

Tävlingsbestämmelser

Svenska Cupen

2016

(Senast uppdaterat: 2016-07-29)

Innehåll

1	ANMÄLAN OCH AVGIFTER.....	3
2	DEFINITIONER	3
2.1	SPELARE	3
2.1.1	<i>Otillåten spelare</i>	<i>3</i>
2.2	LAG	4
2.2.1	<i>Rankning av lag</i>	<i>4</i>
3	SPELUPPLÄGG	4
3.1	GENERELLT	4
3.2	REDUKTION AV ANTAL LAG TILL LÄMPLIG POTENS AV TVÅ	4
3.3	LOTTNING OCH GENOMFÖRANDE AV MATCHER	5
3.3.1	<i>Etapperna före Round of 128</i>	<i>5</i>
3.3.2	<i>Round of 128</i>	<i>5</i>
3.3.3	<i>Round of 64</i>	<i>5</i>
3.3.4	<i>Round of 32</i>	<i>5</i>
3.3.5	<i>Slutspelet</i>	<i>5</i>
3.3.5.1	<i>Round of 16.....</i>	<i>5</i>
3.3.5.2	<i>Kvartsfinal.....</i>	<i>5</i>
3.3.5.3	<i>Semifinal</i>	<i>6</i>
3.3.5.4	<i>Final</i>	<i>6</i>
3.4	SEATING RIGHTS	6
3.4.1	<i>Seating Rights t o m Round of 32</i>	<i>6</i>
3.4.2	<i>Seating Rights i semifinal</i>	<i>6</i>
3.4.3	<i>Seating Rights i final.....</i>	<i>7</i>
3.5	SÄRSKILJNING	7
3.5.1	<i>I tvålagsmöten.....</i>	<i>7</i>
3.5.2	<i>I trelagsmöten</i>	<i>7</i>
4	MATCHER, SPELTILLFÄLLEN, WALK OVER	8
4.1	ALLMÄNT	8
4.2	SPELPERIODER OCH SPELDATUM	8
4.3	ANSVAR FÖR ATT BJUDA IN TILL MATCH	8
4.3.1	<i>Generellt.....</i>	<i>8</i>
4.3.2	<i>Ronderna fram t o m Round of 32</i>	<i>8</i>
4.4	WALK OVER.....	9
4.5	ANSVAR FÖR ATT RAPPORTERA MATCHRESULTAT	9
4.6	BETYDELSELÖSA MATCHER I TRELAGSMÖTE	9
5	SYSTEMNIVÅ.....	9
6	MÄSTARPOÄNG OCH PRISER	10
7	ALERT OCH STOP.....	10
8	RESEBIDRAG.....	10
9	INFORMATIONSFLODE	11
10	TÄVLINGSLEDNING OCH ORGANISATION	11

ARRANGÖRENS FRISKRIVNINGSKLAUSUL

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

kan ej heller ställas gentemot arrangören för felaktighet/misstag orsakat av funktionär.

**Förändringar sedan första publicering
2015-11-01**

2015-11-20 Punkt 2.2, förtydligande om antal tillåtna spelare i enskild match.

2016-07-28 Endast redaktionella korrigeringar (stavfel, korsreferenser m m).

1 Anmälan och avgifter

Anmälan till **Svenska Cupen** (i fortsättningen benämnd SC) ska vara Svenska Bridgeförbundet (i fortsättningen benämnt Förbundet) tillhanda senast den 20 januari 2016, kl 24.00. Ett lag anses anmält först när anmälningsavgiften inkommit till Förbundets bankgiro (819-0183).

Anmälan görs i Spader. Av anmälan ska tydligt framgå lagnamn, lagkapten (som måste ha e-postadress i Spader) och minst fyra av de i laget ingående spelarna (inklusive deras MIDnr) samt lagets önskade postnummer. Lottningen görs företrädesvis utifrån postnummertillhörighet, så att omgångarna fram till och med *Round of 64* i så stor utsträckning som möjligt spelas på lokal eller regional basis. Postnummer måste vara på svensk mark. Eventuella frågor angående anmälan besvaras av Roger Wiklund.

Anmälningsavgiften är 500 kr/lag, vilket också inkluderar avgiften för den första ronden. Lag vars anmälningsavgift finns registrerad på Förbundets bankgiro 819-0183 senast den 14 december 2015 erhåller rabatt om 100 kr.

För rond 2 till och med *Round of 32* erlägger deltagande lag en rondavgift om 200 kr/lag och rond. Lag som lämnar w.o. betalar rondavgiften för såväl det egna laget som för de motståndare de skulle ha mött i den aktuella ronden. Rondavgiften faktureras i efterhand via kansliet.

Fr o m *Round of 16* uttages ingen rondavgift.

2 Definitioner

2.1 Spelare

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

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

Spelare anses tillhöra laget först när vederbörande spelat för laget, se dock 2.2.

Spelare får inte delta i fler än ett lag.

2.1.1 Otillåten spelare

Som otillåten spelare räknas sådan som inte erlagt medlemsavgift enligt punkt 2.1 eller som tidigare deltagit för annat lag i SC 2016.

Lag som använt sig av otillåten spelare diskvalificerar laget från vidare spel i SC. Motståndarlaget, i det fall de förlorat matchen, blir då kvalificerat för nästa etapp.

Mästarpoäng utdelas dock efter spelat resultat.

2.2 Lag

Lag får bestå av maximalt åtta (8) spelare, men högst sex (6) får delta i en och samma match. Spelarna behöver inte komma från samma klubb, ej heller samma distriktsförbund (Dfb). Vid lottning av de inledande rondernas matcher tas viss hänsyn till deltagande lags postnummerområde, för att i görligaste mån undvika långa resor.

Fr o m *Round of 32* får lag inte lägga till spelare i laguppställningen som inte funnits upptagna där sedan tidigare.

2.2.1 Rankning av lag

Lag rankas på basis av tre kategorier: mästarpoänginnehav, rankingpoänginnehav och nationellt handicap. Av lagets spelare studeras de fyra främsta, som spelat minst en halvlek, inom varje kategori. Till första rondan, om nödvändigt (se punkt 3.2 respektive 3.5), dock de fyra främsta av de till laget anmälda spelarna.

Laget har därmed ett totalt innehav inom varje kategori. De till SC anmälda lagen sorteras i rangordning inom varje enskild kategori, varvid en placeringssiffra inom varje fås. Dessa summeras för respektive lag, varefter laget med lägst summa är det främst rankade laget, laget med högst summa det sämst rankade laget. Vid lika summa är särskiljningsordningen: rankingpoäng därefter mästarpoäng och sist handicap.

Rankingen fyller de funktioner som beskrivs i punkterna 3.2, 3.4 och 3.5.1.

3 Spelupplägg

SC är en cuptävling för lag där den/de inledande rondan/ronderna om möjligt spelas på lokal eller regional nivå, t ex inom det postnummerområde laget anmält, närliggande område (t ex det distrikt till vilket laget är tillhörigt).

3.1 Generellt

Lag är garanterade att spela minst två ronder – se dock punkt 4.4 angående förlust på walk over. Lag som har vunnit i rond 1 är kvalificerade till rond 2a. Lag som har förlorat i rond 1 går till rond 2b. Vinnarna i rond 2b går till rond 3. Lag som har förlorat i rond 2b eller senare är utslagna ur turneringen.

För hela turneringen gäller att vinnare är det lag som har flest IMP efter det att matchen är färdigspelad. Vid trelagsmöten där alla tre lagen vunnit varsin match rankas lagen utifrån differens mellan vunna och förlorade IMP. Vid lika differens mellan två eller flera lag vidtas särskiljning enligt punkt 3.5.2. Vid trelagsmöten räknas två lag som vinnande lag.

3.2 Reduktion av antal lag till lämplig potens av två

Målet med rond 3 är att se till att vi i rond 4 har ett lagantal som är en jämn potens av två (512, 256 eller 128). Detta kan ske på olika sätt beroende på hur många lag som startar. Spelupplägget vid det faktiska lagantalet finns som bilaga till tävlingsbestämmelserna på hemsidan.

För att nå denna lämpliga potens av två, kan det bli aktuellt att låta ett antal lag – de främst rankade enligt punkt 2.2.1 – bli automatiskt kvalificerade för nästa etapp utan att spela den närmast föregående. Det kan även bli

aktuellt att spela kombinationer av två- och trelagsmöten.

3.3 Lottning och genomförande av matcher

För ronderna fram till och med *Round of 64* ska vid matchlottning hänsyn, om möjligt, tas till geografisk närhet. I dessa ronder ska så långt möjligt undvikas att man får möta lag man mött i en tidigare rond. Undantag kan göras av geografiska skäl.

Ansvar för genomförande av lottningen är av Organisationskommittén delegerat till Förbundets kansli.

3.3.1 Etapperna före *Round of 128*

Knock out-etapperna före *Round of 128* spelas i möjligaste mån på lokal eller regional nivå, t ex inom det postnummerområde laget anmält eller närliggande område.

Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlek. Om flera matcher spelas vid samma tillfälle är det tillåtet för den lokala arrangören att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.2 *Round of 128*

128 lag återstår. Vid lottning till denna rond ska om möjligt hänsyn tas till geografisk närhet. Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlek. Om flera matcher spelas vid samma tillfälle är det tillåtet för den lokala arrangören att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.3 *Round of 64*

64 lag återstår. Vid lottning till denna rond ska om möjligt hänsyn tas till geografisk närhet. Matcherna omfattar 24 brickor fördelade på två halvlek. Om flera matcher spelas vid samma tillfälle är det tillåtet för den lokala arrangören att spela med gemensamma givar i sådana matcher.

3.3.4 *Round of 32*

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

3.3.5 Slutspelet

Slutspelet äger rum torsdagen den 10 november till och med söndagen den 13 november 2016 på Bridgens Hus i Uppsala. Slutspelet kommer att sändas på BBO.

3.3.5.1 *Round of 16*

16 lag återstår. Ett slutspelsträd (s k *brackets*) tas fram. Fri lottning, som görs offentligt på plats i Bridgens Hus i Uppsala på speldagen, tillämpas till var och en av positionerna i slutspelsträdet. Detta slutspelsträd används sedan för resterande ronder fram till finalen.

Round of 16 omfattar 32 brickor fördelade på två halvlek. Spelas torsdagen den 10 november 2016.

3.3.5.2 *Kvartsfinal*

Åtta lag återstår. Slutspelsträdet från *Round of 16* används. Kvartsfinalen omfattar 32 brickor fördelade på två halvlek. Samtliga matcher i torsdagen den 10 november 2016.

3.3.5.3 *Semifinal*

Fyra lag återstår. Slutspelstrådet från Round of 16 används. Semifinalen spelas över 64 brickor, fördelade på fyra 16-brickorssegment.

Vinnarna spelar final, förlorarna blir delad tredjepristagare. Semifinalerna spelas fredagen den 11 november 2016.

3.3.5.4 *Final*

Två lag återstår. Finalen spelas över 96 brickor, fördelade på sex 16-brickorssegment. Finalen spelas lördagen den 12 november och söndagen 13 november 2016.

3.4 *Seating Rights*

3.4.1 *Seating Rights t o m Round of 32*

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

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

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

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

3.4.2 *Seating Rights i semifinal*

Det främst rankade laget betraktas som *hemmalag*, det andra laget som *bortalag*.

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

1. Först slantsingling om vilket av de båda lagen som ska få börja välja.
2. Vinnarna av slantsinglingen ska välja *SR* i ett av segmenten eller välja att passa och låta motståndarlaget välja först. Så snart ena laget valt segment, får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
3. Laget som fick välja sist vid förra tillfället, ska nu välja *SR* bland de två återstående segmenten. Motståndarlaget får automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.

I semifinalen kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

3.4.3 Seating Rights i final

Det främst rankade laget betraktas som *hemmalag*, det andra laget som *bortalag*.

Hemmalaget sitter hela matchen Nord-Syd i öppet rum och Öst-Väst i slutet rum. *Seating Rights (SR)*, dvs rätten att låta motståndarlaget inta sina platser först, avgörs genom följande procedur, där segmenten går i par (1+2, 3+4, 5+6):

1. Först slantsingling om vilket av de båda lagen som ska få börja välja.
2. Vinnarna av slantsinglingen ska välja *SR* i ett av segmentparen eller passa och låta motståndarna välja först. När ettdera laget valt segment att ha *SR*, får det andra laget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
3. Laget som fick välja sist vid förra tillfället, ska nu välja segment först bland de återstående fyra segmenten. När valet är gjort får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.
4. Laget som inte fick välja under punkt 3, ska nu välja först bland de återstående två segmenten. När valet är gjort får motståndarlaget automatiskt *SR* i det andra segmentet i samma par.

I finalen kan man möta samma parkonstellation obegränsat antal gånger.

3.5 Särskiljning

3.5.1 I tvålagsmöten

Minsta IMP-differens är avgörande för vidare avancemang. I det fall en match slutar lika i IMP gäller nedanstående bestämmelser för särskiljning i prioriteringsordning:

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

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

3.5.2 I trelagsmöten

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

4 Matcher, speltillfällen, walk over

4.1 Allmänt

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

4.2 Spelperioder och speldatum

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

	Spelordning	Spelperiod	Sista rapportdatum
Rond 1	31 jan	1-25 feb	25 feb
Rond 2	28 feb	1-24 mar	24 mar
Rond 3	31 mar	1 apr-28 apr	28 apr
Rond 4	2 maj	3 maj-9 jun	9 jun
Rond 5	13 juni	14 jun-25 aug	25 aug
Rond 6	29 aug	30 aug-22 sep	22 sep
Rond 7	26 sep	27 sep-20 okt	20 okt

Slutspelet

Samtliga ronder i slutspelet spelas på Bridgens Hus i Uppsala under perioden 10-13 november 2016 enligt nedan:

Round of 16:	10 november
Kvartsfinal:	10 november
Semifinal:	11 november
Final:	12-13 november

Själva finalen kan komma att flyttas till Scandic Hotel mittemot Bridgens Hus i Uppsala.

4.3 Ansvar för att bjuda in till match

4.3.1 Generellt

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

4.3.2 Ronderna fram t o m Round of 32

I ronderna fram till och med Round of 32 är det upp till det lag som i matchen benämns hemmalag att bjuda in det lag som benämns bortalag, till match och erbjuda dem tre olika datum. Sådan inbjudan ska sändas till bortalaget senast fyra kalenderdagar in i aktuell spelperiod (för spelperioder se tabellen till vänster). Om så inte skett har bortalaget vunnit på walk over. Om bortalaget erhållit inbjudan till match, men inte svarat inom fyra kalenderdagar från det att inbjudan skickades ut, har hemmalaget vunnit på walk over.

Exempel 1

Lag A är hemmalag mot Lag B i rond 3. Lag A skickar inbjudan den 3 april till Lag B. Lag B har nu på sig till och med den 7 april att svara på inbjudan, i annat fall har lag A vunnit på w.o. Men, ifall de båda lagen är överens, är det tillåtet att spela matchen.

Exempel 2

Lag A är hemmalag mot Lag B i rond 3. Lag A skickar inbjudan den 5 april till Lag B. Detta är för sent och Lag B kan nu kräva vinst på walk over. Dock, om de båda lagen är överens är det tillåtet att spela matchen.

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

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

Vid matcher där betydande reslängd/-tid förekommer, äger tävlingsledningen rätt att besluta att matchen spelas på en ort någonstans mittemellan, så att båda lagen får ungefär lika lång reslängd/-tid.

I ronderna fr o m *Round of 16* gäller av Förbundet fastställda speldatum och spelplats för de respektive stegen i slutspelet.

4.4 Walk over

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

Ett lag som i andra stycket under punkt 4.3 inte svarat på motståndarnas inbjudan eller inte accepterar något av de föreslagna speldatumen anses ha förlorat på walk over.

Lag som förlorat på walk over är ute ur turneringen oavsett i vilken rond man lämnat walk over.

4.5 Ansvar för att rapportera matchresultat

Det är hemmalagets ansvar att rapportera matchresultatet på hemsidan för SC senast det datum som framgår av tabellen i vänsterspalten på sidan 8. I de fall resultat inte rapporterats i tid anses *hemmalaget* förlorat på walk over oavsett matchresultat.

4.6 Betydelselösa matcher i trelagsmöte

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

Exempel:

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

5 Systemnivå

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

Par/lag som i finalen spelar *A-system* är skyldiga att senast fyra dagar före speldatum distribuera systemet, samt förslag till användbara försvarsmetoder mot detsamma, till motståndarlagets kapten – i annat fall tillåts man inte spela systemet.

Lag som möter parkonstellation(er) som spelar *A-system* har rätt att spela mot samma par (system) i båda halvlekarna, förutsatt att detta par (system) deltar även i andra halvlek.

Detta gäller dock inte ifall båda lagen spelar *A-system*.

6 Mästarpoäng och priser

SC spelas om Svenska Mästarpoäng i guld enligt vad som framgår av tabellen nedan.

Spelare delar på angivna mästarpoäng i förhållande till antalet spelade halvlek/segment i den aktuella matchen.

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

Exempel

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

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

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

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

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

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

För de därefter följande ronderna gäller för vinnande lag:

<i>Round of 32:</i>	8 guldpoäng
<i>Round of 16:</i>	12 guldpoäng
<i>Kvartsfinal:</i>	16 guldpoäng
<i>Semifinal:</i>	20 guldpoäng
<i>Final:</i>	24 guldpoäng

Vid walk over utdelas inga mästarpoäng.

Fördelning av priser för aktuellt lagantal kommer att offentliggöras och publiceras på hemsidan för SC, senast den 10 februari 2016. Eventuell vinstskatt eller dylika avgifter betalas av pristagaren, inte av arrangören.

7 Alert och STOP

Obligatoriskt i alla steg av SC.

8 Resebidrag

Lag med betydande reslängd/-tid till match i ronderna fram till och med *Round of 32* kan hos Organisationskommittén ansöka om resebidrag. Organisationskommitténs beslut i ärendet är slutgiltigt och kan ej överklagas.

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

Ansökan om bidrag ställs till Roger Wiklund via e-post rwi@svensksbridge.se.

9 Informationsflöde

Information om SC kommer kontinuerligt att delges via hemsidan (Spader) och i vissa fall även via e-post. Information delgiven via e-post anses vara mottagen när utskick gjorts. Det är således väsentligt att lagkapten har en fungerande e-postadress, dagligen läser av sin e-post och håller sig à jour med information som finns publicerad på hemsidan.

10 Tävlingsledning och organisation

Organisationskommittén

Lars Persson (ordf)

Christer Grähs

Carl Ragnarsson

Micke Melander (adjungerad)

Roger Wiklund (adjungerad)

Operativt tävlingsansvariga grundspelet

Carl Ragnarsson, Roger Wiklund

Operativt tävlingsansvariga slutspelet

Carl Ragnarsson, Micke Melander