

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

GENERELLT	4	När alertmetoden används	11
SVENSKA BRIDGEFÖRBUNDETS FRISKRIVNINGSKLAUSUL... 4	4	Hur alertmetoden används	11
FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING..... 4	4	Stopp-metoden.....	11
MEDLEMSKAP..... 5	5	När Stopp-metoden används	11
Allmänt	5	Hur Stopp-metoden används.....	11
Representationsklubb.....	5	RANKINGPOÄNG..... 12	12
Erläggande av medlemsavgift.....	5	Allmänt.....	12
"40-kronan"	5	Undantag	12
Korrigerig av avvikelser	6	Rapportering.....	12
Hjälp för klubben.....	6	TRIVSELREGLER FÖR BRIDGE..... 12	12
Utländska spelare.....	6	Allmänt.....	12
Färgkodning vid inmatning av MID i Ruter	6	Klädsel, rökning och parfym.....	12
Klubbyte	6	Husdjur.....	12
KLUBBAVGIFT	7	Mobiltelefoner	13
Allmänt	7	Alkohol och andra berusningsmedel.....	13
Avgifter partävling	7	Definitioner.....	13
Definition av speltillfälle	7	Policy	13
Brons	7	Tävlingsledaren	13
Silver.....	7	Uppträdande.....	14
GULD	7	Påföljder.....	14
Manuella rapporter.....	7	GENERELLA REGLER FÖR PARTÄVLING..... 14	14
Avgifter lagtävling.....	7	Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid	14
Manuella rapporter.....	7	Rondtider, tidsöverdrag m m.....	14
SVENSKA MÄSTARPOÄNG	8	Resultatredovisning och protokollföring	15
TÄVLINGSLEDAREN..... 8	8	Generellt	15
Kompetenskrav på tävlingsledaren.....	8	Datoruträkning	15
Tävlingsledarens skyldigheter	8	Vid användande av pappersprotokoll.....	15
SKRIFTLIGA DEKLARATIONER..... 9	9	Vid användande av Bridgemate.....	15
Deklarationsplikt	9	Registrering av resultat på fel bricka	15
Språk	9	Vinnare i tävling med topscore.....	16
Regler för system	9	Samma poängtal – särskiljning	16
SPECIELL TÄVLINGSREKVISITA..... 10	10	<i>Särskiljning med topscore</i>	16
Duplikatgivar	10	Poäng för frirond i tävling med topscore.....	17
Budlådor.....	10	Olika topscore i olika omgångar	17
Regler då budlådor används.....	10	Förvanskad bricka.....	17
Bridgerama/Vu-Graph.....	10	Partävling och individuell tävling	17
Spel med skärmar	11	Kvalificeringsetapp	18
Alertering	11	Ersättare	18
		Ersättare för nästa etapp.....	18
		Ersättare i hel omgång för enskild spelare	18
		Ersättare som tillfällig reserv	19

Reserver i par- och individuella tävlingar	19	Vilka bud ska alerteras?	28
Godkännande av reserv	19	Vilka bud ska aldrig alerteras?	28
Begränsande för insättande av reserv.....	19	Vid spel med skärmar	28
Överklaganden till juryn	20	Tolkningshjälp och exempel	29
Överklaganden till Lagkommissionen	20	Definition av artificiella bud	29
GENERELLA REGLER FÖR LAGTÄVLING	20	Öppningsbud	29
Sen ankomst	20	Efter 1NT.....	30
Långsamt spel	21	Naturliga bud	31
Särskiljning.....	21	Sangsvar	32
I seriespel	21	Färgsvar	32
I Gröna Hissen	21	REGLER FÖR SPEL MED SKÄRMAR	33
I knock out.....	21	REGLER FÖR ÖPPNINGSBUD OCH DEKLARATIONER.....	34
Rökning.....	21	1. Vilka tävlingar reglerna omfattar	34
Lämna bordet under pågående spel	21	2. Prickning av och förbud mot öppningsbud	34
Walk Over (W.O.).....	22	2.1 Översikt.....	34
Force majeure	22	2.2 Grundläggande definitioner	35
Vinnare i tävling med IMP	22	2.3 Vilka bud regleras?	36
Samma poängtal – särskiljning.....	22	2.4 Tävlings- och systemnivåer	36
<i>Särskiljning med IMP</i>	22	2.5 Prickning	37
Poäng för frirond i tävlingar med IMP.....	23	2.5.1 Onaturliga färgbud.....	38
Förvanskad bricka	23	2.5.2 Onaturliga sangbud.....	38
Brickan spelad vid båda borden	23	2.5.3 Takregler	38
Brickan anländer förvanskad till det andra		3. Övriga regler.....	39
bordet	23	3.1 Tvingande	39
Spel på samma ledd	24	3.2 Skyldighet för arrangör	39
Reserver i lagtävling	24	3.3 Upplysningsskyldighet på deklaration	39
Insättande av reserv.....	24	3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-	
Bestämmande av vem som spelar i laget	24	system och par med fyrprickade öppningsbud.....	39
Placeringsbestämmelser i lagtävling	25	3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system	40
Lagkaptenens åligganden.....	25	3.6 Påföljder för par.....	41
Ordningsregler i lagtävling	26	3.7 Deklarationer och förklaringar.....	42
Rätt att begära domslut	26	3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna	
Överklaganden till juryn	26	egna metoder	42
Överklaganden till Lagkommissionen	27	4. Tolkningshjälp och exempel	43
Bestraffning	27	4.1 Syfte.....	43
MASKINELL DUPLICERING AV BRICKOR	27	4.2 Rätten att ändra reglerna	44
Bronstävlingar	27	4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt.....	45
Silver- och guldtävlingar	27	4.4 Exempel på prickade bud.....	46
ALERTERINGSREGLER.....	28	4.5 Mer om pekarbud.....	47
Allmänt	28	4.6 Visad styrka	48
Hur man alerterar	28	4.7 Naturliga sangbud.....	48

Generellt

Detta regelverk gäller för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet (fortsättningsvis benämnt SBF) fr o m 1 juli 2016 om inget annat uttryckligen framgår av de för den enskilda tävlingen/det enskilda mästerskapet separata tävlingsbestämmelserna. Således är det frekvent förekommande att sådana tävlingsbestämmelser *hänvisar* till det generella regelverket. Endast undantagsvis, t ex för Bridgefestivalen, kan förekomma, för deltagarnas och funktionärernas bekvämlighet, att text i detta regelverk helt eller delvis kopierats.

Svenska Bridgeförbundets friskrivningsklausul

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

Förändringar sedan första publicering

Sedan gällande regelverk först publicerades den 1 juli 2016 har nedanstående förändringar, tillägg eller förtydliganden gjorts:

- 2016-07-29** Språkliga korrigeringar
- 2016-09-02** Reglerna för spel med skärmar är borttagna ur det generella regelverket. Istället hänvisas i sin helhet till WBF:s regelverk vid spel med skärmar.
- 2016-10-19** Registrering av resultat på fel Bricknummer.



Medlemskap

ALLMÄNT

För att få delta i spel i Förbundsansluten klubb krävs att spelaren erlagt medlemsavgift.

Medlemsavgiften består av tre delar; klubbens, distriktsförbundets och SBFs.

REPRESENTATIONSKLUBB

Spelare kan vara medlem i flera klubbar, men kan endast representera en (1) under ett och samma verksamhetsår. Det är till den klubb man önskar representera som medlemsavgiften erläggs och det är denna klubb som kommer att anges i Förbundets register.

ERLÄGGANDE AV MEDLEMSAVGIFT

Medlemsavgiften erläggs en gång per verksamhetsår och gäller under perioden 1 juli – 30 juni. Samma belopp erläggs oavsett när under denna period man betalar.

Sättet medlemsavgiften kan betalas på är:

- Förtryckt inbetalningskort från den klubb du ska representera.
- Blankt inbetalningskort som du själv fyller i.
- Betalning via Internet.
- Betala via klubbens kassör

Uppgifter om medlemsavgift för aktuell klubb finns på SBFs hemsida.

Spelare som inte använder sig av blankt inbetalningskort eller betalar via Internet, måste vara noggrann med att i meddelanderutan uppges att betalningen avser medlemsavgift för namn och medlemsnummer (MID).

Betalningsmottagare: Svenska Bridgeförbundet

PG: 25 10 42 – 8

Spelare kan också fråga sin klubbs kassör ifall det är möjligt att betala direkt till denne. Kassören meddelar i så fall kansliet så att medlemsavgiften regleras via klubbens Ruterkonto.

"40-KRONAN"

När klubb tillåter spelare att delta utan att vederbörande erlagt medlemsavgift debiteras klubben en avgift om 40 kr per tillfälle. Detta gäller spelare som inte finns registrerade som medlem i SBFs register. I-medlemmar och juniorer samt medlemmar i andra nationers förbund räknas som betalande medlemmar.

Klubben äger rätt att ta ut 40-kronan av spelare som genererat den extra utgiften.

Den s k *40-kronan* kan endast nyttjas i bronsstävling på klubbnivå; för deltagande i silver- eller guldtävling krävs alltid medlemskap.

Avvikelse som automatiskt genererar 40-kronan är:

- ej erlagd medlemsavgift,
- felaktigt MID.

Felaktigt MID innefattar:

- medlemsnummer som inte finns,
- felaktigt gjord inmatning av spelare,
- utländsk spelare.

Avvikelse dras automatiskt från arrangörens Ruterkonto. Varje post som dras erhåller en text som anger vad debiteringen avser. Kansliet returnerar ett e-mail till avsändaren av Ruterrapporten med avvikelse. Ska avvikelse skickas till annan adress måste detta anges i mailet.

Korrigerig av avvikelser

Arrangören kan korrigerig avvikelser på två sätt:

- Rätta till felaktigheten i Ruter, skicka in en ny rapportfil som ersättning för den felaktiga och skriv i klartext i mailet vad rättelsen avser.
- Meddela kansliet via e-mail (utan rapportfil). Det måste då klart framgå vilken korrigerig det gäller och uppgifterna måste vara rätt.

Har spelaren betalat sin medlemsavgift inom korrigerigstiden, måste arrangören meddela kansliet detta. Det är arrangörens ansvar att bevaka de korrigeringar som ska genomföras.

Korrespondens med kansliet sker via:

- ruter@svenskbridge.se
- kansliet@svenskbridge.se

Sista dagen i varje månad makuleras föregående månads avvikelser; t ex den 31 oktober makuleras september månads avvikelser; därefter går det inte längre att rätta.

Hjälp för klubben

UTLÄNDSKA SPELARE

Vid utländska spelare, använd vid inmatning i Ruter nomenklaturen:

(XX) Förnamn Efternamn

där XX står för:

NO	Norge
DK	Danmark
FI	Finland
TY	Tyskland
PL	Polen

T ex: (DK) Dennis Bilde

FÄRGKODNING VID INMATNING AV MID I RUTER

För att vid inmatningen av MID i Ruter se spelarnas status finns en färgkodning till hjälp:

- Röd: Ej medlem
- Grön: Borttagen
- Blå: Avliden
- Orange: Handicap 52
- Violet: Ej erlagt medlemsavgift
- Gul: Medlemsnummer = Parnummer

KLUBBYTE

Det står spelare fritt att byta klubb mellan 15 april och 15 augusti. Klubb kan dock neka tillträde, i vilket fall klubbytet går tillbaka.

Mellan 16 augusti och 14 april krävs godkännande från avlämnande klubb och tillträdande klubb samt, om klubbytet sker över distriktsgräns även avlämnande och tillträdande Dfb. Bekräftelse från berörd(a) funktionärer ska ske, helst skriftligt, till kansliet. Blankett för klubbyte finns på SBFs hemsida.

Klubbyte får endast göras en (1) gång per verksamhetsår 1 juli-30 juni.

Klubbavgift

ALLMÄNT

Klubbarna debiteras en klubbavgift per spelare och speltillfälle. Denna avgift ska ingå i startavgiften och debiteras klubbens Ruterkonto så snart tävlingen rapporteras till kansliet.

AVGIFTER PARTÄVLING

Per spelare och speltillfälle vid spel om:

- bronspoäng, 3.50 kr
- silverpoäng, 7.50 kr
- guldpoäng, 15.00 kr

Definition av speltillfälle

BRONS

En dag- eller kvällstävling med minst 18 brickor räknas som ett (1) speltillfälle. Färre än 18 brickor räknas som ett halvt ($\frac{1}{2}$) speltillfälle.

Om tävlingen som går över flera dagar/kvällar räknas varje sådan dag/kväll som ett (1) speltillfälle.

SILVER

En silvertävling räknas som ett (1) speltillfälle.

GULD

En guldtävling över en eller två dagar räknas som ett (1) speltillfälle.

Manuella rapporter

Manuella rapporter ska inte användas annat än för udda tävlingsformer där förprogrammerad Ruter-rapport saknas. I de fall arrangör använder sig av manuell rapport, ska denna alltid åtföljas av en detaljerad beskrivning av tävlingsupplägget, t ex *Silvertävling 32 par, 17 ronder, 3 br/rond*.

AVGIFTER LAGTÄVLING

Per match och bricka som tävlingen omfattar:

- bronspoäng, 1.15 kr
- silverpoäng, 1.30 kr
- guldpoäng, 5.00 kr

Lagbarometer har samma kostnad som partävling.

Manuella rapporter

Manuella rapporter ska inte användas annat än för udda tävlingsformer där förprogrammerad Ruter- eller Spader-rapport saknas.

I de fall arrangör använder sig av manuell rapport, ska denna alltid åtföljas av en detaljerad beskrivning av tävlingsupplägget, t ex *Lagserie silverpoäng, totalt 28 st 24-brickorsmatcher*.

Svenska Mästarpoäng

Regelverk för Svenska Mästarpoäng finns på SBFs hemsida. Regelverket revideras årligen och uppdaterade versionen gällande för kommande säsong publiceras den 1 juli.

Tävlingsledaren

Kompetenskrav på tävlingsledaren

Av SBF utfärdade bestämmelser gällande kompetenskrav på tävlingsledare i av SBF eller av distriktsförbund sanktionerad tävling skall iakttas. Dispens kan endast lämnas av SBFs Tävlingskommitté.

Tävlingsledarens skyldigheter

Utöver de skyldigheter som åligger tävlingsledaren enligt Lag 81-91 gäller:

A. I alla ärenden som faller under tävlingsledarens ansvar är denne skyldig att ta ställning och avge ett domslut. Detta gäller även om tävlingsledaren finner anledning att tillfälligt uppskjuta sitt beslut.

B. Alla överklaganden gällande beslut av tävlingsledaren eller dennes medhjälpare skall gå via tävlingsledaren och snarast vidarebefordras av denne till aktuell besvärsinstans (se Lag 93).

1. Finns i tävlingslokalen behörig instans för ärendets avgörande, föredrar tävlingsledaren ärendet för denna och framlägger sina skäl för domslutet. Det åligger också tävlingsledaren att tillse att berörda parter och eventuella vittnen finns tillgängliga för hörande. Närvarande ledamöter av Lagkommissionen (LK) skall kallas till sammanträdet. Närvarande LK-ledamöter och -suppleanter kan vara ledamöter av juryn.

2. Är behörig instans inte tillgänglig, så att ärendet måste avgöras senare, åligger det tävlingsledaren att avge skriftlig rapport om händelseförloppet, domslut och skäl härför samt i övrigt meddela vad han anser vara av betydelse för frågans avgörande. Han skall också infordra skriftliga yttranden från

samtliga berörda parter med alla de argument parterna önskar framlägga. I handlingarna skall anges adress och telefon till tävlingsledare och parter. De kompletta handlingarna insändes genom tävlingsledarens försorg till behörig instans.

3. Vid varje domslut av tävlingsledare eller högre instans (tävlingsjury eller motsvarande), skall parterna upplysas om sin möjlighet att överklaga samt sättet härför och tiden inom vilken överklagandet skall göras. Om en överklagande spelare, enligt tävlingsledarens uppfattning, inte har tillräckliga skäl för sitt besvär, kan tävlingsledaren meddela honom detta och även upplysa honom om att han av besvärinstansen kan ådömas disciplinärt straff om denna finner besväret grundlöst. Har tävlingsledaren förfarit så, skall detta meddelas den dömande instansen.

4. SBFs Lagkommission är högsta instans vad gäller att tolka och döma enligt gällande tävlingslagar och övriga bestämmelser med direkt anknytning till lagarna. För överklagande till LK av domslut i lägre instans gäller punkt 2 ovan samt i tillämpliga delar övriga punkter under denna rubrik.

5. Avgöranden, som av dömande instans meddelas tävlingsledaren, skall av denne omgående vidarebefordras till parterna. Tävlingsledaren är befriad härifrån, endast om det klart framgår att beslutet meddelats parterna direkt av den dömande instansen.

Skriftliga deklARATIONER

Deklarationsplikt

Vid av SBF eller distriktsförbund arrangerad eller sanktionerad tävling åligger det varje deltagande par att vara försett med två tillfredsställande systemdeklARATIONER (gäller ej individuell tävling). Det är parets skyldighet att tillse att respektive motståndare utan särskild åtgärd ges tillfälle att ta del av deklARATIONEN.

Det åligger det deklarerande paret att tillse att motståndarna inte tar del av kvarglömda, eller på annat sätt obehöriga, deklARATIONER. Vid tvister i deklARATIONFRÅGOR skall tävlingsledaren inte utan synnerliga skäl döma till förmån för det par som brustit i deklARATIONSPLIKTEN. För deklARATIONEN bör om möjligt av SBF utarbetat formulär användas.

Språk

DeklARATIONER ska i svenska tävlingar vara skrivna på svenska om inget annat framgår av de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna.

Regler för system

Se rubrik *Regler för öppningsbud och deklARATIONER*.

Speciell tävlingsrekvisita

Duplikatgivar

Givar som av tävlingsledning eller brickläggare färdigställts i förväg till en tävling, skall i original vara fritt givna och får på inget sätt konstrueras, såvida inte konstruerade spel (s.k. olympiadspel) ingår i tävlingens förutsättning och detta på förhand klart angivits.

Datorproducerade givar är tillåtna.

Budlådor

Spelarna är skyldiga att använda budlådor, där tävlingsarrangören så bestämmer. Det ingår dock i tävlingsledningens allmänna skyldigheter att enligt eget omdöme och på lämpligaste sätt underlätta deltagandet för spelare som av fysiska skäl uppenbart hindras eller belastas av budlådans användning.

REGLER DÅ BUDLÅDOR ANVÄNDS

A. Spelaren lägger det framtagna budet framför sig, vänt mot bordets centrum. Buden placeras efter hand i en rad från vänster till höger framför respektive spelare, med budkorten delvis täckande varandra och tidigare avgivna bud synliga. Endast avgivna bud får ligga synliga, och en oordnad budrad skall omedelbart rättas till av respektive spelare. Ett på felaktigt sätt synligt bud kan föranleda korrigerings, om tävlingsledaren finner att någon motståndare vilseletts därav.

B. När budgivningen avslutats och spelarna givits erforderlig tid för granskning (repetering,

motsvarande i Lag 20 angivna normer), sätts samtliga budkort tillbaka i budlådorna. Vid tävling med publik, speciellt lagtävling, kan tävlingsledaren bestämma att slutbudet skall ligga kvar på bordet till dess att spelet avslutats.

C. Ett bud anses avgivet så snart det framtagits ur lådan med synbar avsikt att bjudas. Spelaren är skyldig att bestämma sig för sitt bud, innan han vidrör något kort i lådan. Att under vidröringen tveka mellan olika bud står i strid med bridgeetiken och kan även föranleda åtgärder enligt Lag 16 (otillåtna upplysningar).

D. Ett avgivet bud får ändras utan korrigerings, endast när följande villkor är uppfyllt: Ändringen skall vara försakad enbart av att spelaren genom missgrepp tagit fram ett ej avsett bud.

Om motståndaren till vänster, i rätt tur och före ändringen, hunnit avge sitt närmaste följande bud och detta var korrekt före den tillåtna ändringen, får han efter denna ändring utan korrigerings ta tillbaka sitt bud och ersätta det med ett annat.

Härutöver tillämpas övriga lagar, varvid ett avgivet bud behandlas på samma sätt som ett muntligt uttalande med motsvarande innebörd.

Bridgerama/Vu-Graph

Vid arrangemang med bridgerama är varje lag (i partävling par) skyldigt att spela i denna enligt tävlingsledningens direktiv. Att inte göra så är att betrakta som en förseelse som bestraffas (Lag 90B8).

Dock skall lagets rättigheter enligt övriga bestämmelser inte åsidosättas.

Spel med skärmar

Spelare är skyldiga att använda skärmar, när arrangören så kräver.

Alertering

NÄR ALERTMETODEN ANVÄNDS

Alertmetoden skall användas i alla tävlingar, där mästarpoäng i guld eller silver utdelas och i övrigt i tävlingar som speciellt anordnas för uttagning av landslag eller annan internationell representation, eller om det framgår av de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna. På klubbnivå kan klubben besluta att alertering används. Ett par kan dock begära att deras motståndare vid bordet inte använder alertmetoden.

Alertmetoden kan i övrigt tillämpas om båda paren vid bordet är överens härom, eller om det ena paret på motståndarnas begäran går med på att använda metoden utan att önska att den tillämpas av motståndarna.

HUR ALERTMETODEN ANVÄNDS

SBF har utfärdat regler för vilka bud som skall alerteras, se rubrik *Alerteringsregler*.

Om en spelare avger ett artificiellt bud, eller ett bud med mindre vanlig bibetydelse i fråga om exempelvis styrka, fördelning eller kravtempo, skall dennes partner genom att tydligt knacka i bordet, eller använda alertkortet, göra motståndarna uppmärksamma på att ett bud med artificiell eller mindre vanlig betydelse avgivits.

När ett kontraktbud på minst 4♣ har avgivits skall inte det och några följande bud i den budgivningen alerteras. Undantaget är när man spelar med skärmar, då alla alerteringsbara bud skall alerteras. Alerteringen skall göras utan någon som helst kommentar eller förklaring.

Motståndarnas rätt att ställa frågor kvarstår oförändrad. Underlåtenhet att alertera kan medföra att Lag 16, 21 och 40 blir tillämpliga.

Stopp-metoden

NÄR STOPP-METODEN ANVÄNDS

I tävlingar där mästarpoäng i guld utdelas och i övrigt i tävlingar som speciellt anordnas för uttagning av landslag eller annan internationell representation, eller om det framgår av de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna. I silvertävlingar kan distriktsförbundet, och på klubbnivå klubben, besluta om att Stopp ska användas.

HUR STOPP-METODEN ANVÄNDS

Om en spelare har för avsikt att:

Öppna budgivningen med ett bud på 2-tricksnivån eller högre, eller avge ett hoppande bud, skall han antingen lägga fram en s.k. STOP-lapp från sin budlåda eller säga ordet "stopp". Därefter skall han avge sitt bud. Näste spelare skall därefter avvakta i cirka 10 sekunder innan han bjuder, oavsett vilka kort han har på handen. Underlåtenhet från någondera sidan, eller en längre fundering än ca 10 sekunder, kan betraktas som en upplysning som partnern ej får utnyttja – se Lag 16.

Den påbudna pausen på ca 10 sekunder är avsedd att ge en spelare möjlighet att fundera utan att utsätta sig för risken att ha givit partnern en upplysning han inte får utnyttja. Om spelaren i fråga under denna paus uppträder på ett sådant sätt att det står klart att han inte har något att fundera över, kan detta vara en otillåten upplysning. Se också Lag 74C.

Rankingpoäng

ALLMÄNT

Rankingpoäng erhålls i guld- och silvertävlingar. Resultat äldre än 24 månader stryks och spelaren räknar sina 18 bästa resultat.

1 silverpoäng motsvarar 1 rankingpoäng och 1 guldpoäng motsvarar 15 rankingpoäng. Rankingpoäng baseras på ursprungligt antal guld- respektive silverpoäng; t ex höjs 22.5 guldpoäng till 23, medan rankingpoäng räknas som 15×22.5 .

Undantag

- I guldtävlingar ger varje silverpoäng 1.5 rankingpoäng.
- Bonuspoäng i Allsvenskan, DM- och SM-finaler ger inte rankingpoäng.
- Höst- och vårsilvertävlingar samt utländska tävlingar ger inte rankingpoäng.
- I SM Par Open Final ger varje guldpoäng 9 rankingpoäng.

Rapportering

Ranking rapporteras automatiskt vid rapportering av tävling via Ruter eller Spader. Rapporterna skickas till ruter@svensksbridge.se.

Vid manuella rapporter måste rankingpoäng skrivas in på avsedd plats.

Trivselregler för Bridge

ALLMÄNT

Det förhållningssätt som beskrivs i *Trivselregler för Bridge* gäller för all sanktionerad tävlingsverksamhet; brons-, silver-, och guldtävlingar. Uppträdande och etikett berörs i *2007 års bridgelagar, §74 och §91*.

Vi vill ha trevligt när vi spelar bridge. Därför måste vi uppträda på ett angenämt sätt mot alla som medverkar i tävlingen. Vi ska också göra vårt bästa för att agera bridgemässigt korrekt. Detta är grundläggande i *Trivselregler för Bridge*.

Bridge är ett sätt att umgås och det ska också spegla hur vi uppträder mot varandra.

Tävlingsmomentet i spelet ska vi hantera med takt och finesse så att vi visar varandra respekt både som vinnare och förlorare.

KLÄDSEL, RÖKNING OCH PARFYM

Att ha ett vårdat yttre är en fråga om respekt gentemot övriga medtävlare. Tänk också på att påträngande parfymdoft, liksom röklukt, kan vara till stort besvär för allergiker.

Rökning är inte tillåten i spellokalen.

HUSDJUR

Husdjur kan ställa till med besvär för allergiker. Det är därför inte tillåtet att ta med husdjur in i spellokalen.

MOBILTELEFONER

Allmänt

Ringande mobiltelefoner är ett störande moment för övriga tävlande. Därför råder mobiltelefonförbud i SBFs tävlingar och gäller såväl tävlande som åskådare. Förbudet innebär att mobiltelefoner inte får vara påslagna i spellokalen.

Spelare

Spelare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffar sitt lag med 2 VP i lagspel (6 IMP i knock out-matcher), för varje tillfälle. I partävling är bestraffningen 50 % av toppen på en bricka.

Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till tävlingsledaren för passning.

Åskådare

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

ALKOHOL OCH ANDRA BERUSNINGSMEDEL

Bridgespel och droger är oförenliga.

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 spelokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal under tävlingstiden. Arrangör bör i detta sammanhang vara uppmärksam på att man inte heller vid andra tidpunkter får sälja alkoholdrycker, såvitt de inte uppfyller de krav som ställs i alkohollagen för sådan försäljning.

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.

TÄVLINGSLEDAREN

Tävlingsledaren ska se till att bridgens lagar och bestämmelser följs. Denne är också ansvarig för att tävlingen genomförs under god ordning. Det är varje tävlandes skyldighet att visa respekt för tävlingsledaren och dennes beslut – också de gånger beslutet inte är till den tävlandes fördel.

Tävlande som är missnöjd med tävlingsledarens domslut har laglig möjlighet att överklaga och få det omprövat i högre instans.

UPPTRÄDANDE

I alla lägen ska den tävlande sträva efter att bibehålla en god atmosfär vid bridgebordet. Den tävlande bör därför särskilt tänka på att:

- inte förolämpa någon för dåligt spel eller för annat som hänt vid bordet,
- om vederbörande trots allt skulle ha uppträtt burdust, be om ursäkt så är incidenten oftast utagerad,
- tala lågmält, så länge som spel pågår vid andra bord,
- när tävlingsledaren tillålls, gör det utan att generera den som eventuellt begått något fel.

PÅFÖLJDER

En förseelse enligt *Trivselregler för Bridge* bestraffas vid första tillfället med en tillsägelse.

Andra tillfället i samma tävling bestraffas med 10 % av toppen på en bricka (1 VP i lagtävling).

Vid ytterligare förseelser i samma tävling avvisas den tävlande från tävlingen och anmäls till Disciplinnämnden.

Kränkande uppträdande mot tävlingsledare eller annan funktionär medför alltid anmälan till Disciplinnämnden.

Generella regler för partävling

Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid

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

I det fall ett par spelat minst 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, gäller resultaten på de spelade brickorna. Par som får frirond i resterande del av tävlingen erhåller på denna det bästa av 60 % och egen procent.

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,
- 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.

Resultatredovisning och protokollföring

GENERELLT

Det åligger tävlingsledningen att se till att de tävlande och övriga intressenter får ta del av resultatet med angivande av poäng och placering för samtliga tävlande. De tävlande har rätt att ta del av samtliga protokoll (då sådana används) eller detaljerade scoretavlor (då Bridgemate används).

DATORUTRÄKNING

Vid datoruträkning skall i alla partävlingar Neubergs formel användas. Uträkningen redovisas för såväl topscore som slutresultat med en decimals noggrannhet.

VID ANVÄNDANDE AV PAPPERSPROTOKOLL

När en bricka färdigspelats, räknar Nord ut resultatet och noterar detta i det härför avsedda protokollet. Följande uppgifter skall noteras.

- a) Brickans nummer samt parens nummer och väderstreck (i individuell tävling, för var och en av spelarna).
- b) Slutbudet, inklusive eventuell dubbling eller redubbling.
- c) Spelförare (Nord, Syd, Öst eller Väst).
- d) Uppnådd poäng samt vilken sida som vunnit poängen.
- e) Varje annan uppgift som krävs enligt protokollet.

Öst eller Väst kontrollerar Nord's uträkning för att försäkra sig om att protokollföringen är riktig. I och med att protokollet eller Öst-Väst lämnar bordet, anses protokollet godkänt. Se även Lagboken, lag 8B.

VID ANVÄNDANDE AV BRIDGEMATE

Då *Bridgemate* används för resultatinsamling är spelarna skyldiga att använda dem. 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*.

REGISTRERING AV RESULTAT PÅ FEL BRICKA

En bricka kan bli ospelbar på grund av att den protokollförande sidan – oavsett om protokollföringen sker manuellt på pappersprotokoll eller på elektronisk väg, t ex Bridgemate – matar in det uppnådda resultatet på

fel bricknummer och att andra resultat på denna bricka, ännu ej spelad av de tävlande vid det aktuella bordet, därmed avslöjas.

Om så sker, ska den sida som ansvarar för protokollföringen/inmatningen, vanligen Nord-Syd, erhålla 40 % och den andra sidan, vanligen Öst-Väst, erhålla 50 % på den bricka, som på grund av förseelsen, inte kan spelas.

Vinnare i tävling med topscore

Topscoren summeras för varje tävlande, och den som erhåller den högsta summan vinner. Spelas tävlingen i grupper, skall i förväg meddelas om det kommer att koras en segrare bland samtliga deltagare eller en segrare i varje grupp.

Samma poängtal – särskiljning

Deltagare som i tävling med topscore uppnår samma poäng, delar äran av placeringen. Tävlingsledaren kan dock, om han så önskar, bestämma att särskiljning för fördelning av priser skall tillgripas vid lika resultat. I en kvalificerings-etapp kan särskiljning göras för att fastställa vilken tävlande som erövrat den sista kvalificeringsplatsen. Den Ansvariga Organisationen kan specificera när och hur särskiljning skall göras och meddela regler härför.

Särskiljning med topscore

När det fastställts att särskiljning skall göras, räknas varje bricka som de berörda paren spelat, oavsett om dessa par spelat samma eller olika brickor eller i samma eller skilda grupper.

På varje bricka som spelats av två eller flera av de par som skall särskiljas, erhåller berört par 2 poäng för varje annat särskiljningspar, vars resultat paret i fråga överträffat på brickan. För resultat som är lika med annat särskiljningspar erhålles 1 poäng.

(Exempel: om tre par slutat på samma poäng och spelat samma bricka, erhåller de 4, 2 och 0 särskiljningspoäng, under förutsättning att de alla har olika resultat på brickan. Har ett par ett bättre resultat och de båda andra paren inbördes samma och sämre resultat, blir fördelningen 4, 1 och 1 särskiljningspoäng.)

På varje bricka som spelats av endast ett av de par som skall särskiljas, erhåller paret 2 poäng för ett

resultat över medelpoäng, 1 poäng för medelpoäng och 0 poäng för ett resultat under medelpoäng. Det par som sålunda erhåller de flesta poängen vinner särskiljningen.

Vid lika poäng kan lottning tillämpas om särskiljningen är lika.

Vad här sagts om par gäller i individuell tävling enskild spelare.

Poäng för frirond i tävling med topscore

I tävling med frirond erhåller varje par sin procent på spelade brickor för den rond man står över.

Exempel: Om man spelar 13 ronder, erhåller man på den fjortonde rondan en trettandedel av inspelade poäng – om det spelas lika många brickor i varje rond.

Olika topscore i olika omgångar

En tävling bör läggas upp så att topscoren är samma i alla omgångar. Om inte så är fallet, multipliceras varje pars poäng upp, så att topscoren per bricka blir lika i hela tävlingen.

Exempel: Första omgången 14 par, topp per bricka 12. Andra omgången 16 par, topp per bricka 14. Första omgångens resultat multipliceras med fjorton tolfte delar för alla tävlande.

Decimaler användes vid datoruträkning. Hela poäng användes vid manuell uträkning.

Förvanskad bricka

En bricka anses förvanskad om tävlingsledaren fastslår att ett eller flera kort placerats i fel fack i brickan så att de tävlande, vars resultat direkt skulle jämföras, inte spelat exakt samma giv. I sådana fall klarlägger tävlingsledaren så noggrant som möjligt vilka resultat som nåtts när given spelades i sitt korrekta skick och vilka som nåtts med omkastade kort. På basis härav delar han resultaten i två eller flera grupper och räknar ut resultaten i varje grupp för sig, enligt följande.

PARTÄVLING OCH INDIVIDUELL TÄVLING

Uträkning

Varje par får den i Lag 78 föreskrivna topscoren plus 1 poäng för varje resultat det inte kan jämföras med. Om ett par inte har något resultat att jämföra med, får paret 60 % eller sin genomsnittspoäng på tävlingen om denna är högre. Vid tävlingar över minst sju bord och högst tre resultat som är inbördes jämförbara, räknas 60 %-60 % vid ett resultat, 65 %-55 % vid två resultat och 70 %-60 %-50 % vid tre resultat. Vid datoruträkning användes Neubergs formel (se *Resultat och protokollföring – Datoruträkning*). Huvudregeln gäller vid 6 bord eller fler.

Andra uträkningsmetoder för förvanskad bricka får användas om de tillkännages före tävlingen.

Bestraffning

Par som är skyldigt till att en giv förvanskas, bestraffas med ett avdrag på 10 % av brickans maximipoäng. Varje enskild spelare är ansvarig för att hans kort placeras i rätt fack. Om fel kort upptäcks i något fack, gäller fastställt straff för det eller de inblandade paren. Varje spelare är skyldig att räkna sina kort innan han ser på dem för att förvissa sig om att han har rätt antal. Den som underlåter detta och sedan konstateras ha fler än 13 kort, bestraffas med ett avdrag på 10 % av

brickans maximipoäng. Dessutom kan Lag 16 bli tillämplig. Om en bricka kommer till ett bord med fel antal kort i något fack, måste tävlingsledaren tillkallas innan brickan påbörjas.

När kort tas ut från fel fack

Det är förbjudet att ta ut kort från något fack innan rondens startat. Om någon spelare tar ut en motståndares hand ut brickan och ser något av korten, och tävlingsledaren anser att given inte kan spelas på korrekt sätt, beslutar han enligt något av följande alternativ:

a. Brickan spelas svängd

Han bestämmer att brickan spelas svängd, med därav följande förändring i uträkningen.

b. Korrigerad poäng utdöms

Det felande paret tilldelas 40 % av brickans maximipoäng. Det icke-felände paret erhåller 60% eller sitt medeltal enligt samma regler som under rubriken Poäng för frirond i tävling med topscore. Om tävlingsledaren finner att ingen väsentlig skada skett, bestämmer han att brickan skall spelas på normalt sätt. Den felande sidan bestraffas med ett avdrag på 10 % av brickans maximipoäng.

Om båda spelarna i ett par eller minst en spelare i vardera paret sett något motståndarkort, spelas brickan svängd med därav följande förändring i uträkningen.

Om en spelare tar ut sin partners kort ur facket och ser något av korten, byter de båda spelarna i det felande paret plats, varefter brickan spelas på vanligt sätt.

Kvalificeringsetapp

I en tävling över två eller flera omgångar kan en eller flera av dessa fungera som kvalificeringsetapper för att utse de tävlande som skall fortsätta i återstående omgångar (eller etapper). I sådana fall skall tävlingsledaren, om möjligt innan den första omgången i respektive kvalificeringsetapp slutspelats, meddela hur många tävlande som kvalificerar sig, efter vilka principer de utses och, i förekommande fall, i vilken utsträckning kvalificeringspoängen medräknas i slutresultatet.

Ersättare

ERSÄTTARE FÖR NÄSTA ETAPP

När fastställt antal tävlande kvalificerat sig för fortsatt spel, räknas alla övriga deltagare som ersättare. När de kvalificerade nominerats från fältet i sin helhet, placeras ersättarna i ordning efter resultatet i kvalificeringsetappen, När kvalificeringsfältet var uppdelat i flera grupper, var och en med ett visst antal kvalificeringsplatser, fylls den första lediga platsen i en grupp av närmaste ersättare i samma grupp. Följande vakanser fylls, enligt tävlingsarrangörernas beslut, antingen från respektive grupp eller från fältet i dess helhet.

ERSÄTTARE I HEL OMGÅNG FÖR ENSKILD SPELARE

Om en tävlande inte kan spela i en omgång till vilken han är kvalificerad, eller inte är närvarande när spelet börjar, insätter tävlingsledaren i tur stående ersättare. I partävling måste båda spelarna i paret vara närvarande; saknas en av dem, förlorar paret sin plats och ett ersättarpar sätts in.

ERSÄTTARE SOM TILLFÄLLIG RESERV

En ersättare fungerar som tillfällig reserv för den kvalificerade till dess att signal har givits för andra rondens start. Därefter övertar ersättaren alla rättigheter, och den ursprungligen kvalificerade har inte längre rätt att återkräva sin plats.

Reserver i par- och individuella tävlingar

GODKÄNNANDE AV RESERV

Om en spelare, som i vederbörlig ordning anmält sig till en tävling, är förhindrad att delta på grund av sjukdom, viktiga yrkesangelägenheter eller andra vägande skäl, kan han eller hans partner söka tillstånd av tävlingsledaren att använda reserv. Tävlingsledaren kan, med förbehåll för begränsningarna nedan, godkänna reserven, om han anser att anledningen är tillräcklig och att övriga deltagares rättigheter inte äventyras. I partävling får ett par inte ha reserv för båda spelarna samtidigt. Ett reservpar spelar utom tävlan, såvida inte tävlingsledaren bestämmer annorlunda.

BEGRÄNSANDE FÖR INSÄTTANDE AV RESERV

Följande bestämmelser begränsar en spelares rätt att ersättas av reserv.

1. I en tävling över en omgång diskvalificeras en spelare som ersätts av reserv på mer än hälften av antalet brickor. Har reserven själv spelat hälften eller mer av brickorna, övertar han den ordinarie spelarens rättigheter.

2. I en tävling över två eller flera omgångar (men utan utslagning) diskvalificeras en spelare som ersätts av reserv i mer än en hel omgång.

3. I en tävling med en kvalificeringsetapp är en spelare inte kvalificerad för slutspel, om han inte spelat omkring en tredjedel av kvalificeringsetappen.

4. I en tävling med två, tre eller fyra kvalificeringsetapper får en spelare inte ersättas av reserv i mer än en hel etapp. Om mer än fyra kvalificeringsetapper spelas, får en spelare ersättas av reserv i högst två.

5. Ingen spelare, som tidigare deltagit i tävlingen, får vara reserv.

6. Insättande av reserv i strid med ovanstående bestämmelser och varje spelarbyte, som inte godkänts av tävlingsledaren, medför diskvalificering av den ordinarie spelaren, reserven och (i partävling) partnern.

7. Tävlingsledaren kan i nödlägen sätta in reserv, när detta är nödvändigt för att spelet obehindrat skall kunna genomföras. Om detta medför diskvalificering av någon spelare, skall denne meddelas härom, samtidigt som spelarbytet görs.

Överklaganden till juryn

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att ronden under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att ronden/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att ronden/omgången avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.

Juryn sammanträder om möjligt under en paus i tävlingen, annars så snart möjligt efter tävlingens slut. Arrangör äger rätt att besluta om att juryns utslag inte påverkar resultatlistan i prishänseende. Mästarpoäng utdelas alltid efter den resultatlista som gäller sedan alla överklaganden avgjorts.

Överklaganden till Lagkommissionen

Överklagande av juryns domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att tävlingsledaren meddelat juryns utslag.

Generella regler för lagtävling

SEN ANKOMST

Ett lag som inte intagit sina platser och är redo för spel vid den annonserade spelstarten för en rond i seriespel eller Gröna Hissen 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 knock out-matcher gäller:

Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 25	1 IMP plus ytterligare 1 IMP varje påbörjad 5-minutersperiod.

Vid mer än 25 minuters sen ankomst behandlas ärendet av tävlingens ansvariga 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.

Deltagare som är sen, och som har blivit varnad för sen ankomst vid tidigare tillfälle i tävlingen, ska bestraffas. Som minimum 0.5 VP i seriespel/Gröna Hissen och 3 IMP i knock out-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*:

I seriespel/Gröna Hissen

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.

I knock out-matcher

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

Vid mer än 25 minuters tidsöverdrag gäller samma som vid seriespel.

SÄRSKILJNING

I seriespel

Om två eller flera lag slutar på samma VP, sker särskiljning genom att beräkna kvoten mellan vunna och förlorade imp. Lag med högre kvot placeras före lag med lägre kvot.

I Gröna Hissen

I 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 högre 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.

I knock out

I knock out-matcher avgör minsta imp-differens. Om fullbordad match slutat lika i imp vidtar förlängning i portioner om fyra brickor till dess en vinnare är korad.

RÖKNING

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 (seriespel/Gröna Hissen) eller 6 IMP (knock out-matcher). Förbudet gäller även s k elektroniska cigaretter.

LÄMNA BORDET UNDER PÅGÅENDE SPEL

Under pågående halvlek/segment får man inte lämna bordet, förrän alla brickor spelats. Om en spelare ändå önskar lämna bordet skall TL tillkallas. Brott mot detta ger först en varning därefter en bestraffning på 2 VP i seriespel/Gröna Hissen, 6 imp i knock out-matcher.

Om lagkamrater från olika bord *kunnat* utbyta information under pågående spel, skall detta bedömas som förlust på WO.

WALK OVER (W.O.)

Walk over kan utdömas när det ena laget ej ställer upp på avtalad tid eller på av tävlingsledaren angiven plats inom den tid som fastställts i de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna (finns inga sådana gäller vad som föreskrivs under rubriken *Sen ankomst* i detta dokument).

Respittiden utsträcks till 1 timma för resande lag vid *force majeure*, om kontaktmöjligheter med spellokalen saknas. Tävlingsledaren kan vid *force majeure* medge extra respit. Oskyldigt lag kan också, med tävlingsledarens medgivande, godkänna att matchen spelas och att resultatet räknas.

Om WO föreligger i en match gäller följande när WBF:s **25-0-skala** används:

- Det lag (A) som lämnar WO får VP 0-25 med IMP = 0-88.
- 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. 18 VP och 15-0 IMP.
 3. Snittet av vad de lag, som mött A fått i dessa möten - beräknas efter seriens slut.

Om WBF:s **kontinuerliga 20-0-skala** används:

- 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:

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 delas ut i matcher vunna på walk over.

Force majeure

Huvudprincipen är att *force majeure* alltid ska tillämpas ytterst restriktivt.

Vinnare i tävling med IMP

För varje lag summeras vunna IMP. Differensen mellan lagens sammanlagda IMP kan antingen användas direkt för att fastställa vinnaren eller omräknas i andra poängenheter enligt bestämmelser utfärdade av den Ansvariga Organisationen.

Samma poängtal – särskiljning

Deltagare som i lagtävling med IMP uppnått samma VP, särskiljes enligt kvotmetoden, om inget annat framgår av tävlingens specifika tävlingsbestämmelser. Lagets vunna IMP divideras med lagets förlorade IMP, och högsta kvot placeras främst.

Särskiljning med IMP

För de tävlande (vanligen lag) som skall särskiljas, divideras respektive tävlandes totalsumma av vunna IMP med totalsumman av förlorade IMP.

Det lag som har den högsta kvoten placeras främst, sedan det lag med den näst högsta kvoten, osv. Vid lika kvot tillämpas vid behov i tur och ordning följande särskiljningsgrunder, varvid minsta differens avgör: Antalet vunna IMP i inbördes möte, antalet vunna brickor i inbördes möte, antalet vunna totalpoäng i inbördes möte.

Ovanstående metoder tillämpas vid särskiljning mellan två eller flera tävlande.

I tävlingsformer, där ett möte ovillkorligen skall ge en segrare och en förlorare, kan olika metoder föreskrivas vid oavgjort resultat: Minsta differens avgör; förlängning med visst antal brickor, varvid minsta differens avgör; förlängning med ett visst antal brickor med angivande av minimidifferens för seger och ytterligare förlängning om denna differens ej uppnås; omspel av matchen. Såväl förlängning (då alltså tidigare siffror medräknas) som omspel kan förläggas till en senare tidpunkt.

Poäng för frirond i tävlingar med IMP

En tävlande (vanligen lag) erhåller den poäng som fastställs av den Ansvariga Organisationen. Med 25-0-skalan är denna poäng vanligen 18 VP och med 20-0-skalan vanligen 12 VP.

Förvanskad bricka

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

BRICKAN SPELAD VID BÅDA BORDEN

Brickan ges om och spelas därefter av båda paren om tiden tillåter. Normalt spelas brickan i andra halvlek, som då spelas med en bricka mer än planerat. Brickan spelas aldrig om när slutresultatet

kan vara känt för någon spelare. Om resultatet av matchen är känt utgår dock brickan. Lag 86 tillämpas om möjligt.

BRICKAN ANLÄNDER FÖRVANSKAD TILL DET ANDRA BORDET

a. Om någon spelare sett på sina kort innan han räknat dem, och det visar sig att han har 14 eller fler kort, döms brickan som förvanskad och Lag 86 tillämpas. Den felande sidan bestraffas med 1 VPs avdrag för varje sådan förseelse.

b. Om båda spelarna i ett lag (t.ex. Nord och Syd) sett på sina kort innan de upptäckt att en hand består av 14 eller fler kort och den andra av 12 eller färre, har tävlingsledaren rätt att antingen utdela korrigerad poäng eller beordra att korten ges om och spelas på nytt vid båda borden.

c. Om korten förskjutits ett kvarts varv i brickan (90 grader), till vilket var och en av spelarna är medskyldiga såsom ansvariga för sina egna kort, skall brickan ges om och spelas på nytt vid båda borden.

d. Om en bricka placerats svängd ett kvarts varv på det andra bordet och någon spelare sett på fel hand, bestraffas båda lagen vid detta bord med 0.5 VP avdrag. Brickan ges om och spelas på nytt vid båda borden. Om däremot brickan placerats rätt på bordet och Öst eller Väst sett på antingen Nord eller Syds kort, tillämpas Lag 16.

e. Om ett eller flera kort konstateras utbytta mellan två medspelares händer, medan motståndarnas kort är korrekta, gäller:

1. Brickan annulleras och ersätts med en ny giv. Det felande laget, vars spelare vid första bordet haft de i brickan felaktigt instoppade händerna, bestraffas med 2 VP avdrag.

2. Alternativt kan tävlingsledaren, om han anser att den icke-felande sidan vid det första bordet uppnått ett resultat över medel, utdela korrigerad poäng, varvid han tillgodoräknar den icke-felande sidan det positiva resultatet. I detta fall sker ingen bestraffning.

f. Om ett eller flera kort konstateras förväxlade med ett eller flera kort på en motståndarhand, utgår brickan och ersätts med en ny. Ingen bestraffning sker. (Den försening som förorsakats berättigar dock inte spelarna till någon extra speltid, såvida inte tävlingsledaren anser att speciella omständigheter motiverar ett tidstillägg, vars omfattning i så fall anges.)

g. Om en spelare tar ut en motståndares kort ur facket sedan brickan spelats, bestraffas hans sida med 3 IMPs avdrag.

Spel på samma ledd

Om halvlek/segment mellan två lag spelats på samma ledd, ska TL så långt möjligt söka få denna omspelas 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.

** Till speciella omständigheter räknas bl a att bokade tåg-, flyg eller andra tider som inblandad spelare måste passa. Om slutresultatet i tävlingen, denna match oräknad är känt, får halvleken inte spelas om.*

I de fall matchen endast omfattar en halvlek/ett segment och denna/detta av TL bedöms inte kan spelas om, får båda lagen 12 VP vid 25-0-skalan, 8.00 VP vid 20-0-skalan, i matchen. Under dessa omständigheter utdelas inga mästarpoäng i matchen.

Reserver i lagtävling

INSÄTTANDE AV RESERV

I lagtävling har varje lag rätt att ha sex medlemmar plus en icke-spelande kapten. Tävlingsarrangören kan dock tillåta ytterligare medlemmar, om detta framgår av de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna. Om endast fyra medlemmar upptagits i den ursprungliga anmälan, kan ytterligare medlemmar noteras under förutsättning att den Ansvariga Organisationens verkställande ledning godkänner detta. Dessa tillkommande medlemmar får inte tidigare ha deltagit i ett annat lag i samma tävling.

Om samtliga medlemmar i ett lag spelat, och ytterligare medlemmar av giltigt skäl behövs, kan tävlingsledningen nominera en reserv eller tillåta lagkaptenen att spela. En sålunda insatt spelare får inte tidigare ha tillhört ett annat lag i samma tävling.

Med "lag" menas sålunda att 4-6 spelare får ingå i laget. Tävlingsarrangör kan dock i de för tävlingen specifika tävlingsbestämmelserna stipulera begränsning av antalet medlemmar; formuleringen "lag med 4 spelare" innebär alltså att angivet antal ej får överskridas.

BESTÄMMANDE AV VEM SOM SPELAR I LAGET

Ett lag avgör självt vilka av medlemmarna som skall spela i en viss rond och i vilka parkonstellationer. Med undantag för byten i halvtid och liknande, se rubrik *Placeringsbestämmelser i lagtävling*, får dock utbyte av spelare eller ändring av parkonstellationer under en rond endast göras med tävlingsledarens tillåtelse.

Placeringsbestämmelser i lagtävling

- A.** Lagen möts enligt uppgjort program, varvid i respektive möte det först nämnda laget betraktas som hemmalag. Hemmalaget sitter under hela matchen Nord-Syd i det öppna rummet och Öst-Väst i det slutna.
- B.** Förmånen att vara hemmalag bestäms genom i förväg verkställd lottning och ges varje lag i ungefär hälften av dess matcher.
- C.** Hemmalaget har rätt att till den första halvleken placera sig efter det att motståndarna (bortalaget) tagit plats. När ett lag har par som spelar med A-system – se rubrik *Regler för öppningsbud och deklARATIONER* – är detta lag alltid bortalag.
- D.** Om hemmalaget i den andra halvleken spelar med något oförändrat par, skall detta fortsätta i samma rum som i den första halvleken.
- E.** Byte av par eller parsammansättning får endast ske efter en halvlek eller period i matchen.
- F.** En ändrad parsammansättning betraktas som ett nytt par. Detta gäller sålunda även om endast en spelare utbyts. Härav följer att man i den andra halvleken kan möta en, men inte två spelare som man redan mött i första halvlek.
- G.** Ett par som går in i den andra halvleken intar de platser som det ersatta paret skulle ha haft.
- H.** Sedan hemmalaget utsett och placerat sina spelare för den andra halvleken, skall bortalaget placera sig så att inget par spelar mot ett par som man mött i första halvlek. Lag med par som spelar med A-system placerar sina par först även i den andra halvleken och motståndarna har rätt att låta samma par möta paret med A-system. Lag, som har par som spelar A-system, är alltid bortalag i samtliga halvlekar. Detta oavsett om det aktuella paret deltar i halvleken eller inte.

I. Inga byten utöver ovan nämnda får göras, såvida inte tävlingsledaren medger annat till följd av sjukdom eller annat skäl.

J. Under pågående match får en spelare lämna det rum, i vilket han spelar, endast med tävlingsledarens tillåtelse. En spelare i slutet rum får lämna detta endast tillsammans med en representant för tävlingsledningen. Om tävlingsledning inte finns, får rummet lämnas endast efter medgivande från motståndarna och under deras kontroll.

K. Spelet i det öppna rummet får påbörjas först sedan de två mötande lagens spelare intagit sina platser i det slutna rummet.

L. För den som ingår som spelande medlem i ett lag är det förbjudet att åse lagkamraternas spel.

Lagkaptenens åligganden

Med undantag enligt nedan får en icke-spelande lagkapten inte samtala med sina lagmedlemmar (eller deras motståndare) från det att någon spelare tagit ut sin hand ur en bricka på bordet till dess att alla fyra händerna stoppats tillbaka i brickan.

Lagkaptenen får ingripa för att:

- a.** skydda sitt lags rättigheter, om han anser att dessa på något sätt äventyras,
- b.** begära att tävlingsledaren tillkallas,
- c.** meddela sin avsikt att på sitt lags vägnar inlämna protest avseende en tvistefråga,
- d.** avstyra onödig diskussion,

e. förhindra olämpligt uppträdande av någon medlem i laget,

f. förvägra laget eller något av paren i laget att inlägga en protest.

För den som ingår som spelande medlem i ett lag är det förbjudet att åse lagkamraternas spel.

Ordningsregler i lagtävling

SLUTET RUM

Det åligger tävlingsledaren att klart ange vilket utrymme som räknas som slutet rum. Har ej detta gjorts, är det rum slutet där hemmalaget sitter Öst-Väst.

EFTER RONDENS SLUT

Även sedan ronden avslutats vid ett av matchens bord, får ingen spelare vid detta bord mottaga eller försöka erhålla information om resultat vid det bord där spelet ännu fortgår. Överträdelse av denna och därmed sammanhörande bestämmelser bestraffas med 2 VPs avdrag från det felande lagets VP-summa. Överträdelse, som medför eller kunnat medföra kontakt mellan de båda bordens spelare innan matchen avslutats, kan föranleda ytterligare bestraffning (ytterligare avdrag i vinstpoäng och disciplinära åtgärder).

UTRÄKNING AV RESULTAT

Varje lag har skyldighet att, sedan matchen färdigspelats och uträkning tillåtit, omedelbart uträkna matchresultatet och kontrollera detta mot motståndarlagets. Det åligger hemmalaget att snarast inlämna ett av motståndarlaget verifierat matchresultat till tävlingsledningen (som kan utfärda kompletterande bestämmelser för resultatredovisningen).

TILLTRÄDE TILL SLUTET RUM

Endast officiella representanter för den Ansvariga Organisationen samt tävlingsledaren och de medhjälpare denne förordnat för tävlingens genomförande äger tillgång till slutet rum under pågående spel. I speciella fall och i begränsad omfattning kan dock tävlingsledaren medge tillträde även för andra.

Rätt att begära domslut

Rätten att begära ett domslut av tävlingsledaren går ut 30 minuter efter det att det officiella slutresultatet gjorts tillgängligt för granskning.

Överklaganden till juryn

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att ronden under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att ronden/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att matchen avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.

(Detta innebär att överklagandet ska vara tävlingsledaren tillhanda senast 30 minuter efter slutresultatet i matchen (inte halvleken) är offentliggjort.) Juryn sammanträder om möjligt under en paus i tävlingen, annars så snart möjligt efter tävlingens slut. Arrangör äger rätt att besluta om att juryns utslag inte påverkar resultatlistan i prishänseende. Mästarpoäng utdelas alltid efter

den resultatlista som gäller sedan alla överklaganden avgjorts.

Överklaganden till Lagkommissionen

Överklagande av juryns domslut måste:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att tävlingsledaren meddelat juryns utslag.

BESTRAFFNING

Där bridgelagarnas påföljd är bestraffning i imp, skall vid sådan lagtävling där resultatet i imp senare omvandlas till VP gälla:

- – 3 imp ersätts av – 1 VP
- – 6 imp ersätts av – 2 VP

Maskinell duplicering av brickor

BRONSTÄVLINGAR

Om personen som duplicerar brickorna avser att delta i den tävling till vilken vederbörande lagt brickorna, ska vid dupliceringen säkerställas att given inte visas på skärmen. Om dataprogrammet har erbjuder möjlighet att stänga av ”visa giv på skärmen” ska detta läge användas. Om den möjligheten inte finns, ska skärmen vara avstängd alternativt övertäckt så att given inte kan ses.

SBFs simultantävlingar räknas till kategorin bronsävlingar.

SILVER- OCH GULDTÄVLINGAR

I Allsvenskan (samtliga divisioner), silvertävlingar om minst 42 brickor samt i guldtävlingar får den som duplicerat brickorna inte delta i tävlingen. För övriga silvertävlingar, t ex *Höstsilver/Vårsilver* och lokala lagserier gäller reglerna för bronsävling.

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 4♣ och uppåt, oavsett betydelse.

VID SPEL MED SKÄRMAR

Vid spel med skärmar ska även bud från 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, ej heller att buds betydelse tydligt framgår av deklarakortet.

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, ska inte alerteras. Motståndarna förväntas förstå detta även utan alert.

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
2♥			

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

Väst	Nord	Öst	Syd
1♦	pass	1♥	pass
3♥			

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

SANGSVAR

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.

FÄRGSVAR

Väst	Nord	Öst	Syd
-------------	-------------	------------	------------

1♦	pass	2♠	
----	------	----	--

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

Regler för spel med skärmar

Reglerna för spel med skärmar följer Världsbidgeförbundets policy, se nedanstående länk för detaljer:

<http://www.worldbridge.org/wbf-policies.aspx>

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

2. PRICKNING AV OCH FÖRBUD MOT ÖPPNINGSBUD

2.1 Översikt

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

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

2.2 Grundläggande definitioner

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

Poäng	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt = 1 Renons = 3, singleton = 2, dubbelton = 1 Honnörspoäng och fördelningspoäng ihop
Starkt	Alltid minst 15 <i>hp</i> eller kompenserande fördelning så att det är minst 18 <i>hfp</i> .	
Svagt	Är svagare än 8 hp eller kan vara det (t.ex. 0-7 eller 7-12).	
Öppningsbud	Första färgbud, sangbud eller <i>starkt</i> pass (se 4.3) som avges i budgivningen.	
Balanserad	Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2.	
Semibalanserad	Fördelningarna 5-4-2-2, 6-3-2-2 och 7-2-2-2.	
Obalanserad	Annan fördelning, dvs en fördelning med minst en singel eller renons.	
Naturliga bud	<ol style="list-style-type: none"> 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	Pekarbuden är en del av de onaturliga buden. Det finns två typer (se även 4.5):	
Färgpekare	Bud i sang/färg som lovar minst fyra kort i en specificerad färg (t.ex: 3♣ = spärr i ♦).	
Balanspekare	Bud i färg som om det hade gjorts i sang hade uppfyllt kraven för ett naturligt sangbud. T.ex. 1♦ = 11-13 balans.	

2.3 Vilka bud regleras?

De bud som regleras i kapitel 2 är alla öppningsbud **utom**:

1. *Naturliga* öppningsbud
2. *Starka* öppningsbud och utgångskrävande öppningsbud
3. Öppningsbud efter tre pass (= i fjärde hand)
4. Öppningsbud i 3NT eller högre
5. Öppningsbud direkt bakom udda pass

Ett udda pass är ett pass i öppningsposition om det kan innehålla mer än 13 *hp* eller om det inte innehåller alla *svaga* händer med 4-3-3-3. Se mer om udda pass i avsnitt 4.3. Notera, att om det udda passet i sig är ett öppningsbud (vilket det är om det är *starkt*) kan inte motståndarnas bud också vara det utan de är då inkliv och därmed automatiskt oreglerade (se överst i 2.3).

Notera, att dessa fem kategorier av öppningsbud såväl som inkliv, svarsbud etc således helt faller utanför vad som regleras och därmed aldrig prickas.

2.4 Tävlings- och systemnivåer

Nivå Det finns fyra tävlingsnivåer att välja mellan:

Nivå	Rekommenderat för	Maximal pricksumma	Förbud möjligt
A	Guldtävling minst 8 brickor	Obegränsad	Nej
B	Guldtävling färre än 8 brickor och silvertävling minst 8	10 *	Nej
C	Silvertävling färre än 8 brickor	7 *	Nej
D	–	**	Ja
*) Kan höjas av arrangör **) enligt arrangörens beslut			

Nivå D är avsedd för de fall där arrangören inte kan få nivå A, B eller C att passa.

Antalsuppgifterna i kolumn två avser antalet brickor man möter ett par på i rad, oavsett pauser.

Notera, att vad som står i kolumn två är ”**rekommendationer**”. En arrangör av t.ex. en silvertävling för par har full rätt att klassa tävlingen som A-tävling.

Allmänt Arrangör måste välja nivå för tävlingen.
Om nivå D väljs måste även högsta tillåtna pricksumma för tävlingen bestämmas.

Arrangören kan därutöver anpassa reglerna på följande sätt:

Sänka Sänka antalet prickar för ett bud eller typ av bud.

Höja Höja högsta tillåtna pricksumma i en B/C-tävling.

Förbud I önskad utsträckning förbjuda prickade öppningsbud.
Arrangör som förbjuder måste välja nivå D.

Valet är enkelt att göra om någon av de fördefinierade nivåerna, A/B/C, väljs.

Budsystem Budsystemen indelas på samma sätt i A, B och C-system (begreppet D-system finns inte). A-system är system med fler än 10 prickar, B-system de med 8-10 prickar och C-system de med högst 7 prickar.

Olika faser Om en tävling innehåller flera faser (t.ex. kvalifikationsfaser) kan arrangören bestämma att olika regler ska gälla i olika faser.

Notera:

Även om ett system eller ett bud är tillåtet att användas kan användandet vara förenat med vissa skyldigheter, se 3.3, 3.4 och 3.6.

2.5 Prickning

De onaturliga öppningsbud i färg och sang som inte är befriade enligt 2.3 prickbelastas enligt nedan.

Öppningsbud vars innebörd varierar med t.ex. zon eller position prickbelastas endast för den av sina variationer som uppnår flest prickar. Notera, att en variation även kan uppstå om ett par spelar med ett sådant ovanligt pass som enligt reglerna inte är ett öppningsbud. "Svarsbuden" till ett sådant pass är nämligen inte svarsbud utan öppningsbud (se definitionen av öppningsbud i 2.2.).

Notera arrangörens rätt att i enlighet med avsnitt 2.4 sänka det antal prickar ett öppningsbud får.

2.5.1 ONATURLIGA FÄRGBUD

Grunden för prickning av färgbud är att ett bud får 1-2 prickar beroende på hur många kort i öppningsfärgen det lovar. Därefter adderar man ytterligare prickar p.g.a. budets övriga egenskaper. (Exempel på hur man lägger samman prickarna ges i avsnitt 4.4.) Till slut tar man den summa prickar man kommit fram till och jämför med de s.k. takreglerna för att se om dessa överskridits. Om så skett reducerar man antalet prickar ned till "taket".

GRUNDEN

- 1 prick Man kan ha ner till tre kort i öppningsfärgen
- 2 prickar Man kan ha färre än tre kort i öppningsfärgen

TILLÄGG 1 – OBALANSERAD

- 1 prick Om man kan ha en *obalanserad* hand när man har färre än fyra kort i färgen

TILLÄGG 2 – 1 I HÖGFÄRG

- 1 prick Om budet ifråga är 1♥/♠

TILLÄGG 3 – SVAGA ÖPPNINGAR

- 2 prickar Svag 1♦
- 3 prickar Svag 1♥/♠

2.5.2 ONATURLIGA SANGBUD

En onaturlig 1NT-öppning får två prickar såvida den inte dessutom är *svag* i vilket fall den får tre prickar. En onaturlig 2NT-öppning får två prickar.

Notera att takreglerna nedan även gäller för sangbud.

2.5.3 TAKREGLER

Oavsett hur många prickar ett bud belastats med enligt ovan, 2.5.1-2.5.2, får det i slutänden aldrig fler än det antal som anges nedan.

- Max 1 prick *Färgpekare*
- Max 2 prickar *Balanspekare*

- Max 1 prick Ett bud som är *starkt* eller *naturligt*
- Max 2 prickar Ett bud som är *starkt* eller *färgpekare*

3. ÖVRIGA REGLER

3.1 Tvingande

Reglerna i detta avsnitt, 3 "Övriga regler", är arrangör av silver- och guldtävling skyldig att tillämpa om ej annat sägs.

3.2 Skyldighet för arrangör

Fatta beslut	Arrangören skall fatta ett beslut om vilka regler om prickning av och förbud mot öppningsbud som skall gälla i tävlingen (se avsnitt 2). Om arrangören trots detta underlåter att fatta sådant beslut gäller den enligt 2.4 rekommenderade systemnivån.
Inbjudan	I tävlingar till vilka särskild inbjudan utgår skall exakt anges vilka dessa regler är. Även tävlingens nivå (A/B/C/D) skall anges.
Vid start	Vid tävlingens start bör TL upplysa om vilka dessa regler är och det skall av startlistan framgå vilka par som använder A-system.

3.3 Upplýsningsskyldighet på deklaraþion

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

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. Systemdeklaraþioner 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 ronden/matchen tydligt upprepa sin förklaring enligt punkt 1.

4. Försvarsmetoder

Innan spelet påbörjas skall:

- a) A-systempar presentera försvarsmetoder mot öppningsbud med minst 3 prickar.
- b) par som inte är A-systempar presentera försvarsmetoder mot öppningsbud med minst fyra prickar om de har sådana.

I båda fallen ska försvarsmetoderna presenteras skriftligen och vara användbara.

3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system

För att ett lag ska ha rätt att använda ett eller flera A-system i ett möte med ett annat lag, måste de innan mötet börjar, tillkännage för sina motståndare - och TL om sådan finns – att de kan komma att använda ett A-system. Gör de ej detta tappar de rätten att använda systemet i det mötet. Laget kan sedan fritt välja i vilka delar av mötet, om någon, som de verkligen kommer att använda sig av A-systemet. Tillkännagivandet skall ske senast vid den tidpunkt som arrangören bestämt och i avsaknad av sådan bestämmelse, senast 15 minuter före spelstart.

Om båda lagen gör ett sådant tillkännagivande gäller inga särskilda regler för rätten att välja vilket par som ska möta vilket. Men om det är enbart det ena laget som gör det, skall laget med A-system i varje del av matchen först meddela vilka par som ska spela och i vilka rum de ska sitta, därefter väljer det andra laget helt fritt vilka par de vill spela med och var dessa ska sitta. Inget hinder finns mot att samma par p.g.a. detta möts igen.

Notera, att det är tillkännagivandet i sig som får dessa följder, det har ingen betydelse om A-systemet sedan kommer till användning eller ej i mötet.

3.6 Påföljder för par

Deklaration	Ofullständigt eller felaktigt ifylld deklARATION skall omedelbart rättas.
Prickar/förbud	System som överskrider antalet tillåtna prickar eller använder ett förbjudet bud skall omedelbart rättas.
Upplysnings-skyldighet	Om A-systempar bryter mot sin särskilda upplysningskyldighet nr 1-2 <u>eller</u> upprepade gånger bryter mot sin särskilda upplysningskyldighet nr 3-4 (se 3.4), kan TL diskvalificera paret eller förbjuda paret att spela A-system. Under samma förutsättningar kan TL diskvalificera ett icke A-systempar som spelar med öppningsbud med fyra eller fler prickar eller förbjuda dem att använda sådana öppningsbud.
Korrigera poäng	TL kan korrigera poängen på de brickor där förbjudet bud använts eller antalet tillåtna prickar överskridits, men endast om antingen mötet paren emellan är på högst fyra brickor eller att det felande paret ej uppfyllt sin upplysningskyldighet. I annat fall skall resultatet på spelade brickor gälla.
Rapport till TK	Par som i lagtävling använder förbjudet bud eller överskrider antalet tillåtna prickar skall av TL rapporteras till Svenska Bridgeförbundets Tävlingskommitté (TK). Om TL inte finns kan motståndarna rapportera felande par till TK. TK kan även behandla förseelser i partävling. TK kan bestraffa paret och/eller laget om endera eller båda befunnits skyldiga till en sådan förseelse flera gånger.

3.7 Deklarationer och förklaringar

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

3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder

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

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

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

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

4. TOLKNINGSHJÄLP OCH EXEMPEL

4.1 Syfte

Allmänt	<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 anpassas. 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 tillägsregler arrangören fastställt för tävlingen.

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

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

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

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

4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt

Pass Ett pass kan aldrig få några prickar ty endast öppningsbud kan få prickar och ett pass likställs med öppningsbud endast om det är *starkt* (se 2.2) och starka öppningsbud är undantagna från prickning enligt reglerna i 2.3.

Notera, att eftersom ett *starkt* pass som avges i öppningsposition betraktas som ett öppningsbud blir därmed den starke passarens partners bud svarsbud och motståndarnas bud försvarsbud, inte öppningsbud.

Om ett pass i öppningsposition inte är tillräckligt starkt för att klassas som ett *starkt* pass men ändå är ett s.k. udda pass (se 2.3) så är motståndarnas öppningsbud efter ett sådant pass helt oreglerade enligt särskilt undantag därom (se 2.3).

Vad gäller den udde passarens partners bud är dessa således öppningsbud om mellanhanden passar.

Exempel

- Pass <15-17 BAL eller 18+ > - (Pass) – 1♦. Passet är *starkt* och därmed ett öppningsbud och 1♦ blir därför ett svarsbud.
- Pass <11-15 > - (Pass) – 1♦. Nu är passet inte starkt, bara *udda*, och därför inget öppningsbud och därmed blir 1♦ ett öppningsbud.

Dubbelt Regleras aldrig

Redubbelt Regleras aldrig

4.4 Exempel på prickade bud

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

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

4.5 Mer om pekarbud

Rena *balanspekare* är sällsynta. De förekommer oftast som en alternativ betydelse av ett bud. Om ett bud är flertydigt, t.ex. 1♣ 11-13 balans eller 17+, så kallas 11-13-alternativet för en *balanspekare* men budet i sig är för den skull inte ett *pekarbud* ty kravet är att ett *pekarbud* ska vara entydigt pekande. I det angivna exemplet vet man inte om budet pekar på den starka handen eller på den svagare.

Pekarbud får även ge ytterligare information om handen utan att förlora sin status som pekare, det kan t.ex. peka på mer än en sak. Mer information gör budet lättare att försvara sig emot, inte svårare. Ex: 1♦ = balans med 4-5 klöver.

4.6 Visad styrka

De regler som gäller styrka skall tolkas strikt, dvs reglerna om hp och hfp gäller exakt så som de står. En hand med 7 hp värderas enligt dessa regler alltid till 7 hp, oavsett antalet tior, singelhonnörer etc.

Den undre gränsen i hp för "starkt öppningsbud" tar sikte på 16+-öppningar men är satt till 15 hp för att möjliggöra en mer flexibel handvärdering. Regelns formulering innebär att om man spelar med t.ex. 1♣ som 15+ så räknas detta som ett starkt bud förutsatt att uppvärderingar av händer med mindre än 15 hp endast görs om man har minst 18 hfp.

4.7 Naturliga sangbud

Som framgår av definitionen av naturliga sangbud, ställs inga uttalade krav på en balanserad hand.

Begreppet "en klar majoritet av fallen" innebär att i ungefär minst fyra fall av fem måste handen vara *balanserad*. Om frågan blir aktuell får paret beskriva vilka icke-balanserade händer som sangbudet används för och därefter får TL göra en ungefärlig bedömning av hur stor andel det är frågan om.

Begreppet "liknande fördelning" syftar på dels de semibalanserade fördelningarna men även på händer utan renons om handen i övrigt har maximalt 9 kort tillsammans i de två längsta färgerna.

Begreppet "direkt information" betyder att om vissa händer som rent formellt uppfyller kravet för öppningen öppnas med ett annat bud, så innebär inte den extra informationen att det andra öppningsbudet förnekar dessa händer och bara därför anses som onaturligt. Exempel: 1♥/♠ visar 5-korts högfärg. Den extra informationen innebär inte att 1NT-öppningen för den skull förnekar 5-korts högfärg och därmed anses vara onaturlig.

Notera stadgandet att om sangbudet lovar minst fyra kort i en specificerad färg måste handen i övrigt vara *balanserad* för att uppfylla villkoren för ett naturligt sangbud.

Notera också det särskilda kravet på tydlig deklaration när sangöppningen kan innehålla obalanserade händer (se 3.3).