



# REGELVERK KARANTÄN-LIGAN

**KARANTÄN-LIGAN SÄTTTS UPP I FÖRTROENDE FÖR ATT ALLA DELTAGARE AGERAR MED INTEGRITET!**

## DELTAGARE

- Spelare som är medlemmar i och/eller representerar alla klubbar i ÖMBF är välkomna att delta!
- Det är tillåtet med maximalt ett par/två spelare per deltagande lag som är medlemmar i annat distriktsförbund.
- Lag anmäls med deltagarantal mellan 4 och 8.
- En hemmaklubb ska definieras för varje lag och är den som lagets kapten representerar. I fall där spelare från annat distrikt deltar måste lagkaptenen tillhöra ÖMBF.
- Alla spelare i laget ska ha ett användarkonto och användarnamn ("nick") på BBO *innan* anmälan sker. Instruktioner hur man sätter upp användarkonto finns såväl på SBFs hemsida som på hemsidorna för Filbyter Bridge, Norrköpingsbridgen och Ljungsbro BK.

## FUNKTIONÄRER OCH KONTAKTPERSONER

- Huvudansvarig för Karantän-Ligan är Martin Löfgren ([martin.lofgren@yahoo.se](mailto:martin.lofgren@yahoo.se)) /0706-306102
- Huvudtävlingsledare är Marie Åfors ([marie.afors@gmail.com](mailto:marie.afors@gmail.com)) 0704-535130

## ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

- Anmälan görs till Martin Löfgren på e-post [martin.lofgren@yahoo.se](mailto:martin.lofgren@yahoo.se) med kopia till hemmaklubbens tävlingsansvarige, och ska göras senast 9 april 2020. Anmälan skall innehålla:
  - Namn på hemmaklubb
  - Namn, MID och BBO-nick på lagets kapten och övriga lagmedlemmar.
- Samtliga anmälda lag erhåller en bekräftelse per e-post. Det åligger kapten som *inte* erhållit bekräftelse på anmälan att ta kontakt med Martin Löfgren för att säkra att anmälan görs.
- Startavgift om 800 kr per lag erläggs till Martin Löfgren medelst Swish på 0706-306102 samtidigt som anmälan och senast den 9 april. Saknar lag tillgång till Swish tas kontakt med Martin Löfgren för att ordna med banköverföring.

## EKONOMI

- Ett av flera syften med tävlingen är att ge ett visst ekonomiskt bidrag till klubbar. En startavgift om 800 kr per lag för hela serien erläggs, oavsett antal medlemmar (mellan 4 och 8). Varje deltagande juniorspelare reducerar startavgiften med 50 kr.
- 200 kr per lag avsätts till mästarpoäng och en "prisvott". Resten ges oavkortat till lagets hemmaklubb.
- Priser ges i form av frispel i hemmaklubb. Klubben erhåller 200 kr per prisbelönt lag från prisvotten för att finansiera dessa frispel.
- Pris ges till: bästa lag i kategorier 1) overall 2) snitthcp 20 eller över 3) snitthcp 35 eller över. Antalet priser per kategori beror på antalet lag.

## SPELUPPLÄGG

- Ligan spelas i sex (6) ronder (=matcher) om vardera 24 brickor i två halvlek per rond. Resultat ges i den kontinuerliga 20-0-skalan.
- Format är "Gröna Hissen" med en ronds eftersläpning enl följande:
- Varje **spelomgång** omfattar två ronder för att ge maximal flexibilitet till deltagarna som kan ordna sina matcher när som helst fram till sista speldagen.
- **Första ronden** seedas så att lag med ungefär samma snitthandikapp möts.
- **Andra ronden** är slumpmässigt lottad, med förbehållet att man inte kan möta ett lag man redan mött i rond 1.
- Matchordningen till **rond 3** baseras på ställningen efter rond 1, spelordningen till **rond 4** baseras på ställningen efter rond 2, etc. Ordningen blir varje gång att ettan möter tvåan, trean möter fyran osv, med förbehållet att man inte kan möta ett lag man redan mött i tidigare rond.
- Efter rond 2 kommuniceras matchordning för ronder 3-4. Efter rond 4 kommuniceras matchordning för ronder 5-6.
- I **finalen** möts ettan och tvåan i tabellen oavsett om man tidigare mötts i match om 24 brickor.
- Preliminära sista speldag och rapporteringsdag för spelomgångarna:

Omgång 1 / ronder 1-2:	1 maj	Omgång 2 / ronder 3-4:	22 maj
Omgång 3 / ronder 5-6:	15 juni	Final:	17 juni

- Varje match sätts upp efter diskussion mellan lagens kapten och kan spelas när som helst före sista speldag inom respektive spelomgång.

## **ANORDNA MATCH**

- Det lag som nämns först i matchordningen i varje rond är **Hemmalag (HL)**. Det andra laget är följaktligen **Bortalag (BL)**.
- I Karantän-Ligan **ansvarar kaptenen för HL** att match anordnas, läggs upp på BBO och rapporteras.
- Det åligger HK att ta kontakt med kapten för BL och erbjuda minst 3 speldatum. Det förutsätts att bägge lag visar maximal flexibilitet och försöker acceptera erbjudanden om färre datum.
- Matcherna i respektive spelomgång kan spelas när som helst fram t o m sista angivna speldatum.
- Kapten för HL är ansvarig för att arrangera matchen på BBO, något som är relativt okomplicerat och som beskrivs i manual (<https://www.svenskbridge.se/bbo-lag/instruktioner-spelare>).
- Matchlängd är 24 brickor, 2\*12 med halvtidsbyte. Av tekniska skäl hos BBO måste detta sättas upp som två separata matcher. Det är tillåtet att spela halvlekarna vid olika tillfällen.
- Funktionen "Ångra" skall vara aktiverad! Åskådare ("Bakspelare") skall **inte** tillåtas! Barometer skall **inte** aktiveras!
- Arrangörerna kan dessvärre inte erbjuda teknisk service inför eller under matcherna.

## **RESULTAT, RAPPORTERING, NY MATCHORDNING**

- Resultat är det som anges på BBO, kapten för HL räknar om detta till "VP" enligt 20-0-skalan (Länk till sajt: <https://www.ebu.co.uk/laws-and-ethics/vp-scales>), som också ger skala för andra brickantal än 24 om detta skulle inträffa)
- Matchresultat, i VP såväl som IMP, inklusive MID på varje deltagande spelare, e-postas av hemmalagets kapten, med kopia till bortalagets kapten, till: [martin.lofgren@yahoo.se](mailto:martin.lofgren@yahoo.se) så fort som möjligt och absolut senast på respektive sista speldag (1/5, 22/5, 16/6).
- Resultat och matchordning för nästa **spelomgång** e-postas ut dagen efter resp. sista speldag.
- För etablering av resultatlista, vid lika resultat i VPs särskiljs genom "Swiss points" dvs det lag vars motståndare tagit flest VPs vid bedömningstillfället placeras före de(t) andra.
- Har inte matchrapportering inkommit senast kl 23.00 sista speldag för respektive spelomgång kommer påminnelse att sändas ut per e-post. Hemmalaget får då ett automatiskt avdrag om 2 VP. Inkommer inte rapport trots påminnelse senast kl 14 dagen efter sista speldag betraktas matchen som WO av bägge lagen.
- Om lagen av någon anledning inte kan genomföra sin match före de stipulerade datumen döms WO (se nedan i detta dokument).

## SPELFÖRLOPPET

- **System och Alerteringar:**
  - Nyckelord är **hjälpsamhet!**
  - SBFs regler för tillåtna system tillåts till max 7 prickar.
  - SBFs alertregler gäller.
  - Eftersom man alerterar egna bud (något partnern inte kan se) och därmed OI till partnern inte är en fara så uppmuntrar vi till att alertera även annat som upplevs som hjälpsamt att upplysa motståndarna om. Exempel på sådant (som alltså inte är obligatoriskt) ges i slutet av detta dokument.
  - **"Pre-alert"** gäller i alla matcher. Det betyder att man innan spelet börjar i korthet, via chattfunktionen, upplyser motståndarna om grundsystem och huvudsakliga avvikelser. Exempel på Pre-alert i slutet av detta dokument.
  - Vi uppmuntrar par/lag som spelar annat än rent naturliga system att om möjligt e-posta motståndarna en systemdeklaration eller maila en kortfattad beskrivning av systemet. Har detta gjorts upphävs kravet på "Pre-alert".
  - Man ber, via chatt-funktionen, endast spelare som avgav ett bud eller spelade ett kort att förklara sitt bud eller spelmetod. På detta sätt minskas faran för att man får en upplysning som inte stämmer med budet. OBS att detta avviker från regler vid live-spel!
- **Stopp** tillämpas inte. Det uppmuntras till att lägga sig till med att alltid tänka minst 5 sekunder på motståndarnas spärrbud och i höga konkurrenslägen (över 3 NT).
- **Ångra** (dvs rätten att be om att få ångra senaste bud eller senast spelade kort): Funktionen skall vara aktiverad. Det ges förtroende för att ingen ber att få ångra ett avgivet bud eller spelat kort för att man kommer på att det inte var genomtänkt, utan uteslutande för att man råkat komma åt att klicka på fel knapp.
- **Anspråk:** Spelare kan göra anspråk när denne anser att antal stick som kommer att tas är klart. Anspråk skall kompletteras med en förklaring hur man spelar (ex vis "jag drar först ut trumfen"). Anspråk skall godkännas eller underkännas av bägge motståndare, i fall av underkännande måste given spelas klart kort för kort. Detta förfarande avviker något från de gängse lagarna och är anpassat BBO-miljön för Karantän-Ligan.
- En lång paus kan bero såväl på att spelaren tänker som att man har blivit bortkopplad. Toleransen för vad som är en tankepaus ("Break-in-tempo") blir därför högre på BBO än i vanligt spel.

## UPPKOPPLING

- Varje spelare väljer hur denne kopplar upp sig till internet
- Spelare som använder ett hemmanätverk råds ändå att också kontrollera möjlighet till att använda en smartphone eller platta som "trådlöst nätverk" detta som en tillfällig lösning vid fall av problem med hemmanätverket.

## NO-SHOW / URKOPPLING / ERSÄTTARE

- Om lag till dels eller i sin helhet inte är uppkopplade vid matchens början, tar kaptenen för det andra laget telefonkontakt för att utreda vad som hänt.
- Det förutsätts att motståndarlag visar rimlig tolerans till tidsåtgång för att spelare med uppkopplingsproblem söker lösningar!
- Har enstaka spelare inte kontakt med internet/BBO vid spelets början kan kaptenen för detta lag sätta in reserv som då ska spela minst halvleken (12 brickor). Ersättare får inte vara deltagare i annat lag i Karantän-Ligan och måste vara SBF-medlem, samt måste rymmas i lagets kvot om 8 spelare.
- Kopplas spelare bort under en redan startad halvlek gäller följande:
  - Man inväntar möjlig återkoppling av spelaren eftersom frånvaron ofta är tillfällig.
  - Spelarens partner kan ringa spelaren för att höra vad problemet är för att se om spelaren kan återkoppla sig.
  - Misslyckas spelaren att koppla upp sig alls gäller följande:
    - Spelet avbryts för halvleken
    - Ersättare kan *inte* sättas in i den aktuella halvleken
    - En match kan aldrig omfatta mindre än 18 brickor, och nedanstående regler tar hänsyn till detta:
      - Gäller det **andra halvlek**: Minst 6 brickor måste ha spelats vid bägge borden (förutsatt att 12 brickor har spelats i första halvlek). VP för matchen räknas ut enligt de jämförelser som finns när matchen avbröts, men enligt VP-skala som gäller för det antal brickor som faktiskt spelats totalt i matchen.
      - Gäller det första halvlek: IMP för de jämförelser som finns vid avbrottet noteras, men minst 6 brickor måste ha spelats vid bägge borden. En andra halvlek måste spelas, där ersättare är tillåten. IMP från de bägge halvlekarna omsätts till VP enligt skala för det antal brickor som faktiskt spelades.
- För såväl första som andra halvlek är det tillåtet (men inte obligatoriskt) för kaptenerna att även om minimiantal brickor har spelats, komma överens om att spela om halvleken vid annat tillfälle (inom tidsramen för spelomgången)
- Misslyckas kaptenen för det lag med spelare som inte kan koppla upp sig med att finna ersättare (vid matchstart eller vid avbrott under matchen) förklaras matchen vunnna av det andra laget på WO. Motståndarlaget *kan* men *är inte nödgade att* acceptera alternativt speltillfälle, som måste spelas inom den stipulerade tidsramen.

## WALK-OVER ("WO")

- WO kan endast utdömas av Huvudtävlingsledaren
- Där ett lag ansetts lämna WO erhåller det laget 0 VP i matchen
- Motståndarlaget erhåller det bästa av följande alternativ:
  - 12 VP (i IMP = minimum för att erhålla 12 VP)
  - Eget snitt i övriga matcher
  - Snitt av vad övriga lag erhållit mot det lag som lämnade WO.
- Om bägge lagen döms att ha lämnat WO (inte avhållit match, inte rapporterat resultat trots påminnelse) erhåller bägge lag 0 VP.
- Döms lag att ha lämnat 2 WO i Karantän-Ligan är laget diskvalificerat från vidare spel.
- Lag som anser att match inte kunnat spelas på grund av omständigheter som laget inte kunnat råda över ("Force Majeure") kan appellera hos Huvudtävlingsledaren. Sådana appeller bedöms från fall till fall och regeln tillämpas huvudsakligen strikt.

## ETIK OCH INTEGRITET

- Spel på internet förutsätter en hög grad av ärlighet och integritet. **Karantän-Ligan** är upplagd med förtroende att detta respekteras av alla deltagare!
- Innan start av första match kommer ett e-mail sändas ut till alla kaptener. Dessa måste svara för alla medlemmar om lagets acceptans av de regler om säkerhet och etik som krävs:
  - Spelare inom ett lag kan inte vara i kontakt (fysisk, telefonmässigt, elektroniskt, etc) med annan spelare i sitt eget lag. Spelar man i samma byggnad som andra i laget ska man sitta i olika rum. Om spelare från annat lag finns närvarande gäller detta inte.
  - Spelare förutsätts att inte ha systemdokumentation eller liknande tillhanda.
  - Spelare förutsätts använda funktionen "Ångra" endast i fall av "mis-click"
  - Om spelare koppas bort från BBO är det tillåtet för det lagets kapten eller spelarens partner att ta telefonkontakt med spelaren för att utröna skälen till bortkopplingen, möjlighet/hjälp till lösning och behoven av ersättare.

## TÄVLINGSLEDARE OCH DOMSLUT

- Ingen TL finns tillgänglig att döma under pågående matcher utom i finalen.
- Vanliga "tekniska" fel som utspel från fel hand eller otillräckligt bud kan inte ske på BBO.
- Om domslut behövs pga ex vis ett anspråk som inte var korrekt eller felaktig förklaring måste detta göras efter matchen. Detta görs per e-post till Marie Åfors senast dagen efter match. ([marie.afors@gmail.com](mailto:marie.afors@gmail.com)) med angivande av match, namn och BBO-nick på inblandade spelare, bricknummer, och sakframställan. Den som avsänder sådan måste klargöra för motståndarna innan sådan begäran sänds att man har för avsikt att göra det, och motståndarnas kapten måste sättas på kopia på e-post-meddelandet.

## KOMMUNIKATION

- Officiellt kommunikationsmedel för Karantän-Ligan är e-post.
- Överenskommelse om matchdag/tid kan givetvis ske på annat sätt, ex vis, telefon, men vi rekommenderar att det alltid bekräftas per e-post för att undvika missförstånd.

-----  
Exempel:

- Exempel på bud som man kan tänkas (själv-) alertera i tillägg till SBFs reglemente:
  - Bud över 3 NT
  - Dubblingar och Redubblingar med särskild betydelse (ex vis D som visar en viss färg eller är helt konventionell, som ex vis D mot 1 NT som visande en enfärgshand)
- Exempel på Pre-alert:
  - "Hej! Vi spelar stark klöver, 1 ♦ kan vara ned till singel, 5-korts hö, 14-16-sang, Multi 2 ♦ och 2 i hö med 2-färgshänder. Vi spelar ut 1-3-5 och markerar S-M-L"
  - "Hej! Vi spelar 5542 med transfersvar på 1 ♣, 1 ♦ är alltid obalans, 1 NT 15-17, 2 ♣ starkt, 2 ♦ Multi och 2 i hö 10-13. XY-sang. 1-3-5 mot sang men 11-regeln mot färg. Schneider-Malmö."
  - "Hej! Vi spelar Nordisk Standard rakt av, 1-3-5-utspel".

En Pre-alert är inget försök att vara fullständig om ens system, och fråntar inte på något sätt ansvaret att alertera sina (egna) bud!