

# Turneringsreglement for Norsk Bridgeforbund

(Gjeldende fra 2024-09-15)



# Innholdsfortegnelse

<b>Innholdsfortegnelse</b>	<b>ii</b>
<b>1. Turneringsreglement, Fellesbestemmelser</b>	<b>1</b>
1.1. Innledning	1
1.2. Ansvarlig arrangør	1
1.3. Appellutvalg	1
1.4. Representasjonsrett	2
1.5. Bruk av meldebokser, systemkort etc.	2
1.6. Mesterpoeng	3
1.7. Systemer og konvensjoner	3
1.8. Kvalifiserende omganger	4
1.9. Straffereaksjoner og justert score.	4
1.10. Protestfrist / Appellfrist / Andre tidsfrister	5
1.11. Røyk, alkohol og doping	5
1.12. Mobiltelefon	5
1.13. Reisestøtte og arrangementsstøtte	6
1.14. Dyr	6
1.15. Spillere med behov for pause	6
1.16. Unntak fra reglementet	6
<b>2. Turneringsreglement, Lagturneringer</b>	<b>7</b>
2.1. Lagsammensetning	7
2.2. Lagenes plassering	7
2.3. Ordensregler (åpent og lukket rom)	8
2.4. Stedfortredere	8
2.5. Disiplinærstraff og justert resultat	9
2.6. Tidsforhold ved rundens begynnelse	10
2.7. Tidsforhold ved kampens avslutning	12
2.8. Regnskapet	12
2.9. Oversitterkamper	15
2.10. Bestemmelse av vinnere og innbyrdes plassering	16
2.11. Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller	16
2.12. Oslopokalen	17
<b>3. Turneringsreglement, Partturneringer</b>	<b>18</b>
3.1. Generelt	18
3.2. Regnskapet	18
3.3. Bestemmelse av vinner	19
3.4. Oversitterunder (walk-over)	20

3.5.	<i>Tidsfrister</i>	20
3.6.	<i>Straffepoeng</i>	21
3.7.	<i>Reserver</i>	21
3.8.	<i>Stedfortredere</i>	22
3.9.	<i>Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller</i>	22
3.10.	<i>Sitte ved feil bord i barometerturnering</i>	23
3.13.	<i>Monradturnering</i>	23
3.14.	<i>Avbrutt turnering</i>	23
3.15.	<i>Nasjonalt handikap</i>	23
<b>4.</b>	<b>Særskilte bestemmelser for NBFs turneringer</b>	<b>25</b>
4.1.	<i>Innledning</i>	25
4.2.	<i>Bekjentgjøring</i>	25
4.3.	<i>Norgesmesterskapet for par</i>	25
4.4.	<i>Norgesmesterskapet for damepar</i>	27
4.5.	<i>Norgesmesterskapet for mixpar</i>	27
4.6.	<i>Norgesmesterskapet for junior</i>	27
4.7.	<i>Norgesmesterskapet for veteranpar</i>	27
4.8.	<i>Norgesmesterskap for monrad par</i>	28
4.9.	<i>Norgesmesterskapet for mixlag</i>	28
4.10.	<i>Norgesmesterskap for monrad lag</i>	28
4.11.	<i>Norgesmesterskapet for klubblag</i>	28
4.12.	<i>Norgesmesterskapet for damelag</i>	32
4.13.	<i>Norgesmesterskapet for veteranlag</i>	32
4.14.	<i>Seriemesterskapet</i>	32
4.15.	<i>MP-treff</i>	33
4.16.	<i>Simultantturneringer</i>	34
4.17.	<i>Andre turneringer</i>	34
<b>Vedlegg I.</b>	<b>Prosedyre- og disiplinærstraff</b>	<b>35</b>
A.	<i>Generelt</i>	35
B.	<i>Felles strafferammer</i>	35
C.	<i>Mangelfullt utfylt systemkort</i>	35
D.	<i>Langsomt spill / komme for sent</i>	35
E.	<i>Høylytt diskusjon</i>	35
F.	<i>Legge kortene feil i mappen</i>	35
G.	<i>Feil i fremgangsmåten</i>	36
H.	<i>Utidig opptreden overfor makker eller andre spillere</i>	36
I.	<i>Manglende respekt for turneringens regler om alkohol, røyking og mobiltelefonbruk m.v.</i>	36

<b>Vedlegg II. Regler for bruk av stopp</b>	<b>36</b>
A. <i>Generelt</i>	36
B. <i>Obligatorisk tenkepause i første stikk</i>	36
C. <i>Stopp med obligatorisk tenkepause</i>	36
D. <i>Kommentarer</i>	37
<b>Vedlegg III. Regler for bruk av alert og annonsering</b>	<b>37</b>
A. <i>Generelt alerteringsprinsipp</i>	37
B. <i>Hva skal alerteres?</i>	37
C. <i>Hva skal ikke alerteres?</i>	38
D. <i>Hvordan skal det alerteres?</i>	38
E. <i>Eksempler på meldinger som skal alerteres</i>	38
F. <i>Annonsering</i>	38
G. <i>Følge av manglende alert/feil forklaring</i>	39
<b>Vedlegg IV. Regler for bruk av systemkort</b>	<b>39</b>
A. <i>Hovedregel</i>	39
B. <i>Tillatte systemkort</i>	39
C. <i>Utfylling av systemkortet</i>	39
D. <i>Forsiden av systemkortet.</i>	39
E. <i>Forhåndsutfylte systemkort</i>	40
F. <i>Bruk av systemkort under spillet</i>	40
G. <i>Grønt systemkort</i>	40
H. <i>Prosedyrestraff for manglende systemkort</i>	40
I. <i>Følgen av avvik fra systemkortets beskrivelse av meldingene</i>	40
J. <i>Bridgemessige vurderinger bør alltid godtas som grunn</i>	41
K. <i>Eksempler på reaksjon fra TL</i>	41
<b>Vedlegg V. Regler for tillatte meldesystemer</b>	<b>41</b>
A. <i>Innledning</i>	41
B. <i>Definisjoner</i>	41
C. <i>Gruppering av meldesystemer</i>	43
D. <i>Tillatte meldesystemer</i>	43
<b>Vedlegg VI. Regler for bruk av meldebokser</b>	<b>44</b>
A. <i>Plassering av meldekort</i>	44
B. <i>Meldingsforløpets avslutning</i>	44
C. <i>Avgivelse av meldinger</i>	44
D. <i>Spillere med fysisk handikap</i>	44
<b>Vedlegg VII. Regler for bruk av skjermer</b>	<b>45</b>
A. <i>Beskrivelse av betjening og bruk av meldebokser</i>	45
B. <i>Alertering og forklaring</i>	46

*C. Endring av korrigeringer når skjermer er i bruk*

46

**Vedlegg VIII. Overgangsperiode i Seriemesterskapet**

47

# 1. Turneringsreglement, Fellesbestemmelser

## 1.1. Innledning

- 1.1.1. Dette reglement er et supplement til de bestemmelser som er fastlagt i de internasjonale lover for turneringsbridge, bestemmelser vedtatt av NBFs Lovutvalg (LU) (som er et underutvalg av utvalg for turneringsvirksomhet) og bestemmelsene i NBFs Vedtekter. Turneringsreglementet og vedleggene gir utfyllende bestemmelser til lovboka.

Internasjonale lover for turneringsbridge, Tillatte meldesystemer (unntatt regler for bruk), Om psykiske meldinger og Regler ved bruk av skjermer er oversettelser fra engelsk. Det er reglene slik de finnes hos EBL som er fasit i tvilstilfeller.

- 1.1.2. Turneringsreglementet skal anvendes i alle NBFs turneringer, i kvalifisering til Norgesmesterskap samt i åpne turneringer med forbunds-poeng. Reglementet gjelder også i turneringer arrangert av kretser og klubber tilsluttet NBF som ikke har fastsatt eget reglement. Det anbefales at slike reglement i størst mulig grad henviser til dette reglementet, og at del I - III av dette reglementet benyttes mest mulig uforandret. Der det i del I spesielt reguleres NBFs turneringer, anbefales at kretser og klubber bruker tilsvarende regler for egne turneringer.

- 1.1.3. Vedleggene er å betrakte som en del av reglementet. Reglene her gjelder generelt også i andre turneringer, selv om arrangøren har vedtatt eget reglement.

- 1.1.4. NBF kan innføre endringer, som da skal publiseres i god tid før turneringens start. Slike endringer vil bli publisert på NBFs Internettsider. Gjeldende versjon av Turneringsreglementet vil til enhver tid ligge på NBFs internettsider.

## 1.2. Ansvarlig arrangør

- 1.2.1. Utvalg for turneringsvirksomhet (UTV) er ansvarlig arrangør for NBFs turneringer og er ansvarlig for håndhevelse av dette reglementet. Arrangementet vil normalt delegeres til andre organisasjonsledd og TL, men alle avgjørelser vedrørende praktisering av dette reglementet som medfører vurderinger eller krever dispensasjoner, som for eksempel utvidet bruk av stedfortredere eller force majeure, skal forelegges og avgjøres av UTV.

Der dette reglementet benyttes i andre turneringer, se punkt 1.1.2, vil ansvarlig arrangør overta UTVs rolle.

- 1.2.2. Protester på praktisering av Turneringsreglementet avgjøres av UTV. UTVs avgjørelse kan ikke ankes. Der UTV er første behandlende instans, kan beslutningen ankes til styret som vil sette ned et setteutvalg.

## 1.3. Appellutvalg

- 1.3.1. Se Lovboka §93, Fremgangsmåten ved appeller.

Det bør være oppnevnt appellutvalg i alle offisielle turneringer, og i turneringer som er blitt godkjent med mesterpoeng skal det være oppnevnt appellutvalg. Det kan gjøres en ytterligere appell til NBF. I NBF er det Lovutvalget (LU) som behandler slike appeller. Appeller til LU skal anmeldes gjennom turneringslederen.

Arrangør skal sende en kopi av alle appeller som behandles i stedlige appellutvalg til NBF ved LU som offentliggjør interessante saker.

- 1.3.2. Lovutvalget er appellutvalg i NBFs turneringer. LUs avgjørelse kan ikke ankes.

Alle LUs avgjørelser skal publiseres på NBFs hjemmesider.

## **1.4. Representasjonsrett**

- 1.4.1.** Alle spillere som er medlem i klubber tilsluttet NBF, som har betalt kontingent for inneværende år og for øvrig har innfridd sine forpliktelser overfor NBF og underordnete ledd, har rett til å delta i NBFs turneringer samt åpne turneringer med forbundspoeng såfremt han/hun fyller de øvrige kriterier som er vedtatt for turneringen.

Medlemmer er spillere som klubben har betalt kontingent for til krets og forbund. Alle medlemmer må være medlem i minst én klubb.

I tillegg til kravet om gyldig medlemskap er det i enkelte turneringer også krav om spillerlisens. Det henvises til "Reglement for spillerlisens."

Dersom en klubb ikke har innfridd sine forpliktelser overfor NBF kan klubbens medlemmer fratras representasjonsretten.

- 1.4.2.** En spiller som har representasjonsrett i henhold til punkt 1.4.1, har rett til å melde på par eller lag til NBFs turneringer og kvalifiseringer til disse i den krets hvor spillerens klubb er registrert som medlem i NBF. Hvis spilleren er medlem i flere klubber, har han/hun, for hver turnering, representasjonsrett fra én av disse klubbene etter eget ønske.

En spiller som har representasjonsrett i henhold til punkt 1.4.1, har også rett til å melde på par eller lag til åpne turneringer med forbundspoeng. Dette gjelder også andre turneringer arrangert av NBFs organisasjonsledd (for eksempel kretsturneringer) i den grad arrangøren ikke har lagt krav til tilhørighet til krets/klubb.

Påmelding til en turnering vil være bindende. Avmelding fra turneringen etter at påmeldingsfristen har utgått vil kunne medføre krav om betaling av startkontingent. For NBFs turneringer vil startkontingent bli innkrevd dersom avmelding skjer etter at puljeoppsett/trekning er foretatt.

- 1.4.3.** Turneringene under Norsk Bridgefestival samt andre turneringer med mesterpoeng der det ikke kreves klubb-/kretstilhørighet, er åpne for medlemmer av andre bridgeforbund som ikke er bosatt i Norge. Det kreves da ikke medlemskap i NBF eller spillerlisens. Utenlandske gjestespillere stiller opp i turneringene med samme rettigheter som NBF-medlemmer (unntatt retten til å kvalifisere seg til NM for par). Norske statsborgere bosatt i utlandet og utenlandske statsborgere bosatt i Norge må være medlem i NBF.

- 1.4.4.** Dersom betalingsfrister eller påmeldingsfrister ikke er overholdt, kan NBF diskvalifisere en spiller, et par eller et lag fra turneringen.

- 1.4.5.** En krets eller klubb kan vedta objektive regler for uttak av representasjonspar/-lag. Dette kan ikke begrense muligheten til å delta i NBFs turneringer, men vil kunne regulere par/lagdannelse og økonomiske forhold.

- 1.4.6.** Representasjonsretten berører ikke de økonomiske forhold, og spilleren er selv ansvarlig for startkontingent og andre kostnader.

- 1.4.7.** Tvilstilfeller om representasjonsrett kan bringes inn for Utvalg for turneringsvirksomhet, både av en krets, klubb og spiller.

## **1.5. Bruk av meldebokser, systemkort etc.**

- 1.5.1.** I NBFs turneringer og turneringer tildelt forbundspoeng skal meldebokser benyttes. Se Vedlegg VI Regler for bruk av meldebokser.

- 1.5.2.** I NBFs turneringer og turneringer tildelt forbundspoeng skal stopp og alert benyttes. Se Vedlegg II Regler for bruk av stopp og Vedlegg III Regler for bruk av alert og annonsering.
- 1.5.3.** I NBFs turneringer og turneringer tildelt forbundspoeng skal annonsering benyttes. Se Vedlegg III Regler for bruk av alert og annonsering.
- 1.5.4.** I NBFs turneringer og turneringer tildelt forbundspoeng skal systemkort benyttes. Se Vedlegg IV Regler for bruk av systemkort.
- 1.5.5.** I NBFs turneringer må det kun benyttes tilfeldig gitte spill (datagitte eller håndgitte), og utvalgte spill må ikke benyttes (Lovbokas § 6).

## **1.6. Mesterpoeng**

- 1.6.1.** I NBFs turneringer spilles det om mesterpoeng, se «Mesterpoengreglement for Norsk Bridgeforbund».

## **1.7. Systemer og konvensjoner**

- 1.7.1.** Systemer tillatt brukt i NBFs turneringer er systemer som til enhver tid er godkjent av NBF, se Vedlegg V Regler for tillatte meldesystemer. I tvilstilfeller bør systemdokumentasjon sendes inn til Lovutvalget.

- 1.7.2.** Alle systemer er tillatt i Seriemesterskapets 1. / 2. divisjon og i finalen i Norgesmesterskapet for klubblag. Det er ingen begrensning på antall HUK (Høyst uvanlig konvensjon), men bruk av mer enn to HUK vil medføre at systemet behandles som HUM (Høyst uvanlig metode).

I turneringer med forbundspoeng, kretsmesterskap med kvalifisering til NM, NM finaler (med unntak av pkt.iv), SM 3. divisjon og utslagsrundene i NM for klubblag gjelder:

- 1.7.3.** Grønne, blå og røde systemer er tillatt. HUM er forbudt. Inntil to HUK er tillatt.

- 1.7.4.** I alle andre turneringer i NBFs regi er det i utgangspunktet ikke tillatt å benytte HUM eller HUK.

- 1.7.5.** Spillere i Seriemesterskapets 1. og 2. divisjon, som bruker HUM, skal innen 1. oktober, sende følgende inn til NBF (fortrinnsvis på fil):

- A Ferdig utfylte systemkort. NBF distribuerer disse til motstanderne når puljeoppsettet er klart. Spesielle systemkort for slike systemer rekvireres fra NBFs kontor.
- B Komplette systembeskrivelser til bruk for turneringsleder og/eller appellutvalg.
- C Forslag til forsvar

- 1.7.6.** For lag som er kvalifisert for finalen i NM for klubblag er frist for innsendelse av systemkort og -beskrivelse én uke etter at 6. runde er avviklet.

- 1.7.7.** Arrangører tillates å arrangere turneringer hvor HUM eller HUK benyttes. HUM kan bare tillates i lange lagkamper (Minst 17 spill). Tillatelse krever oppfyllelse av følgende forutsetninger:

- A Innbydelsen skal gi tydelig melding om at HUM eller HUK er tillatt, slik at spillerne vet hva de går til før påmelding.
- B For turneringer med forbundspoeng skal det på søknadsskjemaet angis hvorvidt HUM eller HUK er tillatt eller ei.

- 1.7.8.** En krets/klubb kan med 2/3 flertall på kretsting/årsmøte vedta å tillate bruk av HUM eller HUK. Dersom slikt vedtak er fattet, kan et nytt kretsting/årsmøte omgjøre vedtaket med alminnelig flertall. På kretsnivå kan HUM bare tillates i lange lagkamper (Minst 17 spill).



### 1.7.9. Følger ved bruk av HUM eller HUK:

- A Ethvert forsvar mot HUM og HUK godtas. Forsvarssystemet skal fremlegges skriftlig.
- B Når et par har deklarerert HUM eller HUK kan åpningsmeldingene ikke endres som et "forsvar mot forsvaret", men de har rett til å avtale forsvar mot forsvaret.
- C Motspiller i første hånd defineres som å være i forsvarsposisjon mot HUM.
- D Når to HUM-systemer møtes, tillates ingen å endre sine åpningsmeldinger.
- E Spillere som benytter HUM og HUK plikter å medbringe klart utfylte systemkort i tilstrekkelig antall, og en komplett systembeskrivelse som kan stilles til TLs eller appellutvalgets disposisjon. Hvis ikke disse to betingelsene er innfridd, skal TL på ethvert tidspunkt i turneringen nekte parene å spille systemet.
- F Spillerne som benytter HUM og HUK skal medbringe et forsvarssystem som er enkelt å bruke. Motspillerne tillates å ha forsvarssystemet til disposisjon under meldingsforløpet og spillet.

### 1.7.10. I tillegg gjelder i lagkamper der minst ett av parene benytter HUM:

- A Laget er alltid bortelag, men har hjemmelagets plikter når de er satt opp som hjemmelag (innlevering av lister etc.).
- B De må plassere sine spillere først i begge halvrunder.
- C Dersom bare ett av parene i laget benytter et slikt system kan motparten velge å benytte samme par i begge halvrunder mot dette parene. Det samme gjelder dersom begge par bruker HUM-system som er forskjellige. Hvis begge par benytter samme HUM-system, følges de vanlige regler for hjemme- og bortelag.
- D Dersom begge lag har par som benytter HUM, følges de vanlige regler for hjemme- og bortelag.

## 1.8. Kvalifiserende omganger

Hvis det er to eller flere omganger, kan en eller flere av dem angis som kvalifiserende omganger(er) for videre deltakelse. I så fall skal arrangør/TL før avslutning av den første kvalifiseringsomgangen kunngjøre:

- A Antall deltakere som kvalifiseres.
- B Hvordan de kvalifiseres
- C Hvordan scoren i kvalifiseringsomgangene teller med i det endelige resultatet.

## 1.9. Straffereaksjoner og justert score.

1.9.1. I alle turneringer gjelder Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff. For enkelte av punktene, er det imidlertid definert en annen straff i lagturneringer. Advarsler og straffeutmåling gjelder hele turneringen.

1.9.2. Straffeutmålinger som er angitt i vinnerpoeng er beregnet etter VP-skala 20-0. Ved andre skalaer anvendes straff som forholdsmessig svarer til ovenstående.

1.9.3. Middels pluss (minus) vil si (Se for øvrig §§ 86 og 88 i lovboka):

- A Partturnering med vanlig beregning: 60%
- B Partturnering med normalisert imp/butler beregning: 1 IMP
- C Partturnering med imp-across-the-field beregning: 1 IMP per sammenlikning
- D Lagturnering med vanlig imp-beregning: 3 IMP. Merk at dette ikke gjelder ved justering etter punkt B i Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff, der justeringen er 1 IMP.
- E Lagturnering med Board-a-match eller Patton beregning: 1,2 poeng
- F Lagturneringer med Oslopokalberegning: 1 poeng

## 1.10. Protestfrist / Appellfrist / Andre tidsfrister

- 1.10.1.** Appellfrist (se § 92 i lovboka) er 30 minutter etter at halvrunder/sesjonen der dommen ble forkynt er avsluttet. Dersom det spilles flere halvrunder/sesjoner samme eller neste dag, utvides fristen til starttidspunktet av neste halvrunder/sesjon hvor det har vært en pause på minst 30 minutter. I siste sesjon av en fase av turneringen er appellfristen 10 minutter. Appellen anses som levert når appellgebyr er betalt.
- 1.10.2.** Appellskjema med appellantens påtegning skal leveres så snart det har vært en pause i spillingen på 10 minutter etter mottak. Tilsvarende gjelder for motpartens påtegning.
- 1.10.3.** Protestfrist er i henhold til Lovbokas § 79C 30 minutter etter publisering av sluttresultatet. Arrangøren kan forlenge denne fristen eller kutte den ned dersom turneringens karakter tilsier det. Selv om det ofte vil det være ønskelig å ha premieutdelingen så raskt etter turnering som mulig, er dette ikke en grunn til å korte ned protestfristen. Protestfristen på 30 min gjelder dermed fortsatt, og premiene skal korrigeres såfremt det er praktisk gjennomførbart.
- 1.10.4.** Det er en utvidet korreksjonsfrist på 48 timer i alle turneringer, se § 79C i lovboka. Dette gjelder alle verifiserbare feil i regnskapet der TL er **overbevist** om at det registrerte resultat er en feilskåring. Dette gjelder f.eks. feilførte slipper/Bridgemate, feildoubletter, revoke som man ikke ble oppdaget ved bordet (se dog §64 i lovboka), feil i poengberegning og uavhengig av om feilen skyldes spillere eller arrangør.
- 1.10.5.** For Seriemesterskapet og andre turneringer med opphold mellom spilledagene gjelder fristene for hver enkelt helg/dag.  
For klubbkvelder kan den enkelte klubb fastsette egne korreksjonsfrister.
- 1.10.6.** Feil rettet innenfor fristen i 1.10.4 medfører at resultatlistene, titler og medaljer i NM-finaler og Seriemesterskap og mesterpoeng korrigeres. Fordeling av kvalifiseringsplasser og vinnere i utslagskamper korrigeres såfremt ikke påfølgende omgang har startet. Utdelte premier korrigeres ikke såfremt ikke ansvarlig arrangør bestemmer annet.
- 1.10.7.** For Norgesmesterskap benytter man tidskjema med en spilleperiode og en bytteperiode. Eksempelvis 27 minutter spilleperiode og 3 minutter bytteperiode. Under bytteperioden er det ikke tillatt å begynne på nytt spill, og straffepoeng kan tildeles.

## 1.11. Røyk, alkohol og doping

- 1.11.1.** NBFs turneringer avvikles med røykeforbud i spillelokalet. Dette gjelder også åpne turneringer med forbundspoeng.
- 1.11.2.** Alle turneringer arrangert av organisasjonsledd i NBF avvikles med alkoholforbud. Dette gjelder spillere, funksjonærer og tilskuere, både i spillelokalet og utenfor, og gjelder inntil hver enkelt dags spilling er avsluttet. Forbudet gjelder også andre rusmidler. Under banketter og sosiale arrangement kan alkohol serveres.
- 1.11.3.** NBF er underlagt WADAs dopingreglement.

## 1.12. Mobiltelefon

- 1.12.1.** I NBFs turneringer og åpne turneringer tildelt forbundspoeng er bruk av mobiltelefon og annet elektronisk utstyr ikke tillatt mens spillingen pågår. Dersom noen av spillerne/tilskuerne må være tilgjengelig på telefon av grunner TL godkjenner, skal telefonen overlates TL, alternativt kan TL tillate bruk av telefonen. Brudd på bestemmelsen medfører prosedyrestraff.

I turneringer hvor mobiltelefon eller andre elektroniske hjelpemidler brukes som en teknisk

del av arrangementet tillates det at slike hjelpemidler er påslått. Arrangør fastsetter om nødvendig supplerende retningslinjer for hvordan hjelpemidlene skal brukes.

### **1.13. Reisestøtte og arrangementsstøtte**

**1.13.1.** Reisestøtte tildeles i enkelte av turneringene i henhold til NBFs reisereglement.

**1.13.2.** Når arrangementer delegeres til andre organisasjonsledd tildeles økonomisk støtte i henhold til NBFs reglement for arrangementsstøtte. Støtten kan reduseres eller bortfalle dersom arrangementet ikke holder vedtatt standard.

### **1.14. Dyr**

**1.14.1.** Det er ikke tillatt å ta dyr med i spillelokalet, med unntak av servicehund.

### **1.15. Spillere med behov for pause**

**1.15.1.** Spillere som har behov for pause, f.eks. for amming av spedbarn eller helsemessige årsaker kan innvilges dette av arrangør. Arrangør kan tillate at det settes inn stedfortreder, ellers tildeles middels til paret og middels pluss til motstander

### **1.16. Unntak fra reglementet**

**1.16.1.** Utvalg for Turneringsvirksomhet har anledning til å gjøre vedtak om avvik fra dette reglement. Dette kan gjelde justering av turneringer pga. deltakelse eller andre forhold. Det kan også gjelde der reglementet gir urimelige utslag eller ikke omtaler det aktuelle forhold. Slike vedtak bør følge hovedprinsippene i reglementet i størst mulig grad.

## 2. Turneringsreglement, Lagturneringer

### 2.1. Lagsammensetning

2.1.1. Et lag kan bestå av fire, fem eller seks spillere, pluss en ikke-spillende lagkaptein. I Seriemesterskapet 4. divisjon er det ingen begrensning av antall spillere på et lag. I Seriemesterskapet 1.-3. divisjon kan lagene bestå av inntil åtte spillere, men kun seks spillere kan benyttes hver helg. I utslagsrundene i NM for klubblag kan det maksimalt benyttes fem spillere i hver kamp.

2.1.2. Hvis et lag ved påmeldingen kun består av færre spillere enn tillatt, kan ytterligere spillere påmeldes senere. Slike etteranmeldte må ikke ha deltatt på et annet lag i den angjeldende turnering, og må oppfylle alle kriterier for deltakelse i turneringen (Medlemskap, lisens, etc.). Spillere som ikke har spilt, kan skiftes ut. For anvendelse av stedfortreder henvises til punkt 2.4 Stedfortredere.

### 2.2. Lagenes plassering

2.2.1. Lagene plasserer seg etter startlisten hvor førstnevnte lag er *arrangerende lag* og sistnevnte lag er *gjestende lag*. Arrangerende lag sitter alltid Nord-Syd i åpent rom og Øst-Vest i lukket rom.

Arrangerende lag har i første halvrunde rett til å plassere sine spillere etter at gjestende lag har plassert sine. I andre halvrunde skal intakte par fra arrangerende lag holde seg i samme rom og gjestende lag kan plassere sine spillere slik at intakte par ikke møtes igjen.

Et eventuelt stedfortredende par tar plassen til paret de erstatter.

Dersom man mellom halvrunder endrer på sammensetningen av et par regnes dette som et helt nytt par.

2.2.2. Ved kamper som spilles over flere runder, dvs. med mer enn ett plasskifte, kan andre metoder anvendes. I dette reglementet brukes betegnelsen halvrunde, likegyldig om det er ingen, ett eller flere plasskifter.

2.2.3. Bytting av par eller én spiller i en lagturnering kan kun skje før hver halvrunde. TL kan imidlertid, hvis en spiller blir syk eller tvinges til å forlate turneringen av en annen gyldig grunn, dispensere fra denne regel.

2.2.4. For kamper hvor ett eller flere par spiller HUM-system gjelder spesielle regler for lagplassering, se punkt 1.7.10.

2.2.5. TL skal sjekke at lagene sitter korrekt i begge rom, men det er lagenes ansvar å sette seg riktig. I turneringer hvor Bridgemate eller andre scoringsprogram brukes, sjekker TL at lagene sitter rett ved å kontrollere inntastede spillernummer.

2.2.5.1 Dersom det oppdages at lag sitter feil, skal TL straks bringe på det rene hvilke spill de enkelte bord har spilt. Spillerne plasseres i riktig retning.

2.2.5.2 Spill som kun er spilt ved ett bord, skal spilles ved det andre bordet slik at lagene sitter i hver sin retning.

2.2.5.3 Alle spill som begge bord har spilt med samme lag i samme retning, skal annulleres. Dersom TL finner at begge bord har tid til å spille ekstra spill kan TL sette inn dette, men plikter ikke. Om det ikke er tid til å spille ekstraspill ved begge bord tildeles det prosedyrestraff etter punkt B i Vedlegg I Prosedyrestraff.

Denne regel gjelder i alle halvrunder, og kan medføre at en halvrunde må annulleres i sin helhet.

Se for øvrig i Lovboka § 86B.

## **2.3. Ordensregler (åpent og lukket rom)**

**2.3.1.** Så lenge spillingen ikke er avsluttet ved begge bord, bør ingen spiller, uavhengig om han selv er ferdig med spillingen eller ikke, motta eller forsøke å motta opplysninger om resultater ved det andre bordet. Overtredelse straffes i henhold til Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff.

Dersom Rama og/eller BBO er i drift, kan en spiller som har avsluttet spillingen følge Rama og/eller BBO, men må da ikke forlate Rama- og/eller BBO-salen før det andre bordet er ferdig.

Overtredelse som medfører eller kan medføre tilsiktet kontakt kan medføre disiplinære forføyninger.

**2.3.2.** Hvert lag har plikt til, når halvrunder er ferdigspilt og utregning er tillatt, straks å regne ut halvrunderens resultat og kontrollere det med motstanderne. Hjemmelaget skal, dersom arrangør krever det, etter kampen levere lister fra begge bord, ferdig utregnet og med motstandernes underskrift, til TL innen fastsatt tidsfrist for turneringen. Hvis annet ikke er fastsatt er fristen 15 minutter etter at kampen er avsluttet. Skjer ikke dette, tildeles laget som er årsak til forsinkelsen straff i henhold til Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff. Hvis hjemmelaget ikke får motstanders underskrift tidsnok til at straff kan unngås, må TL tilkalles. Et bortelag som unnlater å være tilgjengelig for å signere lister, tildeles straff i henhold til Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff.

**2.3.3.** Spillerne i lukket rom må ikke forlate dette uten TLs tillatelse før halvrunder er ferdigspilt, eller hvis det ikke er TL til stede, uten tillatelse fra motspillerne.

**2.3.4.** Adgang til lukket rom under spillet har kun den offisielle representant for den ansvarlige arrangør, samt TL og de medhjelpere som han måtte utpeke som assistenter.

**2.3.5.** Ut over dette kan TL i spesielle tilfeller og i begrenset omfang gi adgang til lukket rom for andre, og skal gi adgang til aktive bridgejournalister. Disse må i så fall i løpet av omgangen ikke ta kontakt med åpent rom. Tilskuere pålegges å forholde seg rolige og ikke forstyrre spillerne.

**2.3.6.** Eventuelle oversittere kan ikke være tilskuere ved et bord hvor vedkommendes lagkamerater spiller.

**2.3.7.** Det er ikke tillatt for tilskuere å være tilskuer til et spill man allerede kjenner (For eksempel fra et annet bord eller Rama).

## **2.4. Stedfortredere**

**2.4.1.** Det er viktig å skille mellom stedfortredere og etteranmeldte spillere på laget, se punkt 2.1.2. Stedfortredere kan kun settes inn dersom laget ikke kan stille med 4 spillere grunnet rimelige årsaker. Som rimelig årsak betraktes f.eks. sykdom, større familiebegivenhet, reise, eller en uforutsett forsinkelse før rundestart.

**2.4.2.** Stedfortredere skal godkjennes av TL på forhånd, dvs. før starttidspunkt for hver halvrunde. Kun i tilfeller av force majeure kan en stedfortreder settes inn etter starttidspunktet og laget straffes for evt. forsinkelse etter reglene i punkt 2.6 Tidsforhold ved rundens begynnelse. TL kan i helt spesielle tilfeller (plutselig sykdom o.l.) tillate innsettelse av stedfortreder under

halvrundens avvikling. En stedfortreder må være kvalifisert for deltakelse i turneringen (Kjønn, alder, handicap etc).

- 2.4.3. Som stedfortreder kan man ikke sette inn en deltaker fra et annet lag i samme divisjon eller nivå/pulje dersom ikke spesielle forhold krever det. UTV er det eneste organ som kan godkjenne en slik stedfortreder.
- 2.4.4. Spiller fra høyere rangerende divisjon eller nivå/pulje kan ikke være stedfortreder uten spesiell tillatelse fra turneringsansvarlig. Under ingen omstendighet kan et makkerpar fra en høyere divisjon eller nivå/pulje være stedfortredere.
- 2.4.5. En stedfortreder kan ikke, hvis han spiller for forskjellige lag, spille mot samme motstander to ganger i samme turnering, unntatt etter godkjenning av turneringsansvarlig. En stedfortreder kan ikke spille ved to forskjellige bord i samme halvrunde.
- 2.4.6. En stedfortreder må spille ferdig den halvrunder han startet i. TL kan gi dispensasjon fra denne regelen dersom det er uomtvistelig at den nye spilleren ikke har hatt anledning til å se eller kjenner resultatet på noe spill ved et hvilket som helst annet bord.
- 2.4.7. En stedfortreder kan ikke benyttes av samme lag utover den kamp vedkommende settes inn i og beholde status som stedfortreder. Stedfortrederen vil i så fall regnes som etteranmeldt spiller, og stedfortreder og lag må oppfylle de begrensinger som er fastsatt i punkt 2.1 Lagsammensetning.
- 2.4.8. Ved overtredelse av stedfortrederbestemmelsene se 2.11 Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller.

## 2.5. Disiplinærstraff og justert resultat

- 2.5.1. Det er et brudd på bridgeetikken med forsett å bryte lovene og supplerende turneringsbestemmelser. Ifølge lovenes §§ 11, 13, 15, 40, 43, 90 og 91 kan TL tildele prosedyre- eller disiplinærstraff.

Generelt henvises til Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff. Enkelte forseelser straffes dog annerledes i lagkamper, se underpunktene her.

- 2.5.1.1 ***Komme for sent.***  
Straffes direkte etter punkt 2.6 Tidsforhold ved rundens begynnelse.
- 2.5.1.2 ***Sitte feil.***  
Straffes direkte etter punkt 2.2.5 under Lagenes plassering
- 2.5.1.3 ***Langsomt spill.***  
Straffes direkte etter punkt 2.7 Tidsforhold ved kampens avslutning
- 2.5.1.4 ***Innlevering av lister etter fastsatt tidspunkt.***  
Straffes direkte etter punkt 2.3.2 under Ordensregler (åpent og lukket rom)
- 2.5.1.5 ***Mangelfullt utfylte lister.***  
Straffes direkte etter punkt 2.8.4 under Regnskapet
- 2.5.1.6 ***Tilsiktet kontakt med lagkameratene.***  
Straffes direkte etter punkt 2.3.1 under Ordensregler (åpent og lukket rom)
- 2.5.1.7 ***Overtredelse av stedfortrederbestemmelsene.***  
Straffes direkte etter punkt 2.4.8 under Stedfortredere
- 2.5.1.8 **Feilsortert mappe**

Aktuelle §§ i Lovboka er 7, 13, 14 og 86B1.

- A** Cupkamper og seriekamper med innbyrdes bytte. Begge lag er ansvarlig for korrekte spilleforhold ved bordet. Nytt spill hvis tid og anledning (§86), ellers 3 IMP i erstatning til ikke-feilende lag, eller 3 imp i fradrag om begge lag er feilende.
- B** Seriekamper med dublerne spill og byttebord. Ingen av lagene regnes som feilende side. Hvis feilen oppdages etter at kampen er spilt (ikke identiske spill) gis 3 IMP i erstatning til begge lag. Hvis synlige kort gjør at spillet ikke kan spilles, settes et nytt spill inn hvis tiden tillater det, og det opprinnelige spillet annulleres ved det andre bordet hvis de har rukket å spille spillet (alle halvrunder), hvis ikke gis det 3 IMP i erstatning til begge lag. TL kan pålegge innsetting av erstatningsspill. Hvis en av sidene har et klart fordelaktig resultat så skal man ikke sette inn et nytt spill, men tildele en justert skår – se Lovbokas § 86. Det tildeles justert resultat i maksimalt 10% av kampens spill rundet opp. Dersom ytterligere spill utgår, skåres kampen ut ifra antall spilte spill inkludert disse 10%.

## 2.5.2. Justert resultat

Justert resultat kan være aktuelt ifølge Lovbokas §§ 12, 16, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 37, 38 40, 45, 47, 50, 51, 53, 55, 58, 62, 64, 66, 72, 73, 75, 82, 83, 84, 86, 87.

Så fremt det er mulig bør TL bruke skjønn og forsøke å fastsette korrigeret score. Når ingen korrigering av score er mulig, må TL fastsette poeng direkte. Dette er alltid 3 IMP til ikke-feilende side. I tillegg kan feilende side bli idømt disiplinærstraff i henhold til Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff.

## 2.6. Tidsforhold ved rundens begynnelse

- 2.6.1.** Hvis en bestemt dato er fastsatt for en kamp som skal avvikles privat, skal kampen spilles denne dato, med mindre lagene blir enige om å avvikle den før den fastsatte spilledato. Bortelagets ønsker med hensyn til klokkeslett skal så vidt mulig følges, dog kan det bare unntaksvis stilles krav om start tidligere enn 09:30 eller forventet spilleslutt senere enn 22:30.

For avvikling av NM-runder; se NBFs hjemmesider.

- 2.6.2.** Runder med offisielt fastsatt klokkeslett for start skal starte på dette tidspunkt, med mindre TL på forhånd har endret starttidspunktet.

Rama-/BBO-kamper starter samtidig med rundens øvrige kamper, om ikke arrangør bestemmer annet.

- 2.6.3.** Et lag, hvis spillere ikke har tatt plass og er klare til å spille ved den offisielle start på en kamp (halvrunde), straffes med:

<b>Forsinkelse</b>	<b>Straff</b>
0-4 minutter	Ingen straff
Utover 4 minutter:	0,2 VP per ytterligere minutt, men ikke mindre enn 0,5 VP

I utslagskamper eller andre kamper der VP ikke benyttes er straffene i halvrunder/sett på 16 spill:

<b>Forsinkelse</b>	<b>Straff</b>
0-4 minutter	Ingen straff
5-9 minutter	3 IMP
10-14 minutter	6 IMP
15-19 minutter	9 IMP
20-24 minutter	12 IMP
25-29 minutter	15 IMP

Antall spill som skal spilles fastsettes før kampen starter basert på tid per spill etter opprinnelig og resterende tid. TL kan likevel bestemme at man spiller flere spill dersom tiden tillater det. VP-skala for spilt antall spill benyttes.

- 2.6.4.** Forsinkelse over 30 minutter regnes som uteblivelse og straffes med tildeling av 0 VP til det uteblitte lag. Se imidlertid nedenstående om deler av kampen er spilt / spilles og punktene 2.6.5 og 2.6.6 nedenfor angående force majeure. Det fremmøtte lag får poeng etter reglene om oversitterkamper. (I cupkamper går den ikke-feilende side videre på WO.) Det deles ikke ut mesterpoeng.

Dersom arrangementet tillater det bør TL kreve at kampen skal spilles med redusert antall spill dersom det er mulig å spille minst halve kampen innenfor oppsatt tid, eventuelt at kampen eller deler av den spilles på et senere tidspunkt. Det skal i vurderingen tas hensyn til motstanderlagets ønsker og ulempe. Endring av forventet avslutningstidspunkt med mer enn en halv time krever godkjenning fra begge lag. Dersom forsinkelsen gjelder 1. halvrunde og 2. halvrunde kan spilles til fastsatt tid, skal dette gjøres.

Dersom kampen blir spilt med færre spill, benyttes VP-skala for antall gjennomførte spill. Antall spill som skal spilles fastsettes før kampen starter (basert på tid per spill opprinnelig og tilgjengelig tid, TL kan likevel bestemme at man spiller flere spill dersom tiden tillater det.) Skyldig lag får oppnådd resultat minus 8 VP, dog ikke mindre enn 0 VP. Motstanderlaget tildeles beste resultat av oppnådd skår basert på antall spill, eller oppnådd skår med tillegg av det antall imp nødvendig for å vinne en kamp 12-8, basert på opprinnelig antall spill.

Mesterpoeng utdeles basert på oppnådd resultat.

- 2.6.5.** TL bestemmer om straffebestemmelsene i punktene 2.6.3 og 2.6.4 ovenfor minskes eller faller helt bort i tilfelle av force majeure. Inntruffet tilfelle av force majeure skal meddeles TL hurtigst mulig, og det er da tillatt å sette inn stedfortredere med TLs godkjenning etter starttidspunktet. I alle andre tilfeller kan det ikke etter kampstart settes inn stedfortredere som ikke på forhånd er godkjent.

- 2.6.6.** Som force majeure anerkjennes plutselig oppstått sykdom, ulykker, samt svikt eller uhell på ellers pålitelige transportmidler. Det forutsetter at spillerne normalt kunne vært fremme i god tid før starttidspunktet.

Ved force majeure tildeles uteblitt lag ved avsluttet serie det beste alternativet av:

- A** Enten 8 VP, eller
- B** gjennomsnittet av egen VP-score i alle andre kamper, eller
- C** gjennomsnittet av øvrige lags VP-score mot laget som skulle møte det uteblitte laget

Ved tildeling av VP i henhold til punkt B eller C rundes det av til to desimaler etter vanlige avrundingsregler. Maksimal tildeling vil være 12 VP.

Midlertidig tildeles 10 VP.

Dersom minst halve kampen kan spilles eller er spilt (eks. 1. halvrunde i en SM-kamp) skåres laget basert på antall spilte spill.

- 2.6.7.** I tilfeller hvor begge lag er ansvarlige for at kampen ikke blir spilt, idømmes begge lag straff.



## 2.7. Tidsforhold ved kampens avslutning

2.7.1. Ved turneringsformer hvor kampene spilles i mer eller mindre ubrutt rekkefølge, skal avslutningstidspunktet for hver halvrunde være fastlagt. Hvis TL endrer de fastsatte tidspunkter, skal han før runden begynner meddele når den skal være avsluttet.

Rama-/BBO-kamper avsluttes samtidig med rundens øvrige kamper, dersom ikke arrangør bestemmer annet.

2.7.2. Lag som overskrider den fastsatte tid idømmes følgende straff:

<b>Tidsoverskridelse</b>	<b>Straff</b>
0-4 minutter	Ingen straff
Utover 4 minutter:	0,2 VP per ytterligere minutt, men ikke mindre enn 0,5 VP

I utslagskamper eller andre kamper der VP ikke benyttes er straffene i halvrunder/sett på 16 spill:

<b>Tidsoverskridelse</b>	<b>Straff</b>
0-4 minutter	Ingen straff
5-9 minutter	3 IMP
10-14 minutter	6 IMP
15-19 minutter	9 IMP
20-24 minutter	12 IMP
25-29 minutter	15 IMP

Forsinkelser på mer enn det som kommer først av 30 minutter og 25% av omgangens fastsatte tid straffes etter TLs skjønn, dog ikke mindre enn 8 VP/18 IMP.

TL bør normalt advare lag som er i fare for å bli straffet for langsomt spill, men unnlattelse herav fritar ikke de angjeldende lag for straff. Straffen kan tildeles det ene eller begge lag etter TLs skjønn, og trenger ikke å være lik for begge lag. Et lag som ikke har tilkalt TL under rundens avvikling for å gjøre oppmerksom på motpartens sene spill, må være forberedt på at de blir ansett som (delvis) skyld i forsinkelsen.

Dersom TL finner å måtte avslutte spillingen på grunn av turneringens avvikling, kan han nekte lagene å spille ferdig utover fastsatt tid. Et uskyldig lag tildeles 3 IMP pr. spill som ikke blir spilt (gjeldende for begge lag), dersom begge lag er skyldige tildeles begge lag 3 IMP pr. spill i straff.

Dersom forsinkelsen skyldes sent fremmøte av det ene laget, blir uskyldig lag ikke å regne som skyldig dersom man har spilt det antall spill som svarer til aktuell anvendt spilletid.

2.7.3. De anførte fradrag er beregnet for lagkamper som spilles etter VP-skala 20-0. Ved andre skalaer benyttes fradrag som forholdsmessig svarer til ovenstående.

## 2.8. Regnskapet

2.8.1. Etter at resultatet er kjent av de involverte spillerne, kan ingen spill, uansett feil, spilles om. Slike spill annulleres, med mindre TL ifølge lovens §§ 86 og 12C2, tildeler justert score.

**2.8.2.** For hvert spill utregnes forskjellen i score ved de to bordene. Denne forskjell omsettes til internasjonale matchpoeng (IMP) etter nedenstående skala:

Poengforskjell	IMP	Poengforskjell	IMP
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		

**2.8.3.** De IMP som hvert lag har oppnådd legges sammen. Ved desimaler rundes det av til nærmeste IMP, halve imp avrundes bort ifra middels. Differansen kan anvendes direkte til å avgjøre hvem som har vunnet, eller kan omregnes til andre verdier etter forut fastsatte regler. Såfremt slike regler ikke finnes, omregnes til vinnerpoeng (VP) etter følgende formel:

s = antall spill

m = margin i imp

p = inversen av det gylne snitt, dvs omtrent 0,61803

$$10 + 10 \cdot \frac{1 - p^{\frac{m}{5\sqrt{s}}}}{1 - p^3}$$

Tabellen under gir verdi for utvalgte spillantall.

IMP	ANTALL SPILL											
	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	28	32
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,50	10,47	10,44	10,41	10,39	10,36	10,33	10,31	10,28	10,25	10,24	10,22
2	10,99	10,92	10,86	10,81	10,77	10,71	10,66	10,61	10,55	10,50	10,47	10,44
3	11,46	11,35	11,27	11,20	11,14	11,05	10,97	10,91	10,82	10,75	10,70	10,65
4	11,90	11,77	11,67	11,58	11,50	11,38	11,28	11,20	11,08	10,99	10,92	10,86
5	12,33	12,18	12,05	11,94	11,85	11,70	11,58	11,48	11,34	11,23	11,14	11,07
6	12,75	12,57	12,42	12,29	12,18	12,01	11,87	11,76	11,59	11,46	11,35	11,27
7	13,15	12,94	12,77	12,63	12,51	12,31	12,16	12,03	11,83	11,68	11,56	11,47
8	13,53	13,31	13,12	12,96	12,83	12,61	12,44	12,29	12,07	11,90	11,77	11,67
9	13,90	13,65	13,45	13,28	13,14	12,90	12,71	12,55	12,30	12,12	11,98	11,86
10	14,25	13,99	13,78	13,59	13,43	13,18	12,97	12,80	12,53	12,33	12,18	12,05
11	14,59	14,32	14,09	13,89	13,72	13,45	13,23	13,04	12,76	12,54	12,38	12,24
12	14,92	14,63	14,39	14,18	14,00	13,71	13,48	13,28	12,98	12,75	12,57	12,42
13	15,24	14,93	14,68	14,46	14,28	13,97	13,72	13,52	13,20	12,95	12,76	12,60
14	15,54	15,22	14,96	14,74	14,54	14,22	13,96	13,75	13,41	13,15	12,95	12,78
15	15,83	15,50	15,23	15,00	14,80	14,46	14,19	13,97	13,61	13,34	13,13	12,95
16	16,11	15,78	15,50	15,26	15,05	14,70	14,42	14,18	13,81	13,53	13,31	13,12
17	16,38	16,04	15,75	15,50	15,29	14,93	14,64	14,39	14,01	13,72	13,48	13,29

18	16,64	16,29	16,00	15,74	15,52	15,15	14,85	14,60	14,20	13,90	13,65	13,46
19	16,89	16,53	16,23	15,97	15,75	15,37	15,06	14,80	14,39	14,08	13,82	13,62
20	17,12	16,77	16,46	16,20	15,97	15,58	15,26	15,00	14,58	14,26	13,99	13,78
21	17,35	16,99	16,68	16,42	16,18	15,79	15,46	15,19	14,76	14,43	14,16	13,94
22	17,58	17,21	16,90	16,63	16,39	15,99	15,66	15,38	14,94	14,60	14,32	14,09
23	17,79	17,42	17,11	16,83	16,59	16,18	15,85	15,56	15,11	14,76	14,48	14,24
24	17,99	17,62	17,31	17,03	16,78	16,37	16,03	15,74	15,28	14,92	14,63	14,39
25	18,19	17,82	17,50	17,22	16,97	16,55	16,21	15,92	15,45	15,08	14,78	14,54
26	18,38	18,01	17,69	17,41	17,16	16,73	16,38	16,09	15,61	15,24	14,93	14,68
27	18,56	18,19	17,87	17,59	17,34	16,91	16,55	16,26	15,77	15,39	15,08	14,82
	<b>ANTALL SPILL</b>											
<b>IMP</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>32</b>
28	18,73	18,36	18,04	17,76	17,51	17,08	16,72	16,42	15,93	15,54	15,23	14,96
29	18,90	18,53	18,21	17,93	17,68	17,24	16,88	16,58	16,08	15,69	15,37	15,10
30	19,06	18,69	18,37	18,09	17,84	17,40	17,04	16,73	16,23	15,83	15,51	15,24
31	19,22	18,85	18,53	18,25	18,00	17,56	17,19	16,88	16,38	15,97	15,65	15,37
32	19,37	19,00	18,68	18,40	18,15	17,71	17,34	17,03	16,52	16,11	15,78	15,50
33	19,51	19,15	18,83	18,55	18,30	17,86	17,49	17,17	16,66	16,25	15,91	15,63
34	19,65	19,29	18,97	18,69	18,44	18,00	17,63	17,31	16,80	16,38	16,04	15,76
35	19,78	19,43	19,11	18,83	18,58	18,14	17,77	17,45	16,93	16,51	16,17	15,88
36	19,91	19,56	19,24	18,97	18,71	18,28	17,91	17,59	17,06	16,64	16,29	16,12
37	20,00	19,68	19,37	19,10	18,84	18,41	18,04	17,72	17,19	16,77	16,41	16,10
38		19,80	19,50	19,22	18,97	18,54	18,17	17,85	17,32	16,89	16,53	16,24
39		19,92	19,62	19,34	19,10	18,66	18,29	17,97	17,44	17,01	16,65	16,35
40		20,00	19,74	19,46	19,22	18,78	18,41	18,09	17,56	17,13	16,77	16,46
41			19,85	19,58	19,33	18,90	18,53	18,21	17,68	17,25	16,88	16,57
42			19,95	19,69	19,44	19,02	18,65	18,33	17,79	17,36	16,99	16,68
43			20,00	19,80	19,55	19,13	18,76	18,44	17,90	17,47	17,10	16,79
44				19,90	19,66	19,24	18,87	18,55	18,01	17,58	17,21	16,90
45				20,00	19,76	19,34	18,98	18,66	18,12	17,69	17,32	17,01
46					19,86	19,44	19,08	18,77	18,23	17,79	17,42	17,11
47					19,96	19,54	19,18	18,87	18,33	17,89	17,52	17,21
48					20,00	19,64	19,28	18,97	18,43	17,99	17,62	17,31
49						19,74	19,38	19,07	18,53	18,09	17,72	17,41
50						19,83	19,47	19,16	18,63	18,19	17,82	17,51
51						19,92	19,56	19,25	18,73	18,29	17,92	17,60
52						20,00	19,65	19,34	18,82	18,38	18,01	17,69
53							19,74	19,43	18,91	18,47	18,10	17,78
54							19,83	19,52	19,00	18,56	18,19	17,87
55							19,91	19,61	19,09	18,65	18,28	17,96
56							19,99	19,69	19,17	18,74	18,37	18,05
57							20,00	19,77	19,25	18,82	18,45	18,13
58								19,85	19,33	18,90	18,53	18,21
59								19,93	19,41	18,98	18,61	18,29
60								20,00	19,49	19,06	18,69	18,37
61									19,57	19,14	18,77	18,45
62									19,65	19,22	18,85	18,53
63									19,72	19,30	18,93	18,61
64									19,79	19,37	19,01	18,69

65									19,86	19,44	19,08	18,76
66									19,93	19,51	19,15	18,83
67									19,99	19,58	19,22	18,90
68									20,00	19,65	19,29	18,97
69										19,72	19,36	19,04
70										19,79	19,43	19,11
71										19,85	19,50	19,18
72										19,91	19,56	19,25
73										19,97	19,62	19,32
74										20,00	19,68	19,38
	<b>ANTALL SPILL</b>											
<b>IMP</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>32</b>
75											19,74	19,44
76											19,80	19,50
77											19,86	19,56
78											19,92	19,62
79											19,98	19,68
80											20,00	19,74
81												19,80
82												19,85
83												19,90
84												19,95
85												20,00

**2.8.4.** Av hensyn til kontroll med stedfortredere og mesterpoeng, skal lagkamplister/resultatskjema inneholde navn på samtlige spillere som har spilt kampen.

**2.8.5.** Disiplinærstraff har ingen innvirkning på kampens resultat. Straffen skal plasseres som (÷X) bak VP-resultatet i kampen hvor vedkommende lag har pådratt seg disiplinærstraff.

Eksempel:

Lag Trondheim møter Lag Oslo, og Lag Trondheim pådrar seg  $\div\frac{1}{2}$ VP i straff for sent spill:

	IMP	VP
Lag Trondheim - Lag Oslo	(55 - 59)	9,14( $\div\frac{1}{2}$ ) – 10,86

## 2.9. Oversitterkamper

**2.9.1.** Et lag som skal møte et lag som uteblir, eller som er gått ut av turneringen, vinner denne kampen. Det tildeles ikke mesterpoeng for kampen.

**2.9.2.** Det tildeles for en oversitterkamp ved avsluttet serie beste alternativ av:

- A** Enten 12 VP, eller
- B** gjennomsnittet av egen VP-score i alle andre kamper, eller
- C** gjennomsnittet av de andre lags VP-score mot det uteblitte lag.

Ved tildeling av VP i henhold til punkt B eller C rundes det av til to desimaler etter vanlige avrundingsregler.

Midlertidig tildeles 12 VP.

- 2.9.3.** Dersom et lag uteblir fra mer enn halvparten av spillene i en turnering, skal ikke laget telle i sammendraget. Resultater oppnådd mot laget, skal likevel normalt fortsatt bli stående.

## **2.10. Bestemmelse av vinnere og innbyrdes plassering**

- 2.10.1.** I enkeltkamper (f.eks. cup-kamper) avgjør summen av oppnådde IMP hvem som har vunnet. Er denne lik, har det lag vunnet som har høyest sammenlagt score. Er denne også lik, spilles ytterligere fire spill med samme plassering og mannskap som lagene hadde i siste runde. Er det fortsatt likt resultat, fortsetter kampen med tilsvarende runder å **to** spill til et lag har vunnet.

- 2.10.2.** I turneringer med flere kamper vinner det lag som ved turneringens avslutning har flest VP.

- 2.10.3.** Såfremt to eller flere lag slutter med likt antall VP, rangeres lagene etter følgende metoder i rekkefølge:

1. Serieturneringer der man møter minst  $\frac{3}{4}$  av lagene og de involverte lagene har møttes:  
VP i innbyrdes oppgjør. Dersom tre eller flere lag står likt avgjør summen av VP i alle de innbyrdes oppgjørene. Dersom det ikke er skille på VP skilles på IMP.
2. I andre turneringer eller dersom pkt.1 ikke skiller:  
Monradkvalitet, dvs: Sum av motstandernes VP mot andre, det vil si kvaliteten av motstanderne til lagene med likt antall VP. (Se eksempel på utregning nedenfor).
3. Kvotient, dvs: IMP vunnet delt på IMP avgitt.
4. Antall IMP vunnet.

Eksempel på Monradkvalitet:

Lag A har: 64 VP og har spilt mot C (+24), D (+19) og E (+21)

Lag B har: 64 VP og har spilt mot C (+23), F (+20) og G (+21)

Totalscore C: 33 VP og har spilt mot A (+6), B (+7) og H (+20)

Totalscore D: 47 VP og har spilt mot A (+11), I (+20) og J (+16)

Totalscore E: 39 VP og har spilt mot A (+9), K (+15) og L (+15)

Totalscore F: 44 VP og har spilt mot B (+10), M (+16) og N (+18)

Totalscore G: 30 VP og har spilt mot B (+9), O (+10) og P (+11)

For å få kvalitet av motstanderne må man trekke fra de VP motstanderen har oppnådd mot eget lag:

As motstandere:  $C (+33-6=27) + D (+47-11=36) + E (+39-9=30) = 93$

Bs motstandere:  $C (+33-7=26) + F (+44-10=34) + G (+30-9=21) = 81$

Lag A har møtt motstandere med best kvalitet og har vunnet.

Eksempel på utregning av kvotient:

Kvotient = Antall IMP vunnet totalt i alle kamper dividert med antall IMP tapt totalt i alle kamper.

Lag A har: 11 VP og i IMP +600 og -500

Lag B har: 11 VP og i IMP +805 og -700

Lag A har:  $600/500 =$  en kvotient på 1.2

Lag B har:  $805/700 =$  en kvotient på 1.15

Lag A har den høyeste kvotienten og de rangeres foran.

- 2.10.4.** For tildeling av mesterpoeng i serieturneringer regnes kamper som ender fra 8,01 til 11,99 VP som uavgjort kamp.

## **2.11. Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller**

- 2.11.1.** En spiller som forlater en turnering / ikke møter til en turnering annet enn for grunner godkjent under 2.4 Stedfortredere, betraktes å ha trukket seg fra turneringen og forspiller sine rettigheter til videre deltakelse. Disiplinær forføyning kan komme til anvendelse.

- 2.11.2.** En spiller som blir utvist fra en turnering eller ikke kan spille pga. disiplinærstraff forspiller sine rettigheter til videre deltakelse.
- 2.11.3.** Dersom laget fortsatt består av fire spillere (etter evt. utvidelse etter 2.1 Lagsammensetning) har laget rett til å fortsette turneringen. I motsatt fall bestemmer turneringsleder og ansvarlig arrangør om laget skal kompletteres eller utgå fra turneringen. Dersom det er hensiktsmessig for turneringsavviklingen, kan det settes inn et nytt lag.

- 2.11.4.** Dersom et lag benytter en spiller som ikke har representasjonsrett, f.eks. manglende medlemskap/lisens (som ikke er ordnet innen en evt. tidsfrist bestemt av NBF) eller bruk av en ulovlig stedfortreder, ilegges laget en straff på 3 VP for hver kamp der spilleren(spillerne) er benyttet. Ansvarlig arrangør kan frafalle eller redusere denne straffen dersom formidlende forhold tilsier dette.

De økonomiske forhold må uansett ryddes opp. Dersom dette ikke gjøres innen rimelig tid, oversendes saken disiplinærkomitéen. Laget diskvalifiseres i så fall fra turneringen.

I utslagskamper medfører bruk av ulovlig spiller normalt tap av kamp.

- 2.11.5.** Et lag som utgår fra turneringen rangeres sist i turneringen. Oppnådde kampresultater skal normalt bli stående for lagets motstandere.

## **2.12. Oslopokalen**

- 2.12.1.1** Oslopokalberegningen er en egen beregningsform for lagturneringer, opprinnelig laget for turneringer med kamper på mindre enn åtte spill per kamp. Det deles ut poeng på hvert spill etter følgende skala:

En differanse på:	Poeng:
0 – 10	6 – 6
20 – 60	7 – 5
70 – 150	8 – 4
160 – 280	9 – 3
290 – 450	10 – 2
460 – 740	11 – 1
750 og mer	12 – 0

- 2.13.** Justert score, se punkt 1.9.3.F.

## **2.14. Monradturnering**

Det bør spilles full eller avbrutt serie med inntil tolv lag. Med mer enn tolv lag kan man arrangere turneringen som monrad. Antall spilte runder bør være minst lik 25 % og ikke overstige 75 % av antall deltakende lag. Det er mulig å kombinere full serie med et antall runder monrad. Da gjelder ikke kravet til minimum antall runder monrad.

### 3. Turneringsreglement, Parturneringer

#### 3.1. Generelt

- 3.1.1. Ved alle parturneringer skal det foreligge en startliste hvor spillernes navn og parnumre fremgår. Startposisjonene i de enkelte omganger skal fremgå av listen og/eller ved oppslag i spillelokalet.
- 3.1.2. Hvis turneringen er oppdelt i omganger, skal spillene i den enkelte omgang være ferdigspilt i denne. Omgangen må ikke inneholde pauser av lengre varighet.
- 3.1.3. Før hver runde starter, plikter spillerne å kontrollere at de sitter i riktig retning og at de spiller riktige spill.
- 3.1.4. Ved barometerturneringer skal kontrakt og spillefører noteres på slippet og/eller tastes inn på Bridgemate/andre scoringsprogram før noe kort spilles.

#### 3.2. Regnskapet

- 3.2.1. Ved avslutning av hvert spill regner Nord ut scoren og:
- a) fører den inn på regnskapsblanketten sammen med den manglende del av følgende opplysninger:
- A Nummer på spillet, og retning og nummer for hvert par.
  - B Kontrakt, og om denne var doblet eller redoblet, spillefører.
  - C Antall stikk, score på enten N/S eller Ø/V.
  - D Enhver annen opplysning som kreves opplyst.
  - E Levere slippet til regnskap dersom det kreves.
- b) taster inn nødvendige opplysninger i Bridgemate/andre scoringsprogram. Inntastet resultat i Bridgemate/andre scoringsprogram er offisielle og blir stående om ikke begge sider er enig i (eller TL er overbevist om) at inntastet resultat er feil.
- 3.2.2. Øst eller Vest kontrollerer regnskapet for å sikre seg at det er korrekt og kan kvittere med sine initialer på angitt plass. Det skal kvitteres hvis TL krever det.
- 3.2.3. Som grunnleggende utregningsmetode brukes beregning etter Lovboka §78A. Scoren kan presenteres som +/- middels.
- 3.2.4. Når justert score gjør at en scoringsgruppe reduseres eller det skal regnes ut i flere puljer, skal følgende benyttes:
- A Et bord i puljen: 60% – 60%
  - B To bord i puljen: 65% – 55% 55% – 65%
  - C Tre bord i puljen: 70% – 50% 60% – 60% 50% – 70%
  - D 4 eller flere bord i puljen: Neubergs formel skal benyttes.
- Dersom manuelt regnskap benyttes så senkes toppen med ett poengs for hvert bord som ikke er i scoringspuljen. Toppen i noen pulje skal ikke være lavere enn 70 % av normal topp og skalaen er at nest-topp er 2 lavere og så videre.

Det skal ikke avrundes.

**3.2.5.** Neuberger formel **skal** benyttes dersom dataregnskap benyttes. Formelen gir en mer rettferdig justering dersom et spill må scores i flere puljer. I turneringer med krets- eller forbundspoeng skal Neuberger formel alltid benyttes.

Neuberger formel:  $MP = (N / n) * (mp + 1) - 1$ , der  
MP = Endelig tildelt poeng, mp = poeng tildelt i puljen,  
N = bord i turneringen, n = bord i puljen

Neuberger formel blir enklere dersom vi regner som vi er vant til i Norge med dataregnskap (poeng +/- 0) :  $MP0 = (N / n) * mp0$

Med halvbord, kan antall bord (N) regnes som antall fulle bord eller inkludere WO-bordet. Det førstnevnte vil gi hele poeng når det ikke er andre justeringer.

Det skal ikke avrundes dersom Neuberger formel benyttes, men resultatet presenteres med en desimal.

**3.2.6.** Andre beregningsmetoder, f.eks. Butlerberegning, kan benyttes. Dette må kunngjøres i innbydelsen, og for turneringer med forbundspoeng må dette angis i søknaden om forbundspoeng.

**3.2.7.** Ved uoverensstemmelser mellom antall stikk og beregnet score skal regnskapet konsultere spillerne for om mulig å få rettet slippen. Dersom uoverensstemmelsen ikke kan løses gjelder kontrakt og antall stikk.

God sportsånd tilsier at en ikke skal forsøke å beholde en urettmessig høy score i ly av et regelverk. Hovedregelen er at scoren skal avspeile hva som faktisk skjedde ved bordet, og det er ikke tillatt å godta en score for et stikk man ikke har vunnet (Lovboka §79A2).

**3.2.8.** TL kan bestemme at gjentatte regnskapsfeil medfører straffepoeng til begge de impliserte par, eventuelt kun til N/S. Det tildeles kun advarsel for første regnskapsfeil.

**3.2.9.** Hvis en ikke-feilende deltager skal ha justert score, skal han som et minimum tildeles 60% av de poeng det var mulig å oppnå i det angjeldende spill, eller tildeles poeng tilsvarende deltagerens gjennomsnitt i de faktisk spilte spill i samme omgang, hvis dette gjennomsnitt var større enn 60% (§12C2). Ved imp/butler-scoring, tilsvarer ett imp 60%.

**3.2.10.** Hvis gal kortfordeling i én eller flere mapper medfører utregning i flere grupper, skal "toppen" i hver gruppe aldri være mindre enn 60% av høyest oppnåelige poeng dersom spillet var regnet i én gruppe. (Dette er kun aktuelt dersom ikke Neuberger formel anvendes.)

### **3.3. Bestemmelse av vinner**

**3.3.1.** De oppnådde poengene legges sammen for hvert enkelt par, og det paret som har flest poeng vinner.

**3.3.2.** Hvis to eller flere par står likt, skal den innbyrdes rekkefølgen kvalitetsberegnes slik:

Standardavvik brukes til å skille deltakere som ender likt.  
Ved manuelt regnskap benyttes eventuelt innbyrdes oppgjør.

Standardavvik er et mye brukt mål for spredning i et datasett. Standardavviket uttrykker verdienes gjennomsnittlige avstand fra gjennomsnittet (middels). Hvis verdiene i et datasett varierer lite fra gjennomsnittet, blir standardavviket lavt. Ved sammenligning av flere par som har samme antall poeng så vil paret med lavest standardavvik vinne. I praksis vil det si det paret som har spilt minst jojo-bridge.



Standardavviket beregnes etter denne formelen.

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

s = standardavvik

n = antall spill

x = poeng paret har fått på hvert spill

$\bar{x}$  = gjennomsnittspoeng paret har oppnådd per spill

Ruter beregner pr. nå standardavvik noe forskjellig:

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - 0)^2}{n - 1}}$$

Forskjellen vil i praksis være liten og brukes Ruter er rekkefølgen i Ruter bestemmende.

**3.3.3.** Den offisielle regnskapsutregningen skal være tilgjengelig for spillernes revisjon.

**3.3.4.** For rettelser av feil, se punkt 1.10 Protestfrist / Appellfrist.

### **3.4. Oversitterunder (walk-over)**

**3.4.1.** Et par kan bli oversittere hvis turneringsformen krever det, hvis motstanderne ikke har møtt opp, eller hvis motstanderne feilaktig har spilt ett eller flere av rundens spill tidligere.

**3.4.2.** Poeng for eventuelle oversitterunder tildeles først ved regnskapsutregningen for hele omganger; i barometerturneringer tildeles et foreløpig resultat ved utregning av runden.

**3.4.3.** Vedrørende justert score, se punkt 3.2.9. En barometerturnering uten pause regnes som én omgang, med pause som to omganger osv. I barometerturneringer over flere kvelder uten lengre pause, regnes hver kveld som én omgang. Dersom det ikke benyttes Neubergs formel, avrundes det oppover per runde (ikke spill).

**3.4.4.** En oversitt som er planlagt, skal tildeles samme prosentskår som paret oppnår i resten av turneringen. I praksis vil dette si at man beregner parets % på basis av de resterende spill paret har spilt.

**3.4.5.** Et par som ved egen skyld pådrar motstanderne en eller flere oversitterunder kan høyst tildeles 40% av de poeng det var mulig å oppnå i de(t) angjeldende spill. Dette gjelder ikke dersom den feilende side har spilt spillet, for eksempel ved spill av spill fra feil runde, da gjelder oppnådd resultat. Straffepoeng kan tildeles.

**3.4.6.** Dersom et par uteblir fra mer enn halvparten av spillene i en turnering, skal ikke paret telle i sammendraget. Resultater oppnådd mot paret, skal likevel normalt fortsatt bli stående.

### **3.5. Tidsfrister**

**3.5.1.** Et på forhånd angitt starttidspunkt på en omgang kan kun endres av TL. Dette gjelder dog ikke første omgang, som kun kan utsettes i tilfelle av force majeure.

**3.5.2.** Hvis et par ikke har tatt plass ved bordet senest 5 minutter etter omgangens starttidspunkt, kan TL sette inn stedfortredere.

- 3.5.3.** Par som kommer senere enn starttidspunktet for omgangens annen runde, kan kun gå inn i turneringen med TLs tillatelse. TL kan bestemme at et innsatt stedfortrederpar i stedet fortsetter hele omgangen eller hele resten av turneringen.
- 3.5.4.** Den turneringsansvarlige fastsetter rimelige tidsfrister for avviklingen av de enkelte runder.
- 3.5.5.** En runde er avsluttet når siste spill i runden er spilt og resultatet innført i resultatskjemaet og/eller Bridgemate/andre scoringsprogrammer uten innvendinger.

Siste runde i en omgang samt selve omgangen avsluttes ved hvert bord når alle mapper som er oppsatt for vedkommende bord er fullført, og når alle scorerer er ført på riktige skjemaer og/eller Bridgemate/andre scoringsprogrammer uten innvendinger.

- 3.5.6.** Et par, hvis spillere ikke har tatt plass og er klare til å spille ved den offisielle start på en runde straffes med:

<b>Forsinkelse</b>	<b>Straff</b>
Inntil 2 minutter	Ingen straff
2 minutter eller mer	Se vedlegg for prosedyrestraff 1B.

Spill man ikke rekker å spille tildeles middels+/middels-

Spiller man inn i neste runde straffes det/de skyldige par tilsvarende forsinkelsen inn i neste runde.

### **3.6. Straffepoeng**

- 3.6.1.** Straffepoeng kan tildeles ved overtredelse av administrative bestemmelser (regnskapsfeil, tidsfrister, o.l.) eller som følge av forseelser mot bridgelovene. Straff tildeles i henhold til bridgelovene samt Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff.
- 3.6.2.** Straffen for forseelser mot bridgelovene skal hvor den ikke er definert i lovene, av TL fastsettes til minst 10% av "toppen" for et enkelt spill. Dog kan en justering også gis direkte i score, som i så fall inngår i en normal utregning.
- 3.6.3.** Straffepoeng kan tildeles ved overtredelse av administrative bestemmelser (regnskapsfeil, tidsfrister, o.l.) eller som følge av forseelser mot bridgelovene. Straff tildeles i henhold til bridgelovene samt Vedlegg I Prosedyre- og disiplinærstraff.
- 3.6.4.** Ved lovovertridelser behøver straffepoeng til den feilende side og erstatningspoeng til den ikke-feilende side ikke nødvendigvis motsvare hverandre.

### **3.7. Reserver**

- 3.7.1.** Etter at det oppgitte antall kvalifiserte par er bestemt, rangerer alle de øvrige deltakende par som reserver.

#### **3.7.1.1** Kvalifisering fra flere grupper

- A** Hvis turneringen opprinnelig var delt i et antall grupper hvor like mange par fra hver gruppe kvalifiseres, skal den første ledige plass i en gruppe fylles med det neste rangerende par i gruppen. Deretter konkurrerer alle grupper om eventuelle ledige plasser, og det (de) par som har størst prosentvis score uansett gruppe, inntar den (de) ledige plass(er).
- B** Hvis det skal kvalifiseres forskjellig antall par fra gruppene, for eksempel ti fra hver gruppe og de fem beste nummer elleve, rangerer de øvrige nummer elleve som

reserver etter prosentvis score. Ved ytterligere forfall gjelder punkt A.

- 3.7.2.** Hvis et par ikke kan spille en omgang de har kvalifisert seg for, eller de ikke er til stede når spillet skal begynne (minst en spiller mangler), overlater TL plassen til det nærmeste rangerende reservepar.

Et reservepar rangerer som midlertidige stedfortredere for det kvalifiserte par til det blir gitt signal til å starte annen spillerunde. Deretter overtar reserveparet de fulle rettigheter, og det opprinnelig kvalifiserte par kan ikke kreve sin plass tilbake.

Dersom det ikke er et reservepar til stede innen start av annen spillerunde, skal det ikke innsettes noe reservepar. Det opprinnelig kvalifiserte par kan ikke settes inn på et senere tidspunkt bortsett fra i de tilfeller hvor uteblivelsen skyldes force majeure, se punkt 3.8.7 nedenfor.

### **3.8. Stedfortredere**

- 3.8.1.** Når en spiller som har meldt seg på rettidig til en turnering, på grunn av sykdom, nødvendige forretninger eller annen akseptabel begrunnelse ikke kan spille, kan enten han eller hans makker anmode den turneringsansvarlige om tillatelse til å bruke en stedfortreder. Den turneringsansvarlige kan godkjenne stedfortrederen hvis han mener at årsaken kan godkjennes og at ingen av de øvrige deltageres rettigheter blir skadelidende.

- 3.8.2.** En stedfortreder skal oppfylle kravene til deltagelse i turneringen.

- 3.8.3.** En stedfortreder kan maksimalt delta i halvparten av turneringens omganger (runder for turneringer i én omgang), uten at den opprinnelige spillers rettigheter overgår til stedfortrederen.

- 3.8.4.** Anvendes mer enn én stedfortreder, skal det opprinnelige par, for å bevare sine rettigheter, ha deltatt med den ene spiller i minst 2/3 av det totale antall spill og med den andre i minst 1/3 av det totale antall spill. I motsatt fall diskvalifiseres paret med mindre rettighetene kan overtas av stedfortrederne etter de samme retningslinjer.

- 3.8.5.** Et godkjent stedfortrederpar som deltar i mer enn halvdel av en turnering, overtar rettighetene til det par de erstatter.

- 3.8.6.** Hvis et stedfortrederpar går ut av en turnering og etterlater en ledig plass, før det har oppnådd fulle rettigheter (se punkt 3.8.5 ovenfor), utgår samtlige av parets resultater. I stedet tildeles poeng etter regelen for oversitterrunder (se punkt 3.4.3 og punkt 3.2.9).

- 3.8.7.** Hvis en spiller blir syk under en partturnering, eller av annen godkjent grunn ikke kan gjennomføre denne, skal den turneringsansvarlige om mulig innsette en stedfortreder, og punkt 3.8.3 ovenfor gjelder.

Hvis den turneringsansvarlige ikke kan fremskaffe en stedfortreder, gjelder følgende regler (eventuelt inntil en stedfortreder kan fremskaffes).

- A Motstanderne tildeles poeng etter reglene i punkt 3.2.9 (60%-regelen).
- B Paret som må avbryte turneringen, tildeles poeng etter reglene i punkt 3.4.5. (40%) for de spill som ikke kan gjennomføres, se også pkt. 3.4.6.

### **3.9. Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller**

- 3.9.1.** En spiller som forlater en turnering / ikke møter til en turnering annet enn for grunner godkjent under 2.4 Stedfortredere, betraktes å ha trukket seg fra turneringen og forspiller sine rettigheter til videre deltagelse. Disiplinære forføyninger kan komme til anvendelse.

- 3.9.2.** En spiller som blir utvist fra en turnering (eller ikke kan spille pga. disiplinærstraff) forspiller sine rettigheter til videre deltakelse.
- 3.9.3.** Turneringsleder og ansvarlig arrangør bestemmer om paret skal kompletteres med en ny spiller eller utgå fra turneringen. Dersom det er hensiktsmessig for turneringsavviklingen, kan det settes inn et nytt par.
- 3.9.4.** Dersom et par benytter en spiller som ikke har representasjonsrett, f.eks. manglende medlemskap/lisens (som ikke er ordnet innen en evt. tidsfrist bestemt av NBF) eller bruk av en ulovlig stedfortreder, diskvalifiseres paret fra turneringen. De økonomiske forhold må uansett ryddes opp. Dersom dette ikke gjøres, oversendes saken disiplinærkomitéen.
- 3.9.5.** Et par som diskvalifiseres rangeres sist i turneringen. Oppnådde spillresultater skal normalt bli stående for parets motstandere.

### **3.10. Sitte ved feil bord i barometerturnering**

- 3.10.1.** Dersom man sitter ved feil bord i en barometerturnering
1. Det oppdages før budgivningen starter. Spillerne flyttes til rett bord og mappen spilles slik at de ser de samme kortene.
  2. Det oppdages under budgivningen. TL krever i henhold til lovbokas § 15 at dette ene spillet skal fullføres ved dette bordet. TL kan bestemme at de to andre involverte parene spiller dette spillet mot hverandre. TL kan bestemme at dette gjelder hele runden. TL skal tildele poeng direkte (se § 12C2a) til enhver deltaker som har mistet muligheten til å oppnå et gyldig resultat (60 %).
  3. Det oppdages etter at meldingene er slutt. Dette ene spillet fullføres de andre møtes ved det andre bordet (parnumrene byttes)

Dersom noen på grunn av dette ikke klarer å spille spillet før runden er slutt tildeles poeng direkte.

### **3.13. Monradturnering**

Antall spilte runder bør være minst lik 25 % og bør ikke overstige 50 % av antall deltakende par, dog minimum åtte og maksimum 35 runder. Ingen maksimumsbegrensning for antall par.

### **3.14. Avbrutt turnering**

Turneringer tillates avbrutt etter at  $\frac{3}{4}$  av rundene er spilt. Turneringer med mer enn 68 par tillates avbrutt etter 51 runder. Alternativet er å arrangere turneringen som monrad eller spille variabelt antall spill per runde.

### **3.15. Nasjonalt handikap**

- 3.15.1.** Alle par- og singelturneringer med IMP-beregning eller vanlig parberegning inngår i nasjonalt handikap.
- 3.15.2.** Alle spillere tildeles et handikap basert på deres oppnådde resultat. Nye spillere får et starthandikap på 52, som tilsvarer en nybegynners antatte spillestyrke. Handikapet beregnes og justeres matematisk, utfra oppnådde resultat, og varierer fra 0 til 52. Prestasjonene til en spiller kan medføre at handikapet justeres utenfor dette intervallet. Verdier over 52 justeres i så fall tilbake til 52, mens negative verdier beholdes.
- 3.15.3.** I hver turnering beregnes handikapet til den enkelte deltaker (spillerens HC i singelturneringer, parets snitt i parturneringer) og turneringens snitthandikap. Den enkelte

deltakers forventede resultat (i %) beregnes ut fra disse verdiene. Presterer man bedre enn forventa, justeres handikaket ned etter turneringen, presterer man dårligere justeres det opp. Begge spillere i et par justeres likt.

- 3.15.4.** Ut fra det forventede resultatet beregner Ruter en HC -justering i turneringen for hver enkelt deltaker. Denne fordeles jevnt over alle rundene. Resultatlippene vil for hver runde angi oppnådde poeng på spillene, HC -justering og totalskår etter runden. Resultatlistene vil vise HC -resultat og akkumulert HC -justering for hvert par.
- 3.15.5.** Spillere som ikke finnes i NBFs medlemsdatabase har ikke noe handikap. I Ruter vil slike spillere automatisk anses som å ha samme HC som makkeren. Det er anbefalt at arrangøren skjønnsmessig tildeler et HC for slike spillere og legger det inn på spilleren i Ruter. Denne HC -verdien vil da gjelde for den aktuelle turneringen. Spillere kan også skjønnsmessig tildeles et start- HC av NBFs administrasjon. Videre HC -justering vil basere seg på dette starthandikaket.
- 3.15.6.** Hvor mye handikaket justeres avhenger av avviket fra forventet resultat og antall spill i turneringen; et høyt antall spill fører til større justering enn et lavt antall spill.
- 3.15.7.** Hver måned handikapberegnes alle rapporterte turneringer de to siste månedene. På bakgrunn av dette fastsettes et offisielt handikap for alle spillere, som rapporteres tilbake til Ruter og eventuelt andre regnskapsprogram som benyttes. Det offisielle handikaket gjelder deretter fram til neste månedlige beregning i alle turneringer den enkelte spiller deltar.
- 3.15.8.** I tillegg oppdateres et uoffisielt løpende handikap på profilen til den enkelte spiller hver gang det godkjennes rapporter fra turneringer man har deltatt i.

## 4. Særskilte bestemmelser for NBFs turneringer

### 4.1. Innledning

- 4.1.1. Dette kapittelet inneholder særskilte bestemmelser for hver enkelt av NBFs turneringer, som gjelder i tillegg til bestemmelsene i punkt 4.1.2 nedenfor.
- 4.1.2. Generelt for NBFs turneringer gjelder Turneringsreglement, Fellesbestemmelser samt henholdsvis Turneringsreglement, Lagturneringer og Turneringsreglement, Partturneringer.
- 4.1.3. UTV kan dersom deltakelse eller andre forhold gjør det nødvendig bestemme avvik fra oppsatt turneringsform og spillantall. UTV kan også etter søknad tillatte avvik for arrangementene i SM og NM Par semifinale.

### 4.2. Bekjentgjøring

- 4.2.1. NBFs turneringer, herunder påmeldingsfrister, betalingsfrister, startkontingenter og spilledatoer bekjentgjøres henholdsvis i Norsk Bridge, på Norsk Bridgefestivals hjemmeside, [www.bridgefestival.no](http://www.bridgefestival.no) og på NBFs hjemmeside på internett, [www.bridge.no](http://www.bridge.no).

NBFs turneringer er:

A	Norgesmesterskapet for par (Inkludert kvalifiseringsturneringene i kretsene.)	Se punkt 4.3.
B	Norgesmesterskapet for damepar	Se punkt 4.4.
C	Norgesmesterskapet for mixpar	Se punkt 4.5.
D	Norgesmesterskapet for junior	Se punkt 4.6.
E	Norgesmesterskapet for veteranpar	Se punkt 4.7.
F	Norgesmesterskapet for monrad par	Se punkt 4.8.
G	Norgesmesterskapet for mixlag	Se punkt 4.9.
H	Norgesmesterskapet for monrad lag	Se punkt 4.10
I	Norgesmesterskapet for klubb lag	Se punkt 4.11.
J	Norgesmesterskapet for damelag	Se punkt 4.12.
K	Norgesmesterskapet for veteranlag	Se punkt 4.13.
L	Seriemesterskapet	Se punkt 4.14.
M	MP-treff	Se punkt 4.15.
N	Simultantturneringer	Se punkt 4.16.

Turneringene B-H arrangeres på Norsk Bridgefestival. Turneringene B-H er åpne turneringer med fri par- og lagdannelse dersom spillerne har representasjonsrett etter punkt 1.4 Representasjonsrett.

### 4.3. Norgesmesterskapet for par

- 4.3.1. Turneringen arrangeres som en lukket turnering, der deltakerne i hovedsak kvalifiserer seg gjennom kretsene i henhold til punkt 4.3.4 nedenfor. Deltakerne må være medlem i en klubb den i krets de spiller kvalifisering i, og medlemskontingent for inneværende år må være betalt (se punkt 1.4 Representasjonsrett).
- 4.3.2. En spiller som er medlem i forskjellige kretser ved medlemsregistreringen 31.12. kan velge hvilken krets han vil forsøke å kvalifisere seg fra. UTV kan gi dispensasjon for kravet om medlemskap fra årsskiftet. Ingen spiller kan delta i kvalifisering for NM Par fra mer enn én krets (evt. en kvalifiseringspulje). En spiller som *ikke* skal forsøke å kvalifisere seg til NM for par, *må før semifinalens spillestart* (eventuelt første kvalifiseringsomgang dersom det arrangeres kvalifisering) *gi beskjed om dette*. Konsekvensen av ikke å melde fra er at en

spiller anses å ha forsøkt å kvalifisere seg til NM for par i den første semifinale/kvalifiseringsturnering vedkommende deltok i.

Par som stiller utenfor kvalifisering til NM for par (inkludert fjorårets norgesmestere) kjemper om eventuell tittel og premier som vinnes gjennom kvalifiseringsturneringen.

#### **4.3.3.** Kretsene tildeles finaleplasser etter følgende retningslinjer:

- A Finalen arrangeres med 54 par.
- B Siste års NM-vinnere får stille opp med de samme rettigheter som de øvrige deltagere.  
Hvis paret ikke benytter sin plass økes antall plasser under punkt H.
- C NBFs kretser tilbys én plass hver i finalen.
- D De neste ti plassene tilbys kretser hvis representanter besatte plassene 2-11 i siste års NM-finale. Dersom paret kvalifiserte gjennom punkt E, F eller G, tilbys disse til de kretser hvis representanter besatte de påfølgende plasser på resultatlisten.
- E Arrangøren tildeles to plasser. Dersom NBF er arrangør arrangeres finalen med 52 par.
- F Fire plasser settes av til de fire beste parene i NM monrad par. Plasser som ikke besettes av parene på de fire første plassene, tilbys par videre nedover på resultatlista.
- G Fire plasser settes av til vinnerne av sist forutgående NM mixpar, NM damepar, NM veteranpar og NM junior. Dersom parene ikke benytter plassen, økes antall plasser under punkt H.
- H Resterende og ubenyttede plasser (9+) fordeles på kretsene etter deltakelse i kretsenes kvalifiseringsturneringer (semifinaler).

Plassene tildelt i henhold til punkt H ovenfor, fordeles etter absolutt deltakelse i kvalifiseringspuljene. Ved like antall foretas loddrekning. Hver krets kan tildeles én plass under punkt H.

Spillere som kvalifiserer via punkt F eller G, men som allerede kvalifisert med en annen makker via kretsenes kvalifiseringsturneringer, kan ikke velge å spille med den nye makkeren. Det gjelder unntak fra dette dersom NBF har arrangert det aktuelle norgesmesterskapet før fristen for å arrangere NM-kvalifisering. Spilleren har da én uke på seg å melde fra dersom man skal spille med den nye makkeren.

Første kvalifisering gjelder om man ikke har sagt ifra seg denne.

For alle plasser gjelder at man er kvalifisert som par.  
Dersom en kvalifisert spiller avgår ved døden eller er forhindret i å stille pga langvarig, alvorlig sykdom, kan makker etter søknad stille med en annen makker. Den nye makkeren må tilfredstille tilsvarende krav til kvalifisering som opprinnelig makker (Kretsmedlemskap/kjønn/alder.)

Det skal betales startkontingent for plassene under punkt C, D og H.  
Det skal ikke betales startkontingent for plassene under punkt B, E, F og G.

Tildelte plasser det ikke er betalt for innen de gitte frister (se NBFs hjemmeside), tilbys kretsene etter oppsatt reserveliste.

#### **4.3.4.** Semifinale arrangeres av kretsene innen frist oppgitt på NBFs hjemmeside.

Det er en forutsetning for å få med par i NM-finalen at arrangementet følger de lover og regler som NBF har satt opp. Merk spesielt at NBFs turneringsreglement skal benyttes i semifinalene.

Semifinalene spilles med minst 48 spill. Spillene skal gis i henhold til Internasjonale lover for turneringsbridge 2017, §6.

Turneringen arrangeres som en serieturnering der alle møter alle. Variabelt antall spill per runde tillates. Ved mer enn 28 par kan turneringen arrangeres som monrad. Ved monrad skal man møte 25-50 % av deltakerne, dog minst 14 og maks 35 runder.

Fullt navn samt kontaktadresse for spillere som kvalifiserer seg for NM for par må oppgis til NBF så snart semifinalen er avsluttet.

**4.3.5.** Finalen arrangeres med 54 par og 159 spill. Spillested og tidspunkt kunngjøres på bridge.no. Spillerlisens kreves for deltakelse i finalen i henhold til "Reglement for spillerlisens". Resultatslipper skal deles ut til alle par.

#### **4.4. Norgesmesterskapet for damepar**

**4.4.1.** Turneringen er en åpen turnering for kvinner som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.4.2.** Turneringen arrangeres over minst 84 spill.

#### **4.5. Norgesmesterskapet for mixpar**

**4.5.1.** Turneringen er en åpen turnering for spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.5.2.** Deltakerne må bestå av en spiller av hvert kjønn.

**4.5.3.** Turneringen arrangeres over minst 84 spill.

#### **4.6. Norgesmesterskapet for junior**

**4.6.1.** Turneringen er en åpen turnering for spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.6.2.** Begge deltakere må være juniorspillere. En spiller er junior til og med det kalenderåret vedkommende fyller 25 år.

**4.6.3.** Turneringen arrangeres over minst 84 spill.

**4.6.4.** Reisestøtte. Se eget punkt under "Reisereglement for NBF".

#### **4.7. Norgesmesterskapet for veteranpar**

**4.7.1.** Turneringen er en åpen turnering for veteraner som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.7.2.** Begge deltakere må være veteraner. Fra 1.1.22 er en spiller veteran fra og med det kalenderåret vedkommende fyller 63 år. Aldersgrensen øker til 64 år fra 1.1.24 og til 65 år 1.1.26.

**4.7.3.** Turneringen arrangeres over minst 84 spill.



## **4.8. Norgesmesterskap for monrad par**

**4.8.1.** Turneringen er en åpen turnering for spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.8.2.** Turneringen arrangeres over 96 spill. Turneringen avvikles som monrad hvor man avhengig av deltagelse spiller 24x4 eller 32x3 spill.

## **4.9. Norgesmesterskapet for mixlag**

**4.9.1.** Turneringen er en åpen turnering for spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.9.2.** Alle parkombinasjoner må bestå av en spiller av hvert kjønn.

**4.9.3.** Turneringen arrangeres som monrad lagturnering over 12 runder à 7 spill.

**4.9.4.** For å oppnå bonus og premie må en spiller ha spilt minst 1/3 av rundene.

## **4.10. Norgesmesterskap for monrad lag**

**4.10.1.** Turneringen er en åpen turnering for spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett.

**4.10.2.** Turneringen arrangeres som en monrad lagturnering over 14 runder av 7 spill.

**4.10.3.** For å oppnå bonus og premie må en spiller ha spilt minst 1/3 av rundene.

## **4.11. Norgesmesterskapet for klubblag**

**4.11.1.** Klubber tilsluttet NBF som har betalt medlemskontingent for inneværende sesong (se punkt 1.4 Representasjonsrett) og som har innfridd sine forpliktelser fra tidligere år, kan melde på lag til NM for klubblag. Klubbene kan delta med så mange lag de ønsker. Alle lagets spillere må ha representasjonsrett fra klubben, se punkt 1.4 Representasjonsrett. Spillerlisens kreves i henhold til "Reglement for spillerlisens".

**4.11.2.** Påmelding foretas skriftlig til NBF, med angivelse av kontaktperson for hvert påmeldt lag. Kontaktpersonens adresse, telefonnumre og evt. E-postadresse oppgis. For frister og kontingentens størrelse, se siste håndbok. Innbetaling av startkontingenter foretas etter mottak av faktura fra NBF. Det betales startkontingent for walk over.

**4.11.3.** Turneringen spilles etter utslagssystemet til det gjenstår åtte lag som deretter spiller finale alle mot alle. UTV kan basert på deltagerantall velge å utvide finalen til 10 lag.

**4.11.4.** Etter søknad kan arrangørleddet få tildelt en plass i finalen. Antall lag som kvalifiserer seg i utslagsrundene blir da redusert til 7 eller 9. UTV skal godkjenne kriteriene for utvelgelse av laget, og alle spillere på laget må ha vært medlem av arrangørleddet på det tidspunktet søknaden ble sendt. Spillerne kan ha spilt på utslåtte lag i utslagsrundene. Seneste søknadsfrist er en måned før påmeldingsfristen for NM Klubblag.

**4.11.5.** Oppsett for runde 1-2 avgjøres av UTV basert på antall påmeldte lag

De 112 beste lag (ved 7 lag i finalen) går videre til 3. runde.

**4.11.6.** Oppsettet for hver runde trekkes i soner i der sonene økes for hver runde. Siste runde trekkes fritt over hele landet. Samme lag kan ikke møtes to ganger i utslagsrundene.

Hjemme/bortekamp settes opp basert på tidligere hjemme/bortekamper og reiser. Lag I og II fra samme klubb skal ikke møtes i de fem første rundene og lag fra samme klubb skal *fortrinnsvis* ikke møtes i de to første rundene. Lagtrekningen kan ikke ankes.

#### **4.11.7. Reglement for utslagsrundene.**

Arrangerende lag er alltid nevnt først og plikter innen en uke å sette seg i forbindelse med motstanderen for å avtale tid og sted. Dette fritar imidlertid ikke gjestende lag for ansvar for å ta kontakt.

For 1.-2. runde må lagene avtale kamptidspunkt. Begge lag bør ta sikte på å tilby minst tre alternative spilledager. Klarer lagene ikke å bli enige om spilletidspunkt fastsettes dette av UTV – normalt vil dette bli siste spillehelg.

For 3. til 6. runde er spillefristen i utgangspunktet spilledag for kampene. Lagene kan imidlertid avtale et tidligere tidspunkt.

Se også punkt 4.11.7.1 nedenfor om felles søknad om utsettelse av kamp.

Lag som ikke kan stille på *avtalt* kamptidspunkt taper kampen, se dog punkt 4.11.7.2 nedenfor om force majeure. Dersom lagene er enige, kan kampen likevel spilles innen fristen, evt. som utsatt kamp.

Et lag som er skyld i at en kamp ikke blir spilt kan ikke gå videre til neste runde, med unntak av force majeure.

**4.11.7.1** Dersom begge lag er enige om det, kan det innen ti dager før spillefristen, søkes om å få spille utsatt kamp. Ved søknad på senere tidspunkt, kan utsettelse normalt ikke påregnes. Søknaden skal angi avtalt kamptidspunkt. Dette kan normalt maksimalt være sju dager etter ordinær frist. Lag som ikke kan stille på avtalt kamptidspunkt taper kampen. Vinneren av utsatt kamp tildeles bortekamp i påfølgende runde. I 1.-2. runde tillates ikke utsettelse av kamp.

**4.11.7.2** Følgende regler gjelder ved force majeure:

- Definisjon av force majeure, se punkt 2.6.6. Force majeure skal uten ugrunnet opphold meddeles UTV som vil avgjøre om force majeure foreligger.
- Dersom man har avtalt å spille en av de tre siste dagene i spilleperioden eller man har avtalt utsatt kamp, taper et lag som ikke klarer å stille opp, også ved force majeure, såfremt ikke lagene blir enige om å spille kampen.
- Om nødvendig kan det gis inntil sju dagers utsettelse i henhold til punkt 4.11.7.1 ovenfor, selv om fristen på ti dager er utløpt.
- Laget som skulle møtt laget som hadde godkjent force majeure tidligere enn tre dager før fristen, tildeles hjemmekamp. Laget må kunne tilby en ny spilledato senest innen én uke etter spillefristen. Dersom kampen medfører lengre reise, må datoen være i en helg. Laget taper kampen dersom dette ikke kan tilbys.
- Laget som hadde godkjent force majeure taper kampen dersom de ikke kan spille på tilbudt tidspunkt.

**4.11.7.3** I runde 1 og 2 spilles 32 spill, i runde 3 og 4 spilles 36 spill og i runde 5 og 6 spilles 40 spill. Dette kan imidlertid reduseres til 36/32 spill (28/24 i runde 1 og 2) i dersom begge lag er enige om dette.

**4.11.7.4** Arrangerende lag plikter å skaffe nødvendig materiell til kampens avvikling. Om mulig bør TL være til stede. Hvis ikke, plikter arrangøren å ha en tilgjengelig, f.eks. over telefon. NBF sender regnskapsskjemaer til arrangerende klubb.

- 4.11.7.5** I hver kamp kan man benytte inntil 5 – fem - spillere, men skifte av spiller kan bare gjøres ved halvtid. Innsetting av nye spillere i senere runder tillates, men ingen spiller kan delta på flere enn ett lag i utslagsrundene (se punkt 2.1 Lagsammensetning).
- 4.11.7.6** Kampen spilles i to rom, hvorav det ene er lukket. Til lukket rom har bare TL adgang. I første halvdel av kampen har arrangerende lag rett til å plassere sine spillere etter at gjestende lags spillere har tatt plass. I kampens andre halvdel må arrangerende lags spillere forbli hvor de satt i første halvdel. Ved bytte av spillere tar det nye par plassen til det par de erstatter. Når det arrangerende lag har valgt og plassert sine spillere for andre halvdel, tar gjestende lag plass slik at ingen par spiller mot par de møtte i første halvdel. Det er ikke tillatt for spillere å gå til det andre bordet før alle spill er ferdigspilt ved begge bord.
- 4.11.7.7** Ved halvtid og etter kampens avslutning tillates sammenligning av regnskapene først når begge bord er ferdige. Resultatet regnes ut etter IMP-skalaen som står angitt på regnskaps-skjemaene. Har begge lag samme antall IMP, vinner det lag som har høyest samlet score. Er også disse tall like, spilles nye runder à fire spill til en vinner er kåret.
- 4.11.7.8** Kampene skal spilles live. Spilling på Realbridge tillates dersom begge lag er enig, ved uenighet spilles kampen live. Det tillates ikke å spille kamper på BBO. I første til fjerde runde kan NBF pålegge spill på Realbridge dersom kampen ikke kan gjennomføres live uten overnatting for bortelaget.
- 4.11.7.9** Lag hvor alle spillerne er under 18 år eller minst 1 spiller er under 16 år skal ha hjemmekamp i rundene 1-4.
- 4.11.7.10** Protestfrist for utslagsrundene er ett døgn etter spilt kamp. Innen fristens utløp kan utregningsfeil rettes, samt andre feil (vridd spill, feil kontrakt etc.) som begge lag er enige i. I alle andre tilfeller gjelder underskrevet resultat (jfr. også §79).
- 4.11.7.11** Appeller eller protester skal innrapporteres til NBF omgående. Appellskjema og/eller nødvendig dokumentasjon skal undertegnes av begge lag og turneringsleder.
- 4.11.7.12** Senest **dagen** etter at kampen er spilt, skal seirende lag sende regnskapsskjema fra begge bord til NBFs kontor. Regnskapsskjemaene skal være undertegnet av begge lag. I første runde, samt ved appeller i senere runder, skal også signerte kamplister sendes inn.
- 4.11.7.13** Forbundspoeng registreres på hver enkelt spiller i Mesterpoengsystemet. Forbundspoeng utdeles bare for spilte kamper, ikke for walk over.

#### **4.11.8. Reglement for finalen**

- 4.11.8.1** I finalen gis det adgang til å stille med seks spillere fra samme klubb, men maksimum én tidligere utslått spiller fra et annet lag kan delta. For å kunne delta i finalen må en spiller være innmeldt i klubben senest ved medlemsregistreringen 31. desember foregående år, eller spilleren må ha spilt minst to kamper i utslagsrundene. For å oppnå tittel og premie må minst fem halvrunder være spilt når det er åtte lag i finalen. Ved 10 lag kreves seks spilte halvrunder. Spillerlisens kreves for deltakelse i finalen i henhold til "Reglement for spillerlisens."
- 4.11.8.2** De deltagende lag spiller alle mot alle i kamper à 28 eller 32 spill. Ved 10 lag i finalen reduseres dette til 24 spill.
- 4.11.8.3** Generelt for lagoppstilling, se punkt 2.2 Lagenes plassering.

I første halvrunde skal lagleder for gjestende lag levere plassering av spillerne (på utlevert line-up skjema) til sekretariatet senest 10 minutter før kampstart. Lagleder for arrangerende lag skal levere sin plassering av spillerne senest 5 minutter før kampstart.

For annen halvrunde skal lagleder for arrangerende lag levere sin plassering av spillerne senest 10 minutter før runden starter, og lagleder for gjestende lag senest 5 minutter før runden starter.

Bytte av makker betyr at et nytt par er dannet. Når arrangerende lag har utpekt sine spillere for annen halvrunde, skal gjestende lag skal plassere sine spillere slik at ikke noe par spiller mot et par de allerede har møtt.

- 4.11.8.4** Under en kamp har spillerne ikke lov til å forlate det rom de spiller i, unntatt etter tillatelse av turneringsleder; eller, i lukket rom, i følge med en av turneringslederens representanter. Spillere har ikke anledning til å bakspille eget lag. Kun TL og arrangørens representant(er) har adgang til lukket rom.
- 4.11.8.5** Det brukes skjermer.
- 4.11.8.6** Internasjonalt systemkort skal benyttes.
- 4.11.8.7** Samtlige spill skal være datagitt under NBFs kontroll.
- 4.11.8.8** Lagleder for arrangerende lag må sørge for at kampresultatet, kvittert av begge laglederne, leveres til turneringsleder senest 10 minutter etter avsluttet runde. Uregelmessigheter vedrørende innleveringen kan medføre straff. Hvis gjestende lags lagleder ikke er til stede leveres listene innen fristen uten hans underskrift.
- 4.11.8.9** Tid for halvrunde er 135 minutter (32-spillskamper)/120 minutter (28-spillskamper)/105 minutter (24-spillskamper). Lag som møter for sent eller forsinker turneringen, straffes i henhold til punktene 2.6 Tidsforhold ved rundens begynnelse og 2.7 Tidsforhold ved kampens avslutning. Ved påstand om sent spill av motstander må turneringsleder tilkalles og gjøres oppmerksom på forholdet snarest mulig.
- 4.11.8.10** Forekommer det uregelmessigheter ved bordene skal turneringsleder straks tilkalles. Turneringslederens avgjørelse kan ankes til det oppnevnte appellutvalg, som avgjør appellen med bindende virkning. Slik anke leveres skriftlig til turneringslederen innen 30 minutter etter at kampen er ferdigspilt. En appell vil ikke bli prøvet med mindre lagets kaptein er enig i appellen, og den skal være undertegnet av lagets spillere (minst tre, én fraværende spiller skal betraktes som enig). Appellgebyr på kr 500 skal innbetales. Appellen skal føres på NBFs appellskjema.
- 4.11.8.11** Forekommer det feil i utregningen, må deltagerne straks gjøre turneringslederen oppmerksom på dette. Feil vil bli rettet, hvis protest innleveres senest én time etter at sluttresultatet for kampen ble offentliggjort. Forekommer det vridt spill eller feildubletter i noen kamp, blir spillet annullert.
- 4.11.8.12** Kampens utfall avgjøres ved hjelp av Internasjonale Match-poeng (IMP - se punkt 2.8.2) og vinnerpoeng (VP - se punkt 2.8.3).
- 4.11.8.13** Står to eller flere lag likt i vinnerpoeng, vinner det lag som har størst kvotient (antall IMP vunnet, dividert med antall IMP tapt).
- 4.11.8.14** Det kan benyttes RAMA. Kamper bestemmes av TL.
- 4.11.8.15** Alle systemer er tillatt i henhold til 1.7 Systemer og konvensjoner. Lag som bruker HUM eller HUK, bes å observere frister for innsendelse av systemdokumentasjon. For kamper hvor ett eller flere par spiller bruker HUM eller HUK, se punkt 1.7.9 og 1.7.10. Frist for framleggelse av forsvarssystem mot HUM/HUK, se punkt 1.7.9, er den samme som for line-up.
- 4.11.9.** Reisestøtte. Se "Reisereglement for NBF" på NBFs hjemmesider.

## **4.12. Norgesmesterskapet for damelag**

**4.12.1.** Kvinner som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett kan delta i Norgesmesterskapet for damelag. Deltakerne på et lag behøver ikke å være medlem av samme krets. Det kreves ikke spillerlisens.

**4.12.2.** Påmelding av lag sendes skriftlig fra lagkaptein til NBF med fullt navn på spillerne. For frister og startkontingent, se NBFs hjemmesider.

Faktura for startkontingenten sendes lagkaptein.

**4.12.3.** Turneringen spilles som serieturnering eller monrad avhengig av deltakelse.

**4.12.4.** For å oppnå bonus og premie må en spiller ha spilt minst 1/3 av rundene.

**4.12.5.** Reisestøtte er basert på reisestøttekasse, se "Reisereglement for NBF" på NBFs sider.

## **4.13. Norgesmesterskapet for veteranlag**

**4.13.1.** Turneringen er en åpen turnering for veteraner som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett. Deltakerne på et lag behøver ikke å være medlem av samme krets. Det kreves ikke spillerlisens.

**4.13.2.** Alle deltakere må være veteraner. En spiller er veteran fra og med det kalenderåret vedkommende fyller 64 år. Aldersgrensen øker til til 65 år 1.1.26.

**4.13.3.** Påmelding av lag sendes skriftlig fra lagkaptein til NBF med fullt navn på spillerne. For frister og startkontingent, se NBFs hjemmesider.

Faktura for startkontingenten sendes lagkaptein.

**4.13.4.** Turneringen spilles som serieturnering eller monrad avhengig av deltakelse.

**4.13.5.** For å oppnå bonus og premie må en spiller ha spilt minst 1/3 av rundene.

**4.13.6.** Reisestøtte er basert på reisestøttekasse, se "Reisereglement for NBF" på NBFs sider.

## **4.14. Seriemesterskapet**

**4.14.1.** Spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett kan delta i Seriemesterskapet. Alle lagets spillere må ha representasjonsrett i den krets de representerer. Det kreves spillerlisens for 1. – 2. divisjon i henhold til "Reglement for spillerlisens". En spiller kan med UTVs godkjenning etteranmeldes på et lag 2. helg i en høyere divisjon, evt. på samme nivå i en annen pulje. En spiller kan ikke spille i en lavere pulje eller på et annet lag i samme pulje 2. helg, eller på to lag samme helg (inkl. påfølgende helger dersom de ulike divisjoner arrangeres over forskjellige helger).

Plassene i de tre øverste divisjonene disponeres av kretsene. Kretsen bestemmer hva som skjer med lag som ikke er intakte (minst halvparten av spillerne fra forrige sesongs lag medfører at laget er intakt). Intakte lag har krav på sin plass, også dersom kretstilhørigheten endres. Dersom et lag takker nei til opprykk fra 4. divisjon vil opprykket automatisk gå til neste lag på lista i aktuell pulje.

**4.14.2.** Påmelding foretas ved at kretsene som har lag i 1., 2. og 3. divisjon sender bekreftelse på deltagelse med fullt navn på spillerne til NBF. Bekreftelsen er ikke gyldig før startkontingent

er innbetalt. For frister, se bridge.no. Merk at startkontingenten i 1.-3. div er pr. spiller pr. helg. NBF vil foreta en etterfakturering (evt. tilbakebetaling) etter 2. spillehelg.

Påmelding av lag til 4. divisjon foretas gjennom kretsene som rangerer lagene. Rangeringsliste med fullt navn på spillerne, klubb, lagleder og kontaktadresse sendes NBF. Påmeldingen er ikke gyldig før startkontingent er innbetalt. For frister, se siste håndbok. Samtlige lag påmeldt til 4. divisjon innen fristen vil få plass.

**4.14.3.** Turneringen spilles etter seriesystemet i fire divisjoner med opp- og nedrykk. Turneringen spilles over to helger. NBF fastsetter tidspunkt og spillesteder (se bridge.no). I tillegg til 1.-4. divisjon, kan det arrangeres kretsvis rekrutteringsdivisjon. Andredivisjonspuljene spiller samme spill som førstedivisjon. Tredjedivisjonspuljer som spiller på to steder første helg spiller samme spill. ~~Spillstensiler/Kortfiler blir tilsendt arrangørene fra NBF.~~

Kretser som er interessert i å arrangere én eller flere avdelinger må gi beskjed til NBFs kontor. NBF kan pålegge deltagende kretser å arrangere. Arrangører offentliggjøres på bridge.no.

**4.14.4.** 1. divisjon består av 12 lag: De gjenstående lag fra 1. divisjon foregående år, samt de 3 lagene som rykker opp fra 2. divisjon. Lagene spiller alle mot alle i kamper à 24 spill.

**4.14.5.** 2. divisjon består av 3 avdelinger à 12 lag. Hele divisjonen består av de gjenstående lag fra 2. divisjon foregående år, de tre lagene som rykker ned fra 1. divisjon samt de 9 lagene som rykker opp fra 3. divisjon. Avdelingene blir delt inn etter seeding basert på resultatene foregående sesong. Innen hver avdeling spiller lagene alle mot alle i kamper à 24 spill. Se vedlegg for overgangsregler for sesongen 2024/2025

**4.14.6.** 3. divisjon består av 9 avdelinger à ti lag. Hele divisjonen består av de gjenstående lag fra 3. divisjon foregående år, de ni lagene som rykker ned fra 2. divisjon samt de 27 lagene som rykker opp fra 4. divisjon. Avdelingene blir geografisk inndelt. Innen hver avdeling spiller lagene alle mot alle i kamper à 24 spill. Se vedlegg for overgangsregler for sesongen 2024/2025

**4.14.7.** 4. divisjon består av inntil 27 avdelinger. Vinnerne av hver avdeling rykker opp til 3. divisjon. Avdelingene blir geografisk inndelt  
Innen hver avdeling spiller alle mot alle, alternativt monrad ved større puljer. Man kan spille én eller begge helger.

**4.14.8.** I 1. divisjon utdeles premier til de tre beste lag. I 2., 3., og 4. divisjon premieres avdelingsvinnerne. For å oppnå bonus og eventuell premie må en spiller ha spilt minst 1/3 av halvrundene.

**4.14.9.** 1. og 2. divisjon dubleres per kamp. Spillene settes på byttebordet i nummererte bokser à fire spill. Spillerne skal benytte boksene med samme nummer som sitt eget bordnummer. Turneringsleder kan bistå dersom man trenger spill som befinner seg på det andre bordet. Bruk av feil boks kan medføre prosedyrestraff.

**4.14.10.** Protestfristen i punkt 1.10.2. gjelder fra endt spilling den aktuelle spillehelgen.

**4.14.11.** Reisetøtte. Se "Reisereglement for NBF" på NBFs sider.

## **4.15. MP-treff**

**4.15.1.** Spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett kan delta i turneringene. Turneringene skal være åpne for alle spillere med representasjonsrett.

**4.15.2.** Arrangører (kretser/klubber) må være tilsluttet mesterpoengordningen.

**4.15.3.** Turneringen er en landsomfattende simultantturnering. MP-treff arrangeres fire dager hvert år med forskjellig spillserie hver dag, slik at spillere kan delta alle dager.

Deltagerne deles inn i grupper som hver spiller 24 spill. Hver arrangør kan arrangere flere puljer samme dag. Hver pulje må bestå av minst seks par.

Turneringen gjennomføres med Ruter. I tillegg til vanlig rapportering, må arrangøren sende turneringsfil (\*.mc2) til [ruter@bridge.no](mailto:ruter@bridge.no). Arrangører som benytter annet regnskapsprogram må gjøre avtale om filformat som kan sendes inn.

**4.15.4.** Krets poeng deles ut per pulje og forbundspoeng på landsbasis i henhold til tabell O1 i «Reglement for mesterpoeng». Premiering totalt for hver dag vil være avhengig av deltagelsen.

**4.15.5.** Spilledager og startkontingent, se avsnitt for "MP-treff" på NBFs hjemmesider.

## **4.16. Simultantturneringer**

**4.16.1.** Spillere som har representasjonsrett ifølge punkt 1.4 Representasjonsrett kan delta i turneringene. Turneringene skal være åpne for alle spillere med representasjonsrett.

**4.16.2.** Arrangører (kretser/klubber) må være tilsluttet mesterpoengordningen.

**4.16.3.** Turneringen er en landsomfattende simultantturnering. Simultantturneringer arrangeres på ulike spilledager (mandag-torsdag, roterende) i september – november og januar – april.

Deltagerne deles inn i grupper som hver spiller 24 spill. Hver arrangør kan arrangere flere puljer samme dag. Hver pulje må bestå av minst seks par.

Turneringen gjennomføres med Ruter. I tillegg til vanlig rapportering, må arrangøren sende turneringsfil (\*.mc2) til [ruter@bridge.no](mailto:ruter@bridge.no). Arrangører som benytter annet regnskapsprogram må gjøre avtale om filformat som kan sendes inn.

**4.16.4.** Klubbpoeng deles ut per pulje og på landsbasis i henhold til tabell O2 i «Reglement for mesterpoeng». Det deles ut bokpremier til vinnerne på landsbasis hver dag, og pengepremier til de tre beste sammenlagt hver sesong; de fem beste resultatene til hver spiller teller.

**4.16.5.** Spilledager og startkontingent, se avsnitt for "Simultantturneringer" på NBFs hjemmesider.

## **4.17. Andre turneringer**

**4.17.1.** Ut over de foranstående turneringer vil andre turneringer bli utlyst spesielt (f.eks. lands-turneringer, jubileumsturneringer, minneturneringer osv.).

**4.17.2.** Reglement for slike turneringer vil i hovedtrekk bli offentliggjort sammen med utlysningen.

**4.17.3.** NBF vil i spesielle tilfeller og etter søknad yte støtte til kretsenes arrangement av åpne turneringer når disse omfatter disipliner som ikke er dekket av NBFs egne arrangement.

## Vedlegg I. Prosedyre- og disiplinærstraff

### A. Generelt

Paragrafene 11, 13, 17, 43, 90 og 91 omhandler prosedyrer og oppførsel. NBF anbefaler at TL benytter følgende veiledende satser for straff i de situasjonene som beskrives nedenfor.

### B. Felles strafferammer

Første gang 10 % av topp på et spill i straff (0,5 VP i lagturnering).  
Senere 20 % av topp på et spill i straff (1,0 VP i lagturnering).

For alle spill som ikke blir spilt tildeles følgende:

- Et par som ikke har skyld i forseelsen tildeles middels pluss (+1 IMP i lagkamp).
- Par som delvis er skyld i at spillet ikke spilles får middels (0 IMP i lagkamp).
- Et par som forårsaker at et spill ikke blir spilt tildeles middels minus (-1 IMP i lagkamp).

### C. Mangelfullt utfylt systemkort

Forseelsen foreligger hvis paret mangler eller har klart ufullstendig systemkort ved spillestart.

Det skal være to like systemkort .

TL skal ha standardssystemkort klart til utdeling.

### D. Langsomt spill / komme for sent

Forseelsen foreligger dersom et eller flere par forsinker arrangementet med ikke å holde tildelt tid eller dersom spillere møter for sent til rundestart.

Ingen spill kan påbegynnes etter at det er gitt signal til skift eller bytteperioden er startet. *Justert score tildeles etter hovedregelen.* Dersom et bord med to par som kan få prosedyrestraff for langsomt spill, velger å ikke starte siste spill når det er mindre enn 3 minutter igjen av runden, får begge par middels. Tilsvarende, dersom TL nekter spillere å starte nytt spill etter et visst tidspunkt, for eksempel etter 3 minutter før skift, tildeles begge par middels på spillet. Når bytteperioden er i gang eller TL har gitt signal til skift gis det straff til par som likevel velger å starte på nytt spill.

### E. Høylytt diskusjon

Forseelsen foreligger når diskusjonen kan høres ved andre bord og en derved påtvinger andre urettmessig informasjon: om spilleføring, om kontrakter som står eller andre opplysninger som kan forhindre normal spilleføring ved nabobordene.

### F. Legge kortene feil i mappen

Forseelsen foreligger når en spiller legger sine kort i feil lomme eller et eller flere kort legges i mappen med billedsiden opp.



## **G. Feil i fremgangsmåten**

Forseelsen foreligger når en spiller: Ikke teller sine kort, spiller feil mappe, setter seg på feil plass, melder eller forklarer feil eller gjør andre feil som kan føre til en justert score for andre spillere.

NB! Det er ikke automatisk prosedyrestraff for å melde eller forklare feil.

## **H. Utidig opptreden overfor makker eller andre spillere**

Forseelsen omfatter: utidige analyser av spill, alle typer negative kommentarer om spillerne ved bordet, støyende adferd og det å dempe trivselen for deltakere ved andre bord.

Flere eller grove forseelser kan føre til at TL viser spilleren bort fra spillelokalet.

## **I. Manglende respekt for turneringens regler om alkohol, røyking og mobiltelefonbruk m.v.**

Forseelse foreligger når noen bryter regler arrangøren eller NBF har satt for: røyking, bruk av alkohol, bruk av mobiltelefon og eventuelle andre regler.

Selv om turneringen ikke har direkte forbud, så skal TL påse at en ikke plager andre med fyll, røyking eller forstyrrende mobiltelefonsamtaler ved bordet.

Gjentatte eller grove forseelser kan føre til at TL viser spilleren bort fra spillelokalet.

TL har et selvstendig ansvar for at alles trivsel blir ivaretatt, og han må være klar til å bruke prosedyrestraff når spillere er plaget av andres manglende evne til å ta hensyn.

## **Vedlegg II. Regler for bruk av stopp**

### **A. Generelt**

Stopp brukes for å gi motparten ti sekunders obligatorisk tenkepause etter en melding som må forventes å kunne utløse behov for omtanke. Tenkepauser er vanligst etter hoppmeldinger (inklusive åpning på 2 trinnet eller høyere) og i konkurransepregede meldingsforløp fra 3 trinnet og oppover.

En Stopp-pause starter etter at motparten har fått svar på eventuelle spørsmål om betydningen av meldingen.

Pausen skal vare ca ti sekunder og det er spilleren som har vist Stoppkortet (eller sagt stopp) som markerer når pausen er slutt.

### **B. Obligatorisk tenkepause i første stikk**

Stikk én fra blindemann skal håndteres på samme sett som stopp-posisjoner i meldingsforløpet, dvs. at spillefører skal ta 10-15 sekunds pause, dersom han ikke gjør det, er rett tempo for motspilleren til høyre å vente 10-15 sekund før han spiller på til første stikk.

### **C. Stopp med obligatorisk tenkepause**

Det skal markeres pause med stoppkort eller ved å si Stopp:

- Etter åpningsbud på tottrinnet eller høyere.
- Etter alle bud med hopp

- Etter alle meldinger, unntatt pass, i alle konkurransepregede meldings-forløp fra 3 trinnet og oppover.

En spiller som legger frem Stoppkortet eller sier Stopp tvinger VM til å vente med meldingen til kortet er tatt vekk igjen eller at det er sagt f. eks Fortsett.

Venstre motstander har etter denne regelen alltid rett til 10 sekunders pause i de nevnte situasjonene uavhengig av om Stoppkort brukes.

Det er korrekt tempo å vente disse sekundene.

En pause som er tydelig lenger enn 10 sekunder eller tydelig kortere enn 10 sekunder antas derfor å kunne formidle urettmessig informasjon, selv om HM ikke har vist Stoppkort eller sagt stopp.

Spillernes variasjoner i tempo kan fortsatt formidle urettmessig informasjon også innenfor de nye grensene.

## **D. Kommentarer**

Kommentarene er ikke en del av reglene, men er til hjelp ved bruken av dem

### *Om korrekt tempo*

- Pausen defineres nå likt uavhengig av om Stopp blir brukt korrekt eller ikke
- Spillere som melder litt for raskt eller litt for sent når melderer ikke har brukt Stopp skal vurderes «mildt»
- Svært rask eller svært sen aksjon kan formidle UI og dermed begrense makkers valgmuligheter

### *Konkurranse kan forventes når begge sider har meldt på 2 trinnet.*

- Dersom en side ikke melder på 3 trinnet (eller i en hel melderunde) så brukes ikke Stopp videre i meldingsforløpet.
- Regelen gjenopptas dersom denne siden melder igjen.

## **Vedlegg III. Regler for bruk av alert og annonsering**

### **A. Generelt alerteringsprinsipp**

Hensikten med å alertere er å vekke motparten slik at de er oppmerksomme på at det avgitte budet inneholder informasjon utover det en kan vente av en ekte melding. Det er viktig å merke seg at det i forskjellige miljøer kan være ulike forventninger til betydningen av meldinger. Det har derfor vist seg utilfredsstillende å basere alertering på "ikke vanlig/vanlig". Reglene fra nå av vil i hovedsak i stedet bli basert på "konvensjonell/ekte".

For enkelte meldinger vil man i stedet for alertering benytte annonsering.

### **B. Hva skal alerteres?**

Hovedregelen er at alle konvensjonelle bud skal alerteres.

- Ekte meldinger der makkeravtalen inneholder vesentlige tilleggsbetydninger ut over hva som følger av den er ekte, skal alerteres.
- Ekte meldinger der betydningen er betydelig påvirket av andre avtaler, slik at motstanderne ikke uten videre kan trekke de rette slutninger av meldingsforløpet.
- Ekte meldinger der det kan være rimelig tvil om kravnivået.
- Svar på 1-2 NT Stayman 2 kl/3kl skal etter disse regler alerteres,

TL må være svært varsom med å gi erstatning for manglende alert av meldinger som er beskrevet på forsiden av systemkortet.

Dersom et makkerpar har utviklet en felles forståelse av hva som kan være psykiske meldinger i spesielle meldeposisjoner, så skal de alerteres, selv om de forekommer sjelden.

### C. Hva skal ikke alerteres?

- Ekte meldinger uten betydelig tilleggsinformasjon.
- Bud over 3 NT, unntatt:
  - Konvensjonelle meldinger fram til (men ikke inkludert) *åpners* gjenmelding.
- Det alerteres "helt frem" når det spilles med skjermer.
- Pass, dobler, redobler

### D. Hvordan skal det alerteres?

- Banke i bordet
- Vise alertkortet (evt. legge det over meldekortene).

Det er den som alerterer som har ansvaret for at alerten oppfattes

### E. Eksempler på meldinger som skal alerteres

Listen nedenfor er illustrerende eksempler til alertreglene, ikke en liste som tilstreber fullstendighet. Følgende skal alerteres:

- To kløver som konvensjonelt svar på 1NT åpning
- Flerfargemeldinger som Marmic og lignende.
- Ny farge som konvensjonelt kan være på færre enn 4 kort (NB mulig 3 kort i minor alerteres ikke, men skal anmerkes på forsiden av systemkortet).
- Ny farge som ikke er krav etter motpartens innmelding. 1 over 1, 2 over 1
- Hoppmeldinger i ny farge som ikke er krav i et uforstyrret meldingsforløp.
- Omvendte minorhøyninger.
- Hopp i makkers innmeldte farge som er sperr.
- Alle meldinger etter motstandernes opplysende dobling som er krav.
- Grandåpninger som ikke viser en balansert eller semibalansert hånd eller som garanterer lengde i minst en bestemt farge.
- Åpninger som viser eller kan vise minst 4 kort i mer enn en farge. Eks.: Ekrens 2ru, Tartan (2 i major viser fargen og én minorfarge)

### F. Annonsering

For åpningsmeldingene 1kl, 1ru, 1NT, 2kl, 2ru, 2hj og 2sp skal man i stedet for alerteringer, annonsere meldingen. Annonseringa skjer ved at makker til åpneren sier hva åpningen innebærer, dvs. samme informasjon som står i systemkortet.

For 1kl/ru vil «beste minor», «2+ kløver» (ta med informasjon om håndtype, f.eks. ubalansert med kløver eller 11-14NT og tilleggsinformasjon om fargelengder om det er relevant), «minst 4-korts», «sterk; 16+» (angi minimumsstyrke), «naturlig eller 18-19NT», «kan være ned til dobbelton/singelton/renons» (for 1ru i sterke kløversystemer) osv. være eksempler på korrekt annonsering.

For 1NT vil det være intervall (f.eks. «12-14» eller «14 gode til 17») og eventuelt avvikende fordeling (de som en sjelden gang åpner 1NT med singelton trenger ikke si fra om dette, men dersom det er frekvent, *må* det klargjøres i annonseringen).

For åpninger på 2-trinnet *kan* konvensjons navn være nok, dersom den er kjent og paret ikke legger avvikende betydninger i navnet. Det sikreste er uansett å si klart hva meldingen *innebærer*, heller enn navnet.

## **G. Følge av manglende alert/feil forklaring**

Dersom en melding ikke alerteres eller forklaringen er feil vil dette være ulovlig informasjon (UI) for spilleren. Det gjelder også dersom forklaringen oppklarer egen misforståelse. Spilleren kan ikke benytte denne informasjon i sitt valg av videre meldinger/spill så lenge det ikke er oppklart på annet vis. Dersom TL bedømmer at det er brukt UI, skal han vurdere om spillet skal justeres.

Manglende alert er jamstilt med feil forklaring og kan medføre at TL justerer spiller om motparten har blitt skadelidende (uavhengig av om det er brukt UI). Dog forutsettes det at man har satt seg inn i informasjon nevnt i punkt D under Regler for bruk av systemkort. Rutinerte spillere kan ikke forvente å få justert spill grunnet manglende alert dersom det kan forutsettes at de var klar over betydningen ved bordet eller at det ikke var en naturlig melding. Det kan være aktuelt å idømme en prosedyrestraff til feilende par og en splittet skår.

## **Vedlegg IV. Regler for bruk av systemkort**

### **A. Hovedregel**

Det skal alltid brukes systemkort.

### **B. Tillatte systemkort**

Deltakerne kan fritt benytte NBF sitt standard systemkort, WBF sine systemkort eller andre fullstendige kort med minst samme opplysninger på forsiden som NBFs.

### **C. Utfylling av systemkortet**

Systemkortet skal være fullstendig utfylt, det skal ha (eller være merket med) rett farge og eventuelle HUK skal være beskrevet på eget brunt vedlegg sammen med et forslag til forsvar.

En meldings mulige fordeling skal beskrives ved å angi grensene for fargelengder, og styrkegrensene skal angis ved Hp-intervall.

Mulige unntaksvise avvik på ett kort eller 2Hp eller mer skal alltid markeres på kortet.

Enkelte makkerpar bruker psykiske meldinger eller andre avvik fra systemdeklarasjonen så ofte at de reelt er del av makkeravtalen. Slike makkeravtaler skal føres på systemkortet, og de er underlagt reglene dersom de er HUM eller HUK.

*TL bør tilkalles når det har forekommet psykiske meldinger. (For å få bedre oversikt over hvor ofte de forekommer.)*

Dersom systemkortet er basert på en mer omfattende *systemdeklarasjon*, en bok eller lignende, bør referanse til denne skrives på kortet, slik at spørsmål om feil melding/feil forklaring lettere kan utredes.

### **D. Forsiden av systemkortet.**

Alle plikter å kjenne opplysningene på forsiden av motpartens systemkort. Det skal gi informasjon om:

- Grunnsystem
- Grandåpningens styrkeintervall, mulige fordelinger samt svarene på 2 trinnet.

- Hvor langt 2 over 1 er krav.
- Åpning i minor og senere melding av minor som kan gjøres på trekortsfarge.
- Betydningen av åpning 2 kløver.
- Betydningen av åpning 2 ruter.
- Doblings betydning
- Spillekonvensjoner og signaler.

## E. Forhåndsutfylte systemkort

NBF vil forhåndsutfylle et systemkort for et svært enkelt naturlig system.. Dette systemet skal brukes av spillere som ikke har fullstendig utfylt kort, inntil et eget kort er utfylt.

## F. Bruk av systemkort under spillet

Spillerne har anledning til å studere motpartens systemkort når de er i tur for å melde eller spille, men ikke sitt eget.

Dersom arrangøren med utdelte kort har fastsatt turneringens system(er), så har spillerne lov til å studere også sitt eget systemkort. Det samme gjelder spillere som av turneringsleder er pålagt å spille med forhåndsutfylt kort.

## G. Grønt systemkort

Nybegynnere med grønt systemkort som er påført navn og utstedelsesdato og er signert av kursets ansvarlige, kan studere sitt eget systemkort under meldingsforløpet i alle turneringer i inntil ett år fra datoen på kortet eller til de spiller handikappet sitt ned til 45 (dvs. minst ett år).

Motparten til paret som har grønt systemkort, **må** også spille med et grønt systemkort i denne runden. Motparten får lov til å spille med sin foretrukne fargelengde i majoråpning, dvs. det er fritt fram om man vil spille 4-korts eller 5-korts majoråpning. Man er nødt til å ha minst to kort i minorfargen man åpner i.

1NT må være 15-17 og (semi-)balansert. 2kl er sterk og 2ru, 2hj og 2sp er svake to med ca. 5-10 honnørpoeng. 2NT er en sterk åpning, men man kan selv velge intervallet. Alle innmeldinger må være naturlig, med unntak av Michaels og Marmic, og 2kl som begge major over 1NT. Alt dette står på det grønne systemkortet, så man kan se der om man er usikker på hvilke meldinger man kan bruke.

Når motparten melder i fred, har de lov til å bruke andre avanserte konvensjoner. Det er vanskelig å vite når man kommer til å melde i fred og ikke, så derfor er det bestemt at hvis det blir krevd til utgang eller begge motstanderne har passet kan man bruke de konvensjonene man ønsker. I tillegg er det lov å bruke det systemet man måtte ønske etter åpning 1NT, 2kl og 2NT.

Hovedbegrensningene ligger altså i åpningsmeldingene fra 1NT og oppover, hvilke sterke kravåpninger som kan brukes, og at det må brukes naturlige svarmeldinger på de naturlige åpningsmeldingene.

Det grønne systemkortet kan ikke brukes i forbundspoengturneringer, med unntak av 1. og 2. runde i NM for klubblag.

## H. Prosedyrestraff for manglende systemkort

Par som mangler fullstendig utfylt systemkort tildes prosedyrestraff.

## I. Følgen av avvik fra systemkortets beskrivelse av meldingene

Avvik fra systemkortets grenser for styrke og fordeling for en melding, kan være en skjult makkeravtale og er derfor et mulig brudd på reglene.

"Strekking av grensene" etter en bridgemessig vurdering er ofte egentlig en endring av systemet.

Slike avvik kan medføre justert score, prosedyrestraff og pålegg om å rette systemkortet.

## **J. Bridgemessige vurderinger bør alltid godtas som grunn**

- Når avviket ikke er på mer enn ett poeng i parets poengsystem *eller*
- Når avviket ikke er på mer enn ett kort i en fargelengde

Minste fargelengde i åpning eller definerte innhopp skal være riktige.

For "destruktive" meldinger, godtas ikke avvik eller psykiske meldinger, da disse meldingene i seg selv ofte har en systemmessig beskyttelse.

Slike "avvik" må ikke brukes til å overskride viktige grenser som f.eks. "en konge eller mindre enn en gjennomsnittshånd", "kort farge – lang farge".

Et utilsiktet avvik fra systemkortet, som f. eks p.g.a. feiltelling eller lignende, skal ikke straffes.

## **K. Eksempler på reaksjon fra TL**

- 1) *Det har forekommet et avvik fra poenggrenser, men avviket ikke bringer ikke systemet ut av den aktuelle systemkategorien: Systemkortet skal rettes. Spillet kan bli justert dersom motparten er skadelidende. Prosedyrestraff vurderes.*
- 2) *Det er registrert et avvik som betyr at systemet etter avviket skal plasseres i en annen kategori: Makkerparet må enten rette systemkategorien eller endre bruken av den aktuelle meldingen. Spillet kan bli justert dersom motparten er skadelidende. Prosedyrestraff tildeles.*
- 3) *En melding som er deklarerert som 11-19, blir avgitt på en hånd med 9 Hp. Det blir forklart at meldingen unntaksvis kan vise ned til 8 Hp og opp til 21 Hp avhengig av fordeling og kvalitet på de andre kortene. TL pålegger kortet rettet til 11(8) - 19(21), og justerer spillet hvis motparten er skadelidende. Prosedyrestraff tildeles.*
- 4)

## **Vedlegg V. Regler for tillatte meldesystemer**

### **A. Innledning**

WBF kom i 1995 med anbefalinger om tillatte meldesystemer for sine turneringer. Tilsvarende norske regler kom i 1994 og det er derfor behov for en gjennomgang av dem i lys av praksis, både for å tilpasse oss WBF og for å bygge på erfaringer som er gjort.

Erfaringene er blandede: Bruken av systemkort er på et lavmål, alertreglene våre har hittil bygget på et logisk uklart grunnlag om "hva som er vanlig" og lovutvalgets mange appeller om tenkepauser tyder på at stoppreglene kan forbedres.

### **B. Definisjoner**

- i. Gjennomsnittshånd**  
En gjennomsnittshånd er en hånd som har en honnør av hver rang.
- ii. Svak hånd**  
En svak hånd mangler en konge eller mer på å være en gjennomsnittshånd.

- iii. **Sterk hånd**  
En sterk hånd har minst en konge mer enn en gjennomsnittshånd.
- iv. **Lang farge**  
En farge er lang når den er på minst tre kort.
- v. **Kort farge**  
En farge er kort når den er på høyst to kort.
- vi. **Konvensjonell melding**  
En melding er konvensjonell når den ifølge makkeravtale kan formidle en annen betydning enn:
- En vilje til å spille i angitt benevnelse (eller den sist angitte benevnelse.)
  - Honnørstyrke i fargen.
  - Lang farge
- vii. **Ekte melding**  
En melding er ekte når den ikke er konvensjonell (etter def. ovenfor).
- viii. **Lang lagkamp**  
En lagkamp er lang når den er på minst 17 spill.
- ix. **Kort lagkamp**  
En lagkamp er kort når den er på høyst 16 spill.
- x. **Psykisk melding**  
En melding er psykisk når den er overlagt og grovt villedende i forhold til systemdeklarasjonen.
- xi. **HUM (Høyst uvanlig metode)**  
Et system tilhører kategorien HUM når det oppfyller minst ett av fem kriterier:
1. Pass i åpning viser eller kan inneholde en sterk hånd.
  2. Et åpningsbud på entrinnet kan være svakere enn pass i samme posisjon
  3. Et åpningsbud på entrinnet kan vise eller inneholde en svak hånd; unntak: aggressive 3. håndsåpninger
  4. En åpning på entrinnet kan alternativt vise kort eller lang farge.
  5. En åpning på entrinnet kan vise enten lengde i en farge eller i en eller flere andre farger.
- xii. **HUK (Høyst uvanlig konvensjon)**  
HUK er konvensjoner knyttet til:
1. **Åpningsbud** fra og med 2 kløver til og med 3 spar, som kan vise eller inneholde en hånd under gjennomsnitt og da ikke viser minst fire kort i en bestemt farge.  
**Unntak**
    - a) Meldingen viser alltid minst fire kort i en kjent farge når den ikke er sterk. Dersom meldingen ikke viser en kjent firekortsfarge, må den vise en hånd med en konge eller mer over gjennomsnitt.  
*(Forklaring: Når alle de svake meningene har en felles kjent minst firekortsfarge og alle de sterke meningene viser en konge eller mer over gjennomsnitts styrke så er meldingen ikke HUK.) (Praktisk betyr det et krav om kjent minst firekortsfarge når hånden inneholder mindre enn en konge over gjennomsnitt)*
    - b) Åpning 2 i minor som viser minst 5 kort i en ukjent majorfarge, er ikke HUK (Det er ikke krav om en sterk variant av meldingen.). Det er ingen fargekrav til betydninger som viser en konge eller mer over gjennomsnitt.)
  2. **Innmelding** som etter åpning på entrinnet i ekte farge ikke viser minst 4 kort i en kjent farge; ekte grandmelding med eller uten hold unntatt.
  3. **Melding** på hånd som kan være svak og da viser to farger der den ene kan være på mindre enn 4 kort.

4. **Psykiske meldinger** som er beskyttet eller krevd av systemet

Unntak: 1 i minor i et sterkt kløver- eller rutersystem.

### **Ingen forsvar mot sterke, konvensjonelle åpningsbud, HUK eller HUM er HUK**

(Forklaring OM å bruke HUK konvensjoner

*Meldingene skal være mest mulig veldefinert*

*F. eks 1♥ - D - 1♠ alert*

*Meldingen sier ingenting om sparfargen, og meldingen er krav*

*Forsvarsforslaget skal være på vedlegget til systemkortet.*

*Motspillerne kan studere forsvaret under hele meldingsforløpet.*

Det er ikke nok å si hvilken gruppe HUK meldingen tilhører)

## **C. Gruppering av meldesystemer**

### **i. Naturlig**

#### **Grønt Systemkort**

Et system er Naturlig når det på entrinnet bruker ekte åpningsmeldinger som viser minst tre kort i minor og fire i major, har ekte svar på entrinnet og har 1 grand-åpning som viser en balansert eller semibalansert\* hånd.

\* *Semibalansert: Kan inneholde inntil 2 dobbeltoner eller 1 singelton og ingen dobbelton*

### **ii. Minor**

#### **Blått systemkort**

Et system er Minorsystem når det baserer seg på 1 kløver eller 1 ruter eller begge som sterke konvensjonelle åpningsmeldinger og åpningen 1 Grand og majoråpningene, er som for naturlige systemer.

### **iii. Kunstig**

#### **Rødt systemkort**

Et system er Kunstig når det ikke faller i kategoriene Naturlig eller Minor og ikke bruker meldinger som er definert som HUM.

(Kategorien omfatter bl.a. Vienna, relésystemer og systemer med tillatte flertydige åpningsmeldinger)

### **iv. HUM**

#### **Gult systemkort**

Et system er HUM når det i oppsettet har prinsipper som er beskrevet under HUM.

## **D. Tillatte meldesystemer**

Generell regel: Arrangøren av en turnering bestemmer hvilke kategorier som er tillatt.

**HUM** kan bare tillates i lange lagkamper. Lag med spillende par som bruker HUM systemer, er alltid bortelag. Når HUM systemer tillates, skal systembeskrivelse sendes inn til arrangøren - fortrinnsvis på fil - for distribusjon til andre deltakere i turneringen.

Når **HUK** tillates, skal et forslag til forsvar beskrives skriftlig.

Dersom det i innbydelsen til turneringen **ikke** er gitt spesielle opplysninger, gjelder følgende:

### **i. Singelturneringer og andre "spesialturneringer"**

Arrangøren kan fastsette et system som er felles for alle spillerne.

### **ii. "Åpne" turneringer**

*I turneringer med generell innbydelse og med klubbpoeng eller krets-poeng, SM 4.divisjon gjelder:*

Grønne, blå og røde systemer er tillatt. HUM og HUK er forbudt.

### **iii. Forbundspoengturneringer etc.**



*I turneringer med forbundspoeng, kretsmesterskap med kvalifisering til NM, NM finaler (med unntak av pkt. iv), SM 3. divisjon og utslagsrundene i NM for klubblag gjelder: Grønne, blå og røde systemer er tillatt. HUM er forbudt Inntil to HUK er tillatt.*

**iv. Toppturneringene**

*I finalen NM for klubblag, SM 1. og 2. divisjon gjelder:*

Alle kategorier er tillatt. Ingen begrensning på antall HUK, men mer enn to HUK gjør at systemet behandles etter reglene for HUM.

## **Vedlegg VI. Regler for bruk av meldebokser**

### **A. Plassering av meldekort**

- i. Spilleren plasserer de framtatte meldekortene foran seg vendt mot bordets sentrum. Meldekortene plasseres deretter i en velordnet rett rekke fra venstre mot høyre på bordet foran spilleren slik at kortene delvis dekker hverandre, men slik at tidligere avgitte meldinger er klart synlige.
- ii. Enhver avgitt melding skal ligge klart synlig, og en uordnet rekke meldinger skal straks ordnes av spilleren. En feilaktig synlig eller skjult melding kan medføre justert skår (§ 12) hvis turneringsleder finner at en motstander er villedet på grunn av feilen.

### **B. Meldingsforløpets avslutning**

- i. Når meldingsforløpet er over skal meldekortene forbli liggende inntil åpningsutspillet er snudd med billedsiden opp. Deretter legges meldekortene tilbake i meldeboksene. Hvis spiller er en rundpass, legges meldekortene tilbake i meldeboksene så snart alle spillerne har hatt tid til å se de fire passmeldingene.
- ii. Ved kamper med tilskuere til stede kan turneringsarrangøren eller turneringslederen kreve at sluttmeldingen blir liggende på bordet under spillet. En eventuell dobling eller redobling skal i så fall plasseres ved siden av sluttbudet (jf. § 41C (spillernes rett til å få opplyst sluttkontrakten, men ikke av hvem der er doblet eller redoblet)).

### **C. Avgivelse av meldinger**

- i. Spilleren plikter å bestemme seg for sin melding før noen kort i meldeboksen berøres. Å ta fram et kort som ikke straks legges på bordet, eller røre flere kort i meldeboksen kan gi makkeren urettmessig informasjon (§ 16B).
- ii. En melding anses for avgitt hvis meldekortet er tatt ut av meldeboksen i den tydelige hensikt å avgi meldingen (se dog Vedlegg VI ved bruk av skjermmer). Hvis den meldingen som faktisk ble tatt fram ikke var den ønskede gjelder § 25A.

### **D. Spillere med fysisk handikap**

Turneringslederen skal etter eget skjønn og på en praktisk måte lette deltakelse for spillere som av fysiske årsaker klart hindres eller belastes ved bruk av meldebokser.

## Vedlegg VII. Regler for bruk av skjermer

Dette reglementet er en direkte oversettelse av European Bridge League skjermreglement og vil bli forsøkt oppdatert med jevne mellomrom. I tvilstilfeller er det alltid EBL publiserte versjon «EBL Regulations for Bidding Boxes, Bridgemates, and Screens» som gjelder.

Merk at med skjermer skal alle meldinger alerteres fram til 7NT – også pass/dbl/rdbl. Regler for annonsering gjelder. Både annonsering og alertering bør fortrinnsvis foregå skriftlig for å unngå at informasjon tilflyter den andre siden av skjermen. Dette gjelder også når TL er tilkalt for å rette opp en uregelmessighet. Merk at skjermkameraten ikke skal påtale en tenkepause.

### A. Beskrivelse av betjening og bruk av meldebokser

Spillerne i nord og øst sitter på samme side av skjermen gjennom hele turneringen. Sekvensen er slik: Nord plasserer spillet på meldebrettet. Skjermluken lukkes (og forblir lukket gjennom hele meldeperioden) slik at meldebrettet akkurat kan passere under. Spillerne tar opp kortene fra mappen, og meldebrettet skyves under luken til siden med Giver.

Meldinger blir avgitt med bruk av meldebokser. Spilleren plasserer den valgte melding på meldebrettet, som bare skal være synlig på spillerens side av skjermen. En spillers første melding skal tangere den ytterste venstre delen av spillerens eget segment på meldebrettet, med videre meldinger overlappende jevnt og likt mot høyre. Alle meldinger skal være i kontakt med ytterste del av skjerm Brettet mot spilleren og ligge delvis overlappende forrige melding. Spillere skal gjøre alt de kan for at disse handlingene blir så lydløse som mulig. Brudd på korrekt prosedyre vil kunne medføre prosedyrestraff

Med skjermer i bruk er en melding avgitt når den er plassert på meldebrettet og sluppet. En spiller som fjerner ett eller flere av sine meldekort fra brettet i en bevegelse som antyder pass betraktes å ha avgitt en pass.

Etter at to spillere på samme side av skjermen har avgitt deres meldinger, skal Nord eller Syd (avhengig av siden på skjermen) skyve meldebrettet under skjermen slik at det bare blir synlig på andre side av skjermen. De vil så avgi sine meldinger på samme måte, og meldebrettet skyves tilbake igjen. Denne prosedyren gjentas inntil meldingsforløpet er avsluttet. Det er hensiktsmessig at spillerne varierer tempoet tilfeldig når de returnerer meldebrettet under skjermen.

Begge sider er ansvarlig for at hele meldingsforløpet er synlig på hver side av skjermen.

Etter at alle fire spillere har hatt muligheten til å studere meldingsforløpet (likestilt med muligheten til å få meldingsforløpet gjentatt) skal spillerne sette meldekortene tilbake i deres respektive meldebokser.

Nå skal antatt blindemann eller spillerfører fjerne meldebrettet fra bordet og legge mappen tilbake midt på bordet.

Åpningsutspillet må gjøres før skjermluken åpnes, og bare spillefører eller blindemann kan åpne skjermluken eller be om at denne åpnes. Når spillet er avsluttet, plasseres meldebrettet tilbake på bordet.

Etter at et lovlig åpningsutspill er gjort med fremsiden opp, skal skjermluken åpnes slik at alle spillere kan se blindemanns kort og kortene spilt til hvert stikk. Om en motspiller viser et kort og spillefører, på grunn av skjermen, ikke ser det, kan blindemann gjøre bordet oppmerksom på uregelmessigheten.

Uansett om det er et utspill eller at man følger farge, så skal spillerne gjøre det på samme måte. Kortene til et avsluttet stikk må alltid bli lagt på bordet i samme retning, vertikalt eller horisontalt i henhold til § 65, for å avgjøre om et stikk er vunnet eller tapt, og i lik avstand fra forrige kort. Brudd på korrekt prosedyre vil kunne medføre prosedyrestraff.

## B. Alertering og forklaring

- i. En spiller som avgir en melding som skal alerteres i henhold til Turneringsreglementet må gjøre sin skjermkamerat oppmerksom på alerten, og makker må avgi en alert på sin side av skjermen når meldebrettet skyves under. Alerten avgis ved å plassere alert-lappen i klart synlig posisjon for skjermkameraten. Det er god kutyme av motstanderen å gi til kjenne at han er oppmerksom på alerten på et eller annet vis.
- ii. På et hvilket som helst tidspunkt under meldingsforløpet kan en spiller skriftlig be om en fullstendig forklaring på en av motpartens meldinger. Svaret skal også være skriftlig.
- iii. Helt fra meldeperioden starter til spillet er over skal hver spiller bare motta informasjon fra spilleren på sin side av skjermen om betydningen av meldinger og forklaringer. Spørsmål under spill av kortene bør gis skriftlig med skjermlyken lukket. Skjermlyken åpnes igjen etter at spilleren har fått svar. Turneringslederen kan derfor ikke gjøre undersøkelser på vegne av en spiller på den andre siden av skjermen under meldeperioden eller spillet.

## C. Endring av korrigeringer når skjermer er i bruk

- i. En uregelmessighet som er sendt gjennom skjermen faller inn under de normale lovene, men med følgende endringer:
  - i) en melding som ikke er tillatt – se § 35 – må korrigeres
  - ii) om en spiller krenker lovene og, utilsiktet (ellers kan § 72C komme til bruk), uregelmessigheten er sendt gjennom luken av skjermkameraten, har sistnevnte akseptert handlingen for sin side i situasjoner hvor lovene tillater den venstre motspilleren å akseptere uregelmessigheten.
- ii. Før en uregelmessighet er sendt gjennom luken skal spilleren som begikk uregelmessigheten eller hans skjermkamerat tilkalle TL. Meldinger som ikke er tillatt skal ikke aksepteres, og skal rettes opp uten andre rettelser (men se i.(ii) over); alle andre uregelmessigheter skal rettes opp og TL skal sørge for at bare den lovlige meldingen blir sendt gjennom luken. Ingen spiller på den andre siden av skjermen skal bli gjort oppmerksom på hva som har skjedd om ikke fullbyrdelse av loven krever dette.
- iii. Skjermkameraten bør prøve å hindre et åpningsutspill utenfor tur. Alle åpningsutspill utenfor tur skal trekkes tilbake uten andre korrigeringer så lenge luken ikke er åpnet. I andre tilfeller:
  - a. når luken har blitt åpnet uten feil fra spilleføres side (og den andre motspilleren ikke har spilt ut med billedsiden opp) gjelder § 54.
  - b. når spilleføres side har åpnet luken er utspillet akseptert. Den antatte spilleføreren blir den aktuelle spilleføreren (se § 54B1 og § 54B2). § 72C kan komme i betraktning.
  - c. når to åpningsutspill er spilt med framsiden opp er det feilaktige utspillet et stort straffekort.
  - d. et kort vist med framsiden opp fra spilleføres side faller under § 48.
- iv. Når en melding som skal alerteres er avgitt, se punkt B.i. over.
- v. Når en spiller bruker mer enn normal tid til å avgi sin melding, er det ikke et brudd på lovene om spilleren selv påpeker bruddet i tempo. Skjermkameraten, derimot, skal ikke gjøre det.

- vi. Om en spiller på siden av skjermen som mottar meldebrettet anslår at det har vært et brudd i tempo og det derved kan ha vært formidlet uautorisert informasjon, bør han, under § 16B2, tilkalle TL. Han kan gjøre dette på et hvilket som helst tidspunkt før åpningsutspillet er gjort og skjermen åpnet.
- vii. Ved å ikke gjøre som i (vi.) kan TL bli overbevist om at det er makker som påpekte bruddet i tempoet. Om det skjer kan TL dømme at det ikke var noen forsinkelse og med det ikke noen urettmessig informasjon. En forsinkelse i sending av meldebrettet på opptil 20 sekunder er normalt ikke ansett som signifikant.
- viii. Hvis derimot spillerne ikke har variert tempoet i sending av meldebrettet som beskrevet i punkt A, fjerde avsnitt, så kan en forsinkelse på mindre enn 20 sekunder anses som signifikant.

## **Vedlegg VIII. Overgangsperiode i Seriemesterskapet**

I 2. divisjon sesongen 2024/2025 gjelder:

2. divisjon består av 3 avdelinger à 12 lag. Hele divisjonen består av de gjenstående lag fra 2. divisjon foregående år, de tre lagene som rykker ned fra 1. divisjon samt de 12 lagene som rykker opp fra 3. divisjon. Avdelingene blir delt inn etter seeding basert på resultatene foregående sesong. Innen hver avdeling spiller lagene alle mot alle i kamper à 24 spill

I 3. divisjon sesongen 2024/2025 gjelder:

3. divisjon består av 9 avdelinger à tolv lag. Hele divisjonen består av de gjenstående lag fra 3. divisjon foregående år, de 12 lagene som rykker ned fra 2. divisjon samt de 36 lagene som rykker opp fra 4. divisjon. Avdelingene blir geografisk inndelt. Innen hver avdeling spiller lagene alle mot alle i kamper à 20 spill.