

2020. évi BBO Korona Kupa versenykiírása

A 2020. évi **BBO Korona Kupát (BKK)** az alábbiak szerint rendezzük meg.

A BKK IMP csapatverseny, a nevezők számának függvényében körmérkőzéses, vagy alapszakasz és rájátszás formában melyen a mérkőzéseket a csapatok a **BBO felületén** játsszák. A mérkőzések végeredménye a 20-as VP-skála szerint kerül megállapításra.

1. Nevezés

A versenyre a bbo.korona.kupa@gmail.com levélcímen 2020. március 17-én 14 óráig várjuk a nevezéseket. Későbbi nevezést a versenyrendező indokolás nélkül visszautasíthat.

Egy csapat 4-8 játékosból állhat. Nevezni tetszőleges játékost lehet, de a verseny hivatalos nyelve a magyar.

A nevezésnek tartalmaznia kell a nevező csapat **egy** olyan **tagjának elérhetőségét** (mobiltelefon és email-cím), aki vállalja adatainak a végleges rajtlistán történő közzétételét, hogy technikai okokból (időpontváltoztatás stb.) ellenfelei közvetlenül megkereshessék. Ezen kívül minden nevezett játékos BBO felhasználónevét is meg kell adni.

A versenyen helyettesítés nem megengedett, ugyanakkor a 8 fős korlátig bármikor lehet játékost pótnnevezni.

2. Lebonyolítás

Az egyidőben zajló mérkőzéseken különböző leosztásokat játszanak, a barométer engedélyezve lesz és kibicelni is szabad. A kibicék írhatnak üzeneteket az asztalhoz.

A pontos lebonyolítás a nevezések számától függ (melyet a VRB az első játéknappal végéig közzétesz), az alábbi irányelvekkel:

- a verseny 5 hétig tart
- a versenyt 5 játékhétre osztjuk fel, minden játékhét kedden kezdődik és vasárnap ér véget
- lehetőleg hetente 2, egyenként 12 leosztásos mérkőzést kell lejátszani
- legfeljebb 12 csapat esetén teljes körmérkőzés (esetleg extra forduló beiktatásával)
- 6 forduló svájci alapszakasz (heti két meccset előre ültetve az előző hét utáni állás alapján), 13-19 csapat esetén egy csoportban, legalább 20 csapat esetén két csoportban
- 6 forduló (3 játékhét) után a legjobb 8 csapat kerül a felsőházba, a többi csapat az alsóházban folytatja a versenyt

- a felsőházban a csapatok KO rendszerben játszanak, a 4. héten 12 leosztásos negyed- és elődöntőket, valamint helyosztókat, az utolsó héten 2x12 leosztásos döntőt, bronzmeccset és helyosztókat (holtverseny esetén 4 leosztás hosszabbítás, újabb holtverseny esetén 2-2 leosztásos hosszabbítások, amíg el nem dől a mérkőzés)
- az alsóházban 4 forduló dán ültetési csapatverseny (a heti két meccset előre ültetve az előző heti állás alapján, a korábbi eredményeiket a csapatok továbbviszik)
- svájci ültetésnél az első hét ültetése mesterpont szerinti kiemelés alapján történik, az első forduló svájci, a második fordulóban a mezőny első fele játszik a második fele ellen (például 14 csapat esetén 1. a 8. ellen, 2. a 9. ellen, stb...)

Amennyiben a versenyt két csoportban rendezzük, a csoportokat irányított sorsolással, a négy legtöbb mesterponttal rendelkező játékos mesterpontjának átlaga szerint alakítjuk ki: egy csoportba kerül a lista 1., 4., 5., 8., 9., 12. stb. csapata.

3. Játékidő és helyszín

Helyszín: a BBO felülete (<https://www.bridgebase.com/>)

Az egyes **mérkőzéseknek nincs kitűzött időpontja**, de minden mérkőzést a játékhét vasárnapján 24:00 óráig le kell játszani. A szervezők ugyanakkor **javasolnak játéknapokat**, amikor **technikai támogatást és zsűrit biztosítanak a BBO felületén**. (A technikai támogatást végző felhasználónevet időben kommunikálni fogjuk.)

3.1 Javasolt játéknapok:

A javasolt játéknapok:

március 17., 24., 31., április 7., 14.

Az első forduló kezdete: 18:30

A második forduló kezdete: 20:30.

Indokolt esetben a fenti időpontokat – megfelelő tájékoztatás mellett – a szervezők jogosultak megváltoztatni.

Amennyiben a verseny kiesés szakasszal kerül megrendezésre, **a negyedöntőket a résztvevőknek a javasolt időpontban kell lejátszaniuk.**

A rendezők úgy tekintik, hogy a csapatok minden mérkőzésüket a javasolt időpontokban játsszák le. A csapatoknak csak akkor kell értesíteniük a rendezőket, amennyiben ettől eltérnek.

3.2 Teendők a javasolt időpontban való játéknál

A kapitánynak a kezdési időpont előtt 10 perccel meg kell küldenie a csapata ültetését a technikai segítőnek. A technikai segítő fogja létrehozni a meccset, a játékosoknak nincs más dolga, mint belépni és várni a kezdést.

Ez egyes mérkőzések emiatt elképzelhető, hogy pár perc eltéréssel kezdődnek a kiírt időponthoz képest.

3.3 Teendők egyéb időpontban való játéknál

Amennyiben a csapatok nem tudják, vagy nem akarják a javasolt időpontban lejátszani a mérkőzésüket, feladatuk a következő:

- keresniük kell egy időpontot, mely mindkét csapatnak megfelel
- értesíteni kell a szervezőket e-mailben a mérkőzés időpontjáról
- maguknak kell a BBO felületén a mérkőzést elindítaniuk*
- a mérkőzés után mindkét csapatnak el kell küldenie a mérkőzés imp különbségét a szervezőknek

A BBO-n csapatmeccs indításához [itt található](#) egy rövid leírás, köszönjük a BBO Magyar Klubnak és Lénárt Zoltánnak a segítséget.

4. VP-táblázat

A versenyen a folyamatos IMP–VP átváltási táblázatot használjuk, amely megtalálható a [WBF honlapján](#).

5. A kupa eredménye

A BKK győztese a felsőház győztese. Az alsóházban a csapatok sorrendjét az általuk elért Győzelmi Pontok (VP) száma határozza meg. Holtverseny esetén az alábbiak döntenek, ebben a sorrendben:

- egymás elleni VP átlag (több csapatos holtverseny esetén az adott csoport tagjai ellen elért VP-átlag)
- IMP-különbség
- A legjobb hat (alsóházi) csapat elleni VP-átlag.

Körmérkőzéses lebonyolítás esetén a végeredmény a fenti, alsóházra vonatkozó szabályok alapján állapítandó meg.

6. Adatszolgáltatás, eredményszámolás

A svájci/dán szakaszban (illetve körmérkőzés esetén a verseny folyamán) az egyes mérkőzések eredményét a 12 leosztásos, folyamatos VP skála alapján számoljuk ki. **A javasolt időpontokban lejátszott meccseknél nincs egyéb teendő.**

Az egyéb időpontokban lejátszott mérkőzéseknél mindkét csapatnak el kell küldenie a mérkőzés végeredményét (IMP különbségét) a szervezőknek.

7. Leülés, helyválasztás, játékoscsere

A javasolt időpontban lejátszott mérkőzéseken nincs helyválasztás. A javasolt időpontokban rendezett mérkőzéseknél a csapatkapitánynak a kezdési időpont előtt 10 perccel meg kell küldenie a csapata ültetését a technikai segítőnek.

Az egyéb időpontban játszott mérkőzéseken az időpontváltozást kérő fél tekintendő vendég csapatnak, nekik kell először megmondaniuk az ültetésüket.

A mérkőzések közben cserélni nem lehet.

8. Licitrendszer-korlátozások

A BKK-n kizárólag zöld, kék és piros rendszerek játszhatók.

További szabályok:

- 1 NT induláshoz rendszer szerint legalább 10 figurapont kell;
- erős mesterséges licitet tilos blöffölni;
- az egyes magasságú színindulásokhoz (a precíziós treff licitrendszert játszóknak esetében a 2 treff és 2 káró induláshoz is) 1-2. helyen legalább 10 FP vagy 18-as szabály szerinti laperő szükséges;
- az erős 1 treff (vagy 1 káró) indulás nem lehet 13 FP-nál gyengébb.

A versenysorozatra a Nemzetközi Bridzs Szövetség (WBF) által kiadott, 2017. szeptember 1-jétől hatályos „A VERSENYBRIDZS SZABÁLYAI 2017.” érvényes, mely a Szövetség honlapján a változások kiemelésével közzétételre kerül. Az ebben nem szabályozott kérdésekben a hatályos magyar Versenyszabályzat az irányadó.

8. Késés, megszakadt internetkapcsolat

A mérkőzések kezdetére minden játékosnak, aki a meccsen játszani szeretne, be kell lépnie a BBO-ra. A türelmi idő 5 perc. Ha valamelyik csapat valamely játékosa 5 percnél többet késik, minden megkezdett 8 perc után 3 IMP büntetést kap és a mérkőzés egy leosztással rövidebb. A negyedik ilyen büntetés kiosztása helyett a mérkőzést nem lehet már lejátszani.

Játék közbeni megszakadt kapcsolatnál az eljárás azonos, azonban az érintett csapat kapitánya jelezheti, hogy a rossz kapcsolatú játékos helyett egy másik - akár ezen a ponton benevezett - játékost ültet be. Ismételt megszakadó kapcsolat esetén a türelmi idő legfeljebb kétszer alkalmazható, a harmadik és további esetekben a fenti büntetés érvényes. Ezek alapján elképzelhető, hogy a mérkőzést abba kell hagyni mielőtt minden partit lejátszának, de a lejátszott partik minden esetben érvényben maradnak.

9. Nem lejátszott mérkőzések

A nem lejátszott mérkőzés eredményének a számítása a következőképpen alakul:

- A vétlen csapat 12 VP és a saját VP átlaga közül a jobbikat kapja, valamint +6 IMP-t az IMP-különbségéhez (kieséses szakaszban pedig automatikus továbbjutó)
- A vétkes csapat 8 VP és a saját VP átlaga közül a rosszabbikat kapja, valamint -6 IMP-t az IMP-különbségéhez (kieséses szakaszban pedig automatikus kieső)
- Ha nem egyértelműen megállapítható a vétkes csapat, akkor mindkét csapatot vétkesnek tekintjük.
- Ha egy csapat hibájából több mérkőzés is elmarad, minden ismétlődő alkalommal halmozódóan 2 VP-vel és 6 IMP-vel kevesebbet kap (tehát a második alkalommal 6 VP és -12 IMP, a harmadik alkalommal 4 VP és -18 IMP, stb)
- Ha egy csapat nem jelzi a mérkőzés kezdete előtt legalább egy órával, hogy nem tud kiállni, a fentiek felül -2 VP-t és -6 IMP-t kap.

Ha egy csapat nem tud kiállni a javasolt időpontban és nem találnak pótlásra alkalmas időpontot a játékhét végéig, akkor úgy tekintjük, hogy a mérkőzés miatta nem lejátszható.

10. Óvás, jogorvoslat

A javasolt játéknapokon a szervezők zsűrit biztosítanak. Minden, a zsűri tevékenységével kapcsolatos problémát a játékhét végéig jelezhetik a játékosok a szervezőknek.

A nem a javasolt játéknapokon lejátszott mérkőzések esetében nincs kijelölt zsűri, a felmerülő problémákat szintén a játékhét végéig kell jelezni a szervezőknek.

11. Fair play

A szervezők tisztában vannak vele, hogy a lebonyolítás alkalmat ad a résztvevőknek, hogy a bridzs szabályait sértő visszaéléseket kövessenek el.

Kérjük a résztvevőket igyekezzenek a Fair Play szellemében játszani és ezt feltételezzék ellenfeleikről is!

12. Díjazás

A győztes csapat tagjai papírból hajtogatott koronát kapnak, melyet a teljes szervezőcsapat aláír.

A Csapatbajnokság főrendezője: Bakó Dániel (bbo.korona.kupa@gmail.com, +36 20 372 5957)

Kérdésekkel, problémákkal megkereshető még:

Talyigás Péter (+36 30 970 7593)

Budapest, 2020. március 14.