



Välkommen till SM-lag final i Linköping 6–8 maj 2005

Tävlingen spelas i Filbyter Bridge lokaler

Danmarksgatan 19D, Linköping

De senaste årens svenska lagmästare

- 2004 Johan Dieden, Leif Björkman, Mathias Bruun, Per-Ola Cullin, Peter Fredin, Mats Pettersson
- 2003 Johan Dieden, Leif Björkman, Mathias Bruun, Per-Ola Cullin, Peter Fredin, Mats Pettersson
- 2002 Tommy Bergdahl, Bo-Henry Ek, Bernt-Åke Jansson, Tommy Jansson, Göran Petersson, Leif Svenzon, Örebro/Lindesberg
- 2001 Peter Billgren, Jan Billgren, Ronny Blomdahl, Lars-Ingvar Hydén, Björn Bäckström, Björn Sanzén, Malmö
- 2000 P-O Sundelin, Johan Sylwan, Tommy Gullberg, Lars Andersson, Fredrik Nyström, Peter Strömberg, Stockholm
- 1999 Jan-Erik Thomasson, Håkan Sträaf, Olof Bergström, Mats Sjöberg, Magnus Berg, Christer Hedborg, Linköping
- 1998 Mats Nilsländ, Lena Kärstrand, Johan Bennet, Anders Wirgren, Thomas Andersson, Rolf Andersson, Malmö

Systemnivå

Alla system är tillåtna. Dock skall par som spelar s k **A-system** tillhandahålla systemdeklarationer inklusive användbara försvarsmetoder. Paret är skyldigt att tillse att samtliga motståndarlag senast 25 april erhåller systemet inklusive förslag till försvarsmetoder. Meddela även SBTK om A-system förekommer inom laget. Par som bryter mot gällande bestämmelser förlorar rätten att spela systemet och kan diskvalificeras från tävlingen. TL kan dessutom utdöma korrigerad poäng på de brickor som spelats innan försummelsen upptäcktes.

För övrigt se SB:s hemsida.

Placering, protokoll, resultatrapportering m m

- Samtliga lag skall ha intagit sina platser senast vid den tidpunkt för ifrågavarande omgång som anges i spelprogrammet.
- **Hemmalaget** sitter stilla hela matchen som **Nord-Syd i öppet rum** och som **Öst-Väst i slutet rum**.
- **Bortalaget** intar sina **platser först**. Om något par spelar A-system räknas detta lag alltid som bortalag oavsett matchschema.
- ”**Line up**”-formulär ifylls så snart spelarna tagit plats. Formuläret utgör underlag för mästarpoäng samt internetrapportering och rama. Inmatning av kontrakt, utspel och resultat görs av spelarna via bordsterminal på respektive bord. Resultaten sänds automatiskt till internet och rama.
- Respektive par är skyldigt att tillhandahålla motståndarna två likalydande systemdeklarationer, samt tillse att motståndarna tar del av rätt deklarationer.

Deltagande lag

Synective (e-post: nils.ahlen@intenia.se)

Nils Åhlén, Ingemar Assarsjö, Arne Jordestedt, Gerhard Jörgensen, Peter Karlsson, Per Östlund

Transearly (e-post: sune.fager@lm.se)

Sune Fager, Jan Johnsson, Rune Pettersson, Rolf Scherdin, P O Sundelin, Johan Sylvan

Jöns (e-post:)

Jöns Johansson, Kjell Carlsson, Carina Dahlgren, Sven-Erik Hallqvist

San Sac (e-post: carl.ragnarsson@linkoping.se)

Carl Ragnarsson, Torbjörn Axelsson, Magnus Berg, Håkan Lindblom, Anders Palmgren

Wikström (e-post: fredrik.wikstrom73@bredband.net)

Fredrik Wikström, Kristoffer Brännström Mikael Westin, Tomas Fredriksson , Leif Rångevall, Urban Finnsson

Hallén (e-post: hans-olof.hallen@bolina.hsb.se)

Hans-Olof Hallén, Rolf Bengtsson, Staffan Larsson, Yan Leger, Perry Sjöberg, Björn Svensson

Sohlin (e-post: dan.helena@epsilon.telenordia.se)

Lennart Sohlin, Dan Bylund, Lennart Bylund, Staffan Hedman, Helena Strömberg, Bo Sundström

Örebridgen (e-post: go.petersson@telia.com)

Göran Petersson, Jan-Olov Andersson, Christer Bjäring, Leif Svenzon

Täfteå (e-post: jorgen.wiklund@kommunicera.umea.se)

Valter Johansson, Göran Broström, Bengt Kriström, Anders Sjöstedt, Jörgen Wiklund, Hans Åkerman

Gunnar Andersson (e-post: mikkula@spray.se)

Gunnar Andersson, Göran Andersson, Gunder Persson, Tommy Ranta-Mikkula

Berik (e-post: b-e.efraimsson@telia.com)

Bengt-Erik Efraimsson, Sven-Åke Bjerregård, Tommy Gullberg, Mårten Gustawsson, Magnus Magnusson, Anders Morath

Brunzell (e-post: abrunzell@globalnet.net)

Anders Brunzell, Pia Andersson Arne Larsson, Jim Nielsen, Tobias Törnqvist, Roger Wiklund

Tidschema

Tävlingen spelas i serie med 12 lag där alla möter alla i 20-brickorsmatcher (10 brickor per halvlek) över 11 omgångar. **Samtliga matcher spelas med skärmar**. En match i varje omgång kommer att bevakas i Internetrama via SWAN-Games.

Fredagen 6 maj		Lördagen 7 maj		Söndagen 8 maj	
Omg 1:1	09.00 – 10:20	Omg 5:1	09.00 – 10:20	Omg 9:2	09.00 – 10:20
Omg 1:2	10:25 – 11:45	Omg 5:2	10:25 – 11:45	Omg 10:1	10:25 – 11:45
Lunch	11:45 – 12:45	Lunch	11:45 – 12:45	Omg 10:2	11:45 – 13:05
Omg 2:1	12:45 – 14:05	Omg 6:1	12:45 – 14:05	Lunch	13:05 – 14:05
Omg 2:2	14:10 – 15:30	Omg 6:2	14:10 – 15:30	Omg 11:1	14:05 – 15:25
Omg 3:1	15:35 – 16:55	Omg 7:1	15:35 – 16:55	Omg 11:2	15:30 – 16:50
Omg 3:2	17:00 – 18:20	Omg 7:2	17:00 – 18:20		
Middag	18:20 – 19:20	Middag *)	18:20 – 19:05		Prisutdelning ca kl 17:00
Omg 4:1	19:20 – 20:40	Omg 8:1	19:05 – 20:25		
Omg 4:2	20:45 – 22:05	Omg 8:2	20:30 – 21:50		
		Omg 9:1	21:55 – 23:15		

*) Sponsrad enklare middag serveras i spellokalen

Tävlingsledare: Torsten Åstrand Sekr/rama/internet: Tomas Brenning

Mästarpoäng och medaljer

I varje match spelas om **12 guldpöäng/lag** vid seger, vid oavgjort erhåller vardera laget 6 guldpöäng. Mästarpoängen fördelas proportionellt i förhållande till antalet spelade halvlekar i aktuell match.

Svenska Mästarna erhåller dessutom bonus om 28 guldpöäng per spelare, silvermedaljörerna 20 samt bronsmedaljörerna 14. Kravet för bonus och medalj är minst 3 spelade halvlekar i finalen.

Logi

Deltagarna svarar själva för bokning och alla kostnader för logi. På femstjärninga Radisson SAS Hotel fås specialpriset 745 kr/rum oavsett om en eller två personer övernattar under perioden. Ange "BRIDGE" vid bokningen. Telefon till Radisson SAS är 013-12 96 30.

Sponsorer

San Sac AB, Linköpings kommun

Kontaktpersoner

Frågor rörande finalen hänvisas till FSB TK:

Torsten Åstrand e-post: torsten.astrand@telia.com ; tel: 0141-523 13

Resultatrapportering

Resultatrapportering ges löpande på internet via *Hjärter*: <http://db.bridgefederation.se/hjarter/>

Bridgerama

Bridgerama från en utvald match per omgång kommer att visas via SWAN-Games.

Vägvisning

Vägvisning till spellokalen, Danmarksgatan 19 D.

Från E4 tag av vid den mellersta avfarten, Linköping N. Man passerar då IKEA. Fortsätt till cirkulationsplatsen (Bergsrondellen, ca 2 km) och tag där till vänster (Industrigatan). Tag höger vid första trafikljuset och sedan på nytt till höger i nästa korsning (Slöjdgatan). Spellokalen syns nu till vänster på andra våningen i en byggnad med skylten MARKNAD på taket. Ingång på husets baksida. Parkering längs med Slöjdgatan.

ROND 1

Bord 1	San Sac	- Hallén
2	Transearly	- Berik
3	Sohlin	- Jöns
4	Täfteå	- Wikström
5	Brunzell	- Synective
6	Örebridgen	- Gunnar Andersson

ROND 6

1	Gunnar Andersson	- San Sac
2	Örebridgen	- Hallén
3	Transearly	- Täfteå
4	Berik	- Wikström
5	Brunzell	- Sohlin
6	Synective	- Jöns

ROND 2

1	Berik	- San Sac
2	Hallén	- Transearly
3	Wikström	- Sohlin
4	Jöns	- Täfteå
5	Gunnar Andersson	- Brunzell
6	Synective	- Örebridgen

ROND 7

1	San Sac	- Örebridgen
2	Hallén	- Gunnar Andersson
3	Wikström	- Transearly
4	Täfteå	- Berik
5	Sohlin	- Synective
6	Jöns	- Brunzell

ROND 3

1	San Sac	- Transearly
2	Hallén	- Berik
3	Sohlin	- Täfteå
4	Jöns	- Wikström
5	Brunzell	- Örebridgen
6	Synective	- Gunnar Andersson

ROND 8

1	Sohlin	- San Sac
2	Jöns	- Hallén
3	Örebridgen	- Transearly
4	Gunnar Andersson	- Berik
5	Brunzell	- Täfteå
6	Synective	- Wikström

ROND 4

1	Brunzell	- San Sac
2	Synective	- Hallén
3	Täfteå	- Örebridgen
4	Wikström	- Gunnar Andersson
5	Transearly	- Sohlin
6	Berik	- Jöns

ROND 9

1	San Sac	- Jöns
2	Hallén	- Sohlin
3	Berik	- Örebridgen
4	Transearly	- Gunnar Andersson
5	Wikström	- Brunzell
6	Täfteå	- Synective

ROND 5

1	San Sac	- Synective
2	Hallén	- Brunzell
3	Gunnar Andersson	- Täfteå
4	Örebridgen	- Wikström
5	Sohlin	- Berik
6	Jöns	- Transearly

ROND 10

1	Täfteå	- San Sac
2	Wikström	- Hallén
3	Brunzell	- Transearly
4	Synective	- Berik
5	Örebridgen	- Sohlin
6	Gunnar Andersson	- Jöns

ROND 11

1	San Sac	- Wikström
2	Hallén	- Täfteå
3	Berik	- Brunzell
4	Transearly	- Synective
5	Jöns	- Örebridgen
6	Sohlin	- Gunnar Andersson

Utdrag ur 1997 års lagar för tävlingsbridge

Appendix I - Tillvägagångssätt med skärmar

Skärmen placeras diagonalt över bordet, så att Nord och Öst, respektive Syd och Väst, sitter på samma sida om skärmen. Brickan placeras mitt i en skjutbar släde. Luckan stängs så att släden precis kan passera under luckan. Spelarna tar nu ut sina kort ur brickan.

Med början med givaren placerar spelarna sina budkort tyst på släden, med det första så långt till vänster som möjligt, och med budkortet överlappande så att alla bud är synliga och vetter mot partnern. Ett bud anses vara avgivet när en spelare släpper det på släden (men lag [25](#) kan bli tillämplig). Nord och Syd skickar över släden till den andra sidan skärmen efter det att deras skärmmotståndare har bjudit, och släden skall placeras så att alla bud är synliga på den andra sidan. Det skall inte vara någon muntlig kommunikation vid bordet under budgivningen. När budgivningen är över, tar spelarna bort sina budkort. Vid den tidpunkten får spelförarens sida utbyta information om sina egna förklaringar.

Det första utspelet skall ske med bildsidan ner. Spelaren på samma sida som utspelaren tillkännager att utspelet är gjort, en motspelare lyfter upp luckan, och spelet fortsätter. Luckan lyfts bara så högt att spelarna kan se alla kort. De internationella bridgelagarna gäller utom vad som specificeras nedan:

Lag 9A2b1:

Träkarlen får påtala att en motspelares kort har visats i förtid.

Lag 13:

Den korrigerade procentuella poängen och straffet som föreskrivs i det första stycket gäller endast om budet har överförts till den andra sidan skärmen.

Lag 20:

Upprepning av budgivningen:

Innan budkortet tagits bort från lådan, får en spelare budgivningen repeterad genom att studera dem. I första stick, då en spelare fortfarande har rätt att få budgivningen repeterad och han inte längre kan studera budkortet, skall hans skärmmotståndare återge budgivningen skriftligt.

Förklaring av bud:

1. Under budgivningen:
En spelare får när som helst skriftligt begära att hans skärmmotståndare ger en uttömmande förklaring av ett av motståndarnas bud. Svaret skall också vara skriftligt.
2. Under spelet:
Frågor under spelet skall ske skriftligt och med skärmen nedfälld. Skärmen lyfts när ett skriftligt svar har avgetts.

Lagarna 26 till och med 32 och lagarna 34 till och med 39:

För regelbrott som täcks av dessa lagar, är tillvägagångssätten:

- A. *Släden har inte skickats över:*
Innan släden skickas över till den andra sidan skärmen, skall den felandes skärmgranne påtala regelbrottet och tillkalla tävlingsledaren. Denne skall korrigera regelbrottet utan bestraffning. Sådana bud får inte godkännas.
- B. *Båda sidor har gjort fel:*
När det regelstridiga budet trots det skickas över till den andra sidan skärmen, och båda sidor har gjort fel (till exempel när endera spelaren avger ett regelstridigt bud och rätt spelare - Nord eller Syd - skickar över brickan innan felet rättats till), är båda spelarna på den andra sidan skärmen skyldiga att påtala regelbrottet och att tillkalla tävlingsledaren. Denne skall skicka tillbaka släden till den felande, som rättar felet utan bestraffning. Sådana bud får inte godkännas.

- C. *Endast en sida har gjort fel:*
När det regelstridiga budet skickas över till den andra sidan skärmen, och bara en sida har gjort fel (den felande - Öst eller Väst - skickade också felaktigt över släden), är båda spelarna på den andra sidan skärmen skyldiga att påtala regelbrottet och att tillkalla tävlingsledaren. Denne skall skicka tillbaka släden till den felande, som rättar felet varefter tillämplig bestraffning sker. Sådana bud får inte godkännas.
- D. *Felet uppmärksammades inte:*
När det regelstridiga budet skickas över till den andra sidan skärmen, och ingen spelare påtalar det, och släden så småningom kommer tillbaka till den sida skärmen där felet begicks, kvarstår budgivningen utan bestraffning och utan att korrigeras. Gäller det ett o tillåtet bud, tillämpas dock lag [35](#).
- E. *Information - tillåten eller ej:*
Information från återtagna bud får inte användas av de par som gjort något fel, men får användas av en spelare eller ett par som inte begått något fel.

Lag 33:

Det följande budet tas tillbaka utan bestraffning.

Lag 40:

Alerteringar:

När ett alerteringsbart bud avges, skall spelaren alertera sin skärmgranne. När släden kommer från den andra sidan, skall båda spelarna omedelbart alertera sina partners alerteringsbara bud.

Hur alerteringen sker:

Alerteraren är skyldig att se till att hans skärmgranne noterat alerten. Det rekommenderade tillvägagångssättet är att alerteraren placerar sitt alertkort ovanpå det alerteringsbara budet och tar bort det först när hans skärmgranne bekräftar det.

Deklarationskort:

En spelare får studera motståndarnas deklarationskort när som helst under budgivningen.

Lag 41A:

Det första utspelet utom tur:

Den felandes skärmgranne skall försöka förhindra att det första utspelet sker utom tur. Om utspelet sker med bildsidan ner återtas det utan bestraffning. Om det sker med bildsidan upp återtas det utan bestraffning om skärmen inte lyfts upp. Om skärmen lyfts upp efter ett utspel utom tur med bildsidan upp - utan att anfallssidan gjort något fel,

- a) och den andra sidan ännu inte har spelat ut med bildsidan upp, anses utspelet vara utom tur och lag 54 tillämpas.
- b) den andra sidan har också spelat ut med bildsidan upp, blir det utspelade kortet ett stort straffkort.

Lag 73D:

Om en motståndare avger ett kvickt bud under budgivningsperioden, är det korrekt att justera tempot till det normala antingen genom att fördröja sitt eget bud (placera budkortet uppvänt framför släden) eller genom att vänta innan släden skickas över.

Lag 76:

Åskådare:

Åskådare får inte sitta så att de kan se båda sidor av skärmen.