

# TILLÄGGSBESTÄMMELSER

**SM Lag Semifinal våren 2021**

**Svenska Bridgeförbundet**

*(Gällande fr o m: 2021-04-07)*

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>NOTERINGAR</b> .....	<b>2</b>
<b>ÄNDRINGSLOGG</b> .....	<b>2</b>
Allmänt .....	3
Utrustning.....	3
Skärmar.....	3
Kommunikation .....	3

Alertering .....	3
Förklaringar.....	3
Ångra bud eller spelat kort .....	4
Anspråk .....	4
STOPP.....	4
Övrigt .....	4

## Noteringar

## Ändringslogg

## ALLMÄNT

SM Lag Semifinal spelas på onlineplattformen *RealBridge*.

## UTRUSTNING

*RealBridge* använder kamera och mikrofon som kommunikationsmedel mellan spelare.

Spelarna måste kontrollera sin utrustning i förväg via denna länk:

<https://play.realbridge.online/camera.html> .

Observera att dator fungerar bäst, även större Ipad går bra, men att mobiltelefon inte fungerar alls. Headset för bästa ljud är att rekommendera.

Eftersom det kan finnas spelare som ej besökt plattformen *RealBridge* tidigare, erbjuds tillfällen för "prova-på-spel". Läs vidare på:

<http://www.svenskbridge.se/nyheter/86455>.

Det förutsätts att samtliga spelare använder kamera och mikrofon. Om spelare får problem med sin kamera och/eller mikrofon under spelet, ska tävlingsledaren omedelbart informeras.

## SKÄRMAR

SM Lag Semifinal spelas med "virtuella" skärmar.

Skärmarna är nedfällda under pågående budgivning och spel. Vid dessa tillfällen ser man enbart sig själv och endast den ena motståndaren i bild och ljud. Den andra motståndaren kan man enbart kommunicera med via privat chatt.

Efter avslutad bricka kan man återigen kommunicera med samtliga vid bordet.

## KOMMUNIKATION

Under budgivning och spel är all kommunikation med partnern förbjuden. Dessutom är det inte tillåtet att skriva sådant i allmän chatt, som kan påverka partners val av bud eller spel.

## ALERTERING

S k *själv*alerter tillämpas, vilket innebär att man alerterar sina egna bud, inte partnerns.

SBF:s alerteringsregler gäller, men eftersom man endast alerterar sina egna bud (något partnern inte kan se), och därmed otillåten information till partnern inte förekommer, uppmuntras spelare till att alertera även annat som upplevs som hjälpsamt att upplysa motståndarna om, t ex artificiella bud över 3NT och (re-)dubblingar med särskild betydelse.

Man alerterar genom att trycka på knappen *Alert*, sedan skriva förklaringen i rutan som finns under budlådan och först därefter trycka på budet man tänker avge. Om man råkat bjuda och först därefter upptäcker att man skulle ha alerterat, klickar man på sitt avgivna bud och kan nu skriva in förklaring till budet i efterhand.

## FÖRKLARINGAR

Oberoende om budet är alerterat eller ej, kan motståndare be om förklaring. Det görs genom en privat chatt till den spelare som angav budet. Svaren lämnas på samma sätt via privat chatt till frågaren.

Man är skyldig att svara på frågor omgående. Observera att det inte är tillåtet att fråga sin skärmkamrat om vad dennes partners bud betyder. Råkar man göra det av misstag bör man få följande svar: "*Fråga inte mig utan min partner och gör det i en privat chatt till denne så att jag inte får otillåten information.*"

## ÅNGRA BUD ELLER SPELAT KORT

Ångra-funktionen är aktiverad, men ska endast användas för uppenbara missklickar, d v s på samma sätt som oavsiktliga bud vid live-spel (Lag 25). Tillkalla alltid tävlingsledaren, som avgör om ett missklick har inträffat.

Om det passas runt, och ett av passen var en missklick, är det inte tekniskt möjligt att rätta till felet. I sådant fall tilldelar tävlingsledaren ett korrigerat resultat, som ofta blir ett artificiellt tilldelat resultat.

Det är inte tillåtet att ångra ett spelat kort. Tävlingsledaren kommer inte att godkänna ett sådant. En inställning kan göras där man som spelare väljer att kort måste dubbelklickas för att spelas. Detta säkerställer att kort inte spelas oavsiktligt.

## ANSPRÅK

Spelare kan göra anspråk när denne anser att det antal stick som kommer att tas (eller avstås) är klarlagt.

Anspråk, om det inte är fullkomligt självklart, ska alltid åtföljas av en förklaring till hur man avser att spela de resterande korten.

T ex: *Jag drar först ut trumfen.*

Anspråk måste godkännas av båda motståndarna för att vara giltigt. I fall anspråket ifrågasätts, dvs inte godkänns, måste given spelas klart eller tävlingsledaren omgående tillkallas.

Om anspråket ifrågasätts gäller följande

- Om någon tillkallar tävlingsledaren, tillämpar denne Lag 68D2a och Lag 70;
- Om ingen kallar på TL ska given spelas klart. Observera att den sidan som inte gjorde

anspråket ser alla kort i fortsättningen.

Resultatet som uppnåtts efter avslutat spel gäller. Lag 68D2b tillämpas.

(I fall anspråket görs av någon i försvaret, måste även dennes partner godkänna, annars ska tävlingsledaren omedelbart tillkallas. Se Lag 68B.)

## STOPP

Om en spelare avlägger ett hoppande bud visas ett automatiskt STOPP-kort på bordet. Medan detta ligger kvar på bordet, kommer spelaren i tur inte att kunna bjuda. STOPP-kortet försvinner efter några sekunder, varvid budlådan för spelaren i tur att bjuda blir synlig och kan användas för vidare bud.

## ÖVRIGT

I övrigt tillämpas *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2020/2021*.