

2020. Maradj Online Farsangig Csapatbajnokság versenykiírása

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

A **MOF** 11 hétig tartó IMP csapatverseny melyen a mérkőzéseket a csapatok a **BBO felületén** játsszák. A verseny első játéknapján a nevezett csapatokat irányított sorsolással csoportokba rendezzük és a csoportokon belül játszanak egymással. A verseny későbbi szakaszában a csapatokat addigi eredményeik alapján többször csoportokba osztjuk, a 11. hét végén a legjobban álló négy csapat jut a hétvégi döntőbe.

A pontos lebonyolítást a nevező csapatok ismeretében határozza meg a VRB és az első játéknap 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. november 28-án 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 pótnnevezni.

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 pótnnevezett 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 pontos lebonyolítás a nevezések számától függ (melyet a VRB az első játéknap előtti hétfőn 19:00-ig közzétesz).

3.1 Selejtező

A nevező csapatokat a 4 legjobb játékos 2019. végén érvényes élő mesterpontlista szerinti átlaga alapján sorba állítjuk. A csapatokat 4-es csoportokba osztjuk, az utoljára maradó csoportba 3-6 csapat kerül. A csoportbeosztás módja: a **csapatokat sorrendben a csoportokba osztjuk, amíg minden csoportba nem került egy csapat**. Ezután a **fennmaradó helyekre sorsolással** kerülnek a csapatok.

A csoportokon belül az első játéknapon 3x10 leosztásos körmérkőzést rendezünk. (*)

Továbbjutás a selejtezőből:

1. A selejtezőcsoportok első két helyezettje az X csoportba jut
2. A többi csapat az Y csoportba kerül.

A selejtezőben megszerzett VP-k és IMP 50%-a, a fegyelmi büntetések 100%-a megy tovább az X és Y csoportokba.

3.2 X és Y csoportok

Az X és Y csoportokon belül 4 svájci módszerrel ültetett fordulót játszanak a csapatok. A 4 forduló után a csoportok elején álló csapatok az I, a végén állók a II csoportba jutnak tovább. A továbbjutók pontos száma a mellékletben látható.

A csapatok az eddigi eredményüket viszik tovább a megfelelő csoportba.

3.3 I és II csoportok

Az I és II csoportokon belül 3 svájci módszerrel ültetett fordulót játszanak a csapatok. A 3 forduló után az I csoport első 7 és a II csoport első helyezett csapata jutnak az A csoportba.

Az A csoportba nem bejutott csapatokat VP alapján sorbarendezzük. Ezekből a csapatokból 4-esével a fenti sorrend alapján sorban képezzük a B, C, D, stb csoportokat. Az utolsó csoportba 3-6 csapat kerül.

A csapatok az eddigi eredményüket viszik tovább a megfelelő csoportba.

3.4 Rájátszás

Az A csoportban 3 dán módszerrel ültetett fordulót játszanak a csapatok. A 3 forduló után legjobban álló 4 csapat jut be a hétvégi döntőbe. **Speciális szabály**, hogy az **első asztalon**

játszó csapatok alanyi jogon **2-2VP-t**, a **második asztalon** játszó **1-1VP-t kapnak**. (Ez csak ebben a csoportban és csak ebben a szakaszban van így!)

A többi csoportban a csapatok körmérkőzést játszanak. (*)

3.5 Döntő

A döntőbe jutó csapatok közül a rájátszást megnyerő csapat választhat magának ellenfelet az elődöntőben. Az elődöntő és a döntő is 2x16 leosztásos.

A harmadik helyért csak akkor van mérkőzés, ha ebbe mindkét érintett csapat beleegyezik, lehet 1x16 vagy 2x16 leosztásos. Amennyiben nem játsszák le a mérkőzést, a rájátszásban előrébb végző csapatot tekintjük bronzérmesnek.

A döntő mérkőzéseit a szervezők indítják.

3.5.1 Carryover

Az elődöntőbe jutott csapatok az addig megszerzett VP-k alapján carryover-t visznek magukkal. Az a csapat, amelyik több VP-t szerzett a rájátszás végére a két csapat VP különbsége alapján az alábbi mennyiségű IMP előnnyel indul az elődöntőben:

| VP különbség | IMP | VP különbség | IMP |
|--------------|-----|--------------|-----|
| 0-1 | 1 | 10.01-13 | 7 |
| 1.01-2 | 2 | 13.01-16 | 8 |
| 2.01-4 | 3 | 16.01-20 | 9 |
| 4.01-6 | 4 | 20.01-25 | 10 |
| 6.01-8 | 5 | 25.01-31 | 11 |
| 8.01-10 | 6 | 31.01+ | 12 |

A döntőben a carryover a fenti IMP-k felének az alsó egészrésze.

3.6 Kimaradó

A verseny rájátszása előtt egy csapat csak egyszer lehet kimaradó. A lebonyolítás sajátossága miatt előfordulhat, hogy a rájátszásban egy olyan csapatnak kell kimaradni, aki korábban már volt kimaradó.

A kimaradó csapatok 12 VP-t és a selejtezőben +5, a későbbi szakaszokban +10 IMP-et kapnak.

3.7 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 felhasználónevről a sorsolás után fogunk minden csapatot tájékoztatni.)

*: a körmérkőzés részletes beosztását, illetve a nem négy csapatos csoportok lebonyolítását a melléklet tartalmazza.

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:

Selejtező: december 1.

X és Y: december 8., 15., január 5., 12.

I és II: január 19., 26., február 2.

Rájátszás: február 9., 16., 23.

Döntő: március 5-7, a pontos időpontokat az esetleges közvetítés miatt későbbi egyeztetés után közöljük

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

A mérkőzések - a selejtezőt kivéve - 2x16 leosztásosak és két félidőben kell őket lejátszani.

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 **selejtező** 3, egyenként 10 leosztásos mérkőzés, melyek időbeosztása:

Az első mérkőzés kezdete: 17:45

A második mérkőzés kezdete: 19:15

A harmadik mérkőzés kezdete: 20:45

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 rendezzi.**

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 selejtezőben nincs két félidő, ott a fenti jogokkal a hazai csapatok rendelkeznek.

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 selejtezőben ez a csapatoknak azokra a mérkőzésekre igaz, ahol ők a vendégek.

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 verseny eredménye

A verseny győztese a Döntő győztese.

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 ültetések 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 versenyen az A és B csoport, valamint a döntő kivételével 1 NT induláshoz rendszer szerint legalább 10 figurapont szükséges, beleértve a korábbi szakaszokat is.

További szabályok:

- 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.

10. Játékidő, késés, megszakadt internetkapcsolat

A 16 partis félidők lejátszására egyenként 125 perc van. A 10 leosztásos selejtező mérkőzések játékidője 80 perc.

A 10 percet meghaladó késések esetén a felelős csapat a lassabbik asztalon 7 perc csúszásonként 0,25 VP büntetést kap, melybe beleszámít a 10 perc is. (11perc -> 0,25VP, 14perc->0,5VP, stb...) A selejtező mérkőzéseken az 5 percet meghaladó késések esetén jár a fenti büntetés. Amennyiben nem megállapítható melyik csapat a felelős a késésért, a büntetést mindkét csapat megkapja.

A mérkőzések kezdetére minden játékosnak, aki a meccsen játszani szeretne, be kell lépnie a BBO-ra. A türelmi idő 10 perc. Ennél nagyobb késésnél a mérkőzés halasztottnak minősül, később kell lejátszani.

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 lejátszottak 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 lejátszani 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 találnak pótlásra alkalmas időpontot, akkor úgy tekintjük, hogy a mérkőzés miatta nem lejátszható.

12. Óvás, jogorvoslat

A kitűzött játéknapon a szervezők zsűrit biztosítanak. A zsűri a nemzetközi gyakorlatnak megfelelően konzultáció után hozza meg a döntéseit.

Minden, a zsűri tevékenységével kapcsolatos problémát a játéknap utáni nap éjfélig jelezhetik a játékosok a szervezőknek, de óvást csak - szintén a nemzetközi gyakorlatnak megfelelően - csak bizonyított technikai hiba esetén fogadunk el.

Az egyéb időpontban lejátszott mérkőzések esetében nincs kijelölt zsűri, a felmerülő zsűri-problémákat a mérkőzés napján éjfélig 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 (maradjonline.csb@gmail.com, +36 20 372 5957)

Kérdésekkel, problémákkal megkereshető még: Magyar Ádám (fotitkar@bridzs.hu, +36 30 307 9827)

Budapest, 2020. november 16.

MBSZ Versenyrendező Bizottsága