

## Movimentos (I)

Os clubes de Bridge em Portugal deparam-se frequentemente com um número de mesas no torneio que “não dá jeito absolutamente nenhum” para quem adota a solução cómoda do Mitchell ou do Howell. Por exemplo, sete mesas. Com sete mesas em Mitchell, jogam-se sete posições de três jogos (21 jogos), seis de quatro jogos (24 jogos) ou sete de quatro jogos (28 jogos). Alguém gosta destas soluções?! Um Howell teria treze posições de dois jogos (26 jogos), com a desvantagem de ter apenas um par fixo. Para os torneios de clube, três jogos por mesa é uma solução que em termos de tempo é muito interessante, já que poupa uns vinte minutos, pelo menos, no tempo total de uma sessão de 24 jogos. Sete mesas, três jogos por mesa, como fazer?

Para os DT que têm acesso ao programa Magic, a solução que surge é um “Expanded Complete Mitchell”. A designação pode confundir alguns mais informados, mas o movimento em causa é extremamente simples. O Mitchell “expandido” é uma técnica engenhosa de acrescentar uma posição a um Mitchell, mantendo a maioria dos NS fixos e toda a gente a jogar todos os jogos (se se jogar o movimento completo). Com seis mesas e meia ou sete mesas, permite jogar oito posições de três jogos. Com dez mesas e meia ou onze mesas, permite jogar doze posições de dois jogos (em vez de se distribuírem 33 jogos, dos quais se jogam apenas 24...)

Alguns dos livros de referência chamam a este movimento um “Hesitation Mitchell”, devido à forma como se desenrola.

Então, como funciona?

Tratemos primeiro do caso mais simples, um número ímpar de mesas N. Coloca-se um conjunto de jogos em cada mesa, a começar na mesa 1, e um conjunto adicional, em sequência, depois da mesa  $(N-1)/2$ . Com sete mesas por exemplo, colocam-se os jogos 10-12 num relay entre a mesa 3 e a mesa 4. No total existem em circulação N+1 conjuntos de jogos.

Não há partilha de jogos entre mesas (uma grande vantagem). Em cada mudança os jogos descem uma mesa (considerando o relay como uma mesa, para o efeito). Os pares NS (com exceção do da última mesa) ficam fixos. Os pares EW e o NS da última mesa movem da seguinte forma: Sobem uma mesa, até chegarem à última, onde jogam em EW depois em NS e depois retomam a progressão normal.

O esquema para sete mesas fica assim definido:

Mesa	1	2	3	Relay	4	5	6	7
NS	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>		<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u> ↘
EW	8 →	9 →	10 →		11 →	12 →	13 →	14 ↑
Jogos	← 1-3	← 4-6	← 7-9	← 10-12	← 13-15	← 16-18	← 19-21	← 22-24

Com um pouco de cuidado nem é necessário imprimir guias de movimento (ou, no máximo, imprime-se o guia da última mesa).

Para onze mesas é semelhante, com a mesa de relay entre a 5 e a 6, doze conjuntos de dois jogos em circulação.

A especificidade da última mesa é que dá o nome de “Hesitation Mitchell” ao movimento.

Para um número par de mesas, a designação é análoga na biblioteca de movimentos do Magic, o setup um pouco diferente, mas os princípios de base mantêm-se.

Colocam-se DOIS conjuntos adicionais, em sequência, entre a mesa (N/2) e a mesa (N/2)+1. A última mesa partilha jogos com a primeira (convém que fiquem próximo uma da outra, por esse motivo). O movimento dos jogos e dos pares decorre como no exemplo acima. Atenção que não há salto de posição a meio do movimento, como ocorre no Skip Mitchell.

O Hesitation Mitchell permite jogar nove posições para oito mesas, ou treze posições para doze mesas.

O setup do movimento para oito mesas é o seguinte:

Mesa	1	2	3	4	Relay	5	6	7	8
NS	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>		<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u> ↘
EW	9 →	10 →	11 →	12 →		13 →	14 →	15 →	16 ↑
Jogos	← 1-3	← 4-6	← 7-9	← 10-12	← 13-15 / 16-18	← 19-21	← 22-24	← 25-27	1-3 (R)

Em qualquer dos movimentos, um “arrow switch” na última posição permite conseguir o equilíbrio do movimento (pares EW jogam em NS e vice versa, com exceção da última mesa).

O princípio da “hesitação” na última mesa como forma de jogar uma posição extra pode ser expandido para permitir a disputa de DUAS posições extra, dando origem ao “Double Hesitation Mitchell”. É lógico que a dupla hesitação necessita de mais uma mesa sem par fixo. Este movimento é excelente para seis mesas. Quatro pares fixos, oito móveis, oito posições. Na variante mais simples deste princípio coloca-se uma mesa de relay entre as mesas 5 e 6, com dois conjuntos de jogos e os pares NS ficam fixos nas mesas 1, 2, 3 e 6.

O esquema resultante (correspondente ao “Extended Complete Mitchell” do Magic) é o seguinte:

Mesa	1	2	3	4	5	Relay	6
NS	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	9 ↘ (5EW)	12 → (1EW)		<u>4</u>
EW	5 → (2EW)	6 → (3EW)	7 → (4EW)	8 ↑ (4NS)	10 → (6EW)		11 ↖ (5NS)
Jogos	← 1-3	← 4-6	← 7-9	← 10-12	← 13-15	← 16-18 19-21	← 22-24

O movimento dos pares EW é um pouco mais complicado, mas nada de especial. Ao chegar à primeira mesa pivot, o EW joga em EW depois em NS depois retoma o movimento normal. Ao chegar à última mesa, recua para a mesa anterior, em NS, e depois retoma o movimento na mesa 1 EW.

Com a possibilidade do Magic imprimir “guide cards” para as mesas e para os jogadores, não há desculpas para não usar estes movimentos em vez dos “habituais” e preguiçosos Mitchell de quatro e cinco jogos por posição.

A qualidade da competição é imensamente melhorada, em vários aspetos, e todos os jogos são jogados por todos os jogadores (ou quase, no caso de haver fantasmas).

Falta uma boa alternativa para oito mesas. O meu preferido é o Double Weave Mitchell, onde todos os NS são fixos, há oito conjuntos em circulação, os EW pares sobem e os EW ímpares descem, levam os jogos no sentido oposto e saltam metade das mesas a meio do torneio. O Magic também tem este movimento na sua “livraria”

O problema que fica por resolver é um problema habitual nos clubes, o da chegada de pares “tarde e a más horas”. Na minha opinião, este problema apenas se resolve definitivamente com uma tolerância razoável (por exemplo, cinco minutos), a partir da qual não há mais entradas no torneio a menos que seja para cobrir um fantasma, ou que não cause perturbações no movimento. Se os jogadores tiverem consciência de que a partir do momento X não têm lugar no torneio, chegam a horas. Se sabem que o DT arranja sempre lugar, nem por isso...

Resumo dos movimentos preferíveis para um torneio de 24 jogos:

6 mesas – Double Hesitation Mitchell, 8x3 jogos

7 mesas – Hesitation Mitchell, 8x3 jogos

8 mesas – Double Weave Mitchell, 8x3 jogos

9 mesas – Mitchell incompleto, 8x3 jogos

10 mesas – Double Hesitation Mitchell, 12x2 jogos

11 mesas – Hesitation Mitchell, 12x2 jogos

No caso das nove mesas é possível jogar um Howell reduzido, com 6 pares fixos e 12x2 jogos, mas em termos práticos parece muito mais simples e eficaz cortar uma posição no Mitchell e cada par fica sem jogar três dos 27 jogos em circulação.