

Okres pandemii spowodował, że brydż w Internecie znacznie zyskał na atrakcyjności. Animatorzy życia brydżowego postarali się na przeniesienie tam części imprez, które były przeprowadzane w realu. Powstały też nowe inicjatywy, które poszerzyły ofertę rozgrywek.

Do takich imprez należy Internetowa Liga - Memoriał Łukasza Sławińskiego, zwana też ligą czwórek (tak nazwana ze względu na specyfikę organizacji) oraz Podlaska Liga Internetowa. Obie inicjatywy cieszą się sporą popularnością i to zasłużenie, co potwierdzam swoim udziałem w każdej ich edycji.

Ligi te przewidują dużo grania, w tempie, które pozwala łatwo dostosować się do wymagań organizacyjnych. Obie mają swoją specyfikę, co oferuje uczestnikom różne możliwości i wrażenia. Mimo trudnych dla wszystkich czasów bardzo mi odpowiada, że tak bardzo poszerzyła się oferta rozgrywek drużynowych.

Piszę jednak ten tekst nie tylko po to, aby zarekomendować te przedsięwzięcia. Chodzi mi o poszerzenie obecnej oferty, bo różnorodność jest tym, co uatrakcyjni rywalizację i sprawia, że nasze życie brydżowe jest ciekawsze.

Ze swojej strony chętnie wziąłbym udział w turnieju teamów o znacznie większej intensywności gry, ale też takim, który zamykałby się w dwa weekendowe dni. Oczywiście, najlepiej byłoby, gdyby był to duży turniej, w którym moja drużyna rozegra maksymalnie możliwą w tym czasie liczbę spotkań.

No tak, ale przecież nasze ograniczenia są oczywiste i wynikają z czasu rozgrywania rozdania. Praktycznie możemy rozegrać ok. 5/6 meczy w ciągu jednego dnia. To nie jest zbyt dużo, więc system rozgrywek mocno determinuje drogę teamu w zależności od wyniku pojedynczego spotkania.

Pytanie, czy można to zmienić?

Propozycja polega na tym, aby drużyny rozgrywały jednocześnie dwa mecze.

To pozwoliłoby podwoić tempo, a zatem i ilość rozgrywanych spotkań, co daje lepszą selekcję drużyn. Oczywiście, wymaga to składów co najmniej 8-osobowych.

Jakie to daje możliwości? Moim zdaniem, duże.

W najprostszym wariantcie, gdy zgłosi się nawet 24 drużyny, możemy zagrać nawet "każdy z każdym". W 11 rundach rozegramy 22 spotkania, a w ostatniej jedno.

Aby podołać sprawnie takiemu zadaniu konieczne jest wyznaczenie godzin gry (np. 10, 12, 15, 17, 19, 21)
i trzymanie się przez uczestników harmonogramu.

Oczywiście, przy większej liczbie drużyn musimy zorganizować podział na grupy i sprawnie komunikować przydziały do rozgrywek w kolejnych etapach. Ponieważ wszyscy są obecni on line, nie powinno to być trudne. Ważna jest natomiast sprawna organizacja wewnątrz drużyn (kto z kim gra, komunikowanie się z przeciwnikami i zakładanie meczy). To dodatkowe wyzwanie, które jednak powinno mobilizować zespoły.

Na ten aspekt chcę właśnie zwrócić uwagę. O ile bez większego problemu możemy zebrać 4-osobowy team i w takim składzie rozgrywać nawet długi cykl w internecie, to w omawianym rozwiązaniu konieczne jest zgromadzenie co najmniej 8 zawodników, a nawet wskazane byłoby utworzenie pewnych rezerw. Gra w takim zespole, gdy każdy pracuje tak samo na wynik, powinna zacieśniać więzi pomiędzy członkami teamu, pod warunkiem jednak, że chcemy o to zadbać. Jeśli nie potrafimy zaakceptować gorszej gry współuczestników, nie wchodzimy w to lepiej. Jeśli natomiast liczy się dla nas zespół i mamy z nim dobre relacje, to powinna być bardzo atrakcyjna formuła.

Turniej podwójnej prędkości

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 listopada 2020 19:09 - Poprawiony wtorek, 24 listopada 2020 11:39

Przyznam, że przyświeca mi w tym dodatkowy cel. Zorganizowanie takiego zespołu może zmobilizować pewne rezerwy - zaangażowanie graczy, którzy stoją na uboczu toczącego się w Internecie życia brydżowego. Liczylibym więc na to, że udział w takiej imprezie dostarczy tym mniej zaangażowanym graczom tyle pozytywnych wrażeń, że przekona przynajmniej część z nich do bardziej aktywnego udziału, spróbowania swoich sił choćby we wspomnianej wyżej Lidze czwórek, która ma bardzo elastyczną, mało zobowiązującą formułę (w każdej rundzie można dołączyć do gry lub zrezygnować).