

# GENERELLT REGELVERK

för online-tävlingar

i Svenska Bridgeförbundet

2020-2021

*(Senast uppdaterat: 2020-09-05)*

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>NOTERINGAR</b> .....	<b>2</b>
<b>ÄNDRINGSLOGG</b> .....	<b>2</b>
<b>ALLMÄNT</b> .....	<b>3</b>
Användarkonto på BBO .....	3
Spel med robotar .....	3
<b>TÄVLINGSINSTÄLLNINGAR</b> .....	<b>3</b>
Funktionen <i>Ångra</i> .....	3
Funktionen <i>Bakspelare</i> .....	3
Funktionen <i>Barometer</i> .....	3
<b>NO SHOW OCH URKOPPLING</b> .....	<b>4</b>
Partävling.....	4
Lagtävling.....	4
<b>ERSÄTTARE</b> .....	<b>4</b>
Partävling.....	4
Lagtävling.....	5
Innan halvleken har startat .....	5
Sedan halvleken har startat .....	5
<b>ÅSKÅDARE</b> .....	<b>5</b>
Partävling.....	5
Lagtävling.....	5
<b>ETIK, INTEGRITET OCH KOMMUNIKATION</b> .....	<b>5</b>
<b>INFÖR OCH UNDER BUDGIVNINGEN</b> .....	<b>6</b>
Pre-Alert och deklarationsplikt.....	6
Partävling .....	6
Lagtävling .....	6

## Noteringar

Ändringar i regelverket sedan första publicering den 1 september 2020 är skrivna i **röd text**.

Avsnitt där arrangör äger rätt att besluta om avsteg från regelverket är skrivna i *kursiverad blå text*.

Alert och förklaringar .....	6
Hur man alerterar .....	6
Hur man förklarar bud .....	6
Ångra avgivet bud .....	7
Huvudregel .....	7
Funktionen är aktiverad.....	7
Tävling med eller utan tävlingsledare .....	7
Funktionen är inaktiverad.....	7
STOP .....	7
<b>INFÖR OCH UNDER SPELET</b> .....	<b>7</b>
Ångra spelat kort.....	7
Huvudregel .....	7
Funktionen är aktiverad.....	7
Tävling med eller utan tävlingsledare .....	7
Givens första utspel .....	8
Funktionen är inaktiverad.....	8
<b>ANSPRÅK (CLAIM)</b> .....	<b>8</b>
Tävling utan tävlingsledare .....	8
Tävling med tävlingsledare .....	8
<b>TILLKALLA TÄVLINGSLEDARE</b> .....	<b>8</b>
Tävling med tävlingsledare .....	8
Tävling utan tävlingsledare .....	9
<b>OAVSLUTADE BRICKOR I PARTÄVLING</b> .....	<b>9</b>
<b>KORRIGERINGSPERIOD PARTÄVLING</b> .....	<b>9</b>
<b>OFFICIELLT SLUTRESULTAT</b> .....	<b>10</b>
<b>EXEMPEL PÅ PRE-ALERTS</b> .....	<b>10</b>

## Ändringslogg

**2020-09-05**      Funktionen *Ångra* – default ändrat till att vara ej aktiverad.

## Allmänt

Regelverket är applicerbart endast för online-tävlingar i Svenska Bridgeförbundets (hädanefter benämnt SBF) regi, vilket även inkluderar dess distriktsförbund och klubbar, där det spelas om svenska mästarpoäng.

Regelverket är inte applicerbart för sådant online-spel, för vilket SBF fattat beslut om att tillåta robot(ar) att delta vid spel om svenska mästarpoäng.

Regelverket behandlar, i sin nuvarande utgåva, endast sådant som gäller online-spel specifikt på plattformen *Bridge Base Online* (BBO), men kan vid behov komma att kompletteras för andra online-plattformar.

Om inget annat uttryckligen nämns i detta regelverk, gäller *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

## ANVÄNDARKONTO PÅ BBO

För att kunna spela på BBO krävs att spelaren har ett användarkonto och ett användarnamn (s k "nick") registrerat hos BBO.

Registrering av användarkonto görs på BBO, [www.bridgebase.com](http://www.bridgebase.com), och är helt gratis.

Vid deltagande i tävlingar om svenska mästarpoäng är det obligatoriskt att uppe sitt för- och efternamn i sin BBO-profil, liksom sitt medlemsnummer (MID) i SBF.

Spelare får endast använda ett och samma användarnamn ("nick") vid allt deltagande i av SBF (eller dess dbf/klubbar) arrangerade tävlingar. Skulle, av tekniska skäl, det bli nödvändigt att byta användarnamn, måste det nya därefter användas konsekvent.

## SPEL MED ROBOTAR

I tävlingar vid spel om svenska mästarpoäng, är spel med BBO-robot som partner eller som motståndare inte tillåtet.

## Tävlingsinställningar

I förberedelserna inför varje BBO-tävling, såväl för par- som lagtävling, finns ett antal inställningar där val först måste göras. De inställningar som nämns längre fram i detta regelverk beskrivs nedan.

## FUNKTIONEN ÅNGRA

När funktionen *Ångra* är aktiverad är det tillåtet för spelare be om att få återta sitt senast avgivna bud eller senast spelade kort. Funktionens tillämpning beskrivs i detalj på sidorna 7-8.

Observera att när funktionen *Ångra* är aktiverad, gäller den för såväl ångra bud som ångra spelat kort; det finns på BBO för närvarande ingen inställning som gör att det går att separera dessa.

## FUNKTIONEN BAKSPELARE

När funktionen *Bakspelare* är aktiverad är det tillåtet för åskådare att ansluta sig till valfritt bord och följa spelet. Funktionens tillämpning beskrivs i detalj under rubriken *Åskådare*.

## FUNKTIONEN BAROMETER

Funktionen *Barometer* är endast valbar i lagtävling. När funktionen är aktiverad, redovisas ställningen i matchen fortlöpande till spelarna.

Funktionen ska vara inaktiverad.

# No Show och urkoppling

## PARTÄVLING

**Par** som inte är online på BBO när tävlingen startar, kommer inte att kunna delta i denna även om de är registrerade att spela.

**Spelare** som inte är närvarande/svarar, kommer att ersättas – se rubrik *Ersättare partävling* – och kan av tävlingsledaren tillåtas att återuppta spelet vid sin återkomst.

## LAGTÄVLING

Om lag, till del eller i sin helhet, inte är uppkopplade vid halvlekens början, är det lagkaptenens för det närvarande laget skyldighet att telefonledes kontakta motståndarlagets kapten för att reda ut vad som inträffat.

Det förutsätts att man visar rimlig tolerans till tidsåtgång för att spelare med uppkopplingsproblem söker lösningar.

När spelare kopplas bort under en redan startad halvlek:

- invänta möjlig återuppkoppling av spelaren ifråga, eftersom frånvaron ofta är tillfällig,
- kan spelarens partner ringa till den bortkopplade spelaren för att höra efter vad som är problemet och för att få dennes bedömning om huruvida en återuppkoppling verkar vara möjlig.

När spelare som kopplats bort under en redan startad halvlek misslyckas med att koppla upp sig på nytt:

- spelet för halvleken avbryts,
- det måste finnas jämförelse med andra bordet på minst 75 % av matchens totala antal brickor,

- för första halvlek måste det finnas jämförelse med andra bordet på minst 75 % av halvlekens totala antal brickor vid tillfället för avbrottet (detta imp-resultat jämte vad som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet* angående Lag 86B3 medförs till andra halvlek), i annat fall anses motståndarlaget ha vunnit matchen, i vilket fall samma bestämmelser tillämpas som vid walk over,
- för andra halvlek måste det finnas jämförelse med andra bordet på minst 50 % av halvlekens totala antal brickor, **givet att** första halvlek har jämförelse på alla dess brickor, i annat fall anses motståndarlaget ha vunnit matchen varvid samma bestämmelser tillämpas som vid walk over.

## Ersättare

### PARTÄVLING

Spelare kan bytas ut mot en ersättare endast på initiativ av tävlingsledaren.

Brickresultat som erhållits av ett par där en eller båda spelarna har ersatts gäller för såväl detta par som för deras motståndare. Undantag utgör det fall då ett par spelat färre än 60 % av antalet brickor som tävlingen omfattar, då gäller vad som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

För att komma ifråga för svenska mästarpoäng, måste spelaren ha spelat minst 50 % av antalet brickor som tävlingen omfattar. Om fler än två spelare i paret spelat exakt 50 % av de brickor som tävlingen omfattar, erhåller den eller de spelare som spelat de inledande 50 % brickorna samtliga mästarpoäng, medan ersättaren/ersättarna inte tilldelas några.

## LAGTÄVLING

---

### Innan halvleken har startat

---

Enstaka spelare som inte kan koppla upp sig mot BBO vid halvlekens början, får av lagkaptenen bytas ut mot annan lagmedlem som då måste spela aktuell halvleks samtliga brickor. Det är inte tillåtet att sätta in spelare utanför det egna laget.

### Sedan halvleken har startat

---

Ersättare får aldrig sättas in en halvlek där spelet vid det aktuella bordet redan påbörjats.

## Åskådare

Generellt ska åskådare inte tillåtas i tävlingar med spel om svenska mästarpoäng.

## PARTÄVLING

---

Åskådare får aldrig tillåtas.

## LAGTÄVLING

---

Åskådare kan tillåtas i t ex slutspelsfas eller final i en knock out-tävling, men endast då nedanstående villkor båda samtidigt är uppfyllda:

- alla berörda spelare i matchen lag ska lämna sitt medgivande via lagkaptenen,
- arrangören ska, för varje sådan match, ansöka om dispens för att tillåta åskådare.

Sådan ansökan ställs till:

[tk@svensksbridge.se](mailto:tk@svensksbridge.se), som beslutar i varje enskilt fall.

## Etik, integritet och kommunikation

Spel online förutsätter hög grad av ärlighet och integritet i enlighet med Lag 73 i *Lagar för tävlingsbridge 2017*. Spelare som anmäler sig till deltagande i tävling på BBO förbinder sig därför med automatik att tillämpa ett etiskt korrekt uppförande och hög integritet.

### Spelare

- inom ett par/lag får under tävlingen inte vara i kontakt med varandra på något sätt (varken fysiskt, via telefon, elektroniskt etc),
- förutsätts under tävlingen inte ta del av systemdokumentation eller liknande hjälpmedel över det egna systemet/metoderna,
- förutsätts använda funktionen *Ångra endast* i fall av felklick, inte annars – se även rubrik *Ångra avgivet bud* (sid 7) respektive *Ångra spelat kort* (sid 7-8).
- som kopplas bort från BBO medan spelet vid det aktuella bordet pågår, får kontaktas av partnern eller (vid lagtävling även) av lagets kapten via telefon, men endast för att reda ut skälet till bortkopplingen och möjlighet/hjälp till lösning och eventuellt behov av ersättare.

Betydande tempovariationer samt kommentarer (via chatt till hela bordet) utgör otillåten information, vilket den felande sidan noga måste undvika att dra fördel av. Lag 16B och Lag 73C gäller.

Det kan finnas skäl till varför pauser uppstår vid online-spel, t ex dålig internetuppkoppling, men tävlingsledaren äger rätt att fastställa att en

betydande tempovariation ändå är otillåten information och handla därefter.

Trivselreglerna i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet* och vad som förskrivs i Lag 74 gäller även vid online-tävlingar och kan medföra disciplinära bestraffningar i enlighet med Lag 91

Allvarligare brott mot vad som nämns under denna rubrik kommer att leda till anmälan till Disciplin-nämnden.

## Inför och under budgivningen

### PRE-ALERT OCH DEKLARATIONSPLIKT

Pre-Alert är obligatoriskt i alla tävlingar på BBO i vilka det spelas om svenska mästarpoäng.

Pre-Alert innebär att man, varje gång man möter nya motståndare, i korthet via chattfunktionen till hela bordet upplyser motståndarna om vilket grundsystem man spelar och huvudsakliga avvikelser – se exempel (sid 10).

### Partävling

Utöver den obligatoriska Pre-Alert rekommenderas att varje par dessutom laddar upp sitt deklara-tionskort till BBO, så att motståndarna ges möjlighet att ta del av det under spelet.

### Lagtävling

Utöver den obligatoriska Pre-Alert ska varje par i god tid före berörd match skicka sina parkombinationers deklara-tionskort till motståndarlagets kapten.

Arrangör kan besluta om avsteg från denna regel, exempelvis då matchordningen inte är känd långt i förväg (t ex Gröna Hissen-tävlingar med flera matcher under samma tävlingsdag), men i sådana fall ska lagens deklara-tionskort finnas publicerade på arrangörens hemsida.

## ALERT OCH FÖRKLARINGAR

SBFs alerteringsregler gäller, men eftersom man endast alerterar sina egna bud (något partnern inte kan se) och därmed otillåten information till partnern inte förekommer, uppmuntras spelare till att alertera även annat som upplevs som hjälpsamt att upplysa motståndarna om, t ex artificiella bud över 3NT och (re-)dubblingar med särskild betydelse.

### Hur man alerterar

Man alerterar endast genom att trycka på knappen *Alert*, sedan skriva förklaringen i rutan som då kommer upp och först därefter trycka på budet man tänker avge.

Om man råkat bjuda och först därefter kommer på att man skulle ha alerterat, klickar man på sitt avgivna bud och kan nu skriva in förklaring till budet.

### Hur man förklarar bud

Oavsett om ett bud har alerterats eller inte, om en förklaring har getts eller inte, kan motståndare alltid begära förklaring. Det görs genom att trycka på det angivna budet, alternativt genom privat chatt till den spelare som avgav budet – aldrig genom chatt till hela bordet, då ju även partnern ser förklaringen och otillåten information uppstår.

## ÅNGRA AVGIVET BUD

---

### Huvudregel

---

Huvudregeln är att funktionen *Ångra*, dvs rätten att be om att få återta sitt senast avgivna bud (gäller även spelade kort – se egen rubrik) **inte** ska vara aktiverad.

*Tävlingsarrangör kan fatta beslut om att funktionen ska vara aktiverad, vilket i så fall ska framgå av den aktuella tävlingens bestämmelser.*

### Funktionen är aktiverad

---

#### TÄVLING MED ELLER UTAN TÄVLINGSLEDARE

När funktionen är aktiverad, ges förtroende för att ingen ber att få ångra ett avgivet bud för att man kommer på att det inte var genomtänkt, utan uteslutande på att man råkat klicka på fel bud.

För att komma vidare i budgivningsförloppet måste båda motståndarna var för sig aktivt fatta beslut om att:

- a) godkänna; i vilket fall krävs att båda motståndarna godkänner, eller
- b) inte godkänna; om minst en av motståndarna gör detta val godkänns inte återtagandet.

Motståndarna har ingen skyldighet att motivera varför de inte godkänner att bud får återtas.

### Funktionen är inaktiverad

---

När funktionen är inaktiverad kan inga bud tillåtas ångras.

## STOP

---

STOP tillämpas i en något annorlunda utformning än vid live-spel.

En obligatorisk tankepaus på ca 8-10 sekunder är påbjuden

- efter motpartens hoppande bud,
- i konkurrensbudgivning, också utan hopp, på tretricksnivån och däröver.

## Inför och under spelet

### ÅNGRA SPELAT KORT

---

#### Huvudregel

---

Huvudregeln är att funktionen *Ångra*, dvs rätten att be om att få återta sitt senast spelade kort (gäller även senast avgivna bud – se egen rubrik) **inte** ska vara aktiverad.

*Tävlingsarrangör kan fatta beslut om att funktionen ska vara aktiverad, vilket i så fall ska framgå av den aktuella tävlingens bestämmelser.*

### Funktionen är aktiverad

---

#### TÄVLING MED ELLER UTAN TÄVLINGSLEDARE

När funktionen är aktiverad, ges förtroende för att ingen ber att få ångra sitt senast spelade kort för att man kommer på att det inte var genomtänkt, utan uteslutande på att man råkat klicka på fel kort.

För att komma vidare i spelförloppet måste båda motståndarna var för sig aktivt fatta beslut:

- a) godkänna; i vilket fall krävs att båda motståndarna godkänner, eller

- b) inte godkänna; om minst en av motståndarna gör detta val godkänns inte återtagandet.

Motståndarna har ingen skyldighet att motivera varför de inte godkänner att bud får återtas.

### GIVENS FÖRSTA UTSPEL

Givens första utspel får aldrig tillåtas ångras, oavsett om utspelet var som följd av ett felklick eller inte, eftersom träkarlen synliggörs i samma ögonblick som första utspel skett.

### Funktionen är inaktiverad

När funktionen är inaktiverad kan spelat kort inte tillåtas ångras.

## Anspråk (claim)

Spelare kan göra anspråk när denne anser att det antal stick som kommer att tas (eller avstås) är klarlagt. Anspråk, om det inte är fullkomligt givet, ska alltid åtföljas av en förklaring till hur man avser att spela de resterande korten. (T ex: *Jag drar först ut trumfen.*)

Anspråk måste godkännas av båda motståndarna för att vara giltigt; i det fall någon av motståndarna ifrågasätter anspråket (d v s inte godkänner det), måste given spelas klart eller, om tävlingen spelas med tävlingsledare, tävlingsledaren omgående tillkallas – se rubrik *Tillkalla tävlingsledare*.

### TÄVLING UTAN TÄVLINGSLEDARE

När motståndarna inte godkänner anspråket, och anser att den som gjort anspråket kan ha dragit fördel av att tillåtas spela vidare, ska de informera spelaren som gjorde anspråket om att de kommer att begära att tävlingsarrangören tar upp fallet för bedömning och domslut.

## TÄVLING MED TÄVLINGSLEDARE

Om anspråket inte godkänns av båda motståndarna och

- de anser att den som gjorde anspråket kan ha dragit fördel av att tillåtas spela vidare, ska tävlingsledaren omedelbart tillkallas, varvid Lag 68D2a och Lag 70 tillämpas;
- de väljer att låta given spelas klart istället för att omedelbart tillkalla tävlingsledaren, gäller det resultat som uppnåtts efter avslutat spel. Lag 68D2b tillämpas.

## Tillkalla tävlingsledare

### TÄVLING MED TÄVLINGSLEDARE

Alla partävlingar är försedda med tävlingsledare, liksom även de lagtävlingar som har SBF som huvudarrangör.

Flertalet mekaniska fel som tävlingsledare har att hantera vid live-spel, kan inte åstadkommas på BBO. Plattformen förhindrar t ex utspel från fel hand, otillräckligt kontraktsbud, bud utom tur och revoke.

Emellertid är det nödvändigt att tillkalla tävlingsledaren när:

- en spelare inte svarar på en till denne via privat chatten ställd fråga,
- spelet blir "fruset" på något sätt,
- det finns misstanke om utebliven eller felaktig alert,
- det råder tvist om ett anspråk/avstående,
- spelare vid bordet inte uppträder i enlighet med trivselreglerna och Lag 74,
- det finns misstanke om utnyttjande av otillåten information,
- det finns misstanke om att motståndarna utbyter information på otillåtet sätt.



När tävlingsledare är tillkallad måste budgivningen eller spelet, beroende på vilket som är tillämpligt, pausas helt till dess tävlingsledaren beslutat om åtgärd.

Anklaga aldrig motståndare för fusk öppet vid bordet (eller via privat chatten till denne/dessa). Korrekt tillvägagångssätt är att tillkalla tävlingsledaren och i privat chatt till denne berätta, om upplevelser, iakttagelser och misstankar.

Tävlingsledaren har skyldighet att hantera sådana ärenden och någon form av återkoppling till spelaren som tillkallat ska kunna förväntas.

## TÄVLING UTAN TÄVLINGSLEDARE

I det fall match spelas utan tävlingsledare, varken fysiskt närvarande på BBO eller tillgänglig per telefon, går rätten att begära domslut av tävlingsledaren ut 30 minuter det att matchen är färdigspelad, *om inte tävlingsarrangörens bestämmelser stipulerar annan tidsram*.

I det fall ett lag begär domslut inom stipulerad tidsram, måste de även informera sina motståndare om att sådan begäran har lämnats in.

Ett påpekande om att man önskar domslut likställs med att ha begärt domslut, varvid tävlingsledare i sådana fall kan kontaktas senare än 30 minuter efter färdigspelad match (*eller den tidsram som tävlingsarrangörens bestämmelser föreskriver*), men fortfarande inom rimlig tid därefter.

Kontakt med tävlingsledare ska ske via e-post, med kopia till motståndarlagets kapten, och innehålla BBO-länken till aktuell giv jämte en beskrivning av händelseförloppet samt på vilket sätt man anser sig ha lidit skada.

## Oavslutade brickor i partävling

Vid spel på BBO slutar rondan automatiskt när rondtiden har gått ut.

Om en bricka inte hunnit spelas klart och bara fyra stick återstod när rondtiden var slut, tilldelar BBO ett resultat baserat på robotars spel från den punkt där spelet avbröts. I annat fall tilldelar BBO scoren "Medel/Medel" på brickan.

Tävlingsledaren måste manuellt korrigera sådana resultat, där alternativen är följande:

1. tilldela ett korrigerat resultat i enlighet med Lag 12C1b så långt det är möjligt,
2. tilldela ett korrigerat viktat resultat i enlighet med Lag 12C1c,
3. tilldela ett artificiellt resultat i enlighet med Lag 12C2a.

I de fall där tävlingsledaren väljer alternativ 2, kan sådant resultat inte matas in på BBO. Tävlingsledaren måste då informera spelarna om att resultatet kommer att korrigeras först efter överföring till Ruter och att resultatet på SBF hemsida (eller den lokala arrangörens hemsida) kommer att skilja sig från resultatet på BBO.

## Korrigeringsperiod partävling

Bortsett från resultat för vilket domslut väntar, går korrigeringsperioden ut 20 minuter efter det att tävlingen är avslutad på BBO. För den händelse ett domslut inte hinner fattas inom denna tidsram, kan slutresultatet på BBO komma att skilja sig från det som publicerats på SBF hemsida (eller den lokala arrangörens hemsida).

## Officiellt slutresultat

Officiellt resultat är det som publiceras på SBF hemsida för SBFs tävlingar, på den lokala arrangörens hemsida för dennes tävlingar.

Det officiella resultatet kan skilja sig från det som presenterats vid tävlingens slut på BBO, t ex på grund av domslut som inte tävlingsledaren inte hann mata in på BBO före korrigeringsperiodens utgång eller rent tekniskt inte kunde mata in – se under rubrik *Oavslutade brickor i partävling*.

## Exempel på Pre-Alerts

En Pre-Alert är inget försök till att vara fullständig beträffande parets system, och fråntar heller inte på något sätt ansvaret att alertera sina egna bud.

Pre-Alert ska ge motståndarna en snabb inblick i *vilken sorts system man spelar*.

Nedan följer några exempel på Pre-Alerts.

- *Hej! Vi spelar stark klöver, 1♦ kan vara ned till singel, 5-korts hö, 14–16-sang, Multi 2♦ och 2 i hö med 2-färgshänder. Vi spelar ut 1-3-5 och markerar S-M-L.*
- *Hej! Vi spelar 5542 med transfersvar på 1♣, 1♦ är alltid en obalanserad hand, 1 NT 15–17, 2♣ starkt, 2♦ Multi och 2 i hö 10-13. XY-sang. 1-3-5 mot sang men 11-regeln mot färg. Schneider-Malmö.*
- *Hej! Vi spelar Nordisk Standard rakt av, 1-3-5-utspel.*