

HUNGARIAN BRIDGE CHALLENGE

A Hungarian Bridge Challenge (HBC) a BBO felületén zajlik minden héten. **A versenyekre vasárnaptól kedd 20:00-ig lehet jelentkezni Nagyvíván Gábornál a Facebookon PRIVÁTBAN, valódi névvel és a BBO nick megnevezésével, vagy a nagyivang@gmail.com e-mail címen, vagy regisztrálás után az alábbi weboldalon:**

<https://befjegy.hu/mb>

A verseny szerdán reggel kezdődik, vagy amint a csoportbeosztás megjelenik. Az előző bajnokok, mesterjátékosok és a VIP szekció a nevezéseknél és a csoportbeosztásnál előnyt élveznek, de igyekszünk elkerülni a konfliktusokat. A részvétel ingyenes, de **minden adományt örömmel fogadunk (a számlaszámot privátban elküldjük)**. A kiírást és a csoportbeosztást a jelentkezési határidő lejártával közöljük, így kedd estétől már láthatjátok és figyelnetek is kell a teendőket.

A CHALLENGE (KIHÍVÁS) SZABÁLYAI

A játékforma IMP. A kihívásos verseny egyéni, azaz minden játékos GIB-robottal és ellen játszik. Az egyik játékos „párbajra” hívja ki ellenfelét, aki szintén robotokkal vívja a harcot. A két fél ugyanazokat a lapokat kapja, tehát a párbaj igazságos. A robotoktól nem kell félni, a közhiedelemmel ellentétben nem játszanak rosszul, tudásszintjük magasabb az átlag BBO játékosokénál, csak tudni kell kezelni őket. Ha a robot lenne a felvevő, akkor a BBO átülteti a játékost a felvevő helyére, tehát nem a robot játssza a felvevőjátékot. A robotok licitrendszerével és játékával kapcsolatban az alábbi linken találtok útmutatót:

http://www.bridgebase.com/help/v2help/robots_about.html

(Segítség: Ha a robotok licitjére kattintasz, akkor megtudod, hogy mit jelent a licitjük. Ha bizonytalan vagy a saját licitedben és pl. 3 pikket szeretnél mondani, akkor csak tedd fölé az egérkurzort és megtudod, hogyan értelmezné a robotpartner a 3 pikk licitet.)

A JÁTÉKOSOK TEENDŐI

Az első napon zajlik a selejtező, csoportokban, körmérkőzéssel. Ez három, négy vagy akár öt, 8 leosztásos mérkőzés is lehet. **Ezért fontos, hogy az első napon a kihívásnak/elfogadásnak még aznap, tehát szerdán 15:00-ig meg kell történnie** (vis majort jelezni kell). 5 perc az egész, ne raboljuk ezzel mások idejét! Mert játszani csak úgy lehet, ha a kihívás és elfogadás is összejött. Játszani természetesen nem kötelező azonnal, azt később is lehet, erre másfél nap áll rendelkezésre, **de a selejtezőt csütörtök 20:00-ig le kell játszani**. Aki addig nem játssza le meccseit, az kiesik a versenyből, de megvizsgáljuk, hogy ki volt a hibás. A mérkőzések és a leosztások száma az indulók létszámától függ, 32–40 leosztás a tervezett.

A többi játéknapon (pénteken, szombaton és vasárnap) a Kihívás/elfogadás határideje 10:00, és a mérkőzéseket aznap 20:00-ig be kell fejezni.

Az eredményről készítsetek fotót (vagy mentsétek el a linket), hátha nem rakja fel időben a BBO, de a fotókat elküldeni nem kell.

Ha a csoportokban nincs meg a kellő létszám, akkor esetleg robotokkal egészítjük ki a csoportokat. Azaz robotot kell kihívni ellenfélnek, mert azt is lehet (természetesen két robot soha nem fog egymás ellen játszani). Mivel a robotok ingyenes használata véges, ezért ügyeljenek arra, hogy versenyen kívül ne játsszátok velük challenge-t. Az is hasznos lehet, ha „barátként” bejelölték egymást a BBO-n, mert így a kihívás/elfogadás a hírek szerint gyorsan lehetővé teszi a játékot.

A 7. HBC-től kezdve mesterpontokat is adunk. Ezeket Ch mesterpontoknak neveztük el és az alábbiak szerint szerezhetők (létszámtól függően ez változhat).

Győzelem	30 Ch mesterpont
2. hely	20 Ch mesterpont
3. hely	15 Ch mesterpont
4. hely	12 Ch mesterpont
5–8. hely	8 Ch mesterpont
Csoport 1. hely	5 Ch mesterpont
Csoport 2. hely	3 Ch mesterpont
Csoport holtverseny	2 vagy 1 Ch mesterpont

A VERSENY RÉSZLETES LEBONYOLÍTÁSA ÉS SZABÁLYAI

Selejtező

Kedd este a Facebook **Hungarian Bridge Challenge** nyilvános csoportjában és a **World Bridge Challenge** weboldalon (<https://befjegy.hu/mb>) jelenik meg a csoportbeosztás. A játékosok e-mailben és a weboldal **Üzenetek** menüjében megkapják a kihívási instrukciókat, majd a BBO-n megkeresik a **Challenge (Kihívás)** menüt és belépnek. **FONTOS, HOGY MINDENKI LÉPJEN BE KORÁN A BBO-ra és hívja ki csoporton belüli ellenfelét, és azok is KORÁN fogadják el a kihívást (lásd fent).** A versenyzők a csoportmérkőzéseiket (általában 32–40 leosztást) **csütörtök, 20:00-ig** bármikor kényelmesen lejátszhatják, akár megszakítva is, de mivel folyamatosan zajlik a játék, a „minél előbb, annál jobb” elv lenne szerencsés. A játékosok a csoportbeosztásuk szerint körmérkőzést játszanak. Minden játékos kap 1-től 5(6)-ig egy rajtszámot, a párosításokat a rajtszámokkal külön táblázatban láthatjátok majd a kiírásban. Mindig az elől álló játékos a Kihívó, tehát pl. az 1–3 párosítás azt jelenti, hogy az 1-es számú játékos kihívja a 3-t, 5–2 esetén az 5-ös a 2-t. A rendezőség támogatja fejlettebb robotok leigazolását (vásárlását) a játék színvonalának emelése érdekében. A kihívó fél élhet ezzel a lehetőséggel, melyet ellenfelének el kell fogadnia. Ugyanakkor a játékosok a kihívás jogát erre a célra nem vehetik át, kivéve azt az esetet, ha az eredeti kihívó ehhez hozzájárul. Egy mérkőzés 8 leosztásból áll, ezért a Kihívók 8 leosztásra (IMP) állítják be a kihívást, máshoz nem nyúlnak, azaz csak a felső négyzet (best hand, legjobb kéz) legyen mindig bepípálva. Egy mérkőzés csak akkor kezdődhet el, ha a kihívás megtörtént és a kihívást elfogadták. A BBO jelezni fogja, ha a kihívás és elfogadás létrejött, utóbbit a csíkon zöld pöttyel. Ha a mérkőzést lejátszottad, azt a BBO piros pöttyel jelzi. Ha valaki a határidőig nem áll ki, azaz nem fogadja el a kihívást vagy nem játszik, az automatikusan kiesik. Amikor a zöld pöttyöt meglátjátok, ráklikkeltek a csíkra és a „Play”-re, és kezdődhet a játék. A kihívásokról és az elfogadásokról készítettem egy 10 perces videót, a linkje (az videóban elhangzott dolgok közül néhány már változott):

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAL9w1knVZM>

Fontos, hogy NEM csoportos kihívást alkalmazunk, hanem egyenként. Tehát sorban, a játék megkezdése előtt egymás után ki lehet hívni az ellenfeleket. Ha valamilyen okból a BBO nem fogadja el a kihívást, akkor próbáljátok meg később újra, vagy vegyétek fel a kapcsolatot egymással (a BBO-n is lehet üzeni), és cseréljétek meg a Kihívót, hátha úgy engedi. Kibicelés nincs, de az eredményt vissza lehet nézni, ha a WBC weboldalon ráklikkeltek a mérkőzésre vagy erre a linkre

<http://www.bridgebase.com/tourneyhistory/>

majd a „Challenge (Friend)” listára, és ott megkeresitek a mérkőzést.

Az 1. selejtező csoportmérkőzései

Mindenki 8 leosztást játszik ellenfeleivel és az értékelés **Győzelmi Pontok (VP)** szerint történik. A csoportgyőztes és a csoport második játszik tovább (ha nincs más rendelkezés), azaz ők kerülnek a főtáblára. Azonos pontszám esetén a 2–1–0 pontszámítás dönti el a sorrendet. Ha az is azonos, akkor a jobb IMP különbség, végül sorsolás dönt. Ha valaki mindegyik mérkőzését megnyeri, de ennek ellenére mégsem jutna tovább, akkor egy **szabad kártyát** kap és ő is a főtáblára kerül.

A Főtábla, azaz a 2. selejtező csoportmérkőzései

A Főtáblára 16 vagy 24 játékos jut, ez az indulók létszámától függ. Ők nyolc 3 fős csoportba kerülnek és ismét körmérkőzést játszanak, a csoportelső jutnak tovább. Ebben a szakaszban már 16 leosztásos mérkőzéseket játszanak a játékosok és más a számítás: **a győzelem 2, a döntetlen 1 pontot ér, a vereségért nem jár pont.** Azonos pontszámok esetén a sorrendet a következők szerint döntjük el:

1. több szerzett VP (győzelmi pont);
2. jobb IMP különbség;
3. az 1. selejtező csoportmérkőzéseiben szerzett több VP;
4. sorsolás.

K.O. (nyolcaddöntő, negyedöntő, elődöntő)

A legjobb 16 vagy 8 közé jutó játékosok K.O. (kieséses) rendszerben folytatják tovább a küzdelmet a főtáblán látható párosítás szerint. Amint létrejött a párosítás, azonnal meg lehet kezdeni a játékot. A kieséses szakaszban 16 leosztásos párosmérkőzésekre kerül sor, a vesztesek kiesnek, a győztesek továbbjutnak, a legjobb 4 játssza majd az elődöntőt. Az 1. KO fordulóban döntetlen esetén az előző forduló, azaz a 2. selejtezőben elért több pont, ha az is egál, akkor az ott elért VP értékelése dönt, ha az is azonos, akkor a nagyobb IMP különbség a döntő. Ha

minden egál, akkor sorsolás dönt. A KO szakaszok további részében döntetlen esetén mindig az előző forduló eredményei alapján történik az értékelés, ha az is egál, akkor az azt megelőző forduló eredményei döntenek, és így tovább. Az elődöntő két győztese jut a döntőbe, a vesztesek a 3. helyért játszanak.

Döntő

A döntőbe jutott két játékos 2x16 leosztást játszik a bajnoki címért. Tehát 32 leosztás összesített IMP-je után derül ki, hogy ki lesz a győztes. Döntetlen esetén a KO szakasznál ismertetett szabályok érvényesek. A harmadik helyért 16 leosztást játszanak az elődöntő vesztesei a fenti szabályokkal.

EGYÉB SZABÁLYOK

Le nem játszott mérkőzések

- 5-6 fős csoportok esetén, ha valaki két vagy több mérkőzést nem játszik le, akkor az előző meccseit töröljük.
- 5-6 fős csoportok esetén, ha valaki egy mérkőzését nem játssza le, akkor nem juthat tovább. A le nem játszott mérkőzésre a vétlen fél
 - 8-0 IMP jóváírást kap, vagy
 - saját IMP átlagot kap, vagy
 - a vétkes játékos IMP átlagának ellentétjét kapja a mérkőzésre, a fenti esetek közül a legjobbat.
- 3-4 fős csoportok esetén, ha valaki egy vagy több mérkőzést nem játszik le, akkor az előző meccseit töröljük.

Blöff

Fontos még, hogy blöffölni tilos, mert a robotokat nem túl nehéz átverni. A Challenge versenyeken a blöff definíciója az alábbi:

Blöffnek számít az a licit, mely NAGY MÉRTÉKBEN eltér az ígért lap erejétől és/vagy elosztásától.

Blöffölés ellen felléphet az ellenfél, azaz óvhat. Ha a rendezőség az óvásnak helyt ad, akkor az adott parti eredménye nem számít és a vétlen fél automatikusan +3 IMP-t kap. Ismétlődő esetekben a blöffölő játékost komolytalan vagy sportszerűtlen játék címén kizárhatjuk a versenyből.

Szabálytalan licitek

Mivel a robotok a limitált szanzadu indulásokat komolyan veszik és eszerint játsszák az ellenjátékot, ezért szabályosan a következő kritériumok szerint lehet szanzaduval indulni.

Szanzadu indulásoknál 1 figurapont lefelé OK, 2 vagy több lefelé szabálytalan. Tehát 1 szannal 14 figuraponttal el lehet indulni, 13-mal vagy kevesebbel nem. A 2 szan indulás alsó határa 19 figurapont, annál kevesebbel az indulás szabálytalan. Felfelé eltérni szabad, az magánügy. A szanzadu indulások elosztási követelményei a következők: 4333, 4432, 4441, 5332, 5422, 5431, 6322 OK. Tehát 6-os színnel és szinglivel már szabálytalan szanzaduval indulni, Szan indulásoknál 5-ös nemes OK, 6-os nem. 7+ színnel szannal indulni blöff.

A 2 treff indulást blöffölni tilos. Ha kevés a veszto, a 2 treff induláshoz legalább 16 figurapont akkor is kell.

Minor indulásoknál, ha az egyik szín 2 vagy több lappal rövidebb, mint a másik, akkor a rövidebb minorral indulni szabálytalan. Tehát pl. 2 treff és 3 káró esetén az 1 treff indulás OK, 2 treff és 4 káró esetén nem.

A szabálytalan indulásokat csak akkor vizsgáljuk, ha óvás történik. Ha az óvás jogos, akkor a parti eredményét töröljük és a vétlen fél +3 IMP-t kap.

Válaszoknál kétséges helyzetekben a rendezőség dönt, hogy blöffről van-e szó. Viszonválaszoknál szinte szabad a pálya, de a kétséges helyzetek természetesen egyéni elbírálás alá eshetnek.

A verseny technikai háttérét **Czímer Csaba** biztosítja. Ha szép partit vagy megoldást láttok, közöljétek velünk. Szükség esetén természetesen segítséget adunk. Sportszerű játékot kívánunk és hajrá!

Czímer Csaba
versenyrendező
czimer.csaba@gmail.com

Nagyiván Gábor
versenyrendező
nagyivang@gmail.com