

Magyar Kupa 2022

Részletes versenykiírás

Közép-magyarországi Régió Magyar Kupa selejtező

A Magyar Bridzs Szövetség (továbbiakban **MBSZ**) a 2022. évi kupaversenyek selejtezőit az alábbiak szerint rendezi meg:

A versenykiíráshoz tartozik az 1.sz melléklet, mely a járványügyi védekezés szabályait fogalmazza meg és a hatályos rendelkezések alapján, vagy egyéb, járványügyi indokok miatt a verseny előtt és annak során változhat, valamint az ezzel kapcsolatos speciális feltételeket tartalmazza. Amennyiben változás történik, a csapatkapitányokat e-mailben értesíteni fogjuk.

Helyszín az MBSZ versenyterme:

Récsei Bevásárló, Szórakoztató, Iroda és Üzletközpont
1146 Budapest, Szabó József u. 6.

1. Nevezés

Minden csapatot egy – akár vidéki – tagesület nevezhet be. 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. A nevezéskor az egyesület köteles megjelölni egy – akár nem játszó – csapatkapitányt, aki csak a csapatot nevező egyesület tagja lehet.

A közép-magyarországi egyesületek, képviselőik és azok elérhetőségei itt érhetőek el:

[Egyesületek kontakt információja](#)

Egy csapat 4-7 játékosból állhat. A csapatok tagjainak legkésőbb az első versenynapon az éves tagdíj befizetésével érvényesíteni kell az addig esetleg nem érvényesített versenyengedélyüket. A tagdíjhátralékát a második versenynapon sem rendező játékost a VRB automatikusan törli a csapat névsorából, **a versenyen már aznap sem játszhat.** A főtitkár a végleges nevezések közzétételével együtt a csapatokba nevezett játékosok esetleges tagdíjhátralékát a nevező egyesület képviselőjével és az érintett csapatkapitánnyal dokumentáltan közli.

A versenyre nevező, versenyengedéllyel nem rendelkező játékosoknak ugyanilyen határidővel – a megfelelő díj megfizetése mellett – meg kell kérniük a versenyengedélyt. Az ideiglenes engedély azoknak a játékosoknak nyújt lehetőséget, akik csak helyettesként

kapcsolódnak be a versenyzésbe. Ez az engedély csak az adott versenysorozatra – jelen esetben a MK-ra – érvényes, és sem mesterpont szerzésére, sem a megszerzett hely öröklésére nem jogosít fel.

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 KMR selejtezőre benevezett játékosok más regionális selejtezőn nem indulhatnak, kivéve az 1.1-es pontban tárgyaltakat.

1.1 Vidéki csapatok és játékosok nevezése

A vidéki egyesületek csapatainak a Vidékbajnokságon van esélyük a Magyar Kupa pótseljtezőbe jutni.

A Vidékbajnokságra minden csapatot vidéki tagegyesület nevezhet be(*). Egy csapat 4-8 játékosból állhat. A versenyen vidéki egyesületek tagjai, illetve csapatonként maximum 2 olyan KMR-ben játszó játékos nevezhető, akik a Pikk, Káró vagy Treff Kupában játszanak.

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

Az MK pótseljtezőjébe továbbjutó 4 csapatnak egy pár (2 fő) pótnvezési lehetősége van a versenyen résztvevő csapatok játékosaiából (A versenyen kívül indult csapatokból nem lehet pót nevezni), de az eredetileg benevezettekkel együtt nem léphetik át a 8 fős létszámhatárt.

*: a Vidékbajnokság főrendezője engedélyezheti a nevezési feltételeknek nem megfelelő csapatok versenyen kívül való indulását

1.2 A nevezés menete

Nevezési határidő: 2022. február 21. hétfő 23:59.

Nevezés: **A TAGEGYESÜLETEKNEK (CSAK ÍRÁSBAN) a Versenyrendező Bizottságnál (vrb@bridzs.hu)**. A nevezéseket a rendező szervezet február 22-én 16:00 óráig a honlapon megjelenti, hogy az esetleges hiányokat a nevezők tudják jelezni.

A nevezésnek tartalmaznia kell a csapat nevét, a játékosok nevét (a csapatkapitány kijelölésével, nem játszó csapatkapitány lehetséges), elérhetőségét (telefon vagy e-mail), versenyengedélyük számát.

Csapatkapitányi értekezlet és sorsolás:

2022. február 24. 17 óra, MBSZ versenyterem.

A csoportbeosztások és a menetrend február 24 23.59-ig felkerül az MBSZ honlapjára.

2. Lebonyolítás és játéknapok

A közép-magyarországi selejtezők 3 nap előselejtezővel kezdődnek, hétfői és keddi napokon.

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

2.1 Csapatok besorolása az előselejtezőben és továbbjutás az előselejtezőből

A nevező csapatokat a 4 legjobb játékos 2021. végén érvényes élő mesterpontlista szerinti átlaga alapján besoroljuk.

A benevezett csapatokat a nevezések számától függően a VRB a nevezések lezárása után a csapatkapitányi értekezlet keretében 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 leosztásszámú mérkőzések kiírása.

Az előselejtező mérkőzéseit a csapatok kártyával és licitdobozzal játsszák.

Az előselejtező után a csoportok meghatározott helyezettjei az MK keddi 2x16-os selejtező főtáblájára kerülnek.

A selejtezőcsoportok első két helyezettje a főtáblán, harmadik és negyedik helyezettje a Pikk Kupában folytatja.

Az előselejtező után azonnal sorsolást tartunk. Az 1-4. kiemelt csoportja – sorsolás alapján – megkapja az A, B, C, D betűjelek egyikét, az 5-8. kiemelt csoportja pedig az E, F, G, H betűjelek egyikét, függetlenül attól, hogy a kiemelt csapat hányadik helyen végez a csoportjában. A főtábla és a Pikk Kupa párosítása a 2. számú mellékletben leírtak szerinti.

A főtáblára és a Pikk Kupába fel nem jutó csapatok a további négy napon a káró/treff kupában hétfői játéknapokon folytatják a versenyt. Amennyiben az előselejtező befejezése után az előselejtező csoportokban főágra jogosultságot szerettek közül egy (vagy több) csapat visszalép a keddi nap küzdelmeitől, akkor a főtáblára az adott csoportban a következő helyen végzett eredetileg nem főágra kerülő csapat lép. Amennyiben ez a csapat sem vállalja a főági (keddi) játékot, a legeredményesebb ugyanilyen helyezettek kerülhetnek fel, a saját csoportjuk főtáblára jutó csapatai elleni VP-átlaguk alapján.

2.2 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 8. 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 játéknaphoz kerülő csapatok száma eléri a 20-at, akkor külön lesz országos döntője a Káró és Treff Kupának, amennyiben ez a szám 20-nál kisebb, akkor csak Káró Kupát (és kupadöntőt) rendezünk. A pontos lebonyolítást az előselejtező I. fordulójának után a nevezések számától függően a VRB közzéteszi. A kevesebbet játszó csapatok a kimaradó mérkőzésért 12 VP-t kapnak. A lebonyolítást úgy kell megtervezni, hogy mind a Treff, mind a Káró kupában az 1-8. hely tisztázódjon a 4 forduló alatt.

Ha a hétfői naphoz 8-nál kevesebb csapat jutna, a Pikk-kupa mezőnyét velük kiegészítve a hétfői napon játszanak a fenti elvek mentén.

2.3 A Magyar Kupa közép-magyarországi selejtezője

A Magyar Kupa közép-magyarországi regionális selejtezőjén 16 csapat indul, a párosítás az 2.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.

A keddi játéknaphoz mérkőzéseit a Visoft által kifejlesztett LoveBridge tabletes rendszerrel fogjuk lebonyolítani.

2.3.1 Az 1. és 2. játéknaphoz

A csapatok 64 (2x32) leosztásos mérkőzéseket játszanak.

2.3.2 A 3. játéknaphoz

Az előző naphoz 8 nyertes csapata (főág) 64 (2x32) leosztásos mérkőzést játszik. A többi csapat (viganzág) 32 leosztásos mérkőzést játszik.

2.3.3 A 4. játéknaphoz

A főág 8 csapata a mérkőzéseik második félidejét játssza le. A 4 győztes kerül a Magyar Kupa döntőjébe.

A viganzág 4 győztes csapatának nincs játék.

A viganzág 4 vesztes csapata 32 leosztásos helyosztókat játszik.

2.3.4 A 5. játéknaphoz

A főág 4 győztes csapata pihen, ők már a MK döntőjébe jutottak.

A 4. játéknaphoz főági 4 vesztes csapata és a viganzág 4 győztes csapata 32 leosztásos mérkőzést vív, a győztesek a Pótselejtezőbe jutnak, a vesztesek a KMR selejtező 9-12. helyezettjei.

A viganzág 4 vesztes csapata 32 leosztásos helyosztókat játszik a KMR selejtező 13-16. helyeiért.

2.4 Pikk Kupa

A Pikk Kupa 16 csapata 5 játéknapon keresztül hagyományos egyenes kiesés versenyt játszik, vigaszág nélkül, napi 32 leosztással, az utolsó mérkőzés 64 (2x32) leosztásos.

Az a győztes és vesztes csapatok egyaránt játszanak minden héten, a verseny végére kialakul 16 csapat pontos sorrendje. A pontos beosztás a 2.sz. mellékletben látható.

A keddi játéknap mérkőzéseit a Visoft által kifejlesztett LoveBridge tabletes rendszerrel fogjuk lebonyolítani.

3. Adatszolgáltatás, eredményszámolás

3.1 Magyar Kupa selejtező főtábla és Pikk Kupa

A mérkőzéseket a LoveBridge tabletes rendszerrel fogjuk lebonyolítani. A rendszer gondoskodik a leosztások kezeléséről, valamint az eredmények rögzítéséről.

3.2 Elősejtező, Káró és Treff Kupa

Amennyiben a Pikk Kupa a hétfői játéknapon kerül megrendezésre, ott nem a LoveBridge-re vonatkozó, hanem az itt leírt szabályozások az érvényesek.

Mindkét csapat felelős a helyes adatszolgáltatásért.

Eredményszámolás: az eredményeket Bridgemate-be rögzítjük, 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 megkötésére 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.

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

4. VP-táblázat

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

5. Játéknapok, halasztás szabályozása, nevezési díj

Játéknapok (2022.):

Elősejtező – hétfő: február 28., március 7., 21.

kedd: március 1., 8., 22.

Káró és Treff Kupa – hétfő: március 28., április 04., 11., 20. (szerda!), 25.

Főtábla, Pikk Kupa – kedd: március 29., április 05., 12., 19., 26.

A játékidő kezdete 17:45, befejezése pedig 22:20.

A Magyar Kupa főági mérkőzését – a VRB előzetes engedélyével – akkor lehet halasztani, ha legalább 32 leosztásos mérkőzésről van szó és a mérkőzést a következő forduló megkezdése előtt le kell játszani.

Alap nevezési díj 38000Ft/csapat.

1. Az „alap” nevezési díjat a rangsor 1-8. helyén szereplő csapatok fizetik
2. a 9-16. helyen 10%,
3. a 17-32. helyen 20%
4. a 33-48. helyen 30%
5. a 49-64. helyen szereplők 40%
6. a többiek 50% 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 győztesei kupát, az 2-3. helyezettek érmet kapnak.

2022. Magyar Kupa Országos Döntő

1. Vidékbajnokság, Pótselejtező és Országos döntők

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 2021 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.

1.1 Vidékbajnokság

A Vidékbajnokság időpontja 2022. április 8-10.

A verseny helyszíne jelenleg pályázat alatt van, így a versenykiírás is később kerül meghirdetésre.

A Vidékbajnokság legjobb 4 helyezettje (akik a Vidékbajnokságon kívül a MK-ra is neveztek) a Pótselejtezőbe kerül.

1.2 Pótselejtező

Az MK KMR selejtezőből a Pótselejtezőbe jutott négy csapat a Vidékbajnokság csapatversenyének első 4 helyezettjével 48 leosztásos mérkőzést (pótselejtezőt) játszik.

A pótselejtezők lejátszásának határideje 2022. május 29. 23:00, a csapatok megegyezése szerinti időpontban. A mérkőzések pályaválasztói a vidéki csapatok.

A KRM régióból érkező nagy csapat közül először a vidékbajnokság győztese, majd sorban a helyezettek választanak ellenfelet 2022. április 21-ig a főrendezővel egyeztetve, aki ezt a honlapon közzéteszi, a negyedöntőbe 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 május 14-én és 15-én a pótselejtező(k) lejátszására 10:30-18:30 közötti időpontban (Budapest, MBSZ versenyterem). Ha nem sikerül a feleknek más időpontban megállapodni, akkor a fenti két időpont valamelyikén a mérkőzést le kell játszani.

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

1.3 Magyar Kupa Országos döntő

A MK Országos döntője hagyományos egyenes kieséses csapatverseny, összesen 8 indulóval.

Időpont: 2022. október 7-9.

Helyszín: Budapest, MBSZ versenyterem

Részvevők a MK közép-magyarországi selejtezője főágának négy győztese, valamint a pótsejtező négy győztese. Az országos negyeddöntő párosítását sorsolással határozzuk meg, a négy egyenes ágon a nyolc közé jutott csapathoz sorsoljuk a négy pótsejtező győzteseit. A „nyolcas tábla” kialakításánál biztosítani kell azt, hogy a főágon továbbjutott csapatok csak a legjobb négy között találkozhassanak, és a főágon egyszer már lezajlott mérkőzés párosítása csak a döntőben ismétlődhessen 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 2022. május 31. 24:00, de ha valamennyi pótsejtező lezajlott, a sorsolásra korábban sor kerül.

1.4 Káró és Treff Kupa döntők

A Káró Kupa és a Treff Kupa elődöntői, döntői egyaránt 32 leosztásosak.

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).

1.5 Időbeosztás

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

Október 7. péntek 13:30-21:30 országos negyeddöntők, 48 leosztás

Október 8. szombat 10:00-14:30 országos elődöntők, Káró/Treff Kupa elődöntő, 32 leosztás.

Október 8. szombat 15:30-20:00 országos elődöntők folytatása (32 leosztás),

Október 9. vasárnap 10:00-14:30 országos döntő Káró/Treff Kupa döntő, 32 leosztás,

Október 9. vasárnap 15:30-20:00 országos döntő folytatása, 32 leosztás.

A mérkőzéseket a Visoft által kifejlesztett LoveBridge tabletes rendszerrel fogjuk lebonyolítani.

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 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.
- Mobiltelefon: A versenyteremben olyan játékos, aki éppen játszik (akár asztalként is), mobiltelefont és hasonló készüléket nem használhat. A nem játszó játékosok akkor használhatnak ilyen készüléket, ha sem a játékos, sem a készülék nem ad ki hangot. Ugyanilyen elbírálás alá esik bármilyen más, zajkeltő eszköz használata. Amennyiben egy résztvevő a fenti rendelkezést bármilyen módon megsérti, a tornavezető a fordulóban első esetben 1 IMP , második esetben 3 IMP , minden további esetben 3 IMP büntetést adjon a vétkesnek, és a harmadik eset után jelentse a szabálysértést az MBSZ Elnökségének, amely fegyelmi eljárást indíthat a vétkes ellen.
- 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 büntetésként 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 vagy "3-as

mérkőzésen” kizárólag az összes érintett játékos és a tornavezető külön engedélyével lehetséges a kibicelés.

2. Versenyszabályok

A versenyekre a Kontrakt Bridzs Nemzetközi Versenyszabályai (2017.) és a MBSZ VSZ az érvényesek. Ellentmondás esetén a jelen kiírás a mérvadó.

2.1 Leülés, helyválasztás, csere, helytelen leülés

A hazai csapat játékosai a nyílt teremben Északra és Délre, a zárt teremben Keletre és Nyugatra kell üljenek. 32 leosztásos mérkőzésen az első félidőben az ültetésnél az elől álló ún. hazai csapat játékosai ülnek le először, a második félidőben a vendégcsapat játékosainak kell először leülnie.

48 leosztásos mérkőzésen a vendégcsapat választhat, hogy melyik harmadban szeretne később leülni. 64 leosztásos mérkőzésen az első és a negyedik játékrészben a vendég, a második és a harmadik játékrészben a hazai csapat ül le először.

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.

Amennyiben az eredményrögzítés bridgemate segítségével történik a cross IMP kiszámítás megkönnyítése érdekében – a szkórlapon 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.

3. 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.

Minden egyéb korlátozás az MBSZ Versenyszabályzatában leírtaknak megfelelő.

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 játéknapon 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 zsúri automatikusan ítéljen téves felvilágosítást a konvenciókártyával nem rendelkező pár ellen. A konvenciókártyával nem rendelkező pár tehát a szokásos hátrányokat szenvedni el.

A konvenciókártyákat a VRB-hez elektronikus úton eljuttatva, kérhető a zsúritól 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 zsúrikönyvben 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 szerezhethet. Mindezen túl az eljáró zsúri terjessze az esetet a SZEK elé, amely további szankciókat is alkalmazhat.

A LoveBridge-dzsel bonyolított mérkőzéseken a tabletek is meg tudják jeleníteni a konvenciókártyákat, ehhez kérjük az info@lovebridge.com-ra küldeni őket.

3.1 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.

4. Késés, lassú játék

4.1 Késés

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

Késés esetén a csapatok megkísérik a szabályos (rendelkezésre álló, késés után megmaradó) játékidőben az összes leosztást lejátszani. Amennyiben nem sikerül minden leosztást lejátszani, és a vétkes csapat nem kér monitort (sakkórát helyettesítő időfelhasználást figyelő kiegészítő zsúrit), akkor a le nem játszott partikért automatikusan ítéljen a zsúri +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.

4.2 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.

4.3 Óvás

A tornavezető bármely döntése ellen óvás nyújtható be. Az óvási szándékot **a játéknapot követő napon 18:00 óráig – mely határidő jogvesztő** – e-mailben kell jelezni a VRB-nél (yrb@bridzs.hu). Ezt követően a döntést hozó tornavezető 24 órán belül elküldi a döntés rövid írásos indoklását az óvást benyújtani szándékozó félnek, akinek az indoklás kézhezvételétől számítva újabb 24 órája van (ez a határidő is jogvesztő) érdemi ellenvetéseinek közlésére, így a tényleges óvás benyújtására. Az óváásokat általában a következő játéknappal tárgyaljuk. Az óvási díjat (5000 Ft) a tárgyalás előtt be kell fizetni. Technikai, a verseny lebonyolításával kapcsolatos kérdésekben történő óvást a VRB bírálja el.

Az Óvási Bizottság döntése ellen, az óvási díj ismételt megfizetésével fellebbviteli óvás nyújtható be a Szabályalkalmazási és Etikai Bizottsághoz. A fellebbviteli óvást az Óvási Bizottság döntésének közlését követően legkésőbb egy héten belül kell beadni a tornavezetőnél, az óvási díj ismételt megfizetésével. A SZEB elutasítása esetén az óvási díj nem kerülhet visszatérítésre.

5. Helyettesítés

Rövid helyettesítés: minden játéknappal elején lehetőség van legfeljebb 2 leosztás erejéig rövid helyettesítésre. Rövid helyettes bárki lehet (kivéve a zsűriket és LoveBridge operátorokat), 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 és a Pikk Kupában csak be nem nevezett játékos, vagy olyan játékos lehet, aki a Káró illetve Treff Kupában szerepel és a 2021. 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 helyettes, 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: Bakó Dániel (bakodani@gmail.com, +36 20 372 5957)

6. GDPR és adatvédelem

A bajnokság részletes adatvédelmi szabályait külön dokumentumban fogjuk nyilvánosságra hozni.

Budapest, 2022. február

MBSZ Versenyrendező Bizottsága