

2020. Évi Maradj Online Csapatbajnokság versenykiírása

A Magyar Bridzs Szövetség (továbbiakban **MBSZ**) Versenyrendező Bizottsága (továbbiakban **VRB**) az alábbi feltételekkel rendezi meg a 2020. évi **Maradj Online Csapatbajnokságot** (továbbiakban **MOCsB**).

A **MOCsB** 11 hétig tartó IMP csapatverseny melyen a mérkőzéseket a csapatok a **BBO felületén** játsszák. A verseny elején a nevezett csapatokat játékerő szerint csoportokba rendezzük és a csoportokon belül játszanak egymással.

A verseny - bár lebonyolításában arra emlékeztet - semmilyen szempontból nem kapcsolódik a KMR Csapatbajnoksághoz.

A pontos lebonyolítást a nevező csapatok ismeretében határozza meg a VRB és az első játéknapi előtti hétfőn este 19:00-ig közzéteszi.

A mérkőzések végeredménye a 20-as VP-skála szerint kerül megállapításra.

1. Nevezés

A versenyre a maradjonline.csb@gmail.com levélcímen **2020. szeptember 12-én 18:00-ig** várjuk a nevezéseket. Későbbi nevezést a versenyrendező indokolás nélkül visszautasíthat.

Egy csapat 4-9 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 9 fős korlátig bármikor lehet játékost pótnévezni.

2. Nevezési díj

A nevezési díj csapatonként 20000 Ft, de minden benevezett ifjúsági korú (azaz 1994.12.31. után született) játékos esetén 2000 Forinttal kevesebb. Ez a kedvezmény pótnévezett ifi után nem jár. A csupa ifjúsági játékosból álló csapatoknak nem kell nevezési díjat fizetni.

A fenti összeget a MBSZ bankszámlájára kérünk átutalni, melynek száma:
10102093-56560200-01004005

Az utalás közleményébe kérjük írjátok bele a csapatotok nevét!

3. Lebonyolítás

A nevező csapatokat a 4 legjobb játékos 2019. végén érvényes élő mesterpontlista szerinti átlaga alapján sorba állítjuk és a sorrendet betartva 12, illetve 16 tagú csoportokba rendezzük. (*)

Az MBSZ budapest bajnokságaiban nem rendszeresen játszó csapattagok esetében elképzelhető, hogy a VRB mesterséges mesterpontértéket határoz meg az élő mesterpont helyett.

A pontos lebonyolítás a nevezések számától függ (melyet a VRB az első játéknap előtti hétfőn 19:00-ig közzétesz), az alábbi irányelvekkel:

- a verseny 11 hétig tart
- hetente 1, egyenként 2x16 leosztásos mérkőzést kell lejátszani
- a 12 tagú csoportokban a csapatok teljes körmérkőzést játszanak, a fordulók sorrendjét sorsolással határozzuk meg
- a 16 tagú csoportokban a csapatokat a fenti mesterpont átlaguk szerinti kiemeléssel két nyolcas csoportba sorsoljuk – az 1-2.-hoz rendre párosával. Az első hét fordulóban a csapatok teljes körmérkőzést játszanak a csoportokon belül, ahonnan az egyes csoportok első 4-4 helyezettje 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 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 legutolsó csoport lebonyolítását a nevezések ismeretében tesszük közzé

Azt, hogy végül melyik csoport hány tagú lesz igyekszünk majd úgy megválasztani, hogy a csoportok mezőnye a lehető legegységesebb legyen.

*: az egyszerűbb lebonyolítás érdekében lehetséges, hogy az alsó két csoport létszáma ettől el fog térni

3.1 BBO beállítások

A BBO lehetőséget ad licitek és kijátszott lapok visszavonására (UNDO). A mérkőzéseken ez a funkció **engedélyezett**, de kizárólag **mellékattintás** (misclick) **esetén!**

Kérjük csak akkor használjátok, ha mellékattintottatok és kétség esetén hívjatok zsűrit!

A mérkőzéseken **engedélyezzük a kibiceket és a barométert**, de ha mindkét csapat beleegyezik, akkor ettől el szabad térni. Kérjük, ha nem engedélyezitek a kibiceket, a zsűrit mindenképp adjátok hozzá a mérkőzéshez.

(Ennek módjáról és a zsűri felhasználónevéről a sorsolás után fogunk minden csapatot tájékoztatni.)

4. Játékidő és helyszín

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

A verseny időtartama alatt **keddenként kell a mérkőzéseket lejátszani**. A szervezők ekkor **technikai támogatást és zsűrit biztosítanak a BBO felületén**. (A felhasználónev(ek)et időben kommunikálni fogjuk.)

4.1 Játéknapok:

A **játéknapok** a következők:

szeptember 15., 22., 29., október 6., 13., 20., 27., november 3., 10., 17., 24.

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

Az első félidő kezdete: 17:45

A második félidő kezdete: 20:00

A második félidővel - amennyiben mindkét fél beleegyezik - nem szükséges a pontos kezdési időpontot megvárni.

A rendezők úgy tekintik, hogy a csapatok minden mérkőzésüket ezekben az időpontokban játsszák le. A csapatoknak csak akkor kell értesíteniük a rendezőket, amennyiben egy mérkőzést halasztani, vagy előrehozni szeretnének.

4.2 Technikai lebonyolítás

A rendezők minden héten legkésőbb vasárnap este 19:00-ig elérhetővé teszik a következő hétre vonatkozó ültetést azokban a csoportokban is, ahol ez nem elérhető a bajnokság elejétől kezdve.

Az ültetésben elől álló csapat a hazai csapat. **Az 1. félidőt a vendég csapat, a 2. félidőt a hazai csapat rendezi.**

A félidőt rendező csapat jogai és kötelességei:

- a saját ültetését nem köteles megosztani ellenfelével
- az Ő feladata a mérkőzés megrendezése
- ha egy csapat nem szeretne élni a rendezés jogával, azt a nevezéskor kell jeleznie a szervezőknek

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

Minden héten minden csapatnak **kedden 12.00-ig** meg kell adnia a **felállását** arra a félidőre, amit **nem Ő rendez**, vagy a **szervezőket értesítve**, vagy az [itt látható](#) táblázatot kitöltve.

A felállás időben történő közlésének elmulasztását alkalmanként 2VP-vel büntetjük.

Ahol a csapat **rendezőként** szerepel, ott nem kötelező a **felállást megadni**.

A táblázatba BBO-s felhasználóneveket kell írni, a cellák háttere pirosra változik, ha a névben elírás van.

4.3 Teendők egyéb időpontban való játéknál

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

- keresniük kell egy időpontot, mely mindkét csapatnak megfelel (akár a kitűzött időpont előtt, akár utána)
- értesíteni kell a szervezőket e-mailben a mérkőzés időpontjáról
- a fenti módon meg kell rendezniük a mérkőzést
- a mérkőzés után mindkét csapatnak el kell küldenie az eredményt a szervezőknek
- legkésőbb a bajnokság utolsó fordulója előtt (illetve 16 csapatos csoportoknál az alapszakasz-beli mérkőzést az alapszakasz utolsó fordulója előtt) le kell játszani a mérkőzéseket
- az utolsó forduló-beli meccseket halasztani nem lehet, de le lehet játszani korábban

5. VP-táblázat

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

6. A bajnokság eredménye

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

- egymás elleni eredmény
- IMP-különbség
- A nagyobb kiemelési számú csapat nyer (a 4 legtöbb mesterponttal rendelkező játékos mesterpontösszege kisebb)

7. Adatszolgáltatás, eredményszámolás

Az ültetéseket időben kell megadni. Ennek elmulasztásáért alkalmanként 2 VP büntetést adunk. Ha a késlekedés a mérkőzés csúszását is okozza, a büntetés 4 VP.

A hazai csapatoknak is ajánlott a felállás megadása, hogy az esetleges technikai problémákat gördülékenyebben tudjuk kezelni.

Az egyes mérkőzések eredményét a 32 leosztásos, folyamatos VP skála alapján számoljuk ki.
A kitűzött időpontokban lejátszott meccseknél nincs teendő.

Az egyéb időpontokban lejátszott mérkőzéseknél a mérkőzés előtt közölni kell a szervezőkkel a mérkőzés időpontját, majd a mérkőzés után mindkét csapatnak el kell küldenie a mérkőzés végeredményét (IMP különbségét) a szervezőknek.

8. Helyválasztás, játékoscsere

Az első félidőben a vendég, a második félidőben a hazai csapat hozza létre a mérkőzést a felállásokat tartalmazó táblázat alapján, így neki joga van ültetést választani. Cserélni - vis maior esetét kivéve - csak a félidőben lehet.

9. Licitrendszer-korlátozások

A versenyen kizárólag zöld, kék és piros rendszerek játszhatók, de piros rendszer csak az első két csoportban (a legerősebb két csoportban) megengedett.

Az első csoport kivételével 1 NT induláshoz rendszer szerint legalább 10 figurapont szükséges.

További szabályok:

- erős mesterséges licitet tilos blöffölni;
- az egyes magasságú színindulásokhoz (a precíziós treff licitrendszer játzók 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.

10. Játékidő, késés, megszakadt internetkapcsolat

A 16 partis félidők lejátszására egyenként 125 perc van. Amennyiben valamely pár olyan mértékben lassúnak véli ellenfele játékát, hogy az időkorlát teljesülése veszélybe kerül, értesítenie kell a zsűrit. A helyzetet a zsűri a VSZ 17. pontja szerint kell kezelje.

A mérkőzések kezdetére minden játékosnak, aki a meccsen játszani szeretne, be kell lépnie a BBO-ra. A türelmi idő 15 perc. Ennél nagyobb késésnél a mérkőzés halasztottnak minősül, később kell játszani.

Játék közbeni megszakadt kapcsolatnál az érintett csapat kapitánya jelezheti, hogy a rossz kapcsolatú játékos helyett egy másik - akár ezen a ponton benevezett - játékost ültet be. Ha nem sikerül a kiesett játékost pótolni:

- és legalább 8 partit mindkét asztalon lejátszottak, mérkőzést lejátszottnak tekintjük, a vétlen fél nem lejátszott partiként 2 IMP-t kap
- ha nem játszottak le 8 partit, a mérkőzés halasztottnak minősül, de a mindkét asztalon lejátszott partik nem vesznek el, csak a hátralevő partikat kell játszani 1-es sorszámától

Az első félidőben megszakadó internetkapcsolat esetében a második játékrész halasztható, de fenti büntetést kell alkalmazni az első félidő nem lejátszott partijaira.

11. Nem lejátszott mérkőzések

A nem lejátszott mérkőzés eredményének a számítása a következőképpen alakul:

- A vétlen csapat 14 VP és a saját VP átlaga közül a jobbikat kapja, valamint +12 IMP-t az IMP-különbségéhez (kieséses szakaszban pedig automatikus továbbjutó)
- A vétkes csapat 6 VP és a saját VP átlaga közül a rosszabbikat kapja, valamint -12 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 4 VP és -18 IMP, a harmadik alkalommal 2 VP és -24 IMP, stb)

Ha egy csapat nem tud kiállni a kitűzött időpontban és nem találunk pótlásra alkalmas időpontot, akkor úgy tekintjük, hogy a mérkőzés miatta nem lejátszható.

12. Óvás, jogorvoslat

A kitűzött játéknapokon a szervezők zsúrit biztosítanak. Minden, a zsúri tevékenységével kapcsolatos problémát a játéknap utáni nap éjfélig jelezhetik a játékosok a szervezőknek. Az egyéb időpontban lejátszott mérkőzések esetében nincs kijelölt zsúri, a felmerülő problémákat szintén a mérkőzést követő nap végéig kell jelezni a szervezőknek.

13. 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!

14. Díjazás

A versenyen mesterpontokat osztunk, ennek pontos mértéke a nevezők listájának ismeretében lesz végleges.

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

Budapest, 2020. szeptember 2.
MBSZ Versenyrendező Bizottsága