

# Tävlingsbestämmelser

19<sup>e</sup> Bridgefestivalen

26 juli – 4 augusti 2013

*Conventum Arena Örebro*



SVENSK  
BRIDGE

<b>ARRANGÖRENS FORCE MAJEURE .....</b>	<b>4</b>	Väljande lag som inte är närvarande under	
<b>SM-TÄVLINGAR (PAR) .....</b>	<b>4</b>	valproceduren.....	14
<i>Anmälan, resultatrapporter .....</i>	<i>4</i>	<i>Val av motståndare – Bonuscupen (BC).....</i>	<i>14</i>
<i>Resultatredovisning, särskiljning m m.....</i>	<i>5</i>	<i>Seating Rights.....</i>	<i>15</i>
Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid... 5		Gröna Hissen.....	15
<i>Reserver m m .....</i>	<i>5</i>	Knock out.....	15
SM Par-disciplinerna.....	5	<i>Särskiljning .....</i>	<i>15</i>
<i>Semifinal- och finalplatser.....</i>	<i>6</i>	Gröna Hissen.....	15
SM Par-disciplinerna .....	6	Knock Out .....	16
Seedning av startfältet i SM Par Semifinal.... 6		<i>Avhopp i slutskedet av CC/BC.....</i>	<i>16</i>
<i>Avgifter .....</i>	<i>6</i>	<i>Vandringspriset.....</i>	<i>16</i>
<i>Resebidrag .....</i>	<i>7</i>	<i>Mobiltelefoner.....</i>	<i>16</i>
Vid Bridgefestivalen .....	7	<i>Sen ankomst .....</i>	<i>17</i>
Resebidragstabell 2013 .....	7	<i>Långsamt spel.....</i>	<i>17</i>
<i>Regler för öppningsbud, systemdeklarationer, Alert</i>		<i>Förvanskad bricka.....</i>	<i>18</i>
<i>och Stopp .....</i>	<i>7</i>	<i>Förvanskad bricka.....</i>	<i>18</i>
<i>Trivsel och disciplin.....</i>	<i>7</i>	<i>Överklaganden .....</i>	<i>18</i>
<i>Förbundets mästerskapsmedaljer.....</i>	<i>8</i>	<i>Rökning.....</i>	<i>19</i>
<i>Mobiltelefoner .....</i>	<i>8</i>	<i>Trivsel och disciplin .....</i>	<i>19</i>
<i>Överklaganden.....</i>	<i>8</i>	<i>Alkohol.....</i>	<i>19</i>
Domslut.....	8	Definitioner.....	19
<i>SM-tävlingar – par .....</i>	<i>9</i>	Policy.....	19
<i>SM-tävlingar – lag.....</i>	<i>9</i>	<i>Husdjur .....</i>	<i>19</i>
<i>EM-fonden .....</i>	<i>10</i>	<i>Regler för spel med skärmar.....</i>	<i>20</i>
<i>Mästarpoäng .....</i>	<i>10</i>	Spelets procedur vid spel med skärmar.....	20
<i>Öppna SM Lag Veteran .....</i>	<i>10</i>	Ändringar av avgivna bud .....	20
<b>CHAIRMAN'S CUP.....</b>	<b>11</b>	Alertering och förklaringar.....	20
<i>Att delta .....</i>	<i>11</i>	Förändringar av korrigeringar av felaktigheter	
<i>Anmälan.....</i>	<i>11</i>	när skärmar används .....	21
<i>Startavgifter.....</i>	<i>11</i>	<i>Mästarpoäng.....</i>	<i>22</i>
<i>Skärmar och Bridgemate.....</i>	<i>11</i>	<b>SIDOTÄVLINGAR.....</b>	<b>23</b>
<i>Speltider, kaptensmöte .....</i>	<i>11</i>	<i>Att delta i sidotävlingar .....</i>	<i>23</i>
<i>Systemregler .....</i>	<i>11</i>	<i>Anmälan .....</i>	<i>23</i>
<i>Distriktslag – deltagande .....</i>	<i>12</i>	<i>Systemregler.....</i>	<i>23</i>
<i>Distriktslag – priser .....</i>	<i>12</i>	<i>Startavgifter .....</i>	<i>23</i>
<i>Dag-för-dag.....</i>	<i>13</i>	<i>Speciella tävlingar ti-on 30-31 juli .....</i>	<i>23</i>
Lördag 27 juli–söndag 28 juli.....	13	<i>Spelform, resultatrapport, pauser .....</i>	<i>24</i>
Lag med spelare från SM Par Veteran .....	13	<i>Rondtider, tidsöverdrag m m.....</i>	<i>24</i>
Måndag 29 juli.....	13	<i>Användande av Bridgemate .....</i>	<i>24</i>
Tisdag 30 juli.....	13	<i>Alert och Stopp .....</i>	<i>24</i>
Onsdag 31 juli.....	14	<i>Veckans lirare – tre olika kategorier .....</i>	<i>24</i>
Torsdag 1 augusti .....	14	<i>Guldgruvan.....</i>	<i>25</i>
<i>Val av motståndare – CC.....</i>	<i>14</i>	<i>Prisutdelning.....</i>	<i>25</i>

<i>Mobiltelefoner</i> .....	25	<i>2.2 Grundläggande definitioner</i> .....	35
<i>Överklaganden</i> .....	26	<i>2.3 Vilka bud regleras?</i> .....	36
Domslut.....	26	<i>2.4 Tävlings- och systemnivåer</i> .....	36
Korrigerig av felinmatat resultat .....	26	<i>2.5 Prickning</i> .....	37
Slutresultat .....	26	2.5.1 Onaturliga färgbud.....	38
Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid .	26	2.5.2 Onaturliga sangbud.....	38
<i>Trivsel och disciplin</i> .....	26	2.5.3 Takregler .....	38
<i>Alkohol</i> .....	26	<b>3. Övriga regler</b> .....	39
Definitioner .....	26	3.1 Tvingande .....	39
Policy .....	26	3.2 Skyldighet för arrangör.....	39
<b>Bilaga 1, Alerteringsregler</b> .....	<b>28</b>	3.3 Upplysningsskyldighet på deklARATION .....	39
Allmänt.....	28	3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-	
Hur man alerterar .....	28	system och par med fyrprickade öppningsbud .....	39
Vilka bud ska alerteras?.....	28	3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system.....	40
Vilka bud ska aldrig alerteras?.....	28	3.6 Påföljder för par.....	41
Spel med skärmar.....	28	3.7 Deklaration och förklaringar .....	42
Tolkningshjälp och exempel .....	29	3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna	
Definition av artificiella bud .....	29	egna metoder .....	42
Öppningsbud .....	29	<b>4. Tolkningshjälp och exempel</b> .....	43
Efter 1NT .....	30	4.1 Syfte.....	43
Naturliga bud.....	31	4.2 Rätten att ändra reglerna.....	44
Sangsvar .....	32	4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt.....	45
Färgsvar .....	32	4.4 Exempel på prickade bud.....	46
<b>Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklARATIONER ...</b>	<b>34</b>	4.5 Mer om pekarbud .....	47
1. Vilka tävlingar reglerna omfattar .....	34	4.6 Visad styrka .....	48
2. Prickning av och förbud mot öppningsbud.....	34	4.7 Naturliga sangbud .....	48
2.1 Översikt .....	34		

## ARRANGÖRENS FORCE MAJEURE

Skulle sådan händelse inträffa som arrangören ej råder över, tar arrangören sig rätten att *ej återbetala startavgifter* eller andra liknande avgifter. Krav på ekonomisk kompensation kan ej ställas gentemot arrangören för ej genomförda eller ej fullföljda arrangemang på grund av sådan händelse. Ekonomiska krav kan ej heller ställas gentemot arrangören för felaktighet/misstag orsakat av funktionär.

## SM-TÄVLINGAR (PAR)

*Det avsnitt som berör SM-tävlingar är en nedkortad version av Förbundet Svensk Bridges Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2012/2013. Endast de delar som berör SM-finaler som genomförs under Bridgefestival 2013 har tagits med.*

Svenska Mästerskap (SM) i Bridge anordnas för lag och par i olika tävlingsdiscipliner. Spelare som startar i SM skall vara medlem i klubb ansluten till Förbundet Svensk Bridge (i den fortsatta texten benämnt Förbundet). Medlemsavgift skall ha erlagts för det spelår SM-tävlingen avser och vara erlagd senast då tävlingen påbörjas. En spelare får bara starta en (1) gång i kval till varje tävlingsdisciplin, utom till Öppna par till vilken det arrangeras en "Sista Chansen" samt till Mixed par till vilken det också arrangeras en "Sista Dansen" under Bridgefestival 2013. I var och en av dessa båda tävlingar spelas om minst två platser i respektive SM-final.

Varje distriktsförbund (Dfb) beslutar om kvalspelet. I en kvaltävling bestående av flera omgångar skall resultaten från alla omgångarna räknas. Detta gäller även vid sk klubbkval.

Klubbkval till SM kan arrangeras så att par deltar i kvaltävlingen utan att spela om vidare avancemang. I så fall gäller att kvaltävlingen har

bronsstatus och att endast de par som spelar om SM räknas in i distriktets kvot till SM-platser. Dock måste minst 4 par spela om kval för vidare avancemang.

I kvaltävling till SM, som spelas över flera omgångar ska poängen för frirond, då sådan förekommer, beräknas på det totala antalet ronder, inte separat i den omgång frironden förekommer. I kvaltävling över flera omgångar får inte en uppkommen frirond fyllas ut med ett par i senare omgång(ar) av samma kvaltävling. Inte heller får ett eller flera nya par tillåtas starta i senare omgångar av samma kvaltävling.

*Exempel: En klubb arrangerar kval till DM/SM-mixed över två kvällar. Första kvällen deltar 19 par. Andra kvällen vill ytterligare mixedpar, ett eller flera, delta. Detta är inte tillåtet oavsett om tävlingen spelas med silver- eller bronsstatus.*

Fjölårsmästare i par är direktkvalificerade till motsvarande final utom Öppna par där fjölårsmästarna är direktkvalificerade till SM Semifinal.

## Anmälan, resultatrapporter

*Deltagarna* - inklusive fjölårsmästarna - anmäler sig till sitt Dfb, som bestämmer senaste datum för anmälan. Dfb kontrollerar medlemskap och att deltagare inte tidigare har kvalat i samma SM-disciplin.

Varje Dfb lämnar resultatlista från SM-kval med namn och medlemsnummer för kvalificerade spelare. Listan ska vara Förbundets kansli tillhanda senast samma kväll som den sista kvaldagen för tävlingsdisciplinen. Berörda slutdatum anges i SM-tabellen på sidan 9.

## Resultatredovisning, särskiljning m m

I resultatlistor för SM Par-disciplinerna, såväl kvaltävlingar som finaltävlingar, skall poängen redovisas med en decimal, men programmet ska räkna med så många underliggande decimaler som möjligt. Neubergs formel måste alltid användas i SM-tävlingars samtliga etapper. Par med exakt samma poäng delar mästarpoäng. Vid särskiljning räknas med så många decimaler som det är nödvändigt för att skilja paren åt.

## Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

I det fall ett par spelat mindre än 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, ska parets resultat på de spelade brickorna strykas och tävlingen räknas om som om paret aldrig startat. Som tävlingsetapp räknas klubbkval, DM-final, SM-final samt eventuell SM-semifinal.

## Reserver m m

Ett par är kvalificerat till SM Final (i SM Par Open även Semifinal), om spelarna spelat tillsammans under minst en etapp, och spelarna inte samtidigt haft reserv. Dessutom måste en (1) av parets ordinarie spelare ha deltagit i samtliga tävlingar som ingår i etapperna (exempelvis vid flerkvällarskval).

Även reservspelare lyder under regeln att spelare endast får starta **en** (1) gång i kval till varje tävlingsdisciplin.

I SM Final (för SM Par Open: även Semifinal) får reserv **aldrig** sättas in, utom i de fall särskilda skäl, uppkomna efter spelets start, föreligger. Paret spelar i så fall utom tävlan.

Förhinder att spela en final skall omedelbart anmälas till Dfb. Finalplats går till nästa par från

samma semifinal. Uppgiften skall utan dröjsmål meddelas Förbundets kansli. Om dfb inte i tid hinner meddela par på tur, vilket kan vara fallet med sena återbud under Festivalveckan, eller om distriktet inte kan fylla vakansen utifrån sitt startfält, går platsen i första hand vidare till nästa Dfb i den ordning som gäller för fördelning av finalplatser. I andra hand minskas antalet finalpar. Dfb ansvarar för att reservbestämmelserna följs.

I Öppna par går platsen i andra hand till "Sista Chansen". Platser som inte besatts av respektive Dfb senast kl 09.00 torsdagen den 1 augusti 2013 tillfaller potten i "Sista Chansen".

## UNDANTAG VID DÖDSFALL

### SM Par-disciplinerna

Spelare, kvalificerad till SM Final (i SM Par Open även Semifinal), som avlider får ersättas med reserv. Reserv måste dock uppfylla övriga kriterier i dessa bestämmelser.

En regerande Svensk Mästare som avlider, får ersättas med reserv i SM-finalen (SM Par Open: Semifinalen) under förutsättning att den kvarvarande spelaren inte längre har möjlighet till kvalspel i sitt Dfb. Har kvalificeringsetappen i berört Dfb inte spelats, förlorar den kvarvarande spelaren sin SM-finalplats och måste således kvalspela. Reserv måste dock uppfylla övriga kriterier i dessa bestämmelser.

## Semifinal- och finalplatser

---

### SM Par-disciplinerna

Varje distrikt har en finalplats (för SM-par Open: Semifinalplats) garanterad i respektive pardisciplin om antalet deltagare i distriktet minst uppnår den minimigräns som gäller för disciplinen i fråga – se SM-tabellen på sidan 9.

Finalplatserna i SM Par Dam, SM Par Mixed, SM Par Veteran samt Semifinalplatserna i SM Par Open fördelas proportionellt: Dfbs jämförelsetal beräknas som antalet starter (i kvalspel) multiplicerat med det antal som ska fördelas dividerat med det totala antalet starter. Varje dfb får en (1) plats för varje heltal. Övriga platser fördelas efter decimalerna storlek så långt platserna räcker. Om flera dfb har samma decimaler går platsen till det dfb som föregående år var närmast ytterligare en plats.

I SM Par Open görs två kvoteringar till Semifinalen; först utses 62 par, sedan ytterligare 106. Endast de 62 första ger underlag för resebidrag. Regerande Svenska Mästarna från fjolåret ingår i de första som ger underlag för resebidrag.

### Seedning av startfältet i SM Par Semifinal

För varje par beräknas:

- parets totala mästarpoänginnehav,
- medelvärdet av parets handicap samt
- medelvärdet av parets rankingpoäng.

Paren rangordnas 1-170 inom respektive kategori. Summan av kategoriernas rangordningar utgör en slutlig rangordning. De 20 främsta fördelas på var och en av de fem grupperna enligt tabellen i nästa spalt:

Grupp A: 01-10-11-20  
 Grupp B: 02-09-12-19  
 Grupp C: 03-08-13-18  
 Grupp D: 04-07-14-17  
 Grupp E: 05-06-15-16

De nästföljande 25 fördelas utifrån distrikts-tillhörighet, så att inte alla par från ett och samma Dfb hamnar i samma Semifinalgrupp.

På samma sätt görs med de följande 25-grupperna tills hela startfältet är fördelat.

Därefter ska seedningen inom respektive grupp göras på ett sådant sätt att par från samma Dfb möts så tidigt som möjligt och inte senare än med 10 ronder kvar att spela.

Par som är kvalificerat till SM Semifinal/SM Final men som valt att avstå sin plats kan inte senare återfå densamma.

## Avgifter

---

I samtliga Finaler erläggs en bordsavgift. Dess storlek framgår av fotnoten till SM-tabellen på sidan 9.

## Resebidrag

### Vid Bridgefestivalen

SM Par Dam, SM Par Mixed, SM Par Veteran och SM Par Open, spelas under Bridgefestivalen. För sådana finaler (i SM Par Open: Semifinal) ansvarar Dfb för resebidraget. Dfb får medel från Förbundet enligt ett fastställt schablonbelopp per Dfb och resebidragsberättigat par enligt tabellen nedan. Beloppet är baserat på Örebro som spelplats för dessa tävlingar och är beräknat på avståndet från en tänkt bridgegeografisk mittpunkt i Dfb till Örebro. Beloppet gäller oavsett färdsätt.

### Resebidragstabell 2013

Distriktsförbund	SEK per par
Stockholm	540
Uppland	500
Ö Mellansvenska	300
Jönköping	560
Sydöstra	1100
<sup>1)</sup> Gotland	600
Skåne	1400
Halland	1000
Göteborg	780
Bohus-Dal	670
Västergötland	420
Värmland-Dal	300
Örebro	0
Mälardalen	280
Dalarna	500
Gävleborg	640
Medelpad	1200
Jämtl.-Härjedalen	1500
<sup>2)</sup> Ångermanland	1700
<sup>2)</sup> Västerbotten	2000
<sup>2)</sup> Norrbotten	2700

<sup>1)</sup> Distriktet erhåller därutöver 1 000 SEK per finaldeltagande par

<sup>2)</sup> Distriktet erhåller därutöver 500 SEK per finaldeltagande par

Dfb ansvarar för att fördela dessa medel så rättvist som möjligt efter modell dfb själv beslutar om.

Inget resebidrag utbetalas till deltagarna i Veteran-SM Lag och SM Par Nybörjarträffen.

## Regler för öppningsbud, systemdeklarationer, Alert och Stopp

Alerteringsregler samt Regler för öppningsbud finns som bilaga i detta dokument. Stopp och Alert tillämpas i samtliga etapper av Svenska Mästerskap, således även i kvaltävlingarna.

Finalerna i SM Lag Veteran gäller A-nivå, finalerna i SM Par Dam, Mixed, Veteran och Open gäller B-nivå (för Open även i semifinalen, men inte i Sista Chansen, där C-nivå gäller).

Varje par är skyldigt att medföra två kompletta och likalydande deklarationer. Av deklarationen skall också klart framgå antalet prickar för vart och ett av öppningsbudet.

## Trivsel och disciplin

Trivselregler för Bridge gäller.

Rökförbud gäller i spelokalerna. Detta innebär att det är förbjudet att röka inomhus i Conventum Arena.

Alkoholpolicy – se sidan 19.

Under pågående rond/halvlek får man inte lämna bordet, förrän alla brickor spelats. Om en spelare ändå önskar lämna bordet skall TL tillkallas. Brott mot detta ger först en varning därefter ett avdrag motsvarande 10 % av toppen på en bricka vid varje tillfälle i partävling, i lagtävling är avdraget 2 VP.

Om lagkamrater från olika bord *kunnat* utbyta information under pågående spel, skall detta bedömas som förlust med WO.

## Förbundets mästerskapsmedaljer

---

1. plats Guld
2. plats Silver
3. plats Brons

## Mobiltelefoner

---

### Allmänt

Det råder mobiltelefonförbud i hela Conventum Arena. Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i något utrymme av Conventum Arena.

### Spelare

Spelare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffar sitt par med motsvarigheten till 50 % av toppen på en bricka för varje tillfälle. Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

## Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, riskerar att avvisas från Conventum Arena.

## Överklaganden

---

### Domslut

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att rondens under vilken domslutet avgavs är slut. Undantaget för domslut avgivet under tävlingens två sista ronderna, där överklagandet ska vara tävlingsledaren tillhanda senast fem minuter efter det domslutet meddelats.
- åtföljas av en depositionsavgift på 200 SEK.

Depositionsavgiften återbetalas om juryn anser att överklagandet inte är obefogat.



## SM-tävlingar – par

Samtliga parfinaler spelas som barometer eller semibarometer. Bridgefestivalen arrangeras 26 juli - 4 aug 2013. Eventuellt höjda startavgifter anges i **fet** stil.

Tävling (par)	Startavgift	Dfb kval senaste datum	Final	Deltagare mm <sup>1)</sup>
Veteran	100 kr/spelare	28 apr <sup>3)</sup>	Under Festivalen <sup>4)</sup>	Deltagarna skall vara födda 1953 eller tidigare Semifinal och final som för damer nedan
Dam	100 kr/spelare	28 apr <sup>3)</sup>	Under Festivalen <sup>4)</sup>	<u>Semifinal</u> : minst 8 par <sup>1)</sup> och 42 brickor <sup>2)</sup> <u>Final</u> spelas med 52 par och 102 brickor
Nybörjare	- - -		Under Festivalen <sup>4)</sup>	De 24 främsta paren i Nybörjarträffen spelar final, 46 brickor
Mixed	100 kr/spelare	28 apr <sup>3)</sup>	Under Festivalen <sup>4)</sup>	<u>Semifinal</u> : minst 8 par <sup>1)</sup> och 42 brickor <sup>2)</sup> <u>Sista Dansen</u> <sup>5)</sup> : 32 brickor, 200 kr/ <u>spelare</u> i startavgift <u>Final</u> spelas med 52 par och 102 brickor
Open	100 kr/spelare	28 apr <sup>3)</sup>	2-4 aug SC: 1 aug kl 16.00	<u>Kvartsfinal</u> : minst 22 par <sup>1)</sup> och 42 brickor <sup>2)</sup> <u>Sista Chansen</u> <sup>5)</sup> : Minst 42 brickor <sup>2)</sup> , 200 kr/ <u>spelare</u> i startavgift <u>Semifinal</u> spelas med 170 (5 gr om 34) par och 66 brickor <u>Final</u> spelas med 52 par och 102 brickor

I SM-partävlingarna vid Bridgefestivalen tas en bordsavgift om 300 kr/spelare. I SM Par Open tas en bordsavgift om 200 kr/spelare i Semifinalen och 250 kr/spelare i Finalen. Denna bordsavgift ska vara erlagd senast 30 juni 2013 enligt vad som framgår av utskick till finalisterna (för SM Par Open: semifinalisterna). Par som inte erlagt bordsavgiften, förlorar sin plats i den aktuella finalen (för SM Par Open: semifinalen).

Bordsavgiften i SM Par Open Final ska vara erlagd senast lördagen den 3 augusti 2013, kl 08.45.

1. Minimiantalet anger vad som krävs för en garantiplats i en parfinal. Färre deltagare ger en plats endast om fördelningstalet så medger.
2. Minst 42 brickor skall spelas av minst ett par.
3. Tillika sista anmälningsdag till Förbundet. Förbundet rekommenderar spelhelger för SM-semifinalerna för att så långt möjligt undvika kollisioner mellan distriktsförbundens och Förbundets tävlingskalendrar. Dessa helger är 6-7 okt 2012 (Dam), 24-25 nov 2012 (Mixed), 16-17 feb 2013 (Veteran) samt 27-28 apr 2013 (Open).
4. Specifikt datum för de olika SM-finalerna under Bridgefestivalen presenteras efter Festivalkommitténs sammanträde i oktober 2012.
5. Tävligen måste omfatta minst 8 par för att genomföras. Vid färre antal par beslutar Tävlingskommittén om tillvägagångssätt för att, eventuellt, fylla vakanta platser i berörd SM-final.

## SM-tävlingar – lag

Tävling (lag)	Startavgift	Dfb kval senaste datum	Final	Deltagare mm <sup>1)</sup>
Veteraner	Dag 1: 1200 kr/lag		Under Festivalen <sup>4)</sup>	Deltagarna skall vara födda 1953 eller tidigare
Direktfinal	Dag 2: 400 kr/lag			

4. Specifikt datum för de olika SM-finalerna under Bridgefestivalen presenteras efter Festivalkommitténs sammanträde i oktober 2012.

## EM-fonden

I SM Par Dam, SM Par Veteran, SM Par Mixed samt SM Par Open avsätts 10 kr per par till en EM-fond. De två bästa i varje disciplin SM-final får ur denna fond söka bidrag för att delta i *närmast följande* Europamästerskap (EM) för par. Om ett par avstår går erbjudandet vidare i resultatlistan t o m sjätte plats. Man får spela i valfri disciplin i EM. Paret behöver inte heller vara intakt från SM. Bidraget är personligt och betalas ut efter spelat EM.

## Mästarpoäng

Mästarpoäng utdelas i samtliga tävlingar. Skalor för respektive tävling framgår av dokumentet *Regler för Svenska Mästarpoäng (1 juli 2013)*.

Om i *Öppna SM Lag Veteran* åttondelsfinal förekommer, erhåller vinnande lag i sådan 4 gp att fördela inom laget i proportion till spelade segment i åttondelsfinalen.

## Öppna SM Lag Veteran

Ett lag får bestå av högst sex spelare, vilka samtliga ska vara medlem i klubb ansluten till Förbundet. Anmälan görs till Förbundet, senast kl 17.00 dagen före finaldagen – se tabellen på sidan 9.

Vid högst 8 lag spelas en serie, alla mot alla, 14-brickorsmatcher utan halvtidsbyte.

Vid 9-10 lag spelas en serie, alla mot alla, 10-brickorsmatcher utan halvtidsbyte.

Vid 11-16 lag spelas en serie, alla mot alla, 7-8-brickorsmatcher (beroende på antal lag) utan halvtidsbyte.

Vid fler än 16 lag spelas först ett kval enligt Gröna Hissen – GH – (en lottad rond) om åtta 7-brickorsmatcher.

### Därefter, vid 17-40 lag

De åtta främst placerade lagen spelar därefter cupmatcher, där segrarna i GH väljer motståndare bland lagen placerade 5-8. Tvåan och trean väljer i turordning bland resterande lag placerade 5-8. Fyran får sedan möta det lag som återstår. Kvartsfinalen spelas över 16 brickor med halvtidsbyte. Ingen carry over tillämpas. Segrarna i kvartsfinal 1 (den där vinnarna av GH spelat) väljer motståndare bland kvartsfinal 3 och 4. Segrarna i kvartsfinal 2 får den motståndare som blir över.

Semifinalen spelas över 24 brickor med halvtidsbyte. Ingen carry over tillämpas. Finalen och match om tredjepris spelas över 24 brickor med halvtidsbyte. Ingen carry over tillämpas.

### Därefter, vid fler än 40 lag

De sexton främst placerade lagen spelar efter kvalet cupmatcher, där segrarna i GH väljer motståndare bland lagen placerade 9-16. Tvåan till och med åttan väljer sedan i turordning bland resterande lag placerade 9-16. Åttondelsfinalen spelas över 16 brickor med halvtidsbyte. Ingen carry over tillämpas. Segrarna i åttondelsfinal 1 (den där vinnarna av GH spelat) väljer motståndare bland åttondelsfinal 5-8, därefter väljer segrarna i åttondelsfinal 2 o s v. Kvartsfinalen spelas över 16 brickor, som åttondelsfinalen.

Semifinal och final, se rubrik *Därefter, vid 17-40 lag*.

Bestämmelser för tidsöverdrag, sen ankomst, långsamt spel, mobiltelefoner, särskiljning m m är de samma som dem för *Chairman's Cup*.

# CHAIRMAN'S CUP

## Att delta

Chairman's Cup (fortsättningsvis benämnd CC) är en lagtävling för maximalt sex spelare per lag, öppen för spelare som

1. erlagt medlemsavgift för 2013-2014 i klubb ansluten till Förbundet Svensk Bridge eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

CC spelas i två faser; kvalificeringsfasen i form av Gröna Hissen och knock out-fasen i form av knock out-matcher (KO).

Om minst 64 lag deltar i kvalet, går de 32 främsta till CC KO-fas, de nästföljande 32 till Bonuscupens (BC) KO-fas. Övriga är utslagna.

Tävlingen, som spelas inom ramen för Bridgefestivalen på Conventum Arena i Örebro, sponsras av Förbundets ordförande, Mats Qviberg, därav namnet.

## Anmälan

Sista anmälningsdag är fredagen den 26 juli 2013, kl 20.00.

## Startavgifter

Gröna Hissen: 500 SEK/senior, 125 SEK/junior, dock maximalt 2 000 SEK/lag.

Måndag och framåt: 500 SEK/lag.

Startavgiften för Gröna Hissen ska vara erlagd i infodisken senast lördagen 27 juli, kl 12.00.

Startavgiften för det vidare spelet ska vara erlagd senast måndag 29 juli kl 09.45 i infodisken.

## Skärmar och Bridgemate

Spel med skärmar äger rum fr o m semifinalerna. Speciella regler vid spel med skärmar, se sidan 20.

Bridgemate används som officiell scoring i hela CC/BC. Det är obligatoriskt att använda Bridgemate.

## Speltider, kaptensmöte

Lördag 27 juli–torsdag 1 augusti 2013.

Kaptensmöte äger rum lördagen den 27 juli, kl 11.30 på engelska, kl 12.00 på svenska. Mötena hålls i *Grand Salong Elvy* på Hotel Scandic Grand mittemot Conventum Arena.

## Systemregler

Så kallade B-system gäller i Gröna Hissen och i de KO-matcher som omfattar högst 32 brickor. I längre KO-matcher är A-system tillåtna. Se sidan 36.

Oavsett systemnivå ska ifyllt deklaraionsformulär överlämnas till motståndarlaget direkt vid val av motståndare.

## Distriktslag – deltagande

Distriktslag får spela gratis i kvalet. Kriterierna som måste uppfyllas är dessa:

- högst två spelare i laget får ha deltagit i en tidigare upplaga av CC,
- samtliga spelare i laget måste tillhöra samma distriktsförbund,
- laget måste bära distriktsförbundets namn, exempelvis *Medelpad 1*.

Fr o m måndagens spel är startavgiften för distriktslag densamma som för övriga lag.

## Distriktslag – priser

Distriktslagen tävlar om ett eget pris, Distriktspriset, SEK 10 000 till bästa lag. Om vinnande distriktslag hamnar på ordinarie prisplats erhåller laget båda priserna. Det distriktslag som når längst i tävlingen vinner. Om två eller flera lag når lika långt gäller speciella regler:

### 1. Inget lag går vidare från Gröna Hissen

Det lag som placerat sig bäst i Gröna Hissen vinner Distriktspriset.

### 2. Lagen når KO-fasen

Om samtliga kvarvarande distriktslag slås ut i samma nivå/KO-steg vidtar en egen cup för de utslagna lagen för att utse vinnaren av Distriktspriset.

Spelformer och antal brickor per match i en eventuell separat distriktscup beror på antalet inblandade lag:

**Två lag** inblandade – dessa spelar finalmatch om 32 brickor. Halvtidsbyte.

**Tre lag** inblandade – dessa spelar en trelagscup om 48 brickor (24 mot vardera motståndarlaget).

**Fyra lag** inblandade – bästa laget från kvalet väljer motståndare bland lag 3 och 4. Vinnarna av de båda matcherna spelar final. Semifinalen spelas över 24 brickor, finalen över 32 brickor. Halvtidsbyte i båda faserna.

**Fem lag** inblandade – bästa laget från kvalet väljer motståndare bland lag 3-5. Resterande tre lag spelar trelagscup om finalplats två. Semifinalen spelas över 24 brickor (i trelagscupen 12 mot vardera motståndarlaget), finalen över 32 brickor. Halvtidsbyte utom i trelagscupen.

**Sex lag** inblandade – bästa laget från kvalet väljer först ett lag bland lagen 3-6. Därefter väljer tvåan från kvalet ett lag bland de resterande lagen placerade 3-6. Sedan väljer bästa laget från kvalet ytterligare ett lag bland de resterande lagen placerade 3-6. Tvåan får det lag som blivit över. Vardera gruppen bildar en trelagscup som spelar semifinal över 24 brickor (12 mot vardera motståndarlaget). Segrarna i de båda cuperna möts sedan i en 32 brickors final. Halvtidsbyte utom i trelagscuperna.

**Sju lag** inblandade – bästa laget från kvalet väljer först ett lag bland lagen 4-7, därefter väljer tvåan från kvalet ett lag bland de resterande lagen placerade 4-7. Bäst från kvalet väljer ytterligare ett lag bland de resterande i 4-7 varefter trean från kvalet får det lag som blir över. De två bästa lagen från trelagscupen, samt de båda segrarna i de andra två knock out-matcherna går till semifinal. Segraren i trelagscupen väljer semifinalmotståndare bland de båda andra segrarna. Tvåan i trelagscupen får det lag som blir över. Kvartsfinalen spelas över 16 brickor (i trelagscupen åtta mot vardera motståndarlaget), semifinalen över 16 brickor och finalen över 24 brickor. Halvtidsbyten utom i trelagscupen.

**Åtta lag** inblandade – bästa laget från kvalet väljer först ett lag bland lagen 5-8, därefter väljer tvåan från kvalet på samma sätt, sedan trean. Fyran får det lag som blir över. Kvartsfinalen spelas över 16 brickor, semifinalen över 16 brickor och finalen över 24 brickor. Halvtidsbyte i samtliga faser.

## Dag-för-dag

### Lördag 27 juli–söndag 28 juli

Kvalificering i form av Gröna Hissen, där den inledande ronden är lottad.

Varje rond, tretton totalt, omfattar åtta brickor och spelas med 25-0-skala.

De 32 främsta lagen är kvalificerade för CC KO-fas, de nästföljande 32 lagen för BC KO-fas medan resterande lag är ute ur turneringen.

#### Lag med spelare från SM Par Veteran

SM Par Veteran och CC-kvalificering överlappar några ronder. Därför kan lag tillåtas att starta i rond 3 i CC, givet vissa förutsättningar.

Det intressanta är hur många spelare i laget som **inte deltar i SM Par Veteran**. Vid fyra eller fler måste de starta i rond 1, vid tre eller färre får de starta i rond 3.

För lag som startar spelet i CC rond 3 gäller:

1. Obligatorisk föransmälan om att få starta i rond 3.
2. Carry over exakt 30 VP, d v s 50 % av 25-5-skalan.
3. Begränsad rätt att lägga till spelare i laget senare i tävlingen, d v s kriterierna för startronden får inte ändras.

### Måndag 29 juli

1. *CC32* (förmiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC-16 lag* medan förlorarna går till *BC32-B*.
2. *BC32-A* (förmiddag); lagen placerade 33-64 i kvalet spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC32-B*, förlorarna är utslagna.
3. *CC16* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC Kvartsfinal* medan förlorarna går till *BC16-B*.
4. *BC32-B* (eftermiddag); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-A*, förlorarna är utslagna.
5. *BC16-A* (kväll); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-B*, förlorarna är utslagna.

### Tisdag 30 juli

6. *CC Kvartsfinal* (heldag); spelar KO-match över 56 brickor. Segrarna går till *CC Semifinal* medan förlorarna går till *BC Kvartsfinal B*.
7. *BC16-B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 28 brickor. Segrarna går till *BC Kvartsfinal A*, förlorarna är utslagna.
8. *BC Kvartsfinal A* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 28 brickor. Segrarna går till *BC Kvartsfinal B*, förlorarna är utslagna.

## Onsdag 31 juli

9. *CC Semifinal* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *CC Final* medan förlorarna går till *BC Semifinal B*.
10. *BC Kvartsfinal B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC Semifinal A*, förlorarna är utslagna.
11. *BC Semifinal A* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC Semifinal B*, förlorarna är utslagna.

## Torsdag 1 augusti

12. *CC Final* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar.
13. *BC Semifinal B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC Final* (match om tredjepris), förlorarna är utslagna och benämns femte-/sjättepristagare.
14. *BC Final* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna blir tredjepristagare, förlorarna fjärdepristagare.

## Val av motståndare – CC

Från och med KO-fasen kommer vinnarna på den övre halvan att i turordning, med början på vinnarna av kvalet, att välja motståndare bland vinnarna på den undre halvan. Valet av motståndare görs på det kaptensmöte som hålls i omedelbar anslutning till avslutat KO-steg.

Inför *CC32* väljer alltså lagen placerade 1-16 i kvalet, i turordning med början på vinnarna, motståndare bland lagen 17-32. Därefter väljer tvåan bland de återstående lagen 17-32, sedan trean och så vidare tills alla matcher är bestämda.

Inför *CC16* väljer vinnarna vid borden 1-8 motståndare bland vinnarna vid borden 9-16; vinnarna vid bord 1 startar, därefter följer vinnarna vid bord 2 och så vidare.

Samma princip gäller sedan för *CC Kvartsfinal* och *CC Semifinal*.

## Väljande lag som inte är närvarande under valproceduren

I det fall lag i tur att välja inte är på plats, går turen till nästa lag. Om det saknade laget infinner sig medan valproceduren ännu pågår, får de välja bland då kvarvarande lag på den ursprungliga undre halvan. Om det saknade laget *inte* infinner sig medan valproceduren ännu pågår, tilldelas de det lag som blivit över på den ursprungliga undre halvan.

I det fall flera lag i tur att välja inte är på plats och heller inte infinner sig så länge valproceduren ännu pågår, tilldelas det bäst placerade laget det sämst placerade som motståndare, det näst bäst placerade det näst sämst placerade o s v.

Däremot behåller man sin bordstilldelning enligt vad som nämnts ovan.

## Val av motståndare – Bonuscupen (BC)

### **BC32-A**

"Brackets" används; laget rankat 33 kommer automatiskt att möta laget rankat 64, laget rankat 34 möta laget rankat 63 och så vidare.

### **BC32-B**

Utslagna lag från *CC32* sorteras efter ranking i kvalet, från "1" till "16". De 16 vinnarna i *BC32-A* rankas 17-32. "Brackets" används sedan, så att laget rankat 1 möter laget rankat 32, laget rankat 2 möter laget rankat 31 och så vidare.

### **BC16-A**

”Brackets” används; vinnarna vid bord 1 i *BC32-B* möter automatiskt vinnarna vid bord 16, vinnarna vid bord 2 möter vinnarna vid bord 15 och så vidare.

### **BC16-B**

Utslagna lag från *CC16* sorteras efter ranking i kvalet, från ”1” till ”8”. De 8 vinnarna i *BC16-A* rankas 9-16. ”Brackets” används sedan, så att laget rankat 1 möter laget rankat 16, laget rankat 2 möter laget rankat 15 och så vidare.

### **BC Kvartsfinal A**

Vinnarna vid borden 1-4 i *BC16-B* väljer i turordning, med början på vinnarna vid bord 1, motståndare bland vinnarna vid borden 5-8. Vinnarna vid bord 2 väljer sedan bland de återstående vinnarna vid borden 5-8 och så vidare.

### **BC Kvartsfinal B**

Utslagna lag från *CC Kvartsfinal* sorteras efter ranking i kvalet, från ”1” till ”4”. Laget rankat etta väljer sedan motståndare bland de fyra vinnarna från *BC Kvartsfinal A*, laget rankat tvåa väljer därefter bland de återstående vinnande lagen från *BC Kvartsfinal A* och så vidare.

### **BC Semifinal A**

Vinnarna vid bord 1 väljer motståndare bland vinnarna vid borden 3 och 4. Vinnarna vid bord 2 får sedan den motståndare som blir över.

### **BC Semifinal B**

Utslagna lag från *CC Semifinal* sorteras efter ranking i kvalet, från ”1” till ”2”. Laget rankat etta väljer sedan motståndare bland de två vinnande lagen i *BC Semifinal A*, laget rankat tvåa möter det lag som sedan återstår.

## **Seating Rights**

---

### **Gröna Hissen**

Laget benämnt Bortalag intar sina platser först.

### **Knock out**

I knock out-matcher över **32 brickor eller färre**, intar bortalaget sina platser först. Om matchen består av två halvlek, är det möjligt att möta en men inte två spelare man redan mött i första halvlek.

I knock out-matcher över **64 brickor**, delas de fyra 16-brickorssegmenten in i två delar; segment 1+4 och segment 2+3. Hemmalagets kapten skall i samband med valet av motståndarlag till tävlingsledaren meddela i vilken av dessa båda delar han vill ha *Seating Rights*, d v s låta motståndarna inta sina platser först. Bortalaget har *Seating Rights* i den del som återstår. I knock out-matcher över 64 brickor kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

## **Särskiljning**

---

### **Gröna Hissen**

Under Gröna Hissen sker särskiljning genom s k *Swiss Points (SP)*. Ett lags SP beräknas som summan VP för samtliga de lag man mött. Lag som slutat på samma VP särskiljs på så sätt att laget med högst SP placeras före lag med lägre SP.

Om två eller flera lag har samma SP sker särskiljning genom att beräkna kvoten av vunna och förlorade IMP för respektive lag. Lag med högre IMP-kvot placeras före lag med lägre IMP-kvot.

## Knock Out

I knock out-matcher avgör minsta imp-differens. Om fullbordad match slutat lika i imp vidtar särkiljning. Vinnare av särkiljningen är det lag som var bäst placerat i Gröna Hissen.

## Avhopp i slutskedet av CC/BC

Lag som är kvalificerat för nästa etapp förutsätts spela den etapp till vilket de är kvalificerade. Erfarenhet från tidigare år har emellertid visat att lag tenderar att inte vilja spela sin BC-etapp sedan de förlorat i något av de senare stegen av CC. Nedanstående regler gäller vid eventuella avhopp från CC *Semifinal*:

### A. Ett lag från CC vill spela, men inte det andra

Då spelar de båda BC-lagen mot varandra över 32 brickor. Vinnaren möter det kvarvarande laget från CC om  $\frac{3}{4}$ -plats. Förloraren delar placering 5/6 med det lag som inte ville spela.

### B. Inget av lagen från CC vill spela

De båda BC-lagen möter varandra över 64 brickor om  $\frac{3}{4}$ -plats. De båda lagen från CC som inte ville spela delar 5/6-platsen.

### C. Ett lag från BC vinner, men vill hoppa av

Om ett lag som vinner *BC Semifinal B* vill hoppa av vidare spel, kommer detta lag automatiskt att dela placering 5/6, medan laget de vann över övertar platsen i *BC Final*, dvs matchen om tredje pris.

## Vandringspriset

Vinnarlaget får förutom prispengar också en inteckning i kampen om vandringspriset.

Vandringspriset erövrar av den spelare som först uppnår 30 poäng. Seger ger 10 poäng, andraplats 5, tredjeplats 3 och fjärdeplats 2 poäng. Om två eller flera når 30 poäng eller fler vinner den som

1. har flest poäng eller,
2. bättre placeringar eller,
3. placerar sig bäst året efter.

Poäng delas ut till samtliga spelare i laget som spelat minst 64 brickor under de tre sista matcherna.

## Mobiltelefoner

### Allmänt

Det råder mobiltelefonförbud i hela Conventum Arena (spellokal på Grand Hotel likställs med Conventum Arena). Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i något utrymme av Conventum Arena.

### Spelare

Spelare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffas sitt lag 2 VP i Gröna Hissen, – 6 IMP i KO-matcher, för varje tillfälle. Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

### Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, riskerar att avvisas från spelutrymmet.



## Sen ankomst

Ett lag som inte intagit sina platser och är redo för spel vid den annonserade spelstarten för en rond i kvalificeringen blir föremål för straffpoäng enligt följande skala:

### Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 10	1 VP
10+ - 15	2 VP
15+ - 20	3 VP
20+ - 25	4 VP

I KO-matcher gäller:

### Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 25	1 IMP plus ytterligare 1 IMP varje påbörjad femminutersperiod.

Vid mer än 25 minuters sen ankomst behandlas ärendet av Ansvarig Organisation, som även kan bedöma matchen som förlorad. Den Ansvariga Organisationen kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen. Sådan åtgärd åtföljs automatiskt av en anmälan till Disciplinnämnden för svenska spelare, till berört Förbund för utländska spelare.

En tävlande som är sen, och som har blivit varnad för sen ankomst vid tidigare tillfälle i tävlingen, ska bestraffas. Om dessa tävlingsbestämmelser inte föreskriver ett hårdare straff, ska som minimum 0.5 VP i kvalificeringen och 3 IMP i KO-matcher tillämpas. Beslut om sen ankomst fattas av tävlingsledaren och kan inte överklagas.

## Långsamt spel

Den tillåtna speltiden för varje rond räknas från det att tävlingsledaren startat den officiella tidtagningen för rondens. Om spelet vid ett bord fortgår efter den tillåtna speltiden, skall ett eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen. Skalan nedan anger bestraffningen *per försenat bord*:

### Kvalificeringsfasen

0+ – 5 minuter	1 VP
5+ – 10 minuter	1,5 VP
10+ – 15 minuter	2 VP
15+ – 20 minuter	2,5 VP
20+ – 25 minuter	3 VP

Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag behandlas ärendet av ansvarig organisation, som även kan bedöma matchen som förlorad. Den ansvariga organisationen kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen. Sådan åtgärd åtföljs automatiskt av en anmälan till Disciplinnämnden för svenska spelare, till berört Förbund för utländska spelare.

### KO-matcher

0+ – 25 minuter	1 IMP varje påbörjad minut.
-----------------	-----------------------------

Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag – se Kvalificeringsfasen ovan.

## Förvanskad bricka

En bricka är förvanskad om tävlingsledaren fastslår att ett eller flera kort placerats i fel fack så att de tävlande, vars resultat direkt skulle jämföras, inte spelat exakt samma giv.

Om en förduplicerad bricka är felaktig och Lag 13 tillämplig på sådant sätt att brickan inte kan spelas, anses den vara förvanskad. En bricka, som inte är identisk med övriga duplikat av samma giv, anses inte förvanskad om det är säkerställt att exakt samma giv spelats vid båda borden. Normalt ska en förvanskad bricka ges om. Straffpoäng kan utdelas under vissa omständigheter. Brickan spelas aldrig om slutresultatet kan vara känt för någon spelare; tävlingsledarens beslut är därvidlag slutgiltigt. Om resultatet av matchen är känt utgår brickan och matchen räknas som om brickan aldrig spelats\*.

I övrigt gäller lag 86.

\* Exempel: *Om den sjunde brickan i en 16-brickorsmatch är förvanskad och felet upptäcks när de tävlande räknar ut resultat av matchen, stryks brickan och matchen räknas som om den bestått av bara 15 brickor.*

## Överklaganden

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att matchen under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att matchen/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att matchen avslutats, vilket av dessa båda som är det senare,
- åtföljas av en depositionsavgift på 200 SEK.

Depositionsavgiften återbetalas om Lagkommissionen anser att överklagandet inte är obefogat.

Överklagande av resultat (brick-, match- eller totalresultat) måste göras inom 30 minuter efter det att respektive omgång är slut, för sista omgången i kvalet inom 15 minuter efter det att slutresultatet offentliggjorts. Överklagandet ska göras till tävlingsledaren.

I kvalet består de olika omgångarna av följande ronder:

- Omgång 1: Ronderna 1-4
- Omgång 2: Ronderna 5-7
- Omgång 3: Ronderna 8-10
- Omgång 4: Ronderna 11-12
- Omgång 5: Rond 13.

## Rökning

---

Rökförbud gäller i hela Conventum Arena, inklusive toaletter, kafeteria och lunchrestaurang.

Rökning är inte tillåten under pågående rond. En spelare som påträffas röka (inomhus eller utomhus) under en rond i vilken han/hon deltar, orsakar sitt lag för varje sådant tillfälle 2 VP avdrag (kvalet) eller 6 IMP (KO-matcher). Gäller även s k elektroniska cigaretter.

## Trivsel och disciplin

---

Se sidan 7.

## Alkohol

---

För samtliga tävlingar i Bridgefestivalen gäller följande i fråga om alkohol och i förekommande fall annat berusningsmedel.

### Definitioner

*Alkoholdryck* är en dryck som innehåller mer än 2,25 volymprocent alkohol.

*Annat berusningsmedel* är bl.a. narkotika och teknisk sprit.

*Spellokal* är det utrymme där spelbord är uppställda för spel i den aktuella tävlingen.

*Tävlingstid* omfattar en kalenderdag eller del av sådan och inleds 15 minuter innan spelet påbörjas samt pågår tills spelet avslutats vid samtliga bord.

### Policy

Spelare eller åskådare får inte förtära eller förvara alkoholdrycker i spellokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal.

Drycker som inte får förvaras i spellokalen av spelare eller åskådare skall i förekommande fall lämnas till tävlingsledningen för förvaring under tävlingstiden. Den som lämnar tävlingen innan den avslutats får i samband därmed sina drycker åter.

TL skall avvisa spelare eller åskådare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från spellokalen. TL skall anmäla spelare som avisats eller överträtt dessa bestämmelser till disciplinnämnden.

## Husdjur

---

Det är inte tillåtet att ta med husdjur in i spellokalen.

## Regler för spel med skärmar

Skärmar skall användas när tävlingsarrangören har bestämt detta.

Nord och Öst sitter på samma sida skärmen hela tiden. Nord ansvarar för att placera och ta bort brickan från budsläden. Väst ansvarar för att öppna och stänga luckan.

## Spelets procedur vid spel med skärmar

Nord skall placera brickan på släden, varefter luckan stängs och förblir stängd under hela budgivningen. Spelarna tar sina kort ur brickan. Bud anges med budkort från budlådan. Spelaren placerar valt bud på släden. Släden skall ligga så att budet bara syns på den egna sidan skärmen. En spelares första bud skall vidröra vänstra kanten av spelarens egen del av släden. Efterföljande bud läggs överlappande i en jämn rad åt höger, alla tidigare bud synliga. Varje spelare skall försöka utföra budgivningen så tyst som möjligt. Ett bud anses vara avgivet när det är placerat på släden och spelaren släppt budkortet. När Öst eller Väst avgivit sitt bud skall Nord eller Syd (beroende på vilken sida av bordet släden befinner sig) skicka släden under skärmen till den andra sidan. Spelarna på denna sida bjuder sina bud i tur och ordning och släden skickas tillbaka, den här proceduren upprepas till dess budgivningen är slut. Efter att alla fyra spelare har fått chansen att granska den avslutade budgivningen tar varje spelare bort sina budkort från släden och återplacerar dem i budlådan.

Efter ett regelrätt utspel öppnas luckan så att alla spelare kan se träkarlens kort och de kort som spelas i varje stick. Om en försvarare exponerar ett kort och spelföraren inte ser det på grund av skärmen har träkarlen rätt att påpeka denna felaktighet.

## Ändringar av avgivna bud

Ett bud som är placerat på släden och släppt får ändras under TL:s övervakande om:

- det är ett felaktigt bud eller ett otillåtet bud (se lag 35, i detta fall är ändringen obligatorisk), så fort någon på samma sida skärmen upptäcker det.
- TL bedömer att budet utan tvekan är oavsiktligt avgivet.
- Bud som tillåts ändras enligt lag 25. Om en spelare blir distraherad av något räknas tiden för tankepausen från det ögonblick han upptäcker sitt misstag.

## Alertering och förklaringar

- En spelare som avger ett alerteringspliktigt bud (se alerteringsreglerna), måste alertera sin skärmkamrat. Partnern till den som avger budet skall även alertera budet när släden kommer över till deras sida skärmen. Alertering måste ske genom att alerteringskortet läggs ovanpå det senast avgivna budet hos skärmkameran. Skärmkameran bekräftar alerten genom att lämna tillbaka alerteringskortet till sin motståndare. En spelare kan skriftligt begära en förklaring av det avgivna budet. Alla frågor och förklaringar sker skriftligt.
- När som helst under spelet kan en motståndare be sin skärmkamrat om en full förklaring av ett bud. Även denna fråga och svar sker skriftligt.
- Under hela tiden från det att budgivningen har startat tills spelet är avslutat får en spelare bara få information om avgivna bud och spelade kort från spelaren på samma sida av skärmen. Alla frågor och svar som ställs under spelperioden skall vara skriftliga med luckan stängd. Luckan öppnas igen när frågan är besvarad.

## Förändringar av korrigeringar av felaktigheter när skärmar används

- a) En felaktighet som är skickad till andra sidan skärmen behandlas av normala lagar med följande undantag:
- i. Ett otillåtet bud, se lag 35, måste korrigeras.
  - ii. Om en spelare begär en felaktighet och denna felaktighet skickas över till andra sidan skärmen av den felandes skärnkamrat (omedveten om att felaktigheten har begåtts, i annat fall gäller lag 23), anses skärnkamraten ha godkänt budet för sin sida i de fall lagarna tillåter MTH att godkänna budet.
- b) Om en felaktighet upptäcks innan den skickas till andra sidan skärmen skall den felande eller hans skärnkamrat tillkalla TL. Felaktiga bud skall rättas till utan övriga korrigering. Andra fel skall korrigeras enligt lagarna och TL skall se till att enbart den regelrätta budgivningen skickas över till andra sidan. Ingen spelare på andra sidan skärmen skall informeras om felaktigheten om inte lagarna kräver det.
- c) Skärnkamraten skall alltid försöka förhindra första utspel från fel hand. Första utspel med bildsidan upp från fel hand skall tas tillbaka utan korrigering om inte luckan har öppnats. Annars gäller:
- i. Om luckan har öppnats utan inblandning från den spelförande sidan och rätt motståndare ännu inte har spelat ut med bildsidan upp gäller lag 54
  - ii. Om den spelförande sidan har öppnat luckan är utspelet accepterat. Den förmodade spelföraren blir den verkliga spelföraren. Lag 23 kan tillämpas.
- iii. Om utspel med bildsidan upp har skett på båda sidor skärmen och luckan öppnats är det felaktiga utspelade kortet ett stort straffkort.
- iv. Kort som visas av den spelförande sidan, se lag 48.
- d) Bud som skall alerteras, se 3 ovan.
- e) Om en spelare tar längre tid än normalt att avge ett bud är det inte ett regelbrott för spelaren att påpeka tempovariationen. Spelarens skärnkamrat skall dock inte påpeka tempovariationen.
- f) Om en spelare på den sidan skärmen som tar emot släden upplever att det har varit en variation i tempot på andra sidan skärmen, och det därför kan finnas otillåten information, skall spelaren enligt lag 16B2 tillkalla tävlingsledaren. Han kan göra det när som helst innan första utspelet är gjort och luckan har öppnats.
- g) Att inte följa (f) ovan kan få till följd att TL bedömer att det var partnern till den som borde påtalat tempovariationen som påtalade den. TL kan då göra bedömningen att det inte har uppfattats någon tempovariation och således ingen otillåten information på den sidan skärmen som mottog släden. En paus att skicka släden på mindre än 20 sekunder bedöms alltid som oviktig.

## Mästarpoäng

---

De i tabellen nedan angivna mästarpoängen avser vunnen match; i Gröna Hissen VP 18-12 eller bättre, i knock out-matcher det vinnande laget.

Lagets spelare delar på angivna mästarpoäng i proportion till antalet spelade segment i respektive match. Vid oavgjorda matcher i Gröna Hissen halveras de angivna mästarpoängen.

Mästarpoäng i eventuella matcher om Distriktspriset följer de ordinarie MP-tabellerna i Tävlingsbestämmelser för Mästarpoäng (1 juli 2012), inte de nedan.

	CC	BC_A	BC_B
<b>Kval</b>	12 sp		
<b>32 lag</b>	40 sp	20 sp	20 sp
<b>16 lag</b>	8 gp	2 gp	3 gp
<b>8 lag</b>	16 gp	4 gp	6 gp
<b>4 lag</b>	32 gp	8 gp	12 gp
<b>2 lag</b>	48 gp	12 gp	

GP = Guldpöäng; SP = Silverpöäng; BP = Bronspöäng; 100 BP = 10 SP = 1 GP = 1 Mästarpoäng (1 MP).

# SIDOTÄVLINGAR

## Att delta i sidotävlingar

Sidotävlingar spelas under hela Bridgefestivalen, från fredagen den 26 juli till söndagen den 4 augusti. Tisdagen den 30 juli genomförs ett specialprogram med t ex brontävling för spelare med max klövernål och brontävling för spelare med max ruternål.

Sidotävlingarna är av fyra kategorier, namngivna efter de mästarpoäng som utdelas; brons, brons handicap, silver och guld.

För att få delta i sidotävlingar krävs av spelaren att vederbörande

1. erlagt medlemsavgift för 2013-2014 i klubb ansluten till Förbundet Svensk Bridge eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

Spelare som inte erlagt medlemsavgift ska göra det till endera tävlingsledaren i aktuell tävling eller i infodisken.

## Anmälan

Anmälan sker på därför avsett formulär vid spelborden. Par ska ha anmält sig senast fem minuter före utsatt spelstart för att underlätta för tävlingsledningen att starta tävlingen på utsatt tid.

Fyra sidotävlingar under Bridgefestival 2013 har ett maximerat deltagarantal:

Tisdag kl 09.30 Brons 12 (max klövernål), 72 par  
 Tisdag kl 09.30 Brons 13 (max ruternål), 72 par  
 Tisdag kl 14.00 Jubileumssilver med guldstänk, 400 par  
 Torsdag kl 15.30 Silver 7, (Gröna Hissen), 200 par

Vid anmälan ska såväl namn som medlemsnummer (MID-nummer) anges på blanketten. MID är viktigt eftersom all mästarpoänghantering sker automatiskt på MID.

## Systemregler

C-system gäller i alla sidotävlingar *utom* i *Guldgruvan* där B-system gäller.

## Startavgifter

Brontävlingar: 80 SEK per spelare \*)  
 Silvertävlingar: 150 SEK per spelare  
 Guldgruvan: 250 SEK per spelare

\*) Juniorer spelar gratis vid de bronspartävlingar som startar kl 10.00 (gäller även *Max Klöver/Ruter* som startar kl 09.30).

## Speciella tävlingar ti-on 30-31 juli

### Jubileumssilver med guldbonus

Tisdagen den 30 juli spelas en 32-brickors silvertävling, där segrarna, tvåan och trean dessutom erhåller guldbonus om 3-2-1 gp.

### Brontävling, max klövernål (kl 09.30)

Tävlingen, som är öppen endast för spelare med mästartkategori max klövernål, är maximerad till 72 par. Föranmälan krävs. Mästarpoäng i brons.

### Brontävling, max ruternål (kl 09.30)

Tävlingen, som är öppen endast för spelare med mästartkategori max ruternål, är maximerad till 72 par. Föranmälan krävs. Mästarpoäng i brons

## Spelform, resultatrapport, pauser

Samtliga sidotävlingar spelas i form av semibarometer med förduplicerade givar.

Resultatrapportering (omgångsresultat) sker på papper vid borden, vanligtvis efter 4 eller 6 brickor.

En kaffepaus finns inlagd i varje tävling.

## Rondtider, tidsöverdrag m m

Spelarna förväntas genomföra varje 2-brickorsrond på 15 min (3-brickors på 22 min) inklusive 1 minut för rondbyte. Tidsöverdrag ger vid första tillfället en varning, därefter ett avdrag motsvarande 10 % på toppen av en bricka vid varje upprepad förseelse. I IMP-över-fältet-tävlingar motsvaras 10 % av 1,5 IMP per jämförelsebord på en bricka.

TL kan dra in ospelad(e) bricka/-or eller påbörjad bricka för par som är ständigt långsamma.

Om en ospelad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får "Medel minus" av toppen på brickan, och
- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget, får detta par, i enlighet med Lag 88, "Medel plus" av toppen på brickan.

Om en påbörjad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får det sämsta av:
  - 1) 40 % av toppen på brickan och
  - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in,

och:

- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget får detta par den bästa scoren av:
  - 1) 60 % av toppen på brickan och
  - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in.

## Användande av Bridgemate

Vid samtliga sidotävlingar används *Bridgemate* för resultatinsamling. Spelarna är skyldiga att använda *Bridgemate*. Försummelse innebär vid första förseelsen en varning, därefter motsvarande 10 % på toppen av en bricka för varje upprepad förseelse. Det är Öst-Västs skyldighet att noga kontrollera att Nord matat in rätt resultat i *Bridgemate*.

## Alert och Stopp

Alert och Stopp är obligatoriskt vid samtliga tävlingar under Bridgefestivalen.

## Veckans lirare – tre olika kategorier

Under Festivalen kommer det att finnas ett antal poängserier, där den inspelade procenten summeras i de olika deltävlingarna. Om en spelare deltar i fler deltävlingar än vad som krävs, räknas de sämsta resultaten bort. Topp-10 i respektive kategori publiceras dagligen i bulletinen och på Internet. Kompletta resultatlistor finns i spellokalen samt på Internet. Samtliga poängserier avslutas torsdagen den 1 augusti; prisutdelning i samband med motsvarande tävlingar fredagen den 2 augusti.



- **Bronsliraren;** omfattar alla morgon- och kvällsbrons till och med torsdag 1 augusti, dock ej *Brons 12* och *Brons 13 (Klöver- och Ruter-tävlingarna på tisdagen)*. De nio bästa tävlingarna av tretton räknas.
- **Handikappliraren;** omfattar alla handikapptävlingar till och med torsdag 1 augusti. De fem bästa tävlingarna av sju räknas.
- **Silverliraren;** omfattar alla silvertävlingar till och med torsdag 1 augusti, utom *Silver 1 (IAF)* fredag 26 juli. De fyra bästa tävlingarna av sex räknas.

## Guldgruvan

*Guldgruvan* är en partävling med spel om guldpoäng. Under lördagen den 3 augusti spelas kvalificeringen i form av Gröna Hissen, 42 brickor. De 20 främsta paren kvalificerar sig till A-final, nästkommande 20 till B-final, o s v så långt startfältet räcker. Den sista finalgruppen kan således komma att innehålla fler än 20 par. Finalerna spelas söndagen den 4 augusti.

Carry-over från kvalspelet i samtliga finalgrupper. Finalgrupperna omfattar 38 brickor, där alla möter alla utom möjligen i sista gruppen ifall antalet par i denna är fler än 20.

Par som avser att *inte delta i andra dagens spel* måste avanmäla sig *omedelbart* efter kvaltävlingens slut. I händelse av avhopp som arrangören fått vetskap om först på finaldagen spelas aktuell(a) finalgrupp(er) med lika många blindronder som det är avhopp i finalgruppen/-grupperna.

## Mästarpoäng

A-finalen: 10-7-5-4 guldpoäng

B- och C-finalerna: 3-2-1 gp till de tre främsta.

D-, E-, F- och G-finalerna: 2-1 gp till de två främsta.

Övriga finaler: 1 gp till segrarna.

Inga silver- eller bronspoäng delas ut.

## Prisutdelning

Prisutdelningen sker ca fem minuter efter det att sista rondrapporten fastställts. Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, senast tre timmar efter avslutad tävling; ej uthämtade priser tillfaller *Juniorfonden*.

## Mobiltelefoner

### **Allmänt**

Det råder mobiltelefonförbud i hela Conventum Arena. Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i något utrymme av Conventum Arena.

### **Spelare**

Spelare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffar sitt par med motsvarigheten till 50 % av toppen på en bricka för varje tillfälle. Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

### **Åskådare**

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, riskerar att aviseras från Conventum Arena.

## Överklaganden

---

### Domslut

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att rondan under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att rondan/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att matchen avslutats, vilket av dessa båda som är det senare
- åtföljas av en depositionsavgift på 200 SEK.

Depositionsavgiften återbetalas om juryn anser att överklagandet inte är obefogat.

Juryn sammanträder om möjligt under pausen i aktuell tävling, annars så snart möjligt efter tävlingens slut. Om det senare föreligger har juryns beslut inte inverkan på resultatlistan i prishänseende, men väl för tilldelningen av mästarpoäng.

I *Guldgruvan* och *StorMguld* sker överklagandet direkt till Lagkommissionen på plats

### Korrigerig av felinmatat resultat

Korrigerig av felinmatat resultat ska göras så snart det upptäcks. Om felet upptäcks först när aktuell omgångsrapport presenteras, kan korrigerig göras under perioden fram tills dess att närmast påföljande omgångsrapport presenteras. Överklagandet ska göras till tävlingsledaren.

### Slutresultat

Överklagande av slutresultat måste göras inom 10 minuter efter det att det preliminära slutresultatet presenterats. Därefter är resultatet definitivt och endast felaktiga MID-nr rättas.

### Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

I det fall ett par spelat mindre än 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, ska parets resultat på de spelade brickorna strykas och tävlingen räknas om som om paret aldrig startat.

### Trivsel och disciplin

---

Se sidan 7.

### Alkohol

---

För samtliga tävlingar i Bridgefestivalen gäller följande i fråga om alkohol och i förekommande fall annat berusningsmedel.

### Definitioner

*Alkoholdryck* är en dryck som innehåller mer än 2,25 volymprocent alkohol.

*Annat berusningsmedel* är bl.a. narkotika och teknisk sprit.

*Spellokal* är det utrymme där spelbord är uppställda för spel i den aktuella tävlingen.

*Tävlingstid* omfattar en kalenderdag eller del av sådan och inleds 15 minuter innan spelet påbörjas samt pågår tills spelet avslutats vid samtliga bord.

### Policy

Spelare eller åskådare får inte förtära eller förvara alkoholdrycker i spellokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal.

Drycker som inte får förvaras i spellokalen av spelare eller åskådare skall i förekommande fall lämnas till tävlingsledningen för förvaring under tävlingstiden. Den som lämnar tävlingen innan den avslutats får i samband därmed sina drycker åter.

TL skall avvisa spelare eller åskådare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från spellokalen. TL skall anmäla spelare som avvisats eller överträtt dessa bestämmelser till disciplinnämnden.

## Bilaga 1, Alerteringsregler

### Allmänt

Avsikten med alertering är att göra motståndarna uppmärksamma på att partnern har avgivit ett *artificiellt bud* eller att i utvalda situationer ge information om *budets styrka eller kravtempo*.

Man ska vara medveten om att det inte är enbart när ett bud alerteras, som motståndarna ges information. Det sker även när ett bud *inte alerteras*, eftersom de då kan dra slutsatsen – på grund av den uteblivna alerten – att budet är naturligt eller har den *förväntade betydelsen* i den aktuella budsituationen.

Motståndarna har rätt till information om samförstånd och överenskommelser med partnern, sådant som gör att man med stor sannolikhet vet att ett bud har en betydelse som ska alerteras. I de fall man har indirekt information om ett buds betydelse ska man alertera. Som överenskommelser räknas även erfarenheter inom paret samt kunskap om det egna budsystemet som innebär att man har tillgång till mer information än motståndarna.

### Hur man alerterar

Om en spelare avger ett bud som ska alerteras, ska dennes partner genom att tydligt knacka i bordet, eller använda *Alert*-kortet i budlådan, göra motståndarna uppmärksamma på att ett sådant bud har avgivits.

Den som alerterar är skyldig att se till att båda motståndarna uppfattar alerteringen.

### Vilka bud ska alerteras?

- Artificiella bud i färg och sang samt artificiella pass.
- Bud i ny färg som inte är krav för minst en rond, ska alerteras i följande situationer:
  - Bud av svarshanden i ny färg efter partners färgöppning på 1-tricksnivån (förutom när man är förhandspassad).
  - Hopp i ny färg efter partners naturliga inkliv i färg.
- Sangbud som är krav.
- Bud i partners färg som är krav.
- Öppningsbud i färg på 1-tricksnivån som kan vara svagare än 10 hp och som saknar kompenserande fördelning.
- Öppningsbudet 1NT som är svagare än 14 hp.

Utöver detta ska man även alertera naturliga bud vars innebörd motståndarna *rimligen* inte kan förväntas förstå utan alert.

### Vilka bud ska aldrig alerteras?

- Dubblingar och redubblingar, oavsett betydelse.
- Bud från 4♣ och uppåt, oavsett betydelse.

### Spel med skärmar

Vid spel med skärmar ska även bud från 4♣ och uppåt alerteras.

Spelarna alerterar såväl sina egna som partners alerteringspliktiga bud.

## Tolkningshjälp och exempel

### Definition av artificiella bud

*Artificiella bud* definieras som *pass* eller ett *aktivt bud* som har en annan innebörd än att man önskar spela i den bjudna benämningen (färg eller sang) eller att man visar honnörsstyrka och längd där.

*Öppningsbud i färg* ska lova minst fyra kort i den bjudna färgen för att inte vara ett artificiellt bud.

*Öppningsbud i sang* ska innehålla en balanserad hand för att inte vara ett artificiellt bud. Om man på grund av handens specifika sangvänliga utseende *i vissa fall* väljer att behandla händer med fördelningen 6322 och 5422 som sangöppningar, bedöms dessa öppningar fortfarande vara naturliga sangöppningar.

Här följer ett antal exempel som förhoppningsvis ska göra det enklare att förstå hur alerteringsreglerna fungerar. Skyldigheten att alertera inskränker sig inte på något sätt dessa exempel.

### Öppningsbud

**Väst      Nord      Öst      Syd**

1♣

- Om budet inte garanterar fyrkorts klöver, exempelvis "bästa lågfärg", ska det alerteras.
- Om budet är artificiellt, exempelvis *Stark klöver* (17+ hp), ska det alerteras.
- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts klöver men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

**Väst      Nord      Öst      Syd**

1♦

- Om budet inte garanterar fyrkorts ruter, exempelvis "Bästa lågfärg" eller "Slaskruter" i ett *Stark klöver*-system, ska det alerteras.
- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts ruter men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

**Väst      Nord      Öst      Syd**

1♥/♠

- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts hjärter/spader men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1NT

- Om *någon del* av intervallet är svagare än 14 hp, ska budet alerteras.

Det innebär att också sangöppningar av typen 10-12 hp, 12-14 hp, 12-15 hp, 13-15, m fl ska alerteras.

Väst Nord Öst Syd

2♣

- Om budet är av typen *Enda krav*, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.
- Om budet visar 11-16 med minst femkorts klöver, ska det inte alerteras – budet är då naturligt.
- Om budet visar 11-16 med minst femkorts klöver *och garanterar* sidofärg, ska det alerteras – budet är då artificiellt.

Väst Nord Öst Syd

2♦/♥/♠

- Om budet är naturligt med minst femkortsfärg, ska det inte alerteras oavsett styrka.
- Om budet visar minst femkortsfärg *och garanterar* minst fyrkorts sidofärg, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Efter 1NT

Väst Nord Öst Syd

1NT pass 2♣

- 2♣ (högfärgsfråga) ska alerteras oavsett om det garanterar högfärg eller ej, eftersom budet är artificiellt.

Väst Nord Öst Syd

1NT pass 2♣ pass

2♦

- 2♦, som förnekar högfärg, ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd

1NT pass 2♣ pass

2♥/♠/NT

- 2♥/♠, som visar fyr- eller femkorts i bjuden färg, ska inte alerteras eftersom dessa bud är naturliga.
- Om 2♥ *kan* innehålla 4-4 i högfärgerna, ska det inte alerteras.
- Om 2♥ *garanterar* båda högfärgerna, ska det alerteras eftersom budet är artificiellt.
- 2NT, som visar 4-4 i högfärgerna, ska alerteras eftersom budet är artificiellt.
- 2NT, som förnekar högfärger, ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst	Nord	Öst	Syd
1NT	pass	2♥	

- Om 2♥ är naturligt och förslag till slutbud, ska det inte alerteras.
- Om 2♥ är naturligt och krav eller naturligt och invit, ska det alerteras eftersom det är något motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.
- 2♥ som överföring (visar spader), ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst	Nord	Öst	Syd
1NT	pass	2♥ <sup>1)</sup>	pass
2♠			

<sup>1)</sup> Visar minst femkorts spader

- 2♠ ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst	Nord	Öst	Syd
1NT	pass	2♥ <sup>1)</sup>	pass
2NT			

<sup>1)</sup> Visar minst femkorts spader

- Om 2NT lovar spaderstöd, ska budet alerteras eftersom det är artificiellt.

#### Naturliga bud

---

Väst	Nord	Öst	Syd
1X	pass	2X	

- Enkelhöjning som visar 6-9 poäng och stöd ska inte alerteras.

Väst	Nord	Öst	Syd
1X	pass	3X	

- Dubbelhöjning som visar 10-12 poäng och stöd, ska inte alerteras.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
2♣			

- Om budet 2♣ *kan* innebära längre klöver än ruter, exempelvis fyrkorts ruter och femkorts klöver, ska budet alerteras, eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
1NT			

- Återbudet 1NT som kan innehålla fyrkorts spader i en balanserad hand, måste inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå detta även utan alert.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
2♥			

- 2♥ som kan vara innebära trekortsstöd, måste inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå att man kan enkelhöja utan äkta stöd utan att det behöver alerteras.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
3♥			

- 3♥ som inte lovar tilläggsvärden, inom ramen för öppningsbudet, ska alerteras eftersom motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå detta utan alert.

#### Sangsvär

---

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1NT	

- Om 1NT är avböjande sang, ska det inte alerteras eftersom det är ett naturligt förslag till slutbud.
- Om budet är krav (för minst en rond), ska det alerteras.
- Om budet systemenligt kan innehålla fyrkorts (eller längre) högfärg, ska det alerteras eftersom motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå det utan alert.
- Om budet visar 9-12 poäng och fyrkorts klöver, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst	Nord	Öst	Syd
1 i färg	pass	2NT	

- Om 2NT visar trumfstöd (*Stenbergs 2NT*), ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.
- Om 2NT är naturligt inviterande till 3NT, ska det inte alerteras.

#### Färgsvär

---

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	2♠	

- Om 2♠ visar sexkortsfärg och svagt (okrav), ska det alerteras - motståndarna kan rimligen inte förväntas förstå utan alert.
- Om 2♠ visar singelspader och ruterstöd, ska budet alerteras – det är då artificiellt.
- Om 2♠ är starkt men kan vara avgivet på fyrkortsfärg, ska budet alerteras – motståndarna kan rimligen inte förväntas förstå det.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	1♠	pass	3♥

- Om 3♥ inte är krav, ska det alerteras eftersom man rimligen inte kan förväntas förstå det utan alert.



**Väst Nord Öst Syd**

1♠ 2♣ 2♦

- Om 2♦ inte är krav, ska det alerteras.
- Om 2♦ är krav, ska det inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partnerns färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond.*

**Väst Nord Öst Syd**

1♠ Dbl 2♦

- Om 2♦ inte är krav, ska det alerteras.
- Om 2♦ är krav, ska det inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partnerns färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond.*

**Väst Nord Öst Syd**

Pass Pass 1♠ Dbl  
2♦

- 2♦ som är okrav, ska inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partnerns färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond (förutom när man är förhandspassad).*

**Väst Nord Öst Syd**

2♣<sup>1)</sup> Pass 2♥/♠ Pass

<sup>1)</sup> Visar 11-16 hp, minst femkorts klöver

- 2♥/♠ som är passbart, ska alerteras eftersom man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

# Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklamationer

Skapade av Daniel Auby, 2006

## 1. Vilka tävlingar reglerna omfattar

---

Dessa regler gäller endast för silver- och guldtävlingar.

Arrangör av bronstävling kan på frivillig basis använda sig av reglerna, i sin helhet eller i delar därav.

## 2. Prickning av och förbud mot öppningsbud

---

### 2.1 Översikt

---

Vissa onaturliga öppningsbud tilldelas mellan en och sju prickar. Man slår samman prickarna för dessa prickade öppningsbud och får en pricksumma för hela systemet. För varje tävling är det sedan bestämt på förhand av arrangören hur stor denna summa får vara. Arrangören kan även i önskad utsträckning förbjuda öppningsbud.

Arrangör äger rätt att i viss utsträckning avvika från de här i avsnitt 2 givna reglerna. Se mer om detta vid ledtexten "Allmänt" i avsnitt 2.4

## 2.2 Grundläggande definitioner

(Begrepp definierade i detta kapitel återges fortsättningsvis i kursiv stil – ”öppningsbud” undantaget.)

<b>Poäng</b>	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt Renons = 3, singleton = 2, dubbelton = 1 Honnörspoäng och fördelningspoäng ihop
<b>Starkt</b>	Alltid minst 15 <i>hp</i> eller kompenserande fördelning så att det är minst 18 <i>hfp</i> .	
<b>Svagt</b>	Är svagare än 8 hp eller kan vara det (t.ex. 0-7 eller 7-12).	
<b>Öppningsbud</b>	Första färgbud, sangbud eller <i>starkt</i> pass (se 4.3) som avges i budgivningen.	
<b>Balanserad</b>	Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2.	
<b>Semibalanserad</b>	Fördelningarna 5-4-2-2, 6-3-2-2 och 7-2-2-2.	
<b>Obalanserad</b>	Annan fördelning, dvs en fördelning med minst en singel eller renons.	
<b>Naturliga bud</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bud i <u>färg</u> som visar minst 4 kort i färgen</li> <li>Bud i <u>sang</u> som visar <u>antingen</u> en <i>balanserad</i> hand <u>eller</u> en hand som i en klar majoritet av fallen är <i>balanserad</i> men även kan vara av ”liknande fördelning”. Budet får därutöver inte ge annan direkt information än att handen           <ol style="list-style-type: none"> <li>har viss styrka</li> <li>och/eller har minst fyra kort i en specificerad färg och i övrigt är <i>balanserad</i></li> </ol> </li> </ol> <p>För närmare förklaring av denna definition se 4.7.</p>	
<b>Onaturliga bud</b>	Bud som inte är <i>naturliga</i> .	
<b>Pekarbud</b>	Pekarbudet är en del av de onaturliga buden. Det finns två typer (se även 4.5):	
<b>Färgpekare</b>	Bud i sang/färg som lovar fyra kort i en specificerad färg (t.ex. 3♣ = spärr i ♦).	
<b>Balanspekare</b>	Bud i färg som om det hade gjorts i sang hade uppfyllt kraven för ett naturligt sangbud. T.ex. 1♦ = 11-13 balans.	

## 2.3 Vilka bud regleras?

De bud som regleras i kapitel 2 är alla öppningsbud utom:

1. *Naturliga* öppningsbud
2. *Starka* öppningsbud och utgångskrävande öppningsbud
3. Öppningsbud efter tre pass (= i fjärde hand)
4. Öppningsbud i 3NT eller högre
5. Öppningsbud direkt bakom udda pass

Ett udda pass är ett pass i öppningsposition om det kan innehålla mer än 13 *hp* eller om det inte innehåller alla *svaga* händer med 4-3-3-3. Se mer om udda pass i avsnitt 4.3. Notera, att om det udda passet i sig är ett öppningsbud (vilket det är om det är *starkt*) kan inte motståndarnas bud också vara det utan de är då inkliv och därmed automatiskt oreglerade (se överst i 2.3).

Notera, att dessa fem kategorier av öppningsbud såväl som inkliv, svarsbud etc således helt faller utanför vad som regleras och därmed aldrig prickas.

## 2.4 Tävlings- och systemnivåer

**Nivå** Det finns fyra tävlingsnivåer att välja mellan:

Nivå	Rekommenderat för	Maximal pricksumma	Förbud möjligt
A	Guldtävling minst 8 brickor	Obegränsad	Nej
B	Guldtävling färre än 8 brickor och silvertävling minst 8	10 *	Nej
C	Silvertävling färre än 8 brickor	7 *	Nej
D	–	**	Ja
*) Kan höjas av arrangör **) enligt arrangörens beslut			

Nivå D är avsedd för de fall där arrangören inte kan få nivå A, B eller C att passa.

**Antalsuppgifterna i kolumn två** avser antalet brickor man möter ett par på i rad, oavsett pauser.

Notera, att vad som står i kolumn två är ”**rekommendationer**”. En arrangör av t.ex. en silvertävling för par har full rätt att klassa tävlingen som A-tävling.

**Allmänt** Arrangör måste välja nivå för tävlingen.  
Om nivå D väljs måste även högsta tillåtna pricksumma för tävlingen bestämmas.

Arrangören kan därutöver anpassa reglerna på följande sätt:

**Sänka** Sänka antalet prickar för ett bud eller typ av bud.

**Höja** Höja högsta tillåtna pricksumma i en B/C-tävling.

**Förbud** Höja högsta tillåtna pricksumma i en B/C-tävling. Arrangör som förbjuder måste välja nivå D.

Valet är enkelt att göra om någon av de fördefinierade nivåerna, A/B/C, väljs.

**Budsystem** Budsystemen indelas på samma sätt i A, B och C-system (begreppet D-system finns inte). A-system är system med fler än 10 prickar, B-system de med 8-10 prickar och C-system de med högst 7 prickar.

**Olika faser** Om en tävling innehåller flera faser (t.ex. kvalifikationsfaser) kan arrangören bestämma att olika regler ska gälla i olika faser.

**Notera:** även om ett system eller ett bud är tillåtet att användas kan användandet vara förenat med vissa skyldigheter, se 3.3, 3.4 och 3.6.

## 2.5 Prickning

---

De onaturliga öppningsbud i färg och sang som inte är befriade enligt 2.3 prickbelastas enligt nedan.

Öppningsbud vars innebörd varierar med t.ex. zon eller position prickbelastas endast för den av sina variationer som uppnår flest prickar. Notera, att en variation även kan uppstå om ett par spelar med ett sådant ovanligt pass som enligt reglerna inte är ett öppningsbud. "Svarsbuden" till ett sådant pass är nämligen inte svarsbud utan öppningsbud (se definitionen av öppningsbud i 2.2.).

Notera arrangörens rätt att i enlighet med avsnitt 2.4 sänka det antal prickar ett öppningsbud får.

### 2.5.1 Onaturliga färgbud

Grunden för prickning av färgbud är att ett bud får 1-2 prickar beroende på hur många kort i öppningsfärgen det lovar. Därefter adderar man ytterligare prickar p.g.a. budets övriga egenskaper. (Exempel på hur man lägger samman prickarna ges i avsnitt 4.4.) Till slut tar man den summa prickar man kommit fram till och jämför med de s.k. takreglerna för att se om dessa överskridits. Om så skett reducerar man antalet prickar ned till "taket".

#### GRUNDEN

- 1 prick      Man kan ha ner till tre kort i öppningsfärgen
- 2 prickar    Man kan ha färre än tre kort i öppningsfärgen

#### TILLÄGG 1 – OBALANSERAD

- 1 prick      Om man kan ha en *obalanserad* hand när man har färre än fyra kort i färgen

#### TILLÄGG 2 – 1 I HÖGFÄRG

- 1 prick      Om budet ifråga är 1♥/♠

#### TILLÄGG 3 – SVAGA ÖPPNINGAR

- 2 prickar    Svag 1♦
- 3 prickar    Svag 1♥/♠

### 2.5.2 Onaturliga sangbud

En onaturlig 1NT-öppning får två prickar såvida den inte dessutom är *svag* i vilket fall den får tre prickar. En onaturlig 2NT-öppning får två prickar.

Notera, att takreglerna nedan även gäller för sangbud.

### 2.5.3 Takregler

Oavsett hur många prickar ett bud belastats med enligt ovan, 2.5.1-2.5.2, så får det i slutänden aldrig fler än det antal som anges nedan.

- Max 1 prick      *Färgpekare*
- Max 2 prickar    *Balanspekare*
  
- Max 1 prick      Ett bud som är *starkt* eller *naturligt*
- Max 2 prickar    Ett bud som är *starkt* eller *färgpekare*

### 3. Övriga regler

---

#### 3.1 Tvingande

---

Reglerna i detta avsnitt, 3 "Övriga regler", är arrangör av silver- och guldtävling skyldig att tillämpa om ej annat sägs.

#### 3.2 Skyldighet för arrangör

---

<b>Fatta beslut</b>	Arrangören <b>skall</b> fatta ett beslut om vilka regler om prickning av och förbud mot öppningsbud som skall gälla i tävlingen (se avsnitt 2). Om arrangören trots detta underlåter att fatta sådant beslut gäller den enligt 2.4 rekommenderade systemnivån.
<b>Inbjudan</b>	I tävlingar till vilka särskild inbjudan utgår skall exakt anges vilka dessa regler är. Även tävlingens nivå (A/B/C/D) skall anges.
<b>Vid start</b>	Vid tävlingens start bör TL upplysa om vilka dessa regler är och det skall av startlistan framgå vilka par som använder A-system.

#### 3.3 Upplýsningsskyldighet på deklara­tion

---

Prickade öppningsbud skall vara utmärkta på deklara­tionkortet med angivande av antalet prickar. Om 1/2-sangöppning kan innehålla *obalanserade* fördelningar skall detta anges på deklara­tionen.

#### 3.4 Särskild upplýsningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud

---

För par som spelar med A-system eller som har öppningsbud med fyra eller fler prickar gäller dessutom det följande:

##### 1. Vid anmälan

Vid anmälan skall A-systempar uppge att de använder A-system och de utan A-system men med öppningsbud med fyra prickar eller fler skall uppge att så är fallet.

##### 2. Systemdeklara­tioner i förväg

Om ej annat är bestämt för tävlingen gäller att:

Vid tävlingar där man möter sina motståndare över fem eller fler brickor skall motståndarna ha systemdeklara­tionen en vecka i förväg eller, där motståndarna inte är kända så tidigt, så snart som

möjligt. I annat fall, dvs när antalet brickor är färre än fem, skall systemdeklarationen finnas i spellokalen minst 30 minuter före start – i så många exemplar att alla par som kan komma att möta paret kan få en kopia var.

### 3. Informera motståndare vid bordet

Innan spelet påbörjas skall paret till sina motståndare i rondan/matchen tydligt upprepa sin förklaring enligt punkt 1.

### 4. Försvarsmetoder

Innan spelet påbörjas skall:

- a) A-systempar presentera försvarsmetoder mot öppningsbud med minst 3 prickar.
- b) par som inte är A-systempar presentera försvarsmetoder mot öppningsbud med minst fyra prickar om de har sådana.

I båda fallen ska försvarsmetoderna presenteras skriftligen och vara användbara.

## 3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system

---

För att ett lag ska ha rätt ha använda ett eller flera A-system i ett möte med ett annat lag måste de innan mötet börjar tillkännage för sina motståndare - och TL om sådan finns – att de kan komma att använda ett A-system. Gör de ej detta tappar de rätten att använda systemet i det mötet. Laget kan sedan fritt välja i vilka delar av mötet, om någon, som de verkligen kommer att använda sig av A-systemet. Tillkännagivandet skall ske senast vid den tidpunkt som arrangören bestämt och i avsaknad av sådan bestämmelse senast 15 minuter före spelstart.

Om båda lagen gör ett sådant tillkännagivande gäller inga särskilda regler för rätten att välja vilket par som ska möta vilket. Men om det är enbart det ena laget som gör det så skall laget med A-system i varje del av matchen först meddela vilka par som ska spela och i vilka rum de ska sitta, därefter väljer det andra laget helt fritt vilka par de vill spela med och var dessa ska sitta. Inget hinder finns mot att samma par p.g.a. detta möts igen.

Notera, att det är tillkännagivandet i sig som får dessa följder, det har ingen betydelse om A-systemet sedan kommer till användning eller ej i mötet.



### 3.6 Påföljder för par

---

<b>Deklaration</b>	Ofullständigt eller felaktigt ifylld deklARATION skall omedelbart rättas.
<b>Prickar/förbud</b>	System som överskrider antalet tillåtna prickar eller använder ett förbjudet bud skall omedelbart rättas.
<b>Upplysnings-skyldighet</b>	Om A-systempar bryter mot sin särskildupplysningsskyldighet nr 1-2 <u>eller</u> upprepade gånger bryter mot sin särskilda upplysningsskyldighet nr 3-4 (se 3.4), så kan TL diskvalificera paret eller förbjuda paret att spela A-system. Under samma förutsättningar kan TL diskvalificera ett icke A-systempar som spelar med öppningsbud med fyra eller fler prickar eller förbjuda dem att använda sådana öppningsbud.
<b>Korrigera poäng</b>	TL kan korrigera poängen på de brickor där förbjudet bud använts eller antalet tillåtna prickar överskridits, men endast om antingen mötet paren emellan är på högst fyra brickor eller att det felande paret ej uppfyllt sin upplysningsskyldighet. I annat fall skall resultatet på spelade brickor gälla.
<b>Rapport till TK</b>	Par som i lagtävling använder förbjudet bud eller överskrider antalet tillåtna prickar skall av TL rapporteras till Förbundet Svensk Bridges Tävlingskommitté (TK). Om TL inte finns kan motståndarna rapportera felande par till TK. TK kan även behandla förseelser i partävling. TK kan bestraffa paret och/eller laget om endera eller båda befunnits skyldiga till en sådan förseelse flera gånger.

### 3.7 Deklarationer och förklaringar

---

<b>Deklaration</b>	Deklarationer skall så gott utrymmet medger ge en god bild av de av parets överenskommelser som motståndarna på förhand kan beräknas ha mest nytta av, d.v.s. främst bud under den första budronden fr.o.m. öppningsbudet.
<b>Förklaring</b>	<p>Man skall göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en <b>uttömmande förklaring</b> av ett buds innebörd.</p> <p><b>Slutsatser</b> som kan dras av budsekvensen skall ingå i förklaringen.</p> <p><b>Innehållslösa förklaringar</b>, t.ex. ”budet betyder ingenting” eller ”partnern bjuder det om han/hon känner för det”, av andra bud än pass, accepteras ej. Om en innehållslös förklaring ges och rättelse ej sker bestraffas budet i enlighet med påföljderna för användande av förbjudna bud (se ovan). Påståendet att man spelar med rent slumpmässiga bud (dvs att valet av bud på en given hand enbart bestäms genom en slumpmekanism) där enbart den som avger budet känner till budets innebörd betraktas som en innehållslös förklaring.</p>
<b>Försök förstå</b>	Man skall försöka förstå motståndarnas problem och när frågor ställs försöka hjälpa dem att ställa lämpliga frågor.

### 3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder

---

I tre situationer har man under budgivningens gång rätt att studera nedskrivna egna metoder. Dessa är:

1. När motståndarna spelar ett A-system och avger ett öppningsbud med minst 3 prickar.
2. När motståndarna inte spelar ett A-system men avger ett öppningsbud med minst 4 prickar.
3. När motståndarna direkt bakom ett *naturligt öppningsbud* i färg kliver in med ett färg- eller sangbud som varken är *naturligt*, *starkt* eller *färgpekare*.

Det nedskrivna skall vara direkt riktat mot det bud eller den typ av bud som ger denna rätt.

Så fort denna rätt inträffar får spelarna studera dessa metoder utan inskränkning resten av budgivningen på brickan. Spelarna får således studera metoderna även när de själva inte står i tur att bjuda och kan på så sätt avge alerteringar i rätt tid.

## 4. Tolkningshjälp och exempel

---

### 4.1 Syfte

---

<b>Allmänt</b>	<p>Reglerna syftar rent allmänt till en avvägning mellan å ena sidan intresset för att använda onaturliga bud och å andra sidan motståndarnas intresse av att med hänsyn till tävlingens karaktär med en rimlig arbetsinsats kunna utarbeta försvar mot dessa bud.</p>
<b>Prickar</b>	<p>Antalet prickar ett onaturligt bud belastas med relateras till hur svårt och arbetsamt det är att utarbeta ett vettigt försvar mot budet.</p> <p>Vid bedömningen av denna fråga är det <b>onaturligheten</b> som är viktigast, dvs ju mer onaturligt bud desto fler prickar.</p> <p><b>Vanligheten</b>, dvs hur vanlig en öppning eller typ av öppning är, tas det däremot mycket liten hänsyn till.</p> <p>Viss betydelse har fästs vid <b>hur högt</b> ett bud avges. Ett exempel på det senare är reglerna för extra prickar som ger svaga 1♦-1♠ 2-3 extra prickar. Anledningen till att 1♣ inte belastas på samma sätt är att det är lättare att försvara sig emot (man kan t.ex. spela med D som "jag öppnar med 1♣" och övrigt som vanligt).</p> <p>Det har även betydelse om det är <b>högfärg, lågfärg eller sang</b> man bjuder. Att konstruera försvar mot onaturliga 1 i högfärg har bedömts som det svåraste och bedöms därför hårdast.</p> <p>I jämförelse med <b>färgpekaren</b> har <b>balanspekaren</b> bedömts hårdare eftersom den ej lämnar besked om någon färg som man lätt kan använda som artificiellt kravbud. Att ett bud är <b>krav</b> har i sig inte inneburit några lättnader eftersom även kravbud kan avpassas. Utgångskrävande bud har dock befriats och är oreglerade.</p>
<b>Nivå+antal</b>	<p>Det antal prickar man totalt sett skall anses tåla är högre ju högre nivå tävlingen spelas på samt högre ju fler brickor som det är i mötet med motståndarparet.</p>
<b>Förbud</b>	<p>Inga bud är förbjudna så länge arrangörerna följer rekommendationerna i dessa regler.</p>

## 4.2 Rätten att ändra reglerna

---

För tävlingar som hör till kategori B-C äger arrangören rätt att ändra reglerna endast i befriande riktning, inte tvärtom. Anledningen till detta är att par som vet med sig att de spelar t.ex. ett C-system skall kunna vara säkra på att få spela detta system i tävlingar som utannonseras som C-tävlingar.

Det betyder å andra sidan att ett par som inte vill möta t.ex. A-system, kan inte var säkert på att slippa system som liknar A-system bara för att det står t.ex. B-nivå på inbjudan. Man måste också kontrollera om och i så fall vilka tillägsregler arrangören fastställt för tävlingen.

Vid val av pricknivå för tävlingen rekommenderas följande tillvägagångssätt, i prioritetsordning:

1. Kontrollera om A/B/C-nivå passar, välj i så fall en av dessa.
2. Om B/C passar rätt väl men man vill komplettera den med regler i befriande riktning så gör så.
3. I sista hand väljes D-nivå där arrangören helt fritt väljer de pricknivåer, prickbelastningar och förbud som önskas.

Anledningen till att A/B/C-nivå rekommenderas är att dessa nivåer kommer att ha en någorlunda känd innebörd för spelarna och att ett val av sådan nivå således underlättar spelarnas förståelse för vilka prickregler som gäller för tävlingen.

**In toto:** *En arrangör av silver-/guldtävling skall bestämma vilka prick- och förbudsregler som gäller för tävlingen och har i stor utsträckning fria händer vid sitt val. Om arrangören inte bestämmer något gäller de rekommenderade reglerna men detta medför att spelarna inte på förhand kommer att känna till vilka regler som gäller vilket ger grogrund för osäkerhet och otrivsel.*

## 4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt

---

**Pass** Ett pass kan aldrig få några prickar ty endast öppningsbud kan få prickar och ett pass likställs med öppningsbud endast om det är *starkt* (se 2.2) och starka öppningsbud är undantagna från prickning enligt reglerna i 2.3.

Notera, att eftersom ett *starkt* pass som avges i öppningsposition betraktas som ett öppningsbud blir därmed den starke passarens partners bud svarsbud och motståndarnas bud försvarsbud, inte öppningsbud.

Om ett pass i öppningsposition inte är tillräckligt starkt för att klassas som ett *starkt* pass men ändå är ett s.k. udda pass (se 2.3) så är motståndarnas öppningsbud efter ett sådant pass helt oreglerade enligt särskilt undantag därom (se 2.3).

Vad gäller den udde passarens partners bud är dessa således öppningsbud om mellanhanden passar.

### Exempel

- Pass ⟨15-17 BAL or 18+⟩ - (Pass) – 1♦. Passet är *starkt* och därmed ett öppningsbud och 1♦ blir därför ett svarsbud.
- Pass ⟨11-15⟩ - (Pass) – 1♦. Nu är passet inte starkt, bara *udda*, och därför inget öppningsbud och därmed blir 1♦ ett öppningsbud.

**Dubbelt** Regleras aldrig

**Redubbelt** Regleras aldrig

## 4.4 Exempel på prickade bud

<b>0 prickar</b>	<b>Pass</b>	0-7 alla fördelningar eller 12-15 vissa fördelningar eller 15-17 NT. <b>Ingen prickbelastning, ett pass kan aldrig prickbelastas, se 4.3.</b>
<b>1 prick</b>	<b>1♣</b>	11-21 4+♣ eller 11-14 3+♣ på en balanserad hand; s k beredskapsklöver eller "bästa lågfärg" med minst tre klöver. <b>3 kort i färgen = 1 prick.</b>
	<b>3♦</b>	Spärr i ♥. <b>Takreglerna för färgpekare = 1 prick.</b>
	<b>2NT</b>	11-13 båda lågfärgerna. <b>Takreglerna för färgpekare = max 1 prick.</b> <b>Notera att ytterligare information om "andra" lågfärgen inte spelar någon roll.</b>
	<b>1♦</b>	11-21 4+♦ eller 17-19 NT. <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, men takregeln för "naturligt eller starkt" = max 1 prick.</b>
<b>2 prickar</b>	<b>1♣</b>	11-21 4+♣ eller 11-14 2+♣ på en balanserad hand, s k beredskapsklöver med minst två klöver. <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar</b>
	<b>2♣</b>	Svagt med ♦ eller "enda krav" <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick; totalt 3 prickar, men takregeln för "starkt eller färgpekare" = max 2 prickar.</b>
<b>3 prickar</b>	<b>1♣</b>	11-13 NT or 17+, dvs <i>balanspekare</i> eller starkt. <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick; totalt 3 prickar.</b>
	<b>1♦</b>	11-15, 0-1 kort i ♦ (i ett starkt klöversystem). <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	<b>2♦</b>	11-15 Marmic med okänd singelton. <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>

3 prickar (forts)	1♣	12-16 nästan alla fördelningar <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	2♦	Svagt (6-10) i en högfärg eller starkt med ♦ <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	2♦	Svagt (5-10) i en högfärg <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
4 prickar	1♥	8-37 obalans utan högfärg <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, onaturlig 1 i högfärg = 1 prick; totalt 4 prickar.</b>
5 prickar	1♦	0-7 nästan alla fördelningar <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, svag 1♦ = 2 prickar; totalt 5 prickar.</b>
7 prickar	1♥	0-7 nästan alla fördelningar <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, onaturlig 1 i högfärg = 1 prick, svag 1hö = 3 prickar; totalt 7 prickar.</b>

#### 4.5 Mer om pekarbud

Rena *balanspekare* är sällsynta. De förekommer oftast som ett alternativ betydelse av ett bud. Om ett bud är flertydigt, t.ex. 1♣ 11-13 balans eller 17+, så kallas 11-13-alternativet för en *balanspekare* men budet i sig är för den skull inte ett *pekarbud* ty kravet är att ett *pekarbud* ska vara entydigt pekande. I det angivna exemplet vet man inte om budet pekar på den starka handen eller på den svagare.

*Pekarbud* får även ge ytterligare information om handen utan att förlora sin status som pekare, det kan t.ex. peka på mer än en sak. Mer information gör budet lättare att försvara sig emot, inte svårare. Ex: 1♦ = balans med 4-5 klöver.

## 4.6 Visad styrka

---

De regler som gäller styrka skall tolkas strikt, dvs reglerna om hp och hfp gäller exakt så som de står. En hand med 7 hp värderas enligt dessa regler alltid till 7 hp, oavsett antalet tior, singelhonnörer etc.

Den undre gränsen i hp för "starkt öppningsbud" tar sikte på 16+-öppningar men är satt till 15 hp för att möjliggöra en mer flexibel handvärdering. Regelns formulering innebär att om man spelar med t.ex. 1♣ som 15+ så räknas detta som ett starkt bud förutsatt att uppvärderingar av händer med mindre än 15 hp endast görs om man har minst 18 hfp.

## 4.7 Naturliga sangbud

---

Som framgår av definitionen av naturliga sangbud så ställs inga uttalade krav på en balanserad hand.

Begreppet "en klar majoritet av fallen" innebär att i ungefär minst fyra fall av fem måste handen vara *balanserad*. Om frågan blir aktuell får paret beskriva vilka icke-balanserade händer som sangbudet används för och därefter får TL göra en ungefärlig bedömning av hur stor andel det är frågan om.

Begreppet "liknande fördelning" syftar på dels de semibalanserade fördelningarna men även på händer utan renons om handen i övrigt har maximalt 9 kort tillsammans i de två längsta färgerna.

Begreppet "direkt information" betyder att om vissa händer som rent formellt uppfyller kravet för öppningen öppnas med ett annat bud, så innebär inte den extra informationen att det andra öppningsbudet förnekar dessa händer och bara därför anses som onaturligt. Exempel: 1♥/♠ visar 5-korts högfärg. Den extra informationen innebär inte att 1NT-öppningen för den skull förnekar 5-korts högfärg och därmed anses vara onaturlig.

Notera stadgandet att om sangbudet lovar minst fyra kort i en specificerad färg måste handen i övrigt vara *balanserad* för att uppfylla villkoren för ett naturligt sangbud.

Notera också det särskilda kravet på tydlig deklaration när sangöppningen kan innehålla obalanserade händer (se 3.3).