

TÄVLINGSBESTÄMMELSER

Svenska Cupen 2026

(Senast uppdaterade: 2025-12-01)

Innehållsförteckning

1. ANMÄLAN OCH AVGIFTER.....	4	4. MATCHER, SPELTILLFÄLLEN, WALK OVER	9
1.2. AVGIFTER	4	4.1. ALLMÄNT.....	9
1.2.1. Anmälningsavgift.....	4	4.2. SPELPERIODER, OMGÅNGAR OCH DATUM	9
1.2.2. Omgångsavgift.....	4	4.2.1. Rondtider.....	10
2. DEFINITIONER	4	4.2.1.1. Omgångarna före slutspelet	10
2.1. SPELARE	4	4.2.1.2. Under slutspelet.....	10
2.1.1. Otillåten spelare	4	4.2.1.3. Långsamt spel och sen ankomst ..	10
2.2. LAG	5	4.2.2. Datum för slutspelet.....	10
2.2.1. Generellt.....	5	4.3. ANSVAR FÖR ATT BJUDA IN TILL MATCH.....	10
2.2.2. Fr.o.m. <i>Round of 32</i>	5	4.3.1. Generellt.....	10
2.2.3. Rankning av lag.....	5	4.3.2. Omgångarna fram t.o.m. <i>Round of 32</i>	10
3. SPELUPPLÄGG	5	4.3.3. Spela match online –	
3.1. GENERELLT	5	omgångar innan slutspelet.....	11
3.3. LOTTNING OCH GENOMFÖRANDE AV MATCHER	7	4.3.3.1. Generellt	11
3.3.1. Etapperna före <i>Round of 32</i>	7	4.3.3.2. Vid reseavstånd större än 10 mil ..	11
3.3.2. <i>Round of 32</i>	7	4.4. WALK OVER	11
3.3.3. Slutspelet.....	7	4.5. ÅTERBUD TILL SPEL I ROUND OF 16.....	11
3.3.3.1. <i>Round of 16</i>	7	4.6. ANSVAR FÖR ATT RAPPORTERA MATCHRESULTAT	11
3.3.3.2. Kvartsfinal	7	4.7. BETYDELSELOSA MATCHER I TRELAGSMÖTE	12
3.3.3.3. Semifinal	7	5. SYSTEMNIVÅ.....	12
3.3.3.4. Final.....	8	6. MÄSTARPOÄNG OCH PRISER	12
3.4. SEATING RIGHTS	8	7. ALERT OCH STOP	13
3.4.1. T.o.m. <i>Round of 32</i>	8	8. RESEBIDRAG.....	13
3.4.2. <i>Round of 16</i>	8	9. INFORMATIONSFLÖDE	13
3.4.4. Semifinal.....	8	10. RÄTT ATT BEGÄRA DOMSLUT NÄR INGEN	
3.4.5. Final	9	TÄVLINGSLEDARE FINNS ATT TILLGÅ.....	13
3.5. SÄRSKILJNING	9	11. TÄVLINGSORGANISATION	14
3.5.1. Allmänt	9		
3.5.2. I trelagsmöten där alla vunnit varsin match....	9		

Förändringar sedan första publicering 2025-11-10

Förändringar gjorda efter första publiceringsdatum,
är i dokumentet skrivna i **röd text**.

Datum	Förändring
2025-12-01	Sid 7, Punkt 3.3.3, felaktiga slutspelsdatum rättade

1. Anmälan och avgifter

Anmälan till **Svenska Cupen** (i fortsättningen benämnd SC) ska vara Svenska Bridgeförbundet (SBF) tillhanda senast vid utgången av den 14 januari 2026. Ett lag anses anmält först när anmälningsavgiften inkommit till SBF:s bankgiro (819–0183).

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

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

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

Lottningen görs företrädesvis utifrån postnummer-tillhörighet, så att omgångarna fram till och med *Round of 64* i så stor utsträckning som möjligt spelas på lokal eller regional basis. Eventuella frågor angående anmälan besvaras av kontaktpersonen för SC, Björn Holm – för kontakt-uppgifter, se sidan 14.

1.2. Avgifter

1.2.1. Anmälningsavgift

Anmälningsavgiften är 600 kr/lag, vilken också inkluderar omgångsavgiften för den första omgång som laget är schemalagt att spela. Lag vars anmälningsavgift finns registrerad på SBF:s bankgiro 819–0183 senast vid utgången av den 15 december 2025 erhåller rabatt om 100 kr.

1.2.2. Omgångsavgift

För de efterföljande omgångar som laget är schemalagt att spela, till och med *Round of 32*, erlägger laget en omgångsavgift om 250 kr/lag och

omgång. Lag som lämnar w.o. betalar omgångsavgiften för såväl det egna laget som för de motståndare de skulle ha mött i den aktuella omgången.

Omgångsavgiften faktureras i efterhand via kansliet.

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

2. Definitioner

2.1. Spelare

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

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

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

Spelare får inte aktivt delta i fler än ett lag.

2.1.1. Otillåten spelare

Som otillåten spelare räknas sådan som inte erlagt medlemsavgift enligt punkt 2.1 eller som tidigare deltagit för annat lag i SC 2026.

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

Lag som diskvalificeras erhåller inte mästarpoäng för matcher där otillåten reserv deltagit. Om ett

icke-felande lag vunnit match mot lag som spelat med otillåten reserv, erhåller det icke-felande laget dock mästarpoäng för sådan match.

2.2. Lag

2.2.1. Generellt

Spelarna i ett lag behöver inte komma från samma klubb, ej heller samma distriktsförbund (dfb).

Lag får bestå av maximalt åtta (8) spelare.

I omgångarna innan slutspelet får högst sex (6) av lagets spelare delta i en och samma match. Således äger lag rätt att byta ut högst två av de spelare som spelat första halvlek.

I de av slutspelets matcher som består av tre eller flera segment, får samtliga åtta (8) spelare delta i en och samma match, men lag har rätt att byta ut högst två av de spelare som spelat i närmast föregående segment.

2.2.2. Fr.o.m. Round of 32

Fr.o.m. det att den aktuella matchen i *Round of 32* har startats, upphör rätten för de båda lagen att lägga till spelare i sin laguppställning, vilken/vilka inte funnits registrerade där sedan tidigare.

2.2.3. Rankning av lag

Lag rankas på basis av tre kategorier:

- mästarpoänginnehav,
- rankingpoänginnehav och
- nationellt handikapp.

Samtliga de spelare som finns i laguppställningen vid tillfället då rankning behöver tas fram, är de som utgör underlag för rankningen av laget.

Laget har därmed ett totalt innehav inom varje kategori. De till SC anmälda lagen sorteras i rangordning inom varje enskild kategori, varvid en placeringssiffra inom varje fås. Dessa summeras för respektive lag, varefter laget med lägst summa är

det främst rankade laget, laget med högst summa det sämst rankade laget. Vid lika summa är särskiljningsordningen: rankingpoäng, därefter mästarpoäng och sist handikapp.

Rankingen fyller de funktioner som beskrivs i punkterna 3.1., 3.2 och 3.5.1.

3. Spelupplägg

SC är en cuptävling för lag där den/de inledande omgången/-erna så långt möjligt spelas inom det postnummerområde hemmalaget är anmält, såvida de båda lagen inte är överens om annat. Se dock punkt 4.3.2.

3.1. Generellt

Ett antal av de anmälda lagen direktseedas till omgång 5 utan att spela någon de tidigare omgångarna. Antalet sådana lag beror på det totala antalet anmälda lag till SC.

De lag som inte är direktseedade till omgång 5 är garanterade att spela minst två omgångar – se dock punkt 4.4 angående förlust på walk over.

På sidan 7 finns ett exempel som beskriver förloppet vid 245 lag, från omgång 1 fram till och med omgång 5.

För hela SC gäller att vinnare är det lag som har flest IMP efter det att matchen är färdigspelad.

Vid trelagsmöten, där alla tre lagen vunnit varsin match, rankas lagen utifrån differens mellan vunna och förlorade IMP. Vid lika differens mellan två eller flera lag vidtas särskiljning enligt punkt 3.5.2. Vid trelagsmöten räknas två lag som vinnande lag.

Anmälda	245	<i>Fortsättning från vänsterspalten</i>	
... varav Gotland	4		
... ... varav till omg 5	2	Antal lag direkt till omg 5	128
Kvarvarande lag	241	... varav Seedning 1	33
... Seedning omg 1	33	... varav V-V i omg 1+2	52
Kvarvarande lag till omg 1+2	208	... varav Gotland	2
... varav utslagna	52	... varav återstående platser	41
... varav V-V	52	Omg 4	
... varav V-F/F-V	104	... V i omg 3	52
Kvarvarande till omg 3	104	... Antal platser i omg 4	41
... och möjligen V-V	52	... V i omg 4	11
Alla VF/FV spelar omg 3	104	... Antal lag i omg 4	22
... V i omg 3	52	... Seedning omg 4	30
Kvar efter omg 3	139	Antal lag i omg 5	128
... Gotland	2	... varav seedning omg 1	33
... Seedning omg 1	33	... varav V-V i omg 1+2	52
... V-V i omg 1+2	52	... varav Gotland	2
... V i omg 3	52	... varav seedning omg 4	30
		... varav V i omg 4	11
Teckenförklaring		Notering	
V = vinnare F = förlorare		Omg 3 och omg 4 = "återcupen"	
V-V = vunnit både omg 1 och omg 2			
V-F = vunnit omg 1, förlorat omg 2			
F-V = förlorat omg 1, vunnit omg 2			

3.2. Reduktion av antal lag till lämplig potens av 2

Målet med omgång 3 är att se till att det i den närmast följande omgången, vilken kan vara omgång 4 eller omgång 5 (beroende på antalet anmälda lag), finns ett lagantal kvar som är en jämn potens av två (512, 256 eller 128).

Detta kan ske på olika sätt beroende på hur många lag som startar. Spelupplägget vid det faktiska lagantalet kommer att finnas som bilaga till tävlingsbestämmelserna på hemsidan. Ett exempel som beskriver modellen finns på sidan 13.

För att nå denna lämpliga potens av två, kan det bli aktuellt att låta ett antal lag bli direktkvalificerade, se punkt 3.1. Det kan i vissa av omgångarna även bli aktuellt att spela kombinationer av två- och trelagsmöten.

3.3. Lottning och genomförande av matcher

Vid lottning av omgångar fram till och med *Round of 64* ska om möjligt hänsyn tas till geografisk närhet. I dessa ska så långt möjligt undvikas att man får möta lag man mött i en tidigare omgång. Undantag kan göras av geografiska skäl.

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

Ansvar för genomförande av lottningen är av SBF:s tävlingskommitté delegerat till SBF:s kansli.

3.3.1. Etapperna före *Round of 32*

Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlekar. Om flera matcher spelas vid samma

tillfälle äger den lokala arrangören rätt att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.2. *Round of 32*

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

3.3.3. Slutspelet

Slutspelet äger rum torsdagen den 5 november till och med söndagen den 8 november 2026.

3.3.3.1. *Round of 16*

16 lag återstår. Ett slutspelsträd (s.k. *brackets*) tas fram. Fri lottning tillämpas till var och en av positionerna i slutspelsträdet; denna kommer att genomföras livesänd i god tid före första slutspelsdagen. Slutspelsträdet används sedan för resterande omgångar fram till finalen.

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

3.3.3.2. Kvartsfinal

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

3.3.3.3. Semifinal

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

Vinnarna spelar final, förlorarna blir delad tredjepristagare.

3.3.3.4. Final

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

3.4. Seating Rights

3.4.1. T.o.m. Round of 32

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

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

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

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

3.4.2. Round of 16

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

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

1. Hemmalaget har SR i segment 1 och 3.
2. Bortalaget har SR i segment 2.

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

3.4.3. Kvartsfinal

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

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

1. Hemmalaget har SR i segment 1 och 3.
2. Bortalaget har SR i segment 2.

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

Se även punkt 5 ifall lag innehåller par som spelar A-system.

3.4.4. Semifinal

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

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

1. Hemmalaget väljer *SR* i ett av segmenten. Så snart hemmalaget valt, får bortalaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
2. Bortalaget väljer sedan *SR* bland de två återstående segmenten. Hemmalaget får automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.

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

Se även punkt 5 ifall lag innehåller par som spelar A-system.

3.4.5. Final

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

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

1. Hemmalaget väljer *SR* i ett av segmenten. Så snart hemmalaget valt, får bortalaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
2. Bortalaget väljer sedan *SR* bland de två återstående segmenten. Hemmalaget får automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
3. Proceduren i (1) återupptas.

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

3.5. Särskiljning

3.5.1. Allmänt

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

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

I *Round of 16* till och med *Semifinal*, sker ingen förlängning. Där anses det lag vara vinnare som är sämst rankat enligt punkt 2.2.3.

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

3.5.2. I trelagsmöten där alla vunnit varsin match

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

4. Matcher, speltillfällen, walk over

4.1. Allmänt

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

4.2. Spelperioder, omgångar och datum

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

Omgång	Spelordning publicerad	Antal lag	Spelperiod	Sista rapportdatum
1	23 jan		25 jan-22 feb	22 feb
2	25 feb		27 feb-29 mar	29 mar
3	8 apr		10 apr-10 maj	10 maj
4	13 maj		18 maj-14 jun	14 jun
5	17 jun	128	22 jun-16 aug	16 aug
6	19 aug	64	21 aug-13 sep	13 sep
7	16 sep	32	18 sep-11 okt	11 okt

4.2.1. Rondtider

4.2.1.1. Omgångarna före slutspelet

I dessa är speltiden för 12 brickor 1 h 30 min om brickorna är förduplicerade. Om givarna ska ges vid borden eller om matchen spelas online, är speltiden för 12 brickor 1 h 35 min.

4.2.1.2. Under slutspelet

Vid segment om 14 brickor: 1 h 45 min.

Vid segment om 16 brickor: 2 h 00 min.

4.2.1.3. Långsamt spel och sen ankomst

Se *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*; finns på:

<https://www.svenskbridge.se/tk/regler-t%C3%A4vling>

4.2.2 Datum för slutspelet

Samtliga omgångar i slutspelet spelas på Bridgens Hus i Uppsala under perioden 5-8 november 2026 enligt nedan:

Round of 16: 5 november

Kvartsfinal: 5–6 november

Semifinal: 6–7 november

Final: 7–8 november

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

4.3. Ansvar för att bjuda in till match

4.3.1. Generellt

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

4.3.2. Omgångarna fram t.o.m. *Round of 32*

I omgångarna fram till och med *Round of 32* är det upp till det lag som i matchen benämns bortalog att bjuda in till match det lag som benämns hemmalag samt erbjuda hemmalaget tre olika datum. Maximalt två av dessa datum får infalla under en och samma vecka.

Inbjudan ska sändas till hemmalaget senast två kalenderdagar in i aktuell spelperiod (för spelperioder, se tabellen på sidan 10). Om så inte skett har hemmalaget vunnit på walk over.

Om hemmalaget erhållit inbjudan till match inom stipulerad tid, men inte svarat senast fyra kalender-dagar in i aktuell spelperiod, har bortaloget vunnit på walk over. Dock, om de båda lagen är överens, är det tillåtet att spela matchen så länge som matchdatum infaller inom aktuell spelperiod.

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

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

I omgångarna fr.o.m. *Round of 16* gäller SBF:s fastställda speldatum och spelplats för de respektive stegen i slutspelet.

4.3.3. Spela match online – omgångar innan slutspelet

4.3.3.1. Generellt

Default är att samtliga matcher ska spelas live.

Om matchens båda lag är överens om att spela den online tillåts onlinespel.

Matcher som spelas online ska spelas på plattformen RealBridge.

Eventuella avgifter i samband med onlinespel erläggs av matchens båda lag och delas lika dem emellan.

4.3.3.2. Vid reseavstånd större än 10 mil

Om reseavståndet de båda lagen emellan överstiger 10 mil enkel resa, äger bortlaget rätt att begära att matchen ska spelas online. Om hemmalaget nekar att spela matchen online, betraktas hemmalaget automatiskt som bortlag och blir det lag som får resa till motståndarlaget.

4.4. Walk over

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

Ett lag som enligt vad som beskrivs under punkt 4.3.2 inte har svarat på motståndarnas inbjudan eller inte accepterar något av de föreslagna speldatumen, anses ha förlorat på walk over. Dock, om de båda lagen är överens är det tillåtet att spela matchen, om matchdatum infaller inom aktuell spelperiod.

Lag som förlorat på walk over är ute ur tävlingen, oavsett i vilken omgång det sker.

4.5. Återbud till spel i *Round of 16*

Om lag som är kvalificerat för spel i *Round of 16* lämnar återbud, erbjuds deras motståndare i *Round of 32* platsen. Om detta lag tackar nej erbjuds övriga förlorare i *Round of 32* platsen i turordning utifrån minsta imp-förlust ¹⁾ i denna match. Om ingen *Round of 32*-förlorare tackar ja till platsen, spelas *Round of 16* med frirond.

- ¹⁾ För match som gått till förlängning, räknas ställningen före förlängningen – således imp-förlust lika med noll.

I lottningshänseende räknas lag som lämnat återbud som ett bland de 16, varvid deras motståndare automatiskt är kvalificerade för *Kvartsfinalen*. Vid två (eller fler) frironder får dessa aldrig lottas att möta varandra i *Round of 16*.

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

4.6. Ansvar för att rapportera matchresultat

Det är hemmalagets ansvar att rapportera matchresultatet på hemsidan för SC senast det datum som framgår av tabellen i högerspalten på sidan 10. I de fall resultat inte rapporterats i tid anses *hemmalaget* förlorat på walk over oavsett matchresultat.

4.7. Betydelselösa matcher i trelagsmöte

Från trelagsmöte går två (2) lag vidare till nästa omgång i tävlingen. I det fall utgången av en match i ett trelagsmöte är helt betydelselös för vidare avancemang, är det tillåtet att inte spela matchen.

Exempel:

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

5. Systemnivå

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

Lag kvalificerade till slutspelet måste skicka in sina pars systemdeklarationer (svenskt WBF-format) via mejl till kansliet@svensktbridge.se senast den 28 oktober 2026.

Systemdeklarationerna kommer därefter att publiceras på hemsidan för Svenska Cupens slutspel.

Par/lag som, i någon eller några av faserna fr.o.m. kvartsfinalen, spelar *A-system* är skyldiga att – förutom sina systemdeklarationer – senast den 28 oktober 2026 – också skicka in förslag till användbara försvarsmetoder mot sitt system, så att dessa kan publiceras på hemsidan för Svenska Cupens slutspel. Om försvarsmetoder inte skickas in i tid, är paret förbjudet att spela sitt *A-system*.

Lag som möter parkonstellation(er) som spelar *A-system* äger rätt att spela mot samma par

(system) i samtliga segment, förutsatt att sådant par (system) deltar i aktuellt segment. Detta gäller dock inte ifall båda lagen spelar *A-system*.

6. Mästarpoäng och priser

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

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

Exempel

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

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

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

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

- I matchen mellan Lag A och Lag B får spelarna A1-A2-A3-A4 dela på 2 gp, d.v.s. 0.5 gp/spelare.*
- I matchen mellan Lag A och Lag C får spelarna C1-C2-C3-C4 dela på 2 gp, d.v.s. 0.5 gp/spelare.*
- I matchen mellan Lag B och Lag C får spelarna B1-B2-B5-B6 dela på 2 gp, d.v.s. 0.5 gp/spelare.*

- *Spelarna A5, A6, B5, B6, C5 och C6 får inga mästarpoäng i detta trelagsmöte eftersom de inte deltagit i någon vunnen match, enbart i förlorade matcher.*

För de därefter följande omgångarna gäller för vinnande lag att dela på:

Round of 32:	8 guldpoäng
Round of 16:	12 guldpoäng
Kvartsfinal:	16 guldpoäng
Semifinal:	20 guldpoäng
Final:	24 guldpoäng

Vid walk over utdelas inga mästarpoäng.

Fördelning av priser kommer att offentliggöras och publiceras på hemsidan för SC, senast vid februari månads utgång 2026. Eventuell vinstskatt eller dylika avgifter betalas av pristagaren, inte av arrangören.

7. Alert och STOP

Obligatoriskt i alla steg av SC.

Se dock *Generellt regelverk för onlinetävlingar* ifall spel online är aktuellt:

<https://www.svenskbridge.se/tk/regler-t%C3%A4vling>

8. Resebidrag

För ronderna fram till och med Round of 32:

Lag vars resa till motståndarlaget är längre än 15 mil enkel resa kan ansöka om resebidrag, dock endast för den del av den *totala reslängden* (tur och retur) som överstiger 15 mil. Den del av den totala reslängden som överstiger 15 mil, ersätts med 25 kr/mil. Resebidrag kan aldrig utgå för mer än en (1) bil.

Tävlingskommitténs beslut i ärendet är slutgiltigt och kan inte överklagas.

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

Ansökan om bidrag ställs till Björn Holm via e-post: bho@svenskbridge.se.

För ronder från och med Round of 16:

För dessa ronder utgår inga resebidrag.

9. Informationsflöde

Information om SC kommer kontinuerligt att delges via SBF:s hemsida och i vissa fall även via e-post.

Information delgiven via e-post anses vara mottagen när utskick gjorts. Det är således väsentligt att lagkapten har en aktiv e-postadress, dagligen läser av sin e-post och håller sig à jour med information som finns publicerad på hemsidan.

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

I de fall båda lagen är överens om att domslut har begärts, ska tävlingsledningen för Svenska Cupen meddelas senast kl. 09:00 dagen efter speldag. I övriga fall ska domslut begäras senast 30 min efter avslutad match.

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

11. Tävlingsorganisation

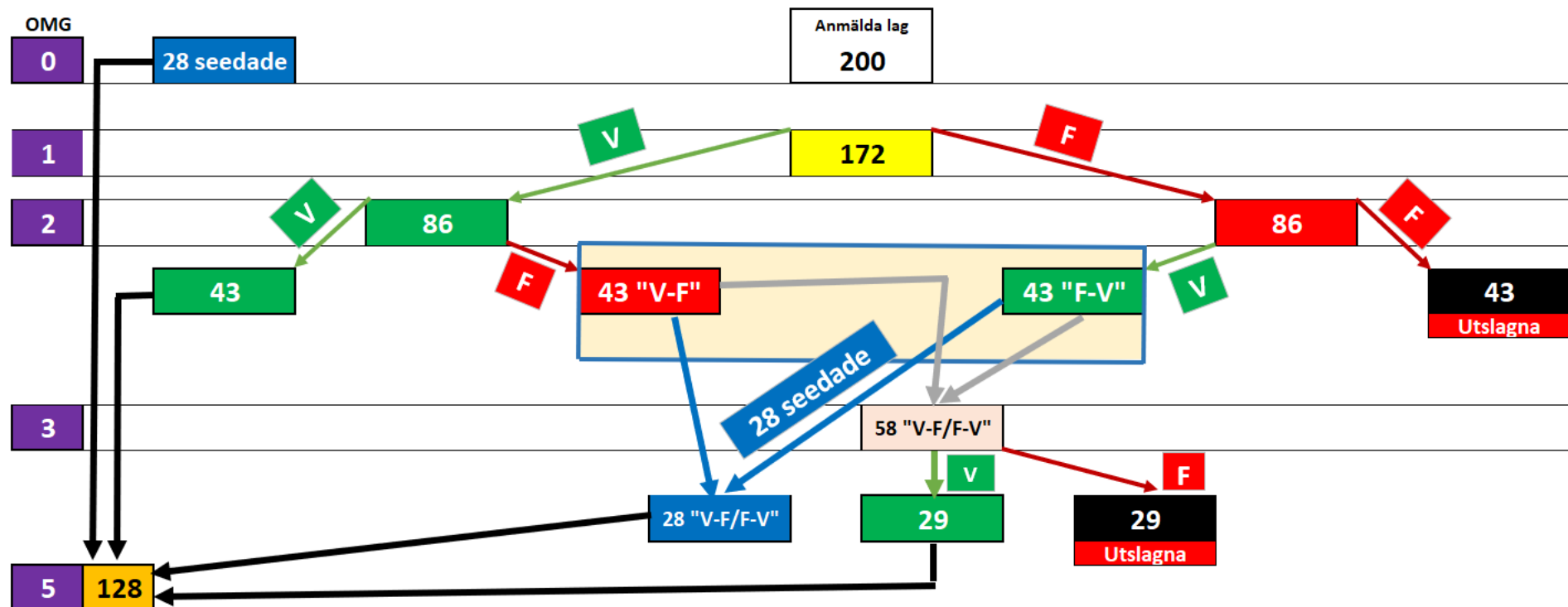
Tävlingen lyder organisatoriskt under SBF:s tävlingskommitté (TK).

Frågor rörande Svenska Cupen hänvisas till:

Björn Holm, bho@svensktbridge.se

019-277 24 87

Exempel på upplägg vid 200 anmälda lag



- Lagen seedade 1–28 är direktkvalificerade till omgång 5 (*Round of 128*).
- De 43 lag som vunnit sin match i både omgång 1 och omgång 2 är direktkvalificerade till omgång 5.
- 86 lag har en vinst och en förlust ("V-F" eller "F-V") efter omgång 2. De 28 främst seedade av dessa går direkt till omgång 5, övriga till omgång 3. Lag som förlorat både i omgång 1 och omgång 2 är utslagna.
- Omgång 3 består således av 58 lag (86 minus 28). De 29 vinnarna går till omgång 5, de 29 förlorarna är utslagna.
- Omgång 5 består nu av 128 lag (28 + 43 + 28 + 49).