

Tävlingsbestämmelser

30^e Bridgefestivalen

24 juli – 2 augusti 2026

Conventum Arena Örebro

(Senast uppdaterat: 2026-01-20)

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING	3
SM-TÄVLINGARNA	4
<i>Tillägg specifikt för SM Lag Veteran</i>	4
Övriga bestämmelser	4
CHAIRMAN'S CUP	4
Att delta	4
Begränsad rätt att komplettera lag sedan tävlingen har startat	4
Lag med spelare från SM Par Dam	5
Anmälan	5
Startavgifter	5
Tävlingsupplägg	5
Skärmar och Bridgemate	5
Speltider, kaptensmöte	5
Systemregler	5
Distriktslag – deltagande	6
Distriktslag – priser	6
Dag-för-dag	6
Lördag 25 juli – söndag 26 juli	6
Måndag 27 juli	6
Tisdag 28 juli	6
Onsdag 29 juli	6
Torsdag 30 juli	7
Väljande lag som inte är närvarande under valproceduren	7
Val av motståndare – CC	7
Val av motståndare – Bonuscupen (BC)	7
Avstående av plats i slutskedet av CC/BC	8
Generellt vid avstående av plats	8
Seating Rights	8
Gröna Hissen	8
Knock out	8
Särskiljning	9
Gröna Hissen	9
Knock Out	9
Vandringspriset	9
Mobiltelefoner och elektronisk utrustning	9
Sen ankomst	10
Långsamt spel	10
Saknat resultat i Bridgemate	10
Förvanskad bricka	10
Spel på samma ledd	10
Rätt att begära domslut	10

Överklagande av domslut	11
Begäran om granskning av domslut	11
Rökning	12
Trivsel och disciplin	12
Alkohol	12
Definitioner	12
Policy	12
Husdjur	12
Prisutdelning	12
Mästarpoäng	13
SIDOTÄVLINGAR	14
Att delta i sidotävlingar	14
Specialtävlingar	14
Anmälan	14
Systemregler och Systemdeklarationer	14
Startavgifter	14
Jubileumstävlingar tisdagen den 28 juli	15
Spelform, resultatrapport, pauser	15
Rondtider, tidsöverdrag m.m.	15
Användande av Bridgemate	16
Alert och Stopp	16
Veckans lirare – tre olika kategorier	16
Guldgruvan	16
Prisutdelningar	17
Mobiltelefoner och elektronisk utrustning	17
Domslut, överklaganden m.m.	17
Domslut	17
Överklagande	17
Begäran om granskning av domslut	18
Korrigerings av felinmatat resultat	18
Slutresultat	18
Par som tvingas avbryta tävlingsetapp i förtid	18
Rökning, Alkohol, Trivsel och disciplin	18
Bilaga 1, Alerteringsregler	19
Definitioner	19
Fördelning	19
Övrigt	19
Regler för alertering	19
Hjälpssamhet	19
Procedur	20
Prealert	20
Alerteringspliktiga bud	20

Undantag.....	21		
Exempelsamling	21		
Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklarerationer.....	22		
1. Vilka tävlingar reglerna omfattar	22		
2. Prickning av och förbud mot öppningsbud.....	22		
2.1 Översikt.....	22		
2.2 Grundläggande definitioner.....	23		
2.3 Vilka bud regleras?	24		
2.4 Tävlings- och systemnivåer	24		
2.5 Prickning	25		
2.5.1 Onaturliga färgbud	26		
2.5.2 Onaturliga sangbud	26		
2.5.3 Takregler.....	26		
3. Övriga regler	27		
3.1 Tvingande	27		
3.2 Skyldighet för arrangör	27		
3.3 Upplýsningsskyldighet på deklARATION	27		
		3.4 Särskild upplýsningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud	27
		3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system	28
		3.6 Påföljder för par	29
		3.7 Deklarationer och förklaringar.....	30
		3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder	30
		4. Tolkningshjälp och exempel	31
		4.1 Syfte	31
		4.2 Rätten att ändra reglerna	32
		4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt.....	33
		4.4 Exempel på prickade bud	34
		4.5 Mer om pekarbud	35
		4.6 Visad styrka	36
		4.7 Naturliga sangbud	36

FÖRÄNDRINGAR SEDAN FÖRSTA PUBLICERING

Betydande förändringar är i den löpande texten skrivna i rött.

Datum	Åtgärd
2026-01-20	Sid 28, jubileumstävlingarna på tisdagen den 28 juli

SM-TÄVLINGARNA

Se *Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskap 2025/2026* på:

<https://www.svenskbridge.se/tk/regler-tävling>.

Tillägg specifikt för SM Lag Veteran

Övriga bestämmelser

Bestämmelser för tidsöverdrag, sen ankomst, långsamt spel, mobiltelefoner, särskiljning, överklaganden, m.m. är de samma som för *Chairman's Cup*.

CHAIRMAN'S CUP

Tävlingen, som spelas inom ramen för Bridge-festivalen på Conventum Arena i Örebro, sponsras av Förbundets hedersordförande, Mats Qviberg, därav namnet.

Att delta

Chairman's Cup (fortsättningsvis benämnd CC) är en lagtävling för maximalt sex (6) spelare per lag, öppen för spelare som:

1. erlagt medlemsavgift för 2025/2026 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet, eller
2. är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

Spelare kan inte delta i fler lag än ett, och anses vara medlem i laget först när vederbörande *spelat* minst ett segment för laget.

Begränsad rätt att komplettera lag sedan tävlingen har startat

När tävlingen går in i knock out-fasen ska varje lags besättning vara känd. Det är således tillåtet att komplettera laget med fler spelare, upp till maximala sex, sedan tävlingen startat, men bara om det görs före det att för:

- **CC:** kvalificeringsfasen är avslutad,
- **BC:** när 'brackets' inte längre används, d.v.s. från och med BC Kvartsfinal.

Kvalificeringsfasen anses avslutad när valproceduren till CC-32 startar.

Undantag kan göras om synnerliga skäl föreligger och då endast efter godkännande av cheftävlingsledaren för CC.

Lag med spelare från SM Par Dam

SM Par Veteran och CC-kvalificering överlappar en (1) rond. Därför kan lag tillåtas att starta i rond 2 i CC, givet vissa förutsättningar.

Det intressanta är hur många spelare i laget som **inte deltar i SM Par Dam**. Vid fyra eller fler måste de starta i rond 1, vid tre eller färre får de starta i rond 2.

För lag som startar spelet i CC rond 2 gäller:

1. Obligatorisk föransmälan senast fredagen den 24 juli kl. 09.00 om att få starta i rond 2.
2. Carry over exakt 10 VP, d.v.s. 50 % av 20–0-skalan. Lag som inte föransmält enligt punkt 1, startar på 0 VP.
3. Begränsad rätt att lägga till spelare i laget senare i tävlingen, d.v.s. kriterierna för startronden får inte ändras.

Anmälan

Sista anmälningsdag är fredagen den 24 juli 2026, kl. 20.00.

Startavgifter

Startavgiften är 3 000 SEK/lag och omfattar allt spel i CC/BC. Lag vars startavgift finns registrerad på Förbundets bankgiro senast onsdagen den 22 juli 2026 erhåller 400 kr i rabatt. I lag som innehåller minst fyra juniorer spelar juniorerna gratis, övriga spelare i laget betalar 500 kr/spelare.

Startavgiften ska vara erlagd senast lördagen den 25 juli 2026, kl. 12.00.

Full återbetalning sker vid återbud endast om besked därom är Förbundets kansli tillhanda innan sista datum för betalning. Senare avhopp kräver giltigt skäl, som ska kunna styrkas, för att återbetalning ska ske.

Tävlingsupplägg

CC spelas i två faser; kvalificeringsfasen i form av Gröna Hissen och knock out-fasen i form av knock out-matcher (KO).

Om minst 64 lag deltar i kvalet, går de 32 främsta till CC KO-fas, de nästföljande 32 till Bonuscupens (BC) KO-fas. Övriga är utslagna.

Skärmar och Bridgemate

Spel med skärmar äger rum fr.o.m. *CC Kvartsfinal* och i BC fr.o.m. *BC04-A*. Speciella regler vid spel med skärmar – se dokumentet *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*, som finns på: <https://svensktbridge.se/tk/regler-t%C3%A4vling>

Bridgemate används som officiell scoring i hela CC/BC. Det är obligatoriskt att använda Bridgemate.

Speltider, kaptensmöte

Lördag 25 juli – torsdag 30 juli 2026.

Kaptensmöte äger rum lördagen den 25 juli, kl. 12.00 på engelska, kl. 12.30 på svenska. Mötena hålls i Conventum Kongress; tag rulltrappan vid info-disken, därefter finns skyltning till lokalen där kaptensmötet äger rum.

Systemregler

Endast B- och C-system är tillåtna i Gröna Hissen samt i de KO-matcher som omfattar högst 32 brickor. I längre KO-matcher är även A-system tillåtna – se sidan 33. Oavsett systemnivå ska ifyllt deklaraionsformulär överlämnas till motståndarlaget innan matchen startar. Lag i vilket något av paren spelar A-system, ska överlämna ifyllt deklaraionsformulär i samband med val-proceduren inför aktuell omgång.

Distriktslag – deltagande

Distriktslag får spela gratis.

Kriterierna som måste uppfyllas är dessa:

- högst två spelare i laget får ha deltagit i en tidigare upplaga av CC,
- samtliga spelare i laget måste tillhöra samma distriktsförbund,
- laget ska ha det aktuella distriktsförbundets namn plus ett löpnummer. Löpnumren ska vara i konsekutiv följd och där distriktsförbundets först anmälda lag får löpnummer 1, nästa lag får löpnummer 2 o.s.v. Exempel: *Medelpad 1, Medelpad 2.*

Distriktslag – priser

Distriktslagen tävlar om ett eget pris, *Distriktspriset*, SEK 10 000 till bästa lag. Om vinnande distriktslag hamnar på ordinarie prisplats erhåller laget båda priserna. Det distriktslag som når längst i tävlingen vinner. Om två eller flera lag når exakt lika långt vinner det lag Distriktspriset som placerat sig bäst i Gröna Hissen.

Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta blankett i infodisken för insättning på bankkonto. Blanketten ska vara inlämnad ifylld till infodisken senast kl. 16.00 söndagen den 2 augusti 2026, i annat fall tillfaller priset *Juniorfonden*.

Dag-för-dag

Lördag 25 juli – söndag 26 juli

Kvalificering i form av Gröna Hissen, där den inledande ronden är lottad.

Varje rond, 13 totalt, omfattar åtta brickor. WBF:s kontinuerliga 20–0-skala tillämpas.

De 32 främsta lagen är kvalificerade för CC KO-fas, de nästföljande 32 lagen för BC KO-fas medan resterande lag är ute ur turneringen.

Måndag 27 juli

1. CC32 (förmiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC-16 lag* medan förlorarna går till *BC32-B*.
2. BC32-A (förmiddag); lagen placerade 33-64 i kvalet spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC32-B*, förlorarna är utslagna.
3. CC16 (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *CC Kvartsfinal* medan förlorarna går till *BC16-B*.
4. BC32-B (eftermiddag); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-A*, förlorarna är utslagna.
5. BC16-A (kväll); spelar KO-match över 20 brickor. Segrarna går till *BC16-B*, förlorarna är utslagna.

Tisdag 28 juli

6. CC *Kvartsfinal* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *CC Semifinal* medan förlorarna går till *BC08-B*.
7. BC16-B (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC08-A*, förlorarna är utslagna.
8. BC08-A (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Segrarna går till *BC08-B*, förlorarna är utslagna.

Onsdag 29 juli

9. CC *Semifinal* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *CC Final* medan förlorarna går till *BC04-B*.
10. BC08-B (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC04-A*, förlorarna är utslagna.
11. BC04-A (eftermiddag-kväll); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. Segrarna går till *BC04-B*, förlorarna är utslagna.

Torsdag 30 juli

12. *CC Final* (heldag); spelar KO-match över 64 brickor. Spelas med skärmar.
13. *BC04-B* (förmiddag-eftermiddag); spelar KO-match över 32 brickor. Spelas med skärmar. De båda segrarna benämns tredje-/fjärdepristagare, förlorarna benämns femte-/sjättepristagare.

Väljande lag som inte är närvarande under valproceduren

I det fall lag i tur att välja inte är på plats, går turen till nästa lag. Om det saknade laget infinner sig medan valproceduren ännu pågår, får de välja bland då kvarvarande lag på den ursprungliga undre halvan. Om det saknade laget *inte* infinner sig medan valproceduren ännu pågår, tilldelas de det lag som blivit över på den ursprungliga undre halvan.

I det fall flera lag i tur att välja inte är på plats och heller inte infinner sig så länge valproceduren ännu pågår, tilldelas det bäst placerade laget det sämst placerade som motståndare, det näst bäst placerade det näst sämst placerade o.s.v.

Däremot behåller man sin bordstilldelning enligt vad som nämnts ovan.

Val av motståndare – CC

Från och med KO-fasen kommer vinnarna på den övre halvan att i turordning, med början på vinnarna av kvalet, att välja motståndare bland vinnarna på den undre halvan. Valet av motståndare görs på det kaptensmöte som hålls i omedelbar anslutning till avslutat KO-steg.

Inför *CC32* väljer lagen placerade 1-16 i kvalet, i turordning med början på vinnarna, motståndare bland lagen 17-32. Därefter väljer tvåan bland de återstående lagen 17-32, sedan trean och så vidare tills alla matcher är bestämda. Om lag hoppar av efter det att valet är gjort, vinner motståndarlaget på walk over.

Inför *CC16* väljer vinnarna vid borden 1–8 motståndare bland vinnarna vid borden 9–16; vinnarna vid bord 1 startar, därefter följer vinnarna vid bord 2 och så vidare. Om lag hoppar av efter det att valet är gjort, vinner motståndarlaget på walk over.

Samma princip gäller sedan för *CC Kvartsfinal* och *CC Semifinal*.

Val av motståndare – Bonuscupen (BC)

Generellt

Begreppet *ranking* innebär:

- a) egen placering i kvalet (Gröna Hissen), eller
- b) vid vinst i föregående match, motståndarens placering i kvalet om den är bättre,
- c) vid vinst på walk over tillämpas a) ovan.

Begreppet *brackets* innebär att högst rankat lag automatiskt möter lägst rankat lag. Vid avhopp tas hänsyn till tidpunkten för avhoppet:

- före det att bracketen offentligt publicerats: det högst rankade laget går automatiskt vidare till nästa fas;
- efter det att bracketen offentligt publicerats: motståndarlaget vinner på walk over.

Begreppet *val* innebär att den övre halvan lag utifrån ranking väljer motståndare bland den nedre halvan lag. Det främst rankade laget väljer först, därefter väljer lagen i tur och ordning. Vid avhopp bland lagen på den övre halvan, flyttas alla berörda lag upp en position. Vid avhopp efter det att valet är gjort, vinner motståndarlaget på walk over.

BC32-A

Matchordning: Brackets.

BC32-B

De utslagna lagen från CC32 sorteras utifrån ranking (1–16), och möter vinnarna i BC32-A sorterade utifrån ranking (17–32).

Matchordning: Brackets.

BC16-A

De 16 vinnarna från BC32-B sorteras utifrån ranking. Matchordning: Brackets.

BC16-B

De utslagna lagen från CC16 sorteras utifrån ranking (1–8), och möter vinnarna i BC16-A sorterade utifrån ranking (9–16).

Matchordning: Brackets.

BC08-A

De åtta vinnarna från BC32-B sorteras utifrån ranking. Matchordning: Val.

BC08-B

De utslagna lagen från CC *Kvartsfinal* sorteras utifrån ranking (1–4), och möter vinnarna i BC08-A sorterade utifrån ranking (5–8). Matchordning: Val.

BC04-A

De fyra vinnarna från BC08-B sorteras utifrån ranking. Matchordning: Val.

BC04-B

De utslagna lagen från CC *Semifinal* sorteras utifrån ranking (1–2), och möter vinnarna i BC04-A sorterade utifrån ranking (3–4).

Matchordning: Val.

Avstående av plats i slutskedet av CC/BC

Lag som är kvalificerat för nästa etapp förutsätts spela den etapp till vilket de är kvalificerade. Erfarenhet från tidigare år har emellertid visat att lag tenderar att inte vilja spela sin BC-etapp sedan de förlorat i något av de senare stegen av CC.

Nedanstående regler gäller vid eventuellt avhopp fr.o.m. CC *Semifinal*:

A. Ett lag från CC vill spela, men inte det andra

Då spelar de båda BC-lagen mot varandra över 32 brickor. Vinnaren delar tredje-/fjärdeplatsen. Förloraren delar femte-/sjätteplatsen med det lag som inte ville spela.

B. Inget av lagen från CC vill spela

De båda BC-lagen delar tredje-/fjärdeplatsen; de båda lagen från CC som inte ville spela delar femte-/sjätteplatsen.

Generellt vid avstående av plats

Om lag på övre halvan i bracketen hoppar av innan den är publicerad, sorteras lagen på undre halvan efter ranking, varefter det högst seedade laget bland dessa flyttas till övre halvan. Det högst seedade laget på övre halvan går då automatiskt vidare till nästa fas.

Om lag på undre halvan i bracketen hoppar av innan den är publicerad, sorteras de kvarvarande lagen på denna halva efter ranking. Ny bracket tas fram, varvid det högst seedade laget på övre halvan då automatiskt går vidare till nästa fas.

Seating Rights

Gröna Hissen

Laget benämnt Bortalag intar sina platser först.

Knock out

I knock out-matcher över **32 brickor eller färre**, intar bortalaget sina platser först i första halvlek. I andra halvlek intar hemmalaget sina platser först. För en oförändrad parkonstellation är det möjligt att möta en, men inte två, spelare man redan mött i första halvlek.

I knock out-matcher över **64 brickor** indelas de fyra segmenten i två par: segment 1+2 och segment 3+4. Det högst rankade laget (Hemmalaget) väljer *Seating Rights* i ett av segmenten 1–4. Det lägst rankade laget (Bortalaget) får automatiskt *Seating Rights* i det andra segmentet i samma par. Därefter väljer bortalaget *Seating Rights* i ett av de båda återstående segmenten, varvid hemmalaget får *Seating Rights* i det segment som återstår.

Exempel

Lag A (högst rankat) ska möta Lag B. Lag A väljer *Seating Rights* i segment 3; lag B får då automatiskt *Seating Rights* i segment 4. Därefter väljer lag B att ha *Seating Rights* i segment 1, varmed lag A får *Seating Rights* i segment 1.

I knock out-matcher över 64 brickor kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

Särskiljning

Gröna Hissen

Under 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 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.

Knock Out

I knock out-matcher avgör minsta imp-differens. Om fullbordad match slutat lika i imp vidtar särskiljning. Vinnare av särskiljningen är det lag som var bäst placerat i Gröna Hissen.

Vandringspriset

Vinnarlaget får förutom prispengar också en inteckning i kampen om vandringspriset. Vandringspriset erövrar av den spelare som först uppnår 30 poäng. Seger ger 10 poäng, andraplats 5 poäng, tredje- och fjärdeplats 3 poäng vardera. Om två eller flera når 30 poäng eller fler vinner den som:

1. har flest poäng eller,
2. bättre placeringar eller,
3. placerar sig bäst året efter.

Poäng delas ut de i laget som spelat minst 64 brickor under de tre sista matcherna.

Mobiltelefoner och elektronisk utrustning

Allmänt

Det råder förbud mot att använda mobiltelefon och annan kommunikativ elektronisk utrustning i hela Conventum Arena och i Conventum Kongress, förutom:

- i cafeteriorna,
- vid infodisken,
- i lunchrestaurangen.

Det innebär utrustningen måste vara helt avstängd (inte enbart "tyst/vibrator/flightmode"-läge) och under spelet hela tiden ligga synlig på spelbordet.

Spelare

Varje spelare, kapten eller coach som har sådan utrustning påslagen i spellokalen, orsakar sitt lag en bestraffning med 2 VP i Gröna Hissen, 6 IMP i KO-matcher, för varje tillfälle.

På uppmaning av Bridgefestivalens tävlingsansvarig kan cheftävlingsledaren för CC genomföra slumpvisa kontroller av spelare, kaptener och coacher för att säkerställa dessa regler följs.

Den som nekar till att underkasta sig sådan kontroll, kan komma att nekas tillträde till spelområdet under den aktuella rondan/segmentet.

Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

Åskådare

Åskådare som ertappas med påslagen mobiltelefon eller annan kommunikativ elektronisk utrustning, riskerar att avvisas från spellokalen.

Sen ankomst

Ett lag som inte intagit sina platser och är redo för spel vid den annonserade spelstarten för en rond i kvalificeringen 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

Lag som är försenat mer än 25 minuter, anses ha förlorat matchen på walk over.

I KO-matcher gäller:

Försening i minuter samt bestraffning

0+ - 5	Varning
5+ - 25	1 IMP plus ytterligare 1 IMP varje påbörjad minut över 5 minuter, räknat från den officiella speltidens start.

En tävlande som är sen, och som har blivit varnad för sen ankomst vid tidigare tillfälle i tävlingen, ska bestraffas. Om dessa tävlingsbestämmelser inte föreskriver ett hårdare straff, ska som minimum 0.5 VP i kvalificeringen och 3 IMP i KO-matcher tillämpas. Beslut om sen ankomst fattas av tävlingsledaren och kan inte överklagas.

Långsamt spel

Den tillåtna speltiden för varje rond räknas från det att tävlingsledaren startat den officiella tidtagningen för rondens. Om spelet vid ett bord fortgår efter den tillåtna speltiden, skall ett eller båda paren bestraffas för långsamt spel i proportion till skulden av förseningen.

Skalan anger bestraffningen *per försenat bord*:

Kvalificeringsfasen

0+ – 5 minuter	1 VP
5+ – 10 minuter	1.5 VP
10+ minuter	2 VP

KO-matcher

0+ – 25 minuter 1 IMP varje påbörjad minut.

Lag 86B gäller.

Saknat resultat i Bridgemate

Det är obligatoriskt för spelarna att mata använda Bridgemate samt kontrollera att rondens samtliga resultat vid detta bord är inmatade innan de lämnar bordet. Om något resultat saknas när den officiella speltiden för rondens är slut, bestraffas båda lagen vid det aktuella bordet med 0.5 VP.

Förvanskad bricka

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

Om en förduplicerad bricka är felaktig och Lag 13 tillämplig på sådant sätt att brickan inte kan spelas, anses den vara förvanskad. En bricka, som inte är identisk med övriga duplikat av samma giv, anses inte förvanskad om det är säkerställt att exakt samma giv spelats vid båda borden. Normalt ska en förvanskad bricka ges om. Straffpoäng kan utdelas under vissa omständigheter. Brickan spelas aldrig om slutresultatet kan vara känt för någon spelare; tävlingsledarens beslut är därvidlag slutgiltigt. Lag 86B gäller.

Protest mot förvanskad bricka måste ske senast vid den tidpunkt som framgår av tabellen på sidan 21, samma som för protest mot resultat. Protesten ska göras till tävlingsledare i CC.

Spel på samma ledd

Om match mellan två lag spelats på samma ledd, får båda lagen 8.00 VP vid 20–0-skalan i matchen. Mästarpoäng delas inte ut för sådan match.

Rätt att begära domslut

Domslut ska begäras snarast möjligt, dock senast 30 minuter efter det att slutresultatet i matchen blivit offentliggjort på resultatskärmarna.

Överklagande av domslut

Tävlingsledarens domslut kan inte överklagas till någon jury eller till Lagkommissionen. Spelarna kan istället begära att domslutet granskas av en s.k. *Reviewer*, en bridgelagkunnig person som inte har varit inblandad i det ursprungliga beslutet.

Granskningen ska kontrollera att:

- tävlingsledaren har samlat in tillräckligt med fakta om vad som hände när felaktigheten begicks,
- rätt lagrum har applicerats och att tävlingsledaren har konsulterat andra tävlingsledare när så är lämpligt,
- när ett domslut innebär bedömning av en spelares handlingar efter otillåten information, felaktig förklaring, uteblivna alerter m.m., att lämpliga spelare har tillfrågats och att de frågor som ställts dem är relevanta,
- domslutet är rimligt, baserat på den information som fanns tillgänglig för tävlingsledaren vid tiden för domslutet. Även om granskaren anser att domslutet borde varit annorlunda, är detta inte ett tillräckligt skäl för att ändra det samma.

Om det under granskningen framkommer att fel har begåtts under domslutsprocessen, är det granskarens skyldighet att beordra cheftävlingsledaren att:

- korrigera felaktigheterna och därefter,
- avge ett nytt domslut.

Begäran om granskning av domslut

När tävlingsledaren avger sitt domslut till spelarna är det hans skyldighet att informera dem om rätten att få domslutet granskat.

Begäran om granskning av tävlingsledarens domslut måste alltid:

- göras skriftligt på därför avsett formulär som tillhandahålls av tävlingsledaren,
- åtföljas av en depositionsavgift på 500 SEK;

För kvalet (Gröna Hissen):

- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att matchen under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att matchen/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,

För KO-stegen:

- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter under den första längre pausen (minst 30 minuter lång) efter det att domslutet avgavs; eller ifall domslutet avgavs under en sådan paus, inom 30 minuter.

Om det bedöms att begäran av granskning skett utan att spelarna haft någon grund för sin begäran, kommer depositionsavgiften inte att återbetalas.

I de fall granskningen riskerar att försena starten av valproceduren med mer än 10 minuter, senareläggs valprocedurens start automatiskt med 60 minuter.

Protest mot resultat (brick-, match- eller totalresultat) måste ske senast vid den tidpunkt som framgår enligt tabellen nedan. Protesten ska göras till tävlingsledare i CC.

I kvalet består de olika omgångarna av följande ronder:

Omg	Rond	Protest senast
1	1–6	söndag 26 juli, kl. 10:00
2	7–11	söndag 26 juli, kl. 17:30
3	12–13	söndag 26 juli, kl. 20:00

Rökning

Rökförbud, även s.k. elektroniska cigaretter, gäller i hela Conventum Arena och i Conventum Kongress, inklusive toaletter, cafeterior och lunchrestaurang.

Rökning är inte tillåten under pågående rond. En spelare som påträffas röka (inomhus eller utomhus) under en rond i vilken vederbörande deltar, orsakar sitt lag för varje sådant tillfälle 2 VP avdrag (kvalet) eller 6 IMP (KO-matcher).

Trivsel och disciplin

Trivselregler för Bridge gäller.

Alkohol

För samtliga tävlingar i Bridgefestivalen gäller följande i fråga om alkohol och i förekommande fall annat berusningsmedel.

Definitioner

Alkoholdryck är en dryck som innehåller mer än 2,25 volymprocent alkohol.

Annat berusningsmedel är bl.a. narkotika och teknisk sprit.

Spellokal är det utrymme där spelbord är uppställda för spel i den aktuella tävlingen.

Tävlingstid omfattar en kalenderdag eller del av sådan och inleds 15 minuter innan spelet påbörjas samt pågår tills spelet avslutats vid samtliga bord.

Policy

Spelare eller åskådare får inte förtära eller förvara alkoholdrycker i spelokal. Inte heller får försäljning av alkoholdrycker ske i sådan lokal.

Drycker som inte får förvaras i spelokalen av spelare eller åskådare skall i förekommande fall lämnas till tävlingsledningen för förvaring under tävlingstiden. Den som lämnar tävlingen innan den avslutats får i samband därmed sina drycker åter.

Spelare som är märkbart påverkad av alkohol eller annat berusningsmedel, ska av TL aviseras från spelokalen. Det är obligatoriskt för TL att till disciplinnämnden anmäla spelare som har avisats eller har överträtt dessa bestämmelser.

Husdjur

Det är inte tillåtet att ha husdjur i spelokalen.

Prisutdelning

Prisutdelning för Chairman's Cup äger rum i Conventum Arena torsdagen den 30 juli, kl. 20:15

Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, dock allra senast kl. 16:00 den avslutande söndagen i Bridgefestivalen. Priser som inte hämtats ut tillfaller *Juniorfonden*.

Mästarpoäng

I tabellen nedan angivna mästarpoäng avser vunnen match; i Gröna Hissen: VP > 13.00; i knock out-matcher: det vinnande laget.

Lagets spelare delar på angivna mästarpoäng i proportion till antalet spelade segment i respektive match. Vid oavgjorda matcher i Gröna Hissen halveras angivna mästarpoäng.

	CC	BC_A	BC_B
Kval	12 sp		
32 lag	40 sp	20 sp	20 sp
16 lag	8 gp	2 gp	3 gp
8 lag	16 gp	4 gp	6 gp
4 lag	32 gp	8 gp	12 gp
2 lag	48 gp		

GP = Guldpoäng; SP = Silverpoäng; BP = Bronspoäng; 100 BP = 10 SP = 1 GP = 1 Mästarpoäng (1 MP).

SIDOTÄVLINGAR

Att delta i sidotävlingar

Sidotävlingar spelas under hela Bridgefestivalen, från fredagen den 24 juli till söndagen den 2 augusti 2026.

För att få delta i sidotävlingar krävs av spelaren att vederbörande:

- har erlagt medlemsavgift för 2025/2026 i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet, eller
- är medlem i annat nationellt bridgeförbund.

Spelare som inte erlagt medlemsavgift ska göra det i infodisken.

Sidotävlingarna är av fem kategorier:

- brons,
- brons handikapp,
- brons strata,
- silver,
- guld.

Specialtävlingar

Måndagen den 27 juli, kl. 19:00

Bronstävlingen kl. 19:00 är endast öppen för mixedpar. Definitionen av *mixed par* följer Världsbidgeförbundet (WBF):

Partnerships must comprise one player of each gender.

Onsdagen den 29 juli, kl. 09:30

Kl. 09:30 arrangeras två specialtävlingar:

- bronstävling för spelare med max klövernål
- bronstävling för spelare med max ruternål.

Anmälan

Anmälan sker på därför avsett formulär vid spelborden. Par ska ha anmält sig senast fem minuter före utsatt spelstart för att underlätta för tävlingsledningen att starta tävlingen på utsatt tid.

Tre sidotävlingar under Bridgefestival 2026 har ett maximerat deltagarantal:

Onsdag kl. 09:30 – max klövernål: 72 par

Onsdag kl. 09:30 – max ruternål: 72 par

Torsdag kl. 15:30 – Gröna Hissen: 200 par

Vid anmälan ska såväl namn som medlemsnummer (MID-nummer) anges på blanketten. MID är viktigt eftersom all mästarpoänghantering sker automatiskt på MID.

Systemregler och Systemdeklarationer

C-system gäller i alla sidotävlingar utom i *Guldgruvan* där B-system gäller.

Oavsett systemnivå ska paret, inför varje ny rond, överlämna två likalydande och ifyllda deklarationskort – på svenska, ”skandinaviska” eller engelska – till motståndarparet.

Startavgifter

- Bronstävlingar: 1 spelavgift per spelare ^{1,2}
- Silvertävlingar: 2 spelavgifter per spelare ¹
- Guldgruvan: 3 spelavgifter per spelare ¹

¹ 1 spelavgift = 110 SEK vid förköp. Vid kontant betalning vid spelborden: 1 spelavgift = 130 SEK.

² Juniorer spelar gratis i samtliga morgonbrons-tävlingar, vilket även inkluderar tävlingarna ”Max Ruter” och ”Max Klöver” onsdag morgon samt Gröna Hissen Lag torsdag morgon.

Jubileumstävlingar tisdagen den 28 juli

Förbundet firar Bridgesevenfestivalens 30-årsjubileum denna dag med jubileumstävlingar – se information i *Festivalguiden*.

Bronstävlingar med silverstänk, kl. 10.00 och kl. 19.00

Tävlingarna spelas om bronspoäng, men parallellt görs strataindelning för att dela ut bonus-silverpoäng, där segraren i varje stratagrupp tilldelas 10 silverpoäng och tvåan 5 silverpoäng.

Bronstävling handikapp med silverstänk, kl 14.30

De tre främst placerade paren på handikapp-resultatlistan erhåller 15, 10 respektive 5 bonus-silverpoäng.

Silvertävling med guldstänk, kl 15.30

Tävlingen spelas om silverpoäng, men parallellt görs en strataindelning i tre grupper (A-C) för att dela ut bonusguldpöäng:

Stratagrupp A

Segraren: 4 guldpöäng

Tvåan: 3 guldpöäng

Stratagrupp B

Segraren: 2 guldpöäng

Tvåan: 1 guldpöäng

Stratagrupp C

Segraren: 1 guldpöäng

Spelform, resultatrapport, pauser

Samtliga sidotävlingar spelas i form av semibarometer med förduplicerade givar.

Resultatrapportering (omgångsresultat) sker på papper vid borden samt på projektordukar i spelområdet, vanligtvis efter 4 eller 6 brickor.

En kaffepaus på cirka 30 minuter finns inlagd i varje tävling.

Rondtider, tidsöverdrag m.m.

Spelarna förväntas genomföra varje 2-brickorsrond på 15 min (3-brickors på 22 min) inklusive 1 minut för rondbyte. Tidsöverdrag ger vid första tillfället en varning, därefter ett avdrag motsvarande 10 % på toppen av en bricka vid varje upprepade förseelse. I IMP-över-fältet-tävlingar motsvaras 10 % av 1,5 IMP per jämförelsebord på en bricka.

TL kan dra in ospelad(e) bricka/-or eller påbörjad bricka för par som är ständigt långsamma.

Om en ospelad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får "Medel minus" av toppen på brickan, och
- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget, får detta par, i enlighet med Lag 88, "Medel plus" av toppen på brickan.

Om en påbörjad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får det sämsta av:
 - 40 % av toppen på brickan, och
 - den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in, och:
- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget får detta par den bästa scoren av:
 - 60 % av toppen på brickan, och
 - den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in.

Användande av Bridgemate

Vid samtliga sidotävlingar används Bridgemate för resultatmatning. Spelarna är skyldiga att använda Bridgemate. 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.

Alert och Stopp

Alert och Stopp är obligatoriskt vid samtliga tävlingar under Bridgefestivalen.

Veckans lirare – tre olika kategorier

Under Festivalen kommer det att finnas ett antal poängserier, där den inspelade procenten summeras i de olika deltävlingarna. Om en spelare deltar i fler deltävlingar än vad som krävs, räknas de sämsta resultaten bort. Topp-10 i respektive kategori publiceras dagligen i bulletinen och på Internet. Kompletta resultatlistor finns i spellokalen samt på Internet.

Samtliga poängserier avslutas torsdagen den 30 juli; priserna avhämtas i infodisken.

- **Bronsliraren**; omfattar alla morgon- och kvällsbrons till och med torsdagen den 30 juli, dock ej *Klöver- och Ruter-tävlingarna*. De nio bästa tävlingarna av fjorton räknas.

Brons 20 (Gröna Hissen lag) ingår i *Bronsliraren*. Segrande lags spelare erhåller 63.5%, spelarna i laget som placerat sig sist erhåller 36.5%. Spelarna i övriga lag erhåller procentsats i proportion till det egna lagets inspelade VP jämfört med det segrande och det sist placerade lagets VP.

- **Handikappliraren**; omfattar alla handikapp-tävlingar till och med torsdagen den 30 juli. De fem bästa tävlingarna av sju räknas.

- **Silverliraren**; omfattar alla silvertävlingar till och med torsdagen den 30 juli, inklusive *Silver 1 (IAF)*. De fyra bästa tävlingarna av sju räknas.

Även *Silver 6* (Gröna Hissen lag) ingår i *Silverliraren*. Segrande lags spelare erhåller 63.5%, spelarna i laget som placerat sig sist erhåller 36.5%. Spelarna i övriga lag erhåller procentsats i proportion till det egna lagets inspelade VP jämfört med det segrande och det sist placerade lagets VP.

Silver 1 (IAF) följer samma modell; segrande pars slutresultat i imp motsvaras av 63.5%, det sist placerade parets av 36.5%. Övriga par erhåller procentsats i proportion till det egna parets inspelade imp jämfört med det segrande och det sist placerade parets imp.

Guldgruvan

Guldgruvan är en partävling med spel om guldpoäng. Under lördagen den 1 augusti spelas kvalificeringen i form av Gröna Hissen, 42 brickor. De 20 främsta paren kvalificerar sig till A-final, nästkommande 22 till B-final, de därpå följande 22 till C-final o.s.v. så långt startfältet räcker. Den sista finalgruppen kan således komma att innehålla 21–42 par.

Finalerna spelas söndagen den 2 augusti.

Full carry-over från kvalspelet i A-finalen, övriga finalgrupper börjar om från noll. Samtliga finalgrupper omfattar 38 brickor.

Par som avser att inte delta i andra dagens spel måste avanmäla sig omedelbart efter kvaltävlingens slut. I händelse av avhopp som arrangören fått vetskap om först på finaldagen, spelas aktuell(a) finalgrupp(er) med lika många blindronder som det är avhopp i finalgruppen/-grupperna.

Reserv

Reserv får inte nyttjas i någondera finalen i Guldgruvans slutspel.

Mästarpoäng

A-finalen: 10-7-5-4 guldpoäng
B- och C-finalerna: 3-2-1 gp till de tre främsta.
D- och E-finalerna: 2-1 gp till de två främsta
Övriga finaler: 1 gp till segrarna.

Inga silver- eller bronspoäng delas ut.

Prisutdelningar

Prisutdelningen sker ca tio minuter efter det att sista rondrapporten fastställts. Pristagare som inte närvarar vid utdelningen kan hämta sitt pris i infodisken, dock allra senast kl. 16:00 den avslutande söndagen i Bridgefestivalen.

Icke uthämtade priser tillfaller *Juniorfonden*.

Mobiltelefoner och elektronisk utrustning

Allmänt

Det råder förbud mot att använda mobiltelefon och annan kommunikativ elektronisk utrustning i hela Conventum Arena utom i cafeterian och i restaurangen på andra våningen).

Förbudet gäller såväl spelare som åskådare.

Detta innebär att sådan utrustning måste vara helt avstängd (inte enbart i "tyst/vibrator/flightmode"-läge).

Spelare

Om spelare ertappas med påslagen mobiltelefon, oavsett om den ringer eller ej, bestraffas vederbörandes par med motsvarigheten till 50 % av toppen på en bricka för varje tillfälle.

Spelare som måste vara anträffbar på mobiltelefon skall lämna den till TL eller infodisken för passning.

Åskådare

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

Domslut, överklaganden m.m.

Domslut

Domslut ska begäras snarast möjligt, men inte senare än när omgångsrapporten för närmast påföljande omgång presenteras.

Överklagande

Tävlingsledarens domslut i sidotävlingarna, till vilka även *Guldgruvan* räknas, kan inte överklagas till någon jury. Spelarna kan istället begära att domslutet granskas av någon som inte varit inblandad i det ursprungliga beslutet.

Granskningen ska kontrollera att:

- tävlingsledaren har samlat in tillräckligt med fakta om vad som hände när felaktigheten begicks,
- rätt lagrum har applicerats och att tävlingsledaren har konsulterat andra tävlingsledare när så är lämpligt,
- när ett domslut innebär bedömning av en spelares handlingar efter otillåten information, felaktig förklaring, uteblivna alerter m.m., att lämpliga spelare har tillfrågats och att de frågor som ställts dem är relevanta,
- domslutet är rimligt, baserat på den information som fanns tillgänglig för tävlingsledaren vid tiden för domslutet. Även om granskaren anser att domslutet borde varit annorlunda, är detta inte ett tillräckligt skäl för att ändra det samma.

Om det under granskningen framkommer att fel har begåtts under *domslutsprocessen*, är det granskarens skyldighet att beordra Chef-TL att:

- korrigera felaktigheterna och därefter,
- avge ett nytt domslut.

Begäran om granskning av domslut

När tävlingsledaren avger sitt domslut till spelarna är det hans skyldighet att informera dem om rätten att domslutet granskas.

Begäran om granskning av tävlingsledarens domslut måste

- göras skriftligt och av denna ska tydligt framgå på vilket sätt spelarna anser att tävlingsledaren brustit i sin behandling av ärendet,
- lämnas till tävlingsledaren inom 30 minuter efter det att ronden under vilken domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att ronden/omgången avslutats, inom tio minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att ronden avslutats, vilket av dessa båda som är det senare.
- åtföljas av en depositionsavgift på 200 SEK.

Om det bedöms att begäran av granskning skett utan att spelarna haft någon grund för sin begäran, kommer depositionsavgiften inte att återbetalas.

Överklagande av granskningen

Efter en granskning, oavsett dess utgång, har spelare möjlighet att överklaga domslutet till SBF:s Lagkommission. Ett sådant överklagande kommer att hanteras på för Lagkommissionen sedvanligt sätt och avgöras först efter Bridgefestivalen, dock utan inverkan på resultat i tävlingen.

Korrigerig av felinmatat resultat

Korrigerig av felinmatat resultat ska helst göras så snart det upptäcks. För övrigt kan korrigerig göras, men tidsfaktorn är avgörande:

- för alla omgångsrapporter utom den sista, måste den tävlande ha uppmärksammat tävlingsledaren på det felinmatade resultatet innan den officiella rondtiden för tävlingens sista rond är slut;
- för den sista omgångsrapporten, måste den tävlande ha uppmärksammat tävlingsledaren på det felinmatade resultatet inom tio minuter från det att denna blivit publicerad i spellokalen.

Överklagandet ska göras till tävlingsledare i den aktuella tävlingen.

Slutresultat

Överklagande av slutresultat måste göras inom 10 minuter efter det att det preliminära slutresultatet presenterats. I det ögonblick då prisutdelningen startar är slutresultatet definitivt och endast felaktiga MID-nr rättas i efterhand.

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 paret spelat minst 60 % av den aktuella tävlingsetappens totala antal brickor, får detta par 0 % på resterande brickor medan deras motståndare på dessa erhåller "Medel +".

Rökning, Alkohol, Trivsel och disciplin

Se sidan 13.

Bilaga 1, Alerteringsregler

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 kontraktbud

Ett kontraktbud 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).

Hjälpksamhet

Fokus ligger på *hjälpksamhet*.

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 överförings svar på 1♣, ska det nämnas.
 - Stark klöver/ruter.
 - Dubbeltydig klöver (där 1♣ är krav, antingen balanserad eller stark).
- Styrka för naturligt 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 svarsbud 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 avgas på 3-kortsfärg.
- Öppningsbud 1♣/1♦ som kan vara på 3-kortsfärg i grundsystem 5533.
- Svarsbudet 2♣ på 1NT och 3♣ på 2NT (förutsatt att sangbudet är naturligt), som frågar efter högfärg.
 - Efter dessa klöverbud: återbuden 2♦ respektive 3♦ som förnekar 4-korts eller längre högfärg.

Exempelsamling

En exempelsamling finns längst bak i dokumentet:

https://svensksbridge.se/sites/default/files/official_documents/alertregler_for_regelverk_230829.pdf

Bilaga 2 – Regler för öppningsbud och deklARATIONER

Skapade av Daniel Auby, 2006

1. Vilka tävlingar reglerna omfattar

Dessa regler gäller endast för silver- och guldtävlingar.

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

2. Prickning av och förbud mot öppningsbud

2.1 Översikt

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

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

2.2 Grundläggande definitioner

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

Poäng	Honnörspoäng (hp) Fördelningspoäng Hfp	Ess = 4, Kung = 3, Dam = 2, Knekt = 1 Renons = 3, singleton = 2, dubbelton = 1 Honnörspoäng och fördelningspoäng ihop
Starkt	Alltid minst 15 <i>hp</i> eller kompenserande fördelning så att det är minst 18 <i>hfp</i> .	
Svagt	Är svagare än 8 hp eller kan vara det (t.ex. 0-7 eller 7-12).	
Öppningsbud	Första färgbud, sangbud eller <i>starkt</i> pass (se 4.3) som avges i budgivningen.	
Balanserad	Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2.	
Semibalanserad	Fördelningarna 5-4-2-2, 6-3-2-2 och 7-2-2-2.	
Obalanserad	Annan fördelning, dvs en fördelning med minst en singel eller renons.	
Naturliga bud	<ol style="list-style-type: none">1. Bud i <u>färg</u> som visar minst 4 kort i färgen2. 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">a) har viss styrkab) och/eller har minst fyra kort i en specificerad färg och i övrigt är <i>balanserad</i> <p>För närmare förklaring av denna definition se 4.7.</p>	
Onaturliga bud	Bud som inte är <i>naturliga</i> .	
Pekarbud	Pekarbudet är en del av de onaturliga buden. Det finns två typer (se även 4.5):	
Färgpekare	Bud i sang/färg som lovar minst fyra kort i en specificerad färg (t.ex: 3♣ = spärr i ♦).	
Balanspekare	Bud i färg som om det hade gjorts i sang hade uppfyllt kraven för ett naturligt sangbud. T.ex. 1♦ = 11-13 balans.	

2.3 Vilka bud regleras?

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

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

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

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

2.4 Tävlings- och systemnivåer

Nivå Det finns fyra tävlingsnivåer att välja mellan:

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

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

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

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

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

Arrangören kan därutöver anpassa reglerna på följande sätt:

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

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

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

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

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

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

Notera:

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

2.5 Prickning

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

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

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

2.5.1 Onaturliga färgbud

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

GRUNDEN

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

TILLÄGG 1 – OBALANSERAD

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

TILLÄGG 2 – 1 I HÖGFÄRG

- 1 prick Om budet ifråga är 1 ♥/♠

TILLÄGG 3 – SVAGA ÖPPNINGAR

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

2.5.2 Onaturliga sangbud

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

Notera att takreglerna nedan även gäller för sangbud.

2.5.3 Takregler

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

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

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

3. Övriga regler

3.1 Tvingande

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

3.2 Skyldighet för arrangör

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

3.3 Upplysningsskyldighet på deklaration

Prickade öppningsbud skall vara utmärkta på deklaraionskortet med angivande av antalet prickar.

Om 1- och/eller 2-sangöppning kan innehålla *obalanserade* fördelningar skall detta anges på deklarationen.

3.4 Särskild upplysningsskyldighet för par med A-system och par med fyrprickade öppningsbud

För par som spelar med A-system eller som har öppningsbud med fyra eller fler prickar gäller dessutom det följande:

1. Vid anmälan

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

2. Systemdeklarationer i förväg

Om ej annat är bestämt för tävlingen gäller att:

Vid tävlingar där man möter sina motståndare över fem eller fler brickor skall motståndarna ha systemdeklarationen en vecka i förväg eller, där motståndarna inte är kända så tidigt, så snart som möjligt. I annat fall, dvs när antalet brickor är färre än fem, skall systemdeklarationen finnas i spellokalen minst 30 minuter före start – i så många exemplar att alla par som kan komma att möta paret kan få en kopia var.

3. Informera motståndare vid bordet

Innan spelet påbörjas skall paret till sina motståndare i rondan/matchen tydligt upprepa sin förklaring enligt punkt 1.

4. Försvarsmetoder

Innan spelet påbörjas skall:

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

I båda fallen ska försvarsmetoderna presenteras skriftligen och vara användbara.

3.5 Övriga skyldigheter för par med A-system

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

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

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

3.6 Påföljder för par

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

3.7 Deklarationer och förklaringar

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

3.8 Rätt att under budgivning studera nedskrivna egna metoder

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

Dessa är:

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

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

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

4. Tolkningshjälp och exempel

4.1 Syfte

Allmänt	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.
Prickar	<p>Antalet prickar ett onaturligt bud belastas med relateras till hur svårt och arbetsamt det är att utarbeta ett vettigt försvar mot budet.</p> <p>Vid bedömningen av denna fråga är det onaturligheten som är viktigast, dvs ju mer onaturligt bud desto fler prickar.</p> <p>Vanligheten, dvs hur vanlig en öppning eller typ av öppning är, tas det däremot mycket liten hänsyn till.</p> <p>Viss betydelse har fästs vid hur högt ett bud avges. Ett exempel på det senare är reglerna för extra prickar som ger svaga 1♦-1♠ 2-3 extra prickar. Anledningen till att 1♣ inte belastas på samma sätt är att det är lättare att försvara sig emot (man kan t.ex. spela med D som "jag öppnar med 1♣" och övrigt som vanligt).</p> <p>Det har även betydelse om det är högfärg, lågfärg eller sang man bjuder. Att konstruera försvar mot onaturliga 1 i högfärg har bedömts som det svåraste och bedöms därför hårdast.</p> <p>I jämförelse med färgpekaren har balanspekaren bedömts hårdare eftersom den ej lämnar besked om någon färg som man lätt kan använda som artificiellt kravbud. Att ett bud är krav har i sig inte inneburit några lättnader eftersom även kravbud kan avpassas. Utgångskrävande bud har dock befriats och är oreglerade.</p>
Nivå + antal	Det antal prickar man totalt sett skall anses tåla, är högre ju högre nivå som tävlingen spelas på, samt högre ju fler brickor som det är i mötet med motståndarparet.
Förbud	Inga bud är förbjudna så länge arrangörerna följer rekommendationerna i dessa regler.

4.2 Rätten att ändra reglerna

För tävlingar som hör till kategori B-C äger arrangören rätt att ändra reglerna endast i befriande riktning, inte tvärtom. Anledningen till detta är att par som vet med sig att de spelar t.ex. ett C-system skall kunna vara säkra på att få spela detta system i tävlingar som utannonseras som C-tävlingar.

Det betyder å andra sidan att ett par som inte vill möta t.ex. A-system, kan inte var säkert på att slippa system som liknar A-system bara för att det står t.ex. B-nivå på inbjudan. Man måste också kontrollera om och i så fall vilka tilläggsregler arrangören fastställt för tävlingen.

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

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

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

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

4.3 Buden pass, dubbelt och redubbelt

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

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

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

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

Exempel

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

Dubbelt Regleras aldrig

Redubbelt Regleras aldrig

4.4 Exempel på prickade bud

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

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

4.5 Mer om pekarbud

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

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

4.6 Visad styrka

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

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

4.7 Naturliga sangbud

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

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

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

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

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

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