

Tävlingsbestämmelser

Bridgefestivalen 2021 – online

30 juli – 7 augusti 2021

(Senast uppdaterad: 2021-07-29)

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<i>FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING</i>	
2021-07-01.....	3
SPEL ONLINE	4
Generellt oavsett plattform.....	4
<i>Etik, integritet och kommunikation.....</i>	4
<i>Pre-alert och deklarationsplikt.....</i>	4
Exempel på Pre-alert.....	4
<i>Alertering</i>	4
<i>Förklaringar.....</i>	5
<i>Ångra bud eller spelat kort.....</i>	5
<i>Anspråk.....</i>	5
<i>Ersättare</i>	5
<i>Tävlingsledare.....</i>	6
Spel på plattformen RealBridge.....	6
<i>Utrustning</i>	6
<i>Virtuella skärmar.....</i>	6
Spel på plattformen BBO	7
<i>Användarkonto</i>	7
<i>No Show och urkoppling</i>	7
CHAIRMAN'S CUP.....	7
Att delta.....	7
Begränsad rätt att komplettera lag sedan tävlingen har startat	7
Anmälan	7
Startavgifter.....	8
Tävlingsupplägg	8
Speltider	8
Alertering, systemregler och systemdeklarationer	8
<i>Alertering</i>	8
<i>Systemregler</i>	9
<i>Systemdeklarationer</i>	9
Distriktslag – deltagande	9
Distriktslag – priser	9
Dag-för-dag.....	10
<i>Lördag 31 juli–söndag 1 augusti.....</i>	10
<i>Måndag 2 augusti–torsdag 5 augusti.....</i>	10
Vid 90 eller fler kvalande lag	10
Måndag 2 augusti	10
Tisdag 3 augusti	10
Onsdag 4 augusti	10
Torsdag 5 augusti	10
Vid 40-89 kvalande lag	10
Måndag 2 augusti	10
Tisdag 3 augusti	10
Onsdag 4 augusti.....	10
Torsdag 5 augusti.....	10
Vid 17-39 kvalande lag.....	11
Måndag 2 augusti	11
Tisdag 3 augusti	11
Onsdag 4 augusti.....	11
Torsdag 5 augusti.....	11
Väljande lag som inte är närvarande under valproceduren.....	11
Val av motståndare	11
<i>Generellt</i>	11
<i>CC64, CC32 och CC16.....</i>	11
<i>CC Kvartsfinal.....</i>	11
<i>CC Semifinal.....</i>	12
Generellt vid avstående av plats	12
Seating Rights (SR) och line-up.....	12
<i>Gröna Hissen.....</i>	12
<i>Knock out-fasen (KO).....</i>	12
Definition av hemma- och bortalag	12
Matcher över 32 brickor	12
Matcher över 48 brickor	12
Matcher över 64 brickor	12
Särskiljning	12
<i>Gröna Hissen.....</i>	12
<i>Knock Out (KO)</i>	12
<i>Utse 5:e/6:e-pristagare</i>	12
Resultatrapportering.....	12
Vandringspriset	13
Sen ankomst.....	13
Långsamt spel	13
Rätt att begära domslut	13
Överklaganden	13
<i>Domslut</i>	13
<i>Begäran om granskning av domslut.....</i>	14
För kvalet (Gröna Hissen)	14
För KO-stegen	14
Trivsel och disciplin	15
Alkohol	15
<i>Definitioner.....</i>	15
<i>Policy</i>	15
Mästarpoäng.....	15

SIDOTÄVLINGAR	16
Att delta i sidotävlingar	16
Anmälan	16
Systemregler.....	16
Startavgifter.....	16
Spelform, resultatrapport, pauser	16
Rondtider, tidsöverdrag m m	16
Överklaganden	17
<i>Domslut</i>	17
<i>Begäran om granskning av domslut</i>	17
<i>Överklagande av granskningen</i>	18
Slutresultat	18
<i>Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid</i>	18
Alkohol, Trivsel och disciplin.....	18
Bilaga 1, SBF:s alerteringsregler.....	18
<i>Allmänt</i>	18
<i>Hur man alerterar</i>	18
<i>Vilka bud ska alerteras?</i>	19
<i>Vilka bud ska aldrig alerteras?</i>	19
<i>Spel med skärmar</i>	19
Definition av artificiella bud	19
Öppningsbud	20
Efter 1NT	21
Naturliga bud.....	21
Sangsvar	22
Färgsvar	23
Bilaga 2 – SBF:s regler för öppningsbud och	
deklarationer	24
1. Vilka tävlingar reglerna omfattar.....	24

2. Prickning av och förbud mot öppningsbud	24
2.1 <i>Översikt</i>	24
2.2 <i>Grundläggande definitioner</i>	25
2.3 <i>Vilka bud regleras?</i>	26
2.4 <i>Tävlings- och systemnivåer</i>	26
2.5 <i>Prickning</i>	27
2.5.1 <i>Onaturliga färgbud</i>	28
2.5.2 <i>Onaturliga sangbud</i>	28
2.5.3 <i>Takregler</i>	28
3. Övriga regler.....	29
3.1 <i>Tvingande</i>	29
3.2 <i>Skyldighet för arrangör</i>	29
3.3 <i>Upplysningsskyldighet på deklaration</i>	29
3.4 <i>Särskild upplysningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud</i>	29
3.5 <i>Övriga skyldigheter för par med A-system</i>	30
3.6 <i>Påföljder för par</i>	31
3.7 <i>Deklarationer och förklaringar</i>	32
3.8 <i>Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder</i>	32
4. Tolkningshjälp och exempel	33
4.1 <i>Syfte</i>	33
4.2 <i>Rätten att ändra reglerna</i>	34
4.3 <i>Buden pass, dubbelt och redubbelt</i>	35
4.4 <i>Exempel på prickade bud</i>	36
4.5 <i>Mer om pekarbud</i>	37
4.6 <i>Visad styrka</i>	38
4.7 <i>Naturliga sangbud</i>	38

FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING 2021-07-01

Datum	Åtgärd
2021-07-21	Sid 9; högerspalten, tidpunkt att senast skicka in sina system-deklarationer. Sid 12; högerspalten, särskiljning till 5:e/6:e plats i Chairman's Cup.

Datum	Åtgärd
2021-07-29	Sid 12; högerspalten, resultat-rapportering CC. Sid 17; Swedish Open Junior Pairs.

SPEL ONLINE

Generellt oavsett plattform

Etik, integritet och kommunikation

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

Också betydande tempovariationer kan utgöra otillåten information, vilket den felande sidan nog måste undvika att dra fördel av. Lag 16B och 73C gäller.

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

Spelare förutsätts att under tävlingen inte ta del av systemdeklaration eller liknande hjälpmedel över det egna systemet/metoderna.

Spelare som kopplas bort från spelplattformen medan spelet vid det aktuella bordet pågår, får kontaktas av partnern, men endast för att reda ut skälet till bortkopplingen och möjlighet/hjälp till lösning och eventuellt behov av ersättare (i vilket fall TL alltid ska tillkallas).

Pre-alert och deklarationsplikt

Pre-alert är obligatoriskt i alla onlinetävlingar i vilka det spelas om svenska mästarpoäng.

Pre-alert innebär att man, varje gång man möter nya motståndare, i korthet via chattfunktionen till hela bordet, upplyser dem om vilket grundsystem man spelar och huvudsakliga avvikelser – se exempel i spalten bredvid.

Beträffande alertering, systemregler och systemdeklarationer i Chairman's Cup – se sid 8-9.

Exempel på Pre-alert

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.

Alertering

S k *självalert* 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 skriva förklaringen i rutan som finns under budlådan och först därefter klicka 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 i efterhand skriva in förklaring till budet.

Beträffande alertering, systemregler och systemdeklarationer i Chairman's Cup – se sid 8-9.

Förklaringar

Oberoende om budet är alerterat eller ej, kan motståndare be om förklaring. Det görs genom 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 man ska inte fråga sin skärmkamrat om vad dennes partners bud betyder. Råkar man göra det 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 ifall ett missklick har inträffat.

Om det passas runt, och ett av passen var ett 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. För att minimera risken för oavsiktligt spelade kort genom missklick, rekommenderas spelare att ställa in sin spelplattform så, att man måste dubbelklicka på sitt valda kort för att det ska bli spelat.

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.

Ex: *Jag drar först ut trumfen.*

Anspråk måste godkännas av båda motståndarna för att vara giltigt. Ifall anspråket ifrågasätts, d.v.s. inte godkänns, måste given spelas klart eller tävlingsledaren omedelbart tillkallas.

Om anspråket ifrågasätts gäller följande:

- Om någon tillkallar tävlingsledaren, tillämpar denne Lag 68D2a och Lag 70;
- Om ingen tillkallar TL ska given först spelas klart. Observera att den sida som inte gjorde anspråket, ser alla kort i fortsättningen av den aktuella given. Resultat 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.

Ersättare

Spelare kan bytas ut mot en ersättare endast på initiativ av tävlingsledaren.

Brickresultat som erhållits av ett par där en eller båda spelarna har ersatts gäller för såväl detta par som för deras motståndare. Undantag utgör det fall då ett par spelat färre än 60 % av antalet brickor som tävlingen omfattar, då gäller vad som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

För att komma ifråga för svenska mästarpoäng, måste spelaren ha spelat minst 50 % av antalet brickor som tävlingen omfattar. Om fler än två spelare i paret spelat exakt 50 % av de brickor som tävlingen omfattar, erhåller den eller de spelare som spelat de inledande 50 % brickorna samtliga mästarpoäng, medan ersättaren/ersättarna inte tilldelas några.

Tävlingsledare

Alla tävlingar under Bridgefestivalen online är försedda med tävlingsledare.

Flertalet mekaniska fel som tävlingsledare har att hantera vid livespel, kan inte åstadkommas online; t ex förhindrar spelplattformarna utspel från fel hand, otillräckligt kontraktsbud, bud utom tur och revoke.

Emellertid är det nödvändigt att tillkalla tävlingsledaren när:

- en spelare inte svarar på en till denne via privatchatten ställd fråga,
- spelet blir "fruset" på något sätt,
- det finns misstanke om utebliven eller felaktig alert,
- det råder tvist om ett anspråk/avstående,
- spelare vid bordet inte uppträder i enlighet med trivselreglerna och Lag 74,
- det finns misstanke om utnyttjande av otillåten information,
- det finns misstanke om att motståndarna utbyter information på otillåtet sätt.

När tävlingsledare är tillkallad måste budgivningen eller spelet, beroende på vilket som är tillämpligt, pausas helt till dess tävlingsledaren beslutat om åtgärd.

Anklaga aldrig motståndare för fusk öppet vid bordet (eller via privatchatten till denne/dessa). Korrekt tillvägagångssätt är att tillkalla tävlingsledaren och i privatchatt till denne berätta, om upplevelser, iakttagelser och misstankar. Tävlingsledaren har skyldighet att hantera sådana ärenden och någon form av återkoppling till spelaren som tillkallat ska kunna förväntas.

Spel på plattformen RealBridge

Utrustning

RealBridge använder kamera och mikrofon som kommunikationsmedel mellan spelare.

Spelarna måste testa sin utrustning i förväg via denna länk:

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

Observera att dator fungerar bäst, även större Ipad går bra, men mobiltelefon inte fungerar alls.

Eftersom det kan finnas spelare som ännu ej besökt denna *RealBridge*-plattformen, erbjuds ett antal tillfällen för "prova-på". För mera information, se SBF:s hemsida.

Det förutsätts att samtliga spelare använder kamera och mikrofon. Under tävlingen ska spelare som har problem med sin kamera och/eller mikrofon, informera tävlingsledaren om problemet.

Virtuella skärmar

De tävlingar under Bridgefestivalen online som spelas på RealBridge, spelas med "virtuella" skärmar.

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

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

Spel på plattformen BBO

Användarkonto

För att kunna spela på BBO krävs att spelaren har ett användarkonto och ett användarnamn (s k "nick") registrerat hos BBO.

Registrering av användarkonto görs på BBO, www.bridgebase.com, och är helt gratis.

Vid deltagande i tävlingar om svenska mästarpoäng är det obligatoriskt att uppe sitt för- och efternamn i sin BBO-profil, liksom sitt medlemsnummer (MID) i SBF.

Spelare får endast använda ett och samma användarnamn ("nick") vid allt deltagande i av SBF (eller dess dbf/klubbar) arrangerade tävlingar. Skulle, av tekniska skäl, det bli nödvändigt att byta användarnamn, måste det nya därefter användas konsekvent.

No Show och urkoppling

Par som inte är online på BBO när tävlingen startar, kommer inte att kunna delta i denna även om de är registrerade att spela.

Spelare som inte är närvarande/svarar, kan komma att ersättas – se rubrik *Ersättare* på sidan 5 – och kan av tävlingsledaren tillåtas att återuppta spelet vid sin återkomst.

CHAIRMAN'S CUP

Tävlingen, som spelas inom ramen för Bridgefestivalen online på spelplattformen RealBridge, sponsras av Svenska Bridgeförbundets (SBF) tidigare ordförande, Mats Qviberg, därav namnet.

Att delta

Chairman's Cup (fortsättningsvis benämnd CC) är en lagtävling för maximalt sex (6) spelare per lag, öppen för spelare som

1. erlagt medlemsavgift för 2020/2021 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

Spelare kan inte delta i fler lag än ett, och anses vara medlem i laget först när vederbörande *spelat* minst en match för laget.

Begränsad rätt att komplettera lag sedan tävlingen har startat

När CC går in i den del av knock out-fasen där val av motståndarlag ska göras, ska varje lags besättning vara känd. Det är således tillåtet att komplettera sitt lag med fler spelare, upp till maximala sex, sedan tävlingen startat, men bara om det görs innan valproceduren till *Kvartsfinalerna* startar.

Anmälan

Sista anmälningsdag är fredagen den 30 juli 2021, kl 20.00.

Startavgifter

Startavgiften är 2 800 SEK/lag och omfattar allt spel i CC. Den ska finnas registrerad hos SBF senast fredagen den 30 juli 2021, via bankgiro 373-3482 eller Swish 123 308 70 87.

Lag vars startavgift finns registrerad hos SBF senast onsdagen den 28 juli 2021 erhåller 400 kr i rabatt. I lag som innehåller minst fyra juniorer spelar juniorerna gratis, övriga betalar 500 kr/spelare.

Full återbetalning sker vid återbud endast om besked därom är SBF:s kansli tillhanda innan utgången av den 28 juli 2021.

Tävlingsupplägg

CC spelas i två faser; kvalificeringsfasen i form av Gröna Hissen och knock out-fasen i form av knock out-matcher (KO).

Om, i kvalet,

- minst 90 lag deltar, går de 64 främsta vidare till *CC Round of 64*;
- 40-89 lag, deltar går de 32 främsta vidare till *CC Round of 32*;
- 17-39 lag deltar, går de 16 främsta vidare till *CC Round of 16*.

Övriga lag är utslagna ur tävlingen.

Speltider

Lördag 31 juli–torsdag 2 augusti 2021.

Alertering, systemregler och systemdeklARATIONER

Alertering

CC spelas med "virtuella" skärmar och med *self alert*, vilket innebär att man alerterar sina egna bud, inte partnerns. Nedanstående gäller i tillägg till de SBF:s alerteringsregler vid live-spel:

- artificiella bud ska alerteras oavsett tricknivå (d v s även bud högre än 3NT),
- det är obligatoriskt att skriva en förklaring till sitt alerterade bud – vi uppmantrar även till "artighetsförklaringar", t ex ett avgivet sangbuds styrkeintervall,
- artificiella dubblingar och redubblingar ska alerteras. En artificiell (re-)dubbling definieras som ingetdera av nedanstående:
 - upplysning,
 - negativ,
 - straff/häktningsinviderande,
 - poäng/styrkevisande (generellt eller i den dubblade färgen),
 - SOS.

En dubbling som visar min/max, en specifik längd i en färg, styrka i en annan färg, förnekar värden i den dubblade färgen, eller är en del av defensivmetoderna (exempelvis: (1NT) – **DBL**, som visar någon enfärgshand), ska alerteras

- givet *self alert*, uppmantras spelare att alertera också bud där situationen i sig är oklar.

Systemregler

Endast B- och C-system är tillåtna i kvalificeringsfasen samt i de KO-matcher som omfattar högst 32 brickor. I längre KO-matcher är även A-system tillåtna. Se sidan 26.

Systemdeklarationer

I kvalificeringsfasen samt i de KO-steg som omfattar 32 brickor är det tillräckligt med s k *Pre-alert*. Pre-alert innebär att man, varje gång man möter nya motståndare, i korthet via chattfunktionen till hela bordet, upplyser dem om vilket grundsystem man spelar och huvudsakliga avvikelser – se exempel nedan.

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.

- *Hej! Vi spelar stark klöver, 1♦ kan vara ned till singel, 5-korts hö, 14–16-sang, Multi 2♦ och 2 i hö med tvåfärgshänder. 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.*

För de lag som kvalificerat sig till KO-steg som spelas över 48 eller 64 brickor, ska systemdeklarationer för lagets samtliga parkombinationer finnas publicerade på SBF:s hemsida för CC.

Systemdeklarationerna, i WBF- eller SBF-format, ska vara komplett ifyllda på antingen svenska/"skandinaviska" eller engelska och vara SBF tillhanda på adressen carina@svensksbridge.se senast vid tidpunkt enligt följande:

Vid 90 eller fler kvalande lag:

tisdag 3 augusti kl 15.15.

Vid 40-89 kvalande lag:

måndag 2 augusti kl 21.00.

Vid 17-39 kvalande lag:

söndag 1 augusti kl 21.00.

Systemdeklarationsmallar finns på:

<https://www.svensksbridge.se/allsvenskan-2020/dokument>.

Vid ifyllningen, undvik att skriva konventionsnamn som för motståndarna kan vara helt okända; skriv istället budets faktiska innebörd.

Distriktslag – deltagande

Distriktslag får spela gratis i kvalet. Kriterierna som måste uppfyllas är dessa:

- högst två spelare i laget får ha deltagit i en tidigare upplaga av CC,
- samtliga spelare i laget måste tillhöra samma distriktsförbund,
- laget måste bära distriktsförbundets namn, exempelvis *Medelpad 1*.

Distriktslag – priser

Distriktslagen tävlar om ett eget pris, Distriktspriset, SEK 10 000 till bästa lag. Om vinnande distriktslag hamnar på ordinarie prisplats erhåller laget båda priserna. Det distriktslag som når längst i tävlingen vinner. Om två eller flera lag når exakt lika långt vinner det lag Distriktspriset som placerat sig bäst i Gröna Hissen.

Dag-för-dag

Lördag 31 juli–söndag 1 augusti

Kvalificering i form av Gröna Hissen, där den inledande ronden är lottad.

Varje rond, 13 totalt, omfattar åtta brickor. WBF:s kontinuerliga 20-0-skala tillämpas.

Beroende på antal deltagande lag, se rubrik *Tävlingsupplägg*, går de 16, 32 eller 64 främsta vidare till CC KO-fas.

Måndag 2 augusti–torsdag 5 augusti

Slutspel i form av KO-matcher.

Vid 90 eller fler kvalande lag

Måndag 2 augusti

1. *CC64* (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC32*, förlorarna är utslagna.
2. *CC32* (eftermiddag – kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC16*, förlorarna är utslagna.

Tisdag 3 augusti

1. *CC16* (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC Kvartsfinal*, förlorarna är utslagna.
2. *CC Kvartsfinal* (eftermiddag – kväll samt onsdag förmiddag); spelar KO-match över 48 brickor, fördelade på tre segment om vardera 16, varav segment 1-2 spelas på tisdagen.

Onsdag 4 augusti

1. *CC Kvartsfinal*, segment 3 (förmiddag); 16 brickor. Segrarna går till *CC Semifinal*, förlorarna är utslagna.
2. *CC Semifinal*(eftermiddag – kväll); spelar KO-match över 48 brickor, fördelade på tre segment om vardera 16. Segrarna går till *CC Final*, förlorarna spelar match om tredje- och fjärdepris.

Torsdag 5 augusti

1. *CC Final* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor, fördelade på fyra segment om vardera 16.
2. *CC Play-Off 3/4* (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna blir tredjepristagare, förlorarna fjärdepristagare.

Vid 40-89 kvalande lag

Måndag 2 augusti

1. *CC32* (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC16*, förlorarna är utslagna.
2. *CC16* (eftermiddag - kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC Kvartsfinal*, förlorarna är utslagna.

Tisdag 3 augusti

CC Kvartsfinal (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16. Segrarna går till *CC Semifinal*, förlorarna är utslagna.

Onsdag 4 augusti

CC Semifinal (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16. Segrarna går till *CC Semifinal*, förlorarna är utslagna

Torsdag 5 augusti

1. *CC Final* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16.
2. *CC Play-Off 3/4* (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna blir tredjepristagare, förlorarna fjärdepristagare.

Vid 17-39 kvalande lag

Måndag 2 augusti

CC16 (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16. Segrarna går till CC Kvartsfinal, förlorarna är utslagna.

Tisdag 3 augusti

CC Kvartsfinal (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16. Segrarna går till CC Semifinal, förlorarna är utslagna

Onsdag 4 augusti

CC Semifinal (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16. Segrarna går till CC Semifinal, förlorarna är utslagna

Torsdag 5 augusti

1. CC Final (heldag); spelar KO-match över 64 brickor fördelade på fyra segment om vardera 16.
2. CC Play-Off 3/4 (för- och eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna blir tredjepristagare, förlorarna fjärdepristagare.

Väljande lag som inte är närvarande under valproceduren

I det fall lag i tur att välja inte är på plats, går turen till nästa lag. Om det saknade laget infinner sig medan valproceduren ännu pågår, får de välja bland då kvarvarande lag på den ursprungliga undre halvan. Om det saknade laget *inte* infinner sig medan valproceduren ännu pågår, tilldelas de det lag som blivit över på den ursprungliga undre halvan.

I det fall flera lag i tur att välja inte är på plats och heller inte infinner sig så länge valproceduren ännu pågår, tilldelas det bäst placerade laget det sämst placerade som motståndare, det näst bäst placerade det näst sämst placerade o s v.

Däremot behåller man sin bordstilldelning enligt vad som tidigare har nämnts.

Val av motståndare

Generellt

Begreppet *rank* eller *ranking* innebär:

- a) egen placering i kvalet (Gröna Hissen), eller
- b) vid vinst i föregående match, motståndarens placering i kvalet om den är bättre.

Begreppet *brackets* innebär att högst (= bäst) rankat lag automatiskt möter lägst rankat lag. Vid avhopp tas hänsyn till tidpunkten för avhoppet:

- före det att bracketen publicerats offentligt: det högst rankade laget går automatiskt vidare till nästa fas;
- efter det att bracketen publicerats offentligt: motståndarlaget vinner på walk over.

Begreppet *val* innebär att den övre halvan lag utifrån *ranking* väljer motståndare bland den nedre halvan lag. Det högst (= bäst) rankade laget väljer först, därefter väljer lagen i tur och ordning. Vid avhopp bland lagen på den övre halvan, flyttas alla berörda lag upp en position. Vid avhopp efter det att valet är gjort, vinner motståndarlaget på walk over.

CC64, CC32 och CC16

Matchordning: Brackets.

CC Kvartsfinal

Vinnarna på den övre halvan i CC16 (bord 1-4), väljer i turordning, där det högst (= bäst) rankade laget börjar, motståndare bland vinnarna på den undre halvan (bord 5-8).

Valet av motståndare görs på det kaptensmöte som hålls online i omedelbar anslutning till föregående KO-steg.

CC Semifinal

Samma princip gäller som inför *CC Kvartsfinal*.

Generellt vid avstående av plats

Om lag på övre halvan i bracketen hoppar av innan den är publicerad, sorteras lagen på undre halvan efter ranking, varefter det högst rankade bland dessa flyttas till övre halvan. Det högst rankade laget på övre halvan går då automatiskt vidare till nästa KO-steg.

Om lag på undre halvan i bracketen hoppar av innan den är publicerad, sorteras de kvarvarande lagen på denna halva efter ranking. Ny bracket tas fram, varvid det högst rankade laget på övre halvan då automatiskt går vidare till nästa KO-steg.

Seating Rights (SR) och line-up

Gröna Hissen

Ingetdera laget har SR. Line-up sker således blint utan att känna till motståndarlagens line-up.

Knock out-fasen (KO)

Definition av hemma- och bortalag

Hemmalag är det lag i matchen som har högst (=bäst) ranking, motståndslaget är bortalag.

Matcher över 32 brickor

Bortalaget intar sina platser först i första halvlek. I andra halvlek intar hemmalaget sina platser först. För en oförändrad parkonstellation är det möjligt att möta en, men inte två, spelare man redan mött i första halvlek.

Matcher över 48 brickor

De 48 brickorna indelas i tre segment om vardera 16. Hemmalaget SR i segment 1 och 3, bortalaget har det i segment 2.

I KO-matcher över 48 brickor kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

Matcher över 64 brickor

De 64 brickorna indelas i fyra segment om vardera 16. Hemmalaget SR i segment 1 och 4, bortalaget har det i segment 2 och 3.

I KO-matcher över 64 brickor kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

Särskiljning

Gröna Hissen

Under Gröna Hissen sker särskiljning genom s k *Swiss Points* (SP). Ett lags SP beräknas som summan VP för samtliga de lag man mött. Lag som slutat på samma VP särskiljs på så sätt att laget med högst 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.

Knock Out (KO)

I KO-matcher avgör minsta imp-differens. Om fullbordad match slutat lika i imp vidtar särskiljning. Vinnare av särskiljningen är det lag som var bäst placerat i Gröna Hissen.

Utse 5:e/6:e-pristagare

De två lag bland de fyra förlorarna i *CC Kvartsfinal* som var bäst placerade i Gröna Hissen, blir 5:e/6:e-pristagare.

Resultatrapportering

Det officiella resultatet är det som publicerats på SBF hemsida för CC:

<https://www.svenskbridge.se/lag/s%C3%A4song/4659>.

Resultatet på RealBridge är det preliminära och också det på vilket matchordningen i kvalificeringsfasen baseras.

Vandringspriset

Vinnarlaget får förutom prispengar också en inteckning i kampen om vandringspriset.

Vandringspriset erövras av den spelare som först uppnår 30 poäng. Seger ger 10 poäng, andraplats 5, tredjeplats 3 och fjärdeplats 2 poäng. Om två eller flera når 30 poäng eller fler vinner den som

1. har flest poäng eller,
2. bättre placeringar eller,
3. placerar sig bäst året efter.

Poäng delas ut till samtliga spelare i laget som spelat minst 64 brickor under de tre sista matcherna.

Sen ankomst

Ett lag som inte intagit sina platser och är redo för spel vid den annonserade spelstarten för en rond i kvalificeringen blir föremål för straffpoäng enligt följande skala:

Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 10	1 VP
10+ - 15	2 VP
15+ - 20	3 VP
20+ - 25	4 VP

Lag som är försenat mer än 25 minuter, anses ha förlorat matchen på walk over.

I KO-matcher gäller:

Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 25	1 IMP plus ytterligare 1 IMP varje påbörjad minut över 5 minuter, räknat från den officiella speltidens start.

En tävlande som är sen, och som har blivit varnad för sen ankomst vid tidigare tillfälle i tävlingen, ska bestraffas. Om dessa tävlingsbestämmelser inte föreskriver ett hårdare straff, ska som minimum 0.5 VP i kvalificeringen och 3 IMP i KO-matcher

tillämpas. Beslut om sen ankomst fattas av tävlingsledaren och kan inte överklagas.

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, skall ett eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen.

Skalan nedan anger bestraffningen *per försenat bord*:

Kvalificeringsfasen

0+ – 5 minuter	1 VP
5+ – 10 minuter	1,5 VP
10+ minuter	2 VP

KO-matcher

0+ – 25 minuter 1 IMP varje påbörjad minut.

Lag 86B gäller.

Rätt att begära domslut

Domslut ska begäras snarast möjligt, dock senast 30 minuter efter det att slutresultatet i matchen är offentliggjort.

Överklaganden

Domslut

Tävlingsledarens domslut inte överklagas till någon jury eller till Lagkommissionen. Spelarna kan istället begära att domslutet granskas av någon bridgelagkunnig person som inte har varit inblandad i det ursprungliga domslutet.

Granskningen ska kontrollera att:

- tävlingsledaren har samlat in tillräckligt med fakta om vad som hände när felaktigheten begicks.
- rätt lagrum har applicerats och att tävlingsledaren har konsulterat andra tävlingsledare när så är lämpligt.
- när ett domslut innebär bedömning av en spelares handlingar efter otillåten information, felaktig förklaring, uteblivna alerter m m, att lämpliga spelare har tillfrågats och att de frågor som ställts dem är relevanta.
- domslutet är rimligt, baserat på den information som fanns tillgänglig för tävlingsledaren vid tiden för domslutet. Även om granskaren anser att han skulle ha dömt annorlunda, är detta inte ett tillräckligt skäl för att ändra domslutet.

Om det under granskningen framkommer att fel har begåtts under domslutsprocessen, är det granskarens skyldighet att beordra tävlingsledaren att:

- korrigera felaktigheterna och därefter,
- avlägga ett nytt domslut.

Begäran om granskning av domslut

När tävlingsledaren avger sitt domslut till spelarna är det hans skyldighet att informera dem om rätten att domslutet granskas.

Begäran om granskning av tävlingsledarens domslut måste

- göras skriftligt och av denna ska tydligt framgå på vilket sätt spelarna anser att tävlingsledaren brustit i sin behandling av ärendet,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att ronden under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att

ronden/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att ronden avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.

- åtföljas av en depositionsavgift på 500 SEK.

För kvalet (Gröna Hissen)

Begäran om granskning av domslut ska lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att matchen under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att matchen/omgången avslutats, inom 10 minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att matchen avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.

För KO-stegen

- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter under den första längre pausen (minst 30 minuter lång) efter det att domslutet avgavs; eller ifall domslutet avgavs under en sådan paus, inom 30 minuter.

Om det bedöms att begäran av granskning skett utan att spelarna haft någon grund för sin begäran, kommer depositionsavgiften inte att återbetalas.

Protest mot resultat (brick-, match- eller totalresultat) måste ske senast vid den tidpunkt som framgår enligt tabellen nedan. Protesten ska göras till tävlingsledaren i CC.

I kvalet består de olika omgångarna av följande ronder:

Omg	Rond	Protest inlämnad senast
1	1–6	söndag 1 augusti, kl 10.30
2	7–11	söndag 1 augusti, kl 17.30
3	12–13	söndag 1 augusti, kl 20.15

Trivsel och disciplin

Trivselregler för Bridge gäller.

Alkohol

För samtliga tävlingar i Bridgefestivalen online gäller följande i fråga om alkohol och i förekommande fall annat berusningsmedel.

Definitioner

Alkoholdryck är en dryck som innehåller mer än 2,25 volymprocent alkohol.

Annat berusningsmedel är bl.a. narkotika och teknisk sprit.

Tävlingstid omfattar en kalenderdag eller del av sådan och inleds 15 minuter innan spelet påbörjas samt pågår tills spelet avslutats vid samtliga bord.

Policy

Spelare får inte förtära alkohol under tävlingstid.

TL skall avvisa spelare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från tävlingen.

Spelare som avvisats eller överträtt dessa bestämmelser ska av TL anmälas till disciplinnämnden.

Mästarpoäng

De i tabellen nedan angivna mästarpoängen avser vunnna match; i Gröna Hissen VP > 13.00, i knock out-matcher det vinnande laget. Lagets spelare delar på angivna mästarpoäng i proportion till antalet spelade segment i respektive match. Vid oavgjorda matcher i Gröna Hissen halveras de angivna mästarpoängen; oavgjorda matcher förekommer inte i KO-matcher.

Fas	Mästarpoäng
Kval	12 silverpoäng
Round of 64	20 silverpoäng
Round of 32	40 silverpoäng
Round of 16	8 guldpoäng
Kvartsfinal	16 guldpoäng
Semifinal	32 guldpoäng
Final	48 guldpoäng
Play-off ¼	12 guldpoäng

SIDOTÄVLINGAR

Att delta i sidotävlingar

Sidotävlingar spelas under Bridgefestivalen, från fredagen den 30 juli till och med lördagen den 7 augusti.

Sidotävlingarna är av fyra kategorier, namngivna efter de mästarpoäng som utdelas; brons, brons handikapp silver och silver med guldstänk. Därutöver finns en speciell tävling riktad enbart till juniorer – Swedish Open Junior Pairs – och spelas om silverpoäng.

För att få delta i sidotävlingar krävs av spelaren att vederbörande har erlagt medlemsavgift för verksamhetsåret 2020-2021 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet.

De båda silvertävlingarna med guldstänk (fredagen den 30 juli och lördagen den 7 augusti) är även öppna för spelare som är medlem i annat lands nationella bridgeförbund.

Anmälan

Se information på hemsidan:

<https://www.svenskbridge.se/festival-2021/f%C3%B6ranm%C3%A4lan>

Systemregler

C-system gäller i alla sidotävlingar.

Startavgifter

Bronstävlingar: ¹⁾	60 kr/spelare
Festivalsilver:	80 kr/spelare
Silver med guldstänk:	150 kr/spelare
Gröna Hissen lag:	500 kr/lag

¹⁾ Juniorer spelar gratis i samtliga morgonbronstävlingar.

Spelform, resultatrapport, pauser

Samtliga sidotävlingar spelas i form av barometer och en kortare paus finns inlagd i varje sidotävling.

I de tävlingar som spelas på spelplattformen RealBridge sker resultatrapportering fortlöpande efter varje rond och där det även går att se ställningen i tävlingen fortlöpande.

I de tävlingar som spelas på spelplattformen BBO, går inte ställningen i tävlingen att se fortlöpande, utan först när tävlingen är slut. Däremot kan spelare se sitt eget pars procent på varje spelad bricka samt total procent fortlöpande.

Samtliga sidotävlingar kommer därutöver att snarast efter dess slut redovisas på SBF:s hemsida.

Rondtider, tidsöverdrag m m

Spelarna förväntas genomföra varje 2-brickorsrond på 16 min (3-brickors på 22 min). Tidsöverdrag ger vid första tillfället en varning, därefter ett avdrag motsvarande 10 % på toppen av en bricka vid varje upprepad förseelse. I IMP-över-fältet-tävlingar motsvaras 10 % av 1,5 IMP per jämförelsebord på en bricka.

Spelplattformen BBO har ett automatiskt tidsfilter som tillser att inga nya brickor i rondan kan startas vid ett bord där mindre än 4 minuter återstår av rondtiden. På spelplattformen RealBridge finns ingen sådan automatik, utan där ansvarar TL för att tillse detta.

Om en ospelad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får "Medel minus" av toppen på brickan, och
- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget, får detta par, i enlighet med Lag 88, "Medel plus" av toppen på brickan.

Om en påbörjad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får det sämsta av:
 - 1) 40 % av toppen på brickan och
 - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in, och:
- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget får detta par den bästa scoren av:
 - 1) 60 % av toppen på brickan och
 - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in.

Överklaganden

Domslut

Tävlingsledarens domslut kan i sidotävlingarna inte överklagas till någon jury eller till Lagkommissionen. Istället kan begära att domslutet granskas av någon bridgelagkunnig person som inte varit inblandad i det ursprungliga domslutet.

Granskningen ska kontrollera att:

- tävlingsledaren har samlat in tillräckligt med fakta om vad som hände när felaktigheten begicks.
- rätt lagrum har applicerats och att tävlingsledaren har konsulterat andra tävlingsledare när så är lämpligt.
- när ett domslut innebär bedömning av en spelares handlingar efter otillåten information, felaktig förklaring, uteblivna alerter m m, att lämpliga spelare har tillfrågats och att de frågor som ställts dem är relevanta.

- domslutet är rimligt, baserat på den information som fanns tillgänglig för tävlingsledaren vid tiden för domslutet. Även om granskaren anser att han skulle ha dömt annorlunda, är detta inte ett tillräckligt skäl för att ändra domslutet.

Om det under granskningen framkommer att fel har begåtts under domslutsprocessen, är det granskarens skyldighet att beordra tävlingsledaren att:

- korrigera felaktigheterna och därefter,
- avlägga ett nytt domslut.

Begäran om granskning av domslut

När tävlingsledaren avger sitt domslut till spelarna är det hans skyldighet att informera dem om rätten att domslutet granskas.

Begäran om granskning av tävlingsledarens domslut måste

- göras skriftligt och av denna ska tydligt framgå på vilket sätt spelarna anser att tävlingsledaren brustit i sin behandling av ärendet,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att rondan under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att rondan/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att rondan avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.
- åtföljas av en depositionsavgift på 500 SEK.

Om det bedöms att begäran av granskning skett utan att spelarna haft någon grund för sin begäran, kommer depositionsavgiften inte att återbetalas.

Överklagande av granskningen

Efter en granskning, oavsett dess utgång, har spelare möjlighet att överklaga domslutet till SBF:s Lagkommission. Ett sådant överklagande kommer att hanteras på för Lagkommissionen sedvanligt sätt och avgöras först efter Bridgefestivalen, dock utan inverkan på resultat i tävlingen.

Slutresultat

Överklagande av slutresultat måste göras inom 20 minuter efter det att det preliminära slutresultatet presenterats. För det fall slutresultatet som presenteras på spelplattformen skiljer sig från det som publicerats på SBF:s hemsida, gäller det senare som officiellt slutresultat, eftersom inte alla typer av korrigeringar kan göras på spelplattformen (t ex korrigeringar i efterhand till följd av domslut).

Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

I det fall ett par spelat färre än 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, ska parets resultat på de spelade brickorna strykas och tävlingen räknas om som om paret aldrig startat.

I det fall paret spelat minst 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, får detta par 0 % på resterande brickor medan deras motståndare på dessa erhåller ”Medel +”.

Alkohol, Trivsel och disciplin

Se sidorna 14-15.

Bilaga 1, SBF:s alerteringsregler

Allmänt

Avsikten med alertering är att göra motståndarna uppmärksamma på att partnern har avgivit ett *artificiellt bud* eller att i utvalda situationer ge information om *budets styrka eller kravtempo*.

Man ska vara medveten om att det inte är enbart när ett bud alerteras, som motståndarna ges information. Det sker även när ett bud *inte alerteras*, eftersom de då kan dra slutsatsen – på grund av den uteblivna alerten – att budet är naturligt eller har den *förväntade betydelsen* i den aktuella budsituationen.

Motståndarna har rätt till information om samförstånd och överenskommelser med partnern, sådant som gör att man med stor sannolikhet vet att ett bud har en betydelse som ska alerteras. I de fall man har indirekt information om ett buds betydelse ska man alertera. Som överenskommelser räknas även erfarenheter inom paret samt kunskap om det egna budsystemet som innebär att man har tillgång till mer information än motståndarna.

Hur man alerterar

Om en spelare avger ett bud som ska alerteras, ska dennes partner genom att tydligt knacka i bordet, eller använda *Alert*-kortet i budlådan, göra motståndarna uppmärksamma på att ett sådant bud har avgivits.

Den som alerterar är skyldig att se till att båda motståndarna uppfattar alerteringen.

Vilka bud ska alerteras?

- Artificiella bud i färg och sang samt artificiella pass.
- Bud i ny färg som inte är krav för minst en rond, ska alerteras i följande situationer:
 - Bud av svarshanden i ny färg efter partners färgöppning på 1-tricksnivån (förutom när man är förhandspassad).
 - Hopp i ny färg efter partners naturliga inkliv i färg.
- Sangbud som är krav.
- Bud i partners färg som är krav.
- Öppningsbud i färg på 1-tricksnivån som kan vara svagare än 10 hp och som saknar kompenserande fördelning.
- Öppningsbudet 1NT som är svagare än 14 hp.

Utöver detta ska man även alertera naturliga bud vars innebörd motståndarna *rimligen* inte kan förväntas förstå utan alert.

Vilka bud ska aldrig alerteras?

- Dubblingar och redubblingar, oavsett betydelse.
- Bud fr o m 4♣ och uppåt, oavsett betydelse.

Spel med skärmar

Vid spel med skärmar ska även bud fr o m 4♣ och uppåt alerteras.

Spelarna alerterar såväl sina egna som partners alerteringspliktiga bud.

Tolkningshjälp och exempel

Definition av artificiella bud

Artificiella bud definieras som *pass* eller ett *aktivt bud* som har en annan innebörd än att man önskar spela i den bjudna benämningen (färg eller sang) eller att man visar honnörstyrka och längd där.

Öppningsbud i färg ska lova minst fyra kort i den bjudna färgen för att inte vara ett artificiellt bud.

Öppningsbud i sang ska innehålla en balanserad hand för att inte vara ett artificiellt bud. Om man på grund av handens specifika sangvänliga utseende *i vissa fall* väljer att behandla händer med fördelningen 6322 och 5422 som sangöppningar, bedöms dessa öppningar fortfarande vara naturliga sangöppningar.

Här följer ett antal exempel som förhoppningsvis ska göra det enklare att förstå hur alerteringsreglerna fungerar. Skyldigheten att alertera inskränker sig inte på något sätt dessa exempel, ej heller att buds betydelse finns tydligt angivet på deklaratorkortet.

Öppningsbud

Väst Nord Öst Syd

1♣

- Om budet inte garanterar fyrkorts klöver, exempelvis "bästa lågfärg", ska det alerteras.
- Om budet är artificiellt, exempelvis *Stark klöver* (17+ hp), ska det alerteras.
- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts klöver men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1♦

- Om budet inte garanterar fyrkorts ruter, exempelvis "Bästa lågfärg" eller "Slaskruter" i ett *Stark klöver*-system, ska det alerteras.
- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts ruter men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1♥/♠

- Om budet kan innehålla enbart fyrkorts hjärter/spader men med fem eller fler kort i en annan färg, ska det alerteras eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1NT

- Om *någon del* av intervallet är svagare än 14 hp, ska budet alerteras.

Det innebär att också sangöppningar av typen 10-12 hp, 12-14 hp, 12-15 hp, 13-15, m fl ska alerteras.

Väst Nord Öst Syd

2♣

- Om budet är av typen *Enda krav*, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.
- Om budet visar 11-16 med minst femkorts klöver, ska det *inte alerteras* – budet är då naturligt.
- Om budet visar 11-16 med minst femkorts klöver *och garanterar* sidofärg, ska det alerteras – budet är då artificiellt.

Väst Nord Öst Syd

2♦/♥/♠

- Om budet är naturligt med minst femkortsfärg, ska det inte alerteras oavsett styrka.
- Om budet visar minst femkortsfärg *och garanterar* minst fyrkorts sidofärg, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Efter 1NT

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♣

- 2♣ (högfärgsfråga) ska alerteras oavsett om det garanterar högfärg eller ej, eftersom budet är artificiellt.

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♣ pass
2♦

- 2♦, som förnekar högfärg, ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♣ pass
2♥/♠/NT

- 2♥/♠, som visar fyr- eller femkorts i bjuden färg, ska inte alerteras eftersom dessa bud är naturliga.
- Om 2♥ *kan* innehålla 4-4 i högfärgerna, ska det inte alerteras.
- Om 2♥ *garanterar* båda högfärgerna, ska det alerteras eftersom budet är artificiellt.
- 2NT, som visar 4-4 i högfärgerna, ska alerteras eftersom budet är artificiellt.
- 2NT, som förnekar högfärger, ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♥

- Om 2♥ är naturligt och förslag till slutbud, ska det inte alerteras.
- Om 2♥ är naturligt och krav eller naturligt och invit, ska det alerteras eftersom det är något motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.
- 2♥ som överföring (visar spader), ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♥¹⁾ pass
2♠

¹⁾ Visar minst femkorts spader

- 2♠ ska alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd
1NT pass 2♥¹⁾ pass
2NT

¹⁾ Visar minst femkorts spader

- Om 2NT lovar spaderstöd, ska budet alerteras eftersom det är artificiellt.

Naturliga bud

Väst Nord Öst Syd
1X pass 2X

- Enkelhöjning som visar 6-9 poäng och stöd ska inte alerteras.

Väst Nord Öst Syd

1X pass 3X

- Dubbelhöjning som visar 10-12 poäng och stöd, ska inte alerteras.

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 1♥ pass

2♣

- Om budet 2♣ kan innebära längre klöver än ruter, exempelvis fyrkorts ruter och femkorts klöver, ska budet alerteras, eftersom det är något man rimligen inte kan förväntas förstå utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 1♥ pass

1NT

- Återbudet 1NT som kan innehålla fyrkorts spader i en balanserad hand, ska inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå detta även utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 1♥ pass

2♥

- 2♥ som kan innebära trekortsstöd, ska inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå att man kan enkelhöja utan äkta stöd utan att det behöver alerteras.

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 1♥ pass

3♥

- 3♥ som inte lovar tilläggsvärden, inom ramen för öppningsbudet, ska alerteras eftersom motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå detta utan alert.

Sangsvär

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 1NT

- Om 1NT är avböjande sang, ska det inte alerteras eftersom det är ett naturligt förslag till slutbud.
- Om budet är krav (för minst en rond), ska det alerteras.
- Om budet systemenligt kan innehålla fyrkorts (eller längre) högfärg, ska det alerteras eftersom motståndarna rimligen inte kan förväntas förstå det utan alert.
- Om budet visar 9-12 poäng och fyrkorts klöver, ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.

Väst Nord Öst Syd

1X pass 2NT

- Om 2NT visar trumfstöd (*Stenbergs 2NT*), ska det alerteras eftersom det är ett artificiellt bud.
- Om 2NT är naturligt inviterande till 3NT, ska det inte alerteras.

Färgsvar

Väst Nord Öst Syd

1♦ pass 2♠

- Om 2♠ visar sexkortsfärg och svagt (okrav), ska det alerteras - motståndarna kan rimligen inte förväntas förstå utan alert.
- Om 2♠ visar singelspader och ruterstöd, ska budet alerteras – det är då artificiellt.
- Om 2♠ är starkt men kan vara avgivet på fyrekortsfärg, ska budet alerteras – motståndarna kan rimligen inte förväntas förstå det.

Väst Nord Öst Syd

1♦ 1♠ pass 3♥

- Om 3♥ inte är krav, ska det alerteras eftersom man rimligen inte kan förväntas förstå det utan alert.

Väst Nord Öst Syd

1♠ 2♣ 2♦

- Om 2♦ inte är krav, ska det alerteras.
- Om 2♦ är krav, ska det inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partners färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond.*

Väst Nord Öst Syd

1♠ Dbl 2♦

- Om 2♦ inte är krav, ska det alerteras.
- Om 2♦ är krav, ska det inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partners färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond.*

Väst Nord Öst Syd

Pass Pass 1♠ Dbl
2♦

- 2♦ som är okrav, ska inte alerteras.

Det följer av regeln att *bud av svarshanden i ny färg efter partners färgöppning på 1-tricksnivån ska alerteras om det inte är krav för minst en rond (förutom när man är förhandspassad).*

Väst Nord Öst Syd

2♣¹⁾ Pass 2♥/♠ Pass

¹⁾ Visar 11-16 hp, minst femkorts klöver

- 2♥/♠ som är passbart, ska alerteras eftersom man rimligen inte kan förväntas förstå det utan alert.

Bilaga 2 – SBF:s 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.)

Poäng	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt = 1 Renons = 3, singleton = 2, dubbelton = 1 Honnörspoäng och fördelningspoäng ihop
Starkt	Alltid minst 15 <i>hp</i> eller kompenserande fördelning så att det är minst 18 <i>hfp</i> .	
Svagt	Är svagare än 8 hp eller kan vara det (t.ex. 0-7 eller 7-12).	
Öppningsbud	Första färgbud, sangbud eller <i>starkt</i> pass (se 4.3) som avges i budgivningen.	
Balanserad	Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2.	
Semibalanserad	Fördelningarna 5-4-2-2, 6-3-2-2 och 7-2-2-2.	
Obalanserad	Annan fördelning, dvs en fördelning med minst en singel eller renons.	
Naturliga bud	<ol style="list-style-type: none">1. Bud i <u>färg</u> som visar minst 4 kort i färgen2. 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">a) har viss styrkab) och/eller har minst fyra kort i en specificerad färg och i övrigt är <i>balanserad</i> <p>För närmare förklaring av denna definition se 4.7.</p>	
Onaturliga bud	Bud som inte är <i>naturliga</i> .	
Pekarbud	Pekarbudet är en del av de onaturliga buden. Det finns två typer (se även 4.5):	
Färgpekare	Bud i sang/färg som lovar minst fyra kort i en specificerad färg (t.ex: 3♣ = spärr i ♦).	
Balanspekare	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, 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 guldtävling skyldig att tillämpa om ej annat sägs.

3.2 Skyldighet för arrangör

Fatta beslut	Arrangören skall 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.
Inbjudan	I tävlingar till vilka särskild inbjudan utgår skall exakt anges vilka dessa regler är. Även tävlingens nivå (A/B/C/D) skall anges.
Vid start	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 deklARATION

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

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. SystemdeklARATIONer 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 systemdeklARATIONen 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 systemdeklarationen 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 att 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, 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

Deklaration	Ofullständigt eller felaktigt ifylld deklARATION skall omedelbart rättas.
Prickar/förbud	System som överskrider antalet tillåtna prickar eller använder ett förbjudet bud skall omedelbart rättas.
Upplysnings- skyldighet	Om A-systempar bryter mot sin särskilda upplysningskyldighet nr 1-2 <u>eller</u> upprepade gånger bryter mot sin särskilda upplysningskyldighet nr 3-4 (se 3.4), 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.
Korrigera poäng	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 upplysningskyldighet. I annat fall skall resultatet på spelade brickor gälla.
Rapport till TK	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

Deklaration	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.
Förklaring	<p>Man skall göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en uttömmande förklaring av ett buds innebörd.</p> <p>Slutsatser som kan dras av budsekvensen skall ingå i förklaringen.</p> <p>Innehållslösa förklaringar, 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.</p>
Försök förstå	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

Allmänt	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 utarbeta försvar mot dessa bud.
Prickar	<p>Antalet prickar ett onaturligt bud belastas med relateras till hur svårt och arbetsamt det är att utarbeta ett vettigt försvar mot budet.</p> <p>Vid bedömningen av denna fråga är det onaturligheten som är viktigast, dvs ju mer onaturligt bud desto fler prickar.</p> <p>Vanligheten, dvs hur vanlig en öppning eller typ av öppning är, tas det däremot mycket liten hänsyn till.</p> <p>Viss betydelse har fästs vid hur högt 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 högfärg, lågfärg eller sang man bjuder. Att konstruera försvar mot onaturliga 1 i högfärg har bedömts som det svåraste och bedöms därför hårdast.</p> <p>I jämförelse med färgpekaren har balanspekaren bedömts hårdare eftersom den ej lämnar besked om någon färg som man lätt kan använda som artificiellt kravbud. Att ett bud är krav har i sig inte inneburit några lättnader eftersom även kravbud kan avpassas. Utgångskrävande bud har dock befriats och är oreglerade.</p>
Nivå+antal	Det antal prickar man totalt sett skall anses tåla är högre ju högre nivå tävlingen spelas på samt högre ju fler bricker som det är i mötet med motståndarparet.
Förbud	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 tillägsregler 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 udde passarens partners bud är dessa således öppningsbud om mellanhanden passar.

Exempel

- Pass ⟨15-17 BAL eller 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

0 prickar	Pass	0-7 alla fördelningar eller 12-15 vissa fördelningar eller 15-17 NT. Ingen prickbelastning, ett pass kan aldrig prickbelastas, se 4.3.
1 prick	1♣	11-21 4+♣ eller 11-14 3+♣ i en balanserad hand; s k beredskapsklöver eller "bästa lågfärg" med minst tre klöver. 3 kort i färgen = 1 prick.
	3♦	Spärr i ♥. Takreglerna för färgpekare = 1 prick.
	2NT	11-13 båda lågfärgerna. Takreglerna för färgpekare = max 1 prick. Notera att ytterligare information om "andra" lågfärgen inte spelar någon roll.
2 prickar	1♦	11-21 4+♦ eller 17-19 NT. Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, men takregeln för "naturligt eller starkt" = max 1 prick.
	1♣	11-21 4+♣ eller 11-14 2+♣ i en balanserad hand, s k beredskapsklöver med minst två klöver. Färre än tre kort i färgen = 2 prickar
	2♣	Svagt med ♦ eller "enda krav" 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.
3 prickar	1♣	11-13 NT or 17+, dvs <i>balanspekare</i> eller starkt. 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.
	1♦	11-15, 0-1 kort i ♦ (i ett starkt klöversystem). Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	11-15 Marmic med okänd singleton. Samma prickbelastning som ovan.

3 prickar (forts)	1♣	12-16 nästan alla fördelningar Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	Svagt (6-10) i en högfärg eller starkt med ♦ Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	Svagt (5-10) i en högfärg Samma prickbelastning som ovan.
4 prickar	1♥	8-37 obalans utan högfärg 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.
5 prickar	1♦	0-7 nästan alla fördelningar 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.
7 prickar	1♥	0-7 nästan alla fördelningar 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.

4.5 Mer om pekarbud

Rena *balanspekare* är sällsynta. De förekommer oftast som en 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, 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).