

Tävlingsbestämmelser

22^a Bridgefestivalen

29 juli – 7 augusti 2016

Conventum Arena Örebro

(Dokumentet senast uppdaterat: 2016-06-17)

ARRANGÖRENS FRISKRIVNING	4
FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING	4
ATT DELTA I SVENSKA MÄSTERSKAP	5
Allmänt	5
<i>Mästarpoäng</i>	<i>5</i>
<i>Förbundets mästerskapsmedaljer</i>	<i>5</i>
<i>Klassindelning</i>	<i>5</i>
<i>Systemnivåer</i>	<i>5</i>
<i>Deklarationskort</i>	<i>5</i>
<i>Uteblir från semifinal- eller finalplats</i>	<i>5</i>
<i>Dfb missar rapportera ersättande par</i>	<i>6</i>
SENIORDISCIPLINERNA	6
PARTÄVLINGAR	6
Spelare som ej är medlem	6
Spelare som kvalspelar flera gånger i samma disciplin	6
Anmälan och resultatrapportering	6
Resultatredovisning, särskiljning	7
<i>Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid</i>	<i>7</i>
Reserver m m	7
<i>Sista Chansen och Sista Dansen</i>	<i>7</i>
<i>Undantag vid dödsfall</i>	<i>8</i>
Semifinal- och finalplatser	8
<i>Avstående från Finalplats</i>	<i>8</i>
<i>Seedning av startfältet i SM Par Semifinal</i>	<i>8</i>
<i>Avgifter</i>	<i>8</i>
<i>Resebidrag</i>	<i>9</i>
<i>Resebidragstabell 2016</i>	<i>9</i>
<i>EM-fonden</i>	<i>9</i>
LAGTÄVLINGAR	10
<i>SM Lag Veteran</i>	<i>10</i>
<i>Lag och anmälan</i>	<i>10</i>
<i>Spelformer</i>	<i>10</i>
<i>VID MAXIMALT 16 LAG</i>	<i>10</i>
<i>VID FLER ÄN 16 LAG</i>	<i>10</i>
<i>Slutspel vid fler än 16 lag</i>	<i>10</i>
<i>Lag med spelare från Chairman's Cup (CC) och/eller</i>	
<i>Bonus Cupen (BC)</i>	<i>10</i>
<i>Resebidrag</i>	<i>11</i>
<i>Övriga bestämmelser</i>	<i>11</i>
CHAIRMAN'S CUP	12
<i>Att delta</i>	<i>12</i>
<i>Anmälan</i>	<i>12</i>
<i>Startavgifter</i>	<i>12</i>
<i>Skärmar och Bridgemate</i>	<i>12</i>

<i>Speltider, kaptensmöte</i>	<i>12</i>
<i>Systemregler</i>	<i>13</i>
<i>Distriktslag – deltagande</i>	<i>13</i>
<i>Distriktslag – priser</i>	<i>13</i>
<i>Dag-för-dag</i>	<i>13</i>
Lördag 30 juli–söndag 31 juli	13
Lag med spelare från SM Par Veteran	13
Måndag 1 augusti	14
Tisdag 2 augusti	14
Onsdag 3 augusti	14
Torsdag 4 augusti	14
<i>Val av motståndare – CC</i>	<i>14</i>
Väljande lag som inte är närvarande under	
valproceduren	15
<i>Val av motståndare – Bonuscupen (BC)</i>	<i>15</i>
<i>Seating Rights</i>	<i>16</i>
Gröna Hissen	16
Knock out	16
<i>Särskiljning</i>	<i>17</i>
Gröna Hissen	17
Knock Out	17
<i>Avhopp i slutskedet av CC/BC</i>	<i>17</i>
<i>Vandringspriset</i>	<i>17</i>
<i>Mobiltelefoner</i>	<i>17</i>
<i>Sen ankomst</i>	<i>18</i>
<i>Långsamt spel</i>	<i>18</i>
<i>Förvanskad bricka</i>	<i>19</i>
<i>Spel på samma ledd</i>	<i>19</i>
<i>Rökning</i>	<i>20</i>
<i>Trivsel och disciplin</i>	<i>20</i>
<i>Alkohol</i>	<i>20</i>
Definitioner	20
Policy	20
<i>Husdjur</i>	<i>20</i>
<i>Prisutdelning</i>	<i>20</i>
<i>Regler för spel med skärmar</i>	<i>21</i>
Spelets procedur vid spel med skärmar	21
Ändringar av avgivna bud	21
Alertering och förklaringar	21
Förändringar av korrigeringar av felaktigheter	
när skärmar används	22
Mästarpoäng	23
SIDOTÄVLINGAR	24
Att delta i sidotävlingar	24

<i>Anmälan</i>	24	<i>Efter 1NT</i>	31
<i>Systemregler</i>	24	<i>Naturliga bud</i>	32
<i>Startavgifter</i>	24	<i>Sangsvar</i>	33
<i>Speciella tävlingar onsdag 3 augusti</i>	24	<i>Färgsvar</i>	33
<i>Spelform, resultatrapport, pauser</i>	25	Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklarerationer ...	35
<i>Rondtider, tidsöverdrag m m</i>	25	1. Vilka tävlingar reglerna omfattar	35
<i>Användande av Bridgemate</i>	25	2. Prickning av och förbud mot öppningsbud	35
<i>Alert och Stopp</i>	25	2.1 <i>Översikt</i>	35
<i>Veckans lirare – tre olika kategorier</i>	25	2.2 <i>Grundläggande definitioner</i>	36
<i>Guldgruvan</i>	26	2.3 <i>Vilka bud regleras?</i>	37
<i>Prisutdelningar</i>	26	2.4 <i>Tävlings- och systemnivåer</i>	37
<i>Mobiltelefoner</i>	26	2.5 <i>Prickning</i>	38
<i>Domslut, överklaganden m m</i>	27	2.5.1 <i>Onaturliga färgbud</i>	39
<i>Domslut</i>	27	2.5.2 <i>Onaturliga sangbud</i>	39
<i>Överklagande</i>	27	2.5.3 <i>Takregler</i>	39
<i>Begäran om granskning av domslut</i>	27	3. <i>Övriga regler</i>	40
<i>Överklagande av granskningen</i>	27	3.1 <i>Tvingande</i>	40
<i>Överklagande i Guldgruvan</i>	27	3.2 <i>Skyldighet för arrangör</i>	40
<i>Korrigerig av felinmatat resultat</i>	28	3.3 <i>Upplysningsskyldighet på deklaration</i>	40
<i>Slutresultat</i>	28	3.4 <i>Särskild upplysningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud</i>	40
<i>Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid</i> .	28	3.5 <i>Övriga skyldigheter för par med A-system</i>	41
<i>Rökning</i>	28	3.6 <i>Påföljder för par</i>	42
<i>Trivsel och disciplin</i>	28	3.7 <i>Deklarationer och förklaringar</i>	43
<i>Alkohol</i>	28	3.8 <i>Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder</i>	43
<i>Definitioner</i>	28	4. <i>Tolkningshjälp och exempel</i>	44
<i>Policy</i>	28	4.1 <i>Syfte</i>	44
Bilaga 1, Alerteringsregler	29	4.2 <i>Rätten att ändra reglerna</i>	45
<i>Allmänt</i>	29	4.3 <i>Buden pass, dubbelt och redubbelt</i>	46
<i>Hur man alerterar</i>	29	4.4 <i>Exempel på prickade bud</i>	47
<i>Vilka bud ska alerteras?</i>	29	4.5 <i>Mer om pekarbud</i>	48
<i>Vilka bud ska aldrig alerteras?</i>	29	4.6 <i>Visad styrka</i>	49
<i>Spel med skärmar</i>	29	4.7 <i>Naturliga sangbud</i>	49
<i>Tolkningshjälp och exempel</i>	30		
<i>Definition av artificiella bud</i>	30		
<i>Öppningsbud</i>	30		

ARRANGÖRENS FRISKRIVNING

Skulle sådan händelse inträffa som arrangören ej råder över, tar arrangören sig rätten att *ej återbetala startavgifter* eller andra liknande avgifter. Krav på ekonomisk kompensation kan ej ställas gentemot arrangören för ej genomförda eller ej fullföljda arrangemang på grund av sådan händelse. Ekonomiska krav kan ej heller ställas gentemot arrangören för felaktighet/misstag orsakat av funktionär.

FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING

- 2016-01-20** Sidan 10, SM Lag Veteran. Regler för utländska spelare som önskar delta.
- 2016-01-20** Genomgående i hela dokumentet för lagtävlingar: den nya WBF-skalan 20-0 (med fraktioner) tillämpas.
- 2016-04-15** Angående priser som inte hämtats ut vid Bridgefestivalens slut.
- 2016-06-17** Regler vid spel på samma ledd.

Att delta i Svenska Mästerskap

Svenska Mästerskap (SM) i Bridge anordnas för par och lag i olika tävlingsdiscipliner. Spelare som startar i SM skall vara medlem i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet (i den fortsatta texten benämnt Förbundet). Medlemsavgift skall ha erlagts för det verksamhetsår SM-tävlingen avser och senast då tävlingen påbörjas. Det är spelarens eget ansvar att försäkra sig om att medlemsavgift är erlagd i laga tid.

Spelare får bara starta **en** (1) gång i kval till varje tävlingsdisciplin, utom till SM Par Open och till SM Par Mixed, till vilka det arrangeras "Sista Chansen" under Bridgefestival 2016, med minst 2 platser i potten i respektive tävlingsdisciplin. Flertalet SM-finaler spelas under Bridgefestivalen vecka 30-31 år 2016.

Allmänt

Dessa tävlingsbestämmelser behandlar sådant som är specifikt för SM-tävlingarna. Om inget annat uttryckligen sägs här, gäller Förbundets regelsamling *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2015-2016*, publicerad 1 juli 2015. För specifikt SM Lag Veteran gäller *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2016-2017*, publicerad 1 juli 2016.

Mästarpoäng

Mästarpoäng utdelas i samtliga tävlingar. Skalor för respektive tävling framgår av dokumentet *Regler för Svenska Mästarpoäng (den 1 juli 2015)*.

Förbundets mästerskapsmedaljer

Svenska Mästarna: Guld

Andra plats: Silver

Tredje plats: Brons

För att vara berättigad till medalj i SM Lag Final och i SM Lag Junior Final krävs att spelaren spelat minst en tredjedel av halvlekarna i finalen. I SM Lag Veteran krävs att spelaren spelat minst en tredjedel av det totala antalet segment i slutspelets knock out-matcher.

Klassindelning

Junior är man t o m det kalenderår man fyller 25 år.

Veteran är man fr o m det kalenderår man fyller 60 år.

Systemnivåer

Finalerna i SM Par Dam, Mixed, Veteran och Open gäller B-nivå (för Open även i semifinalen, men inte i Sista Chansen, där C-nivå gäller).

I SM Par Nybörjarträffen gäller C-nivå.

I SM Lag Open och SM Lag Veteran gäller B-nivå t o m Semifinalen, A-nivå i Finalen.

I SM Par Junior och SM Lag Junior gäller B-system.

Deklarationskort

Varje par är skyldigt att medföra två kompletta och likalydande deklarationskort på svenska. Av deklARATIONEN skall också klart framgå antalet prickar för vart och ett av öppningsbudet.

Uteblir från semifinal- eller finalplats

Spelare som uteblir från SM-final- eller SM-semifinalplats utan att meddela i förväg riskerar disciplinär påföljd.

Dfb missar rapportera ersättande par

Dfb som missar att rapportera ersättande par till SM-final är skyldigt att betala bordsavgiften i finalen.

Seniordisciplinerna

PARTÄVLINGAR

Varje distriktsförbund (Dfb) beslutar om kvalspelet. I en kvaltävling bestående av flera omgångar skall resultaten från alla omgångarna räknas. Detta gäller även vid sk klubbkval. Klubbkval till SM kan arrangeras så att par deltar i kvaltävlingen utan att spela om vidare avancemang. I så fall gäller att kvaltävlingen har bronsstatus och att endast de par som spelar om SM räknas in i distriktets kvot till SM-platser. Dock måste minst 4 par spela om kval för vidare avancemang.

I kvaltävling som spelas över flera omgångar ska poängen för frirond, då sådan förekommer, beräknas på det totala antalet ronder, inte separat i den omgång frironden förekommer. I kvaltävling över flera omgångar får inte en uppkommen frirond fyllas ut med ett par i senare omgång(ar) av samma kvaltävling. Inte heller får ett eller flera nya par tillåtas starta i senare omgångar av samma kvaltävling.

Exempel: En klubb arrangerar kval till DM/SM-mixed över två kvällar. Första kvällen deltar 19 par. Andra kvällen vill ytterligare mixedpar, ett eller flera, delta. Detta är inte tillåtet oavsett om tävlingen spelas med silver- eller bronsstatus.

Spelare i ett par får representera olika klubbar och olika Dfb. Sådant par kan delta i valfritt hemmadistrikt.

Par som önskar delta i annat Dfb måste först få godkännande av det Dfb i vilket de önskar kvala.

Fjolårsmästare är direktkvalificerade till motsvarande SM-final, utom i SM Par Open där de är direktkvalificerade till Semifinal.

Spelare som ej är medlem

Medlemsavgiften ska vara erlagd senast på tävlingsdagen i första etappen. I annat fall anses paret diskvalificerat.

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 spelsäsong, i samma eller annat Dfb, och bryter mot vad som föreskrivs i ingressen *Att delta i Svenska Mästerskap*, diskvalificeras. Paret anses, i den/de kvaltävling(ar) felaktigt deltog, ha spelat utom tävlan varvid paret stryks från resultatlistan och räknas således inte in i Dfbs SM-kvot. Deras resultat på spelade givar räknas dock och mästarpoäng utdelas efter gällande regler.

Anmälan och resultatrapportering

Deltagarna – inklusive fjolårsmästarna – anmäler sig till sitt Dfb, som bestämmer senaste datum för anmälan.

Varje Dfb lämnar resultatlista (i elektronisk form) från SM-kval med namn och medlemsnummer för kvalificerade spelare. Listan ska vara Förbundets kansli tillhanda senast samma kväll som den sista kvaldagen för tävlingsdisciplinen. Senast måndagen den 9 maj 2016 ska dfb meddela Förbundets kansli ifall man kan besätta alla sina platser i finalen eller ej. I övrigt se tabellen på sidan 15 i

Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2015-2016

Resultatredovisning, särskiljning

I resultatlistor för såväl kvaltävlingar som finaltävlingar, skall poäng redovisas med en decimal, men dataprogrammet ska räkna med så många underliggande decimaler som möjligt. Neubergs formel måste alltid användas i SM-tävlingars samtliga etapper. Par med exakt samma poäng delar mästarpoäng. Vid särskiljning räknas med så många decimaler som det är nödvändigt för att skilja paren åt.

Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

Se *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2015-2016*

Reserver m m

Ett par är kvalificerat till SM Final (i SM Par Open: även Semifinal), om spelarna spelat tillsammans under minst en etapp, och inte samtidigt haft reserv. Dessutom måste en (1) av parets ordinarie spelare ha deltagit i samtliga tävlingar som ingår i etapperna (exempelvis vid flerkvällarskval). I de fall en till SM Final (i SM Par Open även Semifinal) kvalificerad spelare spelat med flera partners under kvaletapperna, måste vederbörande senast vid DM-finalens slut meddela dfb med vilken av dessa som han/hon avser att SM-finalen (i SM Par Open: även Semifinal). Om så inte sker, anses den parkonstellation som spelat DM-finalen vara den som kvalificerat sig för vidare spel.

Även reservspelare lyder under regeln att spelare endast får starta **en** (1) gång i kval till varje tävlingsdisciplin.

I SM Final (för SM Par Open: även Semifinal) får reserv **aldrig** sättas in, utom i de fall särskilda skäl, uppkomna efter finalspelets start, föreligger. Paret spelar i så fall utom tävlan.

Förhinder att spela final skall omedelbart anmälas till Dfb. Finalplats går till nästa par från samma

semifinal. Uppgiften skall utan dröjsmål meddelas Förbundets kansli. Om dfb inte i tid hinner meddela par på tur, vilket kan vara fallet med sena återbud under Bridgefestivalen, eller om distriktet inte kan fylla vakansen utifrån sitt startfält, går platsen i första hand vidare till nästa Dfb i den ordning som gäller för fördelning av finalplatser. I andra hand minskas antalet finalpar. Dfb ansvarar för att reservbestämmelserna följs.

I SM Par Open går platsen i andra hand till "Sista Chansen". Platser som inte besatts av respektive Dfb senast kl 09.00 torsdagen den 4 augusti 2016 tillfaller potten i *Sista Chansen*. Dock kan högst fem par kvalificera sig via *Sista Chansen*. Om detta inte täcker fullt startfält i semifinalen (170 par), minskas densamma till ett jämnt antal startande par.

I Mixed går platsen i andra hand till "Sista Dansen". Platser som inte besatts av respektive Dfb senast kl 17.00 måndagen den 1 augusti 2016 tillfaller potten i "Sista Dansen".

Sista Chansen och Sista Dansen

Till SM Par Open arrangeras *Sista Chansen* med *minst två och högst fem* platser i potten till SM Par Open Semifinal. Till SM Par Mixed arrangeras en likadan kvaltävling, benämnd *Sista Dansen*, med *minst två* platser i potten till SM Par Mixed. Båda spelas under Bridgefestivalen och i båda är det tillåtet att delta *oavsett om man tidigare kvalspelat* på distriktsnivå, och oavsett om man gör det i samma parkonstellation eller annan.

Att ställa upp i *Sista Chansen/Sista Dansen* trots att man redan äger en plats i motsvarande SM-tävling via sitt dfb, innebär att man automatiskt förlorar den platsen.

Undantag vid dödsfall

Spelare, kvalificerad till SM Final (i SM Par Open: Semifinal), som avlider får ersättas med reserv. Reserv måste dock uppfylla övriga kriterier i dessa bestämmelser.

En fjolårsmästare som avlider, får ersättas med reserv i SM-finalen (i SM Par Open: Semifinalen) under förutsättning att den kvarvarande spelaren inte längre har möjlighet till kvalspel i sitt Dfb. Har kvalificeringsetappen i berört Dfb inte spelats, förlorar den kvarvarande spelaren sin SM-finalplats och måste således kvalspela. Reserv måste uppfylla övriga kriterier i dessa bestämmelser.

Semifinal- och finalplatser

Varje distrikt haren finalplats (i SM-par Open: Semifinalplats) garanterad i respektive pardisciplin om antalet deltagare i distriktet minst uppnår den minimigräns som gäller för disciplinen i fråga – se SM-tabellen på sidan 15 i *Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2015-2016*.

Finalplatserna i SM Par Dam, SM Par Mixed, SM Par Veteran samt Semifinalplatserna i SM Par Open fördelas proportionellt: Dfbs jämförelsetal beräknas som antalet starter i kvalspel multiplicerat med det antal som ska fördelas dividerat med det totala antalet starter. Varje Dfb får en (1) plats för varje heltal. Övriga platser fördelas efter decimalernas storlek så långt platserna räcker. Om flera Dfb har samma decimaler, tilldelas platsen det Dfb som föregående år var närmast ytterligare en plats.

I SM Par Open görs två kvoteringar till Semifinalen; först utses 62 par, sedan ytterligare 106. Endast de 62 första ger underlag för resebidrag. Regerande Svenska Mästarna från fjolåret ingår i de första som ger underlag för resebidrag.

Avstående från Finalplats

Par som är kvalificerat till SM Final (i SM Par Open: Semifinal) men som valt att avstå sin plats kan inte senare återfå densamma.

Seedning av startfältet i SM Par Semifinal

För varje par beräknas:

- parets totala mästarpoänginnehav,
- medelvärdet av parets handicap samt
- medelvärdet av parets rankingpoäng.

Paren rangordnas från bäst till sämst inom respektive kategori. Summan av kategoriernas rangordningar utgör en slutlig rangordning för att sprida paren över de fyra semifinalgrupperna:

Grupp A: 01-08-09-16 o s v

Grupp B: 02-07-10-15 o s v

Grupp C: 03-06-11-14 o s v

Grupp D: 04-05-12-13 o s v

Inom varje semifinalgrupp delas sedan paren in i tre styrkekategorier; 1, 2 och 3. Startlistan för varje semifinalgrupp görs på ett sådan sätt att man efter genomfört semifinalspele ska ha mött ungefär lika många par av varje kategori 1, 2 respektive 3.

Avgifter

I samtliga SM-finaler, samt i SM Par Open även semifinal, erläggs bordsavgift. Dess storlek framgår av fotnoten till tabellen på sidan 15 i *Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2015-2016*

Beloppet, vars storlek framgår av fotnoten till tabellen på sidan 15, ska vara erlagt senast det datum som framgår av samma tabell. Full återbetalning sker vid återbud endast om besked om återbud är Förbundets kansli tillhanda innan sista datum för betalning. Senare avhopp kräver

giltigt skäl, som också ska kunna styrkas, för att återbetalning ska ske.

Resebidrag

SM Par Dam, SM Par Mixed, SM Par Veteran och SM Par Open, spelas under Bridgefestivalen. För sådana finaler (i SM Par Open: Semifinal) ansvarar Dfb för resebidraget. Dfb får medel från Förbundet enligt ett fastställt schablonbelopp per Dfb och resebidragsberättigat par enligt tabellen nedan. Beloppet är baserat på Örebro som spelplats för dessa tävlingar och är beräknat på avståndet från en tänkt bridgegeografisk mittpunkt i Dfb till Örebro. Beloppet gäller oavsett färdsätt.

Inget resebidrag utbetalas till SM Par Nybörjarträffen.

Resebidragstabell 2016

Distriktsförbund	SEK per par
Stockholm	540
Uppland	500
Ö Mellansvenska	300
Jönköping	560
Sydöstra	1100
¹⁾ Gotland	600
Skåne	1400
Halland	1000
Göteborg	780
Bohus-Dal	670
Västergötland	420
Värmland-Dal	300
Örebro	0
Mälardalen	280
Dalarna	500
Gävleborg	640
Medelpad	1200
Jämtl.-Härjedalen	1500
²⁾ Ångermanland	1700
²⁾ Västerbotten	2000
²⁾ Norrbotten	2700

¹⁾ Dfb erhåller därutöver 1 000 SEK per finaldeltagande par

²⁾ Dfb erhåller därutöver 500 SEK per finaldeltagande par

Dfb ansvarar för att fördela dessa medel så rättvist som möjligt efter modell Dfb själv beslutar om.

EM-fonden

I SM Par Dam, SM Par Veteran, SM Par Mixed samt SM Par Open avsätts 10 kr per par till en EM-fond. De två bästa i varje disciplins SM-final får ur denna fond söka bidrag för att delta i *närmast följande* Europamästerskap (EM) för par. Om ett par avstår går erbjudandet vidare i resultatlistan till sjätte plats. Man får spela i valfri disciplin i EM. Paret behöver inte heller vara intakt från SM. Bidraget är personligt och betalas ut efter spelat EM.

LAGTÄVLINGAR

SM Lag Veteran

Lag och anmälan

Lag får bestå av maximalt sex (6) spelare, vilka samtliga ska vara medlem i klubb ansluten till Förbundet och vara födda 1956 eller tidigare. För att få delta i Svenska Mästerskap krävs att spelaren är svensk medborgare eller är utländsk medborgare med SM-behörighet. För sådan SM-behörighet krävs att man varit folkbokförd, och huvudsakligen vistats, i Sverige sedan minst ett år tillbaka.

Tävlingen spelas under Bridgefestivalen 2016 och anmälan görs till Förbundet på sätt som anvisas på hemsidan för Bridgefestival 2016. I övrigt se tabellen på sidan 17 i *Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2016-2017*

Spelformer

VID MAXIMALT 16 LAG

Vid högst 8 lag spelas serie, alla mot alla, 14-brickorsmatcher utan halvtidsbyte.

Vid 10 lag spelas en serie, alla mot alla, 10-brickorsmatcher utan halvtidsbyte.

Vid 11-16 lag spelas en serie, alla mot alla, 7-8-brickorsmatcher (beroende på antal lag) utan halvtidsbyte.

VID FLER ÄN 16 LAG

Vid fler än 16 lag spelas först kval enligt Gröna Hissen (GH) om åtta 7-brickorsmatcher, varav den första är lottad.

Slutspel vid fler än 16 lag

De sexton främst placerade lagen spelar efter kvalet cupmatcher, där segrarna i GH väljer

motståndare bland lagen placerade 9-16. Tvåan och trean väljer i turordning bland resterande lag placerade 9-16. Åttondelsfinalen spelas över 20 brickor med halvtidsbyte.

Segraren i åttondelsfinal 1 (där vinnarna av GH spelat) väljer motståndare bland vinnarna av åttondelsfinal 5-8, därefter väljer segraren i åttondelsfinal 2 o s v. Kvartsfinalen spelas över 20 brickor med halvtidsbyte.

Segrarna i kvartsfinal 1 (den där vinnarna av GH spelat) väljer motståndare bland kvartsfinal 3 och 4. Segrarna i kvartsfinal 2 får den motståndare som blir över.

Semifinalen spelas över 20 brickor med halvtidsbyte. Finalen och match om tredjepris spelas över 24 brickor med halvtidsbyte.

Den nya WBF-skalan, 20–0 (med fraktioner) tillämpas.

Carry over tillämpas inte i någon del av slutspelet.

Lag med spelare från Chairman's Cup (CC) och/eller Bonus Cupen (BC)

SM Lag Veteran och CC-/BC-slutspel tisdag överlappar. Därför kan lag tillåtas att starta i rond 6 i SM Lag Veteran, givet vissa förutsättningar.

Det intressanta är hur många spelare i laget som **inte deltar i CC-/BC-slutspel** när SM Lag Veteran startar. Vid fyra eller fler spelare, måste laget starta i rond 1, vid tre eller färre tillåts de att starta i rond 6.

För lag som startar spelet i SM Lag Veteran i rond 6 gäller:

1. Obligatorisk föranmälan om att få starta i rond 6.
2. Carry over exakt 11 VP/rond, d v s 55 VP. Den nya WBF-skalan 20–0 (med fraktioner) tillämpas.
3. Begränsad rätt att lägga till spelare i laget senare i tävlingen, d v s kriterierna för startronden får inte ändras.
4. Senast 30 minuter efter det att CC-/BC-steget laget blivit utslaget i är slut, ska definitivt besked lämnas till TL om lagets deltagande i SM Lag Veteran.

Resebidrag

Inget resebidrag utbetalas.

Övriga bestämmelser

Bestämmelser för tidsöverdrag, sen ankomst, långsamt spel, mobiltelefoner, särskiljning m m är de samma som dem för *Chairman's Cup*.

CHAIRMAN'S CUP

Att delta

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

1. erlagt medlemsavgift för 2016-2017 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

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

Om minst 64 lag deltar i kvalet, går de 32 främsta till CC KO-fas, de nästföljande 32 till Bonuscupens (BC) KO-fas. Övriga är utslagna.

Tävlingen, som spelas inom ramen för Bridgefestivalen på Conventum Arena i Örebro, sponsras av Förbundets ordförande, Mats Qviberg, därav namnet.

Anmälan

Sista anmälningsdag är fredagen den 29 juli 2016, kl 20.00.

Startavgifter

Gröna Hissen: 500 SEK/senior, 125 SEK/junior, dock maximalt 2 000 SEK/lag.

Startavgiften ska vara erlagd i infodisken senast lördagen den 30 juli, kl 12.00. Om så inte skett, påförs laget en straffavgift om 200 SEK.

Måndag och framåt: 500 SEK/lag.

Startavgiften för det vidare spelet ska vara erlagd senast måndagen den 1 augusti, kl 09.45 i infodisken. Om så inte skett, påförs laget en straffavgift om 100 SEK.

Skärmar och Bridgemate

Spel med skärmar äger rum fr o m *CC Kvartsfinal* och i BC fr o m *BC08-B*. Speciella regler vid spel med skärmar, se sidan 23.

Bridgemate används som officiell scoring i hela CC/BC. Det är obligatoriskt att använda Bridgemate.

Speltider, kaptensmöte

Lördag 25 juli–torsdag 30 juli 2016.

Kaptensmöte äger rum lördagen den 30 juli, kl 11.30 på engelska, kl 12.00 på svenska. Mötena hålls i *Grand Salong Elvy* på Hotel Scandic Grand mittemot Conventum Arena.

Systemregler

Så kallade B-system gäller i Gröna Hissen och i de KO-matcher som omfattar högst 32 brickor. I längre KO-matcher är A-system tillåtna. Se sidan 39.

Oavsett systemnivå ska ifyllt deklarationsformulär överlämnas till motståndarlaget innan matchen startar. Lag i vilket något av paren spelar A-system, ska överlämna ifyllt deklarationsformulär i samband med valproceduren inför aktuell omgång.

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*.

Fr o m måndagens spel är startavgiften för distriktslag densamma som för övriga lag.

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.

Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, dock allra senast kl

16.00 den avslutande söndagen i Bridgefestivalen. Ej uthämtade priser tillfaller *Juniorfonden*.

Dag-för-dag

Lördag 30 juli–söndag 31 juli

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

Varje rond, tretton totalt, omfattar åtta brickor. WBF-skalan 20–0 (med fraktioner) tillämpas.

De 32 främsta lagen är kvalificerade för CC KO-fas, de nästföljande 32 lagen för BC KO-fas medan resterande lag är ute ur turneringen.

Lag med spelare från SM Par Veteran

SM Par Veteran och CC-kvalificering överlappar några ronder. Därför kan lag tillåtas att starta i rond 3 i CC, givet vissa förutsättningar.

Det intressanta är hur många spelare i laget som **inte deltar i SM Par Veteran**. Vid fyra eller fler måste de starta i rond 1, vid tre eller färre får de starta i rond 3.

För lag som startar spelet i CC rond 3 gäller:

1. Obligatorisk föransmälan om att få starta i rond 3.
2. Carry over exakt 20 VP, dvs 50 % av 20-0-skalan.
3. Begränsad rätt att lägga till spelare i laget senare i tävlingen, dvs kriterierna för startronden får inte ändras.

Måndag 1 augusti

1. *CC32* (förmiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC-16 lag* medan förlorarna går till *BC32-B*.
2. *BC32-A* (förmiddag); lagen placerade 33-64 i kvalet spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC32-B*, förlorarna är utslagna.
3. *CC16* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC Kvartsfinal* medan förlorarna går till *BC16-B*.
4. *BC32-B* (eftermiddag); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-A*, förlorarna är utslagna.
5. *BC16-A* (kväll); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-B*, förlorarna är utslagna.

Tisdag 2 augusti

6. *CC Kvartsfinal* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Segrarna går till *CC Semifinal* medan förlorarna går till *BC08-B*.
7. *BC16-B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC08-A*, förlorarna är utslagna.
8. *BC08-A* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC08-B*, förlorarna är utslagna.

Onsdag 3 augusti

9. *CC Semifinal* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *CC Final* medan förlorarna går till *BC04-B*.
10. *BC08-B*(förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC04-A*, förlorarna är utslagna.
11. *BC04-A* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC04-B*, förlorarna är utslagna.

Torsdag 4 augusti

12. *CC Final* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar.
13. *BC04-B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC Play-Off 3/4* (match om tredjepris), förlorarna är utslagna och benämns femte-/sjättepristagare.
14. *BC Play-Off 3/4* (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna blir tredjepristagare, förlorarna fjärdepristagare.

Val av motståndare – CC

Från och med KO-fasen kommer vinnarna på den övre halvan att i turordning, med början på vinnarna av kvalet, att välja motståndare bland vinnarna på den undre halvan. Valet av motståndare görs på det kaptensmöte som hålls i omedelbar anslutning till avslutat KO-steg.

Inför *CC32* väljer alltså lagen placerade 1-16 i kvalet, i turordning med början på vinnarna, motståndare bland lagen 17-32. Därefter väljer tvåan bland de återstående lagen 17-32, sedan trean och så vidare tills alla matcher är bestämda. Inför *CC16* väljer vinnarna vid borden 1-8 motståndare bland vinnarna vid borden 9-16; vinnarna vid bord 1 startar, därefter följer vinnarna vid bord 2 och så vidare.

Samma princip gäller sedan för *CC Kvartsfinal* och *CC Semifinal*.

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 nämnts ovan.

Val av motståndare – Bonuscupen (BC)

Generellt

Begreppet ranking innebär placering i kvalet (*Gröna Hissen*) eller övertagen placering ifall man slagit ett lag med bättre ranking än sitt eget vid tillfället för segern.

BC32-A

“Brackets” används; laget rankat 33 kommer automatiskt att möta laget rankat 64, laget rankat 34 möta laget rankat 63 och så vidare.

BC32-B

Utslagna lag från CC32 sorteras efter ranking i kvalet, från ”1” till ”16”. De 16 vinnarna i BC32-A behåller sin ranking från kvalet eller övertar motståndarlagets ifall deras ranking var den bättre. “Brackets” används sedan, så att laget rankat 1 möter laget rankat 32, laget rankat 2 möter laget rankat 31 och så vidare.

BC16-A

De 16 lagen sorteras internt 1-16 efter ranking i kvalet eller övertagen ranking från motståndarlaget i BC32-B ifall den rankingen är bättre. “Brackets” används; främst rankat lag möter sämst rankat lag, näst främst möter näst sämst o s v.

BC16-B

Utslagna lag från CC16 sorteras efter ranking i kvalet eller övertagen ranking från ett motståndarlag som var högre rankat; från ”1” till ”8”. De 8 vinnarna i BC16-A behåller sin ranking från BC16-A eller övertar motståndarlagets ifall det är deras ranking var den bättre. “Brackets” används; främst rankat lag från CC16 möter sämst rankat lag från BC16-A, näst främst möter näst sämst o s v.

BC08-A

De 8 lagen sorteras internt 1-8 efter ranking i kvalet eller övertagen ranking från motståndarlaget i BC16-B ifall den rankingen är bättre. Det främst rankade laget väljer sedan motståndare bland lagen rankade 5-8; därefter väljer laget rankat tvåa bland de återstående lagen rankade 5-8 och så vidare till dess samtliga kvartsfinalmatcher är bestämda. Vid ett avhopp bland lagen 1-4 vid den tidpunkt valet sker, flyttas laget rankat 5 upp till väljande position, vid två avhopp flyttas även laget rankat 6 upp till väljande position o s v. Senare avhopp räknas som walk over.

BC08-B

Utslagna lag från CC Kvartsfinal sorteras efter ranking i kvalet, eller övertagen ranking från ett motståndarlag som var högre rankat; från ”1” till ”4”. De 4 vinnarna i BC08-A behåller sin ranking från BC08-A eller övertar motståndarlagets ifall det är deras ranking var den bättre; ranking 5-8. Det främst rankade laget väljer sedan motståndare bland lagen rankade 5-8; därefter väljer laget rankat tvåa bland de återstående lagen rankade 5-8 och så vidare till dess samtliga kvartsfinalmatcher

är bestämda. Vid ett avhopp bland lagen 1-4 vid den tidpunkt valet sker, flyttas laget rankat 5 upp till väljande position, vid två avhopp flyttas även laget rankat 6 upp till väljande position o s v. Senare avhopp räknas som walk over.

BC04-A

Lagen sorteras efter ranking i kvalet, eller övertagen ranking från ett motståndarlag som var högre rankat; från "1" till "4". Det främst rankade laget väljer sedan motståndare bland lagen rankade 3-4; laget rankat tvåa får den motståndare som blir över. Vid ett avhopp bland lagen 1-2 vid den tidpunkt valet sker, flyttas laget rankat 3 upp till väljande position. Senare avhopp räknas som walk over.

BC04-B

Utslagna lag från *CC Semifinal* sorteras efter ranking i kvalet, eller övertagen ranking från ett motståndarlag som var högre rankat; från "1" till "2". De 2 vinnarna i *BC04-A* behåller sin ranking från *BC04-A* eller övertar motståndarlagets ifall det är deras ranking var den bättre; ranking 3-4. Det främst rankade laget väljer sedan motståndare bland lagen rankade 3-4; laget rankat tvåa får den motståndare som blir över. Vid ett avhopp bland lagen 1-2 vid den tidpunkt valet sker, flyttas laget rankat 3 upp till väljande position. Senare avhopp räknas som walk over.

BC Play-Off 3/4

De båda finallagen sorteras efter ranking i kvalet, eller övertagen ranking från ett motståndarlag som var högre rankat; från "1" till "2". Det främst rankade laget blir hemmalag.

Seating Rights

Gröna Hissen

Laget benämnt Bortalag intar sina platser först.

Knock out

I knock out-matcher över **32 brickor eller färre**, intar bortalaget sina platser först. Om matchen består av två halvlek, är det möjligt att möta en men inte två spelare man redan mött i första halvlek.

I knock out-matcher över **64 brickor** indelas de fyra segmenten i två par: segment 1+2 och segment 3+4. Det högst rankade laget (Hemmalaget) väljer *Seating Rights* i ett av segmenten 1-4. Det lägst rankade laget (Bortalaget) får automatiskt *Seating Rights* i det andra segmentet i samma par. Därefter väljer bortalaget *Seating Rights* i ett av de båda återstående segmenten, varvid hemmalaget får *Seating Rights* i det segment som återstår.

Exempel

Lag A (högst rankat) ska möta Lag B. Lag A väljer *Seating Rights* i segment 3; lag B får då automatiskt *Seating Rights* i segment 4. Därefter väljer lag B att ha *Seating Rights* i segment 1, varmed lag A får *Seating Rights* i segment 1.

I knock out-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

I knock out-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.

Avhopp i slutskedet av CC/BC

Lag som är kvalificerat för nästa etapp förutsätts spela den etapp till vilket de är kvalificerade. Erfarenhet från tidigare år har emellertid visat att lag tenderar att inte vilja spela sin BC-etapp sedan de förlorat i något av de senare stegen av CC. Nedanstående regler gäller vid eventuella avhopp fr o m *CC Semifinal*:

A. Ett lag från CC vill spela, men inte det andra

Då spelar de båda BC-lagen mot varandra över 32 brickor. Vinnaren möter det kvarvarande laget från CC om $\frac{3}{4}$ -plats. Förloraren delar placering 5/6 med det lag som inte ville spela.

B. Inget av lagen från CC vill spela

De båda BC-lagen möter varandra över 64 brickor om $\frac{3}{4}$ -plats. De båda lagen från CC som inte ville spela delar 5/6-platsen.

C. Ett lag från BC vinner, men vill hoppa av

Om ett lag som vinner *BC Semifinal B* vill hoppa av vidare spel, kommer detta lag automatiskt att dela placering 5/6, medan laget de vann över övertar platsen i *BC Final*, d v s matchen om tredje pris.

Vandringspriset

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

Vandringspriset erövrar 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.

Mobiltelefoner

Allmänt

Det råder mobiltelefonförbud i hela Conventum Arena (spelokal på Grand Hotel likställs med Conventum Arena). Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i något utrymme av Conventum Arena.

Spelare

Om spelare ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffas vederbörandes lag med 2 VP avdrag i Gröna Hissen, 6 IMP avdrag i KO-matcher, för varje tillfälle. Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, riskerar att avvisas från spelutrymmet.

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

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.

Vid mer än 25 minuters sen ankomst behandlas ärendet av Ansvarig Organisation, som även kan bedöma matchen som förlorad. Den Ansvariga Organisationen kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen. Sådan åtgärd åtföljs automatiskt av en anmälan till Disciplinnämnden för svenska spelare, till berört Förbund för utländska spelare.

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+ – 15 minuter	2 VP
15+ – 20 minuter	2,5 VP
20+ – 25 minuter	3 VP

Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag behandlas ärendet av ansvarig organisation, som även kan bedöma matchen som förlorad. Den ansvariga organisationen kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen. Sådan åtgärd åtföljs automatiskt av en anmälan till Disciplinnämnden för svenska spelare, till berört Förbund för utländska spelare.

KO-matcher

0+ – 25 minuter	1 IMP varje påbörjad minut.
-----------------	-----------------------------

Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag – se Kvalificeringsfasen ovan.

Förvanskad bricka

En bricka är förvanskad om tävlingsledaren fastslår att ett eller flera kort placerats i fel fack så att de tävlande, vars resultat direkt skulle jämföras, inte spelat exakt samma giv.

Om en förduplicerad bricka är felaktig och Lag 13 tillämplig på sådant sätt att brickan inte kan spelas, anses den vara förvanskad. En bricka, som inte är identisk med övriga duplikat av samma giv, anses inte förvanskad om det är säkerställt att exakt samma giv spelats vid båda borden. Normalt ska en förvanskad bricka ges om. Straffpoäng kan utdelas under vissa omständigheter. Brickan spelas aldrig om slutresultatet kan vara känt för någon spelare; tävlingsledarens beslut är därvidlag slutgiltigt. Om resultatet av matchen är känt utgår brickan och matchen räknas som om brickan aldrig spelats*.

I övrigt gäller lag 86.

* Exempel: *Om den sjunde brickan i en 16-brickorsmatch är förvanskad och felet upptäcks när de tävlande räknar ut resultat av matchen, stryks brickan helt, men matchen räknas utifrån 16-brickorsskalan.*

Spel på samma ledd

Om halvlek/segment mellan två lag spelats på samma ledd, ska TL så långt möjligt söka få denna omspelad under innevarande speltillfälle. Om så av speciella omständigheter inte är genomförbart, gäller det resultat som åstadkommit i den korrekt spelade halvleken/segmentet. Dock omvandlas IMP-resultatet till VP utifrån skalan för det antal brickor som hela matchen skulle ha omfattat.

I de fall matchen endast omfattar en halvlek/ett segment och denna/detta av TL bedöms inte kan spelas om, får båda lagen 8.00 VP vid 20-0-skalan i matchen.

Överklaganden

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- 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 tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att matchen avslutats, vilket av dessa båda som är det senare,
- åtföljas av en depositionsavgift på 500 SEK.

Depositionsavgiften återbetalas om Lagkommissionen anser att överklagandet inte är obefogat.

Överklagande av resultat (brick-, match- eller totalresultat) måste ske senast vid den tidpunkt som framgår enligt tabellen nedan. Överklagandet ska göras till tävlingsledare i CC.

I kvalet består de olika omgångarna av följande ronder:

Omg	Rond	Kan överklagas senast
1	1–6	söndag 31 juli, kl 10.00
2	7–12	söndag 31 juli, kl 18.50
3	13	söndag 31 juli, kl 19.45

Rökning

Rökförbud gäller i hela Conventum Arena, inklusive toaletter, kafeteria och lunchrestaurang.

Rökning är inte tillåten under pågående rond. En spelare som påträffas röka (inomhus eller utomhus) under en rond i vilken han/hon deltar, orsakar sitt lag för varje sådant tillfälle 2 VP avdrag (kvalet) eller 6 IMP (KO-matcher).

Rökförbuden gäller även s k elektroniska cigaretter.

Trivsel och disciplin

Se sidan 10.

Alkohol

För samtliga tävlingar i Bridgefestivalen 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.

Spellokal är det utrymme där spelbord är uppställda för spel i den aktuella tävlingen.

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 eller åskådare får inte förtära eller förvara alkoholdrycker i spellokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal.

Drycker som inte får förvaras i spellokalen av spelare eller åskådare skall i förekommande fall lämnas till tävlingsledningen för förvaring under tävlingstiden. Den som lämnar tävlingen innan den avslutats får i samband därmed sina drycker åter.

TL skall avvisa spelare eller åskådare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från spellokalen. TL skall anmäla spelare som avisats eller överträtt dessa bestämmelser till disciplinnämnden.

Husdjur

Det är inte tillåtet att ta med husdjur in i spellokalen.

Prisutdelning

Prisutdelning för Chairman's Cup äger rum i Conventum Arena torsdagen den 4 augusti ca kl 21. Exakt klockslag annonseras i Festivalbulletinen.

Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, dock allra senast kl 16.00 den avslutande söndagen i Bridgefestivalen. Ej uthämtade priser tillfaller *Juniorfonden*.

Regler för spel med skärmar

Skärmar skall användas när tävlingsarrangören har bestämt detta.

Nord och Öst sitter på samma sida skärmen hela tiden. Nord ansvarar för att placera och ta bort brickan från budsläden. Väst ansvarar för att öppna och stänga luckan.

Spelets procedur vid spel med skärmar

Nord skall placera brickan på släden, varefter luckan stängs och förblir stängd under hela budgivningen. Spelarna tar sina kort ur brickan. Bud anges med budkort från budlådan. Spelaren placerar valt bud på släden. Släden skall ligga så att budet bara syns på den egna sidan skärmen. En spelares första bud skall vidröra vänstra kanten av spelarens egen del av släden. Efterföljande bud läggs överlappande i en jämn rad åt höger, alla tidigare bud synliga. Varje spelare skall försöka utföra budgivningen så tyst som möjligt. Ett bud anses vara avgivet när det är placerat på släden och spelaren släppt budkortet. När Öst eller Väst avgivit sitt bud skall Nord eller Syd (beroende på vilken sida av bordet släden befinner sig) skicka släden under skärmen till den andra sidan. Spelarna på denna sida bjuder sina bud i tur och ordning och släden skickas tillbaka, den här proceduren upprepas till dess budgivningen är slut. Efter att alla fyra spelare har fått chansen att granska den avslutade budgivningen tar varje spelare bort sina budkort från släden och återplacerar dem i budlådan.

Efter ett regelrätt utspel öppnas luckan så att alla spelare kan se träkarlens kort och de kort som spelas i varje stick. Om en försvarare exponerar ett kort och spelföraren inte ser det på grund av skärmen har träkarlen rätt att påpeka denna felaktighet.

Ändringar av avgivna bud

Ett bud som är placerat på släden och släppt får ändras under TL:s övervakande om:

- det är ett felaktigt bud eller ett otillåtet bud (se lag 35, i detta fall är ändringen obligatorisk), så fort någon på samma sida skärmen upptäcker det.
- TL bedömer att budet utan tvekan är oavsiktligt avgivet.
- Bud som tillåts ändras enligt lag 25. Om en spelare blir distraherad av något räknas tiden för tankepausen från det ögonblick han upptäcker sitt misstag.

Alertering och förklaringar

- En spelare som avger ett alerteringspliktigt bud (se alerteringsreglerna), måste alertera sin skärmkamrat. Partnern till den som avger budet skall även alertera budet när släden kommer över till deras sida skärmen. Alertering måste ske genom att alerteringskortet läggs ovanpå det senast avgivna budet hos skärmkamaraten. Skärmkamaraten bekräftar alerten genom att lämna tillbaka alerteringskortet till sin motståndare. En spelare kan skriftligt begära en förklaring av det avgivna budet. Alla frågor och förklaringar sker skriftligt.
- När som helst under spelet kan en motståndare be sin skärmkamrat om en full förklaring av ett bud. Även denna fråga och svar sker skriftligt.
- Under hela tiden från det att budgivningen har startat tills spelet är avslutat får en spelare bara få information om avgivna bud och spelade kort från spelaren på samma sida av skärmen. Alla frågor och svar som ställs under spelperioden skall vara skriftliga med luckan stängd. Luckan öppnas igen när frågan är besvarad.

Förändringar av korrigeringar av felaktigheter när skärmar används

- a) En felaktighet som är skickad till andra sidan skärmen behandlas av normala lagar med följande undantag:
- i. Ett otillåtet bud, se lag 35, måste korrigeras.
 - ii. Om en spelare begår en felaktighet och denna felaktighet skickas över till andra sidan skärmen av den felandes skärnkamrat (omedveten om att felaktigheten har begåtts, i annat fall gäller lag 23), anses skärnkamraten ha godkänt budet för sin sida i de fall lagarna tillåter MTH att godkänna budet.
- b) Om en felaktighet upptäcks innan den skickas till andra sidan skärmen skall den felande eller hans skärnkamrat tillkalla TL. Felaktiga bud skall rättas till utan övriga korrigering. Andra fel skall korrigeras enligt lagarna och TL skall se till att enbart den regelrätta budgivningen skickas över till andra sidan. Ingen spelare på andra sidan skärmen skall informeras om felaktigheten om inte lagarna kräver det.
- c) Skärnkamraten skall alltid försöka förhindra första utspel från fel hand. Första utspel med bildsidan upp från fel hand skall tas tillbaka utan korrigering om inte luckan har öppnats. Annars gäller:
- i. Om luckan har öppnats utan inblandning från den spelförande sidan och rätt motståndare ännu inte har spelat ut med bildsidan upp gäller lag 54
 - ii. Om den spelförande sidan har öppnat luckan är utspelet accepterat. Den förmodade spelföraren blir den verkliga spelföraren. Lag 23 kan tillämpas.
- iii. Om utspel med bildsidan upp har skett på båda sidor skärmen och luckan öppnats är det felaktiga utspelade kortet ett stort straffkort.
- iv. Kort som visas av den spelförande sidan, se lag 48.
- d) Bud som skall alerteras, se 3 ovan.
- e) Om en spelare tar längre tid än normalt att avge ett bud är det inte ett regelbrott för spelaren att påpeka tempovariationen. Spelarens skärnkamrat skall dock inte påpeka tempovariationen.
- f) Om en spelare på den sidan skärmen som tar emot släden upplever att det har varit en variation i tempot på andra sidan skärmen, och det därför kan finnas otillåten information, skall spelaren enligt lag 16B2 tillkalla tävlingsledaren. Han kan göra det när som helst innan första utspelet är gjort och luckan har öppnats.
- g) Att inte följa (f) ovan kan få till följd att TL bedömer att det var partnern till den som borde påtalat tempovariationen som påtalade den. TL kan då göra bedömningen att det inte har uppfattats någon tempovariation och således ingen otillåten information på den sidan skärmen som mottog släden. En paus att skicka släden på mindre än 20 sekunder bedöms alltid som oviktig.

Mästarpoäng

De i tabellen nedan angivna mästarpoängen avser vunnen match; i Gröna Hissen 13.01 VP eller bättre, 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.

Mästarpoäng i eventuella matcher om Distriktspriset följer de ordinarie MP-tabellerna i Tävlingsbestämmelser för Mästarpoäng (1 juli 2016), inte de nedan.

	CC	BC_A	BC_B
Kval	12 sp		
32 lag	40 sp	20 sp	20 sp
16 lag	8 gp	2 gp	3 gp
8 lag	16 gp	4 gp	6 gp
4 lag	32 gp	8 gp	12 gp
2 lag	48 gp	12 gp	

GP = Guldpoäng; SP = Silverpoäng; BP = Bronspoäng; 100 BP = 10 SP = 1 GP = 1 Mästarpoäng (1 MP).

SIDOTÄVLINGAR

Att delta i sidotävlingar

Sidotävlingar spelas under hela Bridgefestivalen, från fredagen den 29 juli till söndagen den 7 augusti. Onsdagen den 3 augusti genomförs ett specialprogram med t ex bronsävling för spelare med max klövernål och bronsävling för spelare med max ruternål.

Sidotävlingarna är av fyra kategorier, namngivna efter de mästarpoäng som utdelas; brons, brons handicap, silver och guld.

För att få delta i sidotävlingar krävs av spelaren att vederbörande

1. erlagt medlemsavgift för 2016-2017 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

Spelare som inte erlagt medlemsavgift ska göra det till endera tävlingsledaren i aktuell tävling eller i infodisken.

Anmälan

Anmälan sker på därför avsett formulär vid spelborden. Par ska ha anmält sig senast fem minuter före utsatt spelstart för att underlätta för tävlingsledningen att starta tävlingen på utsatt tid.

Tre sidotävlingar under Bridgefestival 2016 har ett maximerat deltagarantal:

Onsdag kl 09.30 Brons 15 (max klövernål), 72 par
Onsdag kl 09.30 Brons 16 (max ruternål), 72 par
Torsdag kl 15.30 Silver 7, (Gröna Hissen), 200 par

Vid anmälan ska såväl namn som medlemsnummer (MID-nummer) anges på blanketten. MID är viktigt eftersom all mästarpoänghantering sker automatiskt på MID.

Systemregler

C-system gäller i alla sidotävlingar *utom* i *Guldgruvan* där B-system gäller.

Startavgifter

Bronstävlingar: 1 spelavgift per spelare ^{1,2}
Silvertävlingar: 2 spelavgifter per spelare¹
Guldgruvan: 3 spelavgifter per spelare¹

¹ 1 spelavgift = 80 SEK vid förköp. Vid kontant betalning vid spelborden 1 spelavgift = 100 SEK.

² Juniorer spelar gratis vid de bronspartävlingar som startar kl 10.00 (gäller även *Max Klöver/Max Ruter* som startar kl 09.30).

Speciella tävlingar onsdag 3 augusti

Bronstävling, max klövernål (kl 09.30)

Tävlingen, som är öppen endast för spelare med mästarkategori max klövernål, är maximerad till 72 par. Mästarpoäng i brons.

Bronstävling, max ruternål (kl 09.30)

Tävlingen, som är öppen endast för spelare med mästarkategori max ruternål, är maximerad till 72 par. Mästarpoäng i brons

Spelform, resultatrapport, pauser

Samtliga sidotävlingar spelas i form av semibarometer med förduplicerade givar.

Resultatrapportering (omgångsresultat) sker på papper vid borden samt på projektordukar i spelområdet, vanligtvis efter 4 eller 6 brickor.

En kaffepaus finns inlagd i varje tävling.

Rondtider, tidsöverdrag m m

Spelarna förväntas genomföra varje 2-brickorsrond på 15 min (3-brickors på 22 min) inklusive 1 minut för rondbyte. Tidsöverdrag ger vid första tillfället en varning, därefter ett avdrag motsvarande 10 % på toppen av en bricka vid varje upprepade förseelse. I IMP-över-fältet-tävlingar motsvaras 10 % av 1,5 IMP per jämförelsebord på en bricka.

TL kan dra in ospelad(e) bricka/-or eller påbörjad bricka för par som är ständigt långsamma.

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.

Användande av Bridgemate

Vid samtliga sidotävlingar används *Bridgemate* för resultatinsamling. Spelarna är skyldiga att använda *Bridgemate*. Försummelse innebär vid första förseelsen en varning, därefter motsvarande 10 % på toppen av en bricka för varje upprepade förseelse. Det är Öst-Västs skyldighet att noga kontrollera att Nord matat in rätt resultat i *Bridgemate*.

Alert och Stopp

Alert och Stopp är obligatoriskt vid samtliga tävlingar under Bridgefestivalen.

Veckans lirare – tre olika kategorier

Under Festivalen kommer det att finnas ett antal poängserier, där den inspelade procenten summeras i de olika deltävlingarna. Om en spelare deltar i fler deltävlingar än vad som krävs, räknas de sämsta resultaten bort. Topp-10 i respektive kategori publiceras dagligen i bulletinen och på Internet. Kompletta resultatlistor finns i spellokalen samt på Internet. Samtliga poängserier avslutas torsdagen den 4 augusti; prisutdelning i samband med motsvarande tävlingar fredagen den 5 augusti.

- **Bronsliraren;** omfattar alla morgon- och kvällsbrons till och med torsdag 4 augusti, dock ej *Klöver- och Ruter-tävlingarna*. De nio bästa tävlingarna av tretton räknas.
- **Handicapliraren;** omfattar alla handicaptävlingar till och med torsdag 4 augusti. De fem bästa tävlingarna av sju räknas.
- **Silverliraren;** omfattar alla silvertävlingar till och med torsdag augusti, utom *Silver 1 (IAF)* fredag 29 juli. De fyra bästa tävlingarna av sex räknas.

Guldgruvan

Guldgruvan är en partävling med spel om guldpoäng. Under lördagen den 6 augusti spelas kvalificeringen i form av Gröna Hissen, 42 brickor. De 20 främsta paren kvalificerar sig till A-final, nästkommande 20 till B-final, o s v så långt startfältet räcker. Den sista finalgruppen kan således komma att innehålla 19-38 par. Finalerna spelas söndagen den 7 augusti.

Carry-over från kvalspelet i A-finalen, övriga finalgrupper börjar om från noll. Finalgrupperna omfattar 38 brickor, där alla möter alla utom möjligen i sista gruppen ifall antalet par i denna är fler än 20.

Par som avser att *inte delta i andra dagens spel* måste avanmäla sig *omedelbart* efter kvaltävlingens slut. I händelse av avhopp som arrangören fått vetskap om först på finaldagen spelas aktuell(a) finalgrupp(er) med lika många blindronder som det är avhopp i finalgruppen/-grupperna.

Mästarpoäng

A-finalen: 10-7-5-4 guldpoäng

B- och C-finalerna: 3-2-1 gp till de tre främsta.

D- och E-finalerna: 2-1 gp till de två främsta

Övriga finaler: 1 gp till segrarna.

Inga silver- eller bronspoäng delas ut.

Prisutdelningar

Prisutdelningen sker ca fem minuter efter det att sista rondrapporten fastställts. Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, dock allra senast kl 16.00 den avslutande söndagen i Bridgefestivalen. Ej uthämtade priser tillfaller *Juniorfonden*.

Mobiltelefoner

Allmänt

Det råder mobiltelefonförbud i hela Conventum Arena. Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i något utrymme av Conventum Arena.

Spelare

Om spelare ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffas vederbörandes par med motsvarigheten till 50 % av toppen på en bricka för varje tillfälle. Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, riskerar att avvisas från Conventum Arena.

Domslut, överklaganden m m

Domslut

Domslut ska begäras snarast möjligt, men inte senare än när omgångsrapporten för närmast påföljande omgång presenteras.

Överklagande

Tävlingsledarens domslut kan i sidotävlingarna inte överklagas till någon jury. Spelarna kan istället begära att domslutet granskas av någon som inte varit inblandad i det ursprungliga beslutet.

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 Cheftävlingsledaren 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 200 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 Förbundets Lagkommission. Ett sådant överklagande kommer att hanteras på för Lagkommissionen sedvanligt sätt och avgöras först efter Bridgefestivalen.

Överklagande i *Guldgruvan*

I *Guldgruvan* och sker överklagandet direkt till Lagkommissionen på plats.

Korrigering av felinmatat resultat

Korrigering av felinmatat resultat ska göras så snart det upptäcks. Om felet upptäcks först när aktuell omgångsrapport presenteras, kan korrigering göras under perioden fram tills dess att närmast påföljande omgångsrapport presenteras. Överklagandet ska göras till tävlingsledaren.

Slutresultat

Överklagande av slutresultat måste göras inom 10 minuter efter det att det preliminära slutresultatet presenterats. Därefter är resultatet definitivt och endast felaktiga MID-nr rättas.

Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

I det fall ett par spelat mindre 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.

Rökning

Se sidan 22.

Trivsel och disciplin

Se sidan 10.

Alkohol

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

Definitioner

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

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

Spellokal är det utrymme där spelbord är uppställda för spel i den aktuella tävlingen.

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 eller åskådare får inte förtära eller förvara alkoholdrycker i spelokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal.

Drycker som inte får förvaras i spelokalen av spelare eller åskådare skall i förekommande fall lämnas till tävlingsledningen för förvaring under tävlingstiden. Den som lämnar tävlingen innan den avslutats får i samband därmed sina drycker åter.

TL skall avvisa spelare eller åskådare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från spelokalen. TL skall anmäla spelare som avisats eller överträtt dessa bestämmelser till disciplinnämnden.

Bilaga 1, 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 från om 4♣ och uppåt, oavsett betydelse.

Spel med skärmar

Vid spel med skärmar ska även bud från om 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 honnörsstyrka 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.

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 fyrekorts 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, måste inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå detta även utan alert.

Väst Nord Öst Syd
1♦ pass 1♥ pass
2♥

- 2♥ som kan vara innebära trekortsstöd, måste 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
1 i färg 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.

Färgsvär

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 fyrkortsfärg, 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 utan alert.

Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklamationer

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 naturliga 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 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 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, 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 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 deklara­tionkortet 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 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

Deklaration	Ofullständigt eller felaktigt ifyllt 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 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.
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 upplysningsskyldighet. 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	Man skall göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en uttömmande förklaring av ett buds innebörd. Slutsatser som kan dras av budsekvensen skall ingå i förklaringen. 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). Påstående 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.
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 brickor 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 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

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+♣ på 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+♣ på en balanserad hand, s k beredskapsklöver med minst två klöver. Färre än tre kort i färgen = 2 prickar
3 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.
	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.
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 1hö = 3 prickar; totalt 7 prickar.

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).