

2023–2024. évi csapatbajnokság, Közép-magyarországi területi bajnokság versenykiírása

Az Magyar Bridzs Szövetség (továbbiakban **MBSZ**) a 2023/24. évi **Országos Csapatbajnokság (OCSB)** Közép-magyarországi régió (továbbiakban KMOR) **területi bajnokságát** (egyben területi selejtező, továbbiakban: **CSB**) az alábbiak szerint rendezi meg.

A CSB-re nevezett csapatokat a rendezőség a 2022/23-as eredményük alapján összeállított ideiglenes rajtlista szerint osztályokba sorolja. Az I./A osztályban 12, az I./B-ben 16, a II. osztályban 16 csapat jogosult indulni; a III. osztályba korlátlan számú csapat nevezhető. A CSB-re nevező csapatok a nevezéssel magukra nézve kötelezően elfogadják jelen versenykiírást.

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.

1. Nevezés

Minden csapatot egy – akár vidéki – tageszület 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 (időpontváltás stb.) ellenfelei közvetlenül megkereshessék. A nevezéskor az egyesület köteles megjelölni egy – akár nem játész – csapatkapitányt.

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

[Egyesületek kontakt információja](#)

Egy csapat 4-7 játészből 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 játész a VRB automatikusan törli a csapat névsorából, **a versenyen már aznap sem játszhat.** A főtitkár a végleges nevezések közzétételével együtt a csapatokba nevezett játészok esetleges tagdíjhátralékát a nevező egyesület képviselőjével és az érintett csapatkapitánnyal dokumentáltan közli.

A versenyre nevező, versenyengedéllyel nem rendelkező játészoknak ugyanilyen határidővel – a megfelelő díj megfizetése mellett – meg kell kérniük az ideiglenes versenyengedélyt (4000 Ft), vagy a versenyengedélyt. Az ideiglenes engedély azoknak a játészoknak nyújt

lehetőséget, akik csak helyettesként kapcsolódnak be a versenyzésbe. Ez az engedély csak az adott versenysorozatra – jelen esetben a CSB-re – érvényes, és sem mesterpont szerzésére, sem a megszerzett hely öröklésére nem jogosít fel.

A fent felsorolt egyesületek – a Budai Motor kivételével – tagjai közül I./A osztályba nevezett játékosok a tárgyévben nem nevezhetők az Országos Csapatbajnokság vidéki területi selejtezőjére. Minden játékos csak egy csapatba nevezhető, és a benevezett játékos a bajnokság során másik csapatban nem játszhat, kivéve a szabályoknak megfelelő helyettesítést. Ha a csapat kevesebb, mint 7 tagból áll, az utolsó hétközi játéknap kezdete előtt bármikor pótlólag benevezhet játékost, de csak olyat, akit más csapatba még nem neveztek be, továbbá érvényes versenyengedéllyel rendelkezik. Pótnevezést a VRB-nek kell bejelenteni a tagság igazolásával, és a zsűrikönyvbe is be kell vezetni, továbbá azt az eredményközlésért felelős személynek (szkórernek) a mezőnyrel a pótnevezést követő legközelebbi eredménnyel együtt a mezőny tudomására kell hoznia.

2. Osztályba sorolás és helyöröklés

A csapatbajnokság négy osztályban kerül megrendezésre. A 2022/23-as Közép-magyarországi Csapatbajnokság eredménye alapján készült az ún. ideiglenes rajtlista, amelyet jelen kiírással együtt teszünk közzé az interneten (www.bridzs.hu)

Az egyesületek az ideiglenes rajtlista helyeire nevezhetnek csapatokat. Egy ideiglenes rajtlista helyre olyan csapat nevezhető, amelyben van olyan játékos, aki az adott csapatban az előző bajnokságban legalább a leosztások 50%-át benevezett játékosként lejátszotta. Egy egyesület egy ideiglenes rajtlistán szereplő helyre csak egy csapatot nevezhet. Ha egy, az ideiglenes rajtlistán szereplő csapat azonos összeállításban nevez az adott helyre, azt automatikusan megkapja. Ugyanez a helyzet, ha az adott helyre csak egy szabályos nevezés érkezik.

Ha egy az ideiglenes rajtlistán szereplő helyre több szabályos nevezés is érkezik, a Versenyrendező Bizottság a jelentkezőket rangsorolja. Csapat szétválása esetén a hely öröklése kérdésében a jogosultságot megszerző játékosok számszerű többsége dönt, létszámegyenlőség esetén az előző évi kapitány személye a döntő. Megnevezett játékos hiányában az a játékos a kapitány, akinek az egyesülete a csapatot nevezte. Több ilyen játékos esetén az előző évi nevezési listán előrébb szereplő játékost kell kapitánynak tekinteni. Ha az előző évi kapitány a megszerzett helyre nevezni szándékozó csapatok közül egyikben sem kíván szerepelni, akkor az előző évben leadott nevezési lista sorrendje szerint az őt követő játékost kell a helyöröklés szempontjából kapitánynak tekinteni – függetlenül attól, hogy az újabb szezonban esetleg egy másik játékos szerepel a nevezési lista élén. Az ideiglenes rajtlista helyre az a csapat jogosult, amelyben több, az előző évadban jogosultságot megszerzett tag játszik.

Ha egy, az ideiglenes rajtlistán szereplő helyre nem érkezik érvényes nevezés, a helyet a VSZ szerint, alulról kell feltölteni. Egy osztályon belül a feljutás-kiesés után kialakult sorrend a

következő: első helyen áll – amennyiben volt osztályozó – az osztályozó vesztese – több osztályozó esetén vesztese –, majd a fel nem jutó helyen végzők közül a legjobb, utána jön a felsőbb osztályból kieső legjobb, majd felváltva az előző évben az alacsonyabb osztályban szereplő után az előző évben magasabb osztályban szereplő következik az előző évi sorrendeket követve. Az osztályban maradt csapatok között az előző évi sorrend a döntő – legelső az utolsó nem kieső helyen végző, azelőtt az alsóbb osztályból feljutók közül a leggyengébb helyezést elérő, azután az utolsó előtti, nem kieső helyen végző és így tovább.

3. Helyettesítés

Helyettesítésre csak akkor kerülhet sor, ha nincs a versenyteremben egy csapatnak legalább négy benevezett játékosa.

Rövid helyettesítés: minden játéknapon lehetőség van legfeljebb két leosztásra rövid helyettesítésre. Rövid helyettes bárki lehet, aki nem tervezi az adott leosztásokat lejátszani másik asztalon, de **sem a LoveBridge operátorok, sem az aznapi tornavezetők nem helyettesíthetnek.**

Hosszú helyettesítés: minden helyettesítés, ami nem felel meg a rövid helyettesítés kritériumának, hosszú helyettesítésnek számít. Erre csak a **nyílt teremben** kerülhet sor (de amennyiben a hiányzó tag megérkezik, a helyettesnek a már megkezdett leosztást be kell fejeznie, és köteles átadni helyét a csapat rendes tagjának). Hosszú helyettesítésre az alábbi feltételekkel van lehetőség:

- a hosszú helyettesítést a játék kezdete előtt a tornavezetőnek és az ellenfélnek be kell jelenteni; a tornavezető a helyettesítés szabályszerűségét ellenőrzi; egyidejűleg a helyettesítés tényét a helyettesítést kérő egységnek a zsűrikönyvben rögzítenie kell
- egy csapat egy időben csak egy hosszú helyettesessel állhat ki
- a helyettesnek is rendelkeznie kell érvényes versenyengedéllyel vagy ideiglenes versenyengedéllyel
- senki sem helyettesíthet abban az osztályban, amelyben nevezett játékosként játszik
- nem helyettesíthet, aki eltiltás alanya
- a hosszú helyettes nem lehet a versenytől visszalépett vagy a versenyből kizárt csapat tagja; kivéve, amennyiben egyáltalán nem játszott ott, ahova eredetileg nevezett – de az új csapatban való szerepléshez ez esetben a VRB előzetes engedélyét kell kérnie; ugyanez érvényes egy csapatból törölt játékosra is
- a csapatok korlátlan számú leosztást játszhatnak hosszú helyettesessel, de egy játékos ugyanabban a csapatban legfeljebb két versenynapon szerepelhet hosszú helyettesként; többszöri helyettesítés igénye esetén pótnévezést kell leadni; pótlólag olyan játékos is nevezhető a csapatba, aki már szerepelt ott hosszú helyettesként
- a helyettes sem díjazásra, sem mesterpontra, sem a csapat által megszerzett hely öröklésére nem tarthat igényt.

Ezeken felül a hosszú helyettesnek

- vagy legfeljebb 625 mesterpontja lehet a 2022. évi élő mesterponlistán

- vagy a 2022. évi élő mesterpontja legfeljebb 20%-kal haladhatja meg annak a játékosnak a mesterpontjait, akit helyettesíteni szeretne (több hiányzó csapattag esetén a legmagasabbik mesterpontra értendő)

A mesterpontlista elérhető itt:

http://www.bridzs.hu/hu/mesterpontok/mesterpontok_elo

4. Lebonyolítás

A bajnokság körmérkőzéses formájú, osztályrendszerű verseny. Az I./A osztályban 12 csapat, az I./B és a II. osztályban 16-16 csapat indulhat. A III. osztály indulóinak száma korlátlan.

Az I./A osztályban teljes körmérkőzés, napi egy 32 leosztásos mérkőzéssel.

Az I./B és II. osztályokban a csapatokat – valamennyi benevezett játékosuk élő mesterpontja alapján számolt – mesterpont átlaguk szerinti kiemeléssel két nyolcas csoportba sorsoljuk – az 1-2.-hoz rendre párosával. Az első hét fordulóban a csapatok 32 leosztásos mérkőzésekkel teljes körmérkőzést játszanak a csoportokon belül, ahonnan az egyes csoportok első 4-4 helyezetteje kerül a rájátszás felsőházába, a többi 4 csapat pedig az alsóházba. A csapatok továbbviszik a rájátszásba:

- a velük egy csoportba kerülők ellen szerzett győzelmi pontoknak, továbbá
- a többi mérkőzésen szerzett győzelmi pontok felének, továbbá
- az alapszakaszban kapott fegyelmi büntetéseiknek **összegét**.

Az utolsó négy fordulóban a csapatok az alapszakasz másik csoportjából a rájátszás ugyanabba a csoportjába jutottak ellen játszanak naponta egy 32 leosztásos mérkőzést az alapszakasz alapján ebben a sorrendben: VIII. ford. 1.-4. és 5.-8.; IX. ford. 1.-3. és 5.-7.; X. ford. 1.-2. és 5.-6.; XI. ford. 1.-1. és 5.-5.

A III. osztályban

A pontos lebonyolítást a VRB az első nap végéig közzéteszi, az alábbi irányelvekkel:

- lehetőleg legalább 11 játéknapon játszanak a csapatok
- amennyiben több nap szükséges, pót-játéknapok kerülnek beiktatásra
- amennyiben kevesebb, mint 6 csapat nevez, az osztály mezőnyét a VRB összevonja a II. osztállyal és egyedi lebonyolítást határoz meg
- legfeljebb 12 csapat esetén teljes körmérkőzés (lehetőleg napi 1*32 leosztás), de egyes létszámoknál elképzelhetőek két versenynapra osztott mérkőzések
- 13-14 csapat esetén egyedi döntést hoz a lebonyolításról
- 15-19 csapat esetén teljes körmérkőzés (napi 2*16 leosztás) + rájátszás (6-8 csapatos A-döntővel), de pontosan 16 csapat esetén a II. osztályban alkalmazott lebonyolítással
- 20–23 csapat esetén teljes körmérkőzés (napi 2*16 leosztás)
- 24–34 csapat esetén két csoport teljes körmérkőzéssel (napi 2*16 leosztás), majd rájátszás (4+4 csapat jut az A-döntőbe)

- 35 vagy több csapat esetén a VRB a lebonyolítást a nevezők számának ismeretében később határozza meg.

Amennyiben a III. osztályban az alapszakaszt 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. A csapatok az esetleges rájátszásba az I./B, illetve II. osztálynál részletezett módon visznek tovább eredményeket.

5. VP-táblázat

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

6. A bajnokság eredménye

A bajnokság végén a csapatok sorrendjét az általuk elért Győzelmi Pontok (VP) száma határozza meg. Holtverseny esetén az alábbiak döntenek, ebben a sorrendben:

- egymás elleni VP (több csapatos holtverseny esetén az adott csoport tagjai ellen elért össz-VP)
- IMP-különbség
- az osztály, illetve versenyszakasz legjobb hat, a holtversenyben nem érintett csapata ellen elért VP-összeg.

7. Adatszolgáltatás, eredményszámolás

7.1 Adatszolgáltatás, eredményszámítás az I. osztályban

Az I./A és az I./B osztályt a LoveBridge tabletes rendszerrel bonyolítjuk le. A rendszer gondoskodik a leosztások kezeléséről, valamint az eredmények rögzítéséről.

7.2 Adatszolgáltatás, eredményszámítás a II. és III. osztályban

A CSB-n a csapatok felállítását és az eredményeket BridgeMate-be (BM) rögzítjük, ezért az abba beírt felállítás és eredmény hivatalos. Íráslapot is célszerű azonban vezetni az egyeztetés megkönnyítése érdekében. Amennyiben bármilyen technikai hiba miatt a BM nem működik, a napi tornavezető írja elő hagyományos íráslapok használatát. A BM kezelése É-D feladata, a beírt eredményt ellenőrzésre **kötelező** megmutatnia K-Ny-nak, és **K-Ny-nak azt gombnyomással jóvá kell hagynia**. A játék végén az egyeztetett IMP-eredményt össze kell hasonlítani a zsűriasztalnál a BM-ben szereplővel. Egy csapat tagjai csak akkor hagyják el a versenytermet, ha a két eredmény egyezik. A két csapat által így egyeztetett eredmény végleges, azon módosítani nem lehet. Ha a két csapat nem egyeztetett a zsűrivel, a BM-be beírt eredmény mindaddig hivatalos, ameddig a két csapat játékosai egybehangzóan nem kérik annak módosítását, de eredmény javítására irányuló reklamációt csak akkor vegyen figyelembe a szkörer, ha a hibát az 1-6. játéknapi következő forduló kezdetét megelőzően, a 7. fordulótól

a játéknapot követő éjfélig bejelentették. Az utolsó fordulót és az eredményhirdetést követően semmilyen reklamációnak helye nincs.

A szkörer gondoskodik arról, hogy az eredmények a szövetség honlapjára felkerüljenek.

8. Leülés, helyválasztás, játékoscsere

Mindig az ültetésnél elöl álló az ún. hazai csapat, ellenfele a vendég. **Kétféldős mérkőzésen az első féldőben a hazai, a másodikban a vendég csapat ül le először.** A hazai csapat játékosai a nyílt teremben Északon és Délen, a zárt teremben Keleten és Nyugaton ülnek. A nyílt teremben 8, a zárt teremben 16 leosztásonként lehet cserélni. A nyílt termi, 8 leosztás utáni cserét még aznap jelezni kell a tornavezetőnek az erre szolgáló nyomtatványon.

Amennyiben a csere ténye a forduló napján – legkésőbb másnap éjfélig elküldött e-mailben – nem kerül rögzítésre, úgy a BridgeMate-be beírt felállás a hivatalos, a helyöröklés és mesterpont-osztás szempontjából mérvadó, és további reklamációnak helye nincs.

9. Licitrendszer-korlátozások, konvenciókártya

A CSB-re – a WBF szabályozásával összhangban – általános licitrendszer- és konvenciókorlátozások érvényesek. A SZEB ajánlásának megfelelően sárga rendszerek és barna konvenciók csak az I./A osztályban játszhatók. Az I./B osztályban zöld, kék és piros, alacsonyabb osztályokban kizárólag zöld és kék rendszerek játszhatók.

Sárga, piros rendszert vagy barna konvenciót alkalmazó párok számára kötelező, a többieknek ajánlott a rendszer, illetve a konvenció alkalmazását megelőzően legalább egy héttel e-mailben csatolva **elküldeni ellenfelüknek a bajnokság honlapján megadott címére** és a vrb@bridzs.hu címre.

Az interneten való megjelenéstől függetlenül minden pár számára **erősen ajánlott két gondosan kitöltött konvenciókártyát elhelyezni a játék megkezdésekor az asztalon.** (Az I. osztályban: a tabletek is meg tudják jeleníteni a konvenciókártyákat, ehhez kérjük az info@lovebridge.com-ra küldeni őket.) Amelyik pár nem rendelkezik konvenciókártyával, az a magyar versenyeken szokásos hátrányokat szenved el: vitás esetekben (például ha egy pár bármelyik tagjának licitje vagy ellenjáték jelzése eltér az ő vagy partnere felvilágosításától, és ellenfelük emiatt zsúrit hív), a zsűri – amennyiben a helyzetet nem tudja tisztázni – alapvetően a téves felvilágosítást adó, konvenciókártyával nem rendelkező pár ellen ítélt. Konvenciókártya hiányában a pár csak zöld vagy kék rendszert játszhat.

Sárga rendszer vagy barna konvenció alkalmazását legkésőbb az alkalmazása előtt egy héttel jelezni kell a tornavezetőnél, megjelölve, hogy mely oktávban, melyik teremben szándékoznak alkalmazni azt. A SZEB a következő megkötésekkel engedélyezi a sárga (KMR – Kimagaslóan Mesterséges Rendszer) rendszerek és a barna jelű konvenciók alkalmazását:

- a. Az ilyen rendszereket és konvenciókat a verseny kezdete előtt legkésőbb egy héttel le kell adni az MBSZ Szabályalkalmazási és Elméleti Bizottságának.
- b. Az ilyen rendszert/konvenciót alkalmazó pároknak minden ellenfelüknek mérkőzésük előtt legkésőbb egy héttel át kell adniuk rendszerük részletes leírását – **kiegészítve a rendszer/konvenció ellen ajánlott védekezési módszerekkel.**

- c. Az ilyen rendszert vagy konvenciókat játszó pár ültetési rendjét csapatversenyen előre meg kell adni. Ha egy mérkőzésen csak az egyik csapat alkalmaz sárga rendszert vagy barna konvenciót, az egész mérkőzésen ellenfelét illeti meg a későbbi leülés joga.
- d. Zöld, kék és piros jelű rendszereket játszó párok KMR-t játszó ellenfelek ellen megváltoztathatják alaprendszerüket, beleértve az indításokat is.
- e. A KMR ellen kidolgozott védekezésről a játék megkezdésekor tájékoztatni kell a KMR-t játszó ellenfelet.
- f. A KMR-t játszó párok, az ellenfél kidolgozott védekezésének tudatában nem változtathatják meg a rendszerüket.
- g. A KMR ellen játszó játékosok az adott rendszer ellen kidolgozott védekezésük leírását **használhatják** az asztalnál (mint segédanyagot). Minden játékos csak a saját példányát használhatja, amely mindenben egyező kell, hogy legyen az ellenfeleknek átadott példánnyal.

További szabályok:

- erős mesterséges licitet tilos blöffölni;
- 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.

10. Speciális szabályok

10.1 Zéró Tolerancia (ZT)

A bajnokság során végig alkalmazzuk a VSZ 28-as pontjában leírt Zéró Toleranciát.

10.2 Speciális szabályok az I. osztályban

A bajnokság során minden asztalon ugyanolyan sorrendben játsszák a leosztásokat, de az eredményt csak 16 partinként egyeztetnek a játékosok. A partik osztásáról és megfelelő sorrendben való lejátszásáról a LoveBridge rendszer gondoskodik.

Ha egy leosztást valamilyen okból – pl. áthallás miatt – nem lehetséges lejátszani, a tornavezető a lassú játék miatt lejátszhatatlan partikkal megegyező eljárást alkalmazzon (lásd 11. fejezet).

10.3 Speciális szabályok a II. és III. osztályban

A bajnokságban 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).

Ha egy gépi leosztást valamilyen okból – pl. áthallás miatt – nem lehetséges lejátszani, a tornavezető írja elő annak kézi leosztással történő helyettesítését (amennyiben a másik asztalon még nem kezdték el a leosztást, és ezzel a játékidő is betartható). Az asztalnál az **Észak–Délien ülő csapat feladata, hogy a tokokat 16 parti után és a játéknap végén sorba rendezve visszavigye a zsúriasztalra.**

10.4 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, és a mérkőzés esetleges közvetítése esetén a közvetítésen dolgozókat. A sajtó képviselői, illetve a mérkőzés közvetítése esetén a közvetítésen dolgozók kivételével a zárt teremben nem lehet kibicelni.

11. Késés, lassú játék

11.1 Késés, lassú játék az I. osztályban

A LoveBridge rendszer **automatikusan regisztrálja** a késést, és a zsúri számára meg tudja mutatni az egyes párok által felhasznált időt is. Ettől függetlenül, **ha egy pár játékát ellenfele lassúnak tartja, akkor is hívnia kell a tornavezetőt.**

A tableten (és a monitorokon) jelzett játékidő vége előtt három perccel új leosztást már nem enged elkezdni a rendszer.

Amennyiben a félidő/jatékidő végén egy asztal nem tudja a rendelkezésre álló idő alatt befejezni a számára előírt leosztásokat, úgy a tornavezető vizsgálja meg a késés okát (de ha a másik asztalon ezekben szélsőséges eredmény született, akkor ítéljen módosított eredményt*).

Amennyiben a késésért az egyik pár okolható (például a játék elején késett; vagy az egyik pár elvállalta a lassú játékot; vagy az egyik pár játék közben elhagyta az asztalt) vagy a tornavezető úgy ítéli meg, hogy az egyik pár lényegesen több időt használt el, mint a másik, akkor ennek a párnak a csapata a le nem játszott leosztás(ok)ra kapjon 3 IMP büntetést.

A tornavezetőt a LoveBridge rendszer segíti a fenti helyzet eldöntésében: megmutatja számára az egyes párok által felhasznált időt. Mivel ez alapján nem mindig eldönthető ki a felelős, a tornavezető vegye figyelembe a párok által a játék során jelzett lassú játékot.

Amennyiben egyik pár sem vállalja a lassú játékot, és nem lehet megállapítani, melyik pár okolható az időtúllépésért, úgy adjon mindkét csapatnak 0,5-0,5 VP büntetést *a jelzett ítéleten felül. A késésért kapott büntetések az adott mérkőzés eredményébe számítandóak.

11.2 Késés, lassú játék a II. és III. osztályban

Az egyik pár késése esetén hívni kell a tornavezetőt. Ha egy pár játékát ellenfele lassúnak tartja, akkor is hívnia kell a tornavezetőt.

A monitorokon jelzett játékidő vége előtt három perccel új leosztás már nem kezdhető el – ha mégis megtennék, azt a tornavezető érvényteleníti, és eljárási büntetést is kiszabhat. Amennyiben a félidő/játékidő végén egy asztal nem tudja a rendelkezésre álló idő alatt befejezni a számára előírt leosztásokat, úgy a tornavezető az el nem kezdett leosztás(oka)t ne engedje lejátszani (de ha a másik asztalon ezekben szélsőséges eredmény született, akkor ítéljen módosított eredményt*), és vizsgálja meg a késés okát. Amennyiben a késésért az egyik pár okolható (például a játék elején késett; vagy az egyik pár elvállalta a lassú játékot; vagy az egyik pár játék közben elhagyta az asztalt; vagy a tornavezető figyelte a játékot, és az egyik pár több időt használt el, mint a másik), akkor ennek a párnak a csapata le nem játszott leosztásonként 3 IMP büntetést kap, amit ellenfele megkap, *a jelzett ítéleten felül. Amennyiben egyik pár sem vállalja a lassú játékot, és nem lehet megállapítani, melyik pár okolható az időtállásért, úgy adjon mindkét csapatnak 0,5-0,5 VP büntetést *a jelzett ítéleten felül. A késésért kapott büntetések az adott mérkőzés eredményébe számítandóak.

12. Mérkőzés előre hozása, halasztása

Ha egy csapat a kiírt időpontban előre láthatóan nem tud kiállni, kezdeményezheti a mérkőzés **előre hozását** – ha ellenfelével meg tud állapodni, ez nem számít halasztásnak. Minden csapatnak lehetősége van a bajnokság során **egy** mérkőzést (ha a III. osztályban több mérkőzés van egy napon, akkor a játéknap mindkét mérkőzését) elhalasztania. **Halasztott mérkőzést legkésőbb az adott versenyszakasz (alapszakasz, rájátszás) utolsó fordulója előtt le kell játszani.**

Minden ettől eltérő halasztást csak szövetségi érdekből, illetve vis maior helyzet esetén engedélyezhet a VRB. A halasztási szándékot az első adandó alkalommal jelezni kell a tornavezetőnek, aki beírja azt a zsűrikönyvbe, és értesíti az érintett csapat(ok) kapitányát. A halasztott mérkőzés időpontjáról a csapatoknak a halasztási szándék rögzítése után egy héten belül meg kell állapodniuk, és azt a VRB felé írásban rögzíteniük kell. Ha a két csapat nem tud megállapodni, a felek meghallgatása után a VRB jelöli ki a mérkőzés időpontját, **a szkörer pedig az eredményközlő honlapon tájékoztatja a mezőnyt.** Az előrehozott vagy halasztott mérkőzés helyszíne is a Magyar Bridge Szövetség versenyterme. Indokolt esetben a két fél egyetértésével és a VRB jóváhagyásával választható más helyszín.

Amennyiben egy nem I. osztályú, előrehozott vagy halasztott mérkőzés új időpontja keddre esik, mindkét fél beleegyezésével a mérkőzés lejátszható LoveBridge-dzsel is. Ebben az esetben minden LoveBridge-re vonatkozó szabály érvényes ezen a mérkőzésen is.

Előrehozott vagy halasztott I. osztályú mérkőzés lejátszása - amennyiben az új időpont nem esik egybe egy másik I. osztályú forduló időpontjával - kártyával történik.

13. 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 (vrb@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 óvásokat kijelölt bizottság tárgyalja, vagy e-mailen, vagy a következő játéknapi előtt. Az óvási díjat (20000 Ft) a tárgyalás előtt be kell fizetni. Technikai, a verseny lebonyolításával kapcsolatos kérdésekben történő óvást a VRB bírálja el. A napi tornavezetők minden osztályban az első játéknapi után óvási bizottsági keretet hirdetnek, és ezt a listát közzéteszik a www.bridzs.hu honlapon is. 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.

14. Díjazás

Az osztályok első helyezettjei kupát, 2-3. helyezettjei érmet kapnak. A díjkiosztásra a bajnokság utolsó fordulója után azonnal sor kerül.

15. Feljutás, kiesés

A közép-magyarországi csapatbajnokság egyben a 2023-2024. évi Országos Csapatbajnokság közép-magyarországi selejtezője. **Az országos döntőbe jut a közép-magyarországi régióból az I./A osztály 1-6. helyezettje.**

A feljutás és kiesés rendszere az alábbi:

Az I./A osztályban **bennmarad az 1-9. helyezett csapat; osztályozót játszik a 10. helyezett csapat, kiesik az I./B osztályba a 11-12. helyezett csapat.**

Az I./B osztályból **feljut az I./A osztályba az 1-2. helyezett csapat; osztályozót játszik a feljutásért a 3. helyezett csapat, bennmarad az osztályban a 4-12. helyezett csapat; osztályozót játszik a bennmaradásért a 13. helyezett csapat; kiesik a II. osztályba a 14-16. helyezett csapat.**

A II. osztályból **feljut az I./B osztályba az 1-3. helyezett csapat; osztályozót játszik a feljutásért a 4. helyezett csapat; a bennmaradás/kiesés függ a III. osztály létszámától:**

– ha a III. legfeljebb 11 csapat indul, **bennmarad a II. osztályban az 5-13. helyezett csapat; osztályozót játszik a bennmaradásért a 14. helyezett csapat; kiesik a III. osztályba a 15-16. helyezett csapat**

– ha a a III. osztályban legalább 12 csapat indul **bennmarad a II. osztályban az 5-12. helyezett csapat; osztályozót játszik a bennmaradásért a 13. helyezett csapat; kiesik a III. osztályba a 14-16. helyezett csapat**

– ha a III. osztály mezőnyét a II. osztállyal össze kellett vonni, a 16. helyezés után végzők kerülnek a következő évi ideiglenes rajtlistán a III. osztályú helyekre, helyezési sorrendben.

A III. osztályból a **feljutás a II. osztály fenti kiesési szabályai szerint történik, osztályozót a 3. vagy a 4. helyezett játszik.**

Az osztályozó mérkőzések a jelen szabályzatban kiírt bajnokság részei, azaz azokon az ebbe a bajnokságba benevezett játékosok szerepeltethetők; a bajnokság utolsó versenynapjának megkezdését követően pótnvezés nem lehetséges. Az osztályozókon

a hosszú helyettesítés sem engedélyezett. Az osztályozó mérkőzések időpontját a VRB később határozza meg (előreláthatólag az OCSB elődöntőjével lesznek egy időben, 2024. elején). Az osztályozó mérkőzések 32 leosztásosak, 0 IMP különbségnél 4 leosztásos hosszabbítással.

16. Kvalifikáció az Országos Csapatbajnokság (OCSB) döntőjére

Az Országos Csapatbajnokság döntője 2024 elején, két hétvégén kerül megrendezésre. Az első hétvégén nyolc csapatos elődöntő, a másodikon négy csapatos döntő kerül megrendezésre. A OCSB döntő részletes kiírása külön jelenik meg.

Az OCSB döntőjébe e területi bajnokságból 6 csapat, a vidéki selejtezőből 4 csapat jut. A KMOR 1. és 2. helyezettjei a négyes döntőbe, 3-6. helyezettjei és a vidéki selejtezőből bejutó csapatok a 8 csapatos elődöntőbe jutnak. Ez utóbbiból szintén két csapat jut be a négyes döntőbe.

16.1 Az OCSB vidéki selejtezője

Az OCSB vidéki selejtezőjének időpontja később kerül meghatározásra.

A vidéki selejtezőre **minden csapatot vidéki tagegyesület nevezhet be**. Egy csapat 4-7 játékosból állhat.

A versenyre a vidéki egyesületek csapatonként maximum 2 olyan KMOR-ben játszó játékost nevezhetnek, akik II.-III. osztály csapatban játszanak. A vidéki egyesületek KMOR I/A osztályában játszó tagjai nem nevezhetőek. A vidéki selejtezőn játszó játékosok nem pótnvezhetőek a KMR I/A-ba.

(A fenti feltételeket nem teljesítő csapatok a rendező engedélyével versenyen kívül indulhatnak.)

A versenyen való részvételnek nem kötelező feltétele az érvényes versenyengedély, de a résztvevők vállalják, hogy a döntőbe való bejutás esetén versenyengedélyt váltanak ki.

Az OCSB döntőjébe továbbjutó 4 csapatnak egy pár pótnvezési lehetősége van kizárólag a versenyen résztvevő csapatok játékosaiából, de az eredetileg benevezettekkel együtt nem léphetik át a 7 fős létszámhatárt.

A vidéki területi selejtezőkön OCSB indulási jogot nyerő csapat visszalépése esetén a vidéki selejtező 5. helyezettje jogosult indulni (alacsonyabb helyezésű nem), de csak abban az esetben, ha a selejtezőn legalább 50%-os eredményt ért el. Amennyiben nincs ilyen csapat, akkor a Közép-magyarországi területi bajnokság következő helyezettjével kerül az OCSB mezőnyre kiegészítésre.

17. Játékidő és helyszín

Helyszín: az MBSZ versenyterme:

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

Játéknapok:

I./A és I./B osztály – kedd: szeptember 5., 19., 26.
október 3., 10., 17., 24., 31.
november 7., 14., 21.

II. és III. osztály – hétfő: szeptember 4., 18., 25.
október 2., 9., 16., 25. szerda(!), 30.
november 6., 13., 20.

Amennyiben a III. osztályba 16-nál több csapat nevez, a játéknap átkerül csütörtökre az alábbiak szerint:

III. osztály – csütörtök: szeptember 7., 21., 28.
október 5., 12., 19., 26.
november 2., 9., 16., 23.

A III. osztályban a jelentkezők pontos számának ismeretében, a zökkenőmentes és igazságos lebonyolítás érdekében több vagy kevesebb játéknap is elképzelhető. Ebben az osztályban a játéknapok pontos számát, időpontját és a pontos lebonyolítást a VRB a nevezések lezárultával határozza meg.

Indokolt esetben a fenti időpontokat – megfelelő tájékoztatás mellett – a VRB jogosult megváltoztatni.

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

18. Nevezési díj csapatonként

I./A osztály:	105.000 Ft
I./B osztály:	89.000 Ft
II. osztály:	69.000 Ft
III. osztály:	54.000 Ft

Ifi játékosok 25% kedvezményt kapnak a rájuk eső nevezési díjból.

Amatőr csapatok (amelyek korábban nem játszottak még csapatbajnokságban) a III. osztályban 50% kedvezményt kapnak. Amennyiben egy klub legalább három III. osztályú csapatot indít, közülük a legjobb ingyen indulhat a 2024. évi Magyar Kupában.

A **nevezési díjat** vagy személyesen az első játéknapon **készpénzben, vagy** az MBSZ bankszámlájára **átutalva** lehet befizetni.

Az MBSZ számlaszáma: **10102093-56560200-01004005**

Az utalás közleményébe kérjük írjátok bele a csapatotok nevét!

Nevezési határidő: 2023. augusztus 28. hétfő 23:59.

Minden csapatkapitányt kérünk, hogy nevezési szándékát időben jelezze egyesületénél. Időn túli nevezéseket csak a legalacsonyabb osztályba tudunk elfogadni, ennek határideje: az osztály első játéknapján 15:00-ig. Ez a lehetőség akkor áll csak fenn, ha a nevezési határidőig legalább 6 csapat nevez az osztályba. A VRB az ilyen nevezést jogosult visszautasítani, ha az az osztály megrendezését körülményessé teszi.

**Csapatkapitányi értekezlet és sorsolás:
2023. augusztus 31., csütörtök 19:00, online**

Nevezés: **A TAGEGYESÜLETEKNEK (CSAK ÍRÁSBAN) a Versenyrendező Bizottságnál** (vrb@bridzs.hu). A nevezéseket a rendező szervezet augusztus 29-én 16:00 óráig a honlapon megjelenti, hogy az esetleges hiányokat a nevezők HALADÉKTALANUL jelezzék.

A Csapatbajnokság főrendezője: Bakó Dániel (bakodani@gmail.com, +36 20 372 5957)
Kérdésekkel, problémákkal megkereshető még:
Magyar Ádám (fotitkar@bridzs.hu, +36 30 307 9827)

19. GDPR és adatvédelem

A bajnokság részletes adatvédelmi szabályait külön dokumentumban fogjuk nyilvánosságra hozni.

Budapest, 2023. július 29.

MBSZ Versenyrendező Bizottsága