

# תנועות מומלצות למועדון

## אסף עמית

תנועה היא הצורה שבה מאורגנת התחרות מבחינת מיקום הזוגות והבורדים. כולם מכירים את התנועה מסוג Mitchell, שבא קו אחד יושב קבוע (NS), קו אחד נע שולחן קדימה בכל סיבוב (EW) והבורדים נעים שולחן אחורה בכל סיבוב. יש עוד וריאציות על התנועה הזו, ואנחנו מכירים את הקפיצה במקרה של מספר זוגי של שולחנות, תנועה מסובבת (Scrambled) כמו למשל בסימולטניות, ועוד כמה דוגמאות שנדבר עליהם בהמשך. רבים מכירים את התנועה מסוג Howell, שבה כמעט כולם נעים כל הזמן. לא תמיד אנחנו יודעים את היתרונות שלה.

יש ספר עבה מאד שמשמש כ"תנך" של התנועות, ויש שם המון תנועות מכל מיני סוגים לכל מספר של שולחנות. חלקן מסובכות מאד, חלקן פשוטות יחסית.

אנחנו לא נכנס לכל התאוריה הזאת, ונתמקד היום במה שאני קורא "התנועות המומלצות". מהי הפשרה הטובה ביותר הנכונה לרמת המועדון, ואיך להתכונן לכל מספר של שולחנות. כי קורה לפעמים שמנהל התחרות צריך להחליט ברגע האחרון באיזה תנועה לבחור, והכנה טובה תמנע החלטות גרועות שנעשות בלחץ של לפני תחילת התחרות.

ומה לא טוב בשיטה הקיימת? אתן שתי דוגמאות קטנות, קיצוניות, אשר ממחישות הכי טוב את הבעיה.

- סקציה גדולה של 21 שולחנות, 2 בורדים על כל שולחן, תנועת מיצ'ל סטנדרטית. מי יכול לומר מה בדיוק הבעיה?
- סקציה של 4-5 שולחנות, 5-6 בורדים לשולחן. מה הבעיה? ומה קורה אם יש חצי שולחן?

מבחינה ספורטיבית, הדבר הכי חשוב הוא שכולם ישחקו אותם בורדים, על מנת שבסיס ההשוואה יהיה גדול ככל האפשר.

הדבר השני הכי חשוב זה לשחק נגד כמה שיותר יריבים על מנת שהשדה יהיה מאוזן ככל האפשר. המצב האידיאלי הוא כשכולם ישחקו נגד כל האחרים. לא נרצה מצב שכל הזוגות הותיקים והחזקים ישבו בצפון-דרום וכל הזוגות החלשים ישבו במזרח-מערב.

כאמור, לא ניתן להשיג את הכל, ויש גם אילוצים נוספים: זמן, כמות הבורדים המשוחקת, מורכבות התנועה, וגם - נכון - יש בעייה של זוגות שקשה להם לנוע משולחן לשולחן.

רוב הבעיות קורות במספר קטן של שולחנות. שם יש הכי פחות גמישות ואפשרויות לארגון המטרה שלנו היום, אם כן, זה להמליץ איך לארגן במועדון מושב עם מספר שולחנות קטן (4-12 שולחנות).

## יתרונות בתנועות Mitchell על Howell

למה נעדיף לשחק בתנועת Howell כלשהי:

- משחקים נגד יותר זוגות – ישנו איזון יותר טוב של השדה (במקומות רבים רואים זוגות קבועים שיושבים תמיד NS שמשחקים נגד אותם זוגות שיושבים תמיד EW).
- בדרך כלל יש יותר סיבובים, ולכן משחקים פחות בורדים נגד כל זוג. זה בולט במספר קטן של שולחנות: אין מצב שמשחקים מיני-מפגש של 4-6 בורדים נגד זוג אחר אלא מקסימום 3 בורדים נגד כל זוג. הדבר בולט בעיקר כאשר יש **חצי שולחן**, וזוג צריך לחכות חצי שעה או יותר עד לסיום הסיבוב. הוא "מקטר" על זה - ובצדק.
- משחקים אחוז גבוה יותר של הבורדים. לדוגמה ב-11 שולחנות משחקים 24 בורדים במקום 33 (שזה 100% מן הבורדים במקום כ-70%).
- מאפשר להגדיר זוכה יחיד בתחרות של מושב אחד.

## תנועות ה-Howell בתוכנה החדשה

התנועות מבוססות על העקרונות הבאים: (רובם עבור כ-24 בורדים)

- במידת האפשר הבורדים מחולקים על השולחנות לפי הסדר.
- הבורדים העודפים מחכים על שולחן איסוף שממוקם בין השולחן האחרון לשולחן 1.
- בחלק ניכר מתנועות ה-Howell, מזרח-מערב עובר רוב הזמן בתנועה רגילה ועולה שולחן אחד בכל סיבוב.
- באותן תנועות הבורדים יורדים שולחן בתום כל סיבוב. (יש להורות לזוגות בצפון-דרום להוריד את הבורדים שולחן אחד).
- יש תנועות שאינן דורשות כלל לוחות שולחן מיוחדים.
- התוכנה החדשה מאפשרת יישור קו, לאור העובדה שבעבר השתמשנו בלוחות שולחן שונים שהגיעו ממקורות שונים.

**למי שיודע שהוא עתיד להיתקל במצבים כאלה מומלץ להדפיס מראש לוחות שולחן למספרי השולחנות הבעייתיים.**

## טיפול בחצאי שולחן

עבור 3.5, 4.5, 7.5 ו-11.5 שולחנות, יש תנועות מיוחדות הכוללות בורדים משותפים בין שני שולחנות. כאשר נשתמש בתנועה כזאת, נאייש באחד משולחנות המשותפים האלה דווקא את הצד EW, ונשאיר את NS ריק. (ישנו רישום בטבלת ריכוז התנועות שמצורפת).

בשאר מספרי השולחנות, מומלץ להשתמש בתנועה עבור מספר השולחנות המתאים (נעגל למעלה).

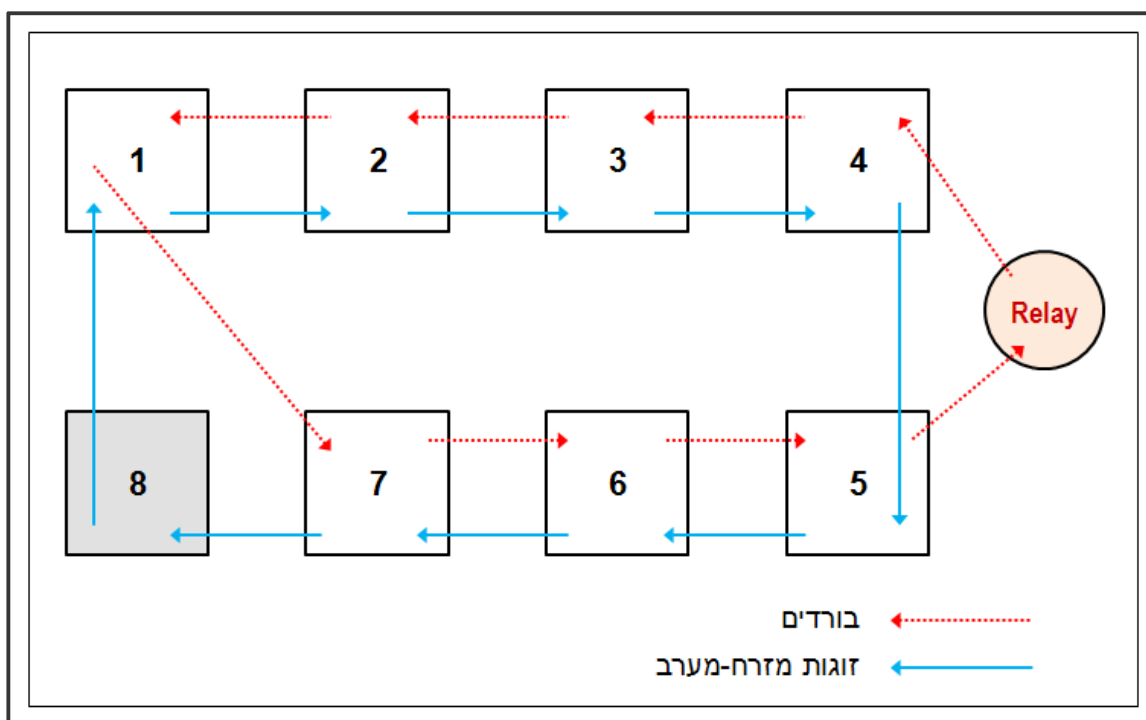
התנועה מיועדת למצבים שיש לנו 7.5 או 11.5 שולחנות. אין צורך בלוחות שולחן מיוחדים! אם יש 7.5 שולחנות, נשאיר את 8NS ללא שחקנים. נחלק את הבורדים לפי הסדר - 3 על כל שולחן - כאשר נשים שולחן relay בין שולחן 4 ל-5 (באמצע הדרך). שולחן relay הוא שולחן המשמש לתנועה של הבורדים, אבל לא של השחקנים. השחקנים ב-EW עולים שולחן אחד בכל סיבוב. מ-7 ל-8 (שם הם נחים...) ומשם ל-1. הבורדים יורדים שולחן, כאשר כאן יש חריגים בשני הקצוות: שולחן 1 מעביר לשולחן 7. שולחן 5 מעביר לשולחן ה-relay, ושולחן 4 לוקח בורדים משולחן ה-relay. יש לתדרך את המעורבים. מנסיון - השחקנים מתרגלים לזה מהר מאד.

- מנהל התחרות אחראי על חלוקת הבורדים בשולחנות ה-relay.

מצב מאד דומה יש עם יש 11.5 שולחנות. שם נשאיר את שולחן 12 ללא שחקנים ב-NS. נחלק 2 בורדים לכל שולחן לפי הסדר כאשר נשים שולחן relay בין שולחן 6 ל-7 (באמצע הדרך).

סיכום התנועה:

מספר שולחנות	בורדים לשולחן	שולחן Relay בין שולחנות	שולחן 1 מעביר לשולחן
7.5	3	4 ל-5	7
11.5	2	6 ל-7	11



התנועה הזו מומלצת ל-7 או ל-11 שולחנות.

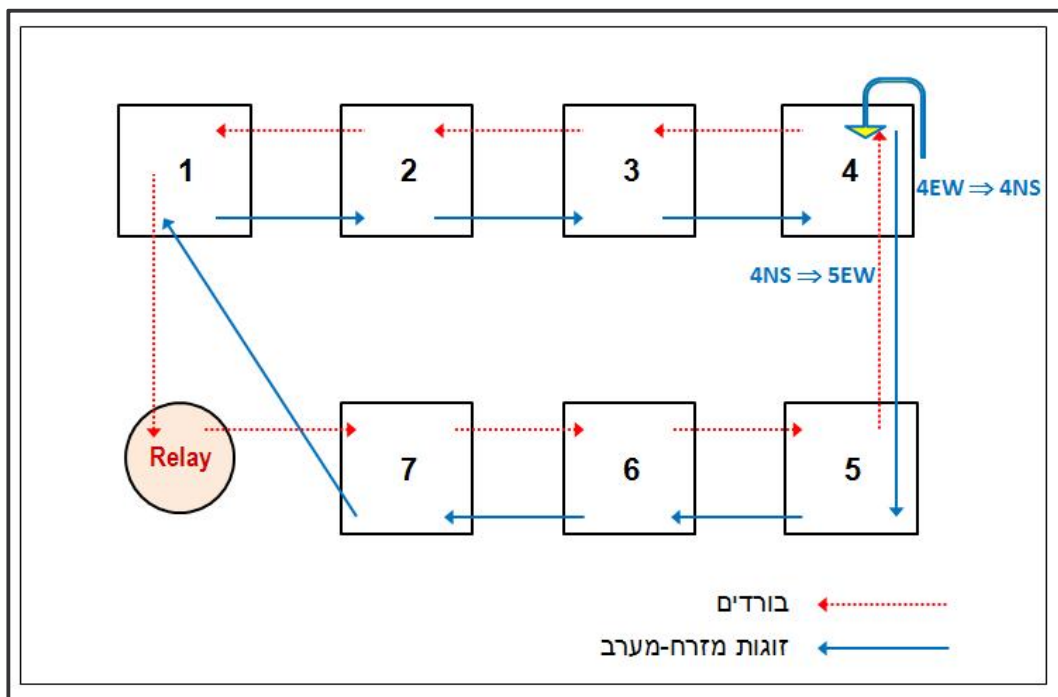
יש תנועה מיוחדת בשולחן **האמצעי** (4 או 6) ויש להכין לוח שולחן מיוחד עבורו:

- EW עובר לשחק NS באותו השולחן. (ומסביר את התנועה לזוג שמגיע לשולחן..)
- NS עובר לשולחן הבא וחוזר לשחק בתור EW כפי שהיה לפני שהגיע לשולחן זה.

בנוסף לכך יש שולחן Relay בין השולחן האחרון ובין שולחן 1.

סיכום התנועה:

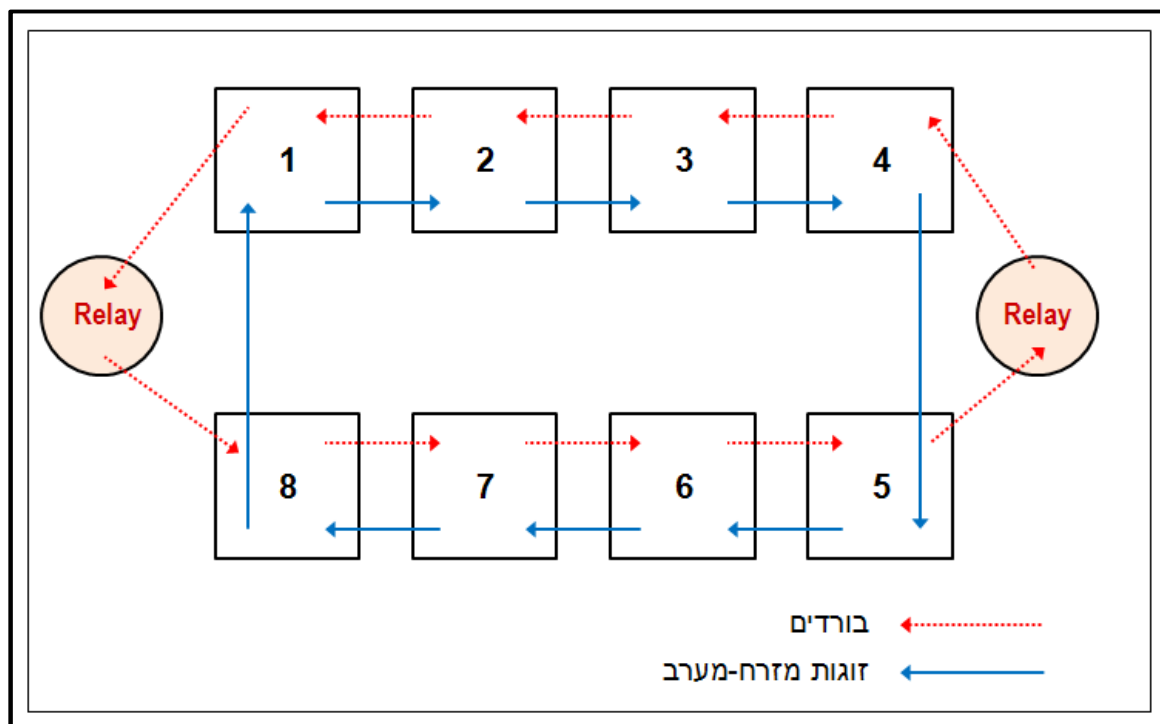
שולחן RELAY	הוראות תנועה מיוחדות	שולחן PIVOT	בורדים לשולחן	מספר שולחנות
8	4NS -> 5EW 4EW -> 4NS	4	3	7
12	6NS -> 7EW 6EW -> 6NS	6	2	11



התנועה מיועדת למקרים של 8 או 12 שולחנות מלאים. נשים שני שולחנות RELAY עם סטים נוספים של בורדים - האחד אחרי שולחן באמצע הדרך והשני אחרי השולחן האחרון. הזוגות עולים שולחן בכל סיבוב (אין דילוג בתנועה זו!), והבורדים יורדים שולחן ומתעכבים בשולחנות ה-RELAY.

סיכום מצב התחלתי של התנועה:

שולחן RELAY שני	שולחן RELAY ראשון	בורדים לשולחן	מספר שולחנות
בין שולחנות 1 ל-8 : בורדים 28-30	בין שולחנות 4 ל-5 : בורדים 13-15	3	8
בין שולחנות 1 ל-12 : בורדים 27-28	בין שולחנות 6 ל-7 : בורדים 13-14	2	



**הערה:** אם הבורדים כבר חולקו לפי הסדר על השולחנות, ניתן להציב בורדים גבוהים על שני שולחנות ה-relay.

במקרה כזה יש להגדיר מחדש את סדר הבורדים בסקציה (בהגדרת המושב):

8 שולחנות: 1-12, 25-27, 13-24, 28-30

12 שולחנות: 1-12, 25-26, 13-24, 27-28

## תנועת מומלצות בלי סיבוב חלוקה (24 בורדים בדיוק)

מספר שולחנות	מספר סיבובים	בורדים לסיבוב	שם התנועה	תיאור והערות	זוגות קבועים
3	5	5	HOW03	הוואל ל-3 שולחנות	1
3.5	6	4	TBL04RND06	משאירים את 1NS ריק	1
4	7	3	HOW04	הוואל ל-4 שולחנות. (21 לוחות בלבד)	1
4	6	4	TBL04RND06	זוגות 1NS ו-2NS חולקים בורדים.	2
4.5	8	3	TBL05RND08	משאירים את 5NS ריק.	2
5	9	3	HOW05	הוואל ל-5. לא משחקים את הסיבוב האחרון.	1
5	8	3	TBL05RND08	זוגות 4NS ו-5NS חולקים בורדים.	2
6	8	3	TBL06RND08	6 שולחנות, 8 סיבובים ללא סיבוב חלוקה.	4
6	11	2	HOW06	הוואל ל-6. (22 לוחות בלבד)	1
6.5	8	3	TBL07RND08	הזוגות מסתובבים בשולחן 4 (8 סיבובים)	6
7	8	3	TBL07RND08	הזוגות מסתובבים בשולחן 4 (8 סיבובים)	6
7	12	2	TBL07RND12	12 סיבובים ללא סיבוב חלוקה.	2
7.5	8	3	RELAY08	תנועת Relay Mitchell ל-8 שולחנות. משאירים את 8 NS ריק.	7
8	8	3	TAB08	לא מזינים תוצאות לסיבוב 9.	8
8	12	2	TBL08RND12		4
9	12	2	TBL09RND12		6
10	12	2	TBL10RND12	יש להכין 2 לוחות שולחן מיוחדים	8
11	12	2	TBL11RND12	תנועת Pivot Mitchell	10
11.5	12	2	RELAY12	תנועת Relay Mitchell ל-12 שולחנות. משאירים את 12 NS ריק.	11
12	12	2	TAB012	לא מזינים תוצאות לסיבוב 13.	12

- עבור 9-10 שולחנות, ניתן לשחק גם תנועת Mitchell רגילה, עם 3 בורדים לשולחן.
- עדיף לשחק Howell מלא אם אפשרי מבחינת הזוגות היושבים.

**תנועת מומלצות כולל סיבוב חלוקה (24 בורדים + סיבוב חלוקה ידני)**

- עבור מספרים נמוכים, יש עדיפות לחלק קלפים ידנית ולא להשתמש בחלוקות!

מספר שולחנות	מספר סיבובים	בורדים לסיבוב	שם התנועה	תיאור והערות	זוגות קבועים
4	7	4	HOW04	הוואל ל-4 שולחנות.	1
5	9	3	HOW05	הוואל ל-5 שולחנות.	1
6	9	3	TBL06RND09	מאפשר 9 סיבובים כולל סיבוב חלוקה.	3
7	9	3	TBL07RND09	7 שולחנות, 9 סיבובים. יש צורך להכין שני לוחות שולחן מיוחדים.	5
7	13	2	HOW07	הוואל ל-7 שולחנות.	1
8	8	3	TAB08	מיועד ל-8 שולחנות, 8 סיבובים.	8
8	13	2	TBL08RND13	8 שולחנות, 12 סיבובים עם סיבוב חלוקה	3
9	13	2	TBL09RND13	9 שולחנות, 12 סיבובים עם סיבוב חלוקה	5
10	13	2	TBL10RND13	10 שולחנות, 12 סיבובים עם סיבוב חלוקה	7
11	13	2	TBL11RND13	11 שולחנות, 12 סיבובים עם סיבוב חלוקה. יש צורך להכין שני לוחות שולחן מיוחדים.	9
12	12	2	TAB12	מיועד ל-12 שולחנות, 12 סיבובים.	12

- עבור 9-10 שולחנות, ניתן לשחק גם תנועת Mitchell רגילה, עם 3 בורדים לשולחן.
- מומלץ לשחק ללא סיבוב חלוקה עם מספרי השולחנות הבאים:
  - 3.5 שולחנות.
  - 4.5 שולחנות.
  - 5.5, 6 שולחנות.
  - 6.5, 7 שולחנות.
  - 7.5 שולחנות.
  - 10.5, 11 שולחנות.
  - 11.5 שולחנות.