

TILLÄGGSBESTÄMMELSER

**SM Lag Mixed 2021
&
SM Lag Veteran 2021**

Svenska Bridgeförbundet

(Gällande fr o m: 2021-06-01)

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

NOTERINGAR	2
ÄNDRINGSLOGG	2
Allmänt	3
Anmälan och startavgift	3
Lag	3
Informationsflöde	3
Tävlingsupplägg	3
Vid färre än 12 lag	3
Vid 12-16 lag	3
Vid 17-24 lag	3
Lördag	3
Söndag	3
Vid 25 eller fler lag	3
Lördag	3

Söndag	4
VP-skala	4
Avstående av plats i KO-skedet av SM Lag Veteran	4
Avhopp efter valproceduren	4
Avhopp före valproceduren	4
Utrustning	5
Skärmar	5
Kommunikation	5
Alertering	5
Förklaringar	5
Ångra bud eller spelat kort	6
Anspråk	6
Överklagande	6
Begäran om granskning av domslut	7
Övrigt	7

Noteringar

Ändringar i regelverket sedan första publicering den 1 juni 2021 är skrivna i **röd text**.

Ändringslogg

ALLMÄNT

SM Lag Mixed och SM Lag Veteran spelas på onlineplattformen *RealBridge*.

ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

Anmälan görs via mejl till SBF kansli, kansliet@svensksbridge.se senast den 13 juli 2021 (SM Lag Mixed) respektive 20 juli 2021 (SM Lag Veteran).

Startavgiften 1.200 kr/lag i respektive disciplin ska vara SBF tillhanda på bankgiro 373-3482 senast den 15 juli 2021 (SM Lag Mixed) respektive 22 juli 2021 (SM Lag Veteran). Uppge lagnamnet samt kaptenens MIDnr som referens.

Vid anmälan ska för samtliga lagets spelare deras MIDnr uppges.

Laget anses anmält först när startavgiften är erlagd.

LAG

Lag får bestå av 4-6 spelare och samtliga ska vara medlem i klubb ansluten till Svenska Bridgeförbundet (SBF).

Medlemsavgift ska ha erlagts för verksamhetsåret 2020/2021 innan tävlingen startar. Det är spelarens eget ansvar att försäkra sig om att medlemsavgift är erlagd i laga tid.

För att som utländsk medborgare få delta i SM Lag Veteran krävs att spelaren har erlagt medlemsavgift i klubb ansluten till SBF verksamhetsåret 2020/2021.

INFORMATIONSFÖLÖDE

Information om SM Lag Mixed och SM Lag Veteran kommer kontinuerligt att delges via Förbundets hemsida samt via mejl. Information delgiven via mejl anses vara mottagen när utskick gjorts. Det är således väsentligt att lagets kapten har en aktiv mejladress, dagligen läser av mejl och håller sig à jour med information som finns publicerad på hemsidan.

TÄVLINGSUPPLÄGG

Vid färre än 12 lag

Vid färre än 12 lag ställs tävlingen in.

Vid 12-16 lag

Vid 12-16 lag spelas en serie, alla mot alla, 7-8-brickorsmatcher (beroende på antal lag) utan halvtidsbyte.

Vid 17-24 lag

LÖRDAG

Kvalificering: Gröna Hissen, 10 st 6-brickorsronder utan halvtidsbyte, där första ronden är lottad.

SÖNDAG

Se rubrik *Vid 25 eller fler lag*.

Vid 25 eller fler lag

LÖRDAG

- Kvalificering: Gröna Hissen, 8 st 6-brickorsronder utan halvtidsbyte, där första ronden är lottad.
- Åttondelsfinal: KO-matcher, 20 brickor fördelade på två halvlek om vardera 10 med halvtidsbyte.

I åttondelsfinalen tillämpas *brackets*, vilket innebär att segrarna i kvalificeringen möter det 16:e-placerade laget, tvåan möter femton, trean möter fjorton o s v.

Minsta imp-differens avgör vidare avancemang.

SÖNDAG

- Kvartsfinal: KO-matcher, 20 brickor fördelade på två halvlekare om vardera 10 med halvtidsbyte.

Segrarna i åttondelsfinal 1 (den där vinnarna av Gröna Hissen spelat) väljer motståndare bland vinnarna av åttondelsfinal 5-8, därefter väljer segraren i åttondelsfinal 2, o s v tills alla val är gjorda.

Minsta imp-differens avgör vidare avancemang.

- Semifinal: KO-matcher, 20 brickor fördelade på två halvlekare om vardera 10 med halvtidsbyte.

Segrarna i kvartsfinal 1 väljer motståndare bland vinnarna av kvartsfinal 3-4. Segrarna i kvartsfinal 2 får den motståndare som blir över.

Minsta imp-differens avgör vidare avancemang.

- Final och match om tredjeplats spelas över 24 brickor, fördelade på två halvlekare om vardera 12 med halvtidsbyte.

Carry over tillämpas inte i någon del av slutspelet.

VP-skala

I seriespel eller Gröna Hissen tillämpas WBF:s kontinuerliga 20-0-skala.

Avstående av plats i KO-skedet av SM Lag Veteran

Lag som är kvalificerat för nästa etapp förutsätts spela den etapp till vilket de är kvalificerade.

AVHOPP EFTER VALPROCEDUREN

Om lag hoppar av efter det att valproceduren till aktuell etapp är genomförd, vinner motståndarlaget på walk over och är automatiskt kvalificerade till nästa etapp.

AVHOPP FÖRE VALPROCEDUREN

Om ett lag hoppar av före det att valproceduren till aktuell etapp är genomförd, flyttas samtliga lägre placerade lag upp ett steg. Det högst seedade laget är automatiskt kvalificerade till nästa etapp.

Undantag inför semifinalen

Om ett till semifinalen kvalificerat lag hoppar av före valproceduren, spelas semifinalen som en trelagsmatch för att utkristallisera två lag som ska spela final, det tredje laget blir bronsmedaljörer. Semifinal och final spelas fortfarande över 20 respektive 24 brickor.

Om trelagsmatchen inte automatiskt utkristalliserar vilka två lag som ska gå vidare, t ex för att alla tre lagen vunnit varsin match eller alla tre lagen spelat oavgjort i sina båda matcher, sker särskiljning genom att titta på slutplaceringen i kvalet. Det lag som är sämst placerat i kvalet blir bronsmedaljörer medan de båda andra lagen spelar final.

UTRUSTNING

RealBridge använder kamera och mikrofon som kommunikationsmedel mellan spelare.

Spelarna måste testa sin utrustning i förväg via denna länk:

<https://play.realbridge.online/camera.html>.

Observera att dator fungerar bäst, även större lpad går bra, men mobiltelefon inte fungerar alls.

Eftersom det kan finnas spelare som ännu ej besökt denna *RealBridge*-plattformen, erbjuds fyra tillfällen för "prova-på". Läs vidare på:

<http://www.svenskbridge.se/nyheter/86455>.

Det förutsätts att samtliga spelare använder kamera och mikrofon. Under tävlingen ska spelare som har problem med sin kamera och/eller mikrofon, informera tävlingsledaren om problemet.

SKÄRMAR

SM Lag Mixed och SM Lag Veteran spelas med "virtuella" skärmar.

Skärmarna är nedfällda under pågående budgivning och spel. Vid dessa tillfällen ser man då bara sig själv och den ena motståndaren i bild och ljud. Den andra motståndaren kan man kommunicera med via privat chatt.

Efter avslutad bricka kan man återigen kommunicera med samtliga vid bordet.

KOMMUNIKATION

Under budgivning och spel är all kommunikation med partnern förbjuden. Dessutom får man inte skriva sådant i allmän chatt, som kan påverka partners val av bud eller spel.

ALERTERING

S k *självalert* tillämpas, vilket innebär att man alerterar sina egna bud, inte partners.

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

Man alerterar genom att trycka på knappen *Alert*, sedan skriva förklaringen i rutan som finns under budlådan och först därefter trycka på budet man tänker avge. Om man råkat bjuda och först därefter kommer på att man skulle ha alerterat, klickar man på sitt avgivna bud och kan nu skriva in förklaring till budet.

FÖRKLARINGAR

Oberoende om budet är alerterat eller ej, kan motståndare be om förklaring. Det görs genom privat chatt till den spelare som angav budet. Svaren lämnas på samma sätt via privat chatt till frågaren.

Man är skyldig att svara på frågor omgående. Observera man ska inte fråga sin skärmkamrat om vad dennes partners bud betyder. Råkar man göra det bör man få följande svar: "*Fråga inte mig utan min partner och gör det i en privat chatt till denne så att jag inte får otillåten information.*"

ÅNGRA BUD ELLER SPELAT KORT

Ångra-funktionen är aktiverad, men ska endast användas för uppenbara missklickar, d v s på samma sätt som oavsiktliga bud vid live-spel (Lag 25). Tillkalla alltid tävlingsledaren, som har lättare att avgöra ifall det var en missklick.

Om det passas runt, och ett av passen var en missklick, är det inte tekniskt möjligt att rätta till felet. I sådant fall tilldelar tävlingsledaren ett korrigerat resultat, som ofta blir ett artificiellt tilldelat resultat.

Ångra spelat kort kommer tävlingsledaren aldrig att godkänna.

ANSPRÅK

Spelare kan göra anspråk när denne anser att det antal stick som kommer att tas (eller avstås) är klarlagt.

Anspråk, om det inte är fullkomligt självklart, ska alltid åtföljas av en förklaring till hur man avser att spela de resterande korten.

T ex: *Jag drar först ut trumfen.*

Anspråk måste godkännas av båda motståndarna för att vara giltigt. I det fall någon av motståndarna ifrågasätter anspråket (d v s inte godkänner det), måste given spelas klart eller tävlingsledaren omgående tillkallas.

Om anspråket ifrågasätts av båda motståndarna och:

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

ÖVERKLAGANDE

Tävlingsledarens domslut i Sista Chansen-tävlingarna kan inte överklagas till Lagkommissionen. Spelarna kan istället begära att domslutet granskas av någon som inte varit involverad i arbetet med det ursprungliga domslutet.

Granskningen ska kontrollera att:

- tävlingsledaren har samlat in tillräckligt med fakta om vad som inträffat 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 granskaren anser att han skulle ha dömt annorlunda, är detta inte ett tillräckligt skäl för att ändra domslutet.

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

- korrigera felaktigheterna, och därefter:
- avlägga 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:

- 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 rondan under vilket domslutet avgavs är slut. I det fall domslutet avgavs efter det att rondan/omgången avslutats, inom 10 minuter efter det att domslutet meddelats eller 30 minuter efter det att rondan avslutats, vilket av dessa båda som är det senare;
- åtföljas av en depositionsavgift på 500 SEK, som, ifall det bedöms att begäran om granskning skett utan att spelarna haft någon grund för sin begäran, inte kommer att återbetalas.

ÖVRIGT

I övrigt tillämpas *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet 2020/2021*.