

TÄVLINGSBESTÄMMELSER

RIKSMÄSTERSKAP BBO

VETERAN LAG

24-25 oktober 2020

Innehållsförteckning

FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING .2

ATT DELTA I RIKSMÄSTERSKAP BBO VETERAN

LAG 20203

Anmälan och startavgift	3
Lag.....	3
Användarkonto och användarnamn på BBO	3
Informationsflöde	3
Etik och integritet.....	3
Rapportera resultat	4
Publicering av resultat och matchordning för kommande ronder	4
Tävlingsupplägg	4
Anordna match	5
Seating Rights.....	5

Systemdeklarationer.....	5
Spelförloppet på BBO	5
System, alert och STOP	5
Anspråk	6
Tempovariation.....	6
Uppkoppling	6
No Show och urkoppling.....	6
Särskiljning	7
Walk Over.....	7
Mästarpoäng	7
Medaljer	7
Exempel på bud att alertera i tillägg till alerteringsreglerna.....	7
Exempel på Pre-Alerts.....	8

Förändringar sedan första publicering

Förändringar i dokumentet sedan första publicering är skrivna i **röd text** .

Att delta i Riksmästerskap BBO Veteran Lag 2020

Riksmästerskapet (RM) för Veteran Lag på BBO äger rum 24-25 oktober 2020.

Om färre än 20 lag anmält sig vid anmälningstidens utgång, kommer RM att avlysas.

ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

Anmälan görs via mejl till SBF kansli, kansliet@svensksbridge.se senast den 16 oktober 2020.

Startavgiften 1.000 kr/lag ska vara SBF tillhanda på bankgiro 373-3482 senast den 21 oktober 2020. Uppge lagnamnet samt kaptenens MIDnr som referens.

Vid anmälan ska för samtliga lagets spelare deras MIDnr samt användarnamn (s k "nick") på BBO uppges.

Laget anses anmält först när startavgiften är erlagd.

LAG

Lag får bestå av 4-6 spelare och samtliga ska vara medlem i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet (SBF).

Medlemsavgift ska ha erlagts för verksamhetsåret 2020/2021 innan RM startar. Det är spelarens eget ansvar att försäkra sig om att medlemsavgift är erlagd i laga tid.

För utländska medborgare som önskar delta i RM, gäller samma regler som för SM-tävlingar.

ANVÄNDARKONTO OCH ANVÄNDARNAMN PÅ BBO

Alla spelare i laget ska ha ett användarkonto och användarnamn (s k "nick") på BBO innan anmälan sker.

Instruktioner hur man sätter upp användarkonto finns på SBFs hemsida.

INFORMATIONSFLODE

Information om RM kommer kontinuerligt att delges via Förbundets hemsida samt via mejl. Information delgiven via mejl anses vara mottagen när utskick gjorts. Det är således väsentligt att lagets kapten har en aktiv mejladress, dagligen läser av sin mejl och håller sig à jour med information som finns publicerad på hemsidan.

Specifikt under tävlingsdagarna

Lagkaptener är skyldiga att under tävlingen kontrollera sin mejlbox åtminstone en gång i halvtimmen, då tävlingsledningen kan vara i behov av att komma i kontakt med kaptenen, t ex för att bringa klarhet i ett matchresultat.

ETIK OCH INTEGRITET

Spel online förutsätter hög grad av ärlighet och integritet i enlighet med Lag 73 i *Lagar för tävlingsbridge 2017*. Spelare som anmäler sig till deltagande i RM förbinder sig därför med automatik att tillämpa ett etiskt korrekt uppförande och hög integritet.

Spelare

- inom ett par/lag får under tävlingen inte vara i kontakt med varandra på något sätt (varken fysiskt, via telefon, elektroniskt etc),
- förutsätts under tävlingen inte ta del av systemdokumentation eller liknande hjälpmedel över det egna systemet/metoderna,

- som kopplas bort från BBO medan spelet vid det aktuella bordet pågår, får kontaktas av partnern eller (vid lagtävling även) av lagets kapten via telefon, men endast för att reda ut skälet till bortkopplingen och möjlighet/hjälp till lösning och eventuellt behov av ersättare.

Betydande tempovariationer samt kommentarer (via chatt till hela bordet) utgör otillåten information, vilket den felande sidan noga måste undvika att dra fördel av. Lag 16B och Lag 73C gäller.

Det kan finnas skäl till varför pauser uppstår vid online-spel, t ex dålig internetuppkoppling, men tävlingsledaren äger rätt att fastställa att en betydande tempovariation ändå är otillåten information och handla därefter.

Trivselreglerna i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet* och vad som förskrivs i Lag 74 gäller även vid online-tävlingar och kan medföra disciplinära bestraffningar i enlighet med Lag 91

Allvarligare brott mot vad som nämns under denna rubrik kommer att leda till anmälan till Disciplinnämnden.

RAPPORTERA RESULTAT

Resultat i matchen är det som anges på BBO efter avslutad match.

Inrapportering av resultat kommer att ske på sätt som framgår av senare separat informationsutskick till lagkaptenerna. Av detta informationsutskick framgår också vad som gäller ifall inrapportering inte sker i tid.

PUBLICERING AV RESULTAT OCH MATCHORDNING FÖR KOMMANDE RONDER

Publicering av såväl resultat för spelade ronder som matchordning för kommande ronder, kommer att ske på SBF:s hemsida enligt senare separat informationsutskick till lagkaptenerna.

TÄVLINGSUPPLÄGG

RM BBO Veteran Lag 2020 spelas som Gröna Hissen, med de två första ronderna lottade. Det totala antalet ronder beror på antalet deltagande lag. Vid 20-30 lag spelas elva 10-brickorsronder; vid 31+ lag fjorton 8-brickorsronder – i båda fallen utan halvtidsbyte.

Speltiden vid 10-brickorsronder är 80 min, vid 8-brickorsronder 65 min.

Lördagen den 24 oktober

	8 br	10 br
Rond 1	09.00-10.05	09.00-10.20
Rond 2	10.15-11.20	10.30-11.50
Rond 3	11.30-12.35	12.00-13.20
Rond 4	13.15-14.20	14.00-15.20
Rond 5	14.30-15.35	15.30-16.50
Rond 6	15.45-16.50	17.00-18.20
Rond 7	17.00-18.05	–

Söndagen den 25 oktober

	8 br	10 br
Rond 7	–	09.00-10.20
Rond 8	09.00-10.05	10.30-11.50
Rond 9	10.15-11.20	12.00-13.20
Rond 10	11.30-12.35	14.00-15.20
Rond 11	13.15-14.20	15.30-16.50
Rond 12	14.30-15.35	–
Rond 13	15.45-16.50	–
Rond 14	17.00-18.05	–

ANORDNA MATCH

SBF kommer dessvärre inte att kunna garantera fullödlig teknisk support inför eller under matcherna.

Det lag som nämns först i matchordning i varje rond är *hemmalag*, det andra laget *bortalag*,

Lagkaptenen för hemmalaget ansvarar för att match läggs upp på BBO.

Att lägga upp match på BBO är relativt okomplicerat och beskrivs i manualen:

<https://www.svenskbridge.se/bbo-lag/instruktioner-spelare>

- Funktionen *Ångra* ska inte aktiveras.
- Funktionen *Barometer* ska inte aktiveras.
- Funktionen *Tillåt åskådare* ("bakspelare") ska inte aktiveras.

SEATING RIGHTS

I samband med skapandet av match, placerar hemmalagets kapten ut motståndarlagets angivna parkombinationer och därefter sina egna.

SYSTEMDEKLARATIONER

Samtliga lag måste skicka in sina parkombinationers systemdeklarationer för publicering på minisajten för RM BBO Veteran Lag 2020, senast den 17 oktober.

Deklarationerna skickas till:

kansliet@svenskbridge.se.

Systemdeklarationer ska vara ifyllda på svenska.

Lagkaptenerna kommer tillhandahållas via mejl elektroniskt ifyllningsbara systemdeklarationer:

- svensk version av WBF-formuläret, och
- SBF:s deklarationskort.

Det är tillåtet för deltagarna att ha egentillverkat deklarationskort, förutsatt att det i huvudsak inte skiljer sig från något av de officiella.

SPELFÖRLOPPET PÅ BBO

I det följande görs ett försök att sammanfatta det mest väsentliga kring själva spelförloppet på BBO.

System, alert och STOP

Nyckelord är *hjälp* *samhet*.

SBF:s regler för tillåtna system tillämpas.

SBF:s alerteringsregler gäller, men då man endast alerterar sina egna bud (något partnern inte kan se) och därmed otillåten information till partnern inte förekommer, uppmuntras till att alertera även annat som upplevs som hjälpsamt att upplysa motståndarna om. Exempel på sådant, som alltså inte är obligatoriskt, finns på sidan 7.

"Pre-Alert" gäller i alla matcher. Det innebär att man innan matchen börjar, i korthet via chattfunktionen upplyser motståndarna om grundsystem och huvudsakliga avvikelser. Exempel på *Pre-Alert* ges finns på sidan 8.

Man ber, via chattfunktionen, endast spelaren som avgav budet (eller det spelade kortet) att förklara sitt bud (eller sina ut- och/eller påspelmetoder), inte till hela bordet. På så sätt minskas risken för att man får felaktiga förklaringar samt spridande av otillåten information.

STOP tillämpas i en något annorlunda utformning än vid live-spel.

Obligatorisk tankepaus (ca 8-10 sek):

- efter motpartens hoppande bud;
- i konkurrensbudgivning, även utan hopp, på tretricksnivån och däröver.

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 givet, 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 det fall någon av motståndarna ifrågasätter anspråket (d v s inte godkänner det), måste tävlingsledaren omgående tillkallas.

Om anspråket inte godkänns av båda motståndarna och

- de anser att den som gjorde anspråket kan ha dragit fördel av att tillåtas spela vidare, ska tävlingsledaren omedelbart tillkallas, varvid Lag 68D2a och Lag 70 tillämpas;
- de väljer att låta given spelas klart istället för att omedelbart tillkalla tävlingsledaren, gäller det resultat som uppnåtts efter avslutat spel. Lag 68D2b tillämpas.

Tempovariation

En längre tempovariation kan bero såväl på att spelaren tänker som att denne har blivit bortkopplad. Toleransen för vad som är en tempovariation blir därför något större på BBO än vid live-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 OCH URKOPPLING

Om lag, till del eller i sin helhet, inte är uppkopplade vid halvlekens början, är det lagkaptenens för det närvarande laget skyldighet att telefonledes kontakta motståndarlagets kapten för att reda ut vad som inträffat.

Det förutsätts att man visar rimlig tolerans till tidsåtgång för att spelare med uppkopplingsproblem söker lösningar.

När spelare kopplas bort under en redan startad halvlek:

- invänta möjlig återuppkoppling av spelaren ifråga, eftersom frånvaron ofta är tillfällig,
- kan spelarens partner ringa till den bortkopplade spelaren för att höra efter vad som är problemet och för att få dennes bedömning om huruvida en återuppkoppling verkar vara möjlig.

När spelare som kopplats bort under en redan startad match misslyckas med att koppla upp sig på nytt:

- matchen avbryts, ersättare får inte sättas in,
- vid tillfället för avbrottet måste det finnas jämförelse med andra bordet på minst 75 % av det antal brickor som matchen omfattar (således sex brickor vid 8-brickorsmatch, åtta brickor vid 10-brickorsmatch), i annat fall anses motståndarlaget ha vunnit matchen, varvid samma bestämmelser som vid walk over tillämpas,
- i det fall det finns jämförelse med andra bordet på minst 75 % av det antal brickor som matchen omfattar, tillämpas *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2020/2021*.

SÄRSKILJNING

Särskiljning, då så behövs, sker via s k *Swiss Points* (SP). Ett lags SP beräknas som summan VP för samtliga de lag man mött. Lag som slutat på exakt samma VP, särskiljs på så sätt att laget med högre SP placeras före lag med lägre SP.

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

WALK OVER

Walk over kan endast utdömas av tävlingsledaren, inte av spelarna själva. Reglerna för walk over är desamma som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2020/2021*.

Lag som tilldömts att förlora på walk over i två ronder, utesluts helt. Samtliga lagets resultat stryks och tävlingen räknas om, som om laget aldrig deltagit. Mästarpoäng i redan spelade matcher delas dock ut utifrån resultatet i dessa.

MÄSTARPOÄNG

I varje match tävlas om 2 gp till vinnande lag (VP > 13.00) att fördela inom laget (0,5 gp/spelare).

Vid oavgjord match erhåller vardera laget 1 gp att fördela inom laget (0,25 gp/spelare).

MEDALJER

Segrarna: Guld
Andra plats: Silver
Tredje plats: Brons

För att vara berättigad till medalj, krävs att spelaren spelat minst:

- fyra ronder (vid 10-brickorsronder),
- fem ronder (vid 8-brickorsronder).

EXEMPEL PÅ BUD ATT ALERTERA I TILLÄGG TILL ALERTERINGSREGLERNA

Exempel på bud som man kan tänkas (själv-) alertera i tillägg till SBF:s alerteringsregler:

- Bud över 3NT.
- Dubblingar och redubblingar med särskild betydelse (t ex: D som visar en viss färg eller är helt konventionell, exempelvis D mot 1NT som visar enfärgshand).

EXEMPEL PÅ PRE-ALERTS

En Pre-Alert är inget försök till att vara fullständig beträffande parets system, och fråntar heller inte på något sätt ansvaret att alertera sina egna bud.

Pre-Alert ska ge motståndarna en snabb inblick i *vilken sorts system man spelar*.

Nedan följer några exempel på Pre-Alerts.

- *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 en obalanserad hand, 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.*