

# GENERELLT REGELVERK

för online-tävlingar

i Svenska Bridgeförbundet

2022-2023

*(Gällande fr o m: 2022-09-01)*

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

NOTERINGAR.....	2
ÄNDRINGSLOGG .....	2
<b>ALLMÄNT</b> .....	3
<b>SPEL ONLINE</b> .....	3
Generellt oavsett plattform .....	3
Etik, integritet och kommunikation .....	3
Pre-alert och deklarationsplikt.....	3
<i>Exempel på Pre-alert</i> .....	3
<i>Deklarationsplikt i lagtävling</i> .....	4
Alertering .....	4
Förklaringar .....	4
STOP .....	4
Ångra bud eller spelat kort.....	4
Anspråk .....	4
Tävling utan tävlingsledare .....	5
Ersättare.....	5
Partävling .....	5
Lagtävling .....	5
<b>Innan halvleken har startat</b> .....	5
<b>Sedan halvleken har startat</b> .....	5

Tävlingsledare.....	6
Åskådare .....	6
Korrigeringsperiod partävling .....	6
Officiellt resultat .....	6
Spel på plattformen RealBridge .....	7
Utrustning.....	7
Virtuella skärmar .....	7
Spel på plattformen BBO.....	7
Spel med BBO-robot.....	7
Användarkonto .....	7
No Show och urkoppling (partävling) .....	7
Tävlingsinställningar .....	7
Funktionen <i>Ångra</i> .....	8
<b>Funktionen är aktiverad</b> .....	8
Tävling med eller utan tävlingsledare .....	8
<b>Funktionen är inaktiverad</b> .....	8
Funktionen Bakspelare .....	8
Funktionen Barometer.....	8
Lagtävling.....	8
Oavslutade brickor i partävling.....	9

## Noteringar

Ändringar i regelverket sedan första publicering den 1 september 2022 är skrivna i **röd text**.

Avsnitt där arrangör äger rätt att besluta om avsteg från regelverket är skrivna i *kursiverad blå text*.

## Ändringslogg

## ALLMÄNT

Regelverket är applicerbart endast för online-tävlingar i Svenska Bridgeförbundets (hädanefter benämmt SBF) regi, vilket även inkluderar dess distriktsförbund och klubbar, där det spelas om svenska mästarpoäng.

Regelverket är inte applicerbart för sådant online-spel, för vilket SBF fattat beslut om att tillåta robot(ar) att delta vid spel om svenska mästarpoäng.

Regelverket behandlar, i sin nuvarande utgåva, endast sådant som gäller online-spel på plattformen *Bridge Base Online* (BBO) eller på *RealBridge*, men kan vid behov komma att kompletteras för andra online-plattformar.

Om inget annat uttryckligen nämns i detta regelverk, gäller *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

## SPEL ONLINE

### GENERELLT OAVSETT PLATTFORM

#### Etik, integritet och 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.

Också betydande tempovariationer kan utgöra otillåten information, vilket den felande sidan nogga måste undvika att dra fördel av. Lag 16B och 73C gäller.

Det kan finnas skäl till varför pauser uppstår vid onlinespel, t ex dålig internetuppkoppling, men tävlingsledaren äger ändå rätt att fastslå att en betydande tempovariation är otillåten information och handla därefter.

Spelare förutsätts att under tävlingen inte ta del av systemdeklaration eller liknande hjälpmedel över det egna systemet/metoderna.

Spelare som kopplas bort från spelplattformen medan spelet vid det aktuella bordet pågår, får kontaktas av partnern, men endast för att reda ut skälet till bortkopplingen och möjlighet/hjälp till lösning och eventuellt behov av ersättare (i vilket fall TL alltid ska tillkallas).

#### Pre-alert och deklarationsplikt

Pre-alert är obligatoriskt i alla onlinetävlingar i vilka det spelas om svenska mästarpoäng.

Pre-alert innebär att man, varje gång man möter nya motståndare, i korthet via chattfunktionen till hela bordet, upplyser dem om vilket grundsystem man spelar och huvudsakliga avvikelser – se nedan.

#### EXEMPEL PÅ PRE-ALERT

En Pre-alert är inget försök till att vara fullständig beträffande parets system, och fråntar heller inte på något sätt ansvaret att alertera sina egna bud.

Pre-alert ska ge motståndarna en snabb inblick i *vilken sorts* system man spelar.

Nedan följer några exempel på Pre-Alerts.

- Hej! Vi spelar stark klöver, 1♦ kan vara ned till singel, 5-korts hö, 14–16-sang, Multi 2♦ och 2 i hö med 2-färgshänder. Vi spelar ut 1-3-5 och markerar S-M-L.
- Hej! Vi spelar 5542 med transfersvar på 1♣, 1♦ är alltid en obalanserad hand, 1 NT 15–17, 2♣ starkt, 2♦ Multi och 2 i hö 10-13. XY-sang. 1-3-5 mot sang men 11-regeln mot färg. Schneider-Malmö.
- Hej! Vi spelar Nordisk Standard rakt av, 1-3-5-utspel.

## DEKLARATIONSPLIKT I LAGTÄVLING

Utöver den obligatoriska Pre-Alert ska varje par i god tid före berörd match skicka sina parkombinationers deklarationskort till motståndarlagets kapten.

Arrangör kan besluta om avsteg från denna regel, exempelvis då matchordningen inte är känd långt i förväg (t ex Gröna Hissen-tävlingar med flera matcher under samma tävlingsdag), men i sådana fall ska lagens deklarationskort finnas publicerade på arrangörens hemsida.

## Alertering

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

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 skriva förklaringen i rutan som finns under budlådan och först därefter klicka på budet man tänker avge. Om man råkat bjuda och först därefter upptäcker att man skulle ha alerterat, klickar man på sitt avgivna bud och kan nu i efterhand 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."*

## STOP

STOP tillämpas i en något annorlunda utformning än vid live-spel.

En obligatorisk tankepaus på ca 8-10 sekunder är påbjuden

- efter motpartens hoppande bud,
- i konkurrensbudgivning, också utan hopp, på tretricksnivån och däröver.

## 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 avgör ifall ett missklick har inträffat.

Om det passas runt, och ett av passen var ett 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.

Det är aldrig tillåtet att ångra ett spelat kort. Tävlingsledaren kommer inte att godkänna ett sådant. För att minimera risken för oavsiktligt spelade kort genom missklick, rekommenderas spelare att ställa in sin spelplattform så, att man måste dubbelklicka på sitt valda kort för att det ska bli spelat.

## 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, för att vara giltigt, godkännas av båda motståndarna. Ifall anspråket ifrågasätts, d.v.s. inte godkänns, måste given spelas klart eller tävlingsledaren omedelbart tillkallas.

Om anspråket ifrågasätts gäller följande:

- Om någon tillkallar tävlingsledaren, tillämpar denne Lag 68D2a och Lag 70;
- Om ingen tillkallar TL ska given först spelas klart. Observera att den sida som inte gjorde anspråket, ser alla kort i fortsättningen av den aktuella given. Resultat som uppnåtts efter avslutat spel gäller. Lag 68D2b tillämpas.

I fall anspråket görs av någon i försvaret, måste även dennes partner godkänna. Annars ska tävlingsledaren omedelbart tillkallas, se Lag 68B.

## TÄVLING UTAN TÄVLINGSLEDARE

När motståndarna inte godkänner anspråket, och anser att den som gjort det kan ha dragit fördel av att tillåtas spela vidare, ska de informera spelaren som gjorde anspråket om att de kommer att begära att tävlingsarrangören tar upp fallet för bedömning och domslut.

I det fall match spelas utan tävlingsledare, varken fysiskt närvarande på plattformen eller tillgänglig per telefon, går rätten att begära domslut av tävlingsledaren ut 30 minuter det att matchen är färdigspelad, *om inte tävlingsarrangörens bestämmelser stipulerar annan tidsram*.

I det fall ett lag begär domslut inom stipulerad tidsram, måste de även informera sina motståndare om att sådan begäran har lämnats in.

Ett påpekande om att man önskar domslut likställs med att ha begärt domslut, varvid tävlingsledare i sådana fall kan kontaktas senare än 30 minuter efter färdigspelad match (*eller den tidsram som tävlingsarrangörens bestämmelser föreskriver*), men fortfarande inom rimlig tid därefter.

Kontakt med tävlingsledare ska ske via e-post, med kopia till motståndarlagets kapten, och den fullständiga given jämte en beskrivning av händelseförloppet samt på vilket sätt man anser sig ha lidit skada.

## Ersättare

Spelare kan bytas ut mot en ersättare endast på initiativ av tävlingsledaren.

## PARTÄVLING

Brickresultat som erhållits av ett par där en eller båda spelarna har ersatts gäller för såväl detta par som för deras motståndare. Undantag utgör det fall då ett par spelat färre än 60 % av antalet brickor som tävlingen omfattar, då gäller vad som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet*.

För att komma ifråga för svenska mästarpoäng, måste spelaren ha spelat minst 50 % av antalet brickor som tävlingen omfattar. Om fler än två spelare i paret spelat exakt 50 % av de brickor som tävlingen omfattar, erhåller den eller de spelare som spelat de inledande 50 % brickorna samtliga mästarpoäng, medan ersättaren/ersättarna inte tilldelas några.

## LAGTÄVLING

### Innan halvleken har startat

Enstaka spelare som inte kan koppla upp sig mot plattformen vid halvlekens början, får av lagkaptenen bytas ut mot annan lagmedlem som då måste spela aktuell halvleks samtliga brickor. Det är inte tillåtet att sätta in spelare utanför det egna laget.

### Sedan halvleken har startat

Ersättare får aldrig sättas in en halvlek där spelet vid det aktuella bordet redan påbörjats.

## Tävlingsledare

Flertalet mekaniska fel som tävlingsledare har att hantera vid livespel, kan inte åstadkommas online; t ex förhindrar spelplattformarna utspel från fel hand, otillräckligt kontraktbud, bud utom tur och revoke.

Emellertid är det nödvändigt att tillkalla tävlingsledaren när:

- en spelare inte svarar på en till denne via privatchatten ställd fråga,
- spelet blir "fruset" på något sätt,
- det finns misstanke om utebliven eller felaktig alert,
- det råder tvist om ett anspråk/avstående,
- spelare vid bordet inte uppträder i enlighet med trivselreglerna och Lag 74,
- det finns misstanke om utnyttjande av otillåten information,
- det finns misstanke om att motståndarna utbyter information på otillåtet sätt.

När tävlingsledare är tillkallad måste budgivningen eller spelet, beroende på vilket som är tillämpligt, pausas helt till dess tävlingsledaren beslutat om åtgärd.

Anklaga aldrig motståndare för fusk öppet vid bordet (eller via privatchatten till denne/dessa). Korrekt tillvägagångssätt är att tillkalla tävlingsledaren och i privatchatt till denne berätta, om upplevelser, iakttagelser och misstankar.

Tävlingsledaren har skyldighet att hantera sådana ärenden och någon form av återkoppling till spelaren som tillkallat ska kunna förväntas.

## Åskådare

Generellt gäller att åskådare i realtid inte är tillåtna vid spel om svenska mästarpoäng.

Åskådare kan (på BBO) tillåtas i realtid i t ex slutspelsfas eller final i knock out-tävling, men endast då nedanstående villkor båda är samtidigt uppfyllda:

- alla berörda spelare i matchen lag ska lämna sitt medgivande via lagkaptenen,
- arrangören ska, för varje sådan match, ansöka om dispens för att tillåta åskådare.

Sådan ansökan ställs till:

[tk@svensksbridge.se](mailto:tk@svensksbridge.se), som beslutar i varje enskilt fall.

## Korrigeringsperiod partävling

Bortsett från resultat för vilket domslut väntar, går korrigeringsperioden ut 20 minuter efter det att tävlingen är avslutad på plattformen. För den händelse ett domslut inte hinner fattas inom denna tidsram, kan slutresultatet på plattformen komma att skilja sig från det som publicerats på SBF:s hemsida (eller den lokala arrangörens hemsida).

## Officiellt resultat

Officiellt resultat är det som publiceras på SBF:s hemsida för SBF:s tävlingar, på den lokala arrangörens hemsida för dennes tävlingar.

Det officiella resultatet kan skilja sig från det som presenterats vid tävlingens slut på plattformen, t ex på grund av domslut som inte tävlingsledaren inte hann korrigera där innan korrigeringsperiodens utgång (eller rent tekniskt inte kunde mata in – se rubrik *Oavslutade brickor i partävling*).

## SPEL PÅ PLATTFORMEN REALBRIDGE

### 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.

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.

### Virtuella skärmar

---

Tillämpbart om tävlingen 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.

## SPEL PÅ PLATTFORMEN BBO

### Spel med BBO-robot

---

I tävlingar som spelas om svenska mästarpoäng, är spel med BBO-robot som partner (eller som motståndare) inte tillåtet.

### Användarkonto

---

För att kunna spela på BBO krävs att spelaren har ett användarkonto och ett användarnamn (s k "nick") registrerat hos BBO.

Registrering av användarkonto görs på BBO, [www.bridgebase.com](http://www.bridgebase.com), och är helt gratis.

Vid deltagande i tävlingar om svenska mästarpoäng är det obligatoriskt att uppe sitt för- och efternamn i sin BBO-profil, liksom sitt medlemsnummer (MID) i SBF.

Spelare får endast använda ett och samma användarnamn ("nick") vid allt deltagande i av SBF (eller dess dbf/klubbar) arrangerade tävlingar. Skulle, av tekniska skäl, det bli nödvändigt att byta användarnamn, måste det nya därefter användas konsekvent.

### No Show och urkoppling (partävling)

---

**Par** som inte är online på BBO när tävlingen startar, kommer inte att kunna delta i denna även om de är registrerade att spela.

**Spelare** som inte är närvarande/svarar, kan komma att ersättas – se rubrik *Ersättare* på sidan 5 – och kan av tävlingsledaren tillåtas att återuppta spelet vid sin återkomst.

### Tävlingsinställningar

---

I förberedelserna inför varje BBO-tävling, såväl för par- som lagtävling, finns ett antal inställningar där val först måste göras. De inställningar som nämns längre fram i detta regelverk beskrivs nedan.

## FUNKTIONEN ÅNGRA

När funktionen *Ångra* är aktiverad är det tillåtet för spelare be om att få återta sitt senast avgivna bud eller senast spelade kort.

Observera att när funktionen *Ångra* är aktiverad, gäller den för såväl ångra bud som ångra spelat kort; det finns på BBO för närvarande ingen inställning som gör att det går att separera dessa.

Huvudregeln är att funktionen *Ångra*, d v s rätten att be om att få återta sitt senast avgivna bud (gäller även spelade kort – se egen rubrik) inte ska vara aktiverad.

*Tävlingsarrangör kan fatta beslut om att funktionen ska vara aktiverad, vilket i så fall ska framgå av den aktuella tävlingens bestämmelser.*

### **Funktionen är aktiverad**

#### **Tävling med eller utan tävlingsledare**

När funktionen är aktiverad, ges förtroende för att ingen ber att få ångra ett avgivet bud för att man kommer på att det inte var genomtänkt, utan uteslutande på att man råkat klicka på fel bud.

För att komma vidare i budgivningsförloppet måste båda motståndarna var för sig aktivt fatta beslut om att:

- a) godkänna; i vilket fall krävs att båda motståndarna godkänner, eller
- b) inte godkänna; om minst en av motståndarna gör detta val godkänns inte återtagandet.

Motståndarna har ingen skyldighet att motivera varför de inte godkänner att bud får återtas.

### **Funktionen är inaktiverad**

När funktionen är inaktiverad kan inga bud tillåtas ångras.

## FUNKTIONEN BAKSPELARE

När funktionen *Bakspelare* är aktiverad är det tillåtet för åskådare att ansluta sig till valfritt bord och följa spelet. Funktionens tillämpning beskrivs i detalj under rubriken *Åskådare*.

## FUNKTIONEN BAROMETER

Funktionen *Barometer* är endast valbar i lagtävling. När funktionen är aktiverad, redovisas ställningen i matchen fortlöpande till spelarna.

Funktionen ska vara inaktiverad.

## Lagtävling

Om lag, till del eller i sin helhet, inte är uppkopplade vid halvlekens början, är det lagkaptenens för det närvarande laget skyldighet att telefonledes kontakta motståndarlagets kapten för att reda ut vad som inträffat.

Det förutsätts att man visar rimlig tolerans till tidsåtgång för att spelare med uppkopplingsproblem söker lösningar.

När spelare kopplas bort under en redan startad halvlek:

- invänta möjlig återuppkoppling av spelaren ifråga, eftersom frånvaron ofta är tillfällig,
- kan spelarens partner ringa till den bortkopplade spelaren för att höra efter vad som är problemet och för att få dennes bedömning om huruvida en återuppkoppling verkar vara möjlig.

När spelare som kopplats bort under en redan startad halvlek misslyckas med att koppla upp sig på nytt:

- spelet för halvleken avbryts,
- det måste finnas jämförelse med andra bordet på minst 75 % av matchens totala antal brickor,
- för första halvlek måste det finnas jämförelse med andra bordet på minst



75 % av halvlekens totala antal brickor vid tillfället för avbrottet (detta imp-resultat jämte vad som beskrivs i *Generellt regelverk för tävlingar i Svenska Bridgeförbundet* angående Lag 86B3 medförs till andra halvlek), i annat fall anses motståndarlaget ha vunnit matchen, i vilket fall samma bestämmelser tillämpas som vid walk over,

- för andra halvlek måste det finnas jämförelse med andra bordet på minst 50 % av halvlekens totala antal brickor, **givet att** första halvlek har jämförelse på alla dess brickor, i annat fall anses motståndarlaget ha vunnit matchen varvid samma bestämmelser tillämpas som vid walk over.

## Oavslutade brickor i partävling

Spelplattformen BBO har ett automatiskt tidsfilter som tillser att inga nya brickor i ronden kan startas vid ett bord där mindre än 4 minuter av rondtiden återstår.

Om en ospelad bricka dras in:

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

Om en påbörjad bricka dras in:

- Par skyldigt till tidsöverdraget får det sämsta av:
  - 1) 40 % av toppen på brickan och
  - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in,

och:

- Om TL finner att ett par är oskyldigt till tidsöverdraget får detta par den bästa scoren av:
  - 1) 60 % av toppen på brickan och
  - 2) den score TL bedömer som trolig utifrån budgivning och spel när brickan drogs in.

Vid spel på BBO slutar ronden automatiskt när rondtiden har gått ut. Om en bricka då inte har hunnit spelas klart och bara fyra stick återstod när rondtiden var slut, tilldelar BBO automatiskt ett resultat baserat på robotars spel från den punkt där spelet avbröts. I annat fall tilldelar BBO scoren "Medel/Medel" på brickan.

Tävlingsledaren måste manuellt korrigera sådana resultat, där alternativen är följande:

1. tilldela ett korrigerat resultat i enlighet med Lag 12C1b så långt det är möjligt,
2. tilldela ett korrigerat viktat resultat i enlighet med Lag 12C1c,
3. tilldela ett artificiellt resultat i enlighet med Lag 12C2a.

I de fall där tävlingsledaren väljer alternativ 2, kan sådant resultat inte matas in på BBO. Tävlingsledaren måste då informera spelarna om att resultatet kommer att korrigeras först efter överföring till Ruter och att resultatet på SBF:s hemsida (eller den lokala arrangörens hemsida) kommer att skilja sig från resultatet på BBO.