



MBSZ
Magyar Bridge Szövetség

VERSENYSZABÁLYZAT

2018.

Tartalom

Előszó.....	4
1. A versenyszabályzat hatálya.....	5
2. A VSZ és az adott verseny kiírásának viszonya.....	5
3. Hivatalos, az MBSZ által elismert verseny.....	5
4. Az MBSZ által nem elismert versenyek.....	6
5. A versenyeken használt nyelv.....	6
6. Versenyek bejelentése.....	6
7. A versenykiírások ellenőrzése és megjelentetése.....	7
8. A nevezés rendje.....	8
9. A versenykiírás tartalma.....	9
10. A versenyzők kötelezettségei.....	9
11. Párosversenyek lebonyolítása.....	10
12. Csapatversenyek lebonyolítása.....	10
13. Pótnevezés, játékos törlése az egységből.....	11
14. A leülés rendje.....	12
15. Az eredmények rögzítése.....	14
16. Óvás.....	15
17. A játékidő, lassú játék.....	17
18. Késés.....	17
19. Helyettesítés.....	18
20. Csere.....	18
21. Hiányzás.....	19
22. Kimaradás.....	19
23. Mérkőzés előrehozása vagy halasztása.....	20
24. Mérkőzés feladása.....	20
25. Visszalépés.....	20
26. Kizárás.....	20
27. Fegyelmi büntetések.....	21
28. Magatartási szabályok a versenyeken – a Zéró Tolerancia.....	22
29. Mobiltelefon és hasonló eszközök.....	23
30. A versenyek értékeléséhez használható programok.....	24
31. Számítógép által generált leosztások.....	24
32. Átváltási táblák.....	24

33. Holtversenyek eldöntése.....	25
34. Mesterpontok.....	25
35. A licitdoboz használata.....	25
36. A screen (liciternyő) használata	26
37. A STOP-kártya használata.....	28
38. Kopogás és a licitek magyarázata	29
39. Licitrendszerek.....	31
40. Konvenciókártya	34
41. Blöff	35
42. Kibicelés.....	35
43. Az MBSZ saját versenyei	35
44. Kvalifikációs és helyöröklési szabályok az MBSZ versenyein.....	38
45. A Szabálykönyv által a rendező szervezet hatáskörébe utalt kérdések szabályozása	39
46. Elektronikus bridzs	40
1. számú melléklet - Párosversenyek lebonyolítása.....	42

Előszó

Jelen Versenyszabályzat (VSZ) célja, hogy a Magyarországon rendezett bridzsversenyek általános kereteit megszabja. Ez a VSZ kiegészíti és értelmezi a Bridzs Világszövetség mindenkor hatályos Szabálykönyvét és annak magyarországi alkalmazását a versenygyakorlat figyelembe vételével elősegíti.

A VSZ alapelve, hogy a bridzset egyszerre kezelje játéknak, kikapcsolódásnak és szellemi sportnak. Amellett, hogy a hivatalos versenyek kereteit megszabja, minden olyan tevékenység ellen fellép, amely a játék élvezetét bármely résztvevő számára elronthatja, de semmi olyat nem tilt, ami más résztvevőnek nem okoz hátrányt vagy kellemetlenséget. Célja, hogy a bridzsnek betartható, életszerű és élvezhető versenyfeltételeket teremtsen. Jelen VSZ fő törekvése minden esetben az, hogy amennyiben ez lehetséges, a mérkőzések az asztalnál, játékkal dőljenek el.

Azokat a kérdéseket, melyeket a VSZ nem szabályoz, vagy többféleképpen enged szabályozni, az adott verseny kiírásában kell szabályozni, illetve pontosítani. A rendező szervezeteknek lehetőségük van jelen szabályzattól eltérő szabályokat is alkalmazni, de mesterpontoszerző versenyen ehhez az MBSZ Elnökségének előzetes engedélye szükséges. A verseny előtt az engedélyezett változásokat ki kell hirdetni.

A versenyeken felmerült vitás kérdéseket a VSZ-ben leírt módon kell elrendezni. Más jogorvoslatnak (például bírósági út) helye nincs. Amennyiben egy felmerülő vitás kérdésben sehol nem létezik szabályozás, azt e Versenyszabályzat logikája és szelleme alapján a VRB jogosult eldönteni, mely döntés ellen az MBSZ Elnökségéhez lehet fellebbezni.

Jelen versenyszabályzatot Hajlik Gábor és Koltai Gábor munkájának felhasználásával Magyar Ádám készítette. Közreműködött: Bozzai Bence, Fekete István, Fenyves Jenő, Fülöp Zoltán, Gál Péter, Kardos János és Kovács András.

1. A versenyszabályzat hatálya

Jelen versenyszabályzat hatálya kiterjed minden Magyarországon, a Magyar Bridzs Szövetség (továbbiakban MBSZ) vagy az MBSZ-szel szerződő rendező által rendezett versenyre. Minden ilyen verseny kiírásában egyértelműen szerepelnie kell, hogy jelen VSZ a versenyen hatályos. Az MBSZ-szel jogviszonyban nem álló versenyrendező is rendezhet versenyt ezen VSZ alkalmazásával.

Jelen versenyszabályzat első változata 2015. szeptember 14-én lépett, jelen felülvizsgált változat pedig 2018. december 1-én lép hatályba az MBSZ Elnökségének döntése értelmében.

A Versenyszabályzatot legalább két évente felül kell vizsgálni és minden változást az MBSZ Elnökségének jóvá kell hagynia.

2. A VSZ és az adott verseny kiírásának viszonya

A versenyszabályzat tartalmazza azokat az általános kereteket, melyek alkalmazásával Magyarországon az MBSZ által elismert bridzsverseny rendezhető. A VSZ sok esetben több lehetőséget hagy (ekkor ezek bármelyikét választhatja a verseny rendezője), sok esetben viszont pontos eljárásrendet szab meg – ekkor ettől eltérni semmilyen versenyen nem szabad. Ha a versenyrendezőnek választási lehetősége van, akkor az adott verseny kiírásában jelezni kell, hogy milyen szabály szerint zajlik a verseny. A versenykiírásban külön nem szabályozott kérdésekben a VSZ érvényes. Amennyiben egy, a versenykiírásban szabályozott kérdésben ellentmondás van a VSZ és az adott kiírás között, ezt minél előbb – lehetőleg még a kiírás megjelenése előtt – a kiírás módosításával vagy az MBSZ Elnökségétől egyedi engedély kérésével orvosolni kell. Amennyiben a verseny közben derül ki, hogy ellentmondás van a VSZ és az adott verseny kiírása között, akkor kivételesen a versenykiírásban meghatározott feltételek az érvényesek, de legközelebb az ellentmondást orvosolni kell.

3. Hivatalos, az MBSZ által elismert verseny

Területi és országos bajnokságokat, hivatalos versenyeket csak az MBSZ felügyelete alatt lehet rendezni. Az ilyen versenyeket előre (előző év november 15-ig) be kell jelenteni az MBSZ Versenyrendező Bizottságának (továbbiakban VRB). Hivatalos verseny rendezésének feltételei:

1. a verseny kiírása feleljen meg jelen VSZ-nek, és minden lényeges körülményt tartalmazzon
2. a verseny kiírása tartsa tiszteletben az MBSZ releváns szabályzatait, valamint a Sporttörvény rendelkezéseit
3. a verseny szervezője kössön szerződést az MBSZ-szel, mely szerződés tartalmazza az MBSZ-től igénybe vehető szolgáltatások körét és azok feltételeit
4. a verseny szervezője az aktuális Mesterpontszabályzatban meghatározott díjat az MBSZ számára fizesse meg
5. a verseny részletes kiírása jelenjen meg a verseny előtt legalább 30 nappal az MBSZ honlapján
6. legalább egy MBSZ- vagy EBL-vizsgálóval rendelkező tornavezető alkalmazása

7. a verseny eredményeinek megjelentetése a versenyt követő 24 órán belül az MBSZ honlapján.

A VRB megvizsgálja, hogy a verseny mindenben megfelel-e hatályos szabályzatoknak. Amennyiben igen, a VRB a versenyt az MBSZ honlapján publikálja, ennek határideje az érkezéstől számított öt munkanap. A részletes versenykiírás honlapon történő közzétételével egy verseny véglegesen meghirdetetté válik, ekkortól számít az MBSZ által elfogadott hivatalos versenynek. Mesterpont kizárólag hivatalos, az MBSZ által elismert versenyen szerezhető.

4. Az MBSZ által nem elismert versenyek

Az MBSZ-szel jogviszonyban nem álló versenyszervezők versenyei (például amatőr versenyek, külföldi versenyek, világversenyek stb.) is megjelenhetnek az MBSZ internetes felületein. Ezek tájékoztató jelleggel, a hivatalos versenyektől megkülönböztetve szerepelnek a versenynaptárban. A VRB a kiírás megérkezésétől számított öt munkanapon belül gondoskodik a versenynaptárban való megjelentetéséről.

5. A versenyeken használt nyelv

A versenyeken használt hivatalos nyelv a magyar. Ha nincsen licitdoboz, a licit során kizárólag a *treff*, *káró*, *kőr*, *pikk*, *szanzadu*, *kontra*, *rekontra* és *passz* illetve *egy*, *kettő*, *három*, *négy*, *öt*, *hat* és *hét* megnevezéseket szabad használni. Minden más megjelölés ismételt használata esetén a tornavezetőnek intézkednie kell.

Azokon a versenyeken, melyeket a rendezők nemzetközi versenyként hirdetnek meg, az angolt is hivatalos nyelvként kell kezelni. A megnevezések *club*, *diamond*, *heart*, *spade*, *no trump*, *double*, *redouble* és *pass*, illetve *one*, *two*, *three*, *four*, *five*, *six* és *seven*. A versenyzők ilyen versenyeken megkövetelhetik – szükség esetén a tornavezető segítségével – a licitek angol nyelvű magyarázatát.

A versenyzők egymás között megállapodhatnak bármilyen más nyelv használatában is, de az ebből adódó félreértés miatt semmilyen óvásnak nem szabad helyt adni.

6. Versenyek bejelentése

A VRB meghatározza és közzéteszi a bajnokság rendszerű régiós versenyek, országos döntők következő évi tervezett időpontjait, ennek határideje minden évben október 15. Egyéb, mesterpontoszerző verseny megrendezésének szándékát e-mailben kell jelezni a VRB levélcímére (vrb@bridzs.hu). Az előzetes bejelentkezések határideje minden évben november 15. Az egyes bejelentkezéseket időpontütközés szempontjából folyamatosan vizsgálja a VRB. Határidőn belül azonos időpontra bejelentett versenyek esetén az előző évben is ugyanabban az időpontban rendezett verseny élvez előnyt az új versenyyel szemben. Az előzetes versenynaptárba való bejelentkezés határidejének lejártá után ez az előny megszűnik, az üres időpontokat határidőn túli bejelentés esetén az arra előbb

jelentkező versenyek kapják meg. Az előzetes versenynaptárban már szereplő hivatalos verseny időpontjára a VRB nem engedélyezhet újabb versenyt, a versenynaptárban pedig utólagosan csak olyan változásokat lehet végrehajtani, amelyek nem okozzák két hivatalos verseny időpontjának ütközését. A versenynaptárba való előzetes bejelentkezés a rendezőket nem kötelezi a verseny adott időpontban való megrendezésére – a rendezők csak a verseny kiírásának megjelentetésével vállalnak kötelezettséget a verseny megrendezésére. Egy, az előzetes versenynaptárban szereplő verseny megrendezésétől a rendezők elállhatnak, de ebben az esetben a következő évben annak a versenynek a megszokott időpontra vonatkozó előjogai elvesznek. A végleges versenykiírás megjelentetésének határideje a verseny előtti 30. nap.

7. A versenykiírások ellenőrzése és megjelentetése

Egy verseny kiírásában szerepeltetni kell az adott verseny legfontosabb adatait (lásd 9. szakasz), valamint a versenyre vonatkozó speciális feltételeket is. A kiírás közzétételével a rendezőség az adott versenyen indulókkal vagy indulni szándékozókkal szemben a kiírásban foglaltak hiánytalan teljesítését vállalja, ezért a verseny rendezője a felelős.

A versenykiírásokat csatolt állományban, elektronikusan levélben kell eljuttatni a VRB levélcímére. A verseny rendezői megfelelő indoklással alátámasztva kérhetnek egyedi felmentést a VSZ valamely szabálya alól, erről az Elnökség 15 napon belül köteles döntést hozni.

A VRB a kiírás elfogadásakor gondoskodik a véglegesen meghirdetett versenyek közé történő felvételtől és a versenynek a versenynaptárba kerüléséről. A versenykiírások nyomtatásban vagy más úton megjelentetett változatán szereplő adatok a VRB által elfogadott kiírásban foglaltaktól nem térhetnek el.

A versenyek kiírását az adott verseny kezdete előtt legalább 30 nappal közzé kell tenni, a VRB-nek ezért ezt 45 nappal a verseny előtt el kell küldeni. Ezek a határidők a VRB által rendezett versenyekre is érvényesek, az ellenőrző szerepet itt az Elnökség tölti be. Amennyiben egy előzetes versenynaptárban szereplő verseny elmarad, vagy időpontja megváltozik, azt 45 nappal a verseny eredeti kezdési időpontja előtt be kell jelenteni.

A VRB (a VRB által rendezett versenyeken az Elnökség) feladata ellenőrizni, hogy a kiírásban foglaltak az érvényben lévő törvényekkel és szabályokkal ne legyenek ellentmondásban. Ha a rendezők nem juttatják el időben a versenykiírást a Bizottsághoz, az a verseny hivatalos versenyként történő elismerésének megtagadását eredményezheti. Ha a VRB nem emel kifogást a benyújtott versenykiírásban foglaltakkal szemben, akkor haladéktalanul köteles a kiírást az MBSZ honlapján megjelentetni.

Ha valamilyen szabállyal ellentétes a versenykiírás egy részlete, azt azonnal közölni kell a rendezőkkel. A VRB a kiírás benyújtásától számított 5 munkanapon belül köteles a kifogásait megtenni, ennek a határidőnek a leteltével a kiírást elfogadottnak kell tekinteni.

Vizsgálatot vonhat maga után a fenti határidők elmulasztása, valamint egy versenynek a kiírásban szereplő feltételektől eltérő lebonyolítása. A kiírás közzétételével meghirdetett versenyek lemondását is minden esetben vizsgálat követi.

Csak a kiírásban előre rögzített feltételek szerint lehet azoknak a versenyeknek a megrendezésétől elállni, amelyeknek a kiírását már közzétették (például a kiírásban közölt határidőig beérkezett előnevezések számához kötve a verseny megrendezését). Ilyenkor a verseny lemondásának utolsó határideje a kezdési időponthoz képest 36 óra, de ez esetben az addig benevezőket – lehetőleg telefonon – haladéktalanul értesíteni kell. Lehetőség van kizárólagosan előnevezésre alapuló (helyszíni nevezést kizáró) formát meghirdetni, ebben az esetben is függővé lehet tenni a verseny megrendezését a megadott határidőig beérkezett jelentkezések számától.

Az MBSZ a hivatalosnak elismert versenyek esetén részt vállal az esemény beharangozásában, a rendezőség által szolgáltatott információk közreadásában és a versenyről készült tudósítások közlésében. Honlapján kiemelt helyet biztosít a versenykiírásnak, a részletes versenyeredményeket pedig honlapján megőrzi, továbbá – a mesterpont-szabályzatban meghatározott díjazás fejében – biztosítja a mesterpontok kiosztását és nyilvántartását is.

A verseny elismerésének valamilyen ok miatti megtagadása nem jelenti a verseny megrendezésének tiltását. A nem hivatalos versenyeken mesterpontok kiosztására nem kerülhet sor, és ezek a versenyek nem élvezik az MBSZ felelős támogatását.

A versenykiírásokban foglalt összes információ hitelességéért és pontosságáért a szervezők felelnek – a kiírásokban szereplő lényeges adatokon pedig csak előre nem látott rendkívüli esemény bekövetkezése esetén lehet változtatni.

8. A nevezés rendje

A. A nevezés rendje

Az osztályokba szervezett, bajnokság rendszerű versenyeken való indulás a legelső osztály kivételével korlátozott és csak előzetes nevezés alapján lehetséges – ezekhez a versenyszámokhoz egy előzetes nevezési lista készül az előző év eredményei alapján. Ezen kívül lehetnek más, nevezési korlátozással meghirdetett versenyek is, ahol a versenyen való indulás korhoz, nemhez, minősítéshez, tagsági viszonyhoz, kvalifikációhoz vagy valamilyen egyéb feltételhez (például létszámkorlát) kötött. A korlátozások nélküli, nyílt versenyeken bárki elindulhat, aki nem áll fegyelmi büntetés hatálya alatt. A nevezési feltételeknek megfelelő, határidőben beérkezett nevezést a szervező semmilyen indokkal nem utasíthat vissza.

B. A feltételeknek nem megfelelő nevezés

Nevezési korlátos versenyen a verseny rendezője előzetesen engedélyezheti a korlátot nem teljesítő egységeknek is az indulást. Amennyiben a rendező kvalifikációt igénylő versenyen egy nem kvalifikált egységnek engedélyezte az indulást, úgy ez az egység a mezőny teljes jogú tagjaként játszik. Más esetben az egység versenyen kívül indul, díjat nem nyerhet és mesterpontra sem jogosult, de ellenfelek számára az ellenük elért eredmény számít. Ha egy egység versenyen kívül indul, ezt a verseny megkezdése előtt ki kell hirdetni. A végeredményben fel kell tüntetni, hogy az egység versenyen kívül indult. Amennyiben a verseny közben vagy lezárulta után derül ki, hogy egy egység jogosulatlanul szerepel vagy szerepelt, és erre a verseny rendezőjétől nem kaptak előzetes engedélyt, a versenyből azonnal ki kell őket zárni, eredményeiket törölni kell, és az egységet végig kimaradóként kell kezelni. Az ilyen esetet a verseny rendezőjének jelentenie kell az MBSZ Elnökségének, amely fegyelmi eljárást kezdeményezhet.

9. A versenykiírás tartalma

A versenyek kiírásának kötelezően tartalmaznia kell:

- a verseny megnevezését, a rendező szerv (vagy magánszemély) megjelölését
- a verseny főrendezőjének nevét, elérhetőségeit
- a verseny helyszínét
- a versenynapokat, a kezdési és várható befejezési időpontokat
- a nevezés módját, a nevezési határidőket és korlátozásokat
- a nevezési díjakat
- az esetleges kedvezményeket és azok pontos feltételeit
- a díjazás fix, létszám- vagy bevétel függő adatait
- a jelentkezők számától függő feltételeket
- a verseny tervezett leosztásszámát
- az eredményszámolás módját
- a versenyen alkalmazott általános és speciális szabályokat.

A verseny kiírása tartalmazhatja még:

- a verseny támogatóit (hozzájárulásuk esetén)
- a tornavezető (vagy tornavezetők) személyét
- az esetleges hibás eredmények jelentésére szolgáló elérhetőséget
- az esetleges étkezési és szálláslehetőségeket
- a nevezési díjon felüli költségekkel kapcsolatos tájékoztatást (szállás, étkezés stb.)
- a lebonyolítási tervezett rendjét
- ha a verseny mesterpontszerző, akkor ezt a tényt is.

10. A versenyzők kötelezettségei

Minden, a versenyre benevező játékos a nevezésével a versenykiírás és jelen VSZ rendelkezéseit magára nézve kötelezően elismeri. Minden versenyző köteles a verseny zavartalan, normális lefolyását elősegíteni. Különös figyelmet kell fordítani a tornavezető rendelkezéseinek betartására.

Minden versenyző kötelezettséget vállal, hogy bármely, a versenyre benevezett játékos ellen (egyéni versenyen partnerrel is) hajlandó játszani. A játék megtagadása vagy a verseny idő előtti elhagyása súlyos sportszerűtlenség, mely a versenyből való kizárást vonhatja maga után. Az esetet jelenteni kell az MBSZ Elnökségének, mely fegyelmi vizsgálatot indíthat.

Súlyos sportszerűtlenség, ha egy versenyző szándékosan megsérti a versenyszabályokat vagy a VSZ rendelkezéseit.

A versenyzők kötelesek a tornavezető és az óvási bizottság döntéseit sportszerűen elfogadni, melyek ellen a versenykiírásban vagy a VSZ-ben meghatározott módon nyújthatnak be (további) óvást.

A résztvevők azzal, hogy a versenyen játékosként, nézőként, tornavezetőként vagy másképpen részt vesznek, hozzájárulnak ahhoz, hogy a versenyről készült képes, filmes vagy egyéb tudósításokban, valamint az eredménylistákban megjelenjenek. Egy versenyző a nevezéssel elfogadja, hogy internetes közvetítés esetén a szervező döntése alapján az ő játékát is közvetítsék.

11. Párosversenyek lebonyolítása

Párosversenyen a nevező egységek létszáma 2-3 fő lehet, de a versenykiírás ennél szigorúbb feltételt is meghatározhat. Ha a versenykiírás engedélyezi és megindokolja, ennél nagyobb létszámú egység is nevezhető.

Párosversenyeken az ültetés elkészítésénél törekedni kell arra, hogy:

- egynél több kimaradó ne legyen
- egy résztvevő minél több ellenfél ellen játsszon
- fordulónként 22-36 leosztás legyen (de egy forduló több, rövidebb mini-fordulóra is felosztható)
- senki ne játsszon többször ugyanazzal az ellenféllel
- minden pár a játékban lévő leosztásokból minél többet játsszon le (ajánlott legalább a leosztások 80%-át)
- az egyes körök egyenletes erősségűek legyenek.

Mozgatás szerint a párosverseny lehet:

- Mitchell (és ennek variációi, például scrambled vagy appendix), ahol jellemzően az egyik csoport mozog, a másik pedig helyben marad
- Howell (és ennek variációi), ahol (majdnem) minden pár mozog.

A kétfajta ültetés kombinálható, egy fordulón belül különböző körökben vagy különböző fordulóknál lehet más-más a mozdítás. Bármely mozdítás rendezhető barométer-rendszerben is, ahol azonos fordulón ugyanazokat a leosztásokat játsszák a versenyzők, és bizonyos időközönként a részeredmények ismertek.

Eredményszámolás szerint a párosverseny lehet:

- Cross-IMP, ahol minden eredményt összevetnek az abban a leosztásban elért összes többi eredménnyel, majd az IMP-táblázat alapján a pontkülönbséget IMP-re váltják, és az összeget elosztják az összehasonlított eredmények számával. A pár végeredménye az egyes leosztásokban elért eredményei összege.
- Butler, ahol néhány – előre meghatározott számú – szélsőséges eredményt elhagyva az eredmények számtani átlaga és a pár elért eredménye közötti pontkülönbséget IMP-re váltják. A pár végeredménye az egyes leosztásokban elért IMP-k összege.
- MP (Mitchell), ahol az eredményeket sorba rendezik, és egy pár minden megelőzőt eredmény után 2, minden egyenlő eredmény után 1 MP-t kap (de amennyiben egy leosztásban az előírtnál kevesebb eredmény van, a Neuberg-formula használatával módosítva). A pár százalékos végeredménye a megszerzett MP-k összege osztva az összes megszerezhető MP-vel.

A párosversenyek lebonyolításáról a VSZ 1. számú mellékletében található javaslat.

12. Csapatversenyek lebonyolítása

Csapatversenyen a nevező egységek létszáma 4-7 fő lehet, de a versenykiírás ennél szigorúbb feltételt is meghatározhat. Ha a versenykiírás engedélyezi és megindokolja, ennél nagyobb létszámú egység is nevezhető.

Lebonyolítás szerint a csapatversenyek lehetnek:

- svájci rendszerű, ahol a forduló ültetését az addigi eredmények határozzák meg, és egy résztvevő minden másikkal csak egyszer játszhat
- dán rendszerű, ahol a forduló ültetését az addigi eredmények határozzák meg, és egy résztvevő akárhányszor játszhat egy másikkal
- svájci-dán rendszerű, ahol a verseny egy adott szakaszig svájci, azután dán rendszerben bonyolódik
- svájci-dán rendszer rájátszással, ahol az alapszakasz után valamilyen rájátszással (körmérkőzés, egyenes kiesés vagy újabb svájci fordulók) dőlnek el a végső helyezések
- körmérkőzés, ahol minden résztvevő játszik minden másik ellen
- körmérkőzés rájátszással, ahol az alapszakasz után valamilyen rájátszással (újabb körmérkőzés vagy egyenes kiesés) dőlnek el a végső helyezések
- KO, ahol a vesztes csapat azonnal kiesik a további küzdelmekből vagy vigaszversenybe kerül
- dupla KO, ahol egy csapat a második veresége után esik ki a további küzdelmekből, vagy vigaszversenybe kerül.

Értékelés szerint a csapatversenyek lehetnek:

- IMP/VP értékelés, ahol az egy leosztásban kialakult pontkülönbséget IMP-re, majd az IMP-különbséget VP-re váltják.
- Board-a-match (BAM) értékelés, ahol egy leosztásban az a csapat, amelyik több pontot ért el 2 pontot, azonos eredmény esetén mindkét csapat 1-1 pontot kap.

13. Pótnevezés, játékos törlése az egységből

A. Pótnevezés

Egy egységbe legkésőbb a verseny utolsó fordulója előtt újabb játékos pótnevezhető, ha a pótnevezés előtt létszáma a maximális megengedett létszámnál kisebb volt. Csak olyan játékos pótnevezhető, aki az adott versenyen másik egységben nincs benevezve. Nevezési korlátos verseny esetén az egységnek a pótnevezés után is teljesítenie kell a nevezési korlátot. Ha a pótnevezett játékos az egység már nem jogosult valamilyen kedvezményre (például kedvezményes nevezési díj), akkor a különbözetet a pótnevezéssel egyidejűleg meg kell fizetni. Ha egy egység a pótnevezéssel lesz jogosult valamilyen kedvezményre, ez nem alapoz meg visszatérítést a nevezési díjból. A pótnevezett játékos, ha a Mesterpont-szabályzat által előírt leosztásszámot lejátszotta, mesterpontra és helyöröklésre is jogosult. A pótnevezett játékos az eredménylistákban a pótnevezéssel egyidejűleg fel kell tüntetni.

B. Játékos törlése

Egy játékos kérésére törölhető egy egységből, ha a verseny során addig ebben az egységben egyetlen leosztást sem játszott. Az így törölt játékos a versenyen részt vevő más csapatba benevezhető. Nevezési korlátos verseny esetén az egységnek a törlés után is teljesítenie kell a nevezési korlátot. A játékos a verseny végén akkor is törölni kell, ha a verseny során egyetlen leosztást sem játszott az egységben. Ha a törlés után az egység már nem jogosult valamilyen kedvezményre, akkor a különbözetet a törléssel egyidejűleg meg kell fizetni. Ha egy egység a törléssel lesz jogosult valamilyen kedvezményre, ez nem alapoz meg semmilyen visszatérítést. A törölt játékos mesterpontot nem kaphat és a hely öröklésére sem jogosult.

14. A leülés rendje

A versenyeken a leülés rendjét a tornavezető határozza meg, és ezt minden forduló elején közzéteszi, melytől eltérni nem lehet. Amennyiben egyéb korlátozások (például vegyespáros-versenyen) nincsenek, a csapat, illetve pár bármely tagja bármely helyre leülhet. Cserélni a 20. szakasz rendelkezései szerint lehet.

A. Párosversenyen

Amennyiben nincsenek korlátozások, a pár bármelyik tagja bármelyik helyre leülhet, de ok nélkül egy fordulóban senki ne változtassa a helyét. Vegyespáros versenyen a hölgyek Délre és Keletre kell üljének.

B. Csapatversenyen

1. Az elől álló az ún. hazai, a hátul álló az ún. vendég csapat. A hazai csapat tagjai a nyílt teremben Észak-Dél, a zárt teremben Kelet-Nyugat vonalon ülnek, a vendég csapat játékosai pedig fordítva.
2. Az egy játékrészből álló mérkőzésen a vendég csapat ül le először.
3. A két játékrészből álló mérkőzésen az első játékrészben a hazai, a másodikban a vendég csapat ül le először.
4. A három játékrészből álló mérkőzésen a vendég csapat megválaszthatja, hogy a három játékrész közül melyik az az egy, amelyikben később kíván leülni.
5. A négy játékrészből álló mérkőzésen az első és a negyedik játékrészben a vendég, a második és a harmadik játékrészben a hazai csapat ül le először.
6. Ennél is több játékrész esetén az első a játékrészben a vendég csapat ül le először, majd ezután a csapatok felváltva ülnek le először.
7. Hosszabbítás (vagy további hosszabbítás) esetén az a csapat ül le először, amelyik az ezt közvetlenül megelőző szakaszban később ültetett le.

C. Csapatversenyen, hármas mérkőzésen

1. Egy játékrészből álló mérkőzésen elsőként a harmadik helyen szereplő, másodikként a középső, utolsóként pedig az első helyen szereplő csapat ül le.
2. Két játékrészből álló mérkőzésen az első játékrészben elsőként az első, másodikként a második, harmadikként a harmadik helyen szereplő csapat ül le, a második játékrészben pedig fordított sorrendben ülnek le a csapatok.
3. Több játékrészből álló hármas meccsen, vagy hosszabbítás esetén a 2. pont szerint felváltva ülnek le a csapatok.

D. Hibák a leülésben

1. Amennyiben a játék megkezdése előtt észreveszik, a leülés esetleges hibáit javítani kell.
2. Ha a játék úgy kezdődött el, hogy valamely résztvevő nem a neki szánt helyen ül, amint ez kiderül, azonnal abba kell hagyni a játékot, és értesíteni kell a tornavezetőt.
 - a. Párosversenyen, ha az asztalon belül történt csere, akkor a tornavezető az égtájak számítógépben történő felcserélésével orvosolja a helyzetet, és további büntetés nincs. Amennyiben van még le nem játszott leosztás, azt az eredeti leülés szerint kell lejátszani.
 - b. Párosversenyen, ha olyan egység kezdte el a leosztás lejátszását, aminek ez az adott fordulóban nem volt előírva, akkor a tornavezető járjon el a Szabálykönyv 15B szakaszának előírásai szerint. Ilyen esetben minden rossz helyre ülő, vagy helytelen tokot játszó pár büntetése MP-versenyen 10% topszkór, IMP-versenyen 2 IMP.

- c. Csapatversenyen, ha asztalon belül történt a csere, akkor a tornavezető a lejátszott tokok másik asztalon történő elforgatásával tegye lejátszhatóvá az elkezdett leosztást. Amennyiben egy vagy több ilyen leosztást a másik asztalon már elkezdtek, illetve lejátszottak, ezekre a leosztásokra mindkét csapat –3 IMP-t kapjon, de amennyiben lehetséges, a tornavezető a lenti D3c pont alkalmazásával rendelje el az elmaradt leosztások pótlását. Az előírt leosztások legalább 75%-át le kell játszani, ellenkező esetben a mérkőzés érvénytelen.
 - d. Csapatversenyen, ha olyan résztvevő kezdte el a leosztás lejátszását, akinek ez az adott fordulóban nem volt előírva, a tornavezető mérlegelje, hogy lehetséges-e az adott forduló ültetésének megváltoztatásával a lejátszott leosztás(oka)t érvényessé tenni. Ha ez nem lehetséges, vagy túlzottan körülményes, akkor ültesse vissza a mezőnyt, és – ha szükséges és lehetséges – az érintett leosztás(oka)t osztassa újra. Ebben az esetben az esetleges késésért minden rosszul leülő csapat felelős.
3. Ha a játék egy fordulóban befejeződött, és akkor veszik észre, hogy valamely résztvevő nem a neki szánt helyen ült, azonnal értesíteni kell a tornavezetőt.
- a. Párosversenyen, ha asztalon belül cserélték fel az égtájakat, a tornavezető az égtájak számítógépben történő felcserélésével orvosolja a helyzetet, más büntetés nincsen.
 - b. Párosversenyen, ha valamely résztvevő téves asztalnál lejátszott egy fordulót, vagy olyan leosztást játszott le, mely az adott fordulóban számára nem volt előírva, amennyiben lehetséges, az elért eredményt ki kell értékelni. Nem jegyezhető fel azonban az eredmény, ha bármelyik érintett pár már játszotta a leosztást.
 - c. Csapatversenyen, ha asztalon belül cserélték fel az égtájakat (fordított leülés), vagy az egyik asztalon – saját hibájukból – más leosztásokat játszottak, mint a másikon, a mérkőzés (vagy a mérkőzés ezen szakasza) érvénytelen.
 - i. El kell rendelni a mérkőzés lejátszását, ha van remény, hogy legalább a leosztások 75%-át le tudják játszani. Ha van rá lehetőség, a teljes mérkőzést le kell játszani. Ha a teljes mérkőzést nem játsszák le, akkor minden le nem játszott leosztásra mindkét fél –3/–3IMP-t kap, ha a mérkőzés nem több mint 16 leosztásos; és –2/–2IMP-t kap, ha több mint 16 leosztásos. Ha a teljes mérkőzést utólag lejátszzák, mindkét csapat 1-1 VP büntetést kap.
 - ii. Bármely verseny vagy versenyszakasz utolsó fordulójának érvénytelen mérkőzését nem lehet újrajátszani (kivéve KO-mérkőzést).
 - iii. Ha nem lehet már érvényesen lejátszani a mérkőzést (időhiány vagy utolsó fordulóbeli mérkőzés miatt), de a mérkőzés leosztásainak legalább 50%-át már lejátszották, vagy az még a mérkőzés idejében lejátszható, akkor:
 - 1. Ha a mérkőzés játszmáinak pontosan felét játszották le a csapatok, úgy az összeredményükből 5-5 VP levonásra kerül (értékelés a játszmák felének megfelelő, vagy ha ez nem áll rendelkezésre, akkor az ehhez – felfelé – legközelebbi VP skála szerint).
 - 2. Ha a játszmák több mint 50%-át, de kevesebb mint 75%-át játszották le a csapatok, úgy az összeredményükből 3-3 VP levonásra kerül (értékelés a játszmák 75%-ának megfelelő, vagy ha ez nem áll rendelkezésre, akkor az ehhez – felfelé –

legközelebbi VP skála szerint). Ilyen esetben egy csapat negatív eredményt is elérhet.

- iv. Ha nem lehet a mérkőzést újrajátszani, akkor mindkét csapat 7-7 VP-t kap, kivéve a verseny utolsó fordulójában, vagy olyan esetben, amikor egyik csapat tudhatta, hogy számára a 7 VP kedvező – ilyen esetben 0 VP-t kap az a csapat, amelyik számára a 7 VP kedvező lett volna.
- d. Csapatversenyen, ha egy csapat nem a kijelölt ellenfele ellen játszott, ha lehetséges, meg kell kísérelni a mérkőzést érvényesnek tekinteni. Körmérkőzéses versenyen, ha megismétlődik egy mérkőzés, az első mérkőzés eredménye érvényes.

15. Az eredmények rögzítése

- A. Párosversenyen
Akár elektronikusan (például BridgeMate használatával), akár szkórlapokra jegyzik fel az eredményeket, azokat a helyben maradó pár, ha ilyen nincs, akkor Észak-Dél írja fel. A felírt eredményt az ellenfélnek ellenőrzésre kötelező megmutatni, és elektronikus eszköz használata esetén a beírást az ellenfélnek kell ellenjegyeznie. Saját használatra bárki vezethet privát szkórlapot.
- B. Csapatversenyen
Csapatversenyen minden pár saját szkórlapot vezet. Amennyiben a tornavezető elektronikus eredményrögzítést is előír, úgy az eredmény beírása Észak-Dél feladata, és ezt Kelet-Nyugattal a szokásos módon kell ellenjegyeztetnie.
- C. Felelősség
Elektronikus eredményrögzítő eszköz használata esetén mindkét pár felelős a helyes adatszolgáltatásért, ide értve a helyes leosztásszám beírását is. Amennyiben rossz leosztásszámhoz írnak egy eredményt, és egy le nem játszott leosztás eredményei (vagy maga a leosztás) válnak láthatóvá, úgy ezt a leosztást a párok nem játszhatják le, arra negatív átlagot kapnak.
- D. Hivatalos eredmény
A szkórlapra, illetve az elektronikus eszközbe rögzített eredmény hivatalos, azon csak a tornavezető értesítésével és mindkét érintett pár egyetértésével szabad módosítani. Amint kiderült, hogy az eredmények rögzítésében hiba történt, azonnal értesíteni kell a tornavezetőt.
- E. Az eredmény javításának határideje hibásan beírt eredmény esetén
Hibásan beírt eredményt a tornavezetőnek kell jelenteni. Hibásnak vélt eredményt bárki bármilyen módon (e-mailen, telefonon vagy szóban) jelenthet. Hacsak a versenyrendező ennél hosszabb időszakot nem jelöl meg, a bejelentés határideje többfordulós verseny vagy versenyszakaszon esetén a szakasz következő fordulójának kezdete előtt harminc perccel, egyfordulós verseny, illetve többfordulós verseny vagy versenyszakaszon utolsó fordulójának esetén az eredmény közzététele után 30 perccel jár le.

- F. Határidő után bejelentett hibás eredmény
Ha a hibás eredményt az előző pontban leírt határidő után, de a verseny eredményének hivatalossá válása (lásd a lenti H pontot) előtt jelzik, a közölt eredményt javítani kell, de ez a már kiosztott díjakat nem befolyásolja.
- G. Kvalifikációs versenyek
Egy több szakaszos kvalifikációs verseny egy versenyszakasza lezárul, és abban semmilyen eredmény már nem módosítható a következő versenyszakasz kezdete előtt egy órával.
- H. Hivatalos végeredmény
Amennyiben addig nem érkezett bejelentés hibás eredményről, a verseny végeredménye az eredmény közzétételét követően 24 óra elteltével válik hivatalossá. Ez után az eredményen semmilyen módosítást nem szabad eszközölni (kivéve folyamatban lévő óvás, illetve fellebbezési óvás esetét). Ha egy verseny óvás alatt van, azt az eredménynél jelezni kell. A mesterpontokat a hivatalos eredmény közzététele, illetve az esetleges óvások elbírálása után kell kiosztani.

16. Óvás

A tornavezető bármely döntése ellen óvás nyújtható be. Amennyiben egy résztvevő óvni kíván, a tornavezető rögzítse a tényeket, és – lehetőleg írásban – indokolja meg a döntését. Amennyiben a versenykiírás másként nem rendelkezik, az óvási szándék jelzése és az óvás benyújtásának határideje a forduló vége után 30 perccel, a következő forduló kezdetén vagy a verseny vége után 10 perccel jár le (amelyik korábban történik). Olyan versenyeken, ahol az egyes fordulók között erre elegendő idő áll rendelkezésre, a versenykiírás lehetőséget adhat az óvás elektronikus benyújtására és a fenti határidő kiterjesztésére is. Ha a versenykiírásban nincsen eltérően szabályozva, az óvást a tornavezetőnek kell benyújtani.

- A. Az óvási díj
Az óvási díj 5000 Ft, melyet az óvó félnek – elismervény ellenében – az óvási szándék jelzésével egyidejűleg a tornavezetőnek be kell fizetnie. Az óvási díj csak abban az esetben nem jár vissza, ha az óvási bizottság az óvást komolytalannak vagy indokolatlannak minősíti. Ebben az esetben az óvási díj az MBSZ ifjúsági alapjába kerül.
- B. Az óvás tartalma
Az óvó fél óvásában a tények leírásán túl fejtse ki, mely tények, illetve szabályok alapján kellett volna a tornavezetőnek esetlegesen más döntést hoznia, és mi volna ez a más döntés. Nem tárgyalható az óvás, ha az a tornavezetőre, illetve az ellenfélre nézve sértő kijelentéseket tartalmaz. Ilyen esetben az óvási bizottság az óvás tárgyalása helyett szabjon ki eljárási büntetést.
- C. Az óvási bizottság
Az óváásokat a tornavezető által kijelölt, az ügyben még áttételesen sem érintett, legalább háromtagú óvási bizottság tárgyalja, melynek keretét a verseny kezdete előtt a tornavezető kihirdeti. A tornavezető a tagok közül kijelöli az óvási bizottság elnökét is. Amennyiben a verseny helyszínén nem áll rendelkezésre megfelelő keret, az óvást elektronikus csatornán (e-mailen, telefonon vagy a BBO felületén) is meg lehet tárgyalni.

- D. Az óvás tárgyalása
Az óvás tárgyalásának időpontját a tornavezető jelöli ki. Az óvásokat ésszerű időben, a lehető legkorábban és az utolsó fordulóbeli óvások kivételével az utolsó forduló előtt meg kell tárgyalni. A tárgyalásra meg kell idézni az érintett feleket és a tornavezetőt is. Bármely érintett fél távolléte nem akadályozza az óvás megtárgyalását. Az óvási bizottság bármelyik felet, illetve a tornavezetőt is meghallgathatja, továbbá ha bármelyik fél kívánja, a bizottságnak a tárgyalás során meg kell őt hallgatnia.
- E. Az óvási bizottság jogköre
A bizottság rendelkezik minden olyan jogkörrel, mellyel a tornavezető is: módosíthatja az eredményt, fegyelmi büntetést szabhat ki, de a bizottságnak is a hatályos szabályzatok alapján kell döntenie (lásd Szabálykönyv 93B3 pont). Komolytalan vagy indokolatlan óvás esetén a bizottság az óvási díj visszatartása mellett az óvó fél eredményét is csökkentheti.
- F. A döntés közlése
Az óvási bizottság elnöke közli a döntést a felekkel, és röviden meg is indokolja azt.
- G. Jegyzőkönyv
Az óvásról jegyzőkönyv készül, mely tartalmazza az eset leírását, a tornavezető véleményét és döntését, az óvó fél és ellenfele véleményét (ha rendelkezésre áll), valamint az óvási bizottság döntését és annak indoklását. A jegyzőkönyvet a tornavezető készíti el, és azt MBSZ főtitkárának kell eljuttatnia.
- H. Fellebbviteli óvás
Az óvási bizottság döntése ellen bármelyik fél fellebbviteli óvást nyújthat be az MBSZ Szabályalkalmazási és Elméleti Bizottságához (továbbiakban SZEK). A fellebbviteli óvást is a tornavezetőnek kell benyújtani, az óvási díj (ismételt) megfizetésével. Ennek határideje a döntés közlését követő 6. nap éjfélig jár le, kivéve a magyar bajnoki versenyek utolsó játéknapját, amikor ez a határidő a szándék azonnali jelzése mellett 24 óra. A SZEK a fellebbviteli óvás beérkezését követő 15 napon belül (de ha erre lehetőség van, még a verseny utolsó fordulójára előtt) döntést hoz, és ezt közli az érintettekkel, valamint a tornavezetővel is. A fellebbviteli óvás díja csak abban az esetben jár vissza, ha a SZEK az óvó fél javára megváltoztatta az eredményt. Komolytalan óvás esetén a SZEK az óvó fél eredményét is csökkentheti. A SZEK döntése ellen további óvásnak helye nincs. A fellebbviteli óvás a magyar bajnoki versenyek kivételével a kiosztott díjakat már nem, de a hivatalos végeredményt befolyásolja.
- I. Technikai óvás
Nem bronzszakmai, hanem technikai döntések (például bármilyen eljárási büntetés kiszabása vagy egy játékos felfüggesztése) elleni óvást a VRB bírálja el, ennek fellebbviteli óvását pedig az MBSZ Elnöksége. Az Elnökség döntése ellen további óvásnak helye nincs.
- J. Az óvás visszavonása
Az óvó fél a tárgyalás megkezdése előtt óvását bármikor visszavonhatja, ekkor a befizetett óvási díj visszajár. Az óvás visszavonása egyszeri és végleges döntés.

17. A játékidő, lassú játék

- A. Az MBSZ versenyein egy fordulóban a játékidő:
- 2 leosztásra 16 perc és egy perc a cserére
 - 3 leosztásra 24 perc és egy perc a cserére
 - 4 leosztásra 32 perc és egy perc a cserére
 - 5 leosztásra 40 perc és két perc a cserére
 - 6 leosztásra 48 perc és két perc a cserére
 - 8 leosztásra 65 perc és öt perc a cserére
 - 10 leosztásra 80 perc és öt perc a cserére
 - 12 leosztásra 95 perc és öt perc a cserére
 - 16 leosztásra 130 perc és tíz perc a cserére
 - 20 leosztásra 160 perc és tíz perc a cserére.

A fenti értékektől alapos indokkal (például amatőr verseny vagy expressz-verseny) el lehet térni, de ezt a versenykiírásban előre jelezni kell.

B. Új leosztás elkezdése

A fordulóra szánt játékidő vége előtt két perccel új leosztást tilos elkezdni. Ha két percnél kevesebb maradt a játékidőből, és egy asztalon van még lejátszatlan leosztás, értesíteni kell a tornavezetőt – de ezt a tornavezető külön jelzés nélkül is megállapíthatja. A tornavezető állapítsa meg, hogy melyik pár felelős a késésért. Amennyiben ez megállapítható, a nem lejátszott leosztás(ok)ra a késésben vétkes résztvevőnek negatív átlagot, a részben vétkes résztvevőnek átlagot, az ebben nem vétkes résztvevőnek pozitív átlagot ítéljen. Amennyiben nem tudja megállapítani a késés okát, a lejátszatlan leosztás(ok)ra adjon mindkét résztvevőnek negatív átlagot (de lásd a VSZ 45E pontját, ha csapatversenyen egy ilyen leosztást a másik asztalon már lejátszottak).

C. Lassú játék

Amennyiben egy játékos úgy érzi, hogy ellenfele a közös gondolkodási időből a neki járónál több időt használ fel, értesítse a tornavezetőt (lehetőleg két leosztás között). A tornavezető állapítsa meg, hogy melyik pár volt lassú, és szükség esetén a további leosztásokra rendeljen az asztalhoz *time monitort*, aki figyeli az időfelhasználást.

D. Büntetés lassú játékért

Még azokban az esetekben is, amikor nem kellett leosztást elvenni, a tornavezető eljárási büntetéssel sújthatja a lassan játszó játékosokat, ha egy asztal lassú játéka akadályozza a verseny lefolyását.

18. Késés

Az egyik pár késése esetén értesíteni kell a tornavezetőt. Amennyiben a verseny kiírása kifejezetten nem tiltja, két leosztásra a 19A szakasz szerint rövid helyettest lehet beállítani. Ha nincsen helyettes, automatikusan leosztást elvenni nem kell, és amennyiben a késő játékos megérkezik, elkezdhetik a számukra előírt leosztások lejátszását. Ha a leosztások lejátszását a játékidő alatt nem tudják befejezni, ellenkező bizonyíték hiányában ezért a késő pár a felelős.

19. Helyettesítés

A. Rövid helyettesítés

Amennyiben a verseny kezdetén egy játékos késik, és a versenykiírás nem tiltja, helyette legfeljebb két leosztásra rövid helyettes állítható be. A rövid helyettes bárki lehet, aki az adott leosztást nem tervezi lejátszani, és ellenérdekű egységben nincs benevezve. Egy napon egy egységben csak egy rövid helyettes játszhat. Amennyiben a hiányzó játékos megérkezik, a helyettesnek a már elkezdett leosztást be kell fejeznie, és át kell adnia a helyét az egység tagjának.

B. Hosszú helyettesítés

Amennyiben egy játékos előre láthatóan vagy valamilyen előre nem látható esemény miatt nem tud egy versenyszakaszban részt venni, és a versenykiírás ezt nem tiltja, az egység helyette hosszú helyettes állíthat. A versenykiírás szabályozhatja azt is, hogy egy egység egy versenyen maximálisan hány leosztást játszhat helyettessel vagy azonos helyettessel. A verseny kiírása ezen felül tartalmazhat további (például mesterponthatár vagy versenyengedély megléte) kikötéseket is a helyettesítésre. A hosszú helyettes olyan játékos lehet, aki a versenyre (vagy a verseny adott osztályába, csoportjába) más egységben nincsen benevezve. Egy fordulóban egy egységben egyszerre csak egy, de összesen is csak maximum két hosszú helyettes játszhat. Csapatversenyen hosszú helyettes csak a nyílt teremben játszhat. Amennyiben az egység egy nevezett tagja megérkezik, a helyettesnek a már elkezdett leosztást be kell fejeznie, majd átadnia a helyét az egység tagjának.

C. Helyettesítés nevezési korlátos versenyeken

Olyan versenyeken, ahol nevezési korlát van, a hosszú helyettes is csak olyan személy lehet, akivel az egység továbbra is teljesíti a nevezési feltételeket.

D. Mesterpont és helyöröklés

A helyettes nem kaphat mesterpontot, és amennyiben a verseny osztályrendszerű vagy kvalifikál egy másik versenyre, nem formálhat jogot a helyre.

E. Tornavezető

A szolgálatban lévő tornavezető sem rövid, sem hosszú helyettesítést nem vállalhat.

20. Csere

Amennyiben a verseny kiírása nem tiltja, a versenyeken egy egység benevezett játékosai cserélhetnek. Semmilyen versenyen nem megengedett leosztás közben cserélni.

A. Párosversenyen

Párosversenyen cserélni egy csere végeztével lehet.

B. Csapatversenyen

Csapatversenyen az egyes mérkőzések vagy játékrészek (amelyeket egyeztetés kísér) között szabad cserélni. Továbbá:

1. 15 leosztásos vagy annál rövidebb mérkőzésen belül nem lehet cserélni.

2. Legalább 16 leosztásos mérkőzésen vagy játékrészen belül a nyílt teremben a lejátszani tervezett leosztások fele után lehet cserélni. A zárt teremben nem lehet cserélni.
- C. Bejelentés
A tornavezető vagy a versenykiírás megkívánhatja, hogy a cserét az egység jelentse be, ennek módját is szabályozva.
- D. Vis maior helyzet
Előre nem látható, váratlan helyzet esetén a tornavezető vagy a verseny rendezője engedélyezhet a fentiekől eltérő cserét is.

21. Hiányzás

Egy verseny egy szakaszáról hiányozni csak akkor lehet, ha erre a versenykiírás vagy a verseny rendezője előzetesen engedélyt ad. A versenykiírás meghatározhat további szabályokat és szankciókat is a hiányzásra. Egy egységet ki kell zárni, ha a nem tudja lejátszani legalább a versenyen tervezett leosztások felét.

- A. Párosversenyen
Párosversenyen, ha a kiírás másként nem rendelkezik, a hiányzó pár negatív átlagot, ellenfele pozitív átlagot kap.
- B. Csapatversenyen
Csapatversenyen a hiányzó csapat 0 VP-t, ellenfele 12 VP-t vagy saját teljes versenyátlagát vagy az ellenfél 20 VP-ből kivont átlagát kapja, amelyik ezek közül a legmagasabb.
- C. Vis maior helyzet
Előre nem látható, váratlan helyzet esetén a tornavezető és a verseny rendezője méltányosságból dönthet úgy, hogy a hiányzó egység az itt előírtnál kedvezőbb eredményt kapjon.

22. Kimaradás

- A. Tervezett kimaradás
Amennyiben egy versenyen páratlan számú résztvevő indul, minden fordulóban a tornavezető által meghatározott egység kimarad.
1. Párosversenyen a kimaradó pár a saját fordulóját kapja.
 2. Csapatversenyen a kimaradó csapat pontosan 12 VP-t kap.
- B. Nem tervezett kimaradás
Amennyiben egy versenyen valamilyen okból egy egység pillanatnyilag hiányzik, akkor:
1. Párosversenyen a hiányzó pár negatív átlagot, ellenfele pozitív átlagot kap; de a versenykiírás tartalmazhat ettől eltérő rendelkezést.
 2. Csapatversenyen a hiányzó csapat 0 VP-t, ellenfele 12 VP-t vagy saját teljes versenyátlagát vagy az ellenfél 20 VP-ből kivont átlagát kapja, amelyik ezek közül a legmagasabb.

23. Mérkőzés előrehozása vagy halasztása

Amennyiben a verseny kiírása ezt kifejezetten engedélyezi, csapatmérkőzést halasztani vagy előrehozni az abban meghatározott feltételekkel lehetséges. Ha a versenykiírás nem említi ezt a lehetőséget, a mérkőzéseket az eredetileg kiírt időpontban kell megrendezni. A halasztásról vagy előrehozásról a csapatkapitányoknak kell megegyezni, és a megállapodásról haladéktalanul tájékoztatni kell a tornavezetőt, illetve a verseny rendezőjét. A halasztott mérkőzés időpontjáról egy héten belül meg kell állapodni, és ezt a mezőny tudomására kell hozni. Ha egy héten belül nem tudnak megállapodni a halasztott mérkőzés időpontjában, akkor a versenyrendező által kijelölt három időpont közül a halasztást kérő ellenfele választhat. Halasztott mérkőzést legkésőbb az adott verseny, illetve versenyszakasz utolsó fordulója előtt le kell játszani.

Vis maior helyzet esetén a mezőny tájékoztatása mellett a verseny rendezője engedélyezhet a fentiekől eltérő halasztást is.

24. Mérkőzés feladása

Mérkőzést feladni csak kieséses csapatmeccsen, egy játékrész végén lehetséges, legalább az előírt leosztások felének lejátszása után. Ha egy csapat úgy érzi, hogy behozhatatlan hátrányban van, és feladja a mérkőzést, azonnal tájékoztassa erről a tornavezetőt és az ellenfelet. A feladást legkésőbb 24 órával a mérkőzés folytatása előtt közölni kell, kivéve, ha a mérkőzés ennél előbb folytatódik, ekkor a következő szakasz kezdete előtt, ésszerű időben kell a döntést közölni. Az egyszer megtörtént feladás végleges és visszavonhatatlan.

25. Visszalépés

Amennyiben egy egység a verseny további szakaszára nem tud kiállni, úgy erről haladéktalanul tájékoztassa a tornavezetőt és a versenyrendezőt, egyben nevezze meg ennek indokát is. Bármely versenyről alapos indok nélkül visszalépni súlyos sportszerűtlenség, és fegyelmi eljárást von maga után. A tornavezetőnek kötelessége jelenteni az esetet az MBSZ Elnökségének. Amennyiben a kiírás másként nem rendelkezik, a visszalépett egység eredményei párosversenyen érvényben maradnak, és csapatversenyen akkor, ha legalább a tervezett leosztások felét az egység lejátszotta (ekkor az egység további tervezett ellenfelei a 22B szakasz alapján járó eredményt kapják). Ha a csapatversenyen az egység nem játszotta le a tervezett leosztások felét, az addigi eredményeit törölni kell, és végig kimaradóként kell kezelni az egységet. Visszalépett egység eredményeinek utólagos módosítására nincs lehetőség. Ilyen egység mesterpontot nem kaphat, helyöröklésre nem jogosult, óvást vagy feljebbviteli óvást sem áll jogában benyújtani. Visszalépett egység tagja a verseny további szakaszában nem helyettesíthet.

26. Kizárás

Egy versenyről kizárható az a játékos, aki súlyosan megsérti a magatartás szabályait, a *Zéro Toleranciát*, játékra alkalmatlan állapotban jelenik meg a versenyen vagy a megengedettnél

több alkalommal hiányzik. Egy játékost a tornavezető a versenyszervező jóváhagyásával zárhat ki. Egy egység akkor zárható ki, ha legalább két tagja követ el olyan cselekményt, amely kizárást von maga után. A kizárás a tornavezető és a verseny rendezőjének együttes döntése. A kizárás tényét jelenteni kell az MBSZ Elnökségének. Ha egy egység egy tagját a rendezőség kizárta, az egység folytathatja a játékot, ha – akár helyettessel – a további versenyre ki tud állni. Amennyiben nem tudja folytatni a játékot, és a kiírás másként nem rendelkezik, a kizárt egység eredményei párosversenyen érvényben maradnak, és csapatversenyen akkor, ha legalább a tervezett leosztások felét az egység lejátszotta (ekkor az egység további tervezett ellenfelei a 22B szakasz alapján járó eredményt kapják). Ellenkező esetben addig elért eredményeit törölni kell, és végig kimaradóként kell az egységet kezelni. A kizárt játékos, illetve egység sem mesterpontot nem kaphat, sem a hely öröklésére nem tarthat igényt, valamint a verseny további szakaszában az egység egyetlen tagja sem helyettesíthet. Kizárt egység óvást vagy feljebbviteli óvást sem nyújthat be, és eredményeinek utólagos módosítására sincs lehetőség. A kizárás ellen jogorvoslatért az MBSZ Elnökségéhez lehet fordulni, amely jogos panasz esetén rendelkezik a jóvátételről is.

27. Fegyelmi büntetések

Fegyelmi büntetést a tornavezető, illetve az óvási bizottság szabhat ki. Amennyiben erre sor kerül, ezt azonnal közölni kell az érintett egységgel.

A. A fegyelmi büntetések köre

Fegyelmi büntetés szabható ki többek között a következőkért:

1. a *Zéró Tolerancia* (28. szakasz) bármilyen megsértése
2. késés
3. a verseny normális menetét hátráltató lassú játék
4. a licitálásnak, a játéknak vagy egy leosztás eredményének olyan megbeszélése, amely áthallatszhat egy másik asztalhoz
5. hangos vita, veszekedés
6. más játékos kártyáinak érintése vagy kezelése
7. egy vagy több kártyának a tok rossz zsebébe történő visszahelyezése vagy a leosztás bármilyen módon történő összezavarása
8. bármilyen olyan hiba elkövetése, ami valamely résztvevő számára módosított eredmény előírását teszi szükségessé
9. bármilyen szembehelyezkedés a versenyszabályok előírásaival vagy a tornavezető utasításaival.

Ezen kívül, ha a tornavezető úgy gondolja, hogy egy játékos a játékot indokolatlanul hátráltatja, zavarja, a többi résztvevőnek kényelmetlenséget okoz, vagy bármilyen módon megsérti a helyes eljárást, szintén fegyelmi büntetést szabhat ki.

B. A fegyelmi büntetések fajtái

A tornavezető a következő fegyelmi büntetéseket szabhatja ki:

1. A vétkes(ek) szóbeli figyelmeztetése
2. A vétkes egység(ek)től pontlevonás
3. A vétkes egység(ek) kizárása az adott fordulóból vagy annak egy részéről
4. A vétkes egység(ek) kizárása az egész versenyről.

Függetlenül a kiszabott szankciótól, a súlyos fegyelmezetlenségeket a tornavezető köteles jelenteni az MBSZ Elnökségének, amely fegyelmi vizsgálat indítását kezdeményezheti.

C. A fegyelmi büntetések mértéke

Amennyiben pontlevonást alkalmaz, a tornavezető az eset súlyát felmérve döntsön az alkalmazott szankció mértékéről. A büntetések általános mértéke MP-párosversenyen ¼-1 topszkórig, IMP-párosversenyen 3-10 IMP-ig, csapatversenyen 3 IMP-től, súlyos esetben 1 VP-ig terjed. Ismétlődés esetén vagy ha a tornavezető úgy ítéli meg az eset súlyosságát, ennél nagyobb büntetést is kiszabhat. A büntetések mértékére a 28. szakaszban találhatóak irányadó értékek.

D. Jogorvoslat fegyelmi büntetések ellen

A kiszabott fegyelmi büntetések ellen a VRB-hez lehet fellebbezni, az eset megtörténtét követő 72 órán belül. A VRB nem törölheti a fegyelmi büntetést, csak javasolhatja a tornavezetőnek, hogy fontolja meg még egyszer a döntését. A Bizottság azonban vélheti úgy is, hogy a büntetés nem volt elég szigorú, így további büntetést szabhat ki, vagy felkérheti az Elnökséget, hogy terjessze az MBSZ Fegyelmi Bizottsága elé az ügyet.

28. Magatartási szabályok a versenyeken – a Zéró Tolerancia

A Magyar Bridzs Szövetség és tornavezetői azért dolgoznak, hogy mindenki, aki részt vesz bármelyik általa szervezett versenyen, kellemesen érezze magát, jó élményekkel távozzon, és maga is visszatérjen, valamint másokat is erre biztasson. Ennek érdekében elvárja a versenyein résztvevő minden játékostól, hogy az alábbi pontban leírtakhoz tartsa magát, összhangban a Szabálykönyv 74, 80F, 81C4, 90A, 91 és 92A pontjaival. A tornavezetőktől pedig azt várja el, hogy e paragrafust betartassák, és az ez ellen vétőket már az első alkalommal is szankcionálják.

E paragrafus hatálya kiterjed az összes MBSZ által szervezett, illetve az MBSZ-szel szerződésben álló versenyre, valamint a játéktérre minden egyes forduló előtt és után.

Néhány példa olyan viselkedésre, melyet bridzsversenyen nem tolerálunk:

- goromba viselkedés, sértés, megfélemlítés, közönséges viselkedés, káromkodás, fenyegetés vagy erőszak
- a partner vagy az ellenfél kioktatása, játékának becsmérlése
- hangos vita, a leosztások mások által is hallható elemzése
- a tornavezetővel való hangos vitatkozás egy döntés miatt
- mobiltelefon vagy más hasonló eszköz nem engedélyezett használata
- tiltott helyen való dohányzás.

Amennyiben egy játékos nem megfelelő módon viselkedik, azonnal hívni kell a tornavezetőt, aki a Szabálykönyv 91A paragrafusa alapján fegyelmi büntetést jogosult (és köteles) kiszabni. A tornavezető akkor is szabjon ki büntetést, ha maga veszi észre a szabálysértést.

Az MBSZ Elnöksége versenyein ezeken kívül kiemelten tartatja be a résztvevőkkel az alábbiakat:

- Udvarias viselkedés az ellenfelekkel. Ellenfeleink licitjét, játékát semmilyen módon ne értékeljük, elemezzük, ne oktassuk ellenfeleinket.

- Tornavezető hívása. A tornavezetőt csakis udvarias formában lehet tájékoztatni a vélt szabálysértésről. Válaszoljunk a kérdéseire, és amennyiben az ítéletével nem vagyunk elégedettek, úgy udvarias formában jelezzük, hogy az adott versenyen rendelkezésre álló jogorvoslati eszközökkel élni kívánunk. Semmilyen formában ne bíráljuk a játékvezető tevékenységét, ítéletét – ez a jogorvoslati fórum feladata.
- Az adott versenyen előírt dohányzásra vonatkozó rendszabályok legszigorúbb betartása.
- Az adott versenyen előírt, a kommunikációs eszközök használatára vonatkozó rendszabályok legszigorúbb betartása.

A tornavezetők a következő eljárásrendet kövessék:

- A tornavezető a verseny elején hirdesse ki, hogy alkalmazza a *Zéró tolerancia* itt lefektetett alapelveit.
- Amennyiben a tornavezetőt egy ilyen esemény miatt hívják, értékelje a helyzetet. Ha megállapítja, hogy egy játékos elfogadhatatlanul viselkedett, automatikusan adjon minden vétkesnek $\frac{1}{4}$ topszór (IMP-értékelésű versenyen 3 IMP) fegyelmi büntetést. Ez vonatkozhat az asztal egy vagy több, de akár mind a négy játékosára is, függetlenül attól, hogy ki kezdte az elfogadhatatlan viselkedést. A fegyelmi büntetések összeadódnak, így ha egy pár mindkét tagja vétkes, $\frac{1}{2}$ topszór (6 IMP) a büntetés.
- Amennyiben egy versenyző egy versenyen második alkalommal sérti meg e szabályok valamelyikét, a tornavezető mérlegelési lehetőség nélkül adjon a vétkesnek 1 topszór (IMP-értékelésű versenyen 10 IMP) büntetést.
- Amennyiben bebizonyosodik, hogy ugyanaz a versenyző ugyanazon a fordulóban harmadszor vétett e szabályok ellen, ki kell zárni a versenynapról, esetleg a teljes versenyből. Egy a versenyből kizárt versenyző úgy tekintendő, mintha nem is játszott volna a versenyben, nem kaphat mesterpontokat, de nevezési díj sem jár vissza. Súlyosabb vagy egy versenyen többszöri szabálysértés esetén az esetet a Magyar Bridzs Szövetség Fegyelmi Bizottsága elé kell terjeszteni, amely eldönti, hogy az adott játékos ellen alkalmazzanak-e egyéb szankciókat (kizárás a verseny további szakaszából, kizárás MBSZ versenyekről stb.).
- Szóbeli figyelmeztetést csak akkor adjon a tornavezető, ha nem egyértelmű a szabálysértés vagy a tények nem állapíthatók meg. Minden szabálysértést kövessen fegyelmi büntetés. Az alaptalan vádaskodás, valamint a megtorló viselkedés e szabályzat szerint szintén büntetendő.
- Összhangban a Szabálykönyv 93B3 pontjával, a tornavezető fegyelmi büntetése végleges, de ellene technikai óvás nyújtható be a 27D szakasz szerint. A magatartási szabályok megszegőiről az MBSZ országos nyilvántartást állít fel. A magatartási szabályokat többszörösen vagy súlyosan megsértők ellen a Szövetség fegyelmi eljárást is indít.

29. Mobiltelefon és hasonló eszközök

Az MBSZ Versenytermében a mobiltelefon és más hasonló telekommunikációs célú eszköz (ide nem értve a versenyszervező által biztosított, a játékhoz szükséges bármilyen segédeszközöket) használata az éppen játszó játékosok (beleértve az asztalt is) számára tilos. Nem játszó játékosok (akik vagy az adott fordulót már befejezték, vagy nem játszottak benne) ilyen eszközöket akkor használhatnak, ha sem a játékos, sem az eszköz nem ad hangot. Egyes versenyek kiírása (például válogatóversenyek) ennél szigorúbb feltételt is tartalmazhat. Amennyiben egy résztvevő a fenti rendelkezést bármilyen módon megsérti, a

tornavezető a fordulóban első esetben $\frac{1}{4}$ topszék (2 IMP), második esetben $\frac{1}{2}$ topszék (4 IMP), minden további esetben 1 topszék (10 IMP) büntetést adjon a vétkesnek, és a harmadik eset után jelentse a szabálysértést az MBSZ Elnökségének, amely fegyelmi eljárást indíthat a vétkes ellen.

Máshol rendezett versenyek esetén ugyanez a szabályozás érvényes, kivéve ha a verseny rendezője a kiírásban másként rendelkezett.

30. A versenyek értékeléséhez használható programok

A versenyek értékelését általában számítógépes programok segítségével végezzük. A Magyarországon használható eredményszámoló programok:

- MagicContest
- ACBLScore
- Lovebridge.

A programokat rendszeresen frissíteni szükséges. A kimaradásért, eltokolt vagy kevesebbszer játszott leosztásokért járó pontokat e programok segítségével, a versenykiírás, illetve a VSZ szabályai szerinti beállításokkal kell kiszámolni. A fentiekén kívül más eredményszámoló számítógépes program az MBSZ jóváhagyásáig eredményszámolásra nem használható.

31. Számítógép által generált leosztások

Az MBSZ versenyeit kézi vagy gépi kiosztású leosztásokkal lehet megrendezni, a rendezők elhatározásától függően. Nagyobb versenyeken, ahol több kör kialakítása szükséges a verseny gyorsabb lebonyolítása érdekében ajánlatos előre elkészített gépi kiosztásokkal rendezni a versenyeket.

Az ilyen versenyeken a következőkre kell különösen figyelni:

- Biztonsági intézkedések: a leosztásokat egyetlen résztvevő sem ismerheti meg a verseny előtt. Biztosítani kell azokat a feltételeket, amelyekkel ez megvalósítható, és amelyekkel bármilyen ilyen jellegű vádat egyértelműen vissza lehet utasítani. Nem fordulhat elő, hogy a leosztások ugyanazon sorozatát még egyszer felhasználhatják egy versenyen, kivéve előre bejelentett bemutató célzattal.
- A leosztások kiválasztása: elméletileg bármilyen leosztás előfordulhat. A generált leosztásokat tilos megválogatni. A leosztásokat abban a sorrendben kell játszani, ahogy a program előállította őket. A leosztásoknak – megfelelően sok leosztást figyelembe véve – ki kell állniuk a statisztikai próbát (különösen az elosztásokra vonatkozóan és a négy égtáj között az ászok, királyok, dámák és bubik megoszlását illetően).

32. Átváltási táblák

A Magyarországon használt, a nemzetközivel megegyező IMP-átváltási számítás a Szabálykönyv 78B pontja alatt érhető el. Az IMP-különbség győzelmi pontra (VP) történő átváltása a World Bridge Federation által 2012-ben bevezetett 20 VP-s, folyamatos skála

szerint történik, mely a [WBF honlapján](#) elérhető. Más VP-skála csak akkor használható, ha ezt a verseny speciális célja szükségessé teszi, és a versenykiírásban előre meghirdették.

33. Holtversenyek eldöntése

A. Párosversenyen

Amennyiben a verseny kiírásában nem szerepel erről külön rendelkezés, párosversenyen a holtversenyt nem kell eldönteni. Holtverseny esetén a párok megosztják a helyért járó díjat és mesterpontot.

Ha a rendező mégis el kívánja dönteni a holtversenyt, akkor erre a következő módszerek az alábbi sorrendben ajánlottak:

1. Egymás ellen elért eredmény
2. Mezőnyérték: a mezőny meghatározott számú első része ellen szerzett pontok összege.

B. Csapatversenyen

1. Svájci-dán rendszerű versenyen az esetleges holtversenyeket mezőnyértékkel kell eldönteni. Egy csapat mezőnyértéke az ellenfelei által megszerzett pontok összege. Az a csapat végez a magasabb helyen, amelynél ez az érték magasabb.
2. Körmérkőzéses versenyformában az esetleges holtversenyeket elsősorban az egymás elleni eredmény, majd az IMP-különbség segítségével kell eldönteni. Ha ez sem dönt, akkor nem kell eldönteni a holtversenyt, ha a kiírás erre nézve nem tartalmaz további szabályozást.
3. Kieséses versenyen esetleges holtverseny (döntetlen) esetén, ha ez lehetséges, az eredeti mérkőzés hosszával arányos (általában 8, 4, 2 vagy 1 leosztásos) hosszabbítást kell játszani, ezt a verseny kiírása szabályozza. Ha a hosszabbítás technikailag nem lehetséges, totálpont-számítással vagy a verseny kiemelési listája alapján (az azon hátrább sorolt csapat a kedvezményezett) kell a továbbjutót meghatározni, ezt a verseny kiírásának kell szabályoznia.

34. Mesterpontok

Az MBSZ által elismert versenyekért akkor jár mesterpont, ha a verseny szervezője az aktuális mesterpontdíjat az MBSZ számára megfizeti. A mesterpontokat a Mesterpont Bizottság az [érvényes mesterpontszabályzat](#) alapján számolja és osztja ki. Az aktuális mesterpontlistákat az MBSZ a [honlapján közzéteszi](#).

35. A licitdoboz használata

Licitdoboz használata esetén a helyes eljárás a következő:

Minden játékos a kiválasztott licitkártyát az asztal közepe felé nézve helyezze maga elé. A licitkártyákat balról jobbra kell elhelyezni úgy, hogy egymást fedjék, de mindegyik licit folyamatosan látható maradjon. Azoknak a licitkártyáknak, amelyek nem tartoznak a licithez, nem szabad kilátszaniuk, és ha a kártyasorrend elcsúszik, a játékosoknak azt haladéktalanul az eredeti sorrendbe kell visszarendezniük.

Egyik játékos sem érintheti meg a licitdobozban lévő licitkártyáit, ha nem ő következik licitre, és az asztalon fekvő licitkártyáihoz is csak rendezés céljából nyúlhat. A játékosok nem rakhatnak ki és nem hagyhatnak kint az asztalon olyan licitkártyát, amelyik nem tartozik a folyamatban levő licitmenethez (ez érvényes a "STOP" és "ALERT" kártyákra is). Minden játékos köteles licitjét magában eldönteni, mielőtt a licitdoboz kártyáihoz nyúlna. Szabálytalan a bemondások között válogatni és közben különböző licitkártyákat megérinteni. Különösen súlyos szabálytalanság egy bemondási licitkártyát megérinteni majd "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" licitkártyát az asztalra helyezni – és fordítva. Ajánljuk a játékosoknak, hogy a "STOP" kártyát mindenki a bemondási kártyák rekeszébe rakja, így elkerülhető, hogy helyette tévedésből a "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" kártyát vegyen elő a játékos, és ezzel büntetésnek tegye ki magát.

A licit érvényes, ha egy licitkártyát nyilvánvaló licitálási szándékkal a licitdobozból kivettek (de screen használata esetén lásd a 36A5 pontot).

Amennyiben egy játékos a licit végén, a passzolás szándékával elteszi a licitkártyáit, úgy tekintendő, mintha passzolt volna.

A licit befejezésével a játékosok hagyjanak elég időt, hogy bármelyik játékos a teljes licitet újra áttekinthesse, mielőtt a licitkártyákat a licitdobozba visszahelyeznék.

36. A screen (liciternyő) használata

A. A helyes eljárás

A screen használatának helyes módja a következő:

1. A screen egyik oldalán ül Észak és Kelet, a másik oldalán Dél és Nyugat.
2. Észak feladata a tokot az asztalra kitenni és a játék után azt az asztalról elvenni.
3. Nyugat feladata a screent nyitni és zárni.
4. Észak a tokot egy csúsztható tálcára helyezi, majd Nyugat a screent annyira lezárja, hogy a tálca áttolható legyen. A screent ebben az állásban kell hagyni végig a licitálás folyamán. Ezután vehetik csak ki a játékosok lapjaikat a tokból.
5. A licitálás a licitdobozból kivett licitkártyákkal történik. Minden játékos a tálcára helyezi a kiválasztott licitkártyát, amely ebben a pillanatban csak a screen ezen oldalán ülő játékosok számára látható. Minden játékos első licitkártyáját a tálca számára kijelölt részének bal szélére helyezi, a további licitkártyákat balról jobbra úgy kell a tálcára helyezni, hogy a licitmenethez tartozó összes licitkártya látható maradjon. Screen használata esetén a licit akkor válik véglegessé, ha a játékos a licitkártyát a tálcára helyezte és elengedte.
6. Azután, hogy a screen egyik oldalán ülő mindkét játékos licitált, Észak illetve Dél (végig ők felelősek a tálca mozgatásáért) áttolja a tálcát a másik oldalra, úgy hogy az csak ott legyen látható. Ezután a screen másik oldalán ülő játékosok licitálnak ugyanígy, majd a tálcát visszatolják. Ez a folyamat mindaddig ismétlődik, ameddig a licit véget nem ér.
7. Miután mind a négy játékosnak elég ideje volt a licitmenet tanulmányozására, a licitkártyákat vissza kell tenni a licitdobozba.
8. Az érvényes indító kijátszás után a screent Nyugat kinyitja, hogy minden játékos láthassa a kijátszott kártyákat és az asztalt.
9. A tok a játék végéig az asztal közepén marad, a tálcát azonban az asztalnál ülő négy játékos egyvertésével le lehet venni. Amennyiben a tálcát a játékosok leveszik, az esetleges eltokolásért mindkét pár felelős.

B. Kötelező figyelmeztetések és felvilágosítások

A screen használata esetén a kopogással és a felvilágosítással kapcsolatban a következő kiegészítő rendelkezések lépnek életbe:

1. Ha egy játékosnak licitjére e Versenyszabályzat szerint kopogni kell, akkor figyelmeztetnie kell saját screen-társát, partnerének pedig, amint a tálcá az ő oldalára érkezik, az ő screen-társát is. A kopogásnak a Versenyszabályzatban leírt módon kell történnie.
2. A játékosok bármikor kérhetik az ellenfelek licitjének vagy licitjeinek magyarázatát. A kérdést írásban kell feltenni a screen-társnak, aki írásban válaszol, függetlenül attól, hogy a kérdés a játékos saját vagy partnere licitjére vonatkozik.
3. Még ha a felvilágosítások szabálytalanul, szóban is hangzottak el, akkor sem hallatszódhatnak át a screen másik oldalára. Amennyiben egy felvilágosítás mégis áthallatszik a túloldalra, akkor az a játékos, aki az értesülést kapó oldalon azt gondolja, hogy screen-társa jogosulatlan értesüléshez juthatott, azonnal hívja a tornavezetőt. Ha a tornavezetőt nem ilyen módon értesítik, ez arról győzheti meg őt, hogy a játékos partnere volt az, aki felhívta a figyelmet a hangos felvilágosításra, így a másik oldal nem jutott jogosulatlan értesüléshez.
4. Amennyiben a felvilágosítást szabálytalanul, nem írásban adják (és kapják), és a felvilágosítást félreértik, ezért mindkét fél felelős, és úgy tekintendő, mintha a felvilágosítást adó fél téves felvilágosítást adott volna, a felvilágosítást kapó fél pedig jó felvilágosítást kapott volna, amit félreértett.
5. A licitálási szakasz kezdetétől a játék végéig minden játékos csak a saját screen-társától kaphat információt a licitek jelentéséről (kivéve, ha a tornavezető a lenti D7 pontot alkalmazza). A lejátszási szakaszban is lehet kérdéseket feltenni, zárt screen mellett, kizárólag írásban. A válasz megadása után a screen újra felnyitható.

C. Licitek módosítása, ha még nem tolták át a tálcát

Ha még nem tolták át a tálcát, egy tálcára helyezett és elengedett licit csak a tornavezető engedélyével változtatható meg:

1. ha az illegális vagy meg nem engedett, amely esetben a licit megváltoztatása kötelező, amint bármelyik játékos ezt észreveszi, vagy
2. ha a tornavezető úgy véli, hogy azt a játékos tévedésből, gondatlanul választotta, vagy
3. a Szabálykönyv 25A szakasza szerint. Megjegyzendő, hogy ha egy játékos gondatlanságból rossz licitet választ, a „gondolkodásnyi szünet nélkül” arra a pillanatra vonatkozik, amikor hibája először tudomására jut.

Senki nem változtathatja meg döntését azután, hogy egy gondosan kiválasztott licitkártyát a tálcára helyezett. Ha egy játékos egy bemonrását érvényesen módosította, baloldali screen-társa is megváltoztathatja licitjét.

D. Módosítások a Szabálykönyvben

1. Ha egy szabálytalan licit átjutott a screen másik oldalára, akkor arra a rendes szabályok érvényesek, kivéve:
 - a. a meg nem engedett licitet (lásd Szabálykönyv 35. szakasz) ki kell javítani
 - b. ha egy játékos szabálytalanságot követ el, és ezt screen-társa nem szándékosan áttolja a másik oldalra (ellenkező esetben a Szabálykönyv 72C szakasza alkalmazható), ez utóbbi vonala nevében elfogadta ezt az

akciót, amennyiben a szabályok megengedik, hogy ezt bal oldali ellenfele elfogadja.

2. Mielőtt egy szabálytalanság átjutna a screen másik oldalára, a szabálysértőnek vagy screen-társának hívnia kell a tornavezetőt. A szabálytalan licitek nem fogadhatóak el, azokat minden más helyreigazítás nélkül helyesbíteni kell (de lásd a fenti D1b pontot), és minden egyéb szabálytalanságot is helyre kell igazítani. A tornavezetőnek meg kell győződnie arról, hogy csak szabályos licit jut át a screen másik oldalára. A screen másik oldalán ülő játékosokat nem szabad a történekről informálni, kivéve, ha a szabályok alkalmazása ezt megköveteli.
3. A screen-társnak meg kell próbálnia megakadályozni egy soron kívüli indító kijátszást. Ha még nem nyitották fel a screent, a soron kívüli indító kijátszás minden helyreigazítás nélkül visszavehető. Egyébként:
 - a. Ha a screent nem a felvevővonal hibájából nyitották ki, és a másik ellenjátékos nem indult el színével felfelé, a Szabálykönyv 54. szakasza alkalmazandó.
 - b. Ha a screent a felvevővonal nyitotta fel, az indulást ezzel elfogadták. A licit alapján feltételezett felvevő válik felvevővé, de a Szabálykönyv 72C szakasza alkalmazható.
 - c. Ha mindkét ellenjátékos színével felfelé elindult, a szabályos indulás érvényes, a szabálytalan indulás nagy büntetőlappá válik.
 - d. Ha a felvevővonal terít le lapokat, a Szabálykönyv 48. szakasza alkalmazandó.
4. Önmagában nem szabálytalan, ha egy játékos a szokásos időnél többet használ fel egy licitre.
5. Ha egy játékos a tálcát megkapó oldalon úgy érzi, hogy a licit tempójának megváltozásával screen-társa jogosulatlan értesüléshez juthatott, hívja a tornavezetőt. Ezt az indító kijátszásig és a screen felnyitásáig bármikor megteheti.
6. Ha a tornavezetőt nem a fenti D5 pont szerint értesítik, ez arról győzheti meg őt, hogy a játékos partnere volt, aki felhívta a figyelmet a licit tempójának megváltozására. Így a másik oldalon az nem is volt érzékelhető, ebben az esetben pedig nem juthattak jogosulatlan értesüléshez. Egy körülbelül 20 másodperces késés még nem tekinthető jelentősnek.
7. Amennyiben screen használata esetén egy játékos nem, vagy nem pontosan emlékszik, hogy egy licitre partnerével mi a megállapodásuk (de megállapodásuk van a helyzetre!), screen-társának ettől még joga van ezt megismerni. Ilyen esetben a tornavezető segítségével meg lehet kérdezni, hogy a kérdéses licitre milyen felvilágosítás hangzott el a túloldalon, és ezt az információt az érdeklődőnek (de ellenfelének nem!) át kell adni.

37. A STOP-kártya használata

Az a játékos, aki a kettes vagy nagyobb magasságon kezdi a licitet vagy a licit során ugró bemozdást alkalmaz, köteles bemozdása előtt STOP licitkártyát használni (vagy licitdoboz nélkül STOP-ot mondani). Ha a következő játékos meg akarja tudakolni a licit jelentését, azt már a STOP ideje alatt tegye meg. A soron következő játékos csak akkor licitálhat, ha az, aki a STOP jelzést alkalmazta kb. 10 másodperc várakozás után STOP kártya visszavételével (vagy a "tessék" kifejezéssel) továbbengedi a licitet.

Ha egy játékos a STOP után, de a "tessék" előtt licitál, vagy ha feltűnő érdeklenséget mutat, a tornavezető módosított eredményt írhat elő. Ha egy játékos elmulasztja a STOP

alkalmazását, akkor vonala elveszti jogát arra, hogy az ellenfél túl hosszú gondolkodása vagy túl gyorsan leadott licitje ellen tiltakozzon.

Ha egy játékos alkalmazza a STOP-ot, de nem mond utána egy ennek megfelelő ugró licitet, akkor a bementés érvényes. Ugyanakkor a STOP egy lehetséges jogosulatlan információ és a tornavezető a Szabálykönyv 16B pontjának megfelelően módosított eredményt írhat elő, ha a partner ezt a jogosulatlan információt saját javára felhasználhatta.

Ha egy játékos a STOP-szabályt ismételten vagy következetesen nem alkalmazza, a tornavezető büntetést szabhat ki.

A STOP-kártyát screen használata esetén nem kell alkalmazni.

38. Kopogás és a licitek magyarázata

A kopogás célja, hogy a párok külön megállapodásaikra, szokatlan licitjeikre felhívják az ellenfeleik figyelmét. Megállapodásnak számít a partnerek közötti előzetes megegyezés, vagy az együtt játszás tapasztalatain alapuló szokás is. A partnerek között a licitekre vonatkozó különleges megegyezéseket (konvenciók, megállapodások vagy szokások) a konvenciókártyán fel kell tüntetni és előfordulásuk esetén a licitáló partnere (de screen használata esetén maga a licitáló is) köteles az ALERT kártya szabályos kitételével (vagy licitdoboz hiányában kopogással) jelezni.

A kopogással kapcsolatban meg kell különböztetni konvencionális és természetes liciteket.

A. Természetes licitek

1. Minden licit természetes, amely azt a szándékot fejezi ki, hogy ez a szín legyen az adu színe, és nem utal egy másik színre.
2. Mindamellett természetesnek minősülnek még az alábbiak:
 - a. minor szín licitje, amely legalább hármas színt mutat, és nem utal egy másik színre
 - b. nemes szín licitje, amely legalább négyes színt mutat, és nem utal egy másik színre
 - c. szanzadu licit, amely egyenletes vagy megközelítőleg egyenletes kezlet mutat; ide tartoznak a nem kényszerítő szanzadu válaszok is
 - d. büntető kontra
 - e. rekontra, amely erős kezlet mutat vagy azt a szándékot, hogy a bementett felvételt rekontrával játsszák
 - f. a 2 treff indulás, ha az abszolút forsz
 - g. passz, amelynek nincs más jelentése azon kívül, hogy a játékos az addigi felvétel lejátszásába belenyugodna.

B. Konvencionális licitek

Minden más licitet konvencionális licitnek tekintünk.

C. Kötelező figyelmeztetés

A következő licitekre a 38D pont szerinti módon kopogni (alertálni) kell:

1. Minden konvencionális licitre, kivéve az 1 szanra adott 2 treff választ, ha az Stayman, és a sima információs kontrát, melyet első alkalommal indulásra vagy az arra (hármas magasságig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mást nem licitált.
2. Minden szokatlan természetes licitre.

3. Minden indulóerőt ígérő, de felülről limitált indulásra (például precíziós 1 major, 2 treff indulások).
4. A kettes, illetve hármas magasságú színindulásra, ha az nem kizáró (azaz a rendszer szerint lehet több mint 11 figurapont).
5. Az 1 szan indulásra, ha az nem a 14-18 figurapontos zónába esik, ha lehet benne szingli, vagy ha bizonyos típusú egyenletes kezeket (pl.: négyes nemes színt) a rendszer kizár.
6. A partner természetes indulása után egyes és kettes magasságon licitált új színre, ha az nem kényszerít.
7. A fordított emelésre.
8. A gyenge ugró új szín válaszra.
9. Az egyes színindulásra adott 1 szan válaszra, ha az kényszerít.
10. Az 1 szanra adott 2 treff válaszra, ha az természetes.
11. Az olyan büntető kontrára, melyet első alkalommal indulásra, vagy az arra (hármas magasságig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mást nem licitált.

Amennyiben nincs screen, 3NT fölött (azt is beleértve) nem szabad kopogni (kivéve a konvencionális 3NT vagy afölötti induló liciteket, amelyekre viszont kötelező).

A fentiekben felsorolt licitekre kötelező kopogni, minden más licitre pedig tilos – ettől az ellenfelek kérésére sem lehet eltérni. Azokra a licitekre, amelyekre nincsen egy párnak sem explicit, sem implicit megállapodása, nem kell kopogni.

Ha egy játékos elmulasztja a kötelező figyelmeztetést, vagy figyelmeztet, amikor az tilos, akkor a tornavezető módosított eredményt írhat elő, ha úgy ítéli meg, hogy a vétlen felet ebből kifolyólag kár érte.

A figyelmeztetést követően az ellenfél választása, hogy megkérdezi-e az elhangzott licit jelentését vagy sem. Felvilágosítás kérésekor a kérdésnek megfelelő részletességgel kell tájékoztatást adni a kért licitről és a licitmenettel kapcsolatos megállapodásokról és akár az el nem hangzott, de releváns egyéb licitekről is. A licitek jelentéséről érdeklődni bármely játékosnak joga van (kivéve a büntetésből passzolásra kötelezett játékost), amikor a licitálás vagy a lejátszás folyamán sorra kerül (de screen használata esetén lásd a 36B szakaszt). Az ellenfél kérdése nélkül tilos a partner licitjének magyarázatába fogni. A választ screen használata esetén a kérdező screen-társa, ellenkező esetben a kérdéses licitet leadó játékos partnere adja meg (kivéve, ha a tornavezető másként rendelkezik).

Ha a párnak egy adott esetre nincs konkrét megállapodása, akkor azt a felvilágosítást kell adni, hogy a pár tagjai között az adott esetre nincsen megállapodás.

Jogosulatlan információ átadásának lehetősége merül fel, ha olyan időben vagy módon hangzik el egy kérdés, hogy az a partner játékát befolyásolhatja. Amennyiben az ellenfeleket ebből kifolyólag kár érte, úgy a kérdező játékos vonala ellen ítélni a tornavezető.

D. A helyes eljárás

1. Ha nincs screen, a fenti 38C pontban felsorolt licitek előfordulása esetén a licitet leadó játékos partnerének kötelessége az alertálás.
2. Ha van screen, a licitet leadó játékosnak és partnerének is alertálnia kell saját screen-társának.

3. Az alertálás helyes eljárása: a licitdobozból kivett kék ALERT kártyát a figyelmeztetést alkalmazó játékos helyezze soron következő ellenfele (screen használata esetén screen-társa) licitjének helyére, úgy, hogy azt annak kelljen elmozdítania. Az ALERT kártya elvételével a figyelmeztetett játékos elismeri a kopogás megtörténtét.
4. Amennyiben nincs licitdoboz, az alertálás helyes módja az asztalon történő kopogás.

E. Felelősség

A figyelmeztetést alkalmazó játékos felelőssége, hogy a figyelmeztetését az ellenfél vagy ellenfelek észleljék, és meg kell bizonyosodnia arról, hogy ez megtörtént. Amennyiben egy játékos nem a fenti D3 pont szerint, hanem bármilyen más módon figyelmeztet, és ellenfele(i) ezt nem veszi(k) észre, az ebből eredő minden felelősség a nem szabályos módon alertáló felé.

39. Licitrendszerek

A versenyeken alkalmazható licitrendszereket és konvenciókat jelen VSZ szabályozza. Egy pár mindkét tagjának ugyanazt a licitrendszert kell alkalmaznia, csak a stílusban lehet eltérés. A játékosok a játék folyamán semmilyen segédeszközt (jegyzet, számítógép) sem használhatnak. A játék folyamán (a forduló előtt megadotthoz képest) a játékosok nem változtathatják meg licitrendszerüket és konvencióikat.

A. A licitrendszerek kategorizálása és korlátozása

Az MBSZ a Bridzs Világszövetség (WBF) [gyakorlatának](#) megfelelően a licitrendszerek és konvenciók használatát szabályozza. Minden licitrendszert az alábbi négy szín egyikével kell jelölni, a WBF előírásai szerint, megkönnyítve a licitrendszerek felismerését és a konvenciókártyák kezelését.

1. Zöld: természetes licitrendszerek.
2. Kék: erős treff vagy erős káró rendszerek, ahol az 1 treff vagy 1 káró indulás mindig erős.
3. Piros: mesterséges rendszerek. Ez a kategória magában foglal minden olyan mesterséges rendszert, amely nem tartozik a Kimagaslóan Mesterséges Rendszerek (KMR) közé (meghatározás alább), és más, mint az erős treff és erős káró rendszerek (lásd kék rendszerek). Ilyen rendszerek lehetnek például:
 - a. az olyan rendszer, ahol az 1 treff indulás a következő három laptípus valamelyikét jelentheti: természetes treff szín vagy egyenletes lap meghatározott erővel vagy erős treff indítás
 - b. az olyan rendszer, ahol az alapvető módszerek (a szanzadu licitek erejét kivéve) nagyban függnek a licithelyzettől, a szkórhelyzettől vagy más hasonlóktól
 - c. az olyan rendszer, amely megegyezés szerint gyenge vagy többértelmű liciteket használ (gyenge vagy erős változattal) a küzdelmi helyzetekben.
4. Sárga: azaz Kimagaslóan Mesterséges Rendszer (KMR) egy licitrendszer, ha az alábbi meghatározások közül legalább egy érvényes a partnerek közötti megállapodásokra:
 - a. A passz, mint indulás olyan laperőt ígér, amely általánosan elfogadott az egyes magasságú indulásra, és annak a játékosnak, aki passzal indul, lehet egy dámával többje az átlagos kéz erejénél (azaz 10 figurapontnál, ami az átlagos kezlet jelenti).

- b. A partnerek közötti megegyezés szerint az egyes magasságú indulás lehet gyengébb, mint a passz.
- c. A partnerek közötti megegyezés szerint az egyes magasságú indulás lehet egy királlyal vagy többel gyengébb az átlagos kéznél (azaz 10 figurapontnál).
- d. A partnerek közötti megegyezés szerint az egyes magasságú indulás:
 - i. vagy hosszúságot vagy rövideget mutat egy meghatározott színben
 - ii. hosszúságot mutat egy meghatározott színben vagy hosszúságot egy másik színben.

A konvenciókártyán azt az alapszint kell feltüntetni, amely a rendszert jellemzi.

B. Barna konvenciók

A barna jelű konvenciókat és megállapodásokat külön fel kell tüntetni a konvenciókártyán. Ezeket az alábbiakban határozzuk meg:

- A. Bármely indulás 2 trefftól 3 pikkig vagy az egyes, kettes és hármas magasságú közbeszólások egy egyes magasságú színindulásra, ha az lehet gyenge (megállapodás szerint lehet az átlagos kéz erejénél gyengébb), és nem utal egy legalább négylapos meghatározott színre. Ha a bemondás nem utal egy legalább négylapos meghatározott színre, úgy a kéz erejének egy királlyal vagy többel erősebbnek kell lennie az átlagos kéznél. Kivétel az olyan indulás, amely gyenge kettes indulást mutat valamelyik nemes színben, esetleg kiegészítve az erős típusú kéz lehetőségével.
- B. Egy közbeszólás egy természetes, egyes magasságú színindulásra, amely nem ígér egy legalább négylapos meghatározott szint, kivéve a szanzadu közbeszólásokat.
- C. Bármely gyenge, kétszínű bemondás a kettes vagy hármas magasságon, amely megegyezés szerint ígérhet három vagy kevesebb lapot az egyik színben.

A fenti megkötések közül egyik sem vonatkozik az olyan konvencionális védekező licitekre, amelyeket erős, mesterséges indulásokra, illetve barna jelű konvenciók vagy KMR rendszerek ellen használnak.

C. Sárga rendszerek és barna konvenciók korlátozása

Az MBSZ a következő megkötésekkel engedélyezi a KMR rendszerek és a barna jelű konvenciók alkalmazását:

1. Sárga rendszer vagy barna konvenció csak olyan versenyen játszható, amelynek a kiírása ezt kifejezetten megengedi.
2. Az ilyen rendszereket és konvenciókat előzetesen le kell adni az MBSZ Szabályalkalmazási és Elméleti Bizottságának.
3. Minden ellenfelüknek előzetesen át kell adniuk rendszerük részletes leírását, kiegészítve a rendszer ellen ajánlott védekezési módszerekkel, a kiírásban megadott határidőig.
4. A rendszer vagy konvenció részletes leírását a rendező szervezetnek (tornavezetőnek) is át kell adni.
5. Az ilyen rendszert vagy konvenciókat játszó párok ültetési rendjét csapatversenyen az ellenfél részére a játék kezdete előtt legalább 10 perccel meg kell adni. Amennyiben egy csapatban van sárga rendszert vagy barna konvenciót játszó pár, ez a csapat elveszti a későbbi leülés jogát olyan csapatok ellen, amelyben nincsen ilyen rendszert játszó pár.
6. Zöld, kék vagy piros rendszert játszó párok a KMR rendszert játszó ellenfelek ellen megváltoztathatják alaprendszerüket, beleértve az indításokat is.

7. A KMR rendszer, illetve barna konvenció ellen kidolgozott védekezésről írásban kell tájékoztatni az ellenfelet.
8. A KMR rendszert játszó párok nem módosíthatják lényegesen alaprendszerüket, és semmiképpen nem változtathatják meg indulásaikat.
9. A KMR rendszer ellen játszó játékosok az adott rendszer ellen kidolgozott írásos védekezést használhatják az asztalnál segédanyagként. Screen esetén mindkét oldalon azonos, egyfajta védekezési módot kell ismertetni.

D. Versenyek kategorizálása

Az MBSZ Szabályalkalmazási és Elméleti Bizottsága a versenyeket aszerint kategorizálja, hogy azokon milyen színű rendszerek és konvenciók használata megengedett. Amennyiben a versenyrendező a kiírásban másként nem rendelkezik, a különböző versenyeken a következő rendszerek játszhatóak:

1. Nyílt párosverseny: zöld és kék. Nemzetközi részvételű versenyen piros rendszer is használható.
2. Nyílt csapatverseny (svájci vagy dán rendszerben): zöld és kék az első 5 fordulóban, a további fordulóokban a verseny első 5 asztalán a piros rendszer is. Nemzetközi részvételű versenyen piros rendszer is használható.
3. Közép-magyarországi bajnokságokon
 - a. Párosbajnokságok
 - i. I./A: zöld, kék, piros
 - ii. alacsonyabb osztályokban: zöld, kék.
 - b. Csapatbajnokság
 - i. I./A: zöld, kék, piros, sárga (speciális feltételek mellett)
 - ii. I./B: zöld, kék, piros
 - iii. alacsonyabb osztályokban: zöld, kék.
 - c. Magyar Kupa
 - i. selejtezők: zöld, kék
 - ii. 32-es főtábla: zöld, kék, piros, sárga (speciális feltételek mellett)
 - iii. további kupaágakon: zöld, kék.
4. A kelet- és nyugat-magyarországi régió OCSB, illetve Magyar Kupa selejtezőin: zöld, kék, piros (amennyiben a selejtező páros vagy csapat versenyszáma egyben a Vidékbajnokság is, akkor a szigorúbb korlátozás érvényes).
5. A Vidékbajnokságon: zöld, kék.
6. Helyi (klub vagy egyesületi rendezés) versenyeken: zöld és kék.
7. Országos párosbajnokságok (OPB vagy OIMPB) döntőin: zöld, kék, piros.
8. Országos csapatbajnokságok (OCSB) döntőin: zöld, kék, piros, sárga (speciális feltételek mellett).
9. Válogatóversenyen: annak a versenynek a licitrendszer-korlátozásai érvényesek, amelyre a válogató kvalifikál.

E. Nem megengedett konvenció, illetve rendszer

Ha egy párt azért ér hátrány, mert ellenfele a versenyen meg nem engedett licitrendszert vagy konvenciót használt, a tornavezető írjon elő mesterségesen módosított eredményt, jegyzőkönyvezzék az esetet, és tiltsa el a párt a konvenció, illetve rendszer további alkalmazásától. Ha a pár továbbra is használja a rendszert, illetve a konvenciót, írjon elő újra mesterségesen módosított eredményt, és adjon eljárási büntetést is a párnak.

F. Egyéni rendszerek használata

A nemzetközi irodalomban ismert licitrendszerek besorolása vagy a nemzetközi irodalomból ismert vagy egyszerűen elvégezhető, de az egyéni licitrendszerekkel a helyzet nem ennyire egyszerű. A SZEB – figyelembe véve a tagság részéről érkezett

javaslatokat – az egyéni licitrendszerek használatára vonatkozóan a következő állásfoglalást hozza:

1. Egyéni licitrendszernek minősül az a licitrendszer, mely indítási táblázata nem érhető el a nemzetközi bridzsirodalomban.
2. Egyéni licitrendszert annak SZEB minősítése nélkül a VRB és a játékvezető tekintse „piros” rendszernek, kivéve ha KMR elemeket tartalmaz (azaz a passz lehet erősebb kéz, mint valamely egyes magasságú színindulás), ebben az esetben a besorolása „sárga”.
3. Ha a licitrendszert alkotó játékos minősítettetni kívánja rendszerét, úgy arra a SZEB vállalkozik. A licitrendszert engedélyeztetni kívánó játékos benyújtja a licitrendszer részletes leírását, melynek tartalmaznia kell a rendszer részletes leírásán túl minden sorozatban (ellenvonalon is) az első két bemondásra adandó felvilágosítást, ha az ellenfelek érdeklődnek a bemondás jelentéséről. Ugyancsak tartalmaznia kell a leírásnak, amennyiben az a rendszer megállapodásaiból következik, az egyes sorozatokban a passz egyedi jelentését is. A SZEB elbírálja a rendszer minősítését (zöld, kék, piros vagy sárga – ld. WBF osztályozás), továbbá értékeli, vajon az első két bemondásra (továbbá adott sorozatokban a passzra) adott felvilágosítás megfelelő-e. A licitrendszer részletesen kitöltött konvenció kártyája és kiegészítő lapjai továbbá minősítése felkerül az internetre és a SZEB minősítésének megfelelően játszható. Tekintettel a minősítés időigényességére annak díja 30 000 Ft. Erre az összegre a SZEB nem tart igényt, az az MBSZ ifjúsági alapjába kerül.
4. Nem minősített egyéni licitrendszer kizárólag azon versenyeken játszható, amelyeken a piros (esetleg sárga) rendszerek megengedettek. A rendszer részletes leírása mindig legyen elérhető az alkalmazó játékosoknál. Amennyiben az egyes bemondásokra adott felvilágosítás helyessége a rendszer leírásából nem azonosítható egyértelműen, úgy a játékvezető téves felvilágosításként ítélje az esetet mérlegelési jog nélkül. Ha az egyéni rendszer alkalmazása következtében az asztal időzavarba kerül, úgy a játékvezető automatikusan, mérlegelési jog nélkül az egyéni rendszert alkalmazó párt tekintse vétkesnek.
5. Minősített egyéni rendszer kizárólag a SZEB-nek benyújtott formájában játszható, bármely módosítás igényli a SZEB ismételt minősítését. A rendszertől való bármely eltérés, illetve nem megfelelő felvilágosítás (megfelelő felvilágosítás az, melyet a SZEB a rendszer minősítésekor jóváhagyott) esetén a játékvezető automatikusan téves felvilágosítást kell, hogy ítéljen az egyéni rendszert használó pár ellen, mérlegelési jog nélkül.

40. Konvenciókártya

A konvenciókártya használata az MBSZ versenyein ajánlott. Amelyik pár nem rendelkezik konvenciókártyával, az a magyar versenyeken szokásos hátrányokat szenved el, azaz ha egy pár bármelyik tagjának licitje vagy ellenjáték jelzése eltér az ő vagy partnere felvilágosításától, és ellenfelük emiatt hívja a tornavezetőt, akkor amennyiben a pár megállapodása konvenciókártya hiányában nem tisztázható, a tornavezető ítéljen téves felvilágosítást.

Kötelező a konvenciókártya:

- válogatóversenyen, illetve
- piros vagy sárga rendszert, illetve barna konvenciót játszó párok számára.

A közép-magyarországi bajnokságok résztvevői kérhetik, hogy a VRB számára elküldött konvenciókártyát az MBSZ a honlapján megjelenítse.

41. Blöff

A blöff a laperő és/vagy az elosztás szándékos és nagymértékű eltorzítása, célja az ellenfél megtévesztése. A Szabálykönyv 40C pontja szerint a blöff akkor megengedett, ha nem alapul a partnerek közötti előzetes megegyezésen. Egyes versenyek kiírásai szerint bizonyos licitekre blöff-tilalom lehet érvényes. Ezek megsértése esetén az ott leírtaknak megfelelő szankciókat kell alkalmazni. Az a blöff, amelynek nyilvánvaló célja, hogy az ellenfél jó eredményt érjen el, vagy az, amelyik kifejezi egy játékos teljes érdektelenségét a verseny további lefolyása iránt, sportszerűtlen és a tornavezetőnek büntetéssel kell sújtania. A blöff gyakori használata vagy a blöffnek ugyanabban a helyzetben való ismételt használata a partnerek közötti megállapodásnak tekintendő, amelyre előfordulásuk esetén a párnak alertálnia kell. A tornavezető feladata, hogy ilyen esetben utasítsa a párt, hogy a jövőben ebben a helyzetben kopogjon. Egyúttal a tornavezető előírhat módosított eredményt is, különösen akkor, ha a blöffölő partnerének viselkedése előzetes megállapodásra vagy felkészültségre utal. A blöfföt jelenteni lehet a tornavezetőnek, és a bejelentő kérheti, hogy az az MBSZ különleges eseményeinek adatbázisába bekerüljön. A blöffökből az MBSZ adatbázist állított fel, mely kizárólag a tornavezetők számára elérhető, hogy a jövőben a partnerek közötti előzetes megállapodások kiszűrhetőek legyenek.

42. Kibicelés

A versenyeken a kibicelés általában megengedett, hacsak a versenykiírás ettől eltérő rendelkezést nem tartalmaz. Tilos kibicelni bármilyen csapatversenyen a zárt teremben. Hármass meccsen a három játszó asztal közül csak az egyikén lehet kibicelni, ezt az asztalt a tornavezető jelöli ki. Továbbá egy résztvevő megtilthatja, hogy mögötte kibiceljenek, kivéve a verseny közvetítésén dolgozóknak és a játszó csapatok kapitányának. Tilos kibicelni abban az esetben, ha a leosztásokat a kibic esetleg még játszani fogja. A kibicekre vonatkozik a Szabálykönyv 76. szakasza.

43. Az MBSZ saját versenyei

Az MBSZ bajnoki rendszerű versenyein kizárólag a Szövetség versenyengedéllyel rendelkező tagjai indulhatnak. Az MBSZ saját versenyek rendezője a VRB, amely a versenyek kiírását a VSZ szabályainak megfelelően készíti el. Az MBSZ Elnöksége ezen versenyek megrendezését és az ezzel járó felelősséget más szervezetekre is delegálhatja. Az MBSZ versenyei:

A. Közép-magyarországi bajnokság rendszerű versenyek

A közép-magyarországi versenyekre bármely, magyarországi egyesület tagja nevezhet.

1. Magyar Kupa (MK) közép-magyarországi selejtezője

A Magyar Kupa egységes mezőnyű IMP-VP elszámolású csapatverseny, melyre korlátlan számú csapat nevezhető. A több csoportban körmérkőzéses rendszerben lebonyolított selejtezők után a főágon egyenes kieséssel, esetleg

dupla-KO-val dől el, hogy mely csapatok jutnak a Magyar, illetve az – esetleges – alacsonyabb (Pikk, Kőr, Káró, Treff, illetve Budapest) kupákba. A Magyar Kupa kieséses rendszerű, a többi kupában pedig svájci-dán, illetve kieséses rendszer is használható. A kupák KO-ágán kiesett csapatoknak a folyamatos versenylehetőség biztosítására különféle vigaszversenyek írhatók ki. A versenykiírásban meghatározott számú csapat jogosult arra, hogy a Magyar Kupa országos döntőjében játsszon.

2. Csapatbajnokság (CSB) közép-magyarországi selejtezője

A Csapatbajnokság osztályrendszerű, IMP-VP elszámolású körmérkőzéses csapatverseny, az egyes osztályokban esetlegesen rájátszással. Az egyes osztályokban az a csapat indulhat, amely az előző év versenyében erre jogosultságot szerzett. A legalsó osztályba a nevezés korlátlan. A versenykiírásban meghatározott számú csapat jogosult arra, hogy az Országos Csapatbajnokságon játsszon.

3. MP-párosbajnokság közép-magyarországi selejtezője

Az MP-párosbajnokság osztályrendszerű, körmérkőzéses MP-elszámolású párosverseny. Az egyes osztályokban az a pár indulhat, amely az előző év versenyében erre jogosultságot szerzett. A legalsó osztályba a nevezés korlátlan. A versenykiírásban meghatározott számú pár jogosult arra, hogy az Országos MP-párosbajnokságon induljon.

4. IMP-párosbajnokság közép-magyarországi selejtezője

Az IMP-párosbajnokság osztályrendszerű, körmérkőzéses cross-IMP elszámolású párosverseny. Az egyes osztályokban az a pár indulhat, amely az előző év versenyében erre jogosultságot szerzett. A legalsó osztályba a nevezés korlátlan. A versenykiírásban meghatározott számú pár jogosult arra, hogy az Országos IMP-párosbajnokságon induljon.

B. Vidéki versenyek

1. Vidékbajnokság (VIB)

A Vidékbajnokságon és vidéki selejtezőkön az adott verseny kiírásában meghatározott játékosok indulhatnak.

a. Párosverseny

A Vidékbajnokság párosversenye legalább kétfordulós MP-elszámolású párosverseny, a résztvevők számának megfelelő ültetéssel. Ha az külön nem kerül megrendezésre, a VIB párosversenye lehet az Országos MP- és IMP-párosbajnokság selejtezője is. Ebben az esetben az országos versenyre továbbjutó párok számát (vagy a kvalifikációhoz szükséges eredményt) a versenykiírásban meg kell adni.

b. Csapatverseny

A vidékbajnokság csapatversenye körmérkőzéses vagy körmérkőzéses és rájátszásos IMP-VP elszámolású csapatverseny. Ha az külön nem kerül megrendezésre, a VIB csapatversenye lehet a Magyar Kupa Országos döntőjének vagy az Országos Csapatbajnokságnak a selejtezője, de nem mind a kettő egyszerre. Ebben az esetben a továbbjutó csapatok számát a versenykiírásban meg kell adni. Amennyiben egy továbbjutó csapat a szereplést lemondja, tartalékként csak olyan csapat juthat tovább az országos döntőbe, amely mezőny első felében végzett.

2. Az Országos Csapatbajnokság vidéki selejtezője

Körmérkőzéses jellegű, esetleg csoportokban rájátszással megrendezett IMP-VP elszámolású csapatverseny, melyről meghatározott számú csapat kvalifikálja magát az Országos Csapatbajnokságra. Amennyiben egy továbbjutó csapat a

szereplést lemondja, tartalékként csak olyan csapat juthat tovább az országos döntőbe, amely mezőny első felében végzett.

3. A Magyar Kupa vidéki selejtezője

KO-, körmérkőzéses, esetleg csoportokban rájátszással megrendezett IMP-VP elszámolású csapatverseny, melyről meghatározott számú csapat kvalifikálja magát a Magyar Kupa Országos döntőjére. Amennyiben egy továbbjutó csapat a szereplést lemondja, tartalékként csak olyan csapat juthat tovább az országos döntőbe, amely mezőny első felében végzett.

C. Országos versenyek

1. Magyar Kupa

Kieséses jellegű IMP-VP elszámolású csapatverseny országos döntője, melyre a közép-magyarországi, illetve a vidéki selejtezők a kiírásban meghatározott helyezettei jutnak be.

2. Országos Csapatbajnokság

Több hétvégén megrendezett IMP-VP elszámolású csapatverseny, melyre a közép-magyarországi, illetve a vidéki selejtezők a kiírásban meghatározott helyezettei jutnak be. A verseny győztese a következő bajnokságig a magyar bajnoki cím birtokosa.

3. Országos MP-párosbajnokság (OPB)

MP-elszámolású párosbajnokság, amelyen csak a kvalifikált, illetve a kiírásban meghatározott, más alapon jogosult párok indulhatnak. Legalább két forduló után teljes körmérkőzéses szuperdöntővel, ahol a bejutott párok a döntőben elért eredményük alapján előnyt kapnak. A verseny győztese a következő bajnokságig a magyar bajnoki cím birtokosa.

4. Országos IMP-párosbajnokság (OIMPB)

IMP-elszámolású párosbajnokság, amelyen csak a kvalifikált, illetve a kiírásban meghatározott, más alapon jogosult párok indulhatnak. Legalább két forduló után teljes körmérkőzéses szuperdöntővel, ahol a bejutott párok a döntőben elért eredményük alapján előnyt kapnak. A verseny győztese a következő bajnokságig a magyar bajnoki cím birtokosa.

5. Vegyespáros-bajnokság

Legalább két fordulós MP-elszámolású párosbajnokság, amelyen kizárólag vegyes párok indulhatnak. Amennyiben háromtagú egység indul, nekik is folyamatosan teljesíteni kell a nevezési korlátot.

6. Junior párosbajnokság

Legalább két fordulós MP-elszámolású párosbajnokság, amelyen kizárólag junior párok indulhatnak. A junior korhatár mindenkor az EBL által megszabott junior korhatár.

7. Szenior párosbajnokság

Legalább két fordulós MP-elszámolású párosbajnokság, amelyen kizárólag szenior párok indulhatnak. A szenior korhatár mindenkor az EBL által megszabott szenior korhatár.

8. Amatőr párosbajnokság

Legalább két fordulós MP-elszámolású párosbajnokság, amelyen kizárólag amatőr párok indulhatnak. Amatőrnek minősül az a pár, amely mindkét tagjának az előző év végi élő mesterpontlistán nincsen több mint 1000 mesterpontja.

9. Amatőr csapatbajnokság

Többfordulós IMP-VP elszámolású csapatbajnokság, körmérkőzéses vagy svájci-dán rendszerben, amelyen kizárólag amatőr csapatok indulhatnak. Amatőrnek minősül az a csapat, amely bármelyik tagjának az előző év végi élő mesterpontlistán nincsen több mint 1000 mesterpontja.

D. Válogatóversenyek

A válogatóversenyek célja, hogy Európa- és Világbajnokságokra, valamint Olimpiákra a jelentkező csapatok közül kiválassza azt, amelyik Magyarországot képviselheti. A válogatóversenyt legalább a világválogató előtt 90 nappal le kell zárni és a győztes csapatot kihirdetni. A válogatóversenyt nagy leosztással kell megrendezni. Amennyiben a győztes csapat létszáma kisebb, mint a nemzetközi versenyre nevezhető létszám, az egység további tagjait a győztes csapattal egyetértésben az MBSZ Elnöksége nevezi meg, csakúgy mint a csapat kapitányát.

44. Kvalifikációs és helyöröklési szabályok az MBSZ versenyein

Az osztályokba szervezett, illetve kvalifikációhoz kötött versenyeken csak azok az egységek indulhatnak, amelyek az előző évi versenyen a megfelelő helyen végeztek, illetve a kvalifikációs feltételt teljesítették. Amennyiben ilyen versenyen egy egység nem kíván elindulni, a következő szabályok szerint kell eljárni:

A. Ha a versenyt csak meghatározott számú induló egységgel lehet megrendezni

Ha a versenyt csak meghatározott számú egységgel lehet vagy célszerű megrendezni, akkor fel kell kérni az első (majd a második és így tovább) már nem kvalifikált egységet a szereplésre, ameddig a mezőny el nem éri a kívánt létszámot. Ha több csoportban zajlott a kvalifikáció, akkor – ha a kiírás másként nem rendelkezik – az adott csoport következő helyén végzett egységet kell felkérni. Osztályrendszerű verseny esetén a kieső, illetve feljutó egységek közötti sorrend a következő:

1. (ha volt) az osztályozó vesztese
2. a legjobb kieső
3. a legjobb nem feljutó
4. a második legjobb kieső
5. a második legjobb nem feljutó
6. és így tovább.

B. Ha a versenyt bármennyi egységgel meg lehet rendezni

Ha a verseny bármilyen létszámmal megrendezhető, akkor további egységet nem kell felkérni a szereplésre.

C. Tartalék egységek

A verseny rendezője tartalék egység(ek)et kérhet fel, ha a verseny zökkenőmentes megrendezése ezt szükségessé teszi.

D. A helyöröklési szabályok kijátszását célzó nevezések

Amennyiben egy bajnoki rendszerű közép-magyarországi versenyre (MP-párosbajnokság, IMP-párosbajnokság, illetve Csapatbajnokság) olyan egység nevez, amelyben a helyöröklésre csak egyetlen tag volt jogosult, és a verseny végén megállapítható, hogy ez a tag nem játszotta le legalább az előírt leosztások 25%-át, úgy az egységet utólag a versenyből ki kell zárni, és az utolsó helyre sorolni. Amennyiben egy ilyen tag valamilyen vis maior esemény miatt nem képes a leosztások legalább 25%-át lejátszani, amint ez tudomására jut, az ok megjelölésével a VRB-től kérelmezheti, hogy egységét ne zárják ki.

E. Nevezés megüresedett helyekre

A bajnoki rendszerű közép-magyarországi versenyeken (MP-párosbajnokság, IMP-párosbajnokság, illetve Csapatbajnokság) a nevezések lezárulta után a másod vagy annál alacsonyabb osztályú üres helyekre a mindenkori ifikapitány jogosult osztályonként párosversenyen két, csapatversenyen egy egységet nevezni. A VRB továbbá jogosult egy újjáalakuló, újakezdő, szétváló vagy helyileg más ok miatt nem rendelkező, de a legalsó osztály mezőnyéből magasan kiemelkedő nevező egységet – kérelmekre – egy magasabb osztály megüresedett helyére besorolni. A további megüresedett helyeket a VSZ 44A pontja szerint kell feltölteni.

45. A Szabálykönyv által a rendező szervezet hatáskörébe utalt kérdések szabályozása

A Szabálykönyv több kérdés szabályozását a Nemzeti Szövetségek hatáskörébe utalja. Nemzetközi verseny esetén e szabályokat angolul ki kell hirdetni. Ezek szabályozása:

A. A Szabálykönyv 12C1c pontja

Magyarországon egy tornavezető vagy óvási bizottság által megítélt módosított eredmény súlyozható, hogy tükrözze néhány lehetséges eredmény valószínűségét.

B. A Szabálykönyv 16B2 pontja

Ha egy játékos megítélése szerint ellenfele jogosulatlan értesülést közölt, kijelentheti, hogy fenntartja magának a jogot, hogy később hívja a tornavezetőt. Ebben az esetben a tornavezetőt a következő leosztás megkezdése előtt vagy a menet végéig (amelyik előbb történik) hívni kell. Az ellenfelek, ha vitatják a jogosulatlan értesülés tényét, hívják azonnal a tornavezetőt.

C. A Szabálykönyv 70E2 pontja

Ha a terítés magyarázatában ez nem foglaltatott benne, a tornavezető feltételezze azt, hogy egy szín lapjait egy játékos felülről lefelé hívna le.

D. A Szabálykönyv 86B pontjának kiegészítése – szélsőséges eredmény

Abban az esetben, ha csapatversenyen egy leosztást az egyik asztalon a résztvevők bármilyen okból nem játszhattak le, de a másik asztalon ugyanebben eredményt értek el, vagy már elkezdtek a leosztást, a tornavezető vizsgálja meg, hogy a másik asztalon elért eredmény szélsőséges-e. Az, hogy mikor számít egy eredmény szélsőségesnek, a tornavezető megítélésén múlik. Amennyiben más résztvevők is játszották a leosztást, ezekhez az eredményekhez viszonyíthatja a másik asztalon elért eredményt. Ha rendelkezésre áll cross-IMP számítás, akkor ha bármelyik csapat több mint 6 IMP-t kapott a lejátszott, de nem értékelhető leosztásra, az már általában szélsőségesnek tekinthető. Szélsőséges eredmény esetén a tornavezető ne ítéljen mesterséges módosított eredményt, hanem a Szabálykönyv 86B szakasza szerint az IMP-kben vagy az összpontszámokban ítéljen módosított eredményt (vagy súlyozzon több eredményt, hogy tükrözze ezek valószínűségét).

46. Elektronikus bridzs

Magyarországon elektronikus eszköz használatával is rendezhető bridzsverseny. Azt, hogy egy versenyt elektronikus eszköz használatával rendeznek, a kiírásban is meg kell hirdetni. Az elektronikus versenyekre a Szabálykönyv és jelen VSZ mellett a következő különleges szabályok is érvényesek:

A. Technikai hibák kiküszöbölése

Amennyiben lehetséges, a versenyen javasolt a technikai hibák (soron kívüli, meg nem engedett vagy elégtelen licit; soron kívüli hívás, színvétel) szoftveres megelőzése.

B. Licitek magyarázata

A licitek magyarázatának módját az határozza meg, hogy az elektronikus versenyt screennel vagy anélkül rendezik, így mindig az adott típusú verseny alertálási szabályai érvényesek.

C. Az információk láthatósága

1. A Szabálykönyv 20C2 pontjával összhangban a teljes licitmenet mindaddig látható, ameddig egy játékos az első ütéshez nem tett lapot.
2. Egy ütés lapjai mindaddig láthatóak maradnak, ameddig a játékos a következő ütéshez nem tett lapot.

D. Nem szándékos akciók – mellékattintás

A Szabálykönyv értelmében egy nem szándékos akció (licit vagy kijátszás) bizonyos feltételek esetén büntetés nélkül megváltoztatható. Elektronikus játék esetén a versenyzőket ugyanez a jog megilleti, azonban különösen felhívjuk a figyelmet arra, hogy a tornavezető a változtatást csak akkor engedélyezze, ha az eredeti, megváltoztatni kívánt akció bizonyosan mechanikus hiba (mellékattintás) eredménye, és semmiképpen sem állhatott a játékos szándékában.

1. Nem szándékos licit visszavétele

A Szabálykönyv 25A szakasza szerint a nem szándékos licit módosítható, ha az ott leírt feltételek teljesülnek. Amennyiben a visszavont licitre az ellenfél már rálicitált, ennek a licitnek a meglátása jogosulatlan információ licitjét megváltoztatni szándékozó játékosnak.

2. Nem szándékosan kijátszott lap visszavétele

a. A felvevő vagy az asztal lapja

A felvevő kijavíthatja az asztal vagy a saját lapjának nem szándékos kijátszását (mellékattintás), mielőtt ezt követően kijátszott akár az asztról, akár a kezéből. A kijátszás módosítása kizárólag mellékattintás miatt fogadható el, figyelmetlenség vagy újragondolás miatt nem. Ha a sorra kerülő ellenfél ezután kijátszott egy lapot, ezt a módosítás után büntetés nélkül kicserélheti egy másikra. Ennek a lapnak a meglátása jogosulatlan információ a felvevő számára, amennyiben lapját kicserélte. Ez a szabályozás analóg a Szabálykönyv 45C4b szakaszával.

b. Ellenjátékos lapja

Ellenjátékos kijátszott lapját csak akkor lehet visszavenni, ha a fenti 2a pont alapján a felvevő vagy az asztal lapját visszavették.

E. A felhasznált idő regisztrálása

A rendszer regisztrálhatja az egyes licitekre és kijátszásokra fordított időt, és az adatokat a tornavezetőnek eljuttathatja, segítve ezzel a döntéseket.

F. A játékidő betartatása

Amennyiben a verseny kiírása rendelkezik erről, a játékidő betartása érdekében a rendszer automatikus büntetéseket adhat, amennyiben egy játékos a forduló kezdete után meghatározott időn belül nem ül a helyén. A rendszer megakadályozhatja új parti kezdését, amennyiben arra már nem áll rendelkezésre legalább a versenykiírásban meghatározott idő.

G. Nem lejátszott leosztás

Idő hiányában nem lejátszható partira A+, A= vagy A- eredményt kaphatnak a résztvevők. A tornavezető a rendszer által rögzített időfelhasználás, illetve esetleges késve leülés alapján hozzon döntést az egyes egységek eredményéről, de minden esetet és a körülményeit egyedileg mérlegelve. A két egység számára megítélt eredménynek nem kell kiegyenlítenie egymást. A döntés meghozatalában nagyobb súllyal essen latba az, ha az egységek közül az egyik késett a leüléssel, mint az, hogy mennyi gondolkodási időt használtak fel. Ha egyéb körülmény nem áll fenn, és egy egység a rendelkezésre álló játékidő legalább 60%-át felhasználta, a tornavezető inkább tételezze fel, hogy ez a pár volt a késés oka. Amennyiben más párok miatt, az előző forduló késedelmes befejezése következtében az asztal csak nagyobb késéssel vált szabaddá, úgy A=-nél kevesebbet egyik pár se kapjon. Ha a tornavezető úgy látja, hogy egy egység szándékosan húzta az időt, hogy egy leosztást ne kelljen lejátszania, erre a leosztásra adjon ennek a párnak A-eredményt.

H. Mesterpontok

Elektronikus eszközön rendezett versenyért, amennyiben mesterpontszerző, ugyanannyi mesterpont jár, mint az ugyanolyan feltételekkel megrendezett hagyományos versenyért.

I. Adatvédelem, közvetítés

Minden elektronikus versenyen szereplő játékos elfogadja, hogy az alkalmazás tulajdonosai a fordulók során a játékát nyílt körben közvetítsék és az ezzel kapcsolatban felmerülő mindennemű adatot és információt – korlátozás nélkül – nyilvánossá tegyenek.

1. számú melléklet - Párosversenyek lebonyolítása

A páratlan számú nevezett pár esetén az eggyel nagyobb számú párra vonatkozó versenyt kell használni, egy kimaradóval. Egyfordulós verseny esetén a scrambled mitchell verseny mindig jobb, mint a normál mitchell, mert nem kell a két vonalat külön értékelni.

Jelmagyarázat:

Hn: n asztalos howell

iwHn: n asztalos interwoven howell

Mn: n asztalos mitchell

sMn: n asztalos scrambled (égtávjáltó) mitchell

eMn: n asztalos expanded (kiterjesztett) mitchell

seMn: n asztalos scrambled expanded mitchell

bármely verseny előtti R: rövidített

* az utolsó csere(ék) elhagyásával rövidíthető a verseny

** az első csere elhagyásával teljes körmérkőzés, ekkor a két forduló leosztásszáma különbözik

Egyfordulós versenyek

párok száma	lebonyolítás	leosztás/csere	összes leosztás
8	H4	3 / 4	21 / 28
10	H5	3	27
12	H6 / seM6	2 / 3* / 4	22 / 33* / 28
14	H7	2	26
16	H8	2	30
18	sM9 / H9	3 / 2*	27 / 34*
20	sM10 / RH10	3 / 2	27 / 30
22	sM11 / seM11	3 / 2	33* / 26
24	seM12	2	26
26	sM13 / seM13	2	26 / 30
28	seM14	2	30
30	sM15	2	30
32	sM16	2	30
34	H8 + RH9	2	30
36	sM18 / sM9 + sM9	2 / 3	34* / 27
38	sM10 + sM9	3	27
40	sM10 + sM10	3	27
42	sM11 + sM10	3	27
44	sM11 + sM11	3	33*
46	sM15 + H8	2	30
48	sM15 + H9	2	30
50	sM15 + H10	2	30

Kétfordulós versenyek

pár	1. forduló	2. forduló	parti	összes parti / forduló
8	H4	H4	4	28
10	H5	H5	3	27
12	H6	H6	2 / 3	22 / 33*
14	H7	H7	2	26
16	H8	H8	2	30
18	iwH9	M9**	3	27
20	iwH10	M10	3	30
22	iwH11	M11**	3	33
24	iwH12	M12	3	33
26	iwH13	M13**	2	26
28	iwH14	M14	2	26
30	iwH15	M15**	2	30
32	iwH16	M16	2	30
34	M9 + eM8	M9 + eM8	3	27
36	M9 + M9	M9 + M9	3	27
38	M10 + M9	M10 + M9	3	27
40	M13 + H7	M13 + H7	2	26
42	M13 + H8	M13 + H8	2	26
44	M13 + H9	M13 + H9	2	26
46	M15 + H8	M15 + H8	2	30
48	M15 + H9	M15 + H9	2	30
50	M15 + H10	M15 + H10	2	30
52	M15 + H11	M15 + H11	2	30
54	M15 + H12	M15 + H12	2	30
56	M15 + eM13	M15 + eM13	2	30
58	M15 + eM14	M15 + eM14	2	30
60	M15 + M15	M15 + M15	2	30
62	M16 + M15	M16 + M15	2	30
64	M16 + M16 / eM16 + eM16	M16 + M16 / eM16 + eM16	2	30 / 34*
66	M17 + M16 / M17 + eM16	M17 + M16 / M17 + eM16	2	30 / 34*
68	M15 + H10 + H9 / M17 + M17	M15 + H10 + H9 / M17 + M17	2	30 / 34*
70	M15 + H10 + H10	M15 + H10 + H10	2	30
72	M15 + eM13 + H8	M15 + eM13 + H8	2	30
74	M15 + eM14 + H8	M15 + eM14 + H8	2	30
76	M15 + M15 + H8	M15 + M15 + H8	2	30
78	M15 + M15 + H9	M15 + M15 + H9	2	30
80	M15 + M15 + H10	M15 + M15 + H10	2	30
82	M15 + M15 + H11	M15 + M15 + H11	2	30
84	M15 + M15 + H12	M15 + M15 + H12	2	30
86	M17 + M17 + H9	M17 + M17 + H9	2	34*
88	M17 + M17 + H10	M17 + M17 + H10	2	34*
90	M15 + M15 + M15	M15 + M15 + M15	2	30
92	M16 + M15 + M15	M16 + M15 + M15	2	30
94	M16 + M16 + M15	M16 + M16 + M15	2	30
96	M16 + M16 + M16	M16 + M16 + M16	2	30
98	M17 + M16 + M16	M17 + M16 + M16	2	30
100	M17 + M17 + M16	M17 + M17 + M16	2	30