

steg 1

Kurs för Tävlingsledare

Denna kurs vänder sig i första hand till utbildning av tävlingsledare på brons- och silvernivå. Kursen är utarbetad av Hans-Olof Hallén i samråd med Stefan Åstrand, på uppdrag av Utbildningskommittén.



Förord

Till kursledaren

Som rubriken redan säger, vänder sig denna kurs i första hand för utbildning av tävlingsledare på klubbnivå.

Tyngdpunkten ligger på olika tävlingsformer (så enkla som möjligt), att kunna användas på klubben, och de lagar som brukar vara mest aktuella. Detta är också vad du bör lägga ned mest tid på under kurstillfället.

Det mesta av materialet (framförallt lagarna) är tänkt att kursledaren skall kunna göra overheadbilder av, för att använda för utbildning av klubbtävlingsledarna.

Kursdeltagarna bör ha tillgång till lagboken och boken Tävlingsledaren, vilka bör gås igenom på kursen, så att kursdeltagarna lätt hittar, vad de letar efter, i aktuella frågor.

Kursdeltagarna bör ha materialet tillsänt sig i god tid före kurstillfället, så att de är väl förberedda innan kursstart, annars kan kursen bli väl mastig för deltagarna.

Växjö 981029

Jan Malmström
Utbildningskommittén

Innehållsförteckning

Framsida	Sid 1
Förord	Sid 2
Innehållsförteckning	Sid 3
Tävlingsformer	Sid 7
Partävlingar	
-Howell	
Partävlingar	Sid 8
-Reducerad Howell	
-Oändlig Howell	
Partävlingar	Sid 9
-Invävd Howell	
-Mitchell	
-Boforsmitchell	
Partävlingar	Sid 10
-Uddabordsmitchell	
-Blindbordsmitchell	
-Exempel 8 bord	
Partävlingar	Sid 11
-Hoppmitchell	
-Göteborgsmitchell	
-Utvidgad Mitchell	
-Vändbordsmitchell	
Partävlingar	Sid 12
-Vändbordsmitchell	
-Högre bordsantal	
Partävlingar (Övriga)	Sid 13
-Kombinerade tävlingar	
-Barometertävlingar	
Partävlingar (Övriga)	Sid 14
-Facitbarometer	
-Paul Jones	
-Gröna Hissen	
Partävlingar (Övriga)	Sid 15
-Handicaptävling	
-Tototävling	
-Medeltävling	
-Ägg -apelsin- tävling	
-Skämttävling	
Övrigt	Sid 16
-Förslag spelprogram	
-Val av tävlingsform	

Övrigt	Sid 17
-Balans	
-Guidekort	
-Lottning av parnummer	
Andra tävlingsformer	Sid 18
-Vanlig lagtävling	
-Lagmitchell (för udda lagantal)	
Andra tävlingsformer	Sid 19
-Gröna Hissen	
-Lagbarometer	
-Millgårds Cup	
Andra tävlingsformer	Sid 20
-Andra varianter för udda lagantal	
Andra tävlingsformer	Sid 21
-Individuellt	
Poängberäkning	Sid 22
-Metoder för poängberäkning	
-Toppscoreberäkning	
Poängberäkning	Sid 23
-Forts. toppscoreberäkning	
-Kontroller	
-Imp-beräkning	
Tabeller	Sid 24
-Imptabell	
-Omvandlingstabell	
Poängberäkning	Sid 25
-Särskiljning	
-Poäng för frirond	
Poängberäkning	Sid 26
-Nivellering	
Bridgelagarna	Sid 27
-Överenskommelser med partnern	
Bridgelagarna	Sid 28
-Alertering	
-Stopp	
-Brott mot de etiska reglerna	
-Felaktig förklaring	

När man spelat fel bricka	Sid 29
Förvanskad bricka	Sid 30
-Uträkning	
-Bestraffning	
-Lagtävling	
-Justerad poäng på grund av domslut	
Förvanskad bricka	Sid 31
-Neubergs formel	
Etiska regler	Sid 32
-Upptredande	
-Upplysningar mellan medspelare	
-Överenskommelse med partnern	
Utspel utom tur	Sid 33
Straffkort	Sid 34
-Definition av straffkort	
-Straffkortet ligger kvar uppvänt	
-Stort eller litet straffkort	
-Litet straffkort	
-Stort straffkort	
Straffkort	Sid 35
-Två eller flera straffkort	
Revoke	Sid 36
-Svar på frågor om revoke	
-Ej etablerad revoke	
-Etablerad revoke	
När är ett kort spelat?	Sid 37
-Granskning av stick	
-Innevarande stick	
-Det egna senaste spelade kortet	
Spelföraren spelar från fel hand	
Omtvistat anspråk	
När är ett bud avgivet?	Sid 38
-När får ett bud ändras utan bestraffning?	
Ändring av bud	Sid 39
Otillräckligt bud	
Bud utom tur	

Bud utom tur	Sid 40
-Bestraffningar	
Otillräckligt kontraktbud	Sid 41
Överklaganden	Sid 42
Diverse råd och regler	
Långsamt spel	Sid 43
Bronspoäng	Sid 44
-Partävling 4-32 par	
Silverpoäng	
Tävlingsledarlicenser	Sid 45
TL:s skyldigheter och befogenheter	

Tävlingsformer

Det finns tre huvudtyper av tävlingar, nämligen

- A. Partävlingar
- B. Lagtävlingar
- C. Individuellt

Partävlingar

Här finns två huvudtyper, Howell och Mitchell. Inom varje huvudtyp finns ett antal sidospår.

1. Howell.

I Howell möter alla paren alla. Det är lämpligt att spela Howell för upp till 14 par eller möjligen 16. Det finns guidekort att köpa för alla bordsantal upp till 9.

I Howell med jämnt antal par är högsta paret sittepar vid bord 1. Vid udda antal par bör paret med högsta numret saknas. Man sparar då ett bord och balansen blir bättre. TL bör möjligen ha det högsta eller det näst högsta numret, så att han kan börja uträkningen (jmf sidan 17). Om man har ett handikappat par, som behöver sitta stilla, tar man dock hänsyn till detta. TL tar då bäst det nummer som gör att han får frirond i sista ronden. Howell är konstruerat så, att brickorna spelas i nummerordning på varje bord.

Paren följs också åt i nummerordning, så att alla utom sitteparet följer par med närmast lägre nummer. Par 1 följer högsta löpande par. Antalet ronder i Howell är lika med antalet löpande par. Det innebär följande brickantal för olika bordsantal:

<u>Antal bord</u>	<u>Antal ronder</u>	<u>Antal brickor</u>
3	5	20, 25 eller 30
4	7	21 eller 28
5	9	18 eller 27
6	11	22 eller 33
7	13	26
8	15	30

Särskilt för sex bord är detta ofta ett olämpligt antal brickor. Därför finns Reduce-rad Howell, där man inte möter alla paren, men där man kan reglera antalet brickor. Och för alla parantal finns guidekort för 24 brickor, där man spelar 4, 6, 8 eller 12 ronder.

Partävlingar

2. Reducerad Howell.

I Reducerad Howell reducerar man antalet ronder genom att man har fler än ett sittpar. Antalet ronder blir fortfarande lika med antalet löpande par. Även i övrigt gäller samma principer som för vanlig Howell när det gäller parnummer och bricknummer. Vid udda parantal skall högsta numret saknas. Nedan följer exempel på antal ronder och brickor.

<u>Antal bord</u>	<u>Antal ronder</u>	<u>Antal brickor</u>
6	8 eller 9	24 eller 27
8	12 eller 13	24 eller 26
9	12, 13 eller 14	24, 26 eller 28
10	12, 13 eller 14	24, 26 eller 28

3. Oändlig Howell (OH)

Oändlig Howell användes vid barometertävlingar, där paren spelar samma brickor i varje rond. Paret med högsta numret sitter still som NS vid bord 1, medan övriga par flyttar till närmast högre eller lägre bord, utom vid högsta bordet, där man sitter i två ronder. Som i vanlig Howell följer man paret med närmast lägre nummer och par 1 följer näst högsta numret. Det finns schema för bästa balans (se Tävlingsledaren). I första rondan tar den lägre halvan plats vid samma bordsnummer som parnummer och i det väderstreck som anges i tabellen. Övriga par tar sitt parnummer från dubbla bordsantalet + 1 och sätter sig i motsatt väderstreck. Guidekort finns att köpa på Svenska Bridgeförbundet i Tolg 0470-940 25, de går också att beställa via Internet.

Partävlingar

4. Invävd Howell

Invävd Howell användes dels när man spelar en tävling över två omgångar och man vill möta hälften av paren varje gång, dels när man spelar med två grupper med samma brickor i båda grupperna. Man väver in grupperna i varandra och slipper flera brickdelningar, eftersom de brickor som vilar i den ena gruppen samtidigt spelas i den andra gruppen.

Grupperna skall vara lika stora, möjligen på ett par när. Vid jämnt bordsantal är det två sittepar, ett i varje grupp. Vid udda bordsantal är det inga sittepar och man får möta ett par ur den andra gruppen. Startordning för 8-18 bord (se Tävlingsledaren).

5. Mitchell

Man spelar antingen Mitchelltävlingar när man är för många för att spela Howell eller när man spelar över flera omgångar och skall möta en del av paren i varje omgång. Man möter endast hälften av paren. Man lägger i princip ut ett set brickor per bord. Nord-Syd tar plats vid samma bordsnummer som parnumret. Dessa par sitter stilla hela tävlingen och kallas sittepar. Öst-Väst drar antalet bord från sitt parnummer och får då placeringen. Dessa par kallas flyttepar.

Ofta låter man paren ta valfri plats och ger parnumren efteråt. N-S-paren får då samma nummer som sitt bord och Ö-V-paren lägger antalet bord till bordsnumret för att få parnumret. Sitteparen flyttar brickorna till närmast lägre bord (med vissa undantag). Flytteparen flyttar till närmast högre bord, (från högsta bordet till bord 1). Vid ren Mitchell erhåller man två segrare, en för NS-gruppen och en från ÖV-gruppen. För att få en tävling med gemensam segrare spelar man Boforsmitchell.

6. Boforsmitchell

För att alla par skall kunna jämföras låter man sitteparen sitta NS vissa ronder och ÖV i vissa. För att få god balans bör man vid fullständig tävling (när alla ronder spelas, dvs. lika många ronder som brickset) följa en tabell (se Tävlingsledaren). Vid Blindbords-mitchell (se st. 8) bör dock sitteparet vid bord 1 sitta NS hela tävlingen.

Partävlingar

7. Uddabordsmitchell

Vid udda bord lägger man ut ett set brickor på varje bord. Par och brickor flyttar enligt ovan. Inga komplikationer behöver uppstå.

8. Blindbordsmitchell

Vid jämnt antal bord träffar spelare och brickor på varandra igen, om man spelar som Uddabordsmitchell. Det finns ett par sätt att lösa problemet och ett sätt är alltså Blindbordsmitchell.

Man använder lika många set brickor som antalet bord. Lägsta setet (brickor 1-2, 1-3) delas mellan bord 1 och högsta bordet. Set 2 läggs på bord 2, set 3 på bord 3 etc. Mellan de två mellersta borden på ett blindbord placeras ett set brickor och det är brickorna med numren närmast högre än mitten. Därefter placeras brickorna ut i ordning, så att högsta setet ligger på näst högsta bordet. Brickorna flyttas i princip som vanligt till närmast lägre bord, men brickorna på bord 1 och högsta bordet flyttas till det näst högsta bordet. Brickorna på bordet närmast efter mitten flyttas till blindbordet och brickorna på blindbordet till bordet närmast lägre än mitten.

Brickorna spelas i nummerordning vid varje bord. Sitteparet vid bordet närmast lägre än mitten skall vara särskilt aktsamma och se till att brickorna kommer i nummerordning.

Exempel 8 bord

Bord nr	1	2	3	4	blind	5
Brickor	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18
Bord nr	6	7	8			
Brickor	19-21	22-24	1-3			

Om blindbordet är felplacerat, går det att korrigera. Se boken Tävlingsledaren.

Partävlingar

9. Hoppmitchell

Ett annat sätt att undvika problemet med kollision vid jämnt bordsantal är Hoppmitchell. Här lägger man ut brickorna precis som i Uddabordsmitchell med ett set brickor på varje bord. Sedan spelar man halva tävlingen på vanligt sätt. I ronden efter halva tävlingen uppstår kollision mellan spelare och brickor, eftersom flytteparen då får spela samma brickor som i första ronden. Därför skall flytteparen i denna rond hoppa över ett bord, dvs. flytta från bord 1 till bord 3, från näst högsta till bord 1, från högsta till bord 2 osv. Sedan fortsätter man med vanliga flyttningar. I sista ronden kommer dock flytteparen tillbaka till sitt första bord och då finns det två möjligheter.

a) Man hoppar över sista ronden. Toppen på brickan blir 2 poäng mindre än normalt, eftersom alla par missar ett set brickor.

b) Man spelar även sista ronden, som kallas revanschonden. Vi rekommenderar att man normalt även spelar revanschonden. Balansen blir annorlunda vid Hoppmitchell än vid Uddabords- och Blindbordsmitchell, varför man svänger brickorna enligt ett annat schema (se Tävlingsledaren).

10. Göteborgsmitchell

När antalet brickor som man önskar spela, inte motsvarar antalet ronder, finns det några knep. Ett sådant är Göteborgsmitchell. Det är en avbruten Mitchell, som man helt enkelt inte spelar färdigt. Med t ex. 11 bord lägger man ut 11x 3, 33 brickor, och avbryter efter 8 ronder (24 brickor) eller 9 ronder (27 brickor).

I Göteborgsmitchell lägger man alltid ut ett set brickor på varje bord och använder hoppmetoden vid jämnt bordsantal. Även här svänger man väderstrecken efter en särskild tabell (se Tävlingsledaren). Man bör bestämma antalet ronder i förväg.

11. Utvidgad Mitchell

När antalet brickor inte passar, kan man utvidga en Mitchelltävling med en, två eller tre ronder. Instruktioner om Utvidgad Mitchell finns i tävlingsledaren.

Partävlingar

12. Vändbordsmitchell

Ibland när man spelar en ofullständig tävling (gäller vid udda par, ofullständig tävling) får man olika antal resultat på brickorna. Detta kan alltså korrigeras med Vändbordsmitchell, där alla brickor spelas precis en gång i varje rond.

Man spelar alltså med udda parantal. Antalet spelbord är sådant att ett par står över, alltså 14 spelbord vid 29 par etc. Ett par tar plats vid varje bord. Par 1 och uppåt sitter NS vid sitt parnummer. Nästa par sitter ÖV vid bord 1, näst högsta ÖV vid högsta bordet och högsta paret har frirond.

Man lägger ut ett set brickor på varje bord, vilket betyder 14 brickset för 14 bord. Paren som börjar NS vid bord 1 till och med näst högsta bordet är sittepar. Det är således tre flyttepar fler än sittepar. Flytteparen flyttar precis som i vanlig Mitchell till närmast högre bord, men högsta bordet har en speciell instruktion: NS till bord 1 som ÖV, ÖV tar frirond, sedan detta bord som NS.

Näst högsta paret sitter alltså ÖV vid högsta bordet i första rondan, har frirond i den andra, i rond 3 sitter det NS vid högsta bordet och i rond 4 ÖV vid bord 1. Brickorna flyttas (hela tiden) som vanligt till närmast lägre bord, precis som i en Mitchell eller Hoppmitchell. Däremot hoppar flytteparen ett steg vid jämnt antal spelbord efter den rond som motsvarar halva antalet spelbord. Vid 29 par (14 spelbord) flyttar alltså flytteparen 2 steg efter rond 7. Paret som sitter ÖV vid högsta bordet hoppar då över frironden och sitter NS vid högsta bordet och på motsvarande sätt flyttar övriga par.

Svängningsschemat för sitteparen är detsamma som för Göteborgsmitchell. Man kan avbryta tävlingen efter vilket rondantal som helst och det är alltid lika många resultat på alla brickor.

Högre bordsantal.

Med fler än 14 par kan man spela två eller flera grupper med gemensamma brickor och gemensam topp. Med t ex. 17 bord spelar man med en grupp på 8 bord och en på 9 bord. Man kan förskjuta brickorna mellan grupperna, så att de brickor som vilar i ena gruppen spelas i den andra.

Partävlingar

Kombinerade tävlingar.

Olika slag av Howell- och Mitchelltävlingar kan kombineras, avsett för tävlingar över flera omgångar. Den bästa formen är en kombinerad Howell-Boforsmitchell över tre omgångar med 16, 22, 28, 34, 40, 46 eller 52 par. Paren indelas i tre grupper (udda antal) jämte ett fast sittepar i Howellgruppen. De tre grupperna spelar 2x Boforsmitchell och 1x Howell.

Vid tävlingar över två omgångar spelar man Invävd Howell första omgången och Boforsmitchell andra omgången. Man delar alltså in paren i två grupper, där man i första omgången spelar inbördes och i andra omgången möter paren i den andra gruppen. Beträffande guidekort och väderstreckssvängning se Tävlingsledaren.

Exempel 22 par:

Omgång 1: Par 1-7 H, Par 8-14 NS i BM, Par 15-21 ÖV i BM, Par 22 H

Omgång 2: Par 1-7 ÖV i BM, Par 8-14 H, Par 15-21 NS i BM, Par 22 H

Omgång 3: Par 1-7 NS i BM, Par 8-14 ÖV i BM, Par 15-22 H

Barometertävlingar.

Som guidekort bör användas de för OH. Brickorna dupliceras i förväg och det bör finnas c:a 20% extra brickor, så att rondtiderna kan hållas. Bäst är att ha fullt antal brickor, så att alla brickor kan läggas på borden direkt och man slipper brickbytare. Brickorna skall naturligtvis ges fritt och man skall varken ta bort någon bricka eller flytta några kort, så att brickan blir konstruerad. Det finns numera brickläggningsmaskiner.

Uträkningen bör hänga med tidsmässigt och spelarna bör ha möjlighet att kunna kontrollera sina resultat. Scoretavlor bör hängas upp snabbt efter varje rond eller om uträkningen sker med data, bör lappar med scorer och resultat delas ut före nästa ronds slut.

Partävlingar (Övriga)

a) Facitbarometer.

Som Facitbarometer kan användas häften med sitsar och resultat på varje bricka från SM-finaler eller andra barometertävlingar. Det behövs bara ett ex av varje bricka. Någon måste offra sig att lägga brickorna (ta gärna någon från någon annan klubb eller någons anhörig icke bridgespelare) att göra i ordning facit. Varje par får sin poäng direkt ur facit efter vad resultatet givit på barometertävlingen ifråga. Att alla paren inte spelar samma brickor samtidigt betyder inget. På barometerprotokollen kan spelarna själva ange sin brickpoäng, de kan summera och de kan t o m flytta barometern. Om ett resultat saknas, så att man kommer mellan två resultat, tar man närmast lägre resultats poäng och lägger till antalet resultat för detta.

b) Paul Jones.

Man anmäler sig i lag om fyra spelare eller par som lottas ihop till ett lag. Tävlingen går över tre omgångar (kvällar) och i varje lag skall varje spelare ha en ny partner i varje omgång. I övrigt spelas tävlingen som vanlig partävling. Resultaten blir förutom partävlingen dels individuella dels med poäng för varje lag (summan av två pars resultat i varje omgång).

c) Gröna Hissen.

På smärre klubbar, där man kan räkna ut resultaten i en barometertävling snabbt, kan man låta ettan möta tvåan, trean möta fyran o.s.v. i varje rond. På större klubbar kan man spela Gröna Hissen med fördröjning. Man lottar spelordningen i de två första ronderna. I tredje rondens möts ettan och tvåan räknat efter första rondens resultat, trean mot fyran o.s.v. I fjärde rondens går man efter ställningen efter andra rondens o.s.v. Man spelar alltså barometer hela tiden och brickor måste läggas i förväg. Man kan även spela 4-manna på samma sätt, och då behövs ingen brickläggning i förväg.

d) Handicaptävling

På klubbar med ojämn standard kan man spela med handicap. Det är då trevligare att spela med tillägg i poäng än avdrag. Tilläggen kan räknas i procent på toppen och varje par eller spelare tilldelas en viss procent.

För att göra uträkningen rättvis, kan man räkna procenten på den poäng ett par missar. Då ger ett bra resultat lägre tillägg och ett dåligt högre tillägg. Man kan då dessutom inte komma över 100%. Exempel 16 par = Medel = 210 = Toppen = 420. Ett par får 220 poäng och har alltså missat 200. Med 8% tillägg blir det 16 poäng eller summan 236 poäng. Varje spelare har sin procent, 0 för de bästa och upp till 12 för nybörjare. Ett nybörjarpar får alltså 24% i tillägg på den poäng de missar.

e) Tototävling

Innan tävlingen börjar och alla par är anmälda, kan man få satsa på det par man tror kommer att vinna (man får satsa på så många par man vill). Insatserna kan variera. Man kan även spela på plats, d.v.s. att paret placerar sig på en av de tre första platserna. Det går också att utveckla tototävlingar till Dagens Dubbel (DD), V-3, V-4 eller V-5. I DD delar man upp startfältet i två grupper och det gäller att hitta vinnaren i respektive grupp. I V-3 delar man upp i tre grupper där det gäller att hitta tre vinnare o.s.v. Man kan då spela system som på vanlig DD eller V-5.

f) Medeltävlingar

Segrare blir det par som kommer närmast medel. Alla par under medel placeras dock efter alla par över medel. Det blir ganska spännande när man inte vet om motspelarna försöker ge bort poäng (vilket man kanske också vill) eller ta poäng.

g) Ägg -apelsin- tävling.

Varje par vinner så många ägg (apelsiner eller något annat) som det är poäng till nästa par. Näst sista paret kanske är 40 poäng före det sista, medan det kanske skiljer bara 1 poäng mellan ettan och tvåan.

h) Skämttävlingar.

Man spelar en vanlig tävling, men tävlingsledaren lägger lappar i brickorna med extra instruktioner, t.ex. att Nord skall öppna med 2NT, Öst och Syd får ej bjuda högfärg, revoke bestraffas inte från och med åttonde stick, vunna ruterstick överföres till motspelarna etc. etc. Obs att skämttävlingar oftast tar längre tid. Spelas helst 1 April.

Övrigt

Förslag till spelprogram för klubb.

Många klubbar har i stort sett samma partävling hela året. Här är ett förslag till program med omväxling, då det är betydligt trevligare för klubbspelaren att spela olika tävlingar.

	<u>Höstsäsongen</u>	<u>Vårsäsongen</u>
Vecka		
1	Barometer	1 Barometer
2	Tototävling	2 Gröna Hissen par
3	Gröna Hissen 1 (lag)	3 Paul Jones 1
4	Gröna Hissen 2	4 Paul Jones 2
5	Barometer	5 Paul Jones 3
6	Individuellt	6 Barometer
7	KM par	7 Lottad partävling
8	KM par	8-9 Inbjudningstävling
9	KM par	10 Barometer
10	Barometer	11 Tototävling
11	Tototävling	12 Klubbmatch
12	Lagbarometer	13 Skämmtävling
13	Barometer	14 Lagbar. (ev. lott. lag)
14	Jultävling (med mat)	15-16 Äggtäv. (vid påsk)
		17 Barometer

Val av tävlingsform för enkvälls partävling

Det vanligaste brickantalet är numera 26-28, fastän många klubbar anammat 24 brickor. Eftersom det finns guidekort på Svenska Bridgeförbundet för 24 brickor följer här förslag för 26-28 brickor.

<u>Antal par</u>	<u>Tävlingsform</u>	<u>Antal brickor</u>
6	Howell	25 eller 30
7-8	Howell	28
9-10	Howell	27
11-12	Reducerad Howell	27
13-14	Howell	26
15-16	Reducerad Howell	26
17-18	Reducerad Howell	26 eller 28
19-20	Reducerad Howell	26 eller 28

Övrigt

Balans

En partävling har god balans när varje par jämfört med varje annat par spelar i samma väderstreck på hälften av brickorna och i olika väderstreck på den andra hälften. Guidekortet har i allmänhet god balans.

Vid Howelltävlingar för udda parantal behåller man balansen bäst om paret med högsta numret saknas (TL bör alltså då inte sitta still vid bord 1, utan bör ha högsta löpande nummer).

Guidekort

Guidekort kan utskrivas på olika sätt.

1) Man ger varje par ett kort i handen med uppgift om bordsnummer, väderstreck, motståndarens nummer, och bricknummer för varje rond (vanligast i individuell tävling).

2) Man har ett bordsguidekort mitt på bordet med instruktioner.

3) Man har ett hörnguidekort, där det står vart man ska flytta (används vanligen vid oändlig Howell).

Färdiga guidekort för de vanligaste tävlingsformerna finns bl.a. att köpa på Svenska Bridgeförbundet, tel 0470-940 25.

Lottning av parnummer

I tävlingar där alla möter alla behöver man i allmänhet inte lotta parnumren.

I Mitchelltävlingar bör parnumren lottas, så att inte alla starka par riskerar att möta alla svaga. Detta görs lämpligen genom dragning av nummer vid anmälan, eller en viss seedning av paren.

Vid Oändlig Howell med barometer finns en skriven regel att par från samma klubb skall mötas i början. Klubb som har fler än två par bör få högsta numret jämte 1,3,5,7 osv. eller högsta och 1,5,9,13 osv. Par från nästa klubb med flera par bör få näst högsta numret och nummer 2,4,6,8 o.s.v. eller näst högsta och 2,6,10, o.s.v.

Andra tävlingsformer (lag)

1. Vanlig lagtävling

I lagtävlingar får varje lag bestå av sex spelare, varav fyra spelar samtidigt.

I vanliga lagtävlingar sitter ena paret NS vid ena bordet och det andra paret ÖV vid andra bordet och man spelar samma brickor. Regeln är att hemmalaget (det som utnämns till detta) sitter NS i öppna rummet. Lagtävlingar kan ordnas som någon form av cup (med enkel eller dubbelutslagning) eller med prickbelastning, som serietävling eller som lagbarometer.

Nedan följer också några andra varianter.

Vid serietävling kan i allmänhet guidekort för Howell användas. Man spelar en dubbel Howell med omvända väderstreck i andra gruppen. Vid udda antal behöver inget lag stå över vid kvällstävling (se Lagmitchell).

För tre lag användes nedanstående schema, där lagens nummer är 1, 2, och 3 och där varje lag har ett A-par och ett B-par.

<u>Rond</u>	<u>Bord 1</u>	<u>Bord 2</u>	<u>Bord 3</u>
1	1A-2A, 1-8	3A-1B, 17-24	2B-3B, 33-40
2	1A-2B, 9-16	3B-1B, 25-32	3A-2A, 33-40
3	2B-1B, 1-8	1A-3A, 25-32	2A-3B, 41-48
4	2A-1B, 9-16	1A-3B, 17-24	3A-2B, 41-48

2. Lagmitchell (för udda lagantal)

Detta används vid udda antal lag. Varje lag tar plats vid ett bord och ett lika antal brickor läggs ut på varje bord. Brickorna ligger sedan kvar på samma bord hela tiden. Varje lag har ett NS-par, som flyttar till närmast

högre bord och ett ÖV-par som flyttar till närmast lägre bord. Första bytet sker innan någon bricka spelats. Resultatet läggs i kuvert, som förseglas med påskrift om parens nummer. Kuverten öppnas av lagkamraterna, när dessa spelat brickorna.

Varje lag får två resultat klara i varje rond från och med rondens efter halva tävlingen.

3. Gröna Hissen

Tävlingen kan avverkas över en eller flera kvällar, normalt mellan 3 och 8 brickor per match. I första omgången lottas spelordningen, men i fortsättningen spelar ettan mot tvåan (vid bord 1A och 1B), trean mot fyran (vid bord 2A och 2B), femman mot sexan osv. Man kan antingen låta samma lag få möta varandra flera gånger (vanligast på klubbnivå), eller om ettan har mött tvåan, får ettan möta trean, tvåan mot nästa lediga lag o.s.v.

4. Lagbarometer

Lagbarometer är lättare att arrangera än parbarometer. Dels räknar lagen själva ut resultaten, dels behövs i allmänhet färre duplikat av brickorna om man vill ha gemensamma brickor i varje rond. I så fall används bäst en dubbel Oändlig Howell som guidekort med ena gruppens väderstreck svängda.

Man behöver i lagbarometer inte ha gemensamma brickor, ty varje lag delar på ett visst antal poäng även om det inte är samma brickor i alla matcher.

5. Millgårds cup

Varje match består av tre perioder. I varje lag om fyra spelare måste varje spelare spela med olika partner i varje halvlek. Tävlingen kan t.ex. spelas med 30 brickor och 10 brickor per period. På klubbnivå är det dock kanske trevligare med flera matcher per kväll, och då kan man korta ner brickantalet per match och period. Tävlingen behöver inte spelas som cup, utan lika gärna spelas som serietävling.

Vid udda lagantal kan man ha trelagsmöte för de tre sista lagen. Se sid 20.

Andra Tävlingsformer (lag)

Andra varianter för udda lagantal.

Tre lag kan på ett mycket enkelt sätt spela ett trelagsmöte med bara två halvlekar.

Man lägger ett set brickor på varje bord. De tre lagen har ett NS-par och ett ÖV-par vardera. Vid byte till andra halvlek flyttar NS-paren till närmast högre bord och ÖV-paren till närmast lägre. Brickorna ligger kvar. Efter två halvlekar har alla tre lagen var sin halvlek mot de andra lagen.

Denna metod kan användas vid andra udda lagantal, så att övriga lag spelar två matcher mot varandra.

Trelagsmötet skrivs 7-1-4-7, om lagen 1, 4 och 7 spelar i detta möte.

Uppställningarna blir följande:

7 lag.

Rond	Trelagsmöte	Vanliga matcher	
1	<u>7-1-4-7</u>	2-3 3-5	5-6 6-2
2	<u>7-2-5-7</u>	3-4 4-6	6-1 1-3
3	<u>7-3-6-7</u>	4-5 5-1	1-2 2-4

9 lag.

1	<u>9-1-5-9</u>	2-3 3-8	8-6 6-7	7-4 4-2
2	<u>9-2-6-9</u>	3-4 4-1	1-7 7-8	8-5 5-3
3	<u>9-3-7-9</u>	4-5 5-2	2-8 8-1	1-6 6-4
4	<u>9-4-8-9</u>	5-6 6-3	3-1 1-2	2-7 7-5

Motsvarande uppställningar finns för 11-19 lag. Se Tävlingsledaren

Andra tävlingsformer

Individuellt

Individuella tävlingar spelas alltför sällan på klubbarna, men användes dock ofta för hemmabruk vid två eller tre bord. Man skulle dock t.ex. kunna spela individuellt första spelkvällen varje säsong, så att spelarna lär känna varandra bättre.

Det finns som i partävlingar Howell, Mitchell och Oändlig Howell med barometer. Av Howell och Mitchell finns det olika typer, så att brickantalet blir lagom.

I boken Tävlingsledaren finns det tävlingsformer för i stort sett vilket spelarantal som helst, och Svenska Bridgeförlaget har guidekort för många olika spelarantal, så det brukar inte vara några problem att arrangera individuella tävlingar, en tävlingsform som många spelare tycker är trevlig.

Här följer ett exempel på hur placeringen ser ut i första rondan.

16 spelare. Reducerad Howell, 24 brickor.

Bord	N	S	Ö	V	Brickor
1	<u>13</u>	1	7	5	1-2
Blind	-	-	-	-	3-4
2	10	2	<u>14</u>	11	5-6
Blind	-	-	-	-	7-8
3	3	6	8	<u>15</u>	9-10
Blind	-	-	-	-	11-12
4	12	<u>16</u>	4	9	13-14
Blind	-	-	-	-	15-24

Man följer spelare med närmast lägre nummer. 1 följer 12. Alla bord har väderstreckssvängning i ronderna 11 och 12.

Poängberäkning

Metoder för poängräkning

I partävlingar och individuella tävlingar användes oftast toppscoreberäkning. Det har dock blivit vanligare med Imp-beräkning även i partävling, särskilt med hjälp av dator. Imps-across-the-field kallas det när samtliga resultat jämförs med övriga.

I lagtävlingar brukar varje bricka räknas ut i imp, som ofta förvandlas till Vinstpoäng (felaktigt kallat matchpoäng) för hela matcher. Men även här förekommer ibland toppscore, dvs. man räknar 2-0 eller 1-1 per bricka.

En tredje metod, som används vid partävlingar, är datumscoreberäkning. För varje bricka uträknas ett medelvärde, vilket varje resultat jämförs med.

För uträkning med dator finns ett flertal olika program. De mest kända är konstruerade av Tomas Brenning, Värmland- Dals Bridgeförbund, Alvar Stenberg, Bertil Strand och Lars Erik Nilsson/Anders Olsson. De sistnämnda bygger sitt program på scanner, dvs. man matar inte in resultaten utan kör en scanner på protokollen.

A. Toppscoreberäkning

Vid toppscoreberäkning erhåller varje tävlande poäng i förhållande till övriga tävlande som spelat samma bricka och med vilka jämförelser skall göras: 2 poäng för varje resultat som är sämre än hans eget, 1 poäng för varje resultat som är lika med hans eget och 0 poäng för varje resultat som är bättre än hans eget.

Ex: Vid 14 par är 12 poäng topp på brickan. (+6)

				+ - beräkning	
NS	ÖV	NS	ÖV	NS	ÖV
650		11	1	+5	-5
650		11	1	+5	-5
630		8	4	+2	-2
620		6	6	0	0
	100	4	8	-2	+2
	130	2	10	-4	+4
	200	0	12	-6	+6

Poängberäkning

Forts. Toppscoreberäkning

Toppen på brickan är antalet resultat x 2 minus 2. För sju resultat blir det alltså $7 \times 2 - 2 = 12$. Man brukar bara räkna ut N-S:s poäng. Ö-V:s poäng blir toppen minus N-S:s poäng.

Det finns flera metoder att få fram toppscoren.

Man kan börja med toppen och sluta med noll, eller tvärtom. Det mest praktiska är att räkna från botten, dvs. från noll och uppåt.

B. Kontroller

TL skall kontrollera

1. Rätt poäng, rätt sida och rätt parnummer.
2. NS:s summa på brickan (ej viktigt).
3. NS:s summa på rondan (mycket viktigt).
4. Totalsumma för hela tävlingen (viktigt).

C. Imp-beräkning

I lagtävlingar jämförs i allmänhet endast resultaten vid de två bord, där en match spelas. Resultatet kan räknas ut på olika sätt. Ett sådant är att helt enkelt låta hel-poängen vara avgörande. Om t.ex. NS vid ena bordet har vunnit 3 670 p och förlorat 2 500, har NS ett netto på 1 260. Vid det andra bordet har NS ett netto på 260 p och då har NS:s lag vid första bordet vunnit med 1 000 poäng.

Ett annat sätt är att räkna vunna brickor. Varje bricka räknas för sig och vunen bricka ger 2-0 och oavgjord 1-1.

Den vanligaste metoden är dock att räkna imp (international matchpoints) enligt 1963 års skala. Där omvandlas differensen i totalpoäng mellan de två resultat som jämförs för varje bricka. Vi tar ett exempel: På bricka 1 har lag 1 vunnit 400 vid ena bordet och 50 vid det andra, sammanlagt 450 poäng, vilket enligt impskalan ger 10 imp. Omvandlingstabell på nästa sida.

Därefter räknas varje bricka ut på samma sätt. Om det är seriematch (eller annan typ av tävling där man vill räkna vinstpoäng) omvandlas impen till Vinstpoäng enligt tabell på nästa sida.

Poängberäkning

IMP-tabellen			
<u>Differens</u>	<u>IMP</u>	<u>Differans</u>	<u>IMP</u>
0 - 10	0	750 - 890	13
20 - 40	1	900 - 1090	14
50 - 80	2	1100 - 1290	15
90 - 120	3	1300 - 1490	16
130 - 160	4	1500 - 1740	17
170 - 210	5	1750 - 1990	18
220 - 260	6	2000 - 2240	19
270 - 310	7	2250 - 2490	20
320 - 360	8	2500 - 2990	21
370 - 420	9	3000 - 3490	22
430 - 490	10	3500 - 3990	23
500 - 590	11	4000 -	24
600 - 740	12		

Omvandlingstabell från IMP till VP							
<u>Vinst- poäng</u>	<u>Antal brickor per match</u>						
	<u>8</u>	<u>12</u>	<u>16</u>	<u>20</u>	<u>24</u>	<u>28</u>	<u>32</u>
15-15	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3
16-14	2-5	2-6	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10
17-13	6-8	7-9	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16
18-12	9-11	10-12	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22
19-11	12-14	13-16	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28
20-10	15-17	17-20	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34
21-9	18-20	21-24	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40
22-8	21-23	25-28	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46
23-7	24-26	29-32	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52
24-6	27-29	33-36	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58
25-5	30-33	37-40	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65
25-4	34-37	41-45	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73
25-3	38-41	46-50	53-58	60-65	65-71	69-76	74-82
25-2	42-45	51-55	59-64	66-72	72-79	77-85	83-91
25-1	46-50	56-61	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100
25-0	51-	62-	72-	80-	88-	95-	101-

Poängberäkning

D. Särskiljning

Arrangör har rätt att fastställa regler för särskiljning. De flesta följer de som är publicerade i Lagar för Tävlingsbridge, kapitel 12, lag 95.

I partävling behövs i allmänhet ingen särskiljning. Par på samma poäng delar placering. Enda gången man behöver särskilja, är när det gäller kval och det är delad placering för dem som skall gå vidare till nästa etapp.

Vid sådan särskiljning räknas antalet vunna brickor. Om ett par har fått 8 poäng i toppscore och det andra 6 har man vunnit brickan. Om det varit udda parantal och bara ena paret spelat brickan vinner man brickan om man har över medel, förlorar om man har under medel om det andra paret inte spelat brickan. Om särskiljningen slutar oavgjord tillgrips lottning. Det är alltså inte korrekt att räkna inbördes möte.

I lagtävling skall alltid särskiljning tillgripas. I serietävling divideras totala antalet inspelade imp med totala antalet utbetalade imp och bästa kvot vinner.

E. Poäng för frirond

Om alla par har frirond, där alla står över en gång, är det enklast att ge alla paren 0 poäng för frironden.

Om vissa par har frirond, skall de par som har frirond ha sitt genomsnitt på spelade brickor för frironden, d.v.s. samma procent som på spelade brickor. Enklaste sättet att räkna ut poängen för frironden är att dividera inspelade poäng med antalet spelade ronder. Detta tal får man för frironden. Talet jämnas ut till närmaste hela tal.

Poängberäkning

Nivellering

Vid vissa partävlingar över flera omgångar har det deltagit olika parantal i olika omgångar. Toppen blir då inte lika hög på alla brickor. När toppen på alla brickor inte är lika hög behöver man nivellera, d.v.s. göra alla brickor likvärdiga.

Fel sätt är att räkna ut procenten i varje omgång och lägga ihop procenttalen. Det är fel om antalet brickor är olika i olika omgångar.

Rätt sätt är att multiplicera alla pars resultat på brickorna med kvoten mellan topparna. Exempel: I första omgången deltar 13 par och toppen är 10, i andra omgången deltar 16 par och toppen är 14. Då skall alla pars resultat i första omgången multipliceras med 14 tiondelar d.v.s. 1,4.

Att man inte bör tillåta olika parantal i olika omgångar är en annan sak.

Bridgelagarna, 1997 års lagar

Man får inte avsiktligt bryta mot en lag, även om man är beredd att vidkännas fastställt straff. Utbyte av upplysningar mellan två medspelare får under budgivningen och spelet ske endast genom den innebörd som i sig själv ligger i bud som avges och de kort som spelas, inte genom det sätt på vilket detta sker, inte heller genom ovidkommande anmärkningar och åtgärder eller genom förklaringar som ges som svar på motspelarnas frågor eller genom partners alertering. När en spelare erhåller otillåtna upplysningar genom sin partners anmärkningar, fråga, förklaring, åtbörd eller beteende, nyansering eller betoning, brådska eller tvekan, skall han noga undvika att utnyttja detta på ett sätt som kan ge hans egen sida någon fördel. TL skall utdöma korrigerad poäng (lag 16) om en spelare bland logiska alternativ väljer en åtgärd, vartill han kan antas ha påverkats av partners tempo, beteende eller anmärkning och om en motståndare lidit skada av en felaktig förklaring eller dragit en felaktig slutsats av avsiktligt vilseledande upplysning. En tävlingsledare bör kunna hitta i lagboken, men behöver inte kunna den utantill. De vanligaste brotten såsom utspel utom tur och straffkort, bör dock TL kunna döma utan att slå i lagboken.

Överenskommelser med partnern.

Alla par bör ha två deklARATIONER och vid sanktionerade tävlingar är varje par skyldigt att ha detta. Varje par är ansvarigt för att motståndarna läser rätt deklARATIONER och det kan utdömas korrigerad poäng om motspelarna har lidit skada av att ha läst fel deklARATIONER.

Man får under budgivningen och spelet begära förklaring av ett buds betydelse när man är i tur att bjuda eller spela, men får inte ställa frågorna så att partnern vägleds. Då kan korrigerad poäng utdömas, om partnern utnyttjat detta. Man får t o m första sticket be att få hela budgivningen repeterad (bara hela budgivningen) varje gång man är i tur att bjuda eller spela. Ett par är skyldigt att kunna sina konventioner så att man svarar rätt på frågor om de överenskommelser man har och man är också skyldig att svara på frågor som har med parets samspelhet att göra. Däremot är det inget brott att bjuda eller spela dåligt, dvs man behöver inte ha den hand budgivningen normalt svarar till. Om en spelare finner att hans egen förklaring varit felaktig, bör han kalla på TL som i allmänhet låter honom rätta förklaringen och ser till att otillåtna upplysningar inte utnyttjas. Om partnern har lämnat fel förklaring korrigerar man detta efter budgivningens slut (om man är spelförare eller träkarl) eller efter spelets slut (om man är motspelare).

Bridgelagarna (forts)

Alertering

Alertering kan användas när båda paren är överens (man kan också vara överens om att bara ena paret alerterar). Alertering är obligatorisk på alla tävlingar, där det spelas om guld- eller silverpoäng. Man kan begära att inte motspelarna alerterar. En klubb kan besluta, att alertering används.

Alertering innebär, att partnern till den som avger ett icke fullt naturligt bud, skall knacka i bordet eller visa alertkortet varje gång detta sker. Vilka bud som skall alerteras är publicerat i Svensk Bridge nr 3/95.

Felaktig eller utebliven alertering kan medföra korrigerad poäng om den oskyldiga sidan skadas. Alertering tillämpas ej fr o m 4 klöver.

Stopp

Före varje hoppande bud skall en spelare lägga fram ett stoppkort eller säga stopp. Näste spelare skall då göra en paus på cirka tio sekunder. Stoppregeln gäller vid guldtävlingar eller när spelarna vid bordet är överens om att använda den.

Brott mot de etiska reglerna

Vid brott mot de etiska reglerna, t ex vid utnyttjande av partnerns tvekan, bör TL tillkallas så snart som möjligt, men det räcker att göra det när det påtalas. Det kan påtalas vid spelets slut. Man bör utgå från att en spelare bjuder enligt de etiska reglerna tills man (oftast efter spelet) tror att det inte varit så. TL låter spelet fortsätta om han tillkallas under det att brickan spelas. TL utdömer korrigerad poäng på brickan om följande två villkor är uppfyllda:

1. TL ansett att ett brott mot de etiska reglerna skett.
2. Den oskyldiga sidan har lidit skada av förseelsen.

Felaktig förklaring

En spelare är skyldig att rätta sin partners felaktiga förklaring. För spelförare och träkarl gäller, att det skall göras efter budgivningens slut, men före spelet. Motspelarna skall göra det efter spelets slut.

När man spelat fel bricka

1. Båda paren har spelat brickan förut.
Andra resultatet strykes.
Man spelar rätt bricka om tiden medger.
Om man inte hinner spela brickorna, får båda paren 40% på ospelade brickor. Oskyldiga par får dock 60%.
2. Inget av paren har spelat brickan förut.
Resultatet räknas.
Båda paren får ge 40-60% på den bricka de skulle ha spelat.
3. Ena paret har spelat brickan förut.
Resultatet strykes.
Båda paren får ge 40-60% till sin respektive motståndare.
Det par som spelat brickan får räkna sitt första resultat.

I de två sistnämnda fallen och kanske även i första fattas det ofta ett resultat på brickorna. Då sjunker toppen med 1 poäng och botten blir 1 poäng.

Om man i lagtävling spelar en bricka i fel väderstreck, svänger man om möjligt brickan vid andra bordet, eljest spelar man om brickan i andra halvlek. NS vid det bord man spelat i fel väderstreck bestraffas med 3 imp, som inte tillgodoräknas det andra laget. Man spelar inte om brickan när matchens slutresultat är känt.

Förvanskad bricka

Brickan anses förvanskad om TL fastslår att ett eller fler kort placerats i fel fack så att de tävlande inte spelat exakt samma giv. I sådana fall klarlägger TL så noggrant som möjligt vilka resultat som nåtts när given spelades i sitt korrekta skick och vilka som uppnåtts med omkastade kort. På basis av detta delar han resultaten i två eller flera grupper och räknar ut resultaten i varje grupp för sig enligt följande:

Partävling eller individuell tävling:

Uträkning

Varje par får den föreskrivna toppscoren plus 1 poäng för varje resultat det inte kan jämföras med. Om ett par inte har något resultat att jämföra med, får paret 60% eller sin genomsnittspoäng på tävlingen om denna är högre.

Vid tävlingar över minst sju bord och högst tre resultat som är inbördes jämförbara, räknas 60-60 vid ett resultat, 65-55 vid två resultat och 70-60-50 vid tre resultat.

Bestraffning

Par som är ansvarigt för att en giv förvanskas bestraffas med 10% av brickans max poäng. Varje enskild spelare är ansvarig för att hans kort placeras i rätt fack. Varje spelare är skyldig att räkna sina kort innan han ser dem. Den som underlåter detta och sedan konstateras ha fler än 13 kort, bestraffas med 10% på brickan. Om en bricka kommer till ett bord med fel antal kort i något fack måste TL tillkallas innan brickan påbörjas.

Lagtävling

Vid förvanskad bricka som är spelad vid båda borden ges brickan om och spelas om tiden tillåter. Om resultatet av matchen är känt, stryks brickan.

Om en bricka placerats ett kvarts varv fel och någon sett på fel hand, ges brickan om och spelas på nytt vid båda borden. N-S:s lag vid felande bord bestraffas med 3imps avdrag. Om brickan placeras fel första gången den spelas, spelas brickan svängd vid andra bordet.

Justerad poäng på grund av domslut

När TL gör domslut kan han göra det i form av ändrad spelpoäng, i procent eller direkt i toppscore.

Vid 60-40 skall 60% vara minst 60% i toppscore. Med toppen 12 blir det alltså 8 poäng och 40% 4 poäng. Vid övriga procentsatser avrundar man till närmsta hela tal.

FÖRVANSKAD BRICKA

Neubergs formel

När det fattas resultat eller en bricka blivit förvanskad ska Neubergs formel användas vid datoruträkning. Det innebär att ett pars poäng blir:

$$\frac{N}{n} - (s + 1) - 1, \text{ där}$$

N = normala antalet resultat

n = antalet resultat i den aktuella gruppen

s = den toppscore man får om man räknar brickan som vanligt i gruppen med botten 0 poäng (för n resultat)

Vid Neubergs formel används en decimal.

Split Score

När TL har dömt olika resultat för N-S och Ö-V på en bricka räknas toppscoren ut med N-S för sig och Ö-V för sig. Därvid kan vissa andra par få sammanlagt en poäng över medel.

Etiska regler

De etiska reglerna handlar dels om spelarnas allmänna uppträdande, dels om överenskommelse mellan medspelare, dels om överenskommelse med partnern.

Uppträdande.

En spelare skall (lag 74) uppträda hövligt, inte fördröja spelet i onödan, inte rikta uppmärksamhet på något särskilt, om möjligt hålla samma tempo i budgivningen och spel samt omsorgsfullt avhålla sig från varje yttrande eller handling, som kan förarga eller generera övriga spelare eller förstöra spelglädjen, samt uppträda konsekvent och följa korrekt tillvägagångssätt.

Upplysningar mellan medspelare.

Se lag 73.

Överenskommelse med partnern.

Se lag 75, även sidan 28 i kompendiet.



Men!

När partnern tänkt får man inte dra fördel av detta.

TL dömer korrigerad poäng på brickan om man kan ha varit påverkad och valt ett alternativ som ger den egna sidan fördel.

Utspel utom tur i första stick

1. Spelföraren kan bli träkarl. Utspelet är godkänt.
2. Spelföraren kan godkänna utspelet. Spelföraren får då se träkarlens kort innan han spelar i andra hand.
3. Spelföraren kan låta utspelskortet bli straffkort (stort). Utspelaren får i så fall spela ut valfritt kort. Spelföraren kan då välja enligt punkt 3 eller 4, varje gång straffkortsinnehavarens partner skall spela ut. Utspelaren får i så fall spela ut valfritt kort.
4. Spelföraren kan begära eller förbjuda utspel i utspelsfärgen. Då plockas straffkortet upp och den felande får spela vilket regelrätt kort som helst i detta stick. Förbud gäller så länge utspelshanden är inne. Så länge straffkortet ligger kvar kan spelföraren begära eller förbjuda utspel i straffkortsfärgen varje gång straffkortsinnehavarens partner har utspelet.

Straffkort

A. Definition av straffkort

Ett kort som visats i förtid av en motspelare är ett straffkort. Tävlingsledaren skall utdöma korrigerad poäng, om han anser att den felande, vid tiden för regelbrottet, kunde ha vetat att det i förtid visade kortet troligen skulle skada den icke- felande sidan.

B. Straffkortet ligger kvar uppvänt

Ett straffkort måste ligga med bildsidan uppåt, omedelbart framför spelaren det tillhör, tills dess det spelats eller tills annat straff valts.

C. Stort eller litet straffkort

Ett enstaka kort under tia, som visats oavsiktligt (t ex. genom att man spelar två kort i samma stick eller tappar ett kort oavsiktligt) blir ett LITET straffkort. Varje honörskort eller varje kort som visats genom avsiktligt spel (som spel utom tur, eller genom att göra revoke och sedan korrigera) blir ett STORT straffkort. Har en motspelare två eller flera straffkort, blir alla dessa kort stora straffkort.

Litet straffkort

Spelaren får ej spela ett annat kort under tia i samma färg, innan han spelar kortet. Spelaren får spela ett annat kort i färgen, om det är tian eller högre. Ingen annan bestraffning utdöms.

Stort straffkort

1. Skall ligga med framsidan uppåt.
2. Måste spelas vid första legala tillfälle. Endast bekänna färg går före.

Straffkort (2)

3. När straffkortsinnehavarens partner är inne skall han vänta tills spelföraren bestämt sig för ett av följande alternativ:
- a) Förbjuda att straffkortets färg spelas. Förbudet gäller så länge utspelshanden är inne. Straffkortet får då tagas upp och den felande får spela vilket regelrätt kort som helst.
 - b) Begära att straffkortets färg spelas. Straffkortet får då tagas upp och den felande får välja att spela vilket regelrätt kort som helst. Om utspelshanden saknar kort i den begärda färgen får valfritt kort spelas. Om man saknar kort i färgen får valfritt kort spelas.
 - c) Låta straffkortet ligga. Utspelaren får spela valfritt kort.

Två eller flera straffkort

A. Den felande skall spela ut eller på

Spelföraren får avgöra vilket som skall spelas vid det aktuella tillfället.

B. Den felandes partner skall spela ut eller på:

1) Straffkort i samma färg.

Spelföraren begär eller förbjuder utspel i den färgen:

Straffkortsinnehavaren får ta upp alla straffkort i den färgen och får göra vilket regelrätt påspel som helst i det sticket.

2) Straffkort i mer än en färg.

Spelföraren begär eller förbjuder utspel i viss färg:

Straffkortsinnehavaren får ta upp alla straffkort i den färgen och får göra vilket som helst regelrätt påspel i det sticket.

Revoke

En revoke blir etablerad när den felande sidan spelar ut eller på i nästa stick. Träkarlen bestraffas ej för revoke.

Svar på frågor om revoke

- * Träkarlen får fråga spelföraren
- * Träkarlen får ej fråga motspelarna
- * Motspelarna får ej fråga varandra
- * Motspelarna får fråga spelföraren
- * Spelföraren får fråga motspelarna

Ej etablerad revoke

Skall rättas till genom att:

1. Den felande spelaren byter kort (bekänner). En motspelares felaktigt spelade kort blir stort straffkort.

2. Den icke felande sidan får byta kort som är spelade efter revoken och innan den rättats till. Om så sker får även den andra sidan sitt kort, som är spelat efter den oskyldiga sidans rättade kort.

Etablerad revoke

Spelet fortsätter och korrigering sker efter spelets slut. Av stick vunna efter revoken (fr.o.m. revokesticket) överföres ett stick till den icke felande sidan.

Dessutom överföres ännu ett stick om:

1. Den felande spelaren vann revokesticket och den felande sidan vann minst ett stick till.

2. Den felande sidan vann minst två stick från och med revokesticket och dessutom den felande spelaren vann ett stick efter revokesticket med ett kort han regelrätt kunde ha spelat i revokesticket.

INGET stick överföres om den felande sidan varken vann revokesticket eller något senare stick. Upprepad revoke i samma färg bestraffas inte, men den första revoken bestraffas.

När TL efter en etablerad revoke finner att den icke felande sidan inte får tillräcklig kompensation för uppkommen skada, skall han utdöma ett korrigerat nytt resultat.

När är ett kort spelat?

1. Träkarlen: genom att spelföraren nämner kortet.
2. Motspelarna: När partnern haft möjlighet att se framsidan.
3. Spelföraren: När det är framtaget i tydlig avsikt att spelas, och är nära eller vidrör bordet.

Granskning av stick

A) Innevarande stick

Innan någon i det egna paret spelat ett kort i det följande sticket, har spelföraren och vem som helst av motspelarna rätt att begära att samtliga kort i det just färdigspelade sticket visas så att han kan granska dem, förutsatt att han inte själv vänt sitt kort och lagt det med baksidan uppåt. Därefter får man inte begära att se spelade stick.

B) Det egna senaste spelade kortet.

Innan något kort spelats ut till nästa stick, får spelföraren eller vem som helst av motspelarna se på sitt eget senaste spelade kort, dock utan att visa det (för att ta reda på vem som är inne).

Spelföraren spelar från fel hand

1. Vilken motspelare som helst kan säga ja eller nej till att godkänna eller icke godkänna. Om ingen säger något frågar TL den som är i tur och vill inte denne bestämma frågar TL partnern.

Om sedan ingen godkänner gäller:

2. Spelföraren får spela valfritt kort från rätt hand.

Omtvistat anspråk

När en spelare påstår att han kommer att vinna ett visst antal stick, föreslår att inte given spelas färdig eller om han visar sina kort, har spelaren gjort ett anspråk.

När ett anspråk ifrågasätts får inte spelarna göra något annat än kalla på TL, som företar följande åtgärder:

- a) Beordrar spelföraren att upprepa sina påståenden och ber motspelarna lägga upp sina kort och göra invändningar mot anspråket. Om spelföraren ej nämnt någon spelplan, ger TL spelföraren möjlighet att förklara sig, men får ej utnyttja upplysningar han kan ha fått genom att anspråket ifrågasätts.
- b) Om det finns trumf kvar skall försvaret ha stick för utestående trumf om spelföraren ej nämnt något om denna och stick kan förloras vid normalt (även vårdslost) spel.
- c) TL godkänner inte omnämnd spelplan eller att stick vinnes beroende på om en spelare har eller inte har ett visst kort (utom när renons visats).
- d) TL skall fördela återstående stick så rättvist som möjligt, men varje tveksam fråga avgörs till förmån för den sida, som ej gjorde anspråket.

När är ett bud avgivet?

När man sätter tummen i budlådan, i avsikt att bjuda. Spelaren är skyldig att bestämma sig för sitt bud, innan han vidrör något kort i lådan.

När får ett bud ändras utan bestraffning?

När alla tre följande villkor är uppfyllda!

1. När man ändrar omedelbart och
2. När man genom missgrepp tagit fel budkort och
3. Senast när budet vidrör bordet, men ännu inte släppts av spelaren.

Ändring av bud.

1. Nästa hand kan godkänna ändringen. (Budgivningen fortsätter utan bestraffning.)

Om det nya budet inte godkännes gäller:

2. a) Den felande kan låta det första budet stå (i vilket fall partnern måste passa en budrond).
b) Den felande kan bjuda vilket bud som helst (i vilket fall partnern måste passa under resten av budgivningen).
3. Den felandes partner drabbas av utspelsbestraffning (se lag 26).

Otillräckligt bud

1. Budet kan godkännas av motståndaren i tur, och budgivningen fortsätter som om ingenting hänt.
2. Budet var ej konventionellt och ändras till lägsta tillräckliga bud i samma benämning utan bestraffning.
3. Budet var konventionellt eller ändrades till annat tillräckligt kontraktbud eller till pass (man får ej ändra till dubbelt eller redubbelt). Då gäller att den felandes partner måste passa under resten av budgivningen och det kan bli utspelsbestraffning vid ändring till pass eller annat tillräckligt kontraktbud.

Bud utom tur

1. Budet kan godkännas av motspelaren i tur och budgivningen fortsätter.
2. Budet godkänns ej och följande bestraffningar blir aktuella. (se bud utom tur, nästa sida).

Bud utom tur

Bestraffningar		
När budet ej godkännes	Bestraffning för den felande	Bestraffning för felandes partner
Pass innan någon bjudit	Pass en budrond	-----
Pass när MTH var i tur	Pass en budrond	-----
Pass när partnern var i tur	Pass hela budgivningen	Får bjuda, men ej D eller RD i denna rond
Pass när MTV var i tur	Se lag 30 b:3	-----
Kontraktsbud utom tur	Se lag 31.	-----
Kontraktsbud och MTH var i tur.	1. MTH passar. Budet gäller. Ingen bestraffning.	2. MTH bjuder. Pass en budrond om den felande bjuder i samma benämning som budet utom tur. 3. MTH bjuder. Pass hela budgivningen om den felande bjuder annat bud. Ev. utspelsbestraffning. Se lag 26
Kontraktsbud innan partnern eller MTV var i tur.	-----	Pass hela budgivning och en. Ev. utspelsbestraffning, se lag 26. Ev. korrigerad poäng, se lag 23A.

Otillräckligt kontraktbud

1. Budet kan godkännas av motståndaren i tur och budgivningen fortsätter.

2. Budet kan ändras med följande bestraffningar:

	Bestraffning för den felandes partner
Budet var ej konventionellt och ändras till lägsta tillräckliga bud i samma benämning	Ingen bestraffning
Budet var konventionellt, ändrades till pass eller till annat tillräckligt kontraktbud	Pass resten av budgivningen. Ev. utspelsbestraffning lag 26
Ändring till D eller RD ej tillåtet. Straff om försök till sådan ändring skett	Pass resten av budgivningen. Ev. utspelsbestraffning lag 26. Ev.korr. poäng lag 23A

Överklaganden.

Varje beslut av TL kan överklagas.

Antingen har klubben eller tävlingen en jury och /eller kan man vända sig till Lagkommissionen (LK). Varje klubb kan ha en jury, som antingen utses av klubbens årsmöte, klubbens styrelse eller TL.

På silvertävling bör arrangören utse en jury bland deltagarna. Oavsett om det finns jury eller ej, kan TL:s / juryns beslut överklagas hos LK. Det finns blanketter för det. Vid överklagande är det TL, som skaffar fram alla fakta och redovisar dem.

Ett överklagande skall vara ett överklagande. TL är alltså skyldig avkunna eget domslut först, inte direkt överlåta åt jury eller LK att fatta beslut.

Däremot är det inte så farligt, om TL dömer fel, eftersom hans beslut kan överklagas. Ett beslut måste överklagas inom en halvtimme efter omgångens slut eller efter det man fått reda på domslutet.

Om TL kommer på att han dömt fel, kan han ändra sitt domslut. Därefter börjar en ny överklagandetid att löpa.

Diverse råd och regler.

TL skall alltid uppträda hövligt och vänligt. När han kallas till bordet är det bra att börja med: -Kan jag hjälpa er?

TL skall se till att spelarna inte pratar i munnen på varandra. Han låter den som kallade på TL tala först (träkarlen får inte kalla på TL förrän brickan spelats färdig) och låter sedan motsidan säga sitt.

TL skaffar fram alla fakta han behöver. Han låter spelet fortsätta så snart som möjligt och i bedömningsfall kan han avkunna domslutet senare.

Långsamt spel

Rondtiden bör vara 7-8 minuter per bricka. Ofta är det bra att låta en minut gå till bbyte. Då ser man vilka bord som är sena och kan rättvist behandla dem som spelar långsamt.

Det är normalt att första gången ge en varning och därefter 10% i avdrag på toppen för varje gång. Om bara det ena paret erkänner sig skyldigt bestraffas bara det ena paret.

Ett positivt sätt att träna snabbare spel är att lägga ut sex brickor i varje set och låta få paren t ex 22 minuter för dessa brickor. Man får då poäng efter hur många brickor man hinner spela, fastän toppen är lägre på de sista brickorna i varje set. Man får dessutom 2 poäng för varje spelad bricka, annars får man inga poäng om man är ensam om att ha spelat brickan.

Endast färdigspelade brickor räknas och man avbryter direkt vid varje byte. TL har annars ej rätt att avbryta brickan när spelföringen pågår, men han kan begära att spelarna avslutar spelet utan tankepaus.

Bronspoäng

Partävling 4-32 par

Principen är att segraren erhåller 2 poäng för varje i tävlingen deltagande par. (Ren Mitchell räknas som två tävlingar.) 1/4 av paren erhåller poäng och varje poängberättigat par erhåller 2/3 av närmast bättre pars poäng (decimaler avrundas uppåt).

Minimiantal par = 4, minsta antal brickor = 18.

Båda spelarna i paret erhåller det antal bronspoäng tabellen anger, dock ej mindre än fyra. Bronspoäng för partävlingar utdelas alltid med resultaten räknade för varje kväll separat.

Vid tävling för orutinerade kan 10-17 brickor spelas, varvid halv skala tillämpas. Här kan som min 2 poäng utdelas.

Vid gruppindelning för par efter styrka får

a) två grupper

A-gruppen poäng efter 1,2 x parantalet.

B-gruppen poäng efter 0,8 x parantalet.

b) tre grupper

A-gruppen poäng efter 1,2 x parantalet.

B-gruppen poäng efter normal skala.

C-gruppen poäng efter 0,8 x parantalet.

Silverpoäng

Principen upp till 32 par är att vinnaren erhåller lika många poäng som antalet par och att poängen sjunker med en tredjedel för varje placering.

En fjärdedel av paren får poäng. Det är reducerad skala när man inte möter alla paren. Vinnaren får då poäng efter 1 poäng för varje par man mött, 1 poäng för sig själv och en halv poäng för varje par man inte möter. Därefter går man in i skalan för det antal poäng som vinnarna får.

Tabeller för både brons- och silverpoäng finns att beställa från kansliet.

Tävlingsledarlicenser

På alla sanktionerade tävlingar skall TL ha licens. TL:s namn skall stå på resultatlistan, som skickas till dfb.

TL skall på sanktionerade tävlingar kontrollera, att deltagarna har medlemskort i den klubb de representerar.

TL - prov kan genomgåås gratis, som består av två avdelningar, ett skriftligt och ett praktiskt. TL- kurser arrangeras av dfb. Då även det skriftliga provet kan göras.

TL:s skyldigheter och befogenheter.

Klubben är arrangör. Denna utser TL. Klubben vidtager förberedelser som anskaffande av spelokal, tävlingsmaterial och ev. förläggning, föreskriver villkor för deltagande och speciella tävlingsvillkor.

Vid silvertävlingar söker klubben sanktion hos dfb. Klubben ansvarar för att silverpoäng beställs eller bronspoäng för klubbävlingar.

Under tävlingen ansvarar TL för:

- * Den tekniska ledningen av tävlingen, oftast tävlingsform, utser medhjälpare, mottager och antecknar anmälningar upprätthåller disciplin och ordning.
- * Tolkar lagarna och meddelar spelarna deras rättigheter och skyldigheter.
- * Rättar fel eller regelbrott innan tiden för korrigerings har gått ut och utdömer straff när så erfordras.
- * Avstår från bestraffning på begäran av den icke felande sidan.
- * Bilägger tvister.
- * Samlar in protokoll och räknar ut resultaten.
- * Rapporterar resultaten till aktuella instanser, t ex. press, dfb, TL kan delegera dessa skyldigheter, men bär ansvaret för dem.

På klubbävlingar är det brukligt att protesttiden mot uträkningen av resultat inte är en halvtimme utan utgår när nästa spelkväll börjar.