

REGELVERK Mitt i Planeten

**Mitt i Planeten SÄTTTS UPP I FÖRTROENDE FÖR ATT
ALLA DELTAGARE AGERAR MED STOR INTEGRITET!**

DELTAGARE

- Spelare som är medlemmar i en klubb i ÖMBF är välkomna att delta!
- Lag anmäls med deltagarantal mellan 4 och 8. En spelare får inte spela i mer än ett lag.
- En hemmaklubb ska definieras för varje lag och är den som lagets kapten representerar. Spelare från olika klubbar inom ÖMBF kan ingå i laget.
- Alla spelare i laget ska ha ett användarkonto och användarnamn ("nick") på BBO *innan* anmälan sker. Instruktioner hur man sätter upp användarkonto finns – se [spelamannual](#).
- Ny spelare kan läggas till laget så länge det totala antalet inte överstiger 8. När en ny spelare tas in måste minst två befintliga lagmedlemmar ha lägre hcp än den nya spelaren.

ANSVARIGA KONTAKTPERSONER

- Ansvariga för **Mitt i Planeten** är (huvudtävlingsledare) [Marie Åfors](#) 0704-53 51 30, (marie.afors@gmail.com) och [Martin Löfgren](#) (martin.lofgren@yahoo.se) 0706-306102.

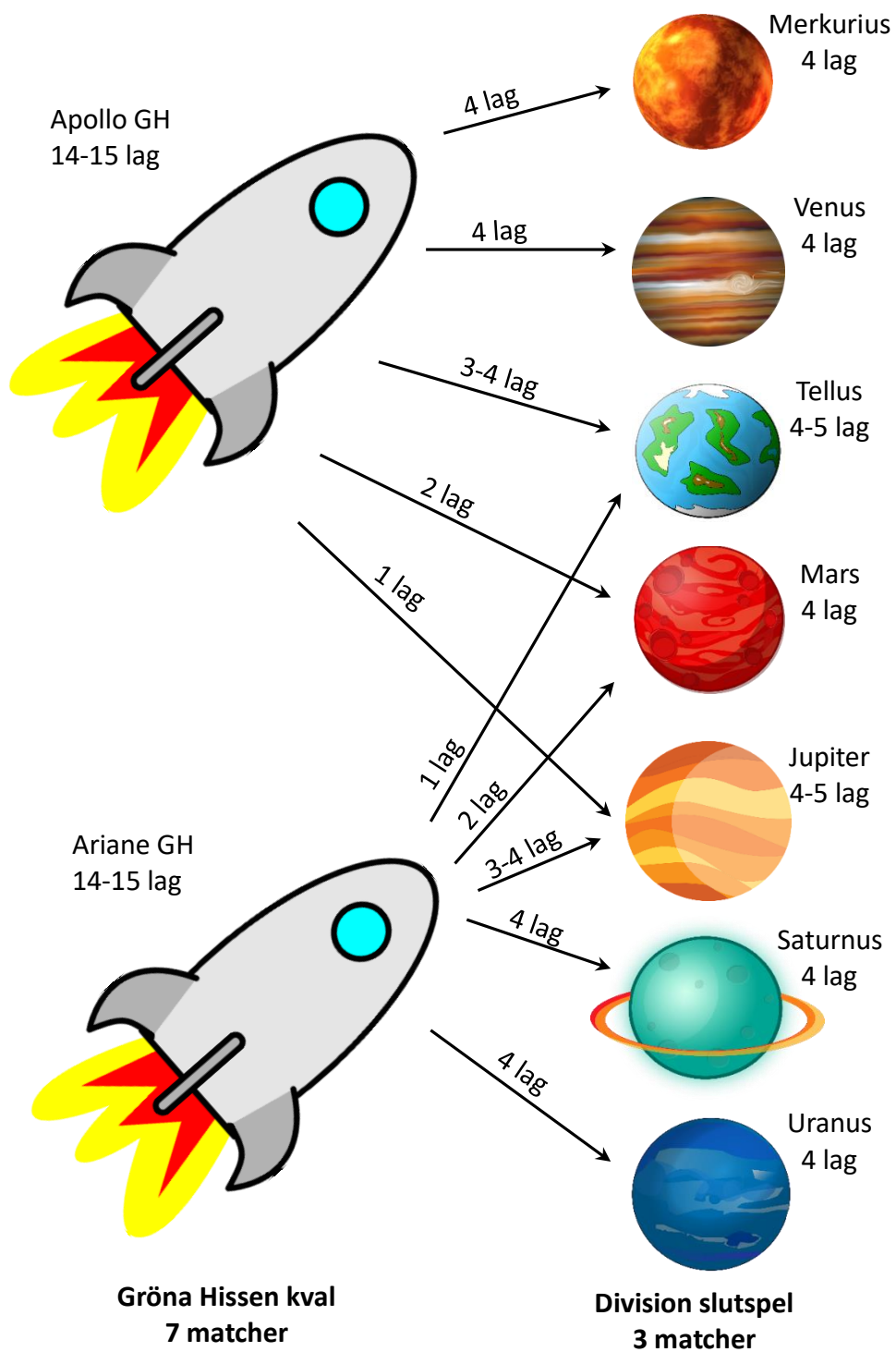
ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

- Anmälan görs till Marie Åfors på e-post marie.afors@gmail.com med kopia till hemmaklubbens tävlingsansvarige, och ska göras senast 4 september 2020. Samtliga anmälda lag erhåller en bekräftelse per e-post och läggs upp i BIT under anmälda lag. Anmälan skall innehålla:
 - Namn, MID och BBO-nick på lagets kapten och övriga lagmedlemmar.
 - Telefonnummer och e-postadress till lagets kapten.
- Startavgift om 1.000 kr per lag erläggs till Norrköpingsbridgen senast den 6 september. Den betalas via Bankgiro 5515-1690 eller Swish 123 549 9256. Märk betalningen med lagnamnet.

SPELUPPLÄGG

- **Mitt i Planeten** spelas i två faser. Grundspelet sker som Gröna Hissen i två grupper – [Apollo GH](#) och [Ariane GH](#). Slutspelet sker som divisionsspel. Beroende på antalet deltagande lag blir det 5 till 8 grupper – [Merkurius](#), [Venus](#), [Tellus](#), [Mars](#), [Jupiter](#), [Saturnus](#), [Uranus](#) och [Neptunus](#).
- Ett snitt-hcp räknas ut för [varje anmält lag](#). Detta grundar sig på de fyra spelare som har lägst hcp i respektive lag. Detta snitt-hcp används för att inledningsvis dela in startfältet i två grupper. De med lägst snitt-hcp spelar grundspelet i Apollo GH och de med högre snitt-hcp i Ariane GH.
- För Rond 1 och Rond 2 i grundspelet delas Apollo GH respektive Ariane GH i två delar utifrån lagens snitthandicap; därefter lottas matchordningen inom de totalt fyra delarna.
- Lottningen i Rond 3 grundas på ställningen efter Rond 1, Rond 4 grundas på ställningen efter Rond 2, rond 5 på ställningen efter Rond 3 och Rond 6 på ställningen efter Rond 4 och Rond 7 grundar sig på ställningen efter Rond 5. I grundspelet kan inte samma två lag möta varandra mer än en gång.
- Indelningen i slutspelsdivisioner baseras på inspelade VP i grundspelet.
- Spelupplägget har gjorts utifrån att antalet deltagande lag blir runt 28, vilket varit fallet i våra tidigare lagserier på BBO. Om antalet lag avviker kraftigt från detta antal kan upplägget komma att behöva justeras.

- En schematisk bild av spelupplägg för 28-30 lag bifogas nedan. Om 21-24 lag kommer slutspelet ske på sju planeter. Om 32-35 lag läggs även Neptunus till som slutspelsplanet.



DATUM FÖR LOTTNING OCH SPEL

- Under förutsättning att båda lagen är överens kan matcher **tidigareläggas**. Första möjliga speldag är när lottningen är klar. Sista möjliga speldag är "ordinarie speldatum". Vi förutsätter att största möjliga flexibilitet visas gentemot ett lag som anmäler svårigheter att kunna ställa upp på "ordinarie speldatum".
- I slutspelet kommer 3 matcher att spelas, och det är möjligt att här få möta ett lag man redan mött i grundserien. Lagen tar inte med några poäng från grundspelet in i slutspelet. I de slutspelsdivisioner som innehåller 4 lag möter alla lag varandra. I divisioner där 5 lag ingår kommer varje lag att bara möta 3 andra lag. I en 5-lagsdivision kommer i första hand lag som redan mötts i grundspelet att inte mötas igen i slutspelet, i andra hand lottas ordningen.

		Lottning klar	Ordinarie=sista speldag
GH	Rond 1	06-sep	14-sep
GH	Rond 2	06-sep	21-sep
GH	Rond 3	16-sep	5-okt
GH	Rond 4	23-sep	12-okt
GH	Rond 5	7-okt	26-okt
GH	Rond 6	14-okt	2-nov
GH	Rond 7	28-okt	9-nov
DIV	Rond 8	11-nov	23-nov
DIV	Rond 9	11-nov	30-nov
DIV	Rond 10	11-nov	7-dec

SPELPLAN

(med reservation för evt fel el behov av ändring – bekräftas definitivt efter anmälningstidens slut)

UPPLÄGGNING AV MATCH I BBO

- Det lag som nämns först i matchordningen i varje rond är **Hemmalag (HL)**. Det andra laget är följaktligen **Bortalag (BL)**.
- I **Mitt i Planeten** **ansvarar kaptenen för HL** att match läggs upp på BBO och rapporteras.
- Att lägga upp en match i BBO är relativt okomplicerat och beskrivs i [spelarmanualen](#). Begränsningar finns i BBO för helt nya medlemmar med mindre än 100 inloggningar och kan innebära att annan spelare i matchen ombeds att sätta upp matchen. Om ingen har behörighet att starta matchen får kontakt tas med arrangörerna.
- Matchlängd är 24 brickor, 2*12 med halvtidsbyte. Av tekniska skäl hos BBO måste detta sättas upp som två separata matcher.
- Funktionen "Ångra" skall vara aktiverad! Åskådare ("Bakspelare") skall **inte** tillåtas! Barometer skall **inte** aktiveras!
- Arrangörerna kan dessvärre inte erbjuda teknisk service inför eller under matcherna.

RESULTAT OCH RAPPORTERING

- Resultat är det som anges på BBO, kapten för HL räknar om detta till ["VP" enligt 20-0-skalan](#)
- Matchresultat med laguppställning, IMP-resultat i varje halvlek samt VP-resultat i matchen e-postas av hemmalagets kapten, med kopia till bortalagets kapten, till: martin.lofgren@yahoo.se och marie.afors@gmail.com snarast efter avslutad match.
- Har inte matchrapportering inkommit senast kl. 12.00 dagen efter ordinarie speldag kommer påminnelse att sändas ut per e-post. Hemmalaget får då ett automatiskt avdrag om 2 VP. Inkommer inte rapport trots påminnelse senast kl. 20.00 samma dag betraktas matchen som förlorad på W.O. av bägge lagen.
- Om lagen av någon anledning inte kan genomföra sin match senast på ordinarie speldag döms W.O. (se nedan i detta dokument).

SPELFÖRLOPP

- [Generellt Regelverk för online-tävlingar](#) i Svenska Bridgeförbundet 2020-2021 gäller.
- Nyckelord är **hjälpksamhet och vänlighet**. Elektronisk kommunikation via chatt kan lätt kännas kall och omänsklig, vilket kan leda till helt onödig irritation. Vi uppmuntrar därför alla att vara sitt trevligaste och mest tillmötesgående jag.
- **System och Alerteringar:**
 - SBFs regler för tillåtna system tillåts till max 7 prickar.
 - Innan varje match ska motståndarlaget få en kopia av de spelande parens deklARATIONER. DeklARATIONER bör skickas senast tre dagar före match.
 - Man alerterar egna bud. Eftersom partnern inte kan se alerteringarna, och därmed otillåten information till partnern inte är en fara, uppmuntrar vi alla att alertera generöst, även t.ex. artificiella dubblingar och bud på alla nivåer.
 - Den som vill få ett bud närmare förklarat kan klicka på budet. Man kan också via privat chatt, men endast till spelare som avgav ett bud eller spelade ett kort, be om förklaring. På detta sätt minskas faran för att man får felaktiga förklaringar.
 - Det är viktigt att inte chatta "till bordet" med frågor eller förklaringar utan "privat"!
 - Om motståndare ber om en förklaring av ett bud eller spel ska en ska förklaringen omfatta hela den överenskommelse som finns inom paret. Var så tydlig som möjligt. Motståndaren har rätt att få veta innebörden av bjudna bud, om relevanta alternativa bud som inte bjöds och om slutsatser från valet av bud där dessa har med parets överenskommelser att göra. Om det inte finns någon överenskommelse så ska man svara just detta.
- **Stopp** tillämpas i en något annorlunda utformning än vid live-spel. En obligatorisk tankepaus på ca 8-10 sekunder är påbjuden (i) efter motpartnerns hoppande bud; (ii) i konkurrensbudgivning, också utan hopp, på tretricksnivån och däröver.

- **Ångra** (dvs rätten att be om att få ångra senaste bud eller senast spelade kort): Funktionen skall vara aktiverad. Det ges förtroende för att ingen ber att få ångra ett avgivet bud eller spelat kort för att man kommer på att det inte var genomtänkt, utan uteslutande för att man råkat komma åt att klicka på fel knapp.

OBS att det inte är en rättighet att få ångra, utan ångra-funktionen uttrycker en önskan om att få göra det. Bägge motståndarnas godkännande krävs. Sker så inte måste given spelas färdigt med avgivet bud eller spelat kort.

OBS att givens första utspelskort aldrig får tillåtas ångras.

- **Anspraak:** Spelare kan göra anspraak när denne anser att antal stick som kommer att tas är klart. Anspraak skall kompletteras med en förklaring hur man spelar (ex vis "jag drar först ut trumfen"). Anspraak skall godkännas eller underkännas av bägge motståndare, i fall av icke godkännande måste given spelas klart kort för kort.
- En längre paus kan bero såväl på att spelaren tänker som att man har blivit bortkopplad eller skriver en förklaring till motståndarna. Toleransen för vad som är en tankepaus innan detta anses ge otillåten information blir därför högre på BBO än i vanligt spel.
- **Långsamt spel.** Den normala speltiden för varje halvlek med 12 brickor är max 90 minuter. Om spelet vid ett eller båda borden fortgår efter den tillåtna speltiden skall ett eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen. Undantag görs om tidsöverdraget beror på tekniska problem som ligger utanför spelarnas kontroll. Skalan per försenat bord är: 0-5 min 1VP avdrag; 5-10 min 1,5VP avdrag; 10-15 min 2VP avdrag; 15-20 min 2,5VP avdrag; 20-25 min 3VP avdrag. Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag behandlas ärendet av ansvariga för serien, som kan bedöma matchen som förlorad.
- **För sen ankomst.** Ett lag som inte finns inloggat på BBO vid den annonserade spelstarten för en rond blir föremål för straffpoäng. Undantag görs om förseningen beror på tekniska problem som ligger utanför spelarnas kontroll. Försening i minuter samt VP-avdrag: 0-5 min varning; 5-10 min 1VP avdrag; 10-15 min 2VP avdrag; 15-20 min 3VP avdrag, 20-25 min 4VP avdrag. Vid mer än 25 minuters sen ankomst behandlas ärendet av ansvariga för serien, som kan bedöma matchen som förlorad.

NO-SHOW / URKOPPLING / ERSÄTTARE

- Om lag till dels eller i sin helhet inte är uppkopplade vid matchens början, tar kaptenen för det andra laget telefonkontakt för att utreda vad som hänt.
- Det förutsätts att motståndarlag visar rimlig tolerans till tidsåtgång för att spelare med uppkopplingsproblem söker lösningar!

- Har enstaka spelare inte kontakt med internet/BBO vid spelets början kan kaptenen för detta lag sätta in reserv som då ska spela minst halvleken (12 brickor). Ersättare får inte vara deltagare i annat lag i **Mitt i Planeten** och måste vara ÖMBF-medlem, samt måste rymmas i lagets kvot om 8 spelare.
- Kopplas spelare bort under en redan startad halvlek gäller följande:
 - Man inväntar möjlig återkoppling av spelaren eftersom frånvaron ofta är tillfällig.
 - Spelarens partner kan ringa spelaren för att höra vad problemet är och för att se om spelaren kan återkoppla sig.
 - Misslyckas spelaren med att koppla upp sig alls gäller följande:
 - Spelet avbryts för halvleken.
 - Ersättare kan *inte* sättas in i den aktuella halvleken.
 - En match kan aldrig omfatta färre än 18 brickor, och nedanstående regler tar hänsyn till detta:
 - Gäller det **andra halvlek**: Minst 6 brickor måste ha spelats vid bägge borden (förutsatt att 12 brickor har spelats i första halvlek). VP för matchen räknas ut enligt de jämförelser som finns när matchen avbröts, men enligt VP-skala som gäller för det antal brickor som faktiskt spelats totalt i matchen.
 - Gäller det första halvlek: IMP för de jämförelser som finns vid avbrottet noteras, men minst 6 brickor måste ha spelats vid bägge borden. En andra halvlek måste spelas, där ersättare är tillåten. IMP från de bägge halvlekarna omsätts till VP enligt skala för det antal brickor som faktiskt spelades.
- Misslyckas kaptenen för det lag med spelare som inte kan koppla upp sig med att finna ersättare (vid matchstart eller vid avbrott under matchen) förklaras matchen vunnen av det andra laget på W.O..

WALK-OVER ("W.O.")

- W.O. kan endast utdömas av Huvudtävlingsledaren
- Där ett lag ansetts lämna W.O. erhåller det laget 0 VP i matchen
- Motståndarlaget erhåller det bästa av följande alternativ:
 - 12 VP (i IMP = minimum för att erhålla 12 VP)
 - Eget snitt i övriga matcher
 - Snitt av vad övriga lag erhållit mot det lag som lämnade W.O.
- Om bägge lagen döms att ha lämnat W.O. (inte avhållit match, inte rapporterat resultat trots påminnelse) erhåller bägge lag 0 VP.
- Döms lag att ha lämnat W.O. i två matcher i **Mitt i planeten** är laget diskvalificerat från vidare spel.
- Lag som anser att match inte kunnat spelas på grund av omständigheter som laget inte kunnat råda över ("Force Majeure") kan appellera hos Huvudtävlingsledaren. Sådana appeller bedöms från fall till fall och regeln tillämpas huvudsakligen strikt.

EKONOMI

- Ett av huvudsyftena med serien är att ge ett visst ekonomiskt bidrag till klubbar med fasta kostnader.
- Priser ges till vinnare i varje division. Ett extra pris går till det lag som har högst genomsnittlig VP i sina matcher. Priser ges i form av frispel i hemmaklubb. Klubben erhåller 200 kr per prisbelönt lag från prispotten för att finansiera dessa frispel.
- Efter avdrag till prispott och mästarpoäng betalas startavgiften (minst 800 kr/lag) till lagets hemmaklubb (om den har uppgett fasta kostnader i SBF:s enkät i april).

ETIK OCH INTEGRITET

- Spel på internet förutsätter en hög grad av ärlighet och integritet. **Mitt i Planeten** är upplagd med förtroende att detta respekteras av alla deltagare!
- Innan start av första match kommer ett e-mail sändas ut till alla nya kaptener som inte tidigare deltagit i Karantän-Ligan. Dessa måste svara för alla medlemmar om lagets acceptans av de regler om säkerhet och etik som krävs:
 - Spelare inom ett lag kan inte vara i kontakt (fysisk, telefonmässigt, elektroniskt, etc) med annan spelare i sitt eget lag. Spelar man i samma byggnad som andra i laget ska man sitta i olika rum.
 - Spelare får inte ha systemdokumentation eller liknande tillhanda.
 - Spelare får använda funktionen "Ångra" endast i fall av "mis-click"
 - Om spelare koppas bort från BBO är det tillåtet för det lagets kaptener eller spelarens partner att ta telefonkontakt med spelaren för att utröna skälen till bortkopplingen, möjlighet/hjälp till lösning och behoven av ersättare.

TÄVLINGSLEDARE OCH DOMSLUT

- Ingen TL finns tillgänglig att döma under pågående matcher.
- Vanliga "tekniska" fel som utspel från fel hand eller otillräckligt bud kan inte ske på BBO.
- Om domslut behövs pga ex vis ett anspråk som inte var korrekt eller felaktig förklaring måste detta göras efter matchen. Detta görs per e-post till Marie Åfors senast dagen efter match. (marie.afors@gmail.com) med angivande av match, namn och BBO-nick på inblandade spelare, bricknummer, och sakframställan. Den som avsänder sådan måste klargöra för motståndarna innan sådan begäran sänds att man har för avsikt att göra det, och motståndarnas kaptener måste sättas på kopia på e-post-meddelandet.

KOMMUNIKATION

- Officiellt kommunikationsmedel för **Mitt i Planeten** är e-post.
- Överenskommelse om tidigareläggande av match kan ske på annat sätt, ex vis, telefon, men vi rekommenderar att det alltid bekräftas per e-post för att undvika missförstånd.