

Der kleine Turnierleiter

Mitchell-Movements (2)

Christian Farwig

Rover-Paare

Rover-Paare sind eine Möglichkeit, um mit ungeraden Paarzahlen umzugehen, wenn also eine Aussetzrunde im Turnier notwendig wird. Außerdem kann man mit Hilfe eines Rover-Paars Relais-Tische vermeiden und Paare in das Turnier integrieren, die zu spät erschienen sind.

Normalerweise greift das Rover-Paar ab der zweiten Runde in das Turnier ein und bekommt vom Turnierleiter eine Laufanweisung, in der beschrieben ist, wann das Rover-Paar an welchem Tisch es zu spielen hat. Das Rover-Paar verdrängt dann nur für die eine Runde das Sitzpaar an dem entsprechenden Tisch, zieht dann aber mit dem nächsten Wechsel zu einem anderen Tisch weiter, um dort ein anderes Sitzpaar zu verdrängen.

Besonders wertvoll sind Rover-Turniere, wenn Sie Paare mitspielen lassen wollen, die zu spät erschienen sind. Auch

wenn das Turnier schon in Gang ist, können Sie das Rover-Paar jederzeit einfügen.

Wenn Sie ein Turnier mit 19 Paaren haben, ist es besser, ein 9-Tische-Mitchell mit Rover-Paar zu spielen als ein 10-Tische-Mitchell mit Relais-Tisch.

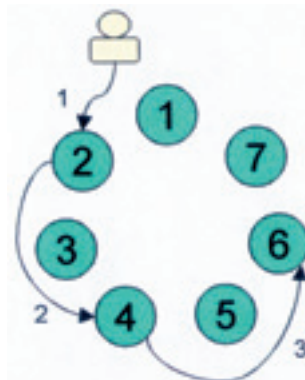
Nicht dass mir die Wahl schwer fiel: Ich würde einfach ein 10-Tische-Mitchell mit Hammelsprung spielen. Das liegt aber nur daran, dass mir die lange Praxis als Turnierleiter den Charme von einfachen und robusten Movements nahegebracht hat.

Das Roverpaar fängt normalerweise in der zweiten Runde des Turniers an Tisch 2 an; das ändert sich nur, wenn das Rover-Paar verspätet erscheint und seine Laufkarte ab einer späteren Runde abarbeitet.

Das Sitzpaar an Tisch 2 hat in der zweiten Runde des Turniers eine Aussitzrunde und nimmt erst mit der folgenden Runde wieder am Turnier teil. Dieses Schicksal ereilt dann

mit fortlaufendem Turnier auch die meisten anderen Sitzpaare. Jedes ist aber nur maximal einmal betroffen und kann die Aussetzrunde an der Bar verbringen.

Dabei ist die Bewegung des Rover-Paars nur dann einfach zu berechnen, wenn die Anzahl der Tische weder durch 2 noch durch 3 geteilt werden kann.



Hier hat das Rover-Paar ein einfaches, regelmäßiges Movement: Es geht immer zwei Tische aufwärts, im Beispiel also von Tisch 2 an Tisch 4, Tisch 6, Tisch 1, Tisch 3 und schließlich

Tisch 5. Die gleiche Lösung kann beispielsweise auch für 11 Tische, 13 Tische, 17 Tische und 19 Tische verwendet werden. Für die anderen Tischzahlen benötigt man jeweils spezielle Rover-Laufkarten.

Dabei bezieht sich die Tischzahl auf die volle Zahl von Tischen, denen ein Rover-Paar angehängt wird. Wenn von 13 Tischen und Rover geredet wird, bedeutet das 27 Paare (jeweils 13 auf N/S und O/W plus dem Rover-Paar).

Die folgenden Laufkarten (s.u.) gelten für die Tischzahlen von 7 bis 12 Tischen. Bei der Laufkarte für 9 Tische ist zu beachten, dass in der letzten Runde das Laufpaar herausgerovert wird; die Zeile ist entsprechend markiert.

Wenn Sie ein geschrabbeltes Mitchell spielen, müssen Sie darauf achten, dass auch das Rover-Paar entsprechend die Richtung wechselt. Es stößt immer die Sitzpaare aus dem Turnier, ob die nun Nord/Süd oder Ost/West sind. ♦

7 Tische Rover				8 Tische Rover				9 Tische Rover			
Rover-Paar				Rover-Paar				Rover-Paar			
Rd	Tisch	vs	Brd	Rd	Tisch	vs	Brd	Rd	Tisch	vs	Brd
2	2	101	3	2	2	101	3	2	2	101	3
3	4	102	6	3	4	102	6	3	4	102	6
4	6	103	2	4	6	103	1	4	6	103	9
5	1	104	5	5	3	106	7	5	9	105	4
6	3	105	1	6	5	107	2	6	3	107	8
7	5	106	4	7	7	108	5	7	5	108	2
								8	7	109	5
								9	8	8	7

10 Tische Rover				11 Tische Rover				12 Tische Rover			
Rover-Paar				Rover-Paar				Rover-Paar			
Rd	Tisch	vs	Brd	Rd	Tisch	vs	Brd	Rd	Tisch	vs	Brd
2	2	101	3	2	2	101	3	2	2	101	3
3	4	102	6	3	4	102	6	3	10	108	12
4	6	103	9	4	6	103	9	4	8	105	11
5	8	104	2	5	8	104	1	5	6	102	10
6	3	107	8	6	10	105	4	6	4	111	9
7	5	108	1	7	1	106	7	7	1	106	7
8	7	109	4	8	3	107	10	8	11	103	6
9	10	110	7	9	5	108	2	9	9	112	5
				10	7	109	5	10	5	107	2
				11	9	110	8	11	3	104	1