



# TÄVLINGSBESTÄMMELSER

## DISTRIKTMÄSTERSKAP

*ÖSTRA MELLANSVENSKA BF*

**2021-2022**

*(Gällande fr o m: 2021-09-01)*

## Innehållsförteckning

<b>BETYDANDE FÖRÄNDRINGAR SEDAN SÄSONGEN 2020-2021</b> .....	4
<b>FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING 2021-09-01</b> .....	4
Allmänt .....	4
Medlemskap .....	4
Tävlingsorganisation .....	4
Tävlingsansvariga .....	4
ÖMBF Tävlingskommitté (TK): .....	4
Tävlingssekreterare och distriktstävlingssledare ..	4
<b>DM-TÄVLINGAR, PAR</b> .....	5
Allmänt .....	5
System, Alert och Stopp .....	5
Tillåtna system, prickregler .....	5
Alert och Stopp .....	5
Kvaltävlingar i DM .....	5
Spelare som kvalspelar flera gånger i samma disciplin .....	6
Reserv .....	6
Särskiljning .....	7
Tilldelning av platser i DM-final .....	7
Tilldelning 1 (T1) .....	7
Tilldelning 2 (T2) .....	7
Tilldelning 3 (T3) .....	7
Direktkvalificerade par .....	7
Ersättande par .....	8
Ersättningsregel 1 .....	8
Ersättningsregel 2 .....	8
Återbud som inte kan ersättas inom kvalheatet .....	8
Mästarpoäng, bonus och plaketter i DM-finalen .....	8
Startavgifter, kvalperioder m m .....	9
<b>DM-TÄVLINGAR, LAG</b> .....	10
Allmänt .....	10
Viktiga datum .....	10
Lag och spelare .....	10
Reserv .....	11
Anmälan .....	11
Avgifter .....	11
Startavgift .....	11

Bordsavgift .....	11
Start- och bordsavgift för juniorer .....	11
Start- och bordsavgift för "Nykomlingen" .....	12
Mästarpoäng, bonus och plaketter .....	12
System, Alert och Stopp .....	12
Tillåtna system, prickregler .....	12
Alert och Stopp – live-spel .....	12
Tävlingsetapper .....	12
Kval .....	12
Villkor för att arrangera kvalheat .....	13
Tävlingsformer .....	13
Antal brickor .....	13
Match .....	13
Hemmalagets åligganden .....	14
Resultatrapportering .....	14
Särskiljning inom ett kvalheat .....	14
Avancemang till DM Lag Semifinal .....	14
Särskiljning vid fördelning av platser .....	15
Fördelning av Semifinalplatser .....	15
Återbud .....	15
Ångra semifinalplats som avståtts .....	15
Semifinal .....	15
Allmänt .....	15
Spelform, antal brickor, speltid .....	15
Avancemang till DM Lag final .....	15
Ekonomisk fördelning av Semifinal .....	16
Instruktion till arrangör av Semifinal .....	16
Före tävlingsdagen .....	16
Tävlingsdagen .....	16
Efter tävlingen .....	17
Final .....	17
Spelform, antal brickor, speltid .....	17
SM Lag Semifinal .....	17
Allmänt .....	17
Val av semifinalort .....	17
Avstående från semifinalplats .....	17
Mästarpoäng .....	18
Domslut .....	18
Kvalheaten .....	18

Första dömande instans - Tävlingsledaren ..	18	2.5 Prickning .....	24
Andra dömande instans - Juryn .....	18	2.5.1 Onaturliga färgbud .....	25
Tredje dömande instans - Lagkommissionen		2.5.2 Onaturliga sangbud .....	25
.....	18	2.5.3 Takregler .....	25
DM Lag Semifinal .....	18	3. Övriga regler .....	26
Första dömande instans - Tävlingsledaren ..	18	3.1 Tvingande .....	26
Andra dömande instans - Juryn .....	18	3.2 Skyldighet för arrangör .....	26
Tredje dömande instans - Lagkommissionen		3.3 Upplysningsskyldighet på deklARATION .....	26
.....	18	3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-	
DM Lag Final .....	18	system och par med fyrprickade öppningsbud .....	26
Första dömande instans - Tävlingsledaren ..	18	3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system .....	27
Andra och tredje dömande instans .....	18	3.6 Påföljder för par .....	28
Walk Over (W.O.) .....	19	3.7 Deklarationer och förklaringar .....	29
Otillåten reserv .....	19	3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna	
Sen ankomst .....	19	egna metoder .....	29
Långsamt spel .....	19	4. Tolkningshjälp och exempel .....	30
20-0-skalan .....	20	4.1 Syfte .....	30
<b>REGLER FÖR ÖPPNINGSBUD OCH DEKLARATIONER .....</b>	<b>21</b>	4.2 Rätten att ändra reglerna .....	31
1. Vilka tävlingar reglerna omfattar .....	21	4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt .....	32
2. Prickning av och förbud mot öppningsbud .....	21	4.4 Exempel på prickade bud .....	33
2.1 Översikt .....	21	4.5 Mer om pekarbud .....	34
2.2 Grundläggande definitioner .....	22	4.6 Visad styrka .....	35
2.3 Vilka bud regleras? .....	23	4.7 Naturliga sangbud .....	35
2.4 Tävlings- och systemnivåer .....	23		

## Betydande förändringar sedan säsongen 2020-2021

DM Par Open Final, antal par reducerat till 28 och antal brickor till 54.

## Förändringar sedan första publicering 2021-09-01

---

Datum	Text
-------	------

## ALLMÄNT

---

Östra Mellansvenska BF (i fortsättningen benämnt ÖMBF) arrangerar varje år distriktsmästerskap (DM) i pardisciplinerna samt i lag. DM-tävlingarna ingår som etapp(er) i motsvarande SM-tävling och följer de regler som Svenska Bridgeförbundet (SBF) fastställt för dessa.

## MEDLEMSKAP

---

Samtliga i tävlingen deltagande spelare måste ha erlagt medlemsavgift till SBF för spelåret 2020/2022 för att tillåtas starta. Det är arrangerande klubbs (vid direktfinal: ÖMBF) ansvar att kontrollera att hela medlemsavgiften är betald senast i samband med anmälan.

## TÄVLINGSORGANISATION

---

### Tävlingsansvariga

---

#### ÖMBF Tävlingskommitté (TK):

Carl Ragnarsson (ordf) och Marie Åfors.

#### Tävlingssekreterare och distriktstävlingledare

Carl Ragnarsson  
Rydsvägen 272, 584 39 LINKÖPING  
070-678 28 90, [cmdrcalle@gmail.com](mailto:cmdrcalle@gmail.com)

# DM-TÄVLINGAR, PAR

## ALLMÄNT

Det antal par som startar i DM-kval, alternativt direktfinal, eller har en friplats i form av regerande mästare ligger till grund för det antal platser som ÖMBF tilldelas i motsvarande SM-final. Detta dokument fastställer regler för DM-spel i sådan partävling där kvalspel arrangeras. Inom ÖMBF är tävlingskommittén (TK) ansvarig för genomförandet av DM-tävlingar.

## SYSTEM, ALERT OCH STOPP

### Tillåtna system, prickregler

Enligt SBF tävlingsbestämmelser gäller C-system för samtliga etapper i pardisciplinerna i DM. I motsvarande SM-finaler gäller B-system.

System- och prickregler återfinns som bilaga, se sidan 21.

### Alert och Stopp

Alert och stopp tillämpas i alla etapper av DM Lag. Observera att buden dubbelt och redubbelt *aldrig* ska alerteras oavsett innebörd, samt att bud fr o m 4♣ *inte får* alerteras.

## KVALTÄVLINGAR I DM

I samtliga discipliner utom DM Par Dam arrangeras klubbkval som föregår DM-finalen. Sådant kvalheat får spelas under den period som anges i tabellen på sidan 9 och måste inom stipulerad tid anmälas till ÖMBFs tävlingssekreterare.

Klubb som till ÖMBF anmält att arrangera kvalspel, får inte, efter anmälningstidens utgång, flytta eller ställa in tävlingen utan ÖMBFs uttryckliga medgivande.

Kvalspel ska annonseras på ÖMBFs hemsida och arrangör ska senast fyra veckor före kvaltävlingens start skicka en inbjudan i elektroniskt format (via mail eller som länk till klubbens hemsida) till ÖMBFs tävlingssekreterare. Av inbjudan ska framgå sedvanliga uppgifter om tävlingen, särskilt då sista anmälningsdag (i de fall föransmälan krävs) jämte eventuell begränsning av antal deltagande par.

Klubb som arrangerar kval kan inte vägra par, där en eller båda spelarna är representationsmedlem i klubb tillhörig ÖMBF, att starta.

För par i vilket båda spelarna tillhör annat dfb, ska arrangören söka dispens hos ÖMBF TK *före* deltagande. ÖMBF äger rätt att begränsa antalet SM-platser som sådana par tävlar om, för att inte riskera att samtliga, eller merparten av, platserna tillfaller par utanför ÖMBF. Det maximala antalet platser som par utanför ÖMBF kan tävla om styrs av det totala antalet SM-platser ÖMBF tilldelats i disciplinen.

Tilldelade SM-platser	Antal platser som utombys max spelar om
1	0
2-3	1
4-6	2
7-10	3
11-14	4
15+	5

För att komma ifråga för SM-finalplats måste paret ha spelat sig till en placering i tävlingen som berättigar till SM-final, eller som via återbud berättigar till sådan.

Ett kvalheat arrangeras enligt ett av nedanstående två alternativ, där alternativet ska vara annonserat *i förväg i anmälan till ÖMBF*:

#### 1. SILVERKVAL

Varje i tävlingen deltagande par deltar i kvalspelet till DM. Om tävlingen omfattar minst 12 par och minst 40 brickor, utdelas mästarpoäng i silver annars i brons. Ett kvalheat får omfatta högst två speltillfällen och om så, får nya par inte tillkomma – ens utom tävlan – vid det andra.

#### 2. BRONSKVAL

Varje deltagande par ska *före det att tävlingen startats* anmäla ifall de deltar i kvalspelet till DM eller ej. Det ska klart framgå av vid tävlingsstarten och av resultatlistan vilka par som deltar i kvalspelet till DM.

Minst fyra av startfältets par måste delta i DM-kvalet och tävlingen måste omfatta minst 18 brickor för att räknas som klubbkval. Arrangören bör om möjligt lägga upp tävlingen så, att de par som deltar i DM-kvalet i största möjliga utsträckning får mötas. Mästarpoäng i brons delas ut.

### **SPELARE SOM KVALSPELAR FLERA GÅNGER I SAMMA DISCIPLIN**

Par där minst en av spelarna ertappas med att ha kvalspelat i en och samma disciplin vid tidigare tillfälle under innevarande säsong, i samma distriktsförbund (dfb) eller annat dfb, diskvalificeras. Paret anses, i den/de kvaltävling(ar) de felaktigt deltog, ha spelat utom tävlan, varvid paret stryks från resultatlistan och således inte räknas in i dfbs SM-kvot. Deras resultat på spelade givar räknas dock och mästarpoäng utdelas efter gällande MP-tabeller.

### **RESERV**

Om ett par startar kvalet med reserv, ska detta i förväg anmälas till arrangören som i sin tur meddelar ÖMBF tävlingssekreterare. I annat fall anses paret som först startat i kvalet vara den ordinarie konstellationen.

Minst en (1) av parets spelare måste vara ordinarie och måste ha deltagit i samtliga tävlingar som ingår i etapperna (exempelvis vid flerkvällarskval).

Det är tillåtet att sätta in reservspelare även i DM-finalen, men denne spelare får inte tidigare ha deltagit i kval till SM i aktuell disciplin innevarande spelår.

Ordinarie spelare från *olika* parkonstellationer kan aldrig spela samman, ens om de var för sig är kvalificerade till DM-finalen.

I de fall en till SM Final (i SM Par Open även Semifinal) kvalificerad spelare spelat med flera partners under kvaletapperna.

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.

## SÄRSKILJNING

Om två eller flera par i ett kvalheat uppnår samma poäng och rangordningen av paren kan ha betydelse för fördelning av finalplatser, ska särskiljning inom kvalheatet göras för berörda par. Särskiljning sker i första hand på basis av *antal vunna brickor* mellan i särskiljningen inblandade par. Om fortfarande lika, avgör inbördes möte och därefter lotten. Denna typ av särskiljning gäller även i DM-final för platser till SM-final.

För utdelning av mästerskapsplaketter sker ingen särskiljning. De i särskiljningen inblandade paren tilldelas den bättre av de placeringar särskiljningen omfattade. Således kan flera plaketter än normalt av samma valör delas ut.

## TILLDELNING AV PLATSER I DM-FINAL

Detta förfarande tillämpas när det arrangeras från varandra oberoende kvalheat och där antalet startande i kvalheaten överstiger antalet finalplatser. Fördelningen tillgår enligt följande:

I finalen finns **F** platser, det spelas **N** kvalheat och i varje sådant kvalheat **k** startar **H<sub>k</sub>** par.

**S** = totala antalet startande par; summan av alla **H<sub>k</sub>**.

**P<sub>k</sub>** = antalet par vidare till nästa omgång.

För varje kvalheat beräknas:

$$P_k = \frac{H_k \cdot F}{S}; \text{ t ex } \frac{18 \cdot 32}{106} = 5,434$$

**I<sub>k</sub>** = heltalsdelen av **P<sub>k</sub>**; t.ex. 5.

**D<sub>k</sub>** = **P<sub>k</sub>** - **I<sub>k</sub>**, decimaldelen av **P<sub>k</sub>**; t.ex. 0,434.

Tilldelningen sker nu i tre steg, T1-T3:

## Tilldelning 1 (T1)

Varje kvalheat får så många finalplatser som anges av talet **I<sub>k</sub>**.

Om därmed alla finalplatser är fyllda är fördelningen klar, annars fortsätts med T2.

## Tilldelning 2 (T2)

Talen **D<sub>k</sub>** rangordnas från det största till det minsta. Av återstående platser går första lediga plats till det heat som har störst värde **D<sub>k</sub>**. Nästa lediga plats tilldelas det heat som har näst största **D<sub>k</sub>**. Förfarandet upprepas tills platserna fyllts ut.

Om, när de sista **R** platserna ska fördelas, det finns fler än **R** st **D<sub>k</sub>** som är lika, fördelas de **R** platserna enligt T3.

## Tilldelning 3 (T3)

För berörda kvalheat rangordnas paren på platserna **I<sub>k</sub>** +1 enligt uppnådd procentuell poäng i kvalheatet. De **R** par som därvid har högst procent tilldelas de återstående finalplatserna. I sista hand tillämpas lottning mellan par som inte kan särskiljas enligt ovanstående.

## Direktkvalificerade par

I disciplinerna Par Mixed, Par Veteran och Par Open är de regerande distriktsmästarna direktkvalificerade till närmast påföljande års DM-final i disciplinen, men endast ifall paret är intakt och att de anmält sitt deltagande till ÖMBF:s tävlingssekreterare före kvalperiodens utgång. Om endera spelaren i paret kvalspelar med annan partner, förlorar paret i sin helhet sin direktkvalificerade finalplats.

Ett direktkvalificerat par som väljer att kvalspela i sin direktkvalificerade konstellation, behåller sin DM-finalplats även om de inte skulle lyckas kvalificera sig till finalen via kvaletappen.

## ERSÄTTANDE PAR

Ett par som kvalificerat sig till DM-final enligt ovan, har rätt att avstå sin plats. Ett par som avstått sin plats äger inte rätt att återfå densamma. Hur avstådd plats ersätts framgår av det följande.

### Ersättningsregel 1

Huvudregeln är att kvalheatet förfogar över sina platser och erbjudandet om finalspel går successivt till paren i resultatlistans ordningsföljd till dess kvalheatets disponibla platser fyllts.

I det fall den/de sista platsen/platserna fördelats enligt T3, ska dock ersättningsregel 2 tillämpas.

### Ersättningsregel 2

För att ta ut ersättande par betraktas de kvalheat som deltog i fördelningen T3 som *en gemensam tävling*. De par som inte erhållit kvalplats rangordnas efter procentuell poäng och erbjudandet går i turordning efter denna lista tills platserna fyllts. Vid lika procentuell poäng tillämpas lottning i turordningen.

ÖMBF TK kan fastställa inom vilken tid ett tillfrågat par måste lämna besked. I synnerligen brådskande fall – t.ex. vid återbud kvällen före finalspelet eller på finaldagens morgon – äger TK rätt att då nästkommande par inte kan lämna besked, låta frågan gå vidare bland de i heatet utslagna paren.

## Återbud som inte kan ersättas inom kvalheatet

Om återbud inte kan besättas inom kvalheatet hämtas par från annat kvalheat enligt följande:

De **S** st kvalheat som inte fullt ut fyller sin kvot **K** tar endast **Q** platser, där  $Q < K$ .

Nu upprepas proceduren *Tilldelning av platser i DM-final* ovan med följande ändring:

- antalet par i finalen, **F**, minskas med **Q**,
- antalet kvalheat, **N**, minskas med **S**,
- de kvalheat som enligt ovan inte fyller sin kvot, deltar inte i tilldelning nr 2.

## Mästarpoäng, bonus och plaketter i DM-finalen

I samtliga parfinaler utdelas mästarpoäng i silver enligt SBF:s regelverk för mästarpoäng.

I DM Par Dam, Par Mixed och Par Veteran utgår dessutom bonus per spelare: *Distriktsmästarna* 10 silverpoäng, *tvåan* 5 silverpoäng och *trean* 3 silverpoäng.

I DM Par Open utgår bonus per spelare: *Distriktsmästarna* 60 silverpoäng, *tvåan* 40 silverpoäng och *trean* 30 silverpoäng.

Par är berättigat till bonuspoäng, titlar och plaketter endast om båda spelarna i paret representerar klubb inom ÖMBF.



**STARTAVGIFTER, KVALPERIODER M M**

Samtliga DM-parfinaler spelas som barometer. Motsvarande SM-finaler spelas under Bridgefestivalen i Örebro, 29 juli – 7 augusti 2022.

Tävling (par)	Startavgift per spelare	Kvalperiod	Final	Deltagare mm <sup>1)</sup>
Dam	Final: 200 kr	Direktfinal	Sö 10 april Flera orter	Spelas som simultanfinal med 42-46 brickor.
Mixed	Kval: 100 kr Final: 180 kr	15 sep-20 feb	Lö 12 mars Linköping	Finalen omfattar 28 par, 54 brickor.
Open	Kval: 100 kr Final: 180 kr	15 sep-3 apr	Lö 29 maj Linköping	Finalen omfattar 28 par, 54 brickor.
Veteran	Kval: 100 kr Final: 180 kr	15 sep-6 feb	Sö 27 feb Norrköping	Deltagarna ska vara födda 1961 eller tidigare. Finalen omfattar 28 par, 54 brickor.

I DM Par Dam innefattar startavgiften samtliga förekommande avgifter. För övriga discipliner gäller:

- **Kvalavgift:** Tas ut för varje kvalande par och debiteras arrangerande klubb på faktura från ÖMBF.
- **Tävlingsavgift:** 100 kr/kvalande spelare. Debiteras ÖMBF (för kvalande par) av SBF.
- **Bordsavgift i DM-final:** Erläggs via bankgiro 5691-1316 av de par som startar i finalen. Instruktioner framgår av inbjudan till finalen.

Kvalavgift och bordsavgift i final anges på inbjudan *Att arrangera kvalheat*.

Regerande distriktsmästarna, om parkonstellationen är densamma som vid tillfället de vann, har fri kvalavgift (f n 100 kr/spelare) i närmast påföljande års DM-final i samma disciplin, oavsett om de valt att kvalspela eller utnyttjar sin direktplats i DM-finalen. Övriga avgifter erläggs.

# DM-TÄVLINGAR, LAG

## ALLMÄNT

Distriktsmästerskapet för lag, DM Lag, är tillika dfbs kvaltävling för vidare spel i Svenska Mästerskapet för lag, SM Lag.

Matchresultat redovisas löpande på ÖMBFs hemsida under rubrik DM Lag.

DM Lag avgörs genom spel i tre etapper:

1. **Kval**
2. **Semifinal**
3. **Final**

Därefter följer ytterligare två etapper i SM Lag:

4. **SM Lag Semifinal**; tio semifinaler med sex lag i varje spelas på olika orter i landet. Segrarna i varje sådan semifinal kvalificerar sig för vidare spel i SM Lag Final.
5. **SM Lag Final**; de tio semifinalsegrarna gör upp i en enkelserie om vilket som ska få titulera sig Svenska Mästare 2021.

## Viktiga datum

10 sep	Sista datum att anmäla kvalheat
24 sep	Sista datum att anmäla lag till kvalheat i DM Lag
27 sep-17 dec	Spelperiod för kvalheaten
17 dec	Sista speldatum för kvalheaten
29 jan	DM Lag Semifinal
12 feb	DM Lag Final, rond 1-3
5-6 mar	DM Lag Final, rond 4-9
9-10 apr	SM Lag Semifinal
26-29 maj	SM Lag Final

## Lag och spelare

Varje lag består av maximalt åtta (8) spelare, som samtliga ska vara representationsmedlem i klubb, dock inte nödvändigtvis *samma klubb*, ansluten till SBF. Dock får högst sex (6) spelare delta i en och samma match.

SBF tävlingsbestämmelser stipulerar att lag får kvalspela till SM Lag i ett distrikt ifall antalet lagmedlemmar som representerar klubbar inom detta distrikt (här: ÖMBF) inte understiger antalet från något annat dfb. I annat fall måste dispens *i förväg* beviljas av ÖMBF TK för att laget ska få starta.

Lag som någon gång under DM-spelet använder sig av spelare som representerar klubb utanför ÖMBF, deltar inte längre i spelet om DM, endast om SM-semifinalplatser. Sådant lag erhåller heller ej DM-plaketter och DM-bonuspoäng i silver. Lag kan således kvala för vidare spel i SM Lag utan att spela om Distriktsmästerskapet.

Spelare som deltar utan att ha löst medlemsavgift för verksamhetsåret 2021/2022, betraktas som otillåten reserv (se sidan 19).

Spelare får inte delta i fler lag än ett. Spelare anses vara medlem i laget först när vederbörande *spelat* minst en halvlek för laget ifråga.

Fr o m SM Lag Semifinal får lag bestå av maximalt sex (6) spelare. Lag som under kvalspelet använt fler än sex spelare, måste före SM-semifinalens start ange vilka sex av dessa som ska delta i det fortsatta SM-spelet. Lag som under kvalspelet använt färre än sex spelare, äger rätt att före SM-semifinalens start komplettera sitt lag upp till maximalt sex spelare. Lag som använt sex spelare under kvalspelet får inte till SM-semifinal och/eller -final byta ut någon eller några av dessa mot nya spelare.

## RESERV

I och med att SBF utökat det maximala antalet spelare i ett lag under kvalspelet från sex till åtta, tillåts inga reserver i DM Lag.

## Anmälan

*Klubb* som önskar arrangera kvalheat ska meddela ÖMBF tävlingssekreterare senast det datum ÖMBF fastställt för anmälan. Till anmälan om kvalheat ska inbjudan bifogas. Av inbjudan ska framgå:

- Spelupplägg (se sidan 13, *Tävlingsformer*)  
Arrangör äger rätt att villkora spelupplägget, exempelvis olika spelupplägg vid olika antal lag.
- Speldag(ar)
- Spelplats, -lokal
- Kontaktperson/heatansvarig

*Lag* som önskar att delta anmäler sig till heatansvarig för det kvalheat i vilket man önskar att spela. Vid anmälan av lag ska uppges:

- **Lagets namn** (om annat än kaptensens)
- **Lagkaptensens** namn, MIDnr, adress, telnr och e-post
- **Lagmedlemmarnas** namn, MIDnr och representationsklubb

## Avgifter

### STARTAVGIFT

Startavgiften är 600 kr per lag. Avgiften kan, om arrangör av kvalheat så önskar, tas upp av heatansvarig, som levererar den till ÖMBF. I annat fall svarar lagkaptenen för att avgiften betalas till ÖMBFs bankgiro 5691-1316 senast den 19 november 2021.

Arrangör av kvalheat meddelar lagen vilken betalningsmodell som gäller för det aktuella heatet.

### BORDSAVGIFT

Arrangör av kvalheat äger rätt att ta ut en separat bordsavgift för varje match, t ex för att täcka sina egna kostnader.

I DM Lag Semifinal och i Final erläggs bordsavgift med 200 kr per lag och rond.

### START- OCH BORDSAVGIFT FÖR JUNIORER

Lag som har inslag av juniorer, och där övriga lagmedlemmar är färre än fyra, erhåller rabatt med 12.5 % av start- och bordsavgifter för varje deltagande junior för att fylla upp till fyra deltagare i laget.

Vid DM Lag Semifinal och Final ersätter ÖMBF i förekommande fall arrangerande klubb för rabatterad bordsavgift.

## START- OCH BORDSAVGIFT FÖR ”NYKOMLINGEN”

ÖMBF gör även detta spelår en satsning att få nya lag att ställa upp i DM Lag. Dessa faller under begreppet *Nykomlingen*.

*Nykomlingen* har gratis startavgift (ÖMBF sponsrar). Kriterierna som måste uppfyllas är dessa:

- **högst två spelare** i laget tillåts ha deltagit i DM Lag säsongen 2017-2018 eller senare,
- **övriga spelare** i laget
  - *har inte* någon gång tidigare spelat DM Lag, **eller**
  - *har tidigare* spelat DM Lag, men senast det begav sig var säsongen 2016-2017 eller tidigare.

*Nykomlingen* erlägger bordsavgift som övriga lag vid spel i DM Lag Semifinal och Final. Arrangör av kvalheat äger rätt att ta ut bordsavgift för sådana lag för att täcka sina egna kostnader.

## Mästarpoäng, bonus och plaketter

I varje match utdelas mästarpoäng i silver. För vunen<sup>1</sup> match erhåller det vinnande laget lika många silverpoäng som det antal brickor matchen omfattat. Vid oavgjord<sup>1</sup> match delar lagen mästarpoäng. Lagets spelare delar på angivna mästarpoäng i proportion till antalet spelade halvlek i respektive match.

För de tre främst placerade distriktslagen<sup>2</sup> i DM Lag Final utgår dessutom bonus per spelare; *Distriktsmästarna* 42 silverpoäng, *tvåan* 30 silverpoäng och *trean* 21 silverpoäng.

Lag är berättigat till bonuspoäng endast om samtliga lagmedlemmar representerar klubb inom ÖMBF. Dessutom måste spelaren ha spelat minst en tredjedel av antalet halvlek i DM Lag Final. Endast sådan spelare kan komma ifråga för bonus, plaket och DM-titel.

<sup>1</sup> Vilka VP-resultat som i MP-hänseende anses som *vunnen* respektive *oavgjord* match, se sidan 20.

<sup>2</sup> Till *distriktslag* räknas sådana lag vars lagmedlemmar alla har klubb inom ÖMBF som sin representationsklubb

## SYSTEM, ALERT OCH STOPP

### Tillåtna system, prickregler

Enligt SBF tävlingsbestämmelser gäller B-system för samtliga etapper i DM, A-system för SM Lag Semifinal och SM Lag Final. System- och prickregler återfinns som bilaga, se sidan 21.

### Alert och Stopp – live-spel

Alert och stopp tillämpas i alla etapper av DM Lag. Observera att buden dubbelt och redubbelt *aldrig* ska alerteras oavsett innebörd, samt att bud fr.o.m. 4♣ *inte får* alerteras.

## TÄVLINGSETAPPER

### Kval

DM Lag inleds med en *kvaletapp* på klubb-/regionnivå. Klubb som önskar arrangera kvalheat ska meddela ÖMBF tävlingssekreterare senast det datum ÖMBF fastställt för anmälan. ÖMBF annonserar kvalheaten på hemsidan. Deltagande lag får anmäla sig till valfritt kvalheat i distriktet.

## VILLKOR FÖR ATT ARRANGERA KVALHEAT

Kvalheat arrangeras i serieform med minst fyra lag i varje serie. Klubb får endast arrangera ett (1) heat. ÖMBF bestämmer inom vilken tidsperiod kvalet måste spelas (se sidan 10).

Om färre än fyra lag är anmälda till ett kvalheat när anmälningstiden gått ut, ska arrangören utan dröjsmål meddela ÖMBF tävlings-sekreterare, så att heatets lag kan, om de så önskar, beredas plats i annat kvalheat.

Arrangerande klubb utser en person som är *heatansvarig* för genomförandet av kvalheatet. Denne blir också kontaktperson mellan kvalheatet och ÖMBF.

Det står klubbar fritt att gå samman om att arrangera kvalheat (t ex i form av regionkval). Detta ska i så fall framgå av inbjudan och av anmälan om kvalheat till ÖMBF.

## TÄVLINGSFORMER

Arrangör av kvalheat utformar tävlingsupplägg av serien inom ramen för ÖMBFs överordnade regler:

I möjligaste mån ska alla möta alla. Om, med hänsyn till antal anmälda lag, så inte är genomförbart ska arrangören söka seeda spelordningen på sådant sätt, att inget lag favoriseras eller förfördelas av densamma. I normalfallet ska lag ha en jämn fördelning mellan hemma- och bortamatcher, men undantag kan göras med hänsyn tagen till sammanlagt reseavstånd.

Arrangör kan välja att:

1. spela *fria kvällsmatcher*, d v s att lagen själva kommer överens, inom angiven tidsperiod, när de ska spela sin match.
2. tillämpa *fasta centralkvällar*, med en eller flera ronder på samma kväll. Dispens för att spela utanför sådan centralkväll måste sökas i förväg hos den heatansvarige.
3. arrangera *helgsammandrag* med flera ronder vid samma tillfälle.

Alternativen 1 och 2, eller en kombination av dessa, beslutar arrangören om helt på egen hand.

Alternativ 3, liksom en kombination av 1 (eller 2) och 3, måste arrangören först förankra bland samtliga heatets lag.

## ANTAL BRICKOR

Kvalheat måste omfatta totalt minst 80 brickor. Varje match ska omfatta ett brickantal mellan 8 och 28, och lika många brickor måste spelas i det aktuella kvalheatets samtliga matcher.

Matcher som omfattar 8-16 brickor spelas utan halvtidsbyte, medan matcher som omfattar 21-28 brickor alltid spelas i två halvlek med halvtidsbyte. För brickantal i intervallet 17-20 kan arrangören välja ifall matcherna ska spelas i en halvlek (utan halvtidsbyte) eller i två halvlek (med halvtidsbyte), men ett och samma upplägg måste gälla för samtliga det kvalheatets matcher.

## MATCH

Varje match omfattar det antal brickor som fastställts av den heatansvarige, se rubrik *Antal brickor per match* ovan.

Med förduplicerade brickor är speltiden är 7.5 min/bricka; den totala tiden för en halvlek avrundad uppåt till närmast femtal minuter.

Om givarna ges manuellt vid bordet ska ytterligare fem minuter läggas till den totala speltiden för en halvlek.

De officiella tabellerna med WBF-skalan, 20-0-skalan med decimaler för aktuellt brickantal ska användas. För tabeller se sidan 20.

### Hemmalagets åligganden

I de fall matcherna spelas som *fria kvällsmatcher* (se alternativ 1 under rubrik *Tävlingsformer*) ska hemmalaget:

- bjuda in bortlaget och, senast 14 dagar före sista speldag, erbjuda två alternativa speldagar. Varken lördag eller söndag behöver accepteras som alternativ. I händelse av utebliven inbjudan ska bortlaget kontakta heatansvarig, som då kan skifta hemma-/bortalag.
- hålla med lokal och nödvändig rekvisita,
- förvissa sig om att licensierad tävlingsledare finns anträffbar, åtminstone per telefon,
- omgående meddela matchresultat till heatansvarig.

I de fall matcherna spelas enligt alternativ 2 eller alternativ 3 (se sidan 13, rubrik *Tävlingsformer*) anses match kunna äga rum på fastställd speldag om ingetdera laget uttryckligen meddelat förhinder.

### Resultatrapportering

Hemmalaget rapporterar omgående efter varje match resultatet till heatansvarig.

Av matchrapporten ska framgå:

- Namn och MIDnr på samtliga spelare halvleksvis, även för förlorande lag. Observera att lag kan byta uppställning i halvtid!
- Resultat i IMP och VP enligt de officiella WBF-skalorna för aktuellt brickantal.

Heatansvarig ser till att uppgifterna matas in i rapportverktyget på hemsidan för DM Lag.

### SÄRSKILJNING INOM ETT KVALHEAT

Placeringarna i ett kvalheat avgörs av, i tur och ordning:

- flest vinstpoäng (VP),
- flest vunna IMP i inbördes möte,
- högst IMP-kvot,
- lotten.

### AVANCEMANG TILL DM LAG SEMIFINAL

Platserna till DM Lag Semifinal fördelas utifrån kvalheatens jämförelsetal; kvoten mellan antalet lag i kvalheatet och det totala antalet startande lag i samtliga kvalheat, multiplicerat med antalet platser i DM Lag Semifinal. Varje kvalheat tilldelas en (1) plats för varje heltal i jämförelsetalet, dock minst en (1) plats, och övriga platser efter decimalerna så långt platserna räcker.

## SÄRSKILJNING VID FÖRDELNING AV PLATSER

Om två, eller flera, kvalheat med samma decimaler konkurrerar om den sista platsen/de sista platserna sker särskiljning efter i turordning följande kriterier:

1. högsta genomsnittet av inspelade vinstpoäng (VP),
2. högst imp-kvot.

Om vid frirond VP för sådan inräknats i det totala antalet VP, måste denna först dras bort innan VP-genomsnittet beräknas.

## FÖRDELNING AV SEMIFINALPLATSER

ÖMBF TK fördelar kvalheatens platser till de fem DM Lag Semifinalerna. Vilket enskilt lag som ska ha respektive plats, avgör lagen själva genom att i turordning efter placering i kvalheatet välja semifinalplats.

### Återbud

I händelse av återbud från placerat lag, går turen till nästa lag från samma kvalheat. Så sker till dess samtliga lag i det berörda kvalheatet tackat nej. Om så sker, går turen vidare till det heat som stod på tur att få ytterligare en semifinalplats.

Så fortsätts med samtliga kvalheat till dess vakansen är fylld. Om den ändå inte kan fyllas, spelas aktuell Semifinal med färre lag.

### Ångra semifinalplats som avstås

Ett lag som avstått sin plats i Semifinalen, kan återfå densamma *endast* i det fall semifinalen inte kan fyllas med lag efter den procedur som beskrivs under rubriken *Återbud*.

## Semifinal

### ALLMÄNT

Om det totala antalet lag som ställer upp i kvalheaten är 28 eller fler, arrangeras fem Semifinaler med fyra lag i varje. Tre av dessa semifinaler spelas i Linköping och två i Norrköping. Är antalet lag i intervallet 22-27 arrangeras fyra Semifinaler, två i vardera Linköping och Norrköping. Vid färre än 22 lag tar ÖMBF TK ställning till hur (och även ifall) Semifinaler ska arrangeras.

### SPELFORM, ANTAL BRICKOR, SPELTID

Var och en av Semifinalerna arrangeras som en enkelserie och spelas på av ÖMBF fastställd centraldag. 20 brickor, gemensamma för samtliga semifinalheat, fördelade på två halvlek med halvtidsbyte, spelas i varje rond

Speltiden är 1 h 15 min per halvlek.

De officiella tabellerna med WBF-skalan, 20-0-skalan med decimaler för 20 brickor ska användas. Tabellen finns på sidan 20.

### AVANCEMANG TILL DM LAG FINAL

De två främst placerade lagen i varje Semifinal är kvalificerade för DM Lag Final. Om endast fyra semifinaler arrangeras går de två bästa treorna vidare till DM-final. Dessa utses på samma sätt som nämns under rubriken *Särskiljning vid fördelning av semifinalplatser*.

I händelse av återbud från lag kvalificerat till final, går turen till nästa lag från samma Semifinal.

Så sker till dess samtliga lag i den aktuella Semifinalen tillfrågats. Om inget av dessa önskar delta, tillfrågas i tur och ordning, utifrån bäst VP-genomsnitt, övriga semifinalers treor, därefter – utifrån samma princip – fyror. Om inte heller något av dessa önskar delta, spelas DM Lag Final med färre antal lag.

## EKONOMISK FÖRDELNING AV SEMIFINAL

Semifinalspelet har en egen budget.

Deltagande lag betalar in bordsavgiften (200 kr per lag och rond) till ÖMBF:s bankgiro (5691-1316) senast det datum som framgår av inbjudan till semifinalspelet.

ÖMBF ersätter i efterhand den lokala arrangören för lokalhyra, brickläggning och tävlingsledare enligt gällande ersättningsregelverk inom ÖMBF.

## INSTRUKTION TILL ARRANGÖR AV SEMIFINAL

### Före tävlingsdagen

- Ordna med lokal och nödvändig rekvisita.
- Gemensamma brickor ska spelas i alla Semifinaler. Givfiler (DUP) tas fram av tävlingssekreteraren utsedd person, vilken inte ska delta i tävlingen. Denne person ser till att filerna distribueras till brickläggaren för aktuell Semifinal.

**Brickläggaren får inte delta i tävlingen.**

- Heatets tävlingsledare erhåller också ett antal Ruter-filer, lika många som antalet halvlek. Dessa ska, tillsammans med Bridgemate, användas för resultatregistrering och senare publicering av IMP-över-fältet.
- Planera för tävlingsledare och jury.
- Planera för lunch. Förbered rekommendationer av lunch-restauranger, kontrollera öppettider m.m.
- Observera att speltider inte får avvika med mer än högst 15 minuter jämfört med de centralt fastställda.

Informera deltagande lag i god tid skriftligt om:

- telefonnummer till kontaktperson,
- adress till spellokalen, gärna också telefonnummer,
- förväntad servicegrad, t.ex. att kaffe och smörgås finns att köpa,
- tidsschema, som är centralt fastställt – ska gälla för samtliga semifinaler.

### Tidsschema vid centraldagar

Om inget annat framgår av separat utskick inför centraldagen gäller följande speltider:

Rond 1 10.00-11.15; 11.25-12.40

Rond 2 13.40-14.55; 15.05-16.20

Rond 3 16.30-17.45; 17.50-19.05

### Tävlingsdagen

**Före start:** Utse juryrepresentant ur varje lag.

**Vid halvleks början:** Ange start- och sluttid.

**Före lunch:** Ange när spelet återupptas.

**Vid domslut:** Se rubriken *Domslut*

**Fortlöpande under dagen:** Om spelet äger rum i en lokal med åtkomst till Internet, ska arrangören efter varje avslutad rond (helst efter varje avslutad halvlek) mata in matchresultatet i rapportverktyget på hemsidan för DM Lag.

Följande ska rapporteras:

- resultat i IMP och VP
- Namn och MIDnr på samtliga spelare halvleksvis, även för förlorande lag.  
**Observera** att lag kan byta del av sin uppställning i halvtid!



## Efter tävlingen

För arrangör som *inte* har tillgång till Internet i spellokalen ska resultatrapportering göras till ÖMBF tävlingssekreterare via e-post *omgående* tävlingskvällen.

*Resultatrapport* ska innehålla följande:

- resultat i IMP och VP
- Namn och MIDnr på samtliga spelare matchvis, även för förlorande lag.

**Observera** att lag kan byta del av sin uppställning i halvtid!

## Final

### SPELFORM, ANTAL BRICKOR, SPELTID

Finalen arrangeras som en enkelserie för tio lag och spelas på av ÖMBF fastställda centraldagar, en centraldag med tre ronder, en centralhelg med sex ronder. 20-brickor, gemensamma för samtliga matcher i ronden, fördelade på två halvlek med halvtidsbyte, spelas i varje rond.

De officiella tabellerna med WBF-skalan, 20-0-skalan med decimaler för 20 brickor ska användas. Tabellen finns på se sidan 20.

Ingen carry over från Semifinalen.

Den inledande centraldagen spelas tre ronder, den avslutande centralhelgen spelas tre ronder vardera dagen.

## SM LAG SEMIFINAL

### Allmänt

Antal lag som går vidare till SM Lag Semifinal beror på kvoten mellan antalet lag i dfb och antalet lag i landet. SBF TK avgör var SM-semifinalerna spelas och hur platserna fördelas mellan dfb.

### Val av semifinalort

Platserna i SM Lag Semifinal fördelas genom att lagen i tur och ordning, med början på segrarna i DM Lag Final, väljer semifinalort. Detta val ska göras vid sista centraldagen i DM Lag Final, omedelbart efter att tävlingen är färdigspelad.

ÖMBF tävlingsansvarig tillser att snarast därefter meddela SBF valen. SBF presenterar spelordning och lag på respektive semifinalort, så snart samtliga val i landet är gjorda.

### Avstående från semifinalplats

Om lag kvalificerat till SM Lag Semifinal avstår sin semifinalplats, ska lag på tur i DM-finalen erbjudas platsen. Om antalet tilldelade semifinalplatser inte kan besättas, gäller följande.

Antalet semifinalplatser är till antalet:

1. lika många eller färre än antalet lag i DM-finalen: icke besatta platser återlämnas till SBF;
2. fler än antalet lag i DM-finalen: i DM-semifinalen utslagna lag tillfrågas, i turordning med början på laget med högst genomsnittlig VP-summa, om de önskar besätta platsen. Icke besatta platser återlämnas till SBF.

## Mästarpoäng

I SM Lag Semifinal spelas om 6 guldpoäng i varje match till segrande lag; vid oavgjort delas guldpoängen lika mellan lagen. Spelare erhåller mästarpoäng i proportion till antal spelade halvlek i matchen.

## DOMSLUT

### Kvalheaten

Om inget annat har meddelats av heatansvarig, ska hemmalaget ha en gällande lagbok till hands och ha förvärvat sig om att en licensierad tävlingsledare finns tillgänglig, åtminstone på telefon.

### Första dömande instans - Tävlingsledaren

Om någondera parten önskar överklaga tävlingsledarens domslut, ansvarar tävlingsledaren för att all fakta skrivs ned och att ärendet snarast möjligt överlämnas till juryn. Glöm inte att ta med kortsits, budgivning, spelförlopp, anledning till att tävlingsledaren tillkallats, dennes domslut, anledning till överklagandet, andra sidans synpunkter samt namn på samtliga inblandade parter – även tävlingsledaren. Använd gärna SBFs blankett *Överklagande till Lagkommissionen*.

### Andra dömande instans - Juryn

Vid behov anlitas ÖMBF TK som jury. I den mån någon i denna kan anses jävig, kompletteras juryn med annan medlem i ÖMBF.

### Tredje dömande instans - Lagkommissionen

Juryns beslut kan överklagas till SBF Lagkommission, vars beslut är slutgiltigt och prejudicerande.

## DM Lag Semifinal

### Första dömande instans - Tävlingsledaren

I första hand används icke-spelande licensierad tävlingsledare.

I andra hand tre licensierade spelande tävlingsledare ur olika lag jämte en icke-spelande spelledare, vilken ansvarar för det administrativa under tävlingen (t.ex. dela ut brickor, rapportera resultat m.m.).

I tredje hand hjälper ÖMBF tävlingsansvariga till med att upprätta en telefonkontakt med en licensierad tävlingsledare. Denna kontakt kan utnyttjas då ingen annan ojävig tävlingsledare finns att tillgå.

### Andra dömande instans - Juryn

Varje lag utser en representant att kunna ingå i juryn. Vid behov används en jury bestående av representanter ur icke inblandade lag, dock inte ur samma lag som en eventuellt spelande tävlingsledare.

### Tredje dömande instans - Lagkommissionen

Juryns beslut kan överklagas till SBF Lagkommission, vars beslut är slutgiltigt och prejudicerande.

## DM Lag Final

### Första dömande instans - Tävlingsledaren

I DM Lag final ska icke-spelande licensierad tävlingsledare finnas i lokalen.

### Andra och tredje dömande instans

Se DM Lag Semifinal.

## Walk Over (W.O.)

ÖMBF TK förbehåller sig rätten att avgöra om *force majeure* föreligger och endast ÖMBF TK kan utdöma W.O.

Lag som lämnat W.O i fler än en (1) match i aktuell etapp utesluts. Samtliga lagets resultat i den aktuella etappen stryks och hela serien räknas om, som om laget aldrig deltagit i den. Mästarpoäng i spelade matcher delas dock ut utifrån resultatet i dessa.

Om W.O. föreligger gäller följande för 20-0-skalan:

Det lag (A) som lämnar W.O. får VP 0-20 med IMP = minimum för aktuellt antal brickor.

Det andra laget (B) får VP enligt det bästa av följande tre alternativ - avrunda alltid decimaler uppåt till närmaste heltal. IMP = minimum för aktuellt resultat.

1. Sitt snitt i övriga spelade matcher; beräknas efter seriens slut.
2. 12.00 VP.
3. Snittet av vad de lag, som mött A fått i dessa möten - beräknas efter seriens slut.

Inga mästarpoäng utdelas vid W.O.

## Otillåten reserv

Sista tidpunkt för att protestera mot otillåten reserv är den 21 mars 2022 inför SM Semifinaldeltagande och den 9 maj 2022 inför SM Finaldeltagande.

Lag som ertappas med att ha haft spelare som inte erlagt medlemsavgift bestraffas med 5 VP per match i sådan där den felande spelat ena eller båda halvlekarna. Om medlemsavgiften inte kommit SBF tillhanda, på sätt som SBF/dfb bestämmer, senast 14 dagar från det att förseelsen först begicks, diskvalificeras laget och dess resultat i redan spelade matcher stryks.

Lag som ertappas med att ha haft spelare som tidigare deltagit i annat lag, i samma eller annat Dfb, under innevarande säsong, diskvalificeras och dess resultat i redan spelade matcher stryks. Detta gäller för att säkerställa att inte tredje part skadas.

I de fall ett lag diskvalificeras, återbetalas ej start- och bordsavgifter. Mästarpoäng för spelade matcher delas dock ut efter spelat matchresultat, men ej till laget som haft otillåten spelare.

## Sen ankomst

Lagen har ett ansvar att inställa sig till spel i tid. Dispens kan sökas hos ÖMBF TK.

Ett försenat lag förlorar 1 VP per påbörjad femminutersperiod upp till 30 minuter. Längre behöver inte motståndarna vänta men om TL bedömer det möjligt, ska matchen ändå genomföras och eventuell korrigerings utdöms av ÖMBF TK. Se även rubriken *Walk Over*.

## 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, ska det ena eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen. Skalan nedan anger bestraffningen *per försenat bord*:

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 ÖMBF TK, som även kan bedöma matchen som förlorad. ÖMBF TK kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen.

## 20-0-skalan

Den av WBF fastställda 20-0-skalan med decimaler ska användas. Skalor för några av de vanligaste brickantalens finns nedan. Skalor för samtliga brickantal finns på <http://www.ebu.co.uk/laws-and-ethics/vp-scales>

Antal brickor	8	10	12	14	16	20	24
IMP-diff							
0	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
1	10.44	10.39	10.36	10.33	10.31	10.28	10.25
2	10.86	10.77	10.71	10.66	10.61	10.55	10.50
3	11.27	11.14	11.05	10.97	10.91	10.82	10.75
4	11.67	11.50	11.38	11.28	11.20	11.08	10.99
5	12.05	11.85	11.70	11.58	11.48	11.34	11.23
6	12.42	12.18	12.01	11.87	11.76	11.59	11.46
7	12.77	12.51	12.31	12.16	12.03	11.83	11.68
8	13.12	12.83	12.61	12.44	12.29	12.07	11.90
9	13.45	13.14	12.90	12.71	12.55	12.30	12.12
10	13.78	13.43	13.18	12.97	12.80	12.53	12.33
11	14.09	13.72	13.45	13.23	13.04	12.76	12.54
12	14.39	14.00	13.71	13.48	13.28	12.98	12.75
13	14.68	14.28	13.97	13.72	13.52	13.20	12.95
14	14.96	14.54	14.22	13.96	13.75	13.41	13.15
15	15.23	14.80	14.46	14.19	13.97	13.61	13.34
16	15.50	15.05	14.70	14.42	14.18	13.81	13.53
17	15.75	15.29	14.93	14.64	14.39	14.01	13.72
18	16.00	15.52	15.15	14.85	14.60	14.20	13.90
19	16.23	15.75	15.37	15.06	14.80	14.39	14.08
20	16.46	15.97	15.58	15.26	15.00	14.58	14.26
21	16.68	16.18	15.79	15.46	15.19	14.76	14.43
22	16.90	16.39	15.99	15.66	15.38	14.94	14.60
23	17.11	16.59	16.18	15.85	15.56	15.11	14.76
24	17.31	16.78	16.37	16.03	15.74	15.28	14.92
25	17.50	16.97	16.55	16.21	15.92	15.45	15.08
26	17.69	17.16	16.73	16.38	16.09	15.61	15.24
27	17.87	17.34	16.91	16.55	16.26	15.77	15.39
28	18.04	17.51	17.08	16.72	16.42	15.93	15.54
29	18.21	17.68	17.24	16.88	16.58	16.08	15.69
30	18.37	17.84	17.40	17.04	16.73	16.23	15.83
31	18.53	18.00	17.56	17.19	16.88	16.38	15.97
32	18.68	18.15	17.71	17.34	17.03	16.52	16.11
33	18.83	18.30	17.86	17.49	17.17	16.66	16.25
34	18.97	18.44	18.00	17.63	17.31	16.80	16.38
35	19.11	18.58	18.14	17.77	17.45	16.93	16.51
36	19.24	18.71	18.28	17.91	17.59	17.06	16.64
37	19.37	18.84	18.41	18.04	17.72	17.19	16.77
38	19.50	18.97	18.54	18.17	17.85	17.32	16.89
39	19.62	19.10	18.66	18.29	17.97	17.44	17.01
40	19.74	19.22	18.78	18.41	18.09	17.56	17.13
41	19.85	19.33	18.90	18.53	18.21	17.68	17.25
42	19.95	19.44	19.02	18.65	18.33	17.79	17.36
43	20.00	19.55	19.13	18.76	18.44	17.90	17.47
44		19.66	19.24	18.87	18.55	18.01	17.58
45		19.76	19.34	18.98	18.66	18.12	17.69
46		19.86	19.44	19.08	18.77	18.23	17.79
47		19.96	19.54	19.18	18.87	18.33	17.89
48		20.00	19.64	19.28	18.97	18.43	17.99
49			19.74	19.38	19.07	18.53	18.09
50			19.83	19.47	19.16	18.63	18.19
51			19.92	19.56	19.25	18.73	18.29
52			20.00	19.65	19.34	18.82	18.38
53				19.74	19.43	18.91	18.47
54				19.83	19.52	19.00	18.56
55				19.91	19.61	19.09	18.65
56				19.99	19.69	19.17	18.74
57				20.00	19.77	19.25	18.82
58					19.85	19.33	18.90
59					19.93	19.41	18.98
60					20.00	19.49	19.06
61						19.57	19.14
62						19.65	19.22
63						19.72	19.30
64						19.79	19.37
65						19.86	19.44
66						19.93	19.51
67						19.99	19.58
68						20.00	19.65
69							19.72
70							19.79
71							19.85
72							19.91
73							19.97
74							20.00

*Exempel:*

I en 8-brickorsmatch vinner lag A med 11 imp över lag B. Lag A erhåller då 14.09 VP och lag B 5.91 VP.

I en 8-brickorsmatch vinner lag A med 47 imp över lag B. Lag A erhåller då 20.00 VP och lag B 0.00 VP.

I en 24-brickorsmatch vinner lag A med 17 imp över lag B. Lag A erhåller då 13.72 VP och lag B 6.28 VP.

Vid VP på **orange bakgrund** delar de båda lagen på tilldelade mästarpoäng.

# Regler för öppningsbud och deklARATIONER

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, singelton = 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** I önskad utsträckning förbjuda prickade öppningsbud.  
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 guld tävling 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 deklaraþion

---

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

#### 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. Systemdeklaraþioner 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 systemdeklaraþionen 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 systemdeklaraþionen 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 Svenska Bridgeförbundets 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>	Man skall göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en <b>uttömmande förklaring</b> av ett buds innebörd. <b>Slutsatser</b> som kan dras av budsekvensen skall ingå i förklaringen. <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.
<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>	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 utarbета försvar mot dessa bud.
<b>Prickar</b>	<p>Antalet prickar ett onaturligt bud belastas med relateras till hur svårt och arbetsamt det är att utarbета 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>	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.
<b>Förbud</b>	Inga bud är förbjudna så länge arrangörerna följer rekommendationerna i dessa regler.

### 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 tilläggsregler 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 udda 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 1hō = 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).