

Tävlingsbestämmelser

Svenska Cupen

2020

[Covid 19-version]

(Senast uppdaterat: 2020-08-13)

Innehållsförteckning

1. ANMÄLAN OCH AVGIFTER	4
2. DEFINITIONER	4
2.1 SPELARE	4
2.1.1 Otillåten spelare	4
2.2 LAG	5
2.2.1 Rankning av lag	5
3. SPELUPPLÄGG	5
3.1 GENERELLT	5
3.2 REDUKTION AV ANTAL LAG TILL LÄMPLIG POTENS AV	
2 5	
3.3 LOTTNING OCH GENOMFÖRANDE AV MATCHER	6
3.3.1 Etapperna före <i>Round of 32</i>	6
3.3.2 Round of 32	6
3.3.3 Slutspelet	6
3.3.3.1 <i>Round of 16</i>	6
3.3.3.2 <i>Kvartsfinal</i>	6
3.3.3.3 <i>Semifinal</i>	6
3.3.3.4 <i>Final</i>	6
3.4 SEATING RIGHTS	7
3.4.1 Seating Rights t o m <i>Round of 32</i>	7
3.4.2 Seating Rights i <i>Round of 16</i> och i <i>Kvartsfinal</i>	7
3.4.3 Seating Rights i <i>Semifinal</i>	7
3.4.4 Seating Rights i <i>Final</i>	7
3.5 SÄRSKILJNING	8

3.5.1 I tvålagsmöten	8
3.5.2 I trelagsmöten	8
4. MATCHER, SPILTILLFÄLLEN, WALK OVER	8
4.1 ALLMÄNT	8
4.2 SPELPERIODER OCH SPELDATUM	8
4.3 ANSVAR FÖR ATT BJUDA IN TILL MATCH	9
4.3.1 Generellt	9
4.3.2 Ronderna fram t o m <i>Round of 32</i>	9
4.3.3 Spela match på BBO	9
4.4 WALK OVER	10
4.5 ÅTERBUD TILL SPEL I ROUND OF 16	10
4.6 ANSVAR FÖR ATT RAPPORTERA MATCHRESULTAT	10
4.7 BETYDELSELÖSA MATCHER I TRELAGSMÖTE	11
5. SYSTEMNIVÅ	11
6. MÄSTARPOÄNG OCH PRISER	11
7. ALERT OCH STOP	12
8. RESEBIDRAG	12
9. INFORMATIONSFLÖDE	12
10. RÄTTEN ATT BEGÄRA DOMSLUT NÄR INGEN	
TÄVLINGSLEDARE FINNS ATT TILLGÅ	12
11. TÄVLINGSORGANISATION	13

Förändringar sedan första publicering 2019-11-15

Datum	Text
2020-01-10	Redaktionella ändringar (olika datum för samma företeelse) Komplettering av regelverket för att nå 256 lag efter rond två.
2020-01-13	Redaktionella kompletteringar av regelverket avseende föreg. punkt om 256 lag i rond 3.
2020-03-13	Ändrade spelperioder till följd av Covid 19-pandemin.
2020-04-05	Ytterligare förändringar i spelperioder till följd av Covid 19-pandemin. Förändringar i punkt 4.3 <i>Ansvar för att bjuda in till match</i> . Införande av punkt 4.3.3 <i>Spela match på BBO</i> . Punkt 4.4 <i>Walk over</i> med anledning av vägra spel på BBO. Punkt 7 <i>Alert och Stop</i> med anledning av spel på BBO.
2020-07-16	Punkt 4.3.3. Tillåta matcher att genomföras på BBO förlängs till att omfatta samtliga ronder till och med rond 6.
2020-08-04	Punkt 4.3.3 (sidan 9) – se överstruken mening samt förtydligande mening angående live-spel kontra BBO-spel, vilket som har företräde framför det andra. Punkt 4.3.3 (sidan 10) – se överstruken mening. Punkt 4.4 (sidan 10) – se överstruken mening

Datum	Text
2020-08-13	Redaktionella rättningar av rubrik-numreringar.

1. Anmälan och avgifter

Anmälan till **Svenska Cupen** (i fortsättningen benämnd SC) ska vara Svenska Bridgeförbundet (i fortsättningen benämnt Förbundet) tillhanda senast den 15 januari 2020, kl 24.00. Ett lag anses anmält först när anmälningsavgiften inkommit till Förbundets bankgiro (819-0183).

Anmälan görs på Förbundets hemsida. Av anmälan ska tydligt framgå lagnamn, lagkapten (som måste ha aktiv e-postadress i Förbundets medlemsregister) och minst fyra av de i laget ingående spelarna (inklusive deras MIDnr) samt lagets önskade postnummer.

Det postnummer laget uppger måste uppfylla endera villkoret nedan och vara på svensk mark:

1. folkbokföringsadressen för någon av lagets medlemmar, **eller**
2. representationsklubbsadressen för någon av lagets medlemmar.

Lottningen görs företrädesvis utifrån postnummertillhörighet, så att ronderna fram till och med *Round of 64* i så stor utsträckning som möjligt spelas på lokal eller regional basis. Eventuella frågor angående anmälan besvaras av kontaktpersonen för SC, Micke Melander – se sidan 13.

Anmälningsavgiften är 500 kr/lag, vilket också inkluderar avgiften för den första rond. Lag vars anmälningsavgift finns registrerad på Förbundets bankgiro 819-0183 senast den 11 december 2019 erhåller rabatt om 100 kr.

För rond 2 till och med *Round of 32* erlägger deltagande lag en rondavgift om 200 kr/lag och rond. Lag som lämnar w.o. betalar rondavgiften för såväl det egna laget som för de motståndare de skulle ha mött i den aktuella rond. Rondavgiften faktureras i efterhand via kansliet.

Eventuella bordsavgifter, ifall klubb tar ut sådan när matchen spelas där, erläggs av hemmalaget. Fr o m Round of 16 uttages ingen rondavgift.

2. Definitioner

2.1 SPELARE

Med spelare avses person som är medlem i någon klubb ansluten till Förbundet eller till annat nationellt bridgeförbund och som lagmedlem i lag ingående i SC.

Det är varje spelares eget ansvar att kontrollera att medlemsavgift är erlagd före det att vederbörande deltar i sin första match. Observera att tävlingen, för vissa lag, fortsätter in på nytt verksamhetsår, varför medlemsavgift i så fall måste vara erlagd också för det nya verksamhetsåret för match som spelas under detsamma.

Spelare anses vara tillhörig laget först när vederbörande spelat för laget, se dock 2.2.

Spelare får inte delta i fler än ett lag.

2.1.1 OTILLÅTEN SPELARE

Som otillåten spelare räknas sådan som inte erlagt medlemsavgift enligt punkt 2.1 eller som tidigare deltagit för annat lag i SC 2020.

Lag som använt sig av otillåten spelare diskvalificerar laget från vidare spel i SC. Det motståndarlag det diskvalificerade laget senast mötte, i det fall motståndarlaget förlorat matchen, blir då kvalificerat för spel i nästa rond.

Mästarpoäng utdelas dock efter spelat resultat i de fall det icke-felande laget vunnit matchen, annars inte.

2.2 LAG

Lag får bestå av maximalt åtta (8) spelare, men högst sex (6) får delta i en och samma match. Spelarna behöver inte komma från samma klubb, ej heller samma distriktsförbund (Dfb).

Fr o m det att spelperioden för Round of 32 börjar får lag inte lägga till spelare i laguppställningen som inte funnits upptagna där sedan tidigare.

2.2.1 RANKNING AV LAG

Lag rankas på basis av tre kategorier: mästarpoänginnehav, rankingpoänginnehav och nationellt handikapp. Av lagets spelare studeras de fyra främsta, som spelat minst en halvlek, inom varje kategori. Till första rondan, om nödvändigt (se punkt 3.2 respektive 3.5), dock de fyra främsta av de till laget anmälda spelarna.

Laget har därmed ett totalt innehav inom varje kategori. De till SC anmälda lagen sorteras i rangordning inom varje enskild kategori, varvid en placeringssiffra inom varje fås. Dessa summeras för respektive lag, varefter laget med lägst summa är det främst rankade laget, laget med högst summa är det sämst rankade laget. Vid lika summa är särskiljningsordningen: rankingpoäng därefter mästarpoäng och sist handikapp.

Rankingen fyller de funktioner som beskrivs i punkterna 3.2, 3.4 och 3.5.1.

3. Spelupplägg

SC är en cuptävling för lag där den/de inledande rondan/ronderna spelas på lokal inom det postnummerområde hemmalaget anmält, såvida de båda lagen inte är överens om annat. Se dock punkt 4.3.2.

3.1 GENERELLT

Lag är garanterade att spela minst två ronder – se dock punkt 4.4 angående förlust på walk over. Lag som har vunnit i rond 1 är kvalificerade till rond 2a. Lag som har förlorat i rond 1 är kvalificerade till rond 2b. Vinnarna i rond 2b är kvalificerade till rond 3. Lag som har förlorat i rond 2b eller senare är utslagna ur turneringen.

För hela turneringen gäller att vinnare är det lag som har flest IMP efter det att matchen är färdigspelad. Vid trelagsmöten där alla tre lagen vunnit varsin match rankas lagen utifrån differens mellan vunna och förlorade IMP. Vid lika differens mellan två eller flera lag vidtas särskiljning enligt punkt 3.5.2. Vid trelagsmöten räknas två lag som vinnande lag.

3.2 REDUKTION AV ANTAL LAG TILL LÄMPLIG POTENS AV 2

Målet med rond 3 är att se till att det i rond 4 finns ett lagantal som är en jämn potens av två (512, 256 eller 128). Detta kan ske på olika sätt beroende på hur många lag som startar. Spelupplägget vid det faktiska lagantalet finns som bilaga till tävlingsbestämmelserna på hemsidan.

För att nå denna lämpliga potens av två, kan det bli aktuellt att låta ett antal lag – de främst rankade enligt punkt 2.2.1 – bli automatiskt kvalificerade för nästa etapp utan att spela den närmast föregående. Det kan även bli aktuellt att spela kombinationer av två- och trelagsmöten.

Rond 3 bygger på att det finns fler lag än 256 kvar efter 1+2. Om inte, kompletteras med lag bland dem som förlorat sina båda inledande matcher, så att antalet lag i rond 4 blir 256 (rond 3 spelas i sådana fall inte – de 256 lagen är automatiskt kvalificerade för rond 4).

Det sker enligt följande:

Lag med den bästa totala målskillnaden i rond 1 + rond 2.

Om flera lag har samma bästa totala målskillnad och särskiljning mellan dessa lag krävs, tillämpas lottning för att utse vilket/vilka lag som är kvalificerade för rond 3.

3.3 LOTTNING OCH GENOMFÖRANDE AV MATCHER

För ronderna fram till och med *Round of 64* ska vid matchlottning hänsyn, om möjligt, tas till geografisk närhet. I dessa ronder ska så långt möjligt undvikas att man får möta lag man mött i en tidigare rond. Undantag kan göras av geografiska skäl.

För alla ronder till och med *Round of 32* gäller att matchen spelas inom det postnummer-område som hemmalaget anmält, såvida inte båda lagen är överens om annat, se dock punkt 4.3.2.

Ansvar för genomförande av lottningen är av Tävlingsledningen för SC delegerat till Förbundets kansli.

3.3.1 ETAPPERNA FÖRE ROUND OF 32

Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlek. Om flera matcher spelas vid samma tillfälle äger den lokala arrangören rätt att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.2 ROUND OF 32

32 lag återstår. Fri lottning, men om möjligt med hänsyn till geografisk närhet. Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlek. Om flera matcher spelas vid samma tillfälle äger den lokala arrangören rätt att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.3 SLUTSPELET

Slutspelet äger rum torsdagen den 12 november till och med söndagen den 15 november 2020 på Bridgens Hus i Uppsala. Slutspelet kommer att sändas på BBO.

3.3.3.1 Round of 16

16 lag återstår. Ett slutspelsträd (s k *brackets*) tas fram. Fri lottning, som görs offentligt på plats i Bridgens Hus i Uppsala på speldagen, tillämpas till var och en av positionerna i slutspelsträdet. Detta slutspelsträd används sedan för resterande ronder fram till finalen.

Round of 16 omfattar 48 brickor fördelade på tre segment. *Round of 16* spelas torsdag.

3.3.3.2 Kvartsfinal

Åtta lag återstår. Slutspelsträdet från *Round of 16* används. Kvartsfinalen omfattar 48 brickor fördelade på tre segment. Det första segmentet spelas torsdag, de båda resterande spelas fredag.

3.3.3.3 Semifinal

Fyra lag återstår. Slutspelsträdet från *Round of 16* används. Semifinalen spelas över 56 brickor, fördelade på fyra 14-brickorssegment. De båda första segmenten spelas fredag, de båda resterande spelas lördag.

Vinnarna spelar final, förlorarna blir delad tredjepristagare.

3.3.3.4 Final

Två lag återstår. Finalen spelas över 80 brickor, fördelade på fem 16-brickorssegment, där de tre första segmenten spelas lördag och de två resterande spelas söndag.

3.4 SEATING RIGHTS

3.4.1 SEATING RIGHTS T O M ROUND OF 32

Det lag som är hemmalag skall placera sig Nord-Syd i öppet rum och Öst-Väst i slutet rum.

I ronderna fram till och med *Round of 32* har hemmalaget rätt att till första halvlek placera sig efter det att bortalaget intagit sina platser.

Om hemmalaget i andra halvlek spelar med något oförändrat par skall detta fortsätta i samma rum som i första halvleken.

En ändrad parsammansättning är att betrakta som ett nytt par. Detta gäller sålunda även om endast en spelare utbyttts. Härav följer att i andra halvlek kan en oförändrad parkonstellation möta en, men inte två, spelare, man redan mött i första halvlek.

3.4.2 SEATING RIGHTS I ROUND OF 16 OCH I KVARTSFINAL

Det översta laget i bracketen betraktas som *hemmalag*, det andra laget som *bortalag*.

Hemmalaget sitter hela matchen Nord-Syd i öppet rum och Öst-Väst i slutet rum. *Seating Rights (SR)*, d v s rätten att låta motståndar-laget inta sina platser först, avgörs genom följande procedur:

1. Först slantsingling om vilket av de båda lagen som ska få börja välja.
2. Vinnarna av slantsinglingen ska välja *SR* i ett av segmenten eller välja att passa och låta motståndarlaget välja först. Så snart ena laget valt segment, väljer det andra laget *SR* bland de båda återstående segmenten. Det segment som sedan återstår tillfaller det lag som valde först.

I *Round of 16* och i *Kvartsfinal* kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

3.4.3 SEATING RIGHTS I SEMIFINAL

Det översta laget i bracketen betraktas som *hemmalag*, det andra laget som *bortalag*.

Hemmalaget sitter hela matchen Nord-Syd i öppet rum och Öst-Väst i slutet rum. *Seating Rights (SR)*, d v s rätten att låta motståndar-laget inta sina platser först, avgörs genom följande procedur, där segmenten går i par (1+2, 3+4):

1. Först slantsingling om vilket av de båda lagen som ska få börja välja.
2. Vinnarna av slantsinglingen ska välja *SR* i ett av segmenten eller välja att passa och låta motståndarlaget välja först. Så snart ena laget valt segment, får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
3. Laget som fick välja sist vid förra tillfället, ska nu välja *SR* bland de två återstående segmenten. Motståndarlaget får automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.

I *Semifinal* kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

3.4.4 SEATING RIGHTS I FINAL

Det översta laget i bracketen betraktas som *hemmalag*, det andra laget som *bortalag*.

Hemmalaget sitter hela matchen Nord-Syd i öppet rum och Öst-Väst i slutet rum. *Seating Rights (SR)*, d v s rätten att låta motståndar-laget inta sina platser först, avgörs genom följande procedur, där segmenten går i par (1+2, 3+4, 5+”-”):

1. Först slantsingling om vilket av de båda lagen som ska få börja välja.
2. Vinnarna av slantsinglingen ska välja *SR* i ett av segmentparen eller passa och låta motståndarna välja först. När ettdera laget valt segment att ha *SR*, får det andra laget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
3. Laget som fick välja sist vid förra tillfället, ska nu välja segment först bland de återstående fyra segmenten. När valet är gjort får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
4. Laget som inte fick välja under punkt 3, ska nu välja först bland de återstående segmenten. När valet är gjort får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.

I *Final* kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

3.5 SÄRSKILJNING

3.5.1 I TVÅLAGSMÖTEN

Minsta IMP-differens är avgörande för vidare avancemang. I det fall en match slutar lika i IMP gäller nedanstående bestämmelser för särskiljning i prioriteringsordning fram till och med *Round of 32*:

1. Förlängning över 4 brickor
2. Förlängning över ytterligare 4 brickor
3. Det sämst rankade laget är vinnare.

I *Round of 16* till och med *Semifinal*, sker ingen förlängning. Där anses det lag vara vinnare som är sämst rankat enligt punkt 2.2.1.

I *Final* sker särskiljning genom förlängning av så många extra segment om fyra brickor vardera, som behövs för att skilja lagen åt.

3.5.2 I TRELAGSMÖTEN

Vid trelagsmöten där alla tre lagen vunnit varsin match rankas lagen utifrån differens mellan vunna och förlorade IMP; störst positiva differens rankas först. Vid exakt lika differens sker särskiljning, då sådan krävs, genom lottning.

4. Matcher, speltillfällen, walk over

4.1 ALLMÄNT

Lag har rätt att ändra laguppställning mellan halvlekar/segment i match, men högst två spelare får bytas ut till varje ny halvlek eller nytt segment.

4.2 SPELPERIODER OCH SPELDATUM

Spelperioder och sista speldatum för de olika ronderna är följande. Tidplanen kan komma att revideras något beroende på antalet deltagande lag.

	Spelordning publicerad	Antal lag	Spelperiod	Sista rapport- datum
Rond 1	29 jan	Alla	31 jan-23 feb	23 feb
Rond 2	26 feb	Alla	28 feb-22 mar	22 mar
Rond 3	25 mar		26 mar-26 apr	26 apr
Rond 4	29 apr	256	30 apr-7 jun	7 jun
Rond 5	10 juni	128	11 jun-23 aug	23 aug
Rond 6	26 aug	64	27 aug-20 sep	20 sep
Rond 7	23 sep	32	24 sep-18 okt	18 okt

Med anledning av Covid 19-pandemin (Corona) har spelperioderna ändrats den **5 april 2020**. Röd text i tabellen på nästa sida är förändrade datum jämfört med de ursprungliga spelperioderna ovan.

	Spelordning publicerad	Antal lag	Spelperiod	Sista rapport- datum
Rond 1	29 jan	Alla	31 jan-23 feb	23 feb
Rond 2	26 feb	Alla	28 feb-12 jul	12 jul
Rond 3	14 jul	?	15 jul-2 aug	2 aug
Rond 4	4 aug	256	5 aug-1 sep	1 sep
Rond 5	3 sep	128	4-20 sep	20 sep
Rond 6	23 sep	64	23 sep-11 okt	11 okt
Rond 7	14 okt	32	15 okt-1 nov	1 nov

Slutspelet

Samtliga ronder i slutspelet spelas på Bridgens Hus i Uppsala under perioden 12-15 november 2020 enligt nedan:

Round of 16: 12 november

Kvartsfinal: 12 + 13 november

Semifinal: 13 + 14 november

Final: 14 + 15 november

Själva finalen kan komma att spelas på Scandic Hotel mittemot Bridgens Hus i Uppsala.

4.3 ANSVAR FÖR ATT BJUDA IN TILL MATCH

4.3.1 GENERELLT

Lag skall vara samarbetsvilliga och tillmötesgående för att finna speldatum så att match kan komma till stånd.

4.3.2 RONDERNA FRAM T O M ROUND OF 32

Reviderad **text i rött** med anledning av Covid 19-pandemin.

I ronderna fram till och med *Round of 32* är det upp till det lag som i matchen benämns bortalag att bjuda in det lag som benämns hemmalag, till match

och erbjuda dem tre olika datum. Maximalt två av dessa datum får infalla under en och samma vecka.

Inbjudan ska sändas till hemmalaget senast **två** kalenderdagar in i aktuell spelperiod (för spelperioder se tabellen till vänster). Om så inte skett har hemmalaget vunnit på walk over. Om hemmalaget erhållit inbjudan till match, men inte svarat inom **två** kalenderdagar från det att inbjudan skickades ut, har bortalaget vunnit på walk over.

Dock, om de båda lagen är överens är det tillåtet att spela matchen, om matchdatum infaller inom aktuell spelperiod.

Inbjudan ska sändas via e-post för att, vid eventuella tvistemål, det ska kunna säkerställas vid vilken tidpunkt den sänts ut.

De föreslagna speltillfällena ska *företrädesvis* vara kvällstid måndag-torsdag. Lag skall dock ha en tillmötesgående inställning till helgspel, framförallt vid de tillfällen det tillresande laget har betydande reslängd/-tid.

Vid matcher där betydande reslängd/-tid förekommer, äger tävlingsledningen rätt att besluta att matchen ska spelas på ort och/eller speldag inom aktuell spelperiod.

I ronderna fr o m *Round of 16* gäller av Förbundet fastställda speldatum och spelplats för de respektive stegen i slutspelet.

4.3.3 SPELA MATCH PÅ BBO

Med anledning av Covid 19-pandemin har SBF TK beslutat att tillåta att matcher kan spelas online på BBO förutsatt att följande kriterier uppfylls:

- Det gäller samtliga ronder fram till och med **rond 7**.
- ~~Båda lagen ska vara överens.~~
- **Spel på BBO har företräde framför spel live, ifall de båda lagen inte kan enas. För övrigt se exempel i vänsterspalten på sidan 10.**

Lag som inte känner sig komfortabla med att spela live ~~även så sent som i juli~~, ska givetvis respekteras för sitt beslut. Om lag inte heller accepterar att spela online på BBO, anses de ha lämnat walk over i matchen.

Exempel där Lag A och Lag B ska mötas:

- **Båda lagen vill spela live**
Matchen spelas live!
- **Båda lagen vill spela på BBO**
Case closed – matchen spelas på BBO!
- **Lag A vill spela live, men Lag B vill spela på BBO**
 - a) *Lag A accepterar att spela på BBO – matchen spelas på BBO.*
 - b) *Lag B går med på att spela live (efter övertalning) – matchen spelas live.*
 - c) *Lag A vidhåller att inte spela matchen på BBO – Lag B har vunnit på walk over.*
- **Lag A vill spela live, men Lag B vill varken spela live eller på BBO**
Lag B har förlorat på walk over.
- **Ingetdera lagen vill spela live, men heller inte på BBO**
Båda lagen har förlorat på walk over.

4.4 WALK OVER

Reviderad text i rött med anledning av Covid 19-pandemin.

Lag som inte kan spela på speldatum som överenskommit med motståndarlaget, eller som bestämt av tävlingsledningen, anses ha förlorat på walk over. Motståndarlaget behöver således inte acceptera ett nytt speldatum, men får om de så önskar.

Ett lag som i andra stycket under punkt 4.3 inte svarat på motståndarnas inbjudan eller inte accepterar något av de föreslagna speldatumen anses ha förlorat på walk over. Dock, om de båda lagen är överens är det tillåtet att spela matchen, om matchdatum infaller inom aktuell spelperiod.

Lag som inte känner sig komfortabla med att spela live ~~även så sent som i juli~~, ska givetvis respekteras för sitt beslut. Om lag inte heller accepterar att spela online på BBO, anses de ha lämnat walk over i matchen. Se punkt 4.3.3 för exempel.

Lag som förlorat på walk over är ute ur turneringen, oavsett i vilken rond man lämnat walk over.

4.5 ÅTERBUD TILL SPEL I ROUND OF 16

Om lag som är kvalificerat för spel i *Round of 16* lämnar återbud, erbjuds deras motståndare i *Round of 32* platsen. Om detta lag tackar nej spelas *Round of 16* med färre lag. I lottnings-hänseende räknas det lag som lämnat åter bud, som ett bland de 16, varvid deras motståndare automatiskt är kvalificerade för *Kvartsfinalen*.

Lag som lämnat återbud till spel i *Round of 16* kan ej erhålla pris.

4.6 ANSVAR FÖR ATT RAPPORTERA MATCHRESULTAT

Det är hemmalagets ansvar att rapportera matchresultatet på hemsidan för SC senast det datum som framgår av tabellen i vänsterspalten på sidan 9. I de fall resultat inte rapporterats i tid anses *hemmalaget* förlorat på walk over oavsett matchresultat.

4.7 BETYDELSELÖSA MATCHER I TRELAGSMÖTE

Från trelagsmöte går två lag vidare till nästa rond i tävlingen. I det fall utgången av en match i ett trelagsmöte är helt betydelselös för vidare avancemang, är det tillåtet att inte spela matchen.

Exempel:

Lag A slår Lag C och Lag B slår Lag C. Lag A och Lag B är nu klara för vidare avancemang oavsett utgång i den inbördes matchen. Det är då tillåtet för de båda lagen att inte spela matchen.

5. Systemnivå

System med högst klassificeringsbeteckning B-system är tillåtna fram till och med *Round of 16*. Från och med kvartsfinalen är A-system tillåtna.

Par/lag som i finalen spelar A-system är skyldiga att senast fyra dagar före speldatum distribuera systemet, samt förslag till användbara försvarsmetoder mot detsamma, till motståndarlagets kapten – i annat fall tillåts man inte spela systemet.

Lag som möter parkonstellation(er) som spelar A-system har rätt att spela mot samma par (system) i båda halvlekarna, förutsatt att detta par (system) deltar även i andra halvlek. Detta gäller dock inte ifall båda lagen spelar A-system.

6. Mästarpoäng och priser

SC spelas om Svenska Mästarpoäng i guld enligt vad som framgår av tabellen nedan. Spelare delar på angivna mästarpoäng i förhållande till antalet spelade halvlekar/segment i den aktuella matchen.

I varje rond fram till och med *Round of 64* spelas i tvålagsmöte om 4 guldpoäng till vinnande att fördela inom laget enligt vad som framgår av första stycket. I trelagsmöte gäller speciella regler. Vunnen match ger det vinnande laget 2 gp att fördela inom laget enligt vad som framgår av första stycket. Detta gäller även om laget inte går vidare till nästa rond i tävlingen. Endast spelare som deltagit i den vunna matchen kan komma ifråga för mästarpoäng. Se exempel nedan.

Exempel

Lag A, B, och C spelar ett trelagsmöte, från vilket två lag går vidare till nästa rond. I matchen mellan Lag A och Lag B vinner lag A; i matchen mellan Lag A och Lag C vinner lag C; i matchen mellan Lag B och Lag C vinner lag B. Lagen har haft följande uppställningar i de olika matcherna:

Lag A (A1-A2-A3-A4) – **Lag B** (B1-B2-B3-B4)

Lag A (A1-A2-A5-A6) – **Lag C** (C1-C2-C3-C4)

Lag B (B1-B2-B5-B6) – **Lag C** (C1-C2-C5-C6)

- *I matchen mellan Lag A och Lag B får spelarna A1-A2-A3-A4 dela på 2 gp, d v s 0.5 gp/spelare.*
- *I matchen mellan Lag A och Lag C får spelarna C1-C2-C3-C4 dela på 2 gp, d v s 0.5 gp/spelare.*
- *I matchen mellan Lag B och Lag C får spelarna B1-B2-B5-B6 dela på 2 gp, d v s 0.5 gp/spelare.*
- *Spelarna A5, A6, B5, B6, C5 och C6 får inga mästarpoäng i detta trelagsmöte eftersom de inte deltagit i någon vunnen match, enbart i förlorade matcher.*

För de därefter följande ronderna gäller för vinnande lag:

<i>Round of 32:</i>	8 guldpoäng
<i>Round of 16:</i>	12 guldpoäng
Kvartsfinal:	16 guldpoäng
Semifinal:	20 guldpoäng
Final:	24 guldpoäng

Vid walk over utdelas inga mästarpoäng.

Fördelning av priser för aktuellt lagantal kommer att offentliggöras och publiceras på hemsidan för SC, senast den 10 februari 2020. Eventuell vinstskatt eller dylika avgifter betalas av pristagaren, inte av arrangören.

7. Alert och STOP

Obligatoriskt i alla steg av SC.

Se dock speciella regler vid spel online på BBO, artikel finns på hemsidan:
<http://www.svenskbridge.se/svenska-cupen-2020/nyheter/70166>

8. Resebidrag

Lag med betydande reslängd/-tid till match i ronderna fram till och med *Round of 32* kan hos Tävlingskommittén ansöka om resebidrag. Tävlingskommitténs beslut i ärendet är slutgiltigt och kan ej överklagas.

Ansökan inkommen efter det att matchen, för vilket bidragsansökan avser, har spelats behandlas ej.

Ansökan om bidrag ställs till Micke Melander via e-post mme@svenskbridge.se

9. Informationsflöde

Information om SC kommer kontinuerligt att delges via Förbundets hemsida och i vissa fall även via e-post. Information delgiven via e-post anses vara mottagen när utskick gjorts. Det är således väsentligt att lagkapten har en aktiv e-postadress, dagligen läser av sin e-post och håller sig à jour med information som finns publicerad på hemsidan.

10. Rätten att begära domslut när ingen tävlingsledare finns att tillgå

I de fall båda lagen är överens om att domslut har begärts, ska tävlingsledningen för Svenska Cupen meddelas senast kl 08.00 dagen efter speldag. I övriga fall ska domslut begäras senast 30 min efter avslutad match.

Begäran om domslut ska skickas till:
domslut@svenskbridge.se.

11. Tävlingsorganisation

Tävlingen lyder organisatoriskt under SBF
Tävlingskommitté.

Frågor rörande Svenska Cupen hänvisas till:

Micke Melander, mme@svenskbridge.se
019-277 24 85