

Gra meczowa to duża atrakcja rozgrywek brydżowych, której jednak zdecydowanie brakuje nam na codzień. Szerokiej braci brydżystów muszą z reguły wystarczyć rozgrywki ligowe. Raz, że nie jest tego za dużo, a dwa, że okazja zagrania meczu na tym poziomie rywalizacji omija skutecznie graczy rezerwowych. O graczach bardziej okazjonalnych już nie wspomnę.

Otóż chciałem zaproponować system rozgrywek, który z powodzeniem uzupełniłby tę lukę. Chodzi o system rozgrywek teamów, który trwa na przestrzeni całego, lub większej części sezonu i jest dostępny w każdym momencie dla maksymalnie szerokiej rzeszy graczy.

* * * * *

Marzenie? Owszem, ale czemu nie miałyby się spełnić?

Jeżeli zaprojektujemy to mądrze i znajdziemy właściwe osoby do współpracy, to w wielu miejscach może się udać. Moim celem jest właśnie przedstawić sensowny projekt, a Waszą Drodzy Czytelnicy spróbować go zrealizować i cieszyć się swoim sukcesem.

Na początek parę pojęć, które nam się przydadzą:

- runda - jednostka czasowa, w której wszystkie drużyny, poza pauzującymi, rozgrywają równocześnie jeden mecz;
- runda eliminacyjna - runda, w której może startować każda zgłaszająca się drużyna;
- sesja - dzień, w którym odbywają się rozgrywki; w sesji może być grane kilka rund;
- seria - kolejne rundy, w których zostaje wyłoniony zwycięzca danej serii, awansujący do finału; seria może być rozegrana w jednej lub więcej sesjach;
- sezon - okres, począwszy od pierwszej sesji eliminacyjnej do zamykającego go finału.

* * * * *

Założenia są takie:

1. rozgrywki odbywają się cyklicznie, np. jedna sesja na miesiąc;
2. do rozgrywek, na każdym etapie, gdy grana jest sesja eliminacyjna, może zgłosić się dowolny zestaw graczy tworzących team w liczbie 4-6;
3. teamy przystępujące do rywalizacji w danej rundzie eliminacyjnej grają dalej systemem pucharowym w swoim gronie - w serii rozgrywek - aż do wyłonienia zwycięzcy, który awansuje do finału sezonu;
4. finał rozgrywek sezonowych odbywa się w gronie zwycięzców z poszczególnych serii i rozgrywany jest również systemem pucharowym.

Można to zatem zaprojektować tak, że np. raz w miesiącu odbywa się sesja, w której część teamów zaczyna grę, a część ją kontynuuje po zwycięstwie w poprzedniej sesji (sesjach).

Ze względu na to, że rozgrywki odbywają się systemem pucharowym, gracze, którzy odpadli w danej sesji, już w następnej mogą założyć nowy team, nawet w zmienionym składzie.

Dodatkowo można uatrakcyjnić rozgrywki wypuszczając kolejne serie w rywalizacji na zapis Pattona lub BAM!

* * * * *

Proste?

Raczej tak, chociaż trzeba rozwiązać jeszcze parę szczegółowych kwestii. Oto kilka z nich.

- **Musimy zdecydować, jakim systemem rozgrywamy mecze.**

Wiele zależy od tego, ilu rozdaniowe mecze chcemy grać.

Jeżeli zaplanujemy, że w sesji gra się jeden mecz, np. 32 rozdaniowy, to może być trochę nudnawo. W zasadzie musielibyśmy zaplanować 1 mecz na dzień. Przy takim systemie serie wydłużą się mocno w czasie (zwykle będziemy w nich grali 4 rundy, co miałoby miejsce przy starcie od 9 do 16 teamów). Zaletą tego rozwiązania jest to, że po każdym meczu możemy zorganizować rundę (sesję) eliminacyjną, co zapewni maksymalny dopływ zawodników spośród tych, którzy przegrali mecze w poprzedniej rundzie. Nie jest to bez znaczenia także ze względu na finansowanie całego przedsięwzięcia.

Jeśli zaplanujemy dwa mecze (rundy) 16-rozdaniowe lub 24-rozdaniowe w sesji, to dynamika rozgrywek zdecydowanie nam się poprawi. Musimy jednak rozstrzygnąć, czy po pierwszej rundzie eliminacyjnej kolejna runda też jest rundą eliminacyjną, czy też odsyłamy przegranych do domu i gramy kolejną rundę w serii. Musimy mieć świadomość tego, że druga runda eliminacyjna tego samego dnia najpewniej byłaby znacznie słabiej obsadzona. Rzutowałoby to ujemnie na ilość rund w startującej słabej serii. Z tego powodu nie wydaje się to dobrym rozwiązaniem.

Ekstremalnym rozwiązaniem jest sesja, w której rozgrywana jest cała seria. W większym środowisku całkiem realnie w grę wchodzi start takiej liczby teamów, że seria byłaby rozgrywana w 4-ch rundach. Jednak granie 4-ch 16-rozdaniowych meczy to naprawdę spore wyzwanie. Rozrywka zamieniłaby się w przykry obowiązek. Startujący, którzy myśleliby o zwycięstwie, musieliby planować pobyt od samego rana do późnych godzin nocnych. Z kolei Ci, którzy odpadliby już w I rundzie z pewnością mieliby spory niedosyt. Można ograniczyć liczbę rozdań w meczu do 10 lub 12. Rozegranie 40/48 rozdań (w 4-ch meczach) nie będzie już tak dużym problemem. Jednak jeszcze bardziej pogłębiamy niezadowolenie tych graczy, którzy odpadaliby w I rundzie - a przecież byłaby ich aż połowa.

Warte rozważenia wydaje się rozwiązanie, w którym danego dnia wypuszczamy np. dwie serie: na punkty meczowe i Pattonem. Mecze (rundy) 16. lub choćby 12. rozdaniowe powinny dostarczyć wystarczającej dawki atrakcji. Kolejna sesja, odrębnie dla każdej punktacji i już w mniejszym gronie, pozwoliłaby wyłonić zwycięzcę każdej z serii.

- Jak zaplanujemy sezon?

Sezon może pokrywać się z rokiem kalendarzowym lub nie. Bardzo praktycznym rozwiązaniem jest sezon rozłożony na okres od września do czerwca. Okres wakacyjny skutkuje bowiem zwykle zmniejszeniem frekwencji graczy, co pociągałoby za sobą duże problemy z kompletowaniem teamów. Zawieszenie na ten okres rozgrywek - w systemie styczeń-grudzień - powodowałoby utratę ich ciągłości.

- Co zrobić, jeżeli liczba teamów w danej sesji jest nieparzysta?

Parujemy teamy, zasadniczo, drogą losowania. Team, który nie ma w danej rundzie (sesji) przeciwnika awansuje do kolejnej fazy bez gry (bye). Ponieważ ma wolne, może np. wystartować w równocześnie zaczynającej się rundzie eliminacyjnej (jeśli rozgrywki tak są zorganizowane). Ale przymusu - rzecz jasna - też nie ma. Gdyby tak się stało, to team bierze na siebie ryzyko że w kolejnej sesji może zdarzyć się sytuacja, iż dany skład musiałby grać równocześnie dwa mecze. To byłoby niemożliwe. Wyjściem z tej sytuacji byłoby przydzielenie teamowi bye, ale koniecznie na niższym szczeblu rozgrywek, trudno bowiem, aby kolejny raz awansował bez gry na stopniu wyższym. Czy byłaby taka możliwość to wynikałoby z konkretnej konfiguracji i nie zawsze mogłoby być możliwe.

- Jak organizujemy finał?

Finał organizujemy tak, aby mogła zakończyć się ostatnia zaczęta w sezonie seria. Pewnym problemem jest, że do finału mogą awansować teamy, które grały różną ilość rund. Zależy to od liczby zespołów startujących w danej sesji eliminacyjnej. W pierwszej kolejności spotykają się więc teamy, które grały najmniejszą liczbę rund. W ostatniej kolejności do rozgrywek przystępują teamy, które zagrały rund najwięcej.

- Ci sami gracze w drużynach?

Nie widzę przeszkód w tym, aby ci sami gracze występowali w różnych drużynach. Jedyne problemy pojawiają się wtedy, gdy w rozgrywkach natrafiają na siebie drużyny z tym samym graczem lub graczami w składach. Rozwiązanie jest całkiem naturalne: jeśli dany zawodnik zagra w którymkolwiek składzie, to nie może przecież tego samego zrobić w drugim. Ale też w

Grajmy mecze

Wpisany przez januus

niedziela, 24 maja 2015 23:00 - Poprawiony czwartek, 18 czerwca 2015 19:14

takiej sytuacji ma gwarancję awansu z którąkolwiek z potykających się drużyn. No chyba, że organizatorzy postanowią, że dany wybór jest już wiążący (np. w sytuacji gdy brał czynny udział w meczu) i przegrana go już eliminuje. Tylko czy warto stawiać takie ograniczenia?

* * * * *

Mam nadzieję, że ten tekst zapoczątkuje konkretne przedsięwzięcia lokalne.

Ale tak naprawdę to marzy mi się, aby taki system stał się początkiem rozgrywek teamów o charakterze ogólnopolskim. Może więcej na ten temat napiszę w kolejnym artykule.

{jcomments on}