραπέζια:**

5.5.1) Skip Mitchell των 6 τραπεζιών με bye. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 12 διανομές. Αν δώσετε 4 διανομές το γύρο παίζετε 16 διανομές.

5.5.2) Stand by και relay Mitchell των 6 τραπεζιών με bye, Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 10 ή 12 διανομές, ανάλογα με το αν υπάρχει bye ή όχι.

### **6 τραπέζια:**

5.5.1) Skip Mitchell των 6 τραπεζιών. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 10 διανομές. Αν δώσετε 3 διανομές το γύρο παίζετε 15 διανομές.

5.5.2) Stand by και relay Mitchell των 6 τραπεζιών. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 12 διανομές.

### **6 ½ τραπέζια:**

Mitchell των 7 τραπεζιών με bye. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 12 ή 14 διανομές, ανάλογα με το αν υπάρχει bye ή όχι.

### **7 τραπέζια:**

Mitchell των 7 τραπεζιών. Αν δώσετε 2 διανομές το γύρο παίζετε 14 διανομές.

## **2) Αγώνες ομάδων**

Αν αποφασίσετε να κάνετε ημερίδες ομάδων για τους μαθητές σας, οι επιλογές σας είναι είτε round robin (όλοι εναντίον όλων), είτε mini match, είτε Patton. Μπορείτε να ανατρέξετε στις παρουσιάσεις του Perfect score για το πως θα τις υλοποιήσετε.

## **3) Στοιχεία που συμβάλλουν σε μια επιτυχημένη μαθητική ημερίδα**

Αυτό που σαν δάσκαλοι πρέπει πάντα να έχετε στην άκρη του μυαλού σας, είναι οι μαθητές που έρχονται να περνάνε καλά. Και για να συμβεί αυτό, πρέπει να ισχύουν ένα σωρό πράγματα, μεταξύ των οποίων συμπεριλαμβάνονται τα εξής:

- 1) Οι αγωνιστικοί χώροι να είναι καλής ποιότητας.
- 2) Ο φωτισμός να είναι καλός.
- 3) Η διάταξη των τραπεζιών και οι αποστάσεις μεταξύ τους να είναι σύμφωνα με τις προδιαγραφές.
- 4) Το service να είναι καλό.
- 5) Η υλικοτεχνική υποδομή να είναι επαρκής και καλής ποιότητας (από στυλό και φακέλους μέχρι Η/Υ και σύνδεση internet).
- 6) Οι διανομές που θα χρησιμοποιήσετε πρέπει να είναι έτοιμες, μαζί με οτιδήποτε πρόσθετο υλικό (score sheets, φυλλάδια με σχόλια κλπ).
- 7) Συμπεριφορά: Ένα από τα δυσκολότερα και πιο απαιτητικά. Πρέπει να είστε ήρεμος, ευγενικός και σε κάθε περίπτωση, να κάνετε τους μαθητές να αισθάνονται ευπρόσδεκτοι.
- 8) Δικαιοσύνη: Αν και όποτε χρειάζεται, πρέπει να λύνετε όποιο θέμα χρειάζεται με δίκαιο και διαφανή τρόπο.
- 9) Χρόνος: Φαίνεται εύκολο αλλά δεν είναι και μάλιστα καθόλου. Μια μαθητική ημερίδα για να είναι επιτυχημένη, πρέπει α) Να αρχίζει στην ώρα της β) Να τελειώνει στην ώρα της γ) Να

παίζονται οι διανομές που πρέπει δ) Να λύνονται όποια προβλήματα προκύπτουν και ε) Οι μαθητές να περνάνε καλά.

#### **4) Τα πιο συνηθισμένα θέματα που θα αντιμετωπίσετε στις μαθητικές ημερίδες σας.**

- 4.1) Ρενόνς.
- 4.2) Αγορές εκτός σειράς.
- 4.3) Πάσο εκτός σειράς.
- 4.4) Ανεπαρκείς αγορές (οι οποίες συνήθως διορθώνονται από τους μαθητές χωρίς να σας καλέσουν).
- 4.5) Αντάμ εκτός σειράς.

Βασικές γνώσεις στα παραπάνω είναι χρήσιμες.

#### **5) Ο ρόλος σας σαν δάσκαλος-διαιτητής.**

Έχετε ένα απίστευτο “όπλο”. Την εμπιστοσύνη των μαθητών σας, η οποία, όσο καλύτερα κάνετε τη δουλειά σας τόσο μεγαλύτερη είναι. Μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε θετικά και εποικοδομητικά για να τους διδάξετε:

- 5.1) Θέματα ηθικών αρχών.
- 5.2) Θέματα συμπεριφοράς.
- 5.3) Το τι είναι, τι κάνει και ποιος είναι ο ρόλος του διαιτητή.