

# GENERELLT REGELVERK

för tävlingar i Svenska  
Bridgeförbundet

**2024–2025**

*(Träder ikraft: 2024-09-01)*

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>ALLMÄNT</b> .....	<b>5</b>
<b>FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖREGÅENDE</b>	
<b>VERKSAMHETSÅR</b> .....	<b>5</b>
<b>FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING</b> .....	<b>5</b>
<b>MEDLEMSKAP</b> .....	<b>6</b>
Allmänt .....	6
Representationsklubb.....	6
Erläggande av medlemsavgift.....	6
”50-lappen” .....	6
Korrigerig av avvikelser.....	7
Hjälp för klubben .....	7
Utländska spelare.....	7
Färgkodning vid inmatning av MID i Ruter. 7	
Klubbyte.....	7
<b>KLUBBAVGIFT</b> .....	<b>8</b>
Allmänt .....	8
Avgifter partävling .....	8
Definition av speltillfälle .....	8
Brons .....	8
Silver.....	8
Guld .....	8
Manuella rapporter .....	8
Avgifter lagtävling.....	8
Manuella rapporter .....	8
<b>SVENSKA MÄSTARPOÄNG</b> .....	<b>9</b>
<b>TÄVLINGSLEDAREN</b> .....	<b>9</b>
Kompetenskrav på tävlingsledaren .....	9
Tävlingsledarens skyldigheter.....	9
<b>LAGAR FÖR TÄVLINGSBRIDGE 2017</b> .....	<b>10</b>
Ansvarig organisations beslut.....	10
Inledning.....	10
Lag 1B .....	10
Lag 12C2b .....	10
Lag 12C2d .....	10
Lag 16B2 .....	10
Lag 18F .....	10
Lag 20F1 .....	11
Lag 20G3.....	11

Lag 21B1(a) .....	11
Lag 40A1(b).....	11
Lag 40B1(b).....	11
Lag 40B1(c) .....	11
Lag 40B2(a)(i).....	11
Lag 40B2(a)(ii) .....	11
Lag 40B2(a)(iii) .....	12
Lag 40B2(a)(iv) .....	12
Lag 40B2(a)(v).....	12
Lag 40B2(b) .....	12
Lag 40B2(c) .....	12
Lag 40B2(d) .....	12
Lag 41A .....	12
Lag 45A .....	12
Lag 70E2.....	13
Lag 73D3 .....	13
Lag 76A2 .....	13
Lag 76C2 .....	13
Lag 78D .....	13
Lag 80A(c) .....	13
Lag 80B1 .....	13
Lag 86B3 .....	14
LAG 93C1 .....	14
Lag 93C3(b).....	14

### SKRIFTLIGA DEKLARATIONER.....15

Deklarationsplikt .....	15
Språk .....	15
Regler för system .....	15

### SPECIELL TÄVLINGSREKVISITA .....

Duplikatgivar .....	15
Budlådor.....	15
Regler då budlådor används .....	15
Bridgerama/Vu-Graph.....	16
Spel med skärmar .....	16
Alertering .....	16
När alertmetoden används.....	16
Hur alertmetoden används.....	16
Stopp-metoden .....	16
När Stopp-metoden används.....	16
Hur Stopp-metoden används .....	17

### RANKINGPOÄNG .....

Allmänt .....	17
Undantag .....	17
Rapportering.....	17

**TRIVSELREGLER FÖR BRIDGE.....18**

Allmänt .....	18
Klädsel, rökning och parfymade produkter .....	18
Att anlända sjuk till tävling .....	18
Husdjur .....	18
Mobiltelefoner .....	18
Allmänt .....	18
Spelare.....	18
Åskådare.....	18
Alkohol och andra berusningsmedel .....	18
Definitioner.....	18
Policy.....	19
Tävlingsledaren .....	19
Uppträdande.....	19
Påföljder .....	19

**GENERELLA REGLER FÖR PARTÄVLING.....20**

Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid .....	20
Rondtider, tidsöverdrag m m .....	20
Procedurbestrafning.....	20
Resultatredovisning och protokollföring .....	20
Generellt.....	20
Datoruträkning.....	20
Vid användande av pappersprotokoll .....	21
Vid användande av Bridgemate .....	21
Registrering av resultat på fel bricka.....	21
Vinnare i tävling med topscore.....	21
Samma poängtal – särskiljning .....	21
Särskiljning med topscore .....	21
Poäng för frirond i tävling med topscore.....	22
Olika topscore i olika omgångar .....	22
Förvanskad bricka .....	22
Partävling och individuell tävling .....	22
Uträkning .....	22
Bestrafning.....	22
När kort tas ut från fel fack .....	23
Kvalificeringsetapp .....	23
Ersättare .....	23
Ersättare för nästa etapp .....	23

Ersättare i hel omgång för enskild spelare	23
Ersättare som tillfällig reserv .....	23
Reserver i par- och individuella tävlingar.....	23
Godkännande av reserv .....	23
Begränsande för insättande av reserv .....	24
Överklaganden till juryn.....	24
Överklaganden till lagkommissionen (LK) .....	24

**GENERELLA REGLER FÖR LAGTÄVLING.....25**

Speltid, antal brickor m.m.....	25
Användande av fler spelare än tillåtet .....	25
Förtydligande .....	25
Sen ankomst.....	25
Långsamt spel .....	26
Procedurbestrafning .....	26
Särskiljning .....	26
I seriespel.....	26
I Gröna Hissen.....	26
I knock out .....	26
Rökning .....	26
Lämna bordet under pågående spel .....	27
Otillåten reserv .....	27
Definition av otillåten spelare .....	27
Mästarpoäng när otillåten spelare använts .....	27
Walk Over (W.O.) .....	27
Walk over i flera ronder i samma serie.....	28
Force majeure.....	28
Vinnare i tävling med IMP.....	28
Samma poängtal – särskiljning.....	28
Poäng för frirond i tävlingar med IMP.....	28
Avrundning vid domslut som ger fraktioner av IMP ..	29
Förvanskad bricka .....	29
Brickan spelad vid båda borden.....	29
Brickan anländer förvanskad till det andra bordet .....	29
Spel på samma ledd .....	30
Reserver i lagtävling .....	30
Insättande av reserv .....	30
Bestämmande av vem som spelar i laget .	31
Placeringsbestämmelser i lagtävling .....	31
Lagkaptenens åligganden.....	31
Ordningsregler i lagtävling .....	32
Slutet rum .....	32

Tillträde till slutet rum.....	32
Efter rondens slut.....	32
Uträkning av resultat.....	32
Rätt att begära domslut.....	32
Generellt.....	32
Vid matcher som spelas utan tävlingsledare .....	32
Överklaganden till juryn .....	32
Överklaganden till lagkommissionen (LK) eller till Reviewer .....	33
Bestraffning .....	33
<b>REGLER FÖR SPEL MED SKÄRMAR .....</b>	<b>33</b>
Generellt .....	33
Budlådor och avgivande av bud.....	33
Efter avslutad budgivning .....	34
Alerteringar och frågor om samt förklaringar av bud	34
Korrigeringar vid spel med skärmar .....	34
<b>MASKINELL DUPLICERING AV BRICKOR .....</b>	<b>36</b>
Bronstävlingar .....	36
Silver- och guldtävlingar .....	36
<b>ALERTERINGSREGLER.....</b>	<b>36</b>
Definitioner.....	36
Fördelning .....	36
Övrigt.....	36
Regler för alertering .....	37
Hjälpksamhet .....	37
Procedur .....	37
Prealert.....	37
Alerteringspliktiga bud .....	38
Undantag.....	38
Exempelsamling till alerteringsregler .....	39

## REGLER FÖR ÖPPNINGSBUD OCH DEKLARATIONER .41

1. Vilka tävlingar reglerna omfattar .....	41
2. Prickning av och förbud mot öppningsbud .....	41
2.1 Översikt .....	41
2.2 Grundläggande definitioner .....	42
2.3 Vilka bud regleras?.....	43
2.4 Tävlings- och systemnivåer .....	43
2.5 Prickning.....	44
2.5.1 Onaturliga färgbud .....	44
2.5.2 Onaturliga sangbud .....	45
2.5.3 Takregler .....	45
3. Övriga regler.....	45
3.1 Tvingande.....	45
3.2 Skyldighet för arrangör .....	46
3.3 Upplysningsskyldighet på deklaration ....	46
3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud .....	46
3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system .....	47
3.6 Påföljder för par .....	47
3.7 Deklarationer och förklaringar.....	48
3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder .....	48
4. Tolkningshjälp och exempel.....	49
4.1 Syfte .....	49
4.2 Rätten att ändra reglerna.....	50
4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt .....	51
4.4 Exempel på prickade bud .....	52
4.5 Mer om pekarbud .....	53
4.6 Visad styrka .....	53
4.7 Naturliga sangbud .....	54

## Allmänt

Detta regelverk gäller för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet (fortsättningsvis benämnt SBF) fr.o. m. den 1 september 2024 om inget annat uttryckligen framgår av de för den enskilda tävlingen eller det enskilda mästerskapet separata tävlingsbestämmelserna.

Således är det ofta förekommande att sådana tävlingsbestämmelser *hänvisar* till det *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet* (fortsättningsvis benämnt *generella regelverket*).

Endast undantagsvis, t.ex. för Bridgefestivalen, kan – för deltagarnas och funktionärernas bekvämlighet – text i sådana tävlingsbestämmelser helt eller delvis ha kopierats från det generella regelverket.

## Förändringar sedan föregående verksamhetsår

De alerteringsregler som trädde ikraft den 1 september 2023, och som under verksamhetsåret 2023–2024 endast fanns i ett fristående dokument, har nu införlivats i det generella regelverket.

## Förändringar sedan första publicering

Sedan gällande regelverk först publicerades den 1 september 2024 har nedanstående förändringar, tillägg eller förtydliganden gjorts. Ändrad/tillagd text är skriven i rött.

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

# Medlemskap

## Allmänt

För att få delta i spel i SBF-ansluten klubb krävs att spelaren erlagt medlemsavgift. Medlemsavgiften består av tre delar; klubbens, distriktsförbundets och SBF:s.

## Representationsklubb

Spelare kan vara medlem i flera klubbar, men kan endast representera en (1) klubb. Det är till den klubb man önskar representera som medlemsavgiften erläggs och det är denna klubb som kommer att anges i SBF:s medlemsregister.

Spelare kan, om såväl avlämnande som mottagande klubb och distriktsförbund godkänner, byta representationsklubb. Sådant klubbyte får dock ske högst en (1) gång under en och samma 12-månadersperiod, såvida inte synnerliga skäl föreligger.

## Erläggande av medlemsavgift

Medlemsavgiften erläggs en gång per verksamhetsår och gäller under perioden 1 september – 31 augusti. Samma belopp erläggs oavsett när under denna period man betalar.

Sätten medlemsavgiften kan betalas på är:

- förtryckt inbetalningskort från den klubb du ska representera;
- blankt inbetalningskort som du själv fyller i;
- betalning via Internet;
- betalning via klubbens kassör.

Uppgifter om medlemsavgift för aktuell klubb finns på SBF:s hemsida.

Spelare som inte använder sig av blankt inbetalningskort eller betalar via Internet, måste vara noggrann med att i meddelanderutan uppge

att betalningen avser medlemsavgift för namn och medlemsnummer (MID).

Betalningsmottagare: Svenska Bridgeförbundet  
bankgiro: 373 – 3482.

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.

## ”50-lappen”

När klubb tillåter spelare att delta utan att vederbörande erlagt medlemsavgift debiteras klubben en avgift om 50 kr per tillfälle. Detta gäller spelare som inte finns registrerade som medlem i SBF:s register. I-medlemmar och juniorer samt medlemmar i andra nationers förbund räknas som betalande medlemmar.

Klubben äger rätt att ta ut ”50-lappen” av spelare som genererat den extra utgiften.

Denna kan endast nyttjas i bronsstävling på klubbnivå; i silver- eller guld tävlingar samt i Bridgefestivalens bronsstävlingar krävs alltid medlemskap.

Avvikelse som automatiskt genererar denna är:

- icke erlagd medlemsavgift,
- felaktigt MID.

Felaktigt MID innefattar:

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

Avvikelserna dras automatiskt från arrangörens Ruterkonto. Varje post som dras erhåller en text som anger vad debiteringen avser.

## Korrigering av avvikelser

Arrangören kan endast korrigera avvikelser på ett (1) sätt:

- Rätta till felaktigheten i Ruter, be kansliet "låsa upp" tävlingen i BIT så att nytt resultat kan rapporteras där.

Har spelaren betalat sin medlemsavgift inom korrigeringstiden, och klubben i samband med detta önskar genomföra en korrigering, behöver man inte göra något, utan det justeras manuellt i en månadskörning.

Sista kalenderdag i varje månad makuleras föregående månads avvikelser; t.ex. den 31 oktober makuleras avvikelserna för september månad och de går därefter inte längre att åtgärda.

Avseende utländska spelare har kansliet speciella rutiner, se *Utländska spelare* under rubriken *Hjälp för klubben* nedan.

Korrespondens med kansliet sker alltid via e-postadressen [kansliet@svensksbridge.se](mailto:kansliet@svensksbridge.se).

## 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

Klubben är i sin fulla rätt att ta ut "50-lappen" av spelare som genererat den extra utgiften.

## Klubbyte

Det står spelare fritt att byta klubb mellan den 15 juni och den 15 september. Byten som sker mellan dessa båda datum anses tillhöra det kommande verksamhetsåret. Klubb kan dock neka inträde, i vilket fall klubbytet går tillbaka.

Mellan den 16 september och den 14 juni 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.

Klubbyte får dock ske högst en (1) gång under en och samma 12-månadersperiod, såvida inte synnerliga skäl föreligger.

# 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, 5.00 kr
- silverpoäng, 10.00 kr
- guldpoäng, 20.00 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, 1.65 kr
- silverpoäng, 2.00 kr
- guldpoäng, 6.30 kr

Lagbarometer har samma kostnad som partävling.

## Manuella rapporter

Manuella rapporter ska inte användas annat än för udda tävlingsformer där förprogrammerad Ruter- eller BIT-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 SBF:s hemsida. Regelverket revideras årligen och uppdaterade versionen gällande för kommande verksamhetsår publiceras den 1 september.

## Tävlingsledaren

### Kompetenskrav på tävlingsledaren

I silvertävlingar (undantaget s.k. *höst-* respektive *vårsilver*) krävs TL-licens minst *Steg 2*.

I guldävlingar krävs TL-licens minst *Steg 3*.

I de seniora SM-finalerna ska minst en (1) av de i tävlingen tjänstgörande TL inneha TL-licens minst *Steg 3 Elit*, medan eventuella övriga TL i tävlingen ska inneha TL-licens minst *Steg 3*.

Allsvenskans Elitserie och Superetta likställs med de seniora SM-finalerna, division 2 med guldtävlingar, medan lägre serier likställs med silvertävlingar.

Dispens från ovanstående kan endast beviljas av SBF:s tävlingskommitté och då endast i yttersta nödfall.

### 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 ska 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) ska 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 ska också infordra skriftliga yttranden från samtliga berörda parter med alla de argument som parterna önskar framlägga. I handlingarna ska 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), ska parterna upplysas om sin möjlighet att överklaga samt sättet härför och tiden inom vilken överklagandet ska 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 besvärsinstansen kan ådömas disciplinärt straff om denna finner besväret grundlöst. Har tävlingsledaren förfarit så, ska detta meddelas den dömande instansen.

**4.** SBF:s lagkommission är högsta instans vad avser att tolka och döma enligt gällande lagar för tävlingsbridge samt övriga bestämmelser med direkt anknytning till dessa lagar. 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, ska av denne omgående vidarebefordras till parterna. Tävlingsledaren är befriad härifrån, endast om det klart framgår att beslutet meddelats parterna direkt av den dömande instansen.

## Lagar för tävlingsbridge 2017

### Ansvarig organisations beslut

I 2017 års lagar för tävlingsbridge kan den ansvariga organisationen på flera ställen fatta egna beslut inom lagarnas ramar. Ansvarig organisation i Sverige är Svenska Bridgeförbundet (SBF).

Följande lista anger lagens nummer samt det beslut som fattats av SBF i varje enskilt fall.

#### Inledning

**Beslut:** SBF har beslutat att 2017 års lagar kommer att tillämpas från och med den 1 september 2017 fram till dess nästa WBF-revision av lagboken publiceras.

#### Lag 1B

*Den ansvariga organisationen kan kräva att kortens framsidor är symmetriska.*

**Beslut:** SBF rekommenderar detta.

#### Lag 12C2b

*När tävlingsledaren utdelar ett artificiellt korrigerat resultat, i form av drygt medel eller knappt medel i IMP-beräkning, är resultatet plus eller minus 3 IMP. Om den ansvariga organisationen godkänner det, kan tävlingsarrangören ändra detta enligt Lag 78D, 86B3, samt (d) nedan.*

**Beslut:** SBF tillåter tävlingsarrangören att ändra poängsättning enligt lag 78D, 86B3 och (d) nedan.

#### Lag 12C2d

*Den ansvariga organisationen kan bestämma hur man ska hantera situationer när en tävlande saknar resultat på ett flertal brickor i en omgång. Resultaten för brickorna kan beräknas enligt andra regler än (a) och (b) ovan.*

**Beslut:** SBF har beslutat att resultaten kan beräknas enligt andra regler än (a) och (b) ovan. Om ett par i en partävling spelat färre än 60 % av brickorna, stryks parets resultat helt från tävlingen.

Se i övrigt *Generellt regelverk*, samt regelverken för den aktuella tävlingen, t.ex. *Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap och Tävlingsbestämmelser för Allsvenskan*.

För lagtävling, se lag 86B3.

#### Lag 16B2

*När en spelare anser att en motståndare lämnat otillåten information, och att skada mycket väl kan uppstå, får spelaren tillkännage att spelaren förbehåller sig rätten att tillkalla tävlingsledaren senare. Motståndarna bör tillkalla tävlingsledaren omedelbart om de inte håller med om att otillåten information kan ha överförts.*

**Beslut:** SBF har inte bestämt eller rekommenderat något annat tillvägagångssätt.

#### Lag 18F

*Ansvariga organisationer får tillåta olika metoder för att ange buden.*

**Beslut:** Det är tillåtet att använda budlådor. Om en tävling spelas via dator, är det tillåtet att ange buden via datorns inmatningsenheter. Andra budsätt ska godkännas på förhand av SBF.

**Lag 20F1**

Lag 16 kan gälla och den ansvariga organisationen kan begära att förklaringarna görs skriftligt.

**Beslut:** SBF har utfärdat särskilda föreskrifter för spel med skärmar, se *Generellt regelverk*. SBF kan, om så behövs, kräva att skriftliga förklaringar används även vid spel utan skärmar.

**Lag 20G3**

Förutom när den ansvariga organisationen tillåter det, ska en spelare inte titta på sitt eget deklarationskort eller sina systemanteckningar under budgivningsperioden eller spelet [men se Lag 40B2(b)].

**Beslut:** Förutom under särskilda omständigheter, till exempel i en nybörjartävling eller vid obligatorisk användning av föreskrivna system eller konventioner, får en spelare inte titta på sitt eget deklarationskort eller sina systemanteckningar.

**Lag 21B1(a)**

Underlåtenhet att omedelbart alertera, när alertering krävs av den ansvariga organisationen, räknas som en felaktig förklaring.

**Beslut:** SBF har utfärdat särskilda föreskrifter för alertering, se *Generellt regelverk*.

**Lag 40A1(b)**

Alla par är skyldiga att göra sina överenskommelser tillgängliga för motståndarna. Den ansvariga organisationen bestämmer hur detta ska gå till.

**Beslut:** SBF har utfärdat exempel på deklarationskort, och beskrivit vilken information som ska ges till motståndare i tävlingar under SBF:s regler, se *Generellt regelverk*. För övriga tävlingar är den lokala tävlingsarrangören ansvarig.

**Lag 40B1(b)**

Den ansvariga organisationen får bestämma att vissa överenskommelser mellan medspelarna är särskilda överenskommelser med partner. En särskild överenskommelse är en, vars betydelse, enligt den ansvariga organisationen, inte lätt kan förstås eller förutses av en stor del av spelarna i tävlingen.

**Beslut:** SBF har utfärdat särskilda bestämmelser om vilka öppningsbud och system som är tillåtna, de s.k. prickreglerna, se *Generellt regelverk*.

**Lag 40B1(c)**

Om inte den ansvariga organisationen bestämmer annorlunda, är alla artificiella bud särskilda överenskommelser.

**Beslut:** Enligt de särskilda bestämmelserna om tillåtna bud och system är alla artificiella bud särskilda överenskommelser med partnern.

**Lag 40B2(a)(i)**

Den ansvariga organisationen har rätt att utan begränsning tillåta, förbjuda eller villkorligt tillåta alla särskilda överenskommelser.

**Beslut:** SBF tillåter tävlingsarrangören och tävlingsledaren att bestämma vilka särskilda överenskommelser som får användas vid en viss tävling.

**Lag 40B2(a)(ii)**

Den ansvariga organisationen kan föreskriva en systemdeklaration, med eller utan förklarande appendix, för att i förväg göra ett pars särskilda överenskommelser tillgängliga och för att reglera användningen av dem.

**Beslut:** SBF har utfärdat exempel på deklarationskort, och beskrivit vilken information som ska ges till motståndare i tävlingar under SBF:s regler, se *Generellt regelverk*. För övriga tävlingar är den lokala tävlingsarrangören ansvarig.

**Lag 40B2(a)(iii)**

Den ansvariga organisationen kan föreskriva alertering och andra sätt att göra ett pars metoder tillgängliga.

**Beslut:** SBF har utfärdat särskilda föreskrifter för alertering, se [Generellt regelverk](#).

**Lag 40B2(a)(iv)**

Den ansvariga organisationen kan förbjuda i förväg gjorda överenskommelser om att ett par ändrar sina metoder när ett fel av motståndarna.

**Beslut:** SBF förbjuder inte detta.

**Lag 40B2(a)(v)**

Den ansvariga organisationen kan begränsa användningen av artificiella psykiska bud.

**Beslut:** SBF gör ingen sådan begränsning, men tillåter tävlingsarrangören att begränsa användningen av artificiella psykiska bud.

**Lag 40B2(b)**

Om inte den ansvariga organisationen bestämmer något annat, får en spelare inte titta på sin egen systemdeklaration från det att budgivningsperioden börjar och fram till spelet avslutas, förutom att spelarna på den spelförande sidan får titta på sin egen systemdeklaration under förtydligandeperioden.

**Beslut:** Förutom under särskilda omständigheter, till exempel i en nybörjartävling eller vid obligatorisk användning av föreskrivna system eller konventioner, får en spelare inte titta på sitt eget deklaratonskort eller sina systemanteckningar.

**Lag 40B2(c)**

Om inte den ansvariga organisationen bestämmer annat, får en spelare titta på sina motståndares deklaratonskort:

- (i) innan budgivningen börjar,
- (ii) under förtydligandeperioden, och

(iii) under budgivningen och spelet, men bara när det är spelarens tur att bjuda eller spela, och

(iv) när en motståndare har bett om en förklaring enligt Lag 20F, om det behövs för att ge en korrekt förklaring.

**Beslut:** SBF tillåter att en spelare tar del av motståndarnas deklaratonskort både när MTH och spelaren själv står i tur att bjuda eller spela.

**Lag 40B2(d)**

Om inte den ansvariga organisationen bestämmer något annat, får en spelare under budgivningen och spelet inte använda hjälpmedel för minne, beräkningar eller teknik.

**Beslut:** SBF tillåter inga sådana hjälpmedel. För tävlingar som genomförs i nybörjarkurser eller under inläring eller träning kan tävlingsarrangören dock tillåta sådana hjälpmedel.

**Lag 41A**

När ett bud annat än pass följts av tre pass i turordning, gör motståndaren till vänster om den förmodade spelföraren det första utspelet, med bildsidan nedåt. Den ansvariga organisationen kan bestämma att det första utspelet görs med bildsidan uppåt.

**Beslut:** SBF har beslutat att det första utspelet ska göras med bildsidan nedåt.

**Lag 45A**

Alla spelare utom träkarlen, spelar ett kort genom att ta fram det från handen och lägga det med bildsidan uppåt omedelbart framför sig på bordet. Det första utspelet görs med bildsidan nedåt, om inte den ansvariga organisationen bestämmer något annat.

**Beslut:** SBF har beslutat att det första utspelet ska göras med bildsidan nedåt.

**Lag 70E2**

Den ansvariga organisationen kan bestämma en ordningsföljd (till exempel, "uppifrån och ner"), som tävlingsledaren ska anse att en färg spelas enligt, om det inte förklarades när anspråket gjordes (men den måste uppfylla alla andra krav i denna lag).

**Beslut:** SBF har inte beslutat om någon sådan ordningsföljd.

**Lag 73D3**

Den ansvariga organisationen kan föreskriva obligatoriska pauser, till exempel i den första budronden, eller efter ett hoppande bud, eller i första stick.

**Beslut:** SBF har utfärdat särskilda föreskrifter för användning av stopp-metoden, se *Generellt regelverk*.

**Lag 76A2**

Ansvariga organisationer och tävlingsarrangörer som tillåter utrustning för elektronisk överföring av spel när det pågår, kan bestämma under vilka villkor sådana sändningar kan ses och föreskriva acceptabelt uppträdande av åskådarna. (Det är förbjudet för en åskådare att kommunicera med en spelare under en omgång som den senare deltar i.)

**Beslut:** Regleras i respektive tävlings separata tävlingsbestämmelser.

**Lag 76C2**

Ansvariga organisationer och tävlingsarrangörer kan bestämma hur regelbrott orsakade av åskådare ska hanteras.

**Beslut:** För regelbrott som påverkar spelet och som orsakats av åskådare som bedöms tillhöra endera sidan, ska denna sida hållas ansvarig för åskådaren. I övriga fall ska båda sidor anses icke-felände.

**Lag 78D**

Den ansvariga organisationen kan tillåta andra poängräkningsmetoder (till exempel omvandling till vinstpoäng, VP). Tävlingsarrangören ska inför en tävling offentliggöra tävlingsvillkoren. Detta ska omfatta utförliga bestämmelser för deltagande, uträkningsmetoder, hur segrare koras, särskiljning och liknande. Villkoren får inte bryta mot lagar eller bestämmelser och ska innefatta all information från den ansvariga organisationen. Villkoren ska göras tillgängliga för de tävlande.

**Beslut:** För lagtävlingar i SBF:s regi används normalt WBF:s kontinuerliga 20–0-skala för omvandling till vinstpoäng (VP). I övriga tävlingar kan tävlingsarrangören bestämma att andra skalor används.

**Lag 80A(c)**

Den ansvariga organisationen är enligt lagarna för alla andra tävlingar eller evenemang den nationella bridgeorganisationen i det land där tävlingen äger rum.

**Beslut:** I dessa lagar är SBF ansvarig organisation.

**Lag 80B1**

Den ansvariga organisationen kan erkänna en enhet, kallad "tävlingsarrangör", som enligt lagarna och den ansvariga organisationens bestämmelser är ansvarig för att arrangera och förbereda en tävling eller ett evenemang. Tävlingsarrangörens befogenheter och skyldigheter kan delegeras men ansvaret för dess utövande behålls. Den ansvariga organisationen och tävlingsarrangören kan vara samma enhet.

**Beslut:** SBF erkänner följande enheter som tävlingsarrangörer:

- Svenska Bridgeförbundet (SBF),
- SBF:s distrikt (dfb),
- de till SBF anslutna klubbarna.

**Lag 86B3**

Den ansvariga organisationen kan bestämma något annat när det gäller brickor som bara spelats vid det ena bordet mellan samma eller flera tävlande. Resultat som delas ut får skilja sig från det som anges i B2, men om det inte finns någon reglering, dömer tävlingsledaren enligt ovan.

**Beslut:** När tävlingsledaren delar ut flera artificiella korrigerade resultat till en icke felande sida ska dessa delas ut i fallande skala; 3 IMP på första brickan, 2 IMP på andra brickan och 1 IMP på var och en av de följande brickorna upp till maximalt hälften av brickantalet i halvleken (således t.ex. maximalt åtta brickor i ett 16-brickorssegment). En felande sida får det omvända resultatet på brickan.

För att ett segment ska räknas måste minst hälften av brickorna i segmentet vara spelade och jämförbara. Är minst hälften av brickorna spelade, delas artificiella korrigerade resultat ut enligt ovan eller tilldelade korrigerade resultat, beroende på vilket som är mest fördelaktigt för en icke-felände sida, på de brickor som saknar resultat. En felande sida får det omvända resultatet. Omvandling till VP sker enligt fullt antal brickor i matchen.

Om färre än hälften av brickorna i ett segment är spelade, eller inte jämförbara, stryks segmentet. Om någon sida är icke-felände, delar tävlingsledaren ut artificiella korrigerade resultat enligt ovan på hälften av brickorna i det strukna segmentet. VP omvandling sker enligt skalan för hur många jämförbara resultat som finns i matchen. Spelas en 24-brickorsmatch i två segment (12+12) och ena segmentet stryks, delas artificiella korrigerade resultat ut på sex brickor i det strukna segmentet och VP omvandling sker efter skalan för 18 brickor.

Om färre än hälften av brickorna i ett segment är spelade, eller inte jämförbara, och båda sidorna är felände, stryks segmentet i sin helhet och VP omvandling sker efter det totala antalet spelade brickor i de övriga segmenten. Inga korrigerade

resultat delas ut. Tävlingsledaren får utöver detta bestraffa de felände enligt Lag 90.

Vid matcher som bara består av ett (1) segment och hela detta segment stryks, får en icke-felände sida 12 VP och en felände sida 8 VP. Inga korrigerade resultat delas ut. Tävlingsarrangören kan besluta om andra utdelningar av VP.

Vid användande av andra VP-skolor än WBF:s 20–0-skala bestämmer arrangören själv vilka VP-antal som i den skalan motsvarar 12 respektive 8 ovan.

**LAG 93C1**

Den ansvariga organisationen kan inrätta tillvägagångssätt för fortsatta överklaganden när föregående möjligheter uttömts.

**Beslut:** Domslut kan överklagas till SBF lagkommission, med undantag för de tävlingar där SBF har bestämt annorlunda.

**Lag 93C3(b)**

Om det meddelas i god tid, kan den ansvariga organisationen tillåta sig att ändra på tillvägagångssättet vid överklaganden så som det beskrivs i lagarna.

**Beslut:** SBF ansvarar för alla ändringar av tillvägagångssätt vid överklaganden.

# 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 inte vid individuell tävling).

Det är paret 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 ska tävlingsledaren inte utan synnerliga skäl döma till förmån för det par som brustit i deklARATIONSPLIKTEN. För deklARATIONEN bör om möjligt av SBF utarbetade formulär användas.

Instruktioner för hur deklARATIONSKORT ska fyllas i, finns på SBF:s hemsida:

<https://www.svenskbridge.se/tk/regler-%C3%B6vrigt>

## Språk

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

## 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, ska 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 angetts.

Datorproducerade givar är tillåtna.

## Budlådor

Spelarna är skyldiga att använda budlådor, där tävlingsarrangören så bestämmer. Det ingår dock i tävlingsledarens 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 rad av bud ska 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 getts 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 ska 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 ska vara förorsakad enbart av att spelaren genom missgrepp tagit fram ett inte 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.

En spelare anses ha passat om denne tar ned sina budkort i avsikt att passa.

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 tävlingsledarens direktiv. Att inte göra så är att betrakta som en förseelse som bestraffas (*Lag 90B8*). Dock ska 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 ska användas i alla tävlingar, där mästarpoäng i någon form 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.

#### **Hur alertmetoden används**

SBF har utfärdat regler för vilka bud som ska alerteras och hur proceduren vid alertering ska gå till – se rubrik *Alerteringsregler* (sid. 37–41)

Underlåtenhet att alertera alerteringspliktiga bud kan medföra att Lag 16, 21 och 40 blir tillämpliga.

### **Stopp-metoden**

#### **När Stopp-metoden används**

Stoppmetoden ska användas i alla tävlingar där mästarpoäng i någon form 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.



### 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, ska han antingen lägga fram en s.k. STOP-lapp från sin budlåda eller säga ordet ”stopp”. Därefter ska han avge sitt bud. Näste spelare ska 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 inte 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 gett 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

Tanken bakom rankingpoängssystemet är att det bättre ska försöka spegla spelarens resultat i närtid än vad mästarpoäng – vilka ackumuleras utan någon form av devalvering – gör. Rankingpoäng används bl.a. som en av flera faktorer vid seedning av vissa startfält, t.ex. semifinalen i SM Par Open.

Rankingpoäng (rp) erhålls endast i guld- och silvertävlingar. Alla spelarens resultat i sådana tävlingar räknas in, men utifrån speciella regler:

- de senaste 12 månadernas rankingpoäng har fullt värde;
- rankingpoäng inspelade månaderna 13-24 devalveras och behåller 2/3 av sitt ursprungliga värde;
- rankingpoäng inspelade månaderna 25-36 devalveras och behåller 1/3 av sitt ursprungliga värde;
- rankingpoäng äldre 36 månader stryks.

1 silverpoäng motsvarar 1 rp och 1 guldpoäng motsvarar 15 rp.

### Undantag

- Bonuspoäng i t.ex. Allsvenskan, DM- och SM-finaler ger inte rankingpoäng.
- Höst- och vårsilvertävlingar ger inte rankingpoäng.
- I SM Par Open Final ger varje guldpoäng 9 rp.

### Rapportering

Ranking rapporteras automatiskt vid rapportering av tävling i BIT.

Vid manuella rapporter måste rankingpoäng skrivas in på avsedd plats manuellt i Ruter-formuläret.

# 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 *2017 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 parfymade produkter

Att ha ett vårdat yttre är en fråga om respekt gentemot övriga medtävlare.

Tänk också på att röklukt liksom användning av parfymade produkter kan vara till stort besvär för allergiker.

Rökning är inte tillåten i spellokalen.

## Att anlända sjuk till tävling

Att anlända till en tävling medveten om att man utgör, eller kan utgöra smittrisk, kan leda till att man nekas delta i tävlingen och att man avvisas från spellokalen. I allvarigare fall, t.ex. i strid med gällande riktlinjer från Folkhälsomyndigheten, kan det även leda till att man anmäls till disciplinnämnden. Det gäller såväl spelare som funktionärer och åskådare; för åskådare om denne är ansluten till SBF.

## Husdjur

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

## Mobiltelefoner

### Allmänt

Mobiltelefoner utgör ett störmoment för övriga tävlande. Därför råder mobiltelefonförbud i SBF:s tävlingar och gäller såväl tävlande som åskådare. Förbudet innebär att mobiltelefon som medtas till tävlingslokalen antingen ska vara helt avstängd eller satt i s.k. flygplansläge.

### Spelare

Spelare som ertappas med mobiltelefon som inte uppfyller vad som föreskrivs under *Allmänt* ovan, oavsett om den ringer eller inte, bestraffar sitt lag med 2 VP i lagspel (6 IMP i knock out-matcher), för varje tillfälle. I partävling är motsvarande bestraffning 50 % av toppen på en bricka.

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

### Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller inte, 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 spellokal. 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 spellokalen av spelare eller åskådare ska 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 ska avvisa spelare eller åskådare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel från spellokalen. TL ska anmäla spelare som avvisats eller överträtt dessa bestämmelser till disciplinnämnden.

## Tävlingsledaren

Tävlingsledaren ska se till att bridgens lagar, regelverk 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 tillkallas, gör det utan att genera 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 avbryter tävlingen erhåller 0 % på de resterande brickorna. Par som får frirond, på grund av att ett par avbryter tävlingen, får i resterande del av tävlingen det bästa av 60 % och egen procent. I Ruter matas detta in som M+.

## 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 upprepad 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.

## Procedurbestrafning

När TL delar ut procedurbestrafning, annan än vad som föreskrivs på andra ställen i detta dokument, är standardbestrafningen 25 % av toppen på en bricka. Bestrafningen kan ökas vid upprepad, eller grova, förseelse i samma tävling.

## 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 ska 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 ska 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 Nords 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 upprepad 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 inte 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, ska 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 ska 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 ska göras och meddela regler härför

### Särskiljning med topscore

När det fastställts att särskiljning ska göras, räknas varje gemensam bricka som de berörda paren spelat på samma ledd, oavsett om paren spelat i samma eller skilda grupper.

På varje bricka som spelats av två eller flera av de par som ska 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 erhålls 1 poäng.

*Exempel:* Om tre par slutat på samma poäng och spelat samma bricka på samma ledd, erhåller de 4, 2 och 0 särskilningspoäng, 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 särskilningspoäng.

Det par som sålunda erhåller de flesta poängen vinner särskilningen. Vid lika poäng kan lottning tillämpas om särskilningen 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 ronden en trettondedel 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*). 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 ska 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 vartdera 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 ska fortsätta i återstående omgångar (eller etapper). I sådana fall ska 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 resultaten 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 getts 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 ska kunna genomföras. Om detta medför diskvalificering av någon spelare, ska denne meddelas härom, samtidigt som spelarbytet görs.

### Överklaganden till jury

Överklagande av tävlingsledarens domslut måste meddelas tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att rondan under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att rondan/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att rondan/omgången avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.

Jury 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.

Ett överklagande som av juryn bedöms vara obefogat, kan medföra upp till maximalt 50 % av toppen på en bricka i avdrag för det överklagande paret i partävling.

### Överklaganden till lagkommissionen (LK)

Överklagande av juryns domslut måste:

- måste meddelas tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att denne meddelat juryns utslag,
- göras skriftligt på därför avsett formulär som fylls i av tävlingsledaren.

Ett överklagande som av LK bedöms vara obefogat, kan medföra upp till maximalt 50 % av toppen på en bricka i avdrag för det överklagande paret i partävling.



# Generella regler för lagtävling

## Speltid, antal brickor m.m.

Varje match omfattar det antal brickor som fastställs i de för den aktuella tävlingen separata tävlingsbestämmelserna.

Med maskingivna brickor är den normala speltiden vid spel utan skärmar ca 7½ minut per bricka (med skärmar ca 8½ minut per bricka); den totala tiden för en halvlek/ett segment avrundad uppåt till närmaste femtal minuter. Om givarna ska ges manuellt vid bordet ska ytterligare fem minuter läggas till den totala speltiden för halvleken/segmentet.

## Användande av fler spelare än tillåtet

Om fler än två spelare byts ut mellan två konsekutiva segment i samma match, räknas matchen automatiskt som förlorad för det felande laget, som då erhåller 0 VP i matchen. Det icke-felände laget erhåller det bästa av:

1. resultatet efter första halvlek, utifrån VP-skalan för dess antal brickor.
2. 12.00 VP,
3. sitt eget snitt i övriga matcher (beräknas efter seriens slut),
4. vad övriga motståndare i genomsnitt fått mot det felande laget,

## Förtydligande

Om båda lagen i en match använt sig av fler spelare än tillåtet anses båda lagen felände och erhåller därmed 0 VP i matchen.

## 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, ska 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.

## Procedurbestrafning

När TL delar ut procedurbestrafning, annan än vad som föreskrivs på andra ställen i detta dokument, är standardbestrafningen 1 VP i lagtävling, 3 IMP i cupmatch. Bestrafningen kan ökas vid upprepade, eller grova, förseelse i samma tävling.

## 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 ska 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, ska detta bedömas som förlust på WO.

## Otillåten reserv

I match där laget använt sig av otillåten reserv i minst en av dess halvlekar, bedöms laget ha förlorat matchen och erhåller 0 VP i denna. Det icke-felande laget erhåller det bästa av de fyra alternativen:

- det spelade resultatet i matchen,
- 12.00 VP,
- eget genomsnitt VP i övriga matcher i serien (beräknas efter dess slut),
- genomsnittet VP övriga lag fått i sina matcher i serien mot det felande laget (beräknas efter seriens slut).

För övrigt, se respektive tävlings separata tävlingsbestämmelser.

### Definition av otillåten spelare

Definition av *otillåten spelare* framgår av respektive tävlings separata tävlingsbestämmelser.

### Mästarpoäng när otillåten spelare använts

Mästarpoäng kan aldrig utdelas till lag för den/de match(er) i vilken/vilka de deltagit med otillåten spelare. Deras motståndarlag får dock sina mästarpoäng ifall detta vinner matchen eller spelar oavgjort.

## Walk Over (W.O.)

Walk over kan utdömas när det ena laget inte 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 (med imp 15-0),
  3. snittet av vad de lag som mött A, har 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, har fått i dessa möten – beräknas efter seriens slut.

Inga mästarpoäng delas ut i matcher vunna på w.o.

### Walk over i flera ronder i samma serie

Då ett och samma lag lämnar walk over i flera ronder i samma serie, kan laget bli föremål för uteslutning ur serien. Ett lag utesluts ifall det lämnar w.o. i 25 % eller fler av de ronder som den aktuella serien omfattar. Samtliga lagets resultat stryks och serien räknas om som om laget aldrig deltagit i den. Mästarpoäng i spelade matcher delas dock ut utifrån resultatet i dessa.

### Force majeure

Huvudprincipen är att *force majeure* alltid ska tillämpas ytterst restriktivt och endast för sådant som man inte skäligen kunde förväntas ha räknat med eller tagit i beaktande.

### 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, särskiljs enligt nedan, undantaget Gröna Hissen-tävlingar, om inget annat framgår av för tävlingen separata tävlingsbestämmelser:

1. VP
2. Inbördes möte
3. Kvotmetoden

Kvotmetoden innebär att lagets vunna IMP divideras med lagets förlorade IMP, och högsta kvot placeras främst.

Ovanstående metoder tillämpas vid särskiljning mellan två eller flera tävlande. I tävlingsformer, där ett möte ovillkorligen ska ge en senare 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 inte uppnås; omspel av matchen. Såväl förlängning (då alltså tidigare siffror medräknas) som omspel kan förläggas till en senare tidpunkt.

### Särskiljning i Gröna Hissen-tävlingar sker enligt:

1. VP
2. "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 högst 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.

### 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.

## Avrundning vid domslut som ger fraktioner av IMP

När tävlingsledaren avger ett domslut som medför att resultatet på brickan inte blir ett heltal antal imp för den tävlande, ska avrundning till närmaste heltal ske matematiskt korrekt. Om, för en tävlande, flera sådana brickor förekommer i matchen, ska totalsumman imp avrundas matematiskt korrekt, inte dessa enskilda brickor var för sig.

### Exempel 1:

*I en match resulterar, efter domslut av TL, en bricka i att N-S:s lag vinner 3.2 imp på brickan. Om detta är den enda brickan i matchen där fraktioner av imp förekommer för N-S:s lag, resulterar den i 3 imps brickvinst för laget.*

### Exempel 2:

*I en match resulterar, efter domslut av TL, en bricka i att N-S:s lag vinner 3.2 imp på brickan, en annan bricka i 4.4 imps vinst på brickan. Totalt vinner N-S:s lag 7.6 imp på de båda brickorna, vilket avrundas till 8.*

## 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, ska 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's 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-felände sidan vid det första bordet uppnått ett resultat över medel, utdela korrigerad poäng, varvid han tillgodoräknar den icke-felände 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 motståndares hand, 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 omspelad under innevarande speltillfälle. Om så av speciella omständigheter \*) inte är genomförbart, gäller det resultat som åstadkommit i den korrekt spelade halvleken/segmentet. I sådana fall omvandlas IMP-resultatet till VP utifrån skalan för det antal brickor som spelats korrekt.

*\* Till speciella omständigheter räknas bl.a. 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 i matchen 8.00 VP vid 20-0-skalan; 12 VP vid 25-0-skalan. Under dessa omständigheter utdelas inga mästarpoäng i matchen.

I det fall matchen omfattar två eller fler segment och lagen suttit på samma ledd under ett (1) av segmenten, räknas det sammanlagda resultatet på övriga segment (utifrån VP-skalan för det antal brickor på vilka det finns jämförelse), varefter båda lagen får 1 VP:s avdrag vardera.

Sitter lagen på samma ledd i fler segment än ett (1), anses matchen vara förlorad på walk over för båda lagen, varvid båda erhåller 0 VP i matchen. I sådant fall utdelas inga mästarpoäng.

### Spel med färre antal brickor

När tävlingsledaren bestämmer att en match ska spelas med ett färre antal brickor än vad aktuella tävlingsbestämmelser för tävlingen föreskriver, ska VP-skalan för det antal brickor som spelats i matchen användas.

*Exempel: En match ska enligt tävlingsbestämmelserna för tävlingen omfatta 24 brickor, men av något skäl är endast 22 resultat jämförbara. Om TL beslutar att matchen därmed omfattar endast 22 brickor, ska VP-skalan för 22 brickor, inte 24, användas.*

### 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 inte får överskridas.

### Bestämmande av vem som spelar i laget

Ett lag avgör självt vilka av medlemmarna som ska spela i en viss rond och i vilka parkonstellationer. Med undantag för byten i halvtid/segment, 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, ska 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, ska 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:

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

- förhindra olämpligt uppträdande av någon medlem i laget,
- 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 så inte skett, är det rum slutet där hemmalaget sitter Öst-Väst.

### 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.

### Efter rondens slut

Även sedan rondens avslutats vid ett av matchens bord, får ingen spelare vid detta bord ta emot 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).

## Rätt att begära domslut

### Generellt

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

### Vid matcher som spelas utan tävlingsledare

I de fall match spelas utan tävlingsledare fysiskt närvarande, eller tillgänglig per telefon, går rätten att begära ett domslut av tävlingsledaren ut 30 minuter efter det att matchen är färdigspelad. I de fall ett lag begär domslut inom stipulerad tidsram, måste de även informera sina motståndare om att begäran lämnats in.

Ett påpekande om att man önskar domslut, likställs med att ha begärt domslut, varvid tävlingsledare i sådana fall kan kontaktas senare, men inom rimlig tid, än 30 min efter färdigspelad match.

## 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 rondens under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att rondens/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.

Ett överklagande som av juryn bedöms vara obefogat, kan medföra upp till maximalt 2 VP avdrag för det överklagande laget.

### Överklaganden till lagkommissionen (LK) eller till Reviewer

Överklagande av juryns domslut måste:

- måste meddelas tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att denne meddelat juryns utslag,
- göras skriftligt på därför avsett formulär som fylls i av tävlingsledaren.

tt överklagande som av LK (eller då så är tillämpligt: av *Reviewer*) bedöms vara obefogat, kan medföra upp till maximalt 2 VP avdrag för det överklagande laget.

### Bestraffning

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

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

## Regler för spel med skärmar

### Generellt

Nord och Öst sitter på samma sida om skärmen, likaledes Syd och Väst.

Nord ansvarar för att på släden lägga upp den bricka som ska spelas, varefter luckan stängs och förblir stängd under hela budgivningen. Spelarna tar ut sina kort och släden skjuts därefter över till den sida där given sitter.

### Budlådor och avgivande av bud

Budgivningen sker med budlådor. Varje spelare avger sitt bud genom att lägga aktuellt bud i det utrymme på släden som är avsett för budkort. Budet får endast vara synligt på spelarens egen sida om skärmen fram till dess att släden skjuts över på den andra sidan.

En spelares första bud ska läggas så att den snuddar den vänstra delen av slädens utrymme för spelarens bud. Därefter ska varje följande bud läggas så att alla avgivna bud syns, och ligga i en rät linje, från vänster till höger och med lika avstånd mellan alla bud.

Spelarna ska avge sina bud så tyst som möjligt.

Ett bud anses avgivet när det är placerat på släden i utrymmet för spelarens budkort och har släppts. En spelare som tar bort ett eller flera bud i ett uppenbart syfte att passa, ska anses ha passat.

När de två spelarna på en sida av skärmen har avgivit sina bud skjuts släden över till den andra sidan; detta ska endast göras av Nord eller Syd (beroende på vilken sida om skärmen som det senaste budet avgavs) och så att alla bud endast är synliga på den andra sidan av skärmen. Förfarandet upprepas till dess att budgivningen avslutats.

Båda sidor är ansvariga för att alla avgivna bud syns på den egna sidan av skärmen.

Det anses lämpligt att slumpmässigt variera tempot för när man skjuter över släden till den andra sidan.

### **Efter avslutad budgivning**

Efter det att alla fyra spelare haft tillfälle att få överblick över hela budgivningen (motsvarande rätten att få budgivningen upprepad) ska samtliga spelare lägga tillbaka sina budkort i sin budlåda.

Därefter ska antingen den kommande spelföraren eller den kommande träkarlen ta bort släden och sedan placera brickan mitt på bordet i rätt riktning, där den ska förbli under resten av spelet.

Det första utspelet ska göras innan skärmluckan öppnas, och endast spelföraren eller träkarlen får öppna luckan, alternativt be om att luckan ska öppnas.

Efter det att första utspelskortet är lagt synligt på bordet ska skärmluckan öppnas så att alla fyra spelare kan se träkarlens kort och de kort som spelas i varje stick. Om en motspelare exponerar ett kort, men spelföraren inte ser det p.g.a. skärmen, får träkarlen fästa spelförarens uppmärksamhet på detta.

Efter avslutat spel av brickan ska släden läggas tillbaka mitt på bordet.

### **Alerteringar och frågor om samt förklaringar av bud**

En spelare som avger ett alerteringspliktigt bud måste alertera sin skärmkamrat. Spelarens partner måste i sin tur alertera budet när släden skjutits över på dennes sida om skärmen.

Alert görs genom att alertkortet, som finns i budlådan, placeras tydligt så att motståndaren ser det. Det är den alerterande spelarens ansvar att försäkra sig om att dennes skärmkamrat har uppfattat alerten. Det är lämpligt att skärm-

kamraten på något sätt bekräftar att alerten uppfattats.

Alerter ska göras enligt det vid varje tid gällande regelverket för alerter i SBF. Observera, att även alerteringspliktiga bud fr.o.m. 4♣ ska alerteras vid spel med skärmar.

Varje spelare kan vid varje tidpunkt under budgivningen ställa en fråga skriftligt till sin skärmkamrat. Skärmkamraten ska ge en fullständig förklaring av budet, likaledes skriftligt.

Information ska, från budgivningens inledning till dess brickan spelats färdigt, endast emottas från skärmkamraten. Frågor under spelet ska ställas, och svar ges, skriftligt med skärmluckan stängd. Skärmluckan öppnas igen när frågan besvarats.

### **Korrigeringar vid spel med skärmar**

- a) För en felaktighet som inte upptäckts förrän släden skjutits över till andra sidan, gäller de normala lagparagraferna, med följande undantag:
  - i) ett otillåtet bud – se Lag 35 – måste rättas till;
  - ii) om en spelare bryter mot lagen och felaktigheten inte upptäcks förrän släden, av skärmkamraten oavsiktligt, har skjutits över till andra sidan (i annat fall kan Lag 72C gälla), anses skärmkamraten ha godkänt felaktigheten å sitt pars vägnar, i de fall där lagarna tillåter MTV att godkänna.
- b) Om felaktigheten upptäcks innan släden skjutits över till andra sidan, ska den felande eller dennes skärmkamrat tillkalla TL. Regelstridiga bud får inte godkännas, de rättas till utan ytterligare korrigerings, men se (a)(ii) ovan. Alla andra felaktigheter måste rättas till och där TL ska säkerställa att endast regelrätt budgivning får finnas

- på släden innan den skjuts över till andra sidan. Ingen av spelarna på andra sidan skärmen får informeras om vad som inträffat, såvida inte tillämpningen av någon lag föreskriver det.
- c) Skärmkamrat ska försöka förhindra ett utspel utom tur. Ett utspel utom tur ska tas tillbaka utan ytterligare korrigerings, förutsatt att skärmluckan inte öppnats.
- I annat fall:
- i) När skärmluckan öppnats utan något fel begånget av den spelförande sidan (och den andre försvarsspelaren inte spelat ut med bildsidan uppåt), gäller lag 54.
  - ii) När skärmluckan öppnats av den spelförande sidan är utspelet accepterat. Den förmodade spelföraren blir den faktiska spelföraren (se Lag 54B1 och Lag 54B2). Lag 72C kan gälla.
  - iii) När båda motspelarna spelat ut med bildsidan uppåt, blir det inkorrekt utspelade kortet ett stort straffkort.
  - iv) För ett visat kort av den spelförande sidan, se Lag 48.
- d) Om en spelare använder mer än normal tid för att avge sitt bud, är det inte ett regelbrott om den spelaren uppmärksammar tempovariationen. Skärmkameran får dock inte göra det.
- e) Om en spelare på den sida av skärmen som tar emot släden, anser att det förelegat en tempovariation på andra sidan och att det därmed kan finnas otillåten upplysning ska, i enlighet med Lag 16B2, TL tillkallas. Detta kan göras när som helst innan första utspel är gjort och skärmluckan öppnats.
- f) Att inte ha agerat som beskrivits i (e) ovan kan påverka TL att övertygas om att det är partnern som uppmärksammat tempovariationen. TL kan då döma att ingen märkbar tempovariation har skett och därmed ingen otillåten upplysning finns. En fördröjning på upp till 20 sekunder för att skjuta över släden anses inte vara signifikativ.
- g) Emellertid, om spelarna inte slumpvis varierat tempot i budgivning – så som rekommenderas i sista stycket under rubriken *Budlådor och avgivande av bud* – kan även en fördröjning kortare än 20 sekunder komma att anses som signifikativ.

# 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.

SBF:s simultantävlingar räknas till kategorin bronstävlingar.

## Silver- och guldtävlingar

I Allsvenskan (samtliga divisioner), silvertävlingar samt guldtävlingar får den som duplicerat brickorna inte delta i tävlingen. Arrangören ansvarar också för sekretessen beträffande såväl förvaring av fysiska brickor till sådan tävling samt dess givsamlingar i pappersformat och i elektroniskt format. Således får inte givfiler finnas åtkomliga i dator som deltagare i den aktuella tävlingen kan ha tillgång till.

För övriga silvertävlingar, t.ex. *Höstsilver/Vårsilver* och lokala lagserier gäller reglerna för bronstävling.

# Alerteringsregler

SBF har utfärdat regler för vilka bud som ska alerteras och hur proceduren vid alertering ska gå till. Underlåtenhet att alertera alerteringspliktiga bud kan medföra att Lag 16, 21 och 40 blir tillämpliga.

## Definitioner

Observera att definitioner hänvisar till *systemmässiga* överenskommelser; antingen uttalade eller sådana som uppstått genom erfarenhet inom paret.

## Fördelning

### Balanserad hand

Någon av fördelningarna 4333, 4432 eller 5332.

### Semibalanserad hand

Någon av fördelningarna 5422, 6322 eller 7222.

### Obalanserad hand

Hand med minst en singel eller renons.

## Övrigt

### Starkt öppningsbud

Öppningsbud som visar minst 16 hp, eventuellt 1-2 hp färre med god spelstyrka.

### Naturligt bud

- *Bud i sang* som föreslår att spela utan trumf.
- *Bud i färg* som föreslår att spela med den färgen som trumf.
- *Pass* som visar ovilja att, för tillfället, delta i budgivningen.

### Artificiellt kontraktsbud

Ett kontraktsbud som innehåller information utöver önskan att spela kontrakt i den bjudna benämningen – färg eller sang – (när denna information inte är självklar för spelare i allmänhet).

### Artificiellt pass

- Ett pass som lovar mer än en viss styrka.
- Ett pass som lovar eller förnekar värden i någon annan färg än den senast bjudna.

### Särskild dubbling

Dubbling som visar något särskilt, d.v.s.:

- inte uppmanar partnern till bud (= upplysningsdubbling);
- inte är förslag till att spela kontraktet dubblat (= straffdubbling);
- inte visar styrka generellt (= styrkedubbling) eller värden alternativt önskan om utspel i den dubblade färgen.

Tre exempel på *särskild dubbling*:

- visar/förnekar minst 4 kort i annan färg;
- ovilja att få utspel i den dubblade färgen;
- stöddubbling.

### Särskild redubbling

Motsvarighet till *särskild dubbling*.

### Prealert

Prealert innebär att man vid bordet kortfattat redogör för de stora dragen i sina metoder innan rondan/tävlingsomgången startar.

## Regler för alertering

Reglerna bortser helt från vilka system som är tillåtna i den aktuella tävlingen, och hänvisar till budens systemenliga innebörd (genom uttalad överenskommelse eller erfarenhet inom paret).

### **Hjälpssamhet**

Fokus ligger på *hjälpssamhet*.

I tillägg till alerteringspliktiga bud (se rubrik *Alerteringspliktiga bud*) uppmuntras spelare alertera sådana bud vars betydelse, eller bibetydelse, motståndarna möjligen inte kan förstå – förutom de som enligt alerteringsregelverket uttryckligen inte ska alerteras. Sådana alerter ska inte leda till poängkorrigering/-bestraffning.

### **Procedur**

- Partnern till den som avgett ett alerteringspliktigt bud tar upp det blå *Alert*-kortet ur budlådan och markerar tydligt för motståndarna med denna. ”Knack i bordet”, som alerteringsmetod, ska undvikas om *Alert*-kort finns tillgängligt.
- Det är den alerterandes skyldighet att tillse att båda motståndarna uppfattar alerten.
- Endast de dubblingar eller redubblingar som är *särskilda* ska alerteras.
- Bud fr.o.m. 4♣ ska inte alerteras.
  - Undantag: vid spel med skärmar – se *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*, där det bl.a. stipuleras även att alerteringspliktiga bud fr.o.m. 4♣ ska alerteras.

### **Prealert**

Prealert har som syfte att uppmärksamma motståndare på huvuddragen i parets metoder, särskilt för att underlätta diskussion om försvarsmetoder innan korten tagits ur brickan.

Prealerten ska vara kortfattad, och fråntar inte par skyldigheten att studera motståndarnas deklaration eller skyldigheten att alertera bud enligt gällande regelverk.

Att vid ett enstaka tillfälle glömma bort att prealertera (eller glömma någon detalj i denna) ska normalt sett inte leda till poängkorrigering/-bestraffning.

Vid början av varje rond ska paret redogöra för:

- Grundsystem. T.ex.:
  - Naturligt med 4-kortsöppningar.
  - 5533.
  - 5542 (där 1♣ är okrav). Spelas överföringssvar på 1♣, ska det nämnas.
  - Stark klöver/ruter.
  - Dubbeltydig klöver (där 1♣ är krav, antingen balanserad eller stark).
- Styrka för naturlig 1NT-öppning som kan vara svagare än 14 hp.
- Öppningsbud 1 trick i färg som kan vara svagare än 10 hp.
- Icke-starka 2-öppningar som är artificiella, t.ex. *Multi 2♦*. (Det räcker att exempelvis säga: "Kolla på våra 2-öppningar.")
- Eventuell annan information man bedömer som hjälpsamt att fästa motståndarnas uppmärksamhet på.

### Alerteringspliktiga bud

Huvudregel är att artificiella bud ska alerteras.

- Bud i ny färg som kan innehålla färre än fyra kort (dock ej "3+korts lågfärg"; se *Undantag* nedan).
- Öppningsbud 1NT/2NT eller inkliv 1NT som visar (eller kan innehålla) en obalanserad hand.
- Artificiella pass, särskilda dubblingar och särskilda redubblingar.
- Svartsbudet 1NT – på ett naturligt öppningsbud – som är krav.
- Svartsbudet 1NT – på ett naturligt öppningsbud 1 i högfärg – som kan innehålla vissa händer med stöd i öppningsfärgen.

Därutöver ska naturliga bud med särskild bibetydelse alerteras:

- Öppningsbud 1 trick i färg som kan vara avgivet på 4-kortsfärg med en längre sidofärg. Öppningshandens återbud i denna (eventuellt) längre sidofärg ska också alerteras.
- 1NT-öppning som kan vara svagare än 14 hp.
- Öppningsbud 1 trick i färg som visar eller förnekar en balanserad hand.
- På öppningsbud 1 trick i färg: ett svartsbud i ny färg under utgång som är okrav
  - även om motståndarna bjudit annat än pass;
  - utom av förhandspassad hand.
- På öppningsbud i färg: svarshandens höjning av visad färg som är krav.
- Höjning till tretricksnivån, av partners öppning 1 i färg, om denna kan vara svagare än 7 hp.

### Undantag

Förutom *naturliga bud* (om ej nämnda under *Alerteringspliktiga bud*), ska följande inte alerteras:

- Bud på lägsta nivå i tidigare av paret ej visad lågfärg som kan avges på 3-kortsfärg.
- Svartsbudet 2♣ på 1NT och 3♣ på 2NT (förutsatt att sangbudet är naturligt), som frågar efter högfärg.
  - Efter dessa klöverbud: återbudet 2♦ respektive 3♦ som förnekar 4-korts eller längre högfärg.

## Exempelsamling till alerteringsregler

Alerteringsplikt (eller inte) i tabellen nedan, gäller endast det senast avgivna budet i serien. Bud inom parentes avser motståndarnas bud.

Bud	Betydelse	Alert	Kommentar
1 ♣	16+ de flesta händer (stark klöver) Minst 2 kort i 5542-system 11–13 balanserad eller 18+ alla fördelningar Minst 4 kort Minst 3 kort i 5533-system	Ja Ja Ja Nej Nej	
1 ♣ – (pass/D) – 1 ♦	Visar hjärter Naturligt, men förnekar högfärg om 6–9 hp	Ja Nej	
1 ♣ – (pass/D) – 2 ♣	10+ hp, stöd, rondkrav 6–9 hp, stöd	Ja Nej	
1 ♦	4+, förnekar balanserad hand 1+, ”slaskruter” Minst 4 kort	Ja Ja Nej	
1 ♦ – (1 ♥) – D	Minst/exakt/har ej ... 4-korts ♠ UD/Negativ D	Ja Nej	Särskild dubbling
1 ♥	11–16, 4+♥, kan innehålla längre sidofärg	Ja	
1 ♣ – 1 ♥; 1 ♠	(1 ♣: naturligt) Kan avgas på minst 5-korts ♠ och kortare ♣ Kan vara en balanserad hand med 4-korts ♠ Förnekar en balanserad hand, visar 5-korts ♣	Ja Nej Nej	
1 ♣ – 1 ♥; 1 NT	Balanserad hand som kan innehålla 4-korts ♠ Balanserad hand, förnekar 4-korts ♠	Nej Nej	
1 ♥ – 1 ♠; 2 ♣	Till nöds 3-korts ♣	Nej	
1 ♥ – 1 ♠; 3 ♣	Naturligt utgångskrav Naturligt okrav med 5–5	Nej Nej	
1 ♥ – 4 ♣	Splinter (trumfstöd, singel/renons i klöver)	Nej	Bud fr.o.m. 4 ♣: ej alert
1 ♠ – 1 NT; 2 ♣	”Häxan”; naturligt eller de flesta händer 17+ hp	Ja	
1 NT	12–14 15–17, kan innehålla 4441-fördelning 15–17, kan innehålla 5-korts högfärg	Ja Ja Nej	Kan vara svagare än 14 hp Obalanserad hand
1 NT – 2 ♣	Frågar efter minst fyorkorts högfärg	Nej	
1 NT – 2 ♣; 2 ♦	Förnekar minst fyorkorts högfärg	Nej	
2 ♥	Svag 2-öppning (i princip enfärgad)	Nej	
2 ♥	Stark naturlig 2-öppning	Nej	
2 ♥	Svag hand med 5+♥ plus en sidofärg	Ja	

Bud	Betydelse	Alert	Kommentar
(1 ♣) – D	(1 ♣: 17 +) Minst 4 kort i båda högfärgerna Minst 4 kort i ♣ & ♠ eller i ♦ & ♥ Visar egen stark hand, 17+	Ja Ja Nej	
(1 ♦) – 1 ♥ – (2 ♣) – Pass; (3 ♣) – Pass – (3 ♥) – Pass – D – D	Vill gärna ha hjärterutspel Vill inte gärna ha hjärterutspel Vill gärna ha hjärterutspel	Ja Ja Nej	
4 ♣	Stark spärr i hjärter	Nej	Bud fr.o.m. 4 ♣: ej alert
(1 ♣) – Pass – (1 ♥) – 1 ♠; (D)	Visar 3-stöd i hjärter (stöddubbling) Upplysningsdubbling Straffdubbling	Ja Nej Nej	
1NT – (D) – Pass	Begär att öppningshanden redubblar Förslag att spela, ej krav	Ja Nej	
1NT – (D) – RD	Begär att öppningshanden bjuder 2 ♣ "SOS"-redubbling ("flykt") Förslag att spela, ej krav	Ja Nej Nej	



# Regler för öppningsbud och deklARATIONER

Skapade 2006 av Daniel Auby

Definitioner som nämns i kapitlet *Regler för öppningsbud och deklARATIONER* gäller för detta och är inte nödvändigtvis liktydiga med definitioner i andra delar av *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

En kortare sammanfattning av regelverket finns på:

[http://www.svenskbridge.se/sites/default/files/official\\_documents/systemregler\\_sammanfattning.pdf](http://www.svenskbridge.se/sites/default/files/official_documents/systemregler_sammanfattning.pdf)

## 1. Vilka tävlingar reglerna omfattar

---

Dessa regler gäller endast för silver- och guldtävlingar.

Arrangör av brons tävling 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.)

<b>Poäng</b>	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt = 1 Renons = 3, singleton = 2, dubbelton = 1 Honnörspoäng och fördelningspoäng ihop
<b>Starkt</b>	Alltid minst 15 <i>hp</i> eller kompenserande fördelning så att det är minst 18 <i>hfp</i> .	
<b>Svagt</b>	Är svagare än 8 hp eller kan vara det (t.ex. 0-7 eller 7-12).	
<b>Öppningsbud</b>	Första färgbud, sangbud eller <i>starkt</i> pass (se 4.3) som avges i budgivningen.	
<b>Balanserad</b>	Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2.	
<b>Semibalanserad</b>	Fördelningarna 5-4-2-2, 6-3-2-2 och 7-2-2-2.	
<b>Obalanserad</b>	Annan fördelning, dvs en fördelning med minst en singel eller renons.	
<b>Naturliga bud</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bud i <u>färg</u> som visar minst 4 kort i färgen</li> <li>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"> <li>har viss styrka, och/eller</li> <li>har minst fyra kort i en specificerad färg och i övrigt är <i>balanserad</i></li> </ol> </li> </ol> <p>För närmare förklaring av denna definition se 4.7.</p>	
<b>Onaturliga bud</b>	Bud som inte är <i>naturliga</i> .	
<b>Pekarbud</b>	Pekarbudet är en del av de onaturliga buden. Det finns två typer (se även 4.5):	
<i>Färgpekare</i>	Bud i sang/färg som lovar minst fyra kort i en specificerad färg (t.ex: 3♣ = spärr i ♦).	
<i>Balanspekare</i>	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.

<b>Allmänt</b>	<p>Arrangör <u>måste</u> välja nivå för tävlingen. Om nivå D väljs <u>måste</u> även högsta tillåtna pricksumma för tävlingen bestämmas.</p> <p>Arrangören <u>kan</u> därutöver anpassa reglerna på följande sätt:</p> <p><b>Sänka</b>            Sänka antalet prickar för ett bud eller typ av bud.</p> <p><b>Höja</b>             Höja högsta tillåtna pricksumma i en B/C-tävling.</p> <p><b>Förbud</b>           I önskad utsträckning förbjuda prickade öppningsbud. Arrangör som förbjuder måste välja nivå D.</p> <p>Valet är enkelt att göra om någon av de fördefinierade nivåerna, A/B/C, väljs.</p>
<b>Budsystem</b>	<p>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.</p>
<b>Olika faser</b>	<p>Om en tävling innehåller flera faser (t.ex. kvalifikationsfaser) kan arrangören bestämma att olika regler ska gälla i olika faser.</p> <p><b>Notera:</b> 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.</p>

## 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 inte annat sägs.

### 3.2 Skyldighet för arrangör

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

### 3.3 Upplýsningsskyldighet på deklARATION

Prickade öppningsbud ska vara utmärkta på deklARATIONskortet med angivande av antalet prickar.

Om öppningsbudet 1NT/2NT kan innehålla *obalanserade* fördelningar ska detta anges på deklARATIONen.

### 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 ska A-systempar uppge att de använder A-system och de utan A-system men med öppningsbud med fyra prickar eller fler ska uppge att så är fallet.

#### 2. SystemdeklARATIONer i förväg

Om inte annat är bestämt för tävlingen gäller att:

Vid tävlingar där man möter sina motståndare över fem eller fler brickor ska 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, ska 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 ska paret till sina motståndare i rondan/matchen tydligt upprepa sin förklaring enligt punkt 1.

#### 4. Försvarsmetoder

Innan spelet påbörjas ska:

- A-systempar presentera försvarsmetoder mot öppningsbud med minst 3 prickar.
- 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 inte det 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 ska 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, ska 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 inte i mötet.

### 3.6 Påföljder för par

<b>Deklaration</b>	Ofullständigt eller felaktigt ifyllt deklARATION ska omedelbart rättas.
<b>Prickar/förbud</b>	System som överskrider antalet tillåtna prickar eller använder ett förbjudet bud ska omedelbart rättas.
<b>Upplysnings-skyldighet</b>	Om A-systempar bryter mot sin särskilda upplysningsskyldighet nr 1-2 <u>eller</u> upprepade gånger bryter mot sin särskilda upplysningsskyldighet 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.
<b>Korrigera poäng</b>	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 inte uppfyllt sin upplysningsskyldighet. I annat fall ska resultatet på spelade brickor gälla.
<b>Rapport till TK</b>	Par som i lagtävling använder förbjudet bud eller överskrider antalet tillåtna prickar ska 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

<b>Deklaration</b>	Deklarationer ska 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.
<b>Förklaring</b>	<p>Man ska göra sitt bästa för att i möjligaste mån ge en <b>uttömmande förklaring</b> av ett buds innebörd.</p> <p><b>Slutsatser</b> som kan dras av budsekvensen ska ingå i förklaringen.</p> <p><b>Innehållslösa förklaringar</b>, t.ex. ”budet betyder ingenting” eller ”partnern bjuder det om han/hon känner för det”, av andra bud än pass, accepteras inte. Om en innehållslös förklaring ges och rättelse inte sker bestraffas budet i enlighet med påföljderna för användande av förbjudna bud (se ovan). Påstående att man spelar med rent slumpmässiga bud (dvs att valet av bud på en given hand enbart bestäms genom en slumpmekanism) där enbart den som avger budet känner till budets innebörd betraktas som en innehållslös förklaring.</p>
<b>Försök förstå</b>	Man ska 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 ska 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

<b>Allmänt</b>	<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>
<b>Prickar</b>	<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 <b>onaturligheten</b> som är viktigast, dvs ju mer onaturligt bud desto fler prickar.</p> <p><b>Vanligheten</b>, d.v.s. hur vanlig en öppning eller typ av öppning är, tas det däremot mycket liten hänsyn till.</p> <p>Viss betydelse har fästs vid <b>hur högt</b> 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 <b>högfärg, lågfärg eller sang</b> man bjuder. Att konstruera försvar mot onaturliga 1 i högfärg har bedömts som det svåraste och bedöms därför hårdast.</p> <p>I jämförelse med <b>färgpekaren</b> har <b>balanspekaren</b> bedömts hårdare eftersom den inte lämnar besked om någon färg som man lätt kan använda som artificiellt kravbud.</p> <p>Att ett bud är <b>krav</b> har i sig inte inneburit några lättnader eftersom även kravbud kan avpassas. Utgångskrävande bud har dock befriats och är oreglerade.</p>
<b>Nivå + antal</b>	<p>Det antal prickar man totalt sett ska anses tåla är högre ju högre nivå tävlingen spelas på samt högre ju fler brickor som det är i mötet med motståndarparet.</p>
<b>Förbud</b>	<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 ska 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 ska 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 udda 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

<b>0 prickar</b>	<b>Pass</b>	0-7 alla fördelningar eller 12-15 vissa fördelningar eller 15-17 NT. <b>Ingen prickbelastning, ett pass kan aldrig prickbelastas, se 4.3.</b>
<b>1 prick</b>	<b>1♣</b>	11-21 4+♣ eller 11-14 3+♣ i en balanserad hand; s k beredskapsklöver eller "bästa lågfärg" med minst tre klöver. <b>3 kort i färgen = 1 prick.</b>
	<b>3♦</b>	Spärr i ♥. <b>Takreglerna för färgpekare = 1 prick.</b>
	<b>2NT</b>	11-13 båda lågfärgerna. <b>Takreglerna för färgpekare = max 1 prick.</b> <b>Notera: att ytterligare information om "andra" lågfärgen inte spelar någon roll.</b>
	<b>1♦</b>	11-21 4+♦ eller 17-19 NT. <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar, <u>men</u> takregeln för "naturligt eller starkt" = max 1 prick.</b>
<b>2 prickar</b>	<b>1♣</b>	11-21 4+♣ eller 11-14 2+♣ i en balanserad hand, s k beredskapsklöver med minst två klöver. <b>Färre än tre kort i färgen = 2 prickar.</b>
	<b>2♣</b>	Svagt med♦ eller "enda krav" <b>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, <u>men</u> takregeln för "starkt eller färgpekare" = max 2 prickar.</b>
<b>3 prickar</b>	<b>1♣</b>	11-13 NT or 17+, d.v.s. <i>balanspekare</i> eller starkt. <b>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.</b>
	<b>1♦</b>	11-15, 0-1 kort i♦ (i ett starkt klöversystem). <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	<b>2♦</b>	11-15 Marmic med okänd singleton. <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>

<b>3 prickar</b> (forts)	<b>1♣</b>	12-16 nästan alla fördelningar <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	<b>2♦</b>	Svagt (6-10) i en högfärg eller starkt med ♦ <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
	<b>2♦</b>	Svagt (5-10) i en högfärg <b>Samma prickbelastning som ovan.</b>
<b>4 prickar</b>	<b>1♥</b>	8-37 obalans utan högfärg <b>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.</b>
<b>5 prickar</b>	<b>1♦</b>	0-7 nästan alla fördelningar <b>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.</b>
<b>7 prickar</b>	<b>1♥</b>	0-7 nästan alla fördelningar <b>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.</b>

#### 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 ska 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).