

Magyar Kupa 2017. RÉSZLETES VERSENYKIÍRÁS

1. Közép-magyarországi regionális selejtező

A Magyar Bridzs Szövetség a 2017. évi kupaversenyek selejtezőit az alábbiak szerint rendezi meg:
Minden csapatot egy – akár vidéki – tagegyesület nevezhet be. A nevezéskor az egyesület köteles megjelölni egy csapatkapitányt, aki csak a csapatot nevező egyesület tagja lehet.

A nevezésnek tartalmaznia kell a nevező csapat **egy olyan tagjának elérhetőségét** (mobiltelefon és e-mail-cím), aki vállalja adatainak a végleges rajtlistán történő közzétételét, hogy technikai okokból (időpont-változtatás stb.) ellenfelei közvetlenül megkereshessék.

A Közép-Magyarországi egyesületek képviselői:

4ÁSZ: Fekete István telefon: 06/70 318-8435, e-mail: feketeistv1@t-online.hu

Barcza: Tichler Krisztián telefon: 06/20 455-7845, e-mail: tichlerk@cs.elte.hu

BBE: Marjai György telefon: 06/30 942-7926, e-mail: gymarjai@ecosoft.hu

Budai Motor: Raksányi György telefon: 06/30 948-4458, e-mail: raks@t-email.hu

Budaörsi Bridzsklub: Kovács Gergely telefon: 06/30 696-0623, e-mail: gerikova@yahoo.com

Fészek: Réti Zsuzsa telefon: 06/20 979-1551, e-mail: dr.reti.zs@freemail.hu

Hegyvidék: Sándor Judith telefon: 06/20 473-1799 e-mail: sandor.judith@mail.datanet.hu

Kibic: Bunth Ágnes telefon: 06/30 656-1802, e-mail: agnes.bunth@gmail.com

Lufthansa: Lénárt Zoltán telefon: 06/30 251-8062, e-mail: lenart.zoltan@upcmail.hu

Palatinus Bridzsklub: Mezei Katalin telefon: 06/30 850-8732, e-mail: mezhon@gmail.com

Tordas: Homonnay Géza telefon: 06/30 914-1129, e-mail: geza@gamax.hu

Egy csapat 4-7 játékosból állhat. A csapatok tagjainak **2017. évre érvényes versenyengedéllyel** kell rendelkezniük, vagy a versenyengedéllyel nem rendelkező játékosoknak (a megfelelő díj megfizetése mellett) meg kell kérniük a versenyengedélyt vagy az ideiglenes versenyengedélyt. Az ideiglenes engedély azoknak a játékosoknak nyújt lehetőséget, akik csak egy alkalomra kapcsolódnak be a versenyzésbe. Ez az engedély csak az adott versenysorozatra (jelen esetben a kupasorozat) érvényes, és nem ad jogot mesterpont szerzésére.

A versenysorozat során pótnvezésre van lehetőség. A 7 fős kereten belül pótlólag nevezhető az az érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékos, akit – a többi régiót is beleértve – más csapatba nem neveztek. Átnevezés nem lehetséges. A KMOR selejtezőre benevezett játékosok más regionális selejtezőn nem indulhatnak, kivéve a vidéki egyesületek tagjait a VRB előzetes engedéllyel.

A közép-magyarországi selejtezők a nevezők számától függően **3 vagy 4 nap előselejtezővel kezdődnek, hétfői és keddi napokon.**

A csapatok nem választhatják meg, hogy melyik nap játszanak, de a nevezésben különösen indokolt kérelem esetén a VRB méltányosságból dönt.

1. Vidéki csapatok és játékosok nevezése

A vidéki egyesületek által a KMOR selejtezőbe nevezett **csapatok** csak a KMOR selejtezőben szerezhettek jogot a Magyar Kupa negyeddöntőjében való játékra, a Vidékbajnokságon nem.

A közép-magyarországi egyesületek csapataiban szereplő **vidéki játékosok**, amennyiben szerepelnek egy a Vidékbajnokságba benevezett csapatban, és ott csapatuk kvótát szerez a Magyar Kupa negyeddöntőjében való játékra, és vidékbajnokság befejezését követő 24 órán belül kijelentik, hogy élni kívánnak ezzel a jogukkal, a KMOR selejtező fő- és vigaszágán a továbbiakban nem szerepelhetnek. Ez a döntés egyetlen játékos kettős szereplése esetén is meghatározó.

2. Csapatok besorolása az előselejtezőben és továbbjutás az előselejtezőből

A nevező csapatokat a 4 legjobb játékos 2016. végén érvényes **élő** mesterpont lista szerinti átlaga alapján besoroljuk. Az itt kapott helyezési szám a KO mérkőzések táblájának kialakítására is szolgál.

A benevezett csapatokat a nevezések számától függően a VRB a nevezések lezárása után 24 órán belül előselejtező csoportokba sorsolja, és pontosan meghatározza az előselejtező lebonyolításának menetét és az előselejtező fordulóinak számát.

A VRB törekszik a csoportbeosztást úgy meghatározni, hogy a lehető legtöbb játéklehetőséget biztosítsa a résztvevőknek. Ezért a 7-es létszámú csoportokban 3-as mérkőzéseket rendezünk; továbbá irányított sorsolással biztosítja, hogy se az első négy helyen kiemelt csapat csoportjának első helyezettje, se ugyanabból a selejtező csoportból feljutók a KO szakaszban lehetőleg ne kerülhessenek össze.

Az előselejtezőben a csapatok körmérkőzést játszanak. Az eltérő létszámú csoportokban lehetséges eltérő leosztás számú mérkőzések kiírása.

Az előselejtező után a csoportok meghatározott helyezettjei az MK keddi 32-es selejtező főtáblájára kerülnek. A legerősebb csapat csoportja az, „A”, másodiké a „B” stb., a nyolcadiké a „H”. A főtábla ülésrendje az 1. sz. melléklet szerinti.

A 32-es főtáblára fel nem jutó csapatok a további 5 napon a káró/treff kupában hétfői játéknapokon folytatják a versenyt. Amennyiben az előselejtező befejezése után az előselejtező csoportokban főágra jogosultságot szereztek közül egy (vagy több) csapat visszalép a keddi nap küzdelmeitől, akkor a főtáblára az adott csoportban az ötödik helyen végzett eredetileg nem főágra kerülő csapat lép. Amennyiben ez a csapat sem vállalja a főági (keddi) játékot, a legeredményesebb ötödik helyezettek kerülhetnek fel, a saját csoportjuk 1-4. helyezett elleni VP-átlagú eredményeik alapján.

3. A hétfői ág folytatása

A **Káró és Treff Kupákban** a pontos lebonyolítás függ a csapatok számától. Az induló csapatok száma kupánként legfeljebb 32, de legalább 10. Amennyiben a hétfői napra kerülő csapatok száma nem haladja meg a 32-t, a Treff Kupa nem önállóan, hanem a Káró Kupa vigaszversenyeként kerül megrendezésre. Amennyiben a hétfői játéknapra kerülő csapatok száma eléri a 20-at, akkor külön lesz országos döntője a

Káro és Treff Kupának, amennyiben ez a szám 20-nál kisebb, akkor csak Káro Kupát (és kupadöntőt) rendezünk. A pontos lebonyolítást az előselejtező I. fordulóját követően a nevezések számától függően a VRB közlése teszi. A kevesebbet játszó csapatok a kimaradó mérkőzésért 12 VP-t kapnak.

4. A Magyar Kupa közép-magyarországi selejtezője

A **Magyar Kupa** közép-magyarországi **regionális selejtezőjén** 32 csapat indul. A **regionális selejtezőn** nincs sorsolás, minden párosítás az 1.sz melléklet szerint történik. A Magyar Kupa döntője, elődöntője és a vidéki selejtezők kivételével minden KO mérkőzésen 0 IMP különbség esetén a magasabb helyezési számú – azaz alacsonyabb besorolású – csapat nyer.

1. Az 1. játéknappal

A csapatok 32 leosztásos mérkőzéseket játszanak.

2. A 2. játéknappal

Az előző nap 16 nyertes csapata 32 leosztásos mérkőzést játszik. Amelyik csapat az első 2 napon győzött, bejutott **főágra** a legjobb 8 közé. Az előző nap 16 vesztes csapata 32 leosztásos mérkőzést játszik. Azok a csapatok, amelyek egyszer győztek, egyszer kikaptak (16 csapat), kerülnek a **vigaszágra**. Azok a csapatok, amelyek kétszer kikaptak, a KÖR kupába kerülnek.

3. A 3. játéknappal

A **főág** 8 csapata egy 64 leosztásos mérkőzés első 32 leosztását teljesíti. A **vigaszág** 16 csapata 32 leosztásos mérkőzést játszik. A 8 győztes marad a **vigaszágon**, a 8 vesztes a PIKK kupában folytatja. A KÖR kupában 32 leosztásos mérkőzést játszanak, a győztesek a legjobb 4 közé, a vesztesek az 5-8. helyre kerülnek.

4. A 4. játéknappal

A főág 64 leosztásos mérkőzései folytatódnak a legjobb 4 közé jutásért. A 4 győztes kerül a Magyar Kupa döntőjébe. A 4 vesztes a majd **vigaszágon** folytatja. A **vigaszág** 8 csapata 32 leosztásos mérkőzést játszik a **vigaszágon maradásért**. A PIKK kupa 8 csapata 2x16 leosztásos mérkőzésen dönti el, ki játszik a döntőben és a további helyezésekért. A KÖR kupában 32 leosztásos mérkőzéseket játszanak az elődöntőkben, és az 5-8 helyen.

5. Az 5. játéknappal

A **főág** 4 győztes csapata pihen, ők már a MK döntőjébe jutottak. A 4. játéknappal **főági** 4 vesztes csapata és a **vigaszág** 4 győztes csapata 32 leosztásos mérkőzést vív, a győztesek mennek vidékre, a vesztesek a KMOR bajnokság 9-12. helyezettjei. A **vigaszág** 4 vesztes csapata 2x16 leosztásos mérkőzéseken dönti el a KMOR bajnokság 13-16 helyét. A PIKK és a KÖR kupában 32 leosztásos mérkőzésen döntik el az 1-8. hely sorsát.

5. Adatszolgáltatás, eredményszámolás

Adatszolgáltatás: **mindkét csapat felelős a helyes adatszolgáltatásért.**

Adatszolgáltatás, eredményszámolás: az eredményeket Bridgemate-be rögzítjük, ezért az abba beírt eredmény hivatalos. A Bridgemate kezelése É-D feladata, a beírt eredményt K-Ny-nak ellenőrzésre át kell adni, és K-Ny-nak ellenőriznie kell. Amennyiben a Bridgemate-be rögzített eredmény hibás, ezt haladéktalanul jelezni kell a tornavezetőnek, aki a hibát javítja. Írásos szkórlapot csak az egyeztetés megkönnyítése érdekében kell vezetni.

A mérkőzés befejezése után a végeredményt (IMP helyesen) az Észak-Dél pároknak egyeztetnie kell a tornavezetővel. Az egyeztetés célja annak ellenőrzése, hogy a papíron és a Bridgemate-ben szereplő eredmények egyeznek-e. Amennyiben nem, úgy a hibát a tornavezető és a két csapat kapitánya (vagy a kapitány helyett a csapat képviselője, aki a csapat tagja) megkeresi, és ha szükséges, a tornavezető a gépben javítja. A játékidő befejezése után 10 perccel a nem egyeztetett mérkőzések eredményét a BM szerint kell elfogadni. Ha az egyik csapat nem várja meg a BM-es egyeztetést, a jelenlévő csapat álláspontját a zsűri elfogadja.

Amennyiben egy játéknapon a Bridgemate nem működik, úgy a két kitöltött szkórlapot mindkét csapat képviselője által aláírva le kell adni a zsűrinek.

6. VP-táblázat

A kupákban az új, folyamatos VP-táblázat érvényes.

7. Nevezés, játéknapok, halasztás szabályozása

Nevezési határidő: 2017. február 7. 24h. Az egyesületek a nevezéseket a vrb@bridzs.hu és a kardos.janos2@t-online.hu címre küldjék. A nevezésnek tartalmaznia kell a csapat nevét, a játékosok nevét (a csapatkapitány kijelölésével, nem játszó csapatkapitány lehetséges), elérhetőségét (telefon vagy e-mail), versenyengedélyük számát. Ennek hiányában a VRB a nevezéseket elutasítani köteles.

Csapatkapitányi értekezlet és sorsolás: 2017. február 9. 17 óra, MBSZ versenyterem. A csoportbeosztások és a menetrend e nap 21 órától olvasható a honlapon.

Játéknapok 8 játéknap esetén:

Előselejtezők: február 13-14., 20-21., 27-28.

Magyar Kupa/Pikk, Kőr Kupa: március 7.,14., 21., 28., és április 4.

Káró/Treff Kupa: március 6., 13., 20.,27 és április 3.

A játékidő kezdete: 17:45.

A KMOR bajnokság előselejtezője alatt mérkőzéseket **halasztani nem lehet.** A selejtező alatt – a VRB engedélyével – akkor ha legalább 32 leosztásos mérkőzésről van szó és a mérkőzést a következő forduló megkezdése előtt le kell játszani.

Alap nevezési díj: 45000 Ft/csapat. Az „alap” nevezési díjat a rangsor 1-8. helyén szereplő csapatok fizetik, a 9-16. helyen 10% (40500,-), a 17-32. helyen 20% (36000,-), a 33-48. helyen 30% (32500,-), a 49-64. helyen szereplők 40% (27000,-), a többiek 50% (22500,-) engedményt kapnak. Az ifjúsági korú játékosok a rájuk eső részből 50%, a 20 év alattiak 75% kedvezményt kapnak. Pótnevezés esetén az ebből eredő esetleges különbséget pótolni kell, de visszatérítés nem jár.

Díjazás: a kupák győzteseinek kupát, az 1-3. helyezettek érmet kapnak.

2. Országos döntő

A mérkőzéseken 0-nál nagyobb IMP-különbség dönt. A Magyar Kupa döntőjén, elődöntőjén és a vidéki selejtezők kivételével minden KO mérkőzésen döntetlen esetén – a csapatok 4 legjobb játékosa 2016 végén érvényes élő-mesterpont lista szerinti átlaga alapján – a kisebb átlagú csapat nyer. A Magyar Kupa döntőjében 8-4-2-1 leosztásos hosszabbításokat kell játszani, amíg a mérkőzés el nem dől. A Magyar Kupa elődöntőjében és a vidéki selejtezőkben 4-2-1 leosztásos hosszabbításokat kell játszani, amíg a mérkőzés el nem dől. Az első hosszabbítások előtt lehet cserélni, a hazai csapat az utolsó szakasz hazai csapata.

A mérkőzések helyszíne a szövetség versenyterme: Budapest XII., Böszörményi út 20-22.

A Vidékbajnokság pontos kiírását a Nagykanizsai Bridzs Sportegyesület készíti el. A Vidékbajnokságra előzetesen nevezni **2017. február 14-ig** lehet jeno@nagykanizsa.hu email címen. A Vidékbajnokság lebonyolítását a VRB 2017. február 21-ig közzéteszi. Helyszín és időpont: Balatonföldvár, 2017. március. 17-19. A Vidékbajnokság legjobb 4 helyezettje kerül a pótselejtezőbe, akik a Vidékbajnokságon kívül a MK-ra is neveztek.

1. Pótselejtező

Az MK KMO selejtező negyedöntőjének négy vesztese a Vidékbajnokság csapatversenyének első 4 helyezettjével 48 leosztásos pótselejtezőt játszik.

A pótselejtezők lejátszásának határideje 2017. április 20. 23:00, a csapatok megegyezése szerinti időpontban. A mérkőzések pályaválasztói a vidéki csapatok.

A negyedöntő négy vesztese közül először a vidékbajnokság győztese, majd sorban a helyezettek választanak ellenfelet 2017. április 6-án a főtornavezetővel egyeztetve, aki ezt a honlapon közzéteszi, a középdöntőbe jutásért játszandó mérkőzésre. Amennyiben a csapatok nem tudnak megegyezni a pótselejtező időpontjában, vagy a pályaválasztó nem tud a pótselejtezőre helyszínt biztosítani, úgy az MBSZ lehetőséget biztosít április 16-án vasárnap a pótselejtező(k) lejátszására 10:30-18:30 közötti időpontban (Budapest, Böszörményi út 20-22).

Ezeknek a mérkőzéseknek a vesztesei lesznek a Magyar Kupa 9-12. helyezettjei.

2. Országos negyedöntő (2017. április 21., 48 leosztás)

Részvevők a MK közép-magyarországi selejtezője negyedöntőjének négy győztese, valamint a pótselejtező négy győztese. Az országos negyedöntő párosítását sorsolással határozzuk meg, a négy egyenes ágon a nyolc közé jutott csapathoz sorsoljuk a négy pótselejtező győzteseit. A „nyolcas tábla” kialakításánál biztosítani kell azt, hogy a főágon továbbjutott csapatok csak a legjobb négy között találkozhatnak, és a főágon egyszer már lejátszott mérkőzés párosítása csak a döntőben ismétlődhesen meg. A legjobb négy közé jutásért vívott mérkőzés vesztesei az MK 5-8. helyezettjei lesznek. Az MK 5-8. helyezettjei nem játszanak helyosztó mérkőzéseket.

A sorsolás határideje 2017. április 20. 24:00, de ha valamennyi pótselejtező lejátszott, a sorsolásra korábban sor kerül.

3. Országos elődöntő és döntő (2017. április 22-23.)

Az elődöntő párosítását sorsolással határozzuk meg, a sorsolást a negyedöntők befejezése után tartjuk. A MK negyedöntője 48 leosztásos, az elődöntő és a döntő 64 leosztásos. A harmadik helyért nem mérkőznek az elődöntőben vesztes csapatok, hanem mindkét csapat harmadik helyezett lesz. Az ültetéssel és a továbbjutással kapcsolatos előírások megegyeznek a korábbi fordulók alkalmazott szabályokkal. A mérkőzések helyszíne a szövetség versenyterme: Budapest XII., Böszörményi út 20-22.

4. Kis kupák elődöntői, döntői

A Káró Kupa és a Treff Kupa elődöntői, döntői egyaránt 32 leosztásosak, a továbbjutás, illetve a győzelemmel kapcsolatos előírások megegyeznek a Magyar Kupa országos részénél leírtakkal. Az elődöntő párosítása anti-dán. Az elődöntőben és a döntőben nincs előny, a korábbi eredmények nem számítanak. A 4 érintett csapat teljes egyetértése esetén a döntő 1 napra tehető (2x32 leosztás).

Az országos negyedöntők, elődöntők, döntők, valamint a kis kupák elődöntőinek, döntőinek időbeosztása:

Április 21. péntek 14:30-22:30 országos negyedöntők, 48 leosztás

Április 22. szombat 10:00-14:30 országos elődöntők, 32 leosztás.

Április 22. szombat 16:30-21:30 országos elődöntők folytatása (32 leosztás), Pikk Kupa, Káró Kupa, Treff Kupa elődöntők, 32 leosztás.

Április 23. vasárnap 10:00-14:30 országos döntő, Káró Kupa, Treff Kupa döntők, 32 leosztás, Káró Kupa és Treff Kupa bronzmeccs.

Április 23. vasárnap 16:30-21:30 országos döntő, 32 leosztás.

A VRB fenntartja a jogot, hogy az április 22-23-i fordulók BBO közvetítése miatt az időpontokat kisebb mértékben módosítsa.

3. ÁLTALÁNOS FELTÉTELEK

1. Speciális szabályok

- **Zéró Tolerancia:** az egész versenyen érvényesek az MBSZ 2012-ben kihirdetett Zéró tolerancia viselkedési kódexében kihirdetett elvek, illetve szankciók!
- A VRB az előselejtezőkre, utána a keddi napokra 2 zsűrit javasol.
- A versenyteremben, az előtérben, a lépcsőházban és a mellékhelyiségben a **dohányzás szigorúan tilos**. A vétkes büntetése: 5 IMP, mely büntetést a teremvezető ismétlődéskor újra köteles kiróni.
- A verseny épületében a játékidő kezdetétől a **mobiltelefonokat és egyéb mobil kommunikációs eszközöket** kötelező kikapcsolni. Bárkinek az ilyen típusú ki nem kapcsolt eszköze a teremben **láthatóvá válik**, akkor büntetése 1 IMP. Bárkinek megszólal a telefonja, büntetése 2 IMP. Amennyiben egy játékos a telefonját nem kapcsolja ki azonnal, telefonon beszél, hívást kezdeményez, üzenetet néz, vagy bármilyen funkcióját használja, büntetése 5 IMP. Ezeket a büntetéseket a teremvezető ismétlődéskor újra köteles kiróni.

- **Hangos beszéd és parti elemzés tilalma:** a rendezőség a játékosoktól elvárja, hogy hangos vitákkal, megjegyzésekkel ne zavarják a játékot a többi asztalnál. Vonatkozik ez azokra a játékosokra is, akik saját mérkőzésük vagy a félidő végeztével a játékidő alatt a versenyteremben tartózkodnak. A folyamatos hangos beszéd önmagában is büntetendő, nemcsak a partielemezés. Első alkalommal a tornavezető figyelmeztesse a játékost, minden további alkalommal adjon 1 VP büntetést a vétkes játékos csapatának. A mások által is hallható partielemezés játékidő alatt még a versenytermen kívül is szigorúan tilos. A tornavezető, ha ilyesmi tudomására jut, az eset súlyosságát mérlegelve 1-3 VP büntetést adjon a vétkeseknek. Amennyiben hangos partielemezés és áthallás miatt egy (vagy több) másik asztalon egy leosztást törölni kell (és a vétlen feleknek +3/+3 IMP-t ítélni), az összes így kiosztott többlet IMP-t büntetesként kapja meg az áthallásért felelős csapat. Ezt a büntetést ellenfele nem kapja meg fordított előjellel, csak a vétkes eredménye csökken.
- **Tokok kezelése:** a kupában egyszerre több asztalon is azonos leosztásokat játszanak. A partikat számítógép osztja előre. Az asztalra kirakott tokokból a lapok kivétele a játékidő kezdete előtt, illetve a lapok megkeverése tilos (kivéve a tornavezető utasítására). A játék végén és a félidőben az asztalnál Észak-Délen ülő csapat feladata, hogy a tokokat 16 parti után és a játéknap végén sorba rendezve visszavigye a zsűri asztalra.
- **Kibicelés:** játékosok csak a saját csapat nyílt termi asztalánál, illetve olyan nyílt termi asztaloknál kibicelhetnek, ahol nem az ő leosztásaikat játsszák. Mások bármely asztalnál kibicelhetnek a nyílt teremben. Bármely játékosnak joga van elküldeni az asztalától bármely kibicet, kivéve az ellenfél kapitányát, a tornavezetőt és a mérkőzés esetleges közvetítése esetén a közvetítésen dolgozókat. A zárt teremben kizárólag az összes érintett játékos és a tornavezető külön engedélyével lehetséges a kibicelés.

4. Versenyszabályok

A versenyekre a Kontrakt Bridzs Nemzetközi Versenyszabályai (2007.) és a liciternyőre vonatkozó kiegészítései (lásd honlap), valamint a MBSZ VSZ az érvényesek. Ellentmondás esetén a jelen kiírás a mérvadó.

1. Leülés, helyválasztás, csere, helytelen leülés

32 leosztásos mérkőzésen az első félidőben az ültetésnél elöl álló ún. hazai csapat játékosai ülnek le először, a második félidőben a vendégcsapat játékosainak kell először leülnie. A hazai csapat játékosai a nyílt teremben Észak és Dél, a zárt teremben Kelet és Nyugat.

48 leosztásos mérkőzésen a hazai csapat az első és harmadik harmadban választhat, míg 64 leosztásos mérkőzésen az I. és a IV. negyedben.

A később leülés joga vonatkozik az esetleges félidőn belüli nyílt termi cserékre is.

Az esetleges első hosszabbításban az utolsó játékrész választása irányadó, esetleges újabb rájátszások során pedig minden fordulóban felcserélődik.

A nyílt teremben 8, a zárt teremben 16 leosztásonként lehet cserélni.

Mivel a bridgemate-be csak 16 leosztásonként lehet új játékost beírni, a cross IMP kiszámítás megkönnyítése érdekében – a szkörlapon való feltüntetés mellett – a 8 (illetve 24, illetve 40, illetve 56) leosztás utáni cserét a tornavezetőnek külön is jelezni kell!

A helytelen leülésért mindkét csapat felelős. Az előselejtezőben és a svájci fordulóban – amennyiben legalább 8 leosztást nem tudnak helyesen lejátszani – leosztásonként mindkét csapatnak –1 IMP-t és ennek megfelelő VP-t kell adni, kivéve a szakasz utolsó fordulójában, amikor 0 VP-t. Amennyiben 8 leosztást le lehet helyes leüléssel játszani, akkor a 8 leosztás és a fenti büntetés alapján van eredmény. A KO mérkőzéseken a helytelen leüléssel lejátszott leosztások nem számítanak.

2. Licitrendszer-korlátozások, konvenciókártya

Licitrendszer-korlátozások és konvenciókártya: a Magyar Kupában (sem az előselejtezőben, sem a selejtezőben, sem a döntőben) nem játszhatóak kimagaslóan mesterséges (sárga) rendszerek, sem barna konvenciók. Az előselejtezők, a selejtezők, a Pikk Kupa, a Kőr Kupa, a Káró Kupa és a Treff Kupa során a piros rendszerek sem. A különleges, Magyarországon szokatlan, valamint az egyéni rendszereket a SZEB-nél kell minősíteni. Az **egyéni rendszert** játszó párok licitrendszereinek megítélése szempontjából a Szabályalkalmazási és Etikai Bizottság állásfoglalása érvényes, mely jelen dokumentum 5. fejezetében szerepel.

A konvenciókártya használata piros rendszert játszó párok számára kötelező. Az ilyen pároknak minden ellenfél előtt egy-egy példányt el kell helyezniük a liciternyő mindkét oldalán. Ha egy piros rendszert játszó párnak ott van az – egy vagy két – konvenciókártyája, de azt nem tartja az asztalon, azt a zsűri első alkalommal figyelmeztesse – a zsűrikönyvben rögzítve –, de azon a játéknapon minden további esetben adjon 3 IMP büntetést! E tekintetben a játéknapok egynek számítanak.

A többi párnak a konvenciókártya használata nem kötelező, de erősen ajánlott. Vitás esetekben azonban (például ha egy pár bármelyik tagjának licitje vagy ellenjáték-jelzése eltér az ő vagy partnere felvilágosításától, és ellenfelük emiatt zsúrit hív), akkor a zsűri automatikusan ítéljen téves felvilágosítást a konvenciókártyával nem rendelkező pár ellen. A konvenciókártyával nem rendelkező pár tehát a szokásos hátrányokat szenved el.

A konvenciókártyákat a VRB-hez elektronikus úton eljuttatva, kérhető a zsűritől verseny előtt (legkésőbb a kezdés előtt fél órával) a helyszínen annak kinyomtatása. Minden párnak lehetősége van konvenciókártyáját feltenni a szövetség honlapjára, de ez nem helyettesíti az asztalra kitett konvenciókártyát. Ez **a rendszer alkalmazása előtt legalább egy héttel kötelező** a piros rendszert játszó pároknak, és azoknak a pároknak, amelyek licitjeik során, illetve jelzéseikben Magyarországon szokatlan módszereket használnak. (Amennyiben a tornavezető úgy találja, hogy valamely pár rendszerében ilyen elemek találhatók, szólítsa fel a párt konvenciókártyájának interneten való közzétételére, és ezt a zsűrikönyvben rögzítse.) A konvenciókártyát a VRB (vrb@bridzs.hu) címére kell elküldeni.

Ha egy pár olyan rendszert, illetve konvenciót játszik, amely az adott kupában, illetve kuparészben nem engedélyezett, akkor abban a partiban (de amennyiben aznap több partiban is használták a meg nem engedett konvenciót, illetve rendszert, akkor az összes ilyen partiban), a vétkes pár csapata –3 IMP-nél többet nem szerezhet. Mindezen túl az eljáró zsűri terjessze az esetet a SZEB elé, amely további szankciókat is alkalmazhat.

További korlátozások:

- 1 NT induláshoz rendszer szerint legalább 10 figurapont kell
- erős mesterséges licitet tilos blöffölni
- az egyes magasságú színindulásokhoz 1-2. helyen legalább 10 FP vagy 18-as szabály szerinti laperő szükséges
- az erős 1 treff indulás (16+) nem lehet 13 FP-nál gyengébb.

3. Késés, lassú játék

1. Késés

Késés esetén főszabályként azt határozzuk meg, hogy a lehető legtöbb leosztást lehetőleg le kell játszani.

Az előselejtezőben és a svájci fordulók alatt 20 perc feletti késés esetén a mérkőzés nem játszható le. Ilyenkor a vétlen csapat 12 VP-t kap. A vétkes csapat 0 VP-t kap.

KO mérkőzések során 30 perc feletti késés esetén a mérkőzés nem játszható le, a pontosan érkező csapat győzött.

Késés esetén a csapatok megkísérlik a szabályos (rendelkezésre álló, késés után megmaradó) játékidőben az összes leosztást lejátszani (tehát azokat is, amelyek a késés miatt korábban elvételre kerültek volna). Amennyiben nem sikerül minden leosztást lejátszani, és a vétkes csapat nem kér monitort (sakkórát helyettesítő időfelhasználást figyelő kiegészítő zsűrit), akkor a le nem játszott partikért **automatikusan** ítéljen a zsűri +3 IMP-t leosztásonként a vétlen csapatnak és -3 IMP-t a vétkes csapatnak. Ebben az esetben csak a le nem játszott partikért jár büntetés.

2. Lassú játék

Amennyiben a lassú játékért mindkét fél felelős, úgy az előselejtezőben büntetésük le nem játszott leosztásonként 0,5-0,5 VP. A KO szakaszban a mérkőzés eredményét a lassú játék miatt le nem játszott parti közvetlenül nem befolyásolja.

Amennyiben a lassú játékért csak az egyik fél felelős, úgy le nem játszott leosztásonként ítéljen a zsűri +/-3 IMP-t.

4. Óvás

A tornavezető döntése ellen óvás nyújtható be. Az óvási szándékot az óvási díj befizetésével egyidejűleg legkésőbb a játéknap végéig a tornavezetőnél kell jelezni. Óvást benyújtani a helyszínen írásban az óvási lapon a játék vége után legfeljebb fél órával vagy a vrb@bridzs.hu email-címen legkésőbb másnap 23:00 óráig lehet, a 2x16 leosztást játszóknál a második leülés kezdetéig lehet. Az óvást az Óvási Bizottság, illetve technikai, a verseny lebonyolításával kapcsolatos kérdésekben a Versenyrendező Bizottság bírálja el és dönt az óvási díj visszafizetéséről. Amennyiben az érintett csapat eláll óvási szándékától, az óvási díjat automatikusan visszakapja. Az óvási díj 5000 Ft. Ha bármelyik fél a határozatot kifogásolja, fellebbezéssel élhet, melyet a tornavezetőnek, de az MBSZ Szabályalkalmazási és Etikai Bizottságához címezve kell benyújtani, az óvási díj ismételt befizetésével. A fellebbeviteli óvás határideje a döntés közlését követő 48 óra múlva jár le. További óvásnak helye nincs. Komolytalan óvás esetén bármelyik bizottság az óvási díj visszatartásán túl külön eljárási büntetést is kiszabhat (a csapat eredményét csökkentheti).

5. Helyettesítés

Rövid helyettesítés: minden játéknap elején lehetőség van legfeljebb 2 leosztás erejéig rövid helyettesítésre. Rövid helyettes bárki lehet (kivéve a zsűriket), aki nem tervezi az adott leosztásokat lejátszani más asztalon.

Hosszú helyettesítés: minden helyettesítés, ami nem felel meg a *rövid helyettesítés* kritériumának, hosszú helyettesítésnek számít. Hosszú helyettesítésre az alábbi feltételekkel van lehetőség:

- A helyettesítés tényét előre jelezni kell a tornavezetőnek, és be kell írni a zsűrikönyvbe.
- A helyettesnek is rendelkeznie kell érvényes vagy ideiglenes versenyengedéllyel.
- A helyettes az előselejtezők alatt csak a Magyar Kupába be nem nevezett játékos lehet.
- Helyettes a selejtező alatt a Magyar Kupában, a Pikk Kupában, a Kőr Kupában csak be nem nevezett játékos, vagy olyan játékos lehet, aki a Káró illetve Treff Kupában szerepel és a 2016. évi élő mesterpontja kevesebb annak a játékosénál akit helyettesíteni szeretne. A Káró és Treff Kupában a Magyar Kupába be nem nevezett játékos helyettesíthet.
- A Magyar Kupába már benevezett játékos a sorsolás után nem "léphet vissza", azaz nem törölheti nevezését abból a csapatból, amelybe benevezett.
- Egy csapat legfeljebb a számára előírt leosztások egyharmadán alkalmazhat hosszú helyettesítést, és legfeljebb egyötödén ugyanazt a játékost.

- Csak akkor játszhat helyettes, ha a csapat éppen játszó tagjain kívül egyik nevezett tagja sincs jelen a versenyteremben. Amint a hiányzó tag megérkezik, a helyettesnek a már megkezdett leosztást be kell fejeznie, és át kell adnia a helyét a csapat rendes tagjának.
- Egy csapatban egyszerre legfeljebb egy hosszú helyettes játszhat, és ő is kizárólag a nyílt teremben.
- A helyettesítés végét is be kell jelenteni a tornavezetőnek.

A verseny főrendezője: Kardos János

Email címe: vrb@bridzs.hu

Telefonszáma: +36-30-551-9977