



REGELVERK Klöverkampen-online

Klöverkampen syftar till att erbjuda (relativt) nya spelare möjlighet att under trevliga former prova att spela fyrmanna mot likvärdigt motstånd. Varje lag leds normalt av en något mer erfaren spelare som hjälper till praktiska delar och kan fungera som mentor.

DELTAGARE

- Ett lag får ha obegränsat antal spelare. I varje match får högst en spelare i varje lag ha högre mästarvärdighet än klövernål (klubbmästare). (Mästarvärdigheten räknas per 15 december 2020.)
- En hemmaklubb / ett hemmadistrikt ska definieras för varje lag och är den/det som lagets kapten representerar. Spelare från olika klubbar och distrikt kan ingå i laget.
- Alla spelare i laget ska ha ett användarkonto och användarnamn ("nick") på BBO *innan* anmälan sker. Instruktioner hur man sätter upp användarkonto finns – se [spelarmanualen](#).
- Ny spelare kan tas in i laget under seriens gång, men ska föränmälas till Marie Åfors.

ANSVARIGA, ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

- Ansvarig för **Klöverkampen** är (huvudtävlingsledare) Marie Åfors 0704-53 51 30, (marie.afors@gmail.com) och Martin Löfgren (martin.lofgren@yahoo.se) 0706-306102.
- Anmälan av lag görs till Marie Åfors på e-post marie.afors@gmail.com senast 8 januari 2021. Anmälda lag erhåller en bekräftelse per e-post och läggs upp i [BIT](#). Anmälan skall innehålla:
 - Namn, MID och BBO-nick på lagets kapten och övriga lagmedlemmar.
 - Telefonnummer och e-postadress till lagets kapten.
- Startavgift om 400 kr per lag erläggs till Norrköpingsbridgen senast den 8 januari via Bankgiro 5515-1690 eller Swish 123 549 9256. Om juniorer spelar i laget blir det 50 kr rabatt för varje junior. Märk betalningen med lagnamnet.

SERIEUPPLÄGG OCH KALENDER

- Speldatum är tisdagarna 12, 19, och 26 januari 2021.
- Varje spelkväll spelas två 10-brickorsmatcher med start kl. 18.30 respektive kl. 20.15. Om bägge lagen är överens kan deras match tidigareläggas och exempelvis spelas på eftermiddagen eller någon dag tidigare.
- Matchordningen kommer att finnas tillgänglig i [BIT](#) på Norrköpingsbridgens hemsida från 10 januari 2021. I spelprogrammet eftersträvas att lagen i första hand möter lag från andra klubbar och distrikt.

NATURLIGA BUDSYSTEM

- I Klöverkampen-online är endast naturliga budsystem tillåtna. Detta innefattar Modern Standard, Nordisk Standard, 5533 och 5542. Frågor gällande tillåtna och inte tillåtna konventioner i förhand kan ställas till ansvariga (se ovan).
- 2♦, 2♥ och 2♠ visar 5-10 hp med 6-kortsfärg medan 2♣ är enda krav med starka kort.
- Exempel på tillåtna konventioner: högfärgsfråga och högfärgsöverföringar i sangbudgivning, Stenbergs 2NT, essfråga (Blackwood eller RKC).
- Exempel på konventioner som inte ska användas: stark 1♣, multi 2♦, överföringssvar på öppningsbud i färg, omvända lågfärgshöjningar, inkliv som inte visar den färg man bjuder.

PRISER OCH MÄSTARPOÄNG

- Priser ges till de tre lag som samlar ihop flest VP i de sex matcherna. Priser består av frispel i hemmaklubben när denna åter öppnar för livespel. Klubben erhåller 200 kr per prisbelönt lag från prispotten för att finansiera dessa frispel.
- Det finns även pris till vinnande distrikt bland de distrikt som har minst tre lag med. Totalt VP för de tre bäst placerade lagen från distriktet vinner. 1000 kr betalas till det vinnande distriktet med en uppmaning att göra något roligt för nya spelare i det egna distriktet.
- Vinnare i varje match och i serien tilldelas bronspoäng enligt SBF:s ordinarie skala.

UPPLÄGGNING AV MATCH I BBO

- Det lag som nämns först i matchordningen i varje match är hemmalag. Det andra laget är följaktligen bortalag.
- I Klöverkampen-online ansvarar kaptenen i hemmalaget för att matcher läggs upp på BBO och att resultatet rapporteras in snarast efter avslutad match.

- I god tid före varje match (vanligen minst någon dag innan) ska lagkaptenerna utbyta information om vilka par som spelar i respektive lag, samt vilken spelare (om sådan finns) som har högre mästarvärdighet än klövernål och därmed ska placeras Nord. Kaptenerna bör även informera om vilket grundsystem som respektive par spelar. Kontaktlistor kommer att sändas till alla kaptener och även finns på [Norrköpingsbridgens hemsida](#).
- Att lägga upp en match i BBO är relativt okomplicerat och beskrivs i [spelarmanualen](#). Begränsningar finns i BBO för helt nya medlemmar med mindre än 100 inloggningar och kan innebära att annan spelare i matchen ombeds att sätta upp matchen. Om ingen har behörighet att starta matchen får kontakt tas med arrangörerna. Om kaptenen i hemmalaget behöver hjälp att sätta upp matchen ska behövliga kontakter tas i god tid, minst 24 timmar i förväg.
- **Den spelare som har högre mästarvärdighet än klövernål ska alltid placeras Nord på respektive bord.** Observera att i BBO läggs alla fyra spelare som tillhör hemmalaget in på det övre bordet och alla fyra bortlagsspelare på det nedre. De som lagts in som N/S på övre bordet kommer att få möta de som lagts in som Ö/V på nedre bordet. När alla platser reserverats och lagmatchen skapas får alla spelare en inbjudan att acceptera.
- Det är lagledarens ansvar att de fyra spelare som ska vara med i matchen är inloggade på BBO när matchtiden startar.
- Matchlängden är 10 brickor utan halvtidsbyte. Antalet brickor ska alltså när matchen skapas i BBO justeras till 10 under fliken "Alternativ". Funktionen "Ångra" skall *inte* vara aktiverad! Åskådare ("Bakspelare") skall *inte* tillåtas! Barometer skall *inte* aktiveras! Tävlingsform är IMP och slumpade givar används.
- Om något går snett i upplägget av match bör den som lagt upp matchen gå till fliken tävlingsledare (i högerkanten på datorskärmen) och stryka matchen för att göra ett nytt försök.
- Arrangörerna kan dessvärre inte erbjuda teknisk service inför eller under matcherna.

SPELFÖRLOPP

- [Generellt Regelverk för online-tävlingar](#) i Svenska Bridgeförbundet 2020-2021 gäller.
- Vid starten av varje match ska paren presentera sig i chatten och skriva vilket system de spelar. Nyckelord är ***hjälp*** och ***vänlighet***. Elektronisk kommunikation via chatt kan lätt kännas kall och omänsklig, vilket kan leda till helt onödigt irritation. Vi uppmuntrar därför alla att vara sitt trevligaste och mest tillmötesgående jag.
- **System och Alerteringar:**
 - På BBO alerterar man sina egna oäkta bud (t.ex. högfärgsfråga eller överföringar), vilket vi uppmuntrar att man gör även i Klöverkampen-online.
 - Den som vill få ett bud närmare förklarat kan klicka på budet.
 - Det är viktigt att inte chatta "till bordet" med frågor eller förklaringar utan "privat"!
- Den normala speltiden för varje halvlek med 10 brickor är max 90 minuter.

NO-SHOW / URKOPPLING

- Om alla i laget inte är uppkopplade vid matchens början, tar kaptenerna kontakt med varandra och saknade spelare för att snarast lösa problemet.
- Har enstaka spelare inte kontakt med internet/BBO vid spelets början kan kaptenen för detta lag sätta in reserv som måste uppfylla de krav som gäller för övriga deltagare i denna serie.
- Kopplas spelare bort under en redan startad halvlek gäller följande:
 - Man inväntar möjlig återkoppling av spelaren eftersom frånvaron ofta är tillfällig.
 - Lagkaptenen/partnern kan ringa spelaren för att höra vad problemet är och för att se om spelaren kan återkoppla sig.
 - Misslyckas spelaren med att koppla upp sig alls måste matchen strykas.

RESULTAT, RAPPORTERING OCH VP

- Snarast efter avslutad match skickar hemmalagets kapten en matchrapport. Rapporten skickas till martin.lofgren@yahoo.se, marie.afors@gmail.com och bortalagets kapten. Rapporten ska ha med laguppställning i båda lagen och IMP-resultat i matchen.
- När tävlingsledaren lägger in resultaten i BIT omräknas IMP-resultatet till VP enligt 20-0 skalan.

ETIK OCH INTEGRITET

- Spel på internet förutsätter en hög grad av ärlighet och integritet. **Klöverkampen-online** 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 får 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.
 - Spelare får inte ha egen deklaration eller systembeskrivning tillhanda.
 - Endast 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 och hjälpa till med lösning.

TÄVLINGSLEDARE OCH DOMSLUT

- Ingen TL finns tillgänglig att döma under pågående matcher. Om domslut behövs pga ex vis otillåtet bud eller ett anspråk som inte var korrekt måste detta göras efter matchen. Sakframställan skickas till Marie Åfors (marie.afors@gmail.com) senast dagen efter match med kopia till motståndarnas kapten.