

TÄVLINGSBESTÄMMELSER

DISTRIKTSMÄSTERSKAP

Hallands BF

2023-2024

(Gällande fr o m: 2023-09-01)

Innehållsförteckning

TÄVLINGSBESTÄMMELSER	1		
DISTRIKTMÄSTERSKAP HALLANDS BF	1		
2023-2024.....	1		
BETYDANDE FÖRÄNDRINGAR SEDAN SÄSONGEN 2022-2023.....	4		
FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING 2023-08-08	4		
Allmänt.....	4		
Medlemskap	4		
Tävlingsorganisation	4		
Tävlingsansvarige.....	4		
Tävlingssekreterare och distriktstävlingaledare	4		
DM-TÄVLINGAR, PAR.....	5		
Allmänt.....	5		
System, Alert och Stopp.....	5		
Tillåtna system, prickregler	5		
Alert och Stopp.....	5		
Kvaltävlingar i DM.....	5		
Spelare som kvalspelar flera gånger i samma disciplin	6		
Reserv (DM-Par 30+).....	6		
Särskiljning.....	6		
Tilldelning av platser i DM-final (30+).....	6		
Ersättande par.....	6		
Ersättningsregel	6		
Mästarpoäng, bonus och plaketter i DM-finalen	7		
Startavgifter, kvalperioder m m.....	8		
DM-TÄVLINGAR, LAG	9		
Allmänt.....	9		
Viktiga datum	9		
Lag och spelare.....	9		
Reserv	10		
Anmälan	10		
Avgifter.....	10		
Startavgift	10		
Bordsavgift	10		
Start- och bordsavgift för juniorer	10		
Mästarpoäng, bonus och plaketter	10		
System, Alert och Stopp.....	11		
Tillåtna system, prickregler	11		
Alert och Stopp	11		
Tävlingssetapper.....	11		
Kval.....	11		
Antal brickor	11		
Match	11		
Lagens åligganden	11		
Resultatrapportering.....	11		
Särskiljning Inom kvalet.....	12		
Avancemang till DM Lag final	12		
Final	12		
Spelform, antal brickor, speltid.....	12		
SM Lag Semifinal.....	13		
Allmänt	13		
Val av semifinalort.....	13		
Mästarpoäng	13		
Domslut	13		
Kvalet.....	13		
Första dömande instans - Tävlingsledaren.....	13		
Andra dömande instans - Juryn.....	13		
Tredje dömande instans - Lagkommissionen.....	13		
DM Lag Final	14		
Första dömande instans - Tävlingsledaren.....	14		
Andra och tredje dömande instans ..	14		
Walk Over (W.O.)	14		
Otillåten reserv.....	14		
Sen ankomst.....	14		
Långsamt spel	14		
20-0-skalan	16		
REGLER FÖR ÖPPNINGSBUD OCH DEKLARATIONER	17		
1. Vilka tävlingar reglerna omfattar	17		
2. Prickning av och förbud mot öppningsbud.....	17		
2.1 Översikt.....	17		
2.2 Grundläggande definitioner.....	18		

2.3 Vilka bud regleras?	19	3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system	23
2.4 Tävlings- och systemnivåer	19	3.6 Påföljder för par	24
2.5 Prickning	20	3.7 Deklarationer och förklaringar	25
2.5.1 Onaturliga färgbud	21	3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder	25
2.5.2 Onaturliga sangbud	21	4. Tolkningshjälp och exempel	26
2.5.3 Takregler	21	4.1 Syfte	26
3. Övriga regler	22	4.2 Rätten att ändra reglerna	27
3.1 Tvingande	22	4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt	28
3.2 Skyldighet för arrangör	22	4.4 Exempel på prickade bud	29
3.3 Upplysningsskyldighet på deklARATION	22	4.5 Mer om pekarbud	30
3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud	22	4.6 Visad styrka	31
		4.7 Naturliga sangbud	31

Betydande förändringar sedan säsongen 2022-2023

DM 30+ läggs in i detta dokument.

Böter vid försenad DM-lag kvalmatch ändras till poängavdrag.

Förändringar sedan första publicering 2023-08-08

Datum	Text
-------	------

ALLMÄNT

Hallands BF (i fortsättningen benämnt HBF) arrangerar varje år distriktsmästerskap (DM) i pardisciplinerna samt i lag. DM-tävlingarna ingår som etapp(er) i motsvarande SM-tävling och följer de regler som Svenska Bridgeförbundet (SBF) fastställt för dessa.

MEDLEMSKAP

Samtliga i tävlingen deltagande spelare måste ha erlagt medlemsavgift till SBF för spelåret 2023/2024 för att tillåtas starta. Det är arrangerande klubbs (vid direktfinal: HBF) ansvar att kontrollera att hela medlemsavgiften är betald senast i samband med anmälan.

TÄVLINGSORGANISATION

Tävlingsansvarige

Tävlingssekreterare och distriktstävlingssledare

Jan-Inge Troedsson
Strandvallen 142c, 302 57 Halmstad
0734-232 842, janne.troedsson@gmail.com

(Namnet kommer att ändras när årsmötet har avklarats.)

DM-TÄVLINGAR, PAR

ALLMÄNT

Det antal par som startar i DM-kval, alternativt direktfinal, ligger till grund för det antal platser som HBF tilldelas i motsvarande SM-final. Detta dokument fastställer regler för DM-spel i sådan partävling där kvalspel arrangeras. Inom HBF är tävlingskommittén (TK) ansvarig för genomförandet av DM-tävlingar.

SYSTEM, ALERT OCH STOPP

Tillåtna system, prickregler

Enligt SBF tävlingsbestämmelser gäller C-system för samtliga etapper i pardisciplinerna i DM. I motsvarande SM-finaler gäller B-system.

System- och prickregler återfinns som bilaga, se sidan 16.

Alert och Stopp

Alert och stopp tillämpas i alla etapper av DM Lag. Observera att buden dubbelt och redubbelt *aldrig* ska alerteras oavsett innebörd, samt att bud fr o m 4♣ *inte får* alerteras.

KVALTÄVLINGAR I DM

Detta året spelas endast direktfinal i alla pardiscipliner, förutom DM 30+ par som har klubbkval.

För par som tillhör annat dfb, äger HBF rätt att begränsa antalet SM-platser som sådana par tävlar om, för att inte riskera att samtliga platser, eller merparten därav, tillfaller par utanför HBF. Det maximala antalet platser som par utanför HBF kan tävla om styrs av det totala antalet SM-platser HBF tilldelats i disciplinen.

Tilldelade SM-platser	Antal platser som utombys max spelar om
1	0
2-3	1
4-6	2
7-10	3
11-14	4
15+	5

För att komma ifråga för SM-finalplats måste paret ha spelat sig till en placering i tävlingen som berättigar till SM-final, eller som via återbud berättigar till sådan.

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 säsong, i samma distriktsförbund (dfb) eller annat dfb, diskvalificeras. Paret anses, i den/de kvaltävling(ar) de felaktigt deltog, ha spelat utom tävlan, varvid paret stryks från resultatlistan och således inte räknas in i dfbs SM-kvot. Deras resultat på spelade givar räknas dock och mästarpoäng utdelas efter gällande MP-tabeller.

RESERV (DM-PAR 30+)

Om ett par startar kvalet med reserv, skall detta i förväg anmälas till arrangören som i sin tur meddelar HBF tävlingssekreterare. I annat fall anses paret som först startat i kvalet vara den ordinarie konstellationen.

Det är tillåtet att sätta in reservspelare även i DM-finalen, men denne spelare får inte tidigare ha deltagit i kval till SM i aktuell disciplin innevarande spelår.

Ordinarie spelare från *olika* parkonstellationer kan aldrig spela samman, ens om de var för sig är kvalificerade till DM-finalen.

I de fall en till SM Final (i SM Par Open även Semifinal) kvalificerad spelare spelat med flera partners under kvaletapperna.

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

SÄRSKILJNING

Om två eller flera par i ett kvalheat uppnår samma poäng och rangordningen av paren kan ha betydelse för fördelning av finalplatser, skall

särskiljning inom kvalheatet göras för berörda par. Särskiljning sker i första hand på basis av *antal vunna brickor* mellan i särskiljningen inblandade par. Om fortfarande lika, avgör inbördes möte och därefter lotten. Denna typ av särskiljning gäller även i DM-final för platser till SM-final.

För utdelning av mästerskapsplaketter sker ingen särskiljning. De i särskiljningen inblandade paren tilldelas den bättre av de placeringar särskiljningen omfattade. Således kan flera plaketter än normalt av samma valör delas ut.

TILLDELNING AV PLATSER I DM-FINAL (30+)

Antalet fördelas proportionerligt till antalet par som spelar i respektive semifinal.

ERSÄTTANDE PAR

Ett par som kvalificerat sig till DM-final enligt ovan, har rätt att avstå sin plats. Ett par som avstått sin plats äger inte rätt att återfå densamma. Hur avstådd plats ersätts framgår av följande.

Ersättningsregel

Huvudregeln är att kvalheatet förfogar över sina platser och erbjudandet om finalspel går successivt till paren i resultatlistans ordningsföljd till dess semifinalheatets disponibla platser fyllts.

HBF TK kan fastställa inom vilken tid ett tillfrågat par måste lämna besked. I synnerligen brådskande fall – t ex vid återbud kvällen före finalspelet eller på finaldagens morgon – äger TK rätt att då nästkommande par inte kan lämna

besked, låta frågan gå vidare bland de i heatet utslagna paren.

Mästarpoäng, bonus och plaketter i DM-finalen

I samtliga parfinaler utdelas mästarpoäng i silver enligt gällande regelverk för mästarpoäng från SBF.

I DM Par Dam, Mixed och Veteran utgår dessutom bonus per spelare: *Distriktsmästarna*

10 silverpoäng, *tvåan* 5 silverpoäng och *trea* 3 silverpoäng.

I DM Par Open utgår bonus per spelare: *Distriktsmästarna* 60 silverpoäng, *tvåan* 40 silverpoäng och *trea* 30 silverpoäng.

Par är berättigat till bonuspoäng, titlar och plaketter endast om båda spelarna i paret representerar klubb inom HBF.

STARTAVGIFTER, KVALPERIODER M M

Samtliga DM-parfinaler spelas som barometer. Motsvarande SM-finaler spelas under Bridgefestivalen i Örebro.

Tävling (par)	Startavgift per spelare	Kvalperiod	Final	Deltagare mm ¹⁾
Dam	Final: 200 kr/sp	Direktfinal	14 Okt - 23	Spelas med 42 - 46 brickor.
Mixed	Final: 200 kr/sp	Direktfinal	25 Nov - 23	Spelas med 42 - 46 brickor.
Open	Final: 200 kr/sp	Direktfinal	20 Apr - 24	Spelas det över 42 - 46 givar.
Veteran	Final: 200 kr/sp	Direktfinal	10 Feb - 24	Spelas med 42 - 46 brickor.
30+	Ej bestämt!	Kval Finalspel	Kvaltid ej bestämd. 6 April - 24	

Avgiftsfritt för juniorspelare. Separata inbjudningar kommer att annonseras på hemsidan.

Kvalavgift och bordsavgift i final anges på inbjudan

DM-TÄVLINGAR, LAG

ALLMÄNT

Distriktsmästerskapet för lag, DM Lag, är tillika dffs kvaltävling för vidare spel i Svenska Mästerskapet för lag, SM Lag.

Matchresultat redovisas löpande på HBFs hemsida under rubrik DM Lag.

DM Lag avgörs genom spel i två etapper:

1. **Kval**
2. **Final**

Därefter följer ytterligare två etapper i SM Lag:

3. **SM Lag Semifinal**; tio semifinaler med sex lag i varje spelas på olika orter i landet. Segrarna i varje sådan semifinal kvalificerar sig för vidare spel i SM Lag Final.
4. **SM Lag Final**; de tio semifinalsegrarna gör upp i en enkelserie om vilket som ska få titulera sig Svenska Mästare 2022.

Viktiga datum

7 sep	Sista datum att anmäla lag till kvalheat i DM Lag
10 sep-9 feb	Spelperiod för kvalet
27 sep	Sista speldatum för rond 1
18 okt	Sista speldatum för rond 2
08 nov	Sista speldatum för rond 3
13 dec	Sista speldatum för rond 4
17 jan	Sista speldatum för rond 5
07 feb	Sista speldatum för rond 6
09 - 10 mar	DM-lag Final
13 - 14 apr	SM Lag Semifinal
09 - 12 maj	SM Lag Final

Lag och spelare

Varje lag består av maximalt åtta (8) spelare, som samtliga ska vara representationsmedlem i klubb, dock inte nödvändigtvis *samma klubb*, ansluten till SBF. Dock får högst sex (6) spelare delta i en och samma match.

SBF tävlingsbestämmelser stipulerar att lag får kvalspela till SM Lag i ett distrikt ifall antalet lagmedlemmar som representerar klubbar inom detta distrikt (här: HBF) inte understiger antalet från något annat dff. I annat fall måste dispens *i förväg* beviljas av HBF TK för att laget ska få starta.

Lag som någon gång under DM-spelet använder sig av spelare som representerar klubb utanför HBF, deltar inte längre i spelet om DM, endast om SM-semifinalplatser. Sådant lag saknar också rätt till DM-plaketter och DM-bonuspoäng i silver. Lag kan således kvala för vidare spel i SM Lag utan att spela om Distriktsmästerskapet.

Spelare som deltar utan att ha löst medlemsavgift för spelåret 2023/2024, betraktas som otillåten reserv (se sidan 18-19).

Spelare får inte delta i fler lag än ett. Spelare anses vara medlem i laget först när vederbörande *spelat* minst en halvlek för laget ifråga.

Fr o m SM Lag Semifinal får lag bestå av maximalt sex (6) spelare. Lag som under kvalspelet använt fler än sex spelare, måste före SM-semifinalens start ange vilka sex av dessa som ska delta i det fortsatta SM-spelet. Lag som under kvalspelet använt färre än sex spelare, äger rätt att före SM-semifinalens start komplettera sitt lag upp till maximalt sex spelare. Lag som använt sex spelare under kvalspelet får inte till SM-semifinal och/eller -final byta ut någon eller några av dessa mot nya spelare.

RESERV

I och med att SBF utökat det maximala antalet spelare i ett lag under kvalspelet från sex till åtta, tillåts inga reserver i DM-lag.

Anmälan

Lag som önskar att delta anmäler sig på HBF:s hemsida, eller via mail till DTL. Vid anmälan av lag skall uppges:

- **Lagets namn** (om annat än kaptenens)
- **Lagkaptenens** namn, MIDnr,
- **Lagmedlemmarnas** namn, MIDnr

Avgifter

STARTAVGIFT

Startavgiften är 600 kr per lag.

BORDSAVGIFT

Spelas matchen i en klubblokal, har respektive klubb rätt att ta ut bordsavgift.

I DM Lag Final erläggs bordsavgift med 120kr per lag och rond.

START- OCH BORDSAVGIFT FÖR JUNIORER

Lag som har inslag av juniorer, och där övriga lagmedlemmar är färre än fyra, erhåller rabatt med 25 % av start- och bordsavgifter för varje deltagande junior för att fylla upp till fyra deltagare i laget.

Vid DM Lag Final ersätter HBF i förekommande fall arrangerande klubb för rabatterad bordsavgift.

Mästarpoäng, bonus och plaketter

I varje match utdelas mästarpoäng i silver. För vunnen* match erhåller det vinnande laget lika många silverpoäng som det antal brickor matchen omfattat. Vid oavgjord* match delar lagen mästarpoäng. Lagets spelare delar på angivna mästarpoäng i proportion till antalet spelade halvlekare i respektive match.

För de tre främst placerade lagen i DM Lag Final utgår dessutom bonus per spelare;
Distriktsmästarna 42 silverpoäng, *tvåan* 30 silverpoäng och *trean* 21 silverpoäng.

Lag är berättigat till bonuspoäng endast om samtliga lagmedlemmar representerar klubb inom HBF. Dessutom måste spelare ha spelat minst en tredjedel av antalet halvlekare i DM Lag Final. Endast sådan spelare kan komma ifråga för bonus, plakett och DM-titel.

* Vilka VP-resultat som i MP-hänseende anses som *vunnen* respektive *oavgjord* match, se sidan 20.

SYSTEM, ALERT OCH STOPP

Tillåtna system, prickregler

Enligt SBF tävlingsbestämmelser gäller B-system för samtliga etapper i DM, A-system för SM Lag Semifinal och SM Lag Final. System- och prickregler återfinns som bilaga, se sidan 22.

Alert och Stopp

Alert och stopp tillämpas i alla etapper av DM Lag. Observera att buden dubbelt och redubbelt *aldrig* ska alerteras oavsett innebörd, samt att bud fr o m 4♣ *inte får* alerteras.

Alerteringsreglerna återfinns som bilaga, se sidan 21.

TÄVLINGSETAPPER

Kval

Kvalet sker över sex (6) omgångar. Med en gemensam tabell delas lagen i en nordlig och en sydlig halva. De två första omgångarna möter laget, lag i den andra halvan. I de fyra avslutande omgångarna möter laget, andra lag i sin halva.

ANTAL BRICKOR

Kvalmatch omfattar 24 brickor, med halvtidsbyte.

MATCH

Speltiden är 90 min per halvlek. Om givarna ges manuellt vid bordet ska ytterligare fem minuter läggas till den totala speltiden för en halvlek.

De officiella tabellerna med WBF-skalan, 20-0-skalan med decimaler för aktuellt brickantal skall användas. För tabeller se sidan 20.

Lagens åligganden

Matcherna spelas som *fria kvällsmatcher på angivet datum* (se sid 9).

- Kan inte minst ett av lagen spela på angivet datum (se sida 8), kan man göra upp sinsemellan om att spela tidigare. Kan man inte komma överens om datum, kan man spela i efterhand, med ”kostnaden” på 2 VP för det lag som inte kan ställa upp. Anses båda vara vållande delas kostnaden
- bjuda in bortalaget och, senast 14 dagar före sista speldag (om något av lagen inte kan på angivet datum), erbjuda två alternativa speldagar. Varken lördag eller söndag behöver accepteras som alternativ. I händelse av utebliven inbjudan skall bortalaget kontakta DTL, som då kan skifta hemma-/bortalag.
- hålla med lokal och nödvändig rekvisita,
- förvissa sig om att licensierad tävlingsledare finns anträffbar, åtminstone per telefon,
- meddela matchresultat.

Resultatrapportering

Hemmalaget rapporterar omgående efter varje match, resultatet via mail till hallandsbf@gmail.com.

Av matchrapporten skall framgå:

- Vilken tävling och omgång det gäller!
- Namn och MIDnr på samtliga spelare halvleksvis, även för förlorande lag. Observera att lag kan byta uppställning i halvtid!
- Resultat i IMP! (Båda halvleksresultaten är att föredra.)

SÄRSKILJNING INOM KVALET

Placeringarna i ett kvalheat avgörs av, i tur och ordning:

- flest vinstpoäng (VP),
- flest vunna IMP i inbördes möte,
- högst IMP-kvot,
- lotten.

AVANCEMANG TILL DM LAG FINAL

De sex främst placerade lagen i kvalet är kvalificerade för DM Lag Final.

I händelse av återbud från placerat lag, går turen till nästa lag från kvalserien. Så sker till dess samtliga lag i tillfrågats. Om inget lag önskar delta, spelas DM Lag Final med färre antal lag.

Final

SPELFORM, ANTAL BRICKOR, SPELTID

Finalen arrangeras som en enkelserie för sex lag och spelas på av HBF fastställd centralhelg, en centralhelg med fem ronder. 24-brickor, gemensamma för samtliga matcher i ronden, fördelade på två halvlekare med halvtidsbyte, spelas i varje rond.

De officiella tabellerna med WBF-skalan, 20-0-skalan med decimaler för 20 brickor skall användas. Tabellen finns på sidan 20.

Ingen carry over från kvalet.

SM LAG SEMIFINAL

Allmänt

Antal lag som går vidare till SM Lag Semifinal beror på kvoten mellan antalet lag i dfb och antalet lag i landet. SBF TK avgör var SM-semifinalerna spelas och hur platserna fördelas mellan dfb.

Val av semifinalort

Platserna i SM Lag Semifinal fördelas genom att lagen i tur och ordning, med början på segrarna i DM Lag Final, väljer semifinalort. Detta val skall göras vid sista centraldagen i DM Lag Final, omedelbart efter att tävlingen är färdigspelad.

HBF tävlingsansvarig tillser att snarast därefter meddela SBF valen. SBF presenterar spelordning och lag på respektive semifinalort, så snart samtliga val i landet är gjorda.

Mästarpoäng

I SM Lag Semifinal spelas om 6 guldpoäng i varje match till segrande lag; vid oavgjort delas guldpoängen lika mellan lagen. Spelare erhåller mästarpoäng i proportion till antal spelade halvlek i matchen.

DOMSLUT

Kvalet

Om inget annat har meddelats, ska hemmalaget ha en gällande lagbok till hands, och ha förvissat sig om att en licensierad tävlingsledare finns tillgänglig, åtminstone på telefon.

Första dömande instans - Tävlingsledaren

Om någondera parten önskar överklaga tävlingsledarens domslut, ansvarar tävlingsledaren för att all fakta skrivs ned och att ärendet snarast möjligt överlämnas till juryn. Glöm inte att ta med kortsits, budgivning, spelförlopp, anledning till att tävlingsledaren tillkallats, dennes domslut, anledning till överklagandet, andra sidans synpunkter samt namn på samtliga inblandade parter – även tävlingsledaren. Använd gärna SBF:s blankett *Överklagande till Lagkommissionen*.

Andra dömande instans - Juryn

Vid behov anlitas HBF TK som jury. I den mån någon i denna kan anses jävig, kompletteras juryn med annan medlem i HBF.

Tredje dömande instans - Lagkommissionen

Juryns beslut kan överklagas till SBF Lagkommission, vars beslut är slutgiltigt och prejudicerande.

DM Lag Final

Första dömande instans - Tävlingsledaren

I DM Lag final *skall* icke-spelande licensierad tävlingsledare finnas i lokalen.

Andra och tredje dömande instans

TL utser jury bland deltagande spelare innan tävlingens start. I den mån någon i denna kan anses jävig, byts jurymedlemmen ut. Juryns beslut kan överklagas till SBF LK, vars beslut är slutgiltigt och prejudicerande.

Walk Over (W.O.)

HBF TK förbehåller sig rätten att avgöra om *force majeure* föreligger och endast HBF TK kan utdöma W.O.

Lag som lämnat W.O i mer än en match i aktuell etapp utesluts, och lagets tidigare resultat i den aktuella etappen stryks.

Om W.O. föreligger gäller följande för 20-0-skalan:

Det lag (A) som lämnar W.O. får VP 0-20 med IMP = minimum för aktuellt antal brickor.

Det andra laget (B) får VP enligt det bästa av följande tre alternativ - avrunda alltid decimaler uppåt till närmaste heltal. IMP = minimum för aktuellt resultat.

1. Sitt snitt i övriga spelade matcher; beräknas efter seriens slut.
2. 12.00 VP.
3. Snittet av vad de lag, som mött A fått i dessa möten - beräknas efter seriens slut.

Inga mästarpoäng utdelas vid W.O.

Otillåten reserv

Sista tidpunkt för att protestera mot otillåten reserv är den 15 april 2022 inför SM Semifinal-

deltagande och den 3 maj 2022 inför SM Finaldeltagande.

Lag som ertappas med att ha haft spelare som inte erlagt medlemsavgift bestraffas med 5 VP per match i sådan där den felande spelat ena eller båda halvlekarna. Om medlemsavgiften inte kommit SBF tillhanda, på sätt som SBF/dfb bestämmer, senast 14 dagar från det att förseelsen först begicks, diskvalificeras laget och dess resultat i redan spelade matcher stryks. Ett lag som ertappas med att ha haft spelare som tidigare deltagit i annat lag, i samma eller annat Dfb, under innevarande säsong diskvalificeras och dess resultat i redan spelade matcher stryks. Detta gäller för att säkerställa att inte tredje part skadas.

I de fall ett lag diskvalificeras, återbetalas ej start- och bordsavgifter. Mästarpoäng för spelade matcher delas dock ut efter spelat matchresultat.

Sen ankomst

Lagen har ett ansvar att inställa sig till spel i tid. Dispens kan sökas hos HBF TK.

Ett försenat lag förlorar 1 VP per påbörjad femminutersperiod upp till 30 minuter. Längre behöver inte motståndarna vänta men om TL bedömer det möjligt, ska matchen ändå genomföras och eventuell korrigerings utdöms av HBF TK.

Se även rubriken *Walk Over*.

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 det ena eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen. Skalan nedan anger bestraffningen *per försenat bord*:

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 HBF TK, som även kan bedöma matchen som förlorad. HBF TK kan, speciellt om företeelsen upprepas, vidta kraftigare åtgärder – exempelvis utesluta laget ur tävlingen.

20-0-skalan

Den av WBF fastställda 20-0-skalan med decimaler *skall* användas. Skalor för några av de vanligaste brickantalen finns nedan. Skalor för samtliga brickantal finns på <http://www.ebu.co.uk/laws-and-ethics/vp-scales>

Antal brickor	8	10	12	14	16	20	24
IMP-diff							
0	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
1	10.44	10.39	10.36	10.33	10.31	10.28	10.25
2	10.86	10.77	10.71	10.66	10.61	10.55	10.50
3	11.27	11.14	11.05	10.97	10.91	10.82	10.75
4	11.67	11.50	11.38	11.28	11.20	11.08	10.99
5	12.05	11.85	11.70	11.58	11.48	11.34	11.23
6	12.42	12.18	12.01	11.87	11.76	11.59	11.46
7	12.77	12.51	12.31	12.16	12.03	11.83	11.68
8	13.12	12.83	12.61	12.44	12.29	12.07	11.90
9	13.45	13.14	12.90	12.71	12.55	12.30	12.12
10	13.78	13.43	13.18	12.97	12.80	12.53	12.33
11	14.09	13.72	13.45	13.23	13.04	12.76	12.54
12	14.39	14.00	13.71	13.48	13.28	12.98	12.75
13	14.68	14.28	13.97	13.72	13.52	13.20	12.95
14	14.96	14.54	14.22	13.96	13.75	13.41	13.15
15	15.23	14.80	14.46	14.19	13.97	13.61	13.34
16	15.50	15.05	14.70	14.42	14.18	13.81	13.53
17	15.75	15.29	14.93	14.64	14.39	14.01	13.72
18	16.00	15.52	15.15	14.85	14.60	14.20	13.90
19	16.23	15.75	15.37	15.06	14.80	14.39	14.08
20	16.46	15.97	15.58	15.26	15.00	14.58	14.26
21	16.68	16.18	15.79	15.46	15.19	14.76	14.43
22	16.90	16.39	15.99	15.66	15.38	14.94	14.60
23	17.11	16.59	16.18	15.85	15.56	15.11	14.76
24	17.31	16.78	16.37	16.03	15.74	15.28	14.92
25	17.50	16.97	16.55	16.21	15.92	15.45	15.08
26	17.69	17.16	16.73	16.38	16.09	15.61	15.24
27	17.87	17.34	16.91	16.55	16.26	15.77	15.39
28	18.04	17.51	17.08	16.72	16.42	15.93	15.54
29	18.21	17.68	17.24	16.88	16.58	16.08	15.69
30	18.37	17.84	17.40	17.04	16.73	16.23	15.83
31	18.53	18.00	17.56	17.19	16.88	16.38	15.97
32	18.68	18.15	17.71	17.34	17.03	16.52	16.11
33	18.83	18.30	17.86	17.49	17.17	16.66	16.25
34	18.97	18.44	18.00	17.63	17.31	16.80	16.38
35	19.11	18.58	18.14	17.77	17.45	16.93	16.51
36	19.24	18.71	18.28	17.91	17.59	17.06	16.64
37	19.37	18.84	18.41	18.04	17.72	17.19	16.77
38	19.50	18.97	18.54	18.17	17.85	17.32	16.89
39	19.62	19.10	18.66	18.29	17.97	17.44	17.01
40	19.74	19.22	18.78	18.41	18.09	17.56	17.13
41	19.85	19.33	18.90	18.53	18.21	17.68	17.25
42	19.95	19.44	19.02	18.65	18.33	17.79	17.36
43	20.00	19.55	19.13	18.76	18.44	17.90	17.47
44		19.66	19.24	18.87	18.55	18.01	17.58
45		19.76	19.34	18.98	18.66	18.12	17.69
46		19.86	19.44	19.08	18.77	18.23	17.79
47		19.96	19.54	19.18	18.87	18.33	17.89
48		20.00	19.64	19.28	18.97	18.43	17.99
49			19.74	19.38	19.07	18.53	18.09
50			19.83	19.47	19.16	18.63	18.19
51			19.92	19.56	19.25	18.73	18.29
52			20.00	19.65	19.34	18.82	18.38
53				19.74	19.43	18.91	18.47
54				19.83	19.52	19.00	18.56
55				19.91	19.61	19.09	18.65
56				19.99	19.69	19.17	18.74
57				20.00	19.77	19.25	18.82
58					19.85	19.33	18.90
59					19.93	19.41	18.98
60					20.00	19.49	19.06
61						19.57	19.14
62						19.65	19.22
63						19.72	19.30
64						19.79	19.37
65						19.86	19.44
66						19.93	19.51
67						19.99	19.58
68						20.00	19.65
69							19.72
70							19.79
71							19.85
72							19.91
73							19.97
74							20.00

Exempel:

I en 8-brickorsmatcher vinner lag A med 11 imp över lag B. Lag A erhåller då 14.09 VP och lag B 5.91 VP.

I en 8-brickorsmatcher vinner lag A med 47 imp över lag B. Lag A erhåller då 20.00 VP och lag B 0.00 VP.

I en 24-brickorsmatch vinner lag A med 17 imp över lag B. Lag A erhåller då 13.72 VP och lag B 6.28 VP.

Vid VP på **orange bakgrund** delar de båda lagen på tilldelade mästarpoäng.

Regler för öppningsbud och deklARATIONER

Skapade av Daniel Auby, 2006

1. VILKA TÄVLINGAR REGLERNA OMFATTAR

Dessa regler gäller endast för silver- och guldtävlingar.

Arrangör av bronstävling kan på frivillig basis använda sig av reglerna, i sin helhet eller i delar därav.

2. PRICKNING AV OCH FÖRBUD MOT ÖPPNINGSBUD

2.1 Översikt

Vissa onaturliga öppningsbud tilldelas mellan en och sju prickar. Man slår samman prickarna för dessa prickade öppningsbud och får en pricksumma för hela systemet. För varje tävling är det sedan bestämt på förhand av arrangören hur stor denna summa får vara. Arrangören kan även i önskad utsträckning förbjuda öppningsbud.

Arrangör äger rätt att i viss utsträckning avvika från de här i avsnitt 2 givna reglerna. Se mer om detta vid ledtexten "Allmänt" i avsnitt 2.4

2.2 Grundläggande definitioner

(Begrepp definierade i detta kapitel återges fortsättningsvis i kursiv stil – ”öppningsbud” undantaget.)

Poäng	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt 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"> Bud i <u>färg</u> som visar minst 4 kort i färgen 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"> har viss styrka 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 Upplysningsskyldighet på deklARATION

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

3.4 Särskild upplysningsskyldighet 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 särskildupplysningskyldighet nr 1-2 <u>eller</u> upprepade gånger bryter mot sin särskilda upplysningskyldighet 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 upplysningskyldighet. I annat fall skall resultatet på spelade brickor gälla.
Rapport till TK	Par som i lagtävling använder förbjudet bud eller överskrider antalet tillåtna prickar skall av TL rapporteras till Svenska Bridgeförbundets Tävlingskommitté (TK). Om TL inte finns kan motståndarna rapportera felande par till TK. TK kan även behandla förseelser i partävling. TK kan bestraffa paret och/eller laget om endera eller båda befunnits skyldiga till en sådan förseelse flera gånger.

3.7 Deklarationer och förklaringar

Deklaration	Deklarationer skall så gott utrymmet medger ge en god bild av de av parets överenskommelser som motståndarna på förhand kan beräknas ha mest nytta av, d.v.s. främst bud under den första budronden fr.o.m. öppningsbudet.
Förklaring	<p>Man skall göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en uttömmande förklaring av ett buds innebörd.</p> <p>Slutsatser som kan dras av budsekvensen skall ingå i förklaringen.</p> <p>Innehållslösa förklaringar, t.ex. "budet betyder ingenting" eller "partnern bjuder det om han/hon känner för det", av andra bud än pass, accepteras ej. Om en innehållslös förklaring ges och rättelse ej sker bestraffas budet i enlighet med påföljderna för användande av förbjudna bud (se ovan). 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.</p>
Försök förstå	Man skall försöka förstå motståndarnas problem och när frågor ställs försöka hjälpa dem att ställa lämpliga frågor.

3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder

I tre situationer har man under budgivningens gång rätt att studera nedskrivna egna metoder. Dessa är:

1. När motståndarna spelar ett A-system och avger ett öppningsbud med minst 3 prickar.
2. När motståndarna inte spelar ett A-system men avger ett öppningsbud med minst 4 prickar.
3. När motståndarna direkt bakom ett *naturligt öppningsbud* i färg kliver in med ett färg- eller sangbud som varken är *naturligt*, *starkt* eller *färgpekare*.

Det nedskrivna skall vara direkt riktat mot det bud eller den typ av bud som ger denna rätt.

Så fort denna rätt inträffar får spelarna studera dessa metoder utan inskränkning resten av budgivningen på brickan. Spelarna får således studera metoderna även när de själva inte står i tur att bjuda och kan på så sätt avge alerteringar i rätt tid.

4. TOLKNINGSHJÄLP OCH EXEMPEL

4.1 Syfte

Allmänt	<p>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.</p>
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	<p>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.</p>
Förbud	<p>Inga bud är förbjudna så länge arrangörerna följer rekommendationerna i dessa regler.</p>

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 tilläggsregler arrangören fastställt för tävlingen.

Vid val av pricknivå för tävlingen rekommenderas följande tillvägagångssätt, i prioritetsordning:

1. Kontrollera om A/B/C-nivå passar, välj i så fall en av dessa.
2. Om B/C passar rätt väl men man vill komplettera den med regler i befriande riktning så gör så.
3. I sista hand väljes D-nivå där arrangören helt fritt väljer de pricknivåer, prickbelastningar och förbud som önskas.

Anledningen till att A/B/C-nivå rekommenderas är att dessa nivåer kommer att ha en någorlunda känd innebörd för spelarna och att ett val av sådan nivå således underlättar spelarnas förståelse för vilka prickregler som gäller för tävlingen.

In toto: *En arrangör av silver-/guldtävling skall bestämma vilka prick- och förbudsregler som gäller för tävlingen och har i stor utsträckning fria händer vid sitt val. Om arrangören inte bestämmer något gäller de rekommenderade reglerna men detta medför att spelarna inte på förhand kommer att känna till vilka regler som gäller vilket ger grogrund för osäkerhet och otrivsel.*

4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt

Pass Ett pass kan aldrig få några prickar ty endast öppningsbud kan få prickar och ett pass likställs med öppningsbud endast om det är *starkt* (se 2.2) och starka öppningsbud är undantagna från prickning enligt reglerna i 2.3. Notera, att eftersom ett *starkt* pass som avges i öppningsposition betraktas som ett öppningsbud blir därmed den starke passarens partners bud svarsbud och motståndarnas bud försvarsbud, inte öppningsbud. Om ett pass i öppningsposition inte är tillräckligt starkt för att klassas som ett *starkt* pass men ändå är ett s.k. udda pass (se 2.3) så är motståndarnas öppningsbud efter ett sådant pass helt oreglerade enligt särskilt undantag därom (se 2.3). Vad gäller den udde passarens partners bud är dessa således öppningsbud om mellanhanden passar.

Exempel

- Pass (15-17 BAL 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.
	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.
2 prickar	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
	2♣	Svagt med ♦ eller "enda krav" Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick; totalt 3 prickar, men takregeln för "starkt eller färgpekare" = max 2 prickar.
3 prickar	1♣	11-13 NT or 17+, dvs <i>balanspekare</i> eller starkt. Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick; totalt 3 prickar.
	1♦	11-15, 0-1 kort i ♦ (i ett starkt klöversystem). Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	11-15 Marmic med okänd singleton. Samma prickbelastning som ovan.

3 prickar (forts)	1♣	12-16 nästan alla fördelningar Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	Svagt (6-10) i en högfärg eller starkt med ♦ Samma prickbelastning som ovan.
	2♦	Svagt (5-10) i en högfärg Samma prickbelastning som ovan.
4 prickar	1♥	8-37 obalans utan högfärg Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, onaturlig 1 i högfärg = 1 prick; totalt 4 prickar.
5 prickar	1♦	0-7 nästan alla fördelningar Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, svag 1♦ = 2 prickar; totalt 5 prickar.
7 prickar	1♥	0-7 nästan alla fördelningar Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, kan vara obalans när man har färre än fyra kort i färgen = 1 prick, onaturlig 1 i högfärg = 1 prick, svag 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).