

# A Magyar Bridzs Szövetség Versenyszabályzata

Jelen Versenyszabályzat (VSz) az MBSz által rendezett versenyekre és Bajnokságokra vonatkozik és ajánljuk a szabályzat alkalmazását más Magyarországon megrendezésre kerülő versenyeken is.

Ez a VSz és mellékletei a Bridzs Világszövetség mindenkor érvényes Nemzetközi Versenyszabályait (NKVSz) vagyis A Kontrakt Versenybridzs Szabályai 1997., eredeti címe Laws of Duplicate Contract Bridge, 1997 egészíti ki és alkalmazását el segíti a magyar versenygyakorlat figyelembe vételével.

A rendező szervezeteknek lehet segítségük van a jelen szabályzattól eltérő szabályokat is alkalmazni, de mesterpontoszerző versenyeken ehhez az MBSz előzetes engedélye szükséges.

A verseny előtt az engedélyezett változtatásokat ki kell hirdetni.

Minden a jelen Versenyszabályzatban (VSz) érintett versenyre nevezett játékos elfogadja a VSz rendelkezéseit. A versenyeken felmerült bármilyen vitás kérdést a VSz-ben érintett módon kell elintézni. Más jogorvoslatnak (bírószáki) helye nincs.

Összeállította: Hajlik Gábor

Írták:

I - IV. fejezet	Hajlik Gábor és Talyigás András
V - VI. fejezet	Hajlik Gábor
1. sz. Melléklet	Baán Dénes
2. sz. Melléklet	Hajlik Gábor és Talyigás András
3. sz. Melléklet	Gál Péter
4. sz. Melléklet	Tarnay Gyula és Hajlik Gábor
5. sz. Melléklet	Hajlik Gábor
6. sz. Melléklet	Hajlik Gábor

Korrektúra: Barkó István

## Tartalomjegyzék:

<b>I. Általános rendelkezések</b> .....	4
1. A VSz érvényességi területe .....	4
2. Versenyek felosztása.....	4
3. Versenyformák.....	4
4. A versenyek kiírása .....	5
5. Osztályba sorolás .....	5
6. Jelentkezések elbírálása .....	5
7. Nevezési díjak.....	6
8. A versenyzők kötelezettségei.....	6
9. Tornavezetők, Óvási Bizottság .....	6
10. A dohányzás kérdése.....	7
<b>II. A versenyek lebonyolítására vonatkozó rendelkezések</b> .....	8
11. A használt nyelv.....	8
12. Beírások .....	8
13. A versenyzők leülése (égtájak szerint).....	8
14. Az indító kijátszás.....	8
15. Licitrendszerek, konvenciók és konvenciókártya használata.....	9
16. Kopogás és felvilágosítás.....	9
17. A blöff.....	11
18. Gondolkodási idő és a STOP szabály .....	12
19. A licitdoboz.....	12
20. A screen .....	12
21. Számítógépes leosztások.....	12
22. Jogorvoslat - Óvás.....	13
23. Fegyelmi eljárás - Büntetések .....	13
<b>III. Párosversenyekre vonatkozó rendelkezések</b> .....	14
24. Lebonyolítási rend párosversenyeken .....	14
25. Helyettesítés párosversenyeken.....	14
26. Párosversenyek kiértékelése.....	15
27. Eltolás és módosított kiértékelés.....	16
28. Kevesebb-szer játszott leosztások kiértékelése .....	17
29. Nem lejátszott leosztások kiértékelése.....	17
30. Hiányzás, késés .....	18
31. Időkorlátok, lassú játék .....	19
32. Egyéb büntető pontok .....	19

#### **IV. Csapatversenyekre vonatkozó rendelkezések ..... 20**

33. Lebonyolítási rend csapatversenyeken.....	20
34. Csapattagok, helyettesek.....	21
35. Ültetési rend.....	21
36. Csapatversenyek kiértékelése.....	22
37. Helyezések és holtversenyek eldöntése.....	23
38. Eltokolás.....	23
39. Nem lejátszott leosztások kiértékelése.....	24
40. Hiányzás.....	25
41. Id korlátok, késés és lassú játék.....	25
42. Egyéb büntet pontok.....	26

#### **V. Egyéb rendelkezések ..... 27**

43. Verseny-jegyz könyv.....	27
44. Zsüri-jegyz könyv.....	27

#### **VI. Függelék - kiegészítések a NKVSz 1987-es változatához ..... 28**

#### **VII. Mellékletek ..... 30**

1. Licitdoboz használata.....	30
2. Screen használata.....	32
3. Licitrendszerek és konvenciók korlátozása.....	34
4. Bajnokságok (részletes leírás).....	36
5. Az MBSz által használt nyomtatványok.....	52
6. Magyarországon játszott versenyformák leírása (lebonyolítási javaslatok)....	53

## I. Általános rendelkezések

### 1. A VSz érvényességi területe

Jelen Versenyszabályzat 1995. szeptember 1-től kerül bevezetésre az MBSz Bajnokságain, egyéb versenyeken pedig 1996. január 1-től alkalmazzuk az MBSz Elnökségének jóváhagyásával. A VSz az MBSz Elnökségének hozzájárulásával módosítható és kiegészíthető.

A VSz az alábbi versenyeken érvényes:

- a. Azokon a versenyeken, melyeket az MBSz rendez.
- b. Az összes versenyen, melyet Magyarországon rendeznek és az MBSz elismeri mesterpontoszerző (mp szerző) versenyként.

### 2. Versenyek felosztása

- a. MBSz országos- és nemzetközi jelentőségű versenyei
- b. MBSz bajnokság jellegű versenyei:
  - Országos Párosbajnokság (Mitchell),
  - Kupaversenyek,
  - Budapesti Butler Párosbajnokság,
  - Budapesti Mitchell Párosbajnokság,
  - Budapesti Csapatbajnokság,
  - Budapesti Vegyes Párosbajnokság.

A bajnokságok részletes leírása a VSz 4. sz. Mellékletében található.

- c. Szervezetek és egyének által rendezett versenyek, melyek mp szerző versenyek és azokat az MBSz-nek előre bejelentették.
- d. Vidéki klubszervezetek területi bajnokságai.
- e. Klubversenyek, melyek mp szerző versenyek.
- f. Válogató és válogatott mérkőzések, melyeket az MBSz rendez.

A versenyek általában nyíltak, de a rendező szervezet korlátozhatja a részvételt (pl.: csak MBSz tagok vagy csak magyar állampolgárok), de ezt a kiírásban előre közölniük kell.

A Budapesti Bajnokságokon, OPB-n és a Kupákban csak az MBSz egyéni rendes tagjai és a tagszervezetek regisztrált tagjai indulhatnak. Külföldi állampolgárok akik tagjai az MBSz-nek, csak akkor indulhatnak ezeken a versenyeken ha lakóhelyük Magyarországon található. Egyedi kérelemre az MBSz Elnöksége ez alól a korlátozás alól felmentést adhat.

Válogatott mérkőzéseken és Nemzetközi Bajnokságokon csak olyan magyar állampolgár képviselheti Magyarországot, aki tagja az MBSz-nek.

### 3. Versenyformák

- a. Egyéni.
- b. Páros.
- c. Csapat.

A versenyeken belül a rendezők a részvételi jogot korlátozhatják hölgyekre, férfiakra, ifjúsági- és öregfiú (senior) játékosokra illetve vegyespárookra. Ifjúsági korú játékosnak minősül, aki a versenyt

megelőz évben nem töltötte be 25. életévét. Senior korú játékosnak minősül, aki a versenyt megelőző évben betöltötte 55. életévét.

#### **4. A versenyek kiírása**

A VSz-ben érintett versenyeket megfelelően meg kell hirdetni (Bridzséletben és meghívók szétküldésével).

A versenykiírásnak tartalmaznia kell:

- a versenyforma pontos megnevezését, ha lehet a lebonyolítás módját, leosztásszámot,
- a verseny helyét és időpontját (fordulónkénti kezdési időpontokat),
- a szervező (személy vagy szervezet) nevét, címét és telefonszámát,
- a tornavezető nevét,
- a nevezési díjat,
- a nevezési határidőt,
- a verseny helyszín szorzóját,
- a díjazás mértékét,
- az esetleges étkezési és szállásköltségeket.

A rendező szervezeteknek időben be kell jelenteniük versenyrendezési szándékukat, hogy a versenyek az MBSz Versenynaptárába bekerülhessenek. Az MBSz szándéka, hogy a következő évi Versenynaptárt már előző év november végére összeállítsa.

Az MBSz Elnökségének (Versenyrendező Bizottság) joga van egyes versenyek tervezett időpontját módosítani és a tervezett időpontokat a versenyek fontossági sorrendjében meghatározni (egyeztetve a rendező szervezetekkel).

#### **5. Osztályba sorolás**

Ha egy versenyt több kategóriában kívánnak megrendezni (erőcsoportok szerint) első sorban a versenyzőknek kell eldönteniük melyik csoportba neveznek, felmérve saját játékerejüket. Ha a rendező úgy érzi a nevezés nem reális, jogában áll a versenyzőket más csoportba átsorolni. Ha versenytechnikai okokból szükséges egy vagy több pár vagy csapat átsorolása másik osztályba, akkor ezt a rendező a játék megkezdése előtt megteheti. Mindkét esetben azonban ezt időben kell közölni a versenyzőkkel, akik ezek után nevezésüket minden következmény nélkül visszavonhatják.

A Budapesti Bajnokságokra külön részletes szabályozás vonatkozik.

#### **6. Jelentkezések elbírálása**

Ha a rendező szervezetek nem korlátozták valamilyen formában az indulást (pl. tagság), a versenyek nyíltak. Bárki indulhat akinek játékjoga nincs jogerősen felfüggesztve (MBSZ által) és a kiírásban megadott helyen és határidőig nevezését az előírt módon leadta. A nevezési határidő után leadott nevezéseket a rendező minden további indoklás nélkül visszautasíthatja.

## 7. Nevezési díjak

A nevezési díjakat a rendező szervezetek maguk határozzák meg, belátásuk szerint. Lehetőség szerint díjkedvezményt kell nyújtani a ifjúsági játékosoknak (max. 25 év). A nevezési díjat akkor is meg kell fizetni, ha egy a versenyre benevezett pár vagy csapat a versenyt 1 távol marad és nevezését nem vonja vissza. A rendező szervezetek a nevezési díj mellett kiköthetik közös étkezés vagy kötelező fogyasztás igénybevételét, de ezt a meghívóban előre közölniük kell. A nevezési díjjal együtt ezt az összeget is minden játékosnak meg kell fizetnie, függetlenül attól, hogy igénybe veszi-e a szolgáltatást.

## 8. A versenyzők kötelezettségei

Minden a 2. pontban meghatározott versenyre benevezett játékos a NKVSz 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 valamelyik ellenféllel szemben (vagy partnerrel), vagy a verseny idő előtti elhagyása alapos indok nélkül, durva sportszerűtlenségnek minősül és a versenyből történő kizárást vonhatja maga után. Az esetet jelenteni kell az MBSz Elnökségének (Fegyelmi Bizottságnak) - és további szankciókkal járhat. Súlyos sportszerűtlenségnek minősül, ha egy versenyző szándékosan megsérti a Versenyszabályokat és a VSz rendelkezéseit.

A versenyzők kötelesek a tornavezető és az Óvási Bizottság döntéseit sportszerűen elfogadni és a döntések ellen csak a VSz-ben leírtak szerint nyújthatnak be fellebbezést.

A résztvevőkkel azzal, hogy a versenyen versenyzőként, tornavezetőként, nézőként vagy másképpen részt vesznek, hozzájárulnak ahhoz, hogy a versenyről készült filmek fényképek vagy más dokumentumok nyilvánosságra kerülhessenek.

## 9. Tornavezető, Óvási Bizottság

A rendezőknek gondoskodniuk kell arról, hogy a versenyen legyen legalább egy, képezett tornavezető (a verseny színvonalának megfelelő képesítéssel). A tornavezető ne vegyen részt a versenyen, de ha ez nem megoldható több tornavezető álljon rendelkezésre egymás ügyeinek elbírálására. Csapatversenyen vagy olyan párosversenyen, ahol több osztályban játszanak lehetőségek vannak keresztversenyre.

A tornavezető (és a tornavezető) a rendező képviselője, jogait és kötelezettségeit a NKVSz X. fejezete tartalmazza. **Fontos kiemelni a következőket:**

A tornavezető legfőbb kötelessége a verseny zavartalan lefolyásának biztosítása: asztalok elrendezése, versenyidő betartatása, cserék elrendelése, versenyszabályok betartatása stb.

Ha a tornavezetőt hívják egy asztalhoz mindenekelőtt állapítsa meg a tényeket (mindkét fél egyetértésével), közölje azon szabály(oka)t amire döntését alapozta. Ha az érintettek bármelyike kéri, a Szabálykönyv alapján ismertesse velük részletesen ezen szabály(oka)t. Döntésének bejelentése után közölnie kell a versenyzőkkel a fellebbezési lehetőségeiket.

A tornavezetőnek biztosítani kell, hogy jelen VSz összes mellékleteivel együtt a verseny résztvevőinek - betekintés céljából - mindig rendelkezésre álljon.

A tornavezet kötelessége fellépni a sportszer tlen játékosokkal szemben, még akkor is ha nem hívták az asztalhoz. A tornavezet nek joga van a kibiceket az asztaltól, a teremb l vagy akár az egész versenyr l kitiltani. A tornavezet kt l mindezek mellett meg kell követelni, hogy mindenkor udvariasak és korrektek legyenek.

A tornavezet feladata (a rendez séggel együtt), hogy a verseny kezdetekor legalább három tagból álló Óvási Bizottságot hozzon létre, két póttaggal. A tornavezet mellett ennek a bizottságnak van döntéshozói jogköre az adott versenyen. (NKVSz 93. pontja)

Az Óvási Bizottságnak kell benyújtani a tornavezet döntései elleni óvásokat. A benyújtott óvást mindig a bizottság legalább három elfogulatlan, az ügyben nem érintett tagjának kell tárgyalnia. Az Óvási Bizottságnak meg kell hallgatnia a tornavezet t és az érintett feleket, utána kell meghozniuk döntésüket. A verseny után az Óvási Bizottság tagjai csak a tornavezet hozzájárulásával távozhatnak. A versenyen további óvásnak helye nincs.

A résztvev k, ha a határozattal elégedetlenek beadvánnyal fordulhatnak az MBSz Szabályalkalmazási és Etikai Bizottságához. Ezen bizottság módosító határozata a verseny végeredményét megváltoztatja (mp és erkölcsi), de a már kiosztott pénzdíjakon visszamen leg nem lehet változtatni.

## **10. A dohányzás kérdése**

Minden versenyen a rendez ség joga ebben a kérdésben saját álláspontját kialakítani és az ennek megfelelő gyakorlatot követni. Az MBSz véleménye a dohányzás kérdésében, hogy a nemdohányzó játékosokat a dohányzás ártalmaitól meg kell óvni. Az MBSz versenyein (lehet leg) biztosítani kell nemdohányzó termék kialakítását.

Csapatversenyen a zárt teremben megengedhet a dohányzás, a nyílt teremben tilos.

Párosversenyen nemdohányzó köröket kell kialakítani, de a beosztásnál figyelembe kell venni, hogy a csoportokba azonos játékerő párok kerüljenek. A beosztásnál úgy kell besorolni a versenyz ket, hogy aki külön kéri a nemdohányzást, az legalább a verseny felében ilyen helyen játszhasson.

## **II. A versenyek lebonyolítására vonatkozó rendelkezések**

### **11. A használt nyelv**

A versenyeken használt hivatalos nyelv a magyar. A licit során a treff, káró, k r, pikk, szanzadu, kontra, rekontra és passz illetve egy, kett , három, négy, öt, hat és hét megnevezéseket kell használni. Minden más megjelölés ismételt használata esetén a tornavezet nek intézkednie kell.

Azokon a versenyeken, melyeket a rendez k 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 versenyz k ilyen versenyeken megkövetelhetik ellenfeleikt l az angol nyelv magyarázatot.

A versenyz k egymás között megállapodhatnak bármilyen más nyelv használatában is, de az ebb l adódó félreértés miatt semmilyen óvásnak nem szabad helyt adni.

### **12. Beírások**

Egyéni- és párosversenyen a teljes kiosztást fel kell jegyezni a íráslapra.

A beírásokért (beleértve az indítókijátszást is) Észak a felel s, ennek ellen rzéséért pedig Kelet.

A felvétel, az eredmény és a beírt pontok közötti megfejthetetlen ellentmondások esetén a beírt pontok számítanak. Beírási hiba felfedezésekor azonnal értesíteni kell a tornavezet t.

Tilos mások beírását önhatalmúlag kijavítani (vagy módosítani), ennek megsértése fegyelmi büntetést vonhat maga után. Téves beírás javításánál azt láttamoztatni kell a tornavezet vel.

Az eredményt utólag módosítani (a beírt felvételt vagy eredményt) csak a forduló vége el tt közös egyetértéssel és a tornavezet ellen rzésével lehet. Nyilvánvaló elírás vagy számolási hiba esetén, ha az érintett párok egyetértenek, a módosításra lehet ség van, de ennek határideje az eredmény nyilvánosságra hozatala (frekvenciák) után max. 30 perccel, több fordulás verseny esetén legfeljebb a következ forduló kezdete el tt 15 perccel.

A téves beírásért és a beírás ellen rzésének elmulasztásáért mindkét pár büntethet .

### **13. A versenyz k leülése (égtájak szerint)**

A versenyz k kötelesek a forduló megkezdése szerinti ülésrendjüket megtartani (égtájak szerint) a forduló végéig. Ha például egy versenyz Észak helyén ülve kezdi a versenyt, csak a tornavezet utasítására vagy engedélyével ülhet át Dél helyére.

Ha a verseny lebonyolítása folytán É-D párok átülnek K-Ny vonalra, akkor Észak ül Kelet és Dél pedig Nyugat helyére. Ilyen átülésnél Kelet ül Dél és Nyugat pedig Észak helyére.

Vegyespárosok versenyén a hölgyek mindig Délen és Nyugaton, az urak mindig Északon és Keleten ülnek.

### **14. Az indító kijátszás**

A felvev bal oldalán ül játékos az indító kijátszást úgy hajtja végre, hogy egy lapját színével lefele tartva (face down) leteszi az asztalra. Ezzel megadja partnerének a lehet séget, hogy az asztal leterülése és a partner indító kijátszásának megismerése el tt a teljes licitmenetet és az ellenfél

összes bemondásának jelentését megkérdézhesse. A face down indítókijátszás nem érvényes, ha kiderül, hogy a másik ellenjátékosnak kell indulnia. Ilyenkor ez a lap büntetés nélkül visszavehető.

A licit befejezése után, de az indítókijátszás előtt a felvevő vagy az asztal köteles felhívni ellenfelei figyelmét a partnere által adott téves felvilágosításra. Az ellenjátékosok a partnerük által adott téves felvilágosításra csak a lejátszás befejezése után hívhatják fel a figyelmet.

## 15. Licitrendszerek, konvenciók és konvenciókártya használata

A versenyeken alkalmazható licitrendszereket és konvenciókat a VSz 3.sz. Melléklete szabályozza. Egy pár mindkét tagjának ugyanazt a licitrendszert kell alkalmaznia (a stílusban lehet eltérés). A játékosok a játék folyamán semmilyen segédeszközt (jegyzet, számítógép) nem használhatnak, kivéve a VSz 3. sz. Mellékletében leírt esetet. A játék folyamán (a forduló előtt megadotthoz képest) a játékosok nem változtathatják meg licitrendszerüket és konvencióikat.

A versenyeken minden pár köteles két egyezően kitöltött, az MBSz által rendszeresített konvenciókártyát a játék megkezdése előtt az asztalra helyezni. Nemzetközi versenyeken a tornavezető engedélyezheti más konvenciókártyák használatát is, ha azok információtartalma megegyezik a magyarral. Ha egy pár nem tesz ki konvenciókártyát az asztalra, jogaiban korlátozott és vitás esetben automatikusan büntetéssel kell sújtani.

Ha egy párt azért ér hátrány mert ellenfele meg nem engedett licitrendszert vagy konvenciót használt, a tornavezető írjon elő módosított eredményt.

**Kétféle konvenciókártya bevezetése:** a jelenleg (1997.) érvényben lévő, a WBF által elfogadott konvenciókártya mellett bevezetjük az "egyszer sített" konvenciókártyát, melyet klubversenyeken, a Budapesti Bajnokságok alsóbb osztályaiban (csapatbajnokságon a III. osztályban, kupaversenyeken a Káró- és a Treff Kupában, párosbajnokságokon a III. és a IV. osztályban) valamint a 0 - 3 mp szorzójú versenyeken fogadunk elő a hivatalos konvenciókártya helyett. Az összes többi versenyen a részletes konvenciókártyát követeljük meg.

Ennek a rendelkezésnek a bevezetése a Budapesti Butler Párosbajnokságtól kötelező (1997. november).

## 16. Kopogás és felvilágosítás

A kopogás célja, hogy a párok külön megállapodásaikra ezzel felhívják az ellenfelek figyelmét, de célja az is, hogy a játékosok felesleges kérdésekkel ne adjanak egymásnak információt. A partnerek között a licitekre vonatkozó különleges megegyezéseket (konvenciók vagy megállapodások) a konvenciókártyán fel kell tüntetni és előfordulásuk esetén a bemondó partnere köteles azt kopogással (ALERT kártyával) jelezni.

**Elzetes figyelmeztetés:** az olyan szokatlan konvenciókra, melyek általában nem tartoznak egy-egy adott licitrendszerhez, s melyek nem túl gyakoriak, de komplikáltak és várhatóan szokatlanságuk az ellenfelet nehéz helyzetbe hozhatják, bevezetjük a kötelező elzetes figyelmeztetést. Az ilyen konvenció(ka)t játszó játékosok nemcsak a konvenciókártyájuk elején kell, hogy feltüntessék - a megfelelő helyen - ezeket a konvenciókat, de a játék megkezdése előtt szóban is kötelesek figyelmeztetni ellenfeleiket.

Pl. - Standard licitrendszerben a 10-12 pontos 1 NT indulás,

- minden olyan licit, mely a pár közötti elzetes megállapodás szerint takarhat többféle típusú lapot (erős-gyenge, szín-kevesebb mint négy lap, két ilyen szín-két olyan szín).

A kopogással kapcsolatban meg kell különböztetni **konvencionális** és **természetes** liciteket:

- a. Minden licit természetes, amely azt a szándékot fejezi ki, hogy ez a szín legyen az adu színe és nem utalhat egy másik színre.
- b. Mindamellett természetesnek minősülnek még az alkalmazott licitrendszernek megfelelően az alábbiak:
- minor szín licitje, amely legalább hármas szint mutat és nem utal egy másik színre,
  - nemes szín licitje, amely legalább négyes szint mutat és nem utal egy másik színre,
  - szanzadu licit, amely egyenletes vagy megközelít leg egyenletes kezet mutat, ide tartoznak a nem kényszerít szanzadu válaszok is,
  - büntet kontra,
  - rekontra, amely erős kezet mutat vagy azt a szándékot, hogy a bementett felvételt rekontrával játsszák,
  - passz, amelyhez nem kell minimális erő és nem utal egy meghatározott színre.
- c. Minden más licitet a következőkben konvencionális licitnek nevezünk.

A következő licitekre a partnernek **kopognia kell**:

- a. Minden konvencionális licitre 3 szanig (azt is beleértve), kivéve az 1 szanra adott 2 treff választ, ha az Stayman, és a sima információs kontrára, melyet első alkalommal indulásra, vagy az arra (hármas magasságig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mást nem licitált.
- b. Minden szokatlan természetes licitre 3 szanig (azt is beleértve):
- a hármas magasságú színindulásra, ha az nem kizáró (azaz a rendszer szerint lehet több mint 11 figurapont),
  - az 1 szan indulásra, ha lehet kevesebb mint 15 figurapont, ha lehet benne szingli szín, ha gyakori benne az ötös nemes szín, vagy ha bizonyos típusú egyenletes kezeket (pl.: négyes nemes szint) a rendszer kizár,
  - a partner természetes indulása után egyes és kettes magasságon licitált új színre, ha az nem kényszerít,
  - a fordított emelésre,
  - gyenge ugró új szín válaszra,
  - az egyes színindulásra adott kényszerít 1 szan válaszra,
  - az 1 szanra adott 2 treff válaszra, ha az természetes,
  - az olyan büntet kontrára, melyet első alkalommal indulásra, vagy az arra (hármas magasságig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mást nem licitált.

A következő licitekre **nem szabad kopogni**:

- a 3 szan feletti licitekre (kivéve a mesterséges indítóliciteket és a screen használatát),
- a szokásos természetes bementásokra,
- az 1 szanra adott 2 treff válaszra, ha az Stayman (akár egyszer, akár kiterjesztett változat),
- az olyan információs kontrára, melyet első alkalommal indulásra, vagy az arra (hármas magasságig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mást nem licitált.

**Kopogni 3 NT fölött:** általában tilos. A 3 NT feletti indítólicitekre, melyek mesterséges licitek, kötelező kopogni. Egyéb 3 NT feletti licitekre tilos kopogni.

Az ellenjáték konvenciókra (indítókijátszásra és jelzésekre) **nem szabad kopogni**.

A kopogást követően az ellenfél szabad választása, hogy megkérdezi-e a licit jelentését vagy sem. Ha úgy dönt, hogy felvilágosítást kér, akkor az ellenfél összes licitjének értelmét meg kell kérdeznie. (NKVSz 20. pontja)

A licitek jelentéséről érdeklődni bármely játékosnak joga van (kivéve a büntetésből passzolásra kötelezett játékosnak), amikor a licitálás vagy a lejátszás folyamán sorra kerül.

A kérdéseket mindig a licitáló partnerének kell feltenni (kivéve screen) és csak válaszolhat a kérdésre. Ugyanakkor, ha egy játékos az ellenfél licitjére vonatkozó kérdéssel partnerének ad jogosulatlan információt és a kérdező partnere akár a licit folyamán, akár az ellenjáték közben ezt az információt felhasználhatta, a tornavezető a játék végén módosított eredményt írhat el. Ez különösen érvényes, ha a licit (ami után kérdeztek) egyszer, természetes (nem lekopogott) licit volt, vagy ha a kérdező a kérdés után passzolt (NKVSz 16/a. pontja).

Azokat a kérdéseket, amelyekre az adott válasz eleve nem befolyásolhatja egy játékos licitjét lehetőség szerint a licit lezárása utánra kell halasztani.

Ha egy játékos nem kopog egy licitre, amelyre kötelező lett volna kopogni, vagy kopog, amikor nem szabad, akkor a tornavezető módosított eredményt írhat el (NKVSz 16/a. pontja ill. 40. pontja szerint).

A felvilágosításoknak lehet leg részletekbe menni vissza kell adniuk a pár megállapodásainak értelmét. Az olyan megfogalmazás, hogy "szokásos" nem elegendő.

Ha a párnak az adott esetre nincs konkrét megállapodása, akkor hiba az adott bemondás saját értelmezését elmondani. Ilyenkor sokkal inkább azt a felvilágosítást kell adni, hogy a pár tagjai között az adott esetre nincs megállapodás.

Ugyanakkor a játékosok nem használhatják ki a partner felvilágosításait vagy bizonytalanságait (Pl. a partner elfelejti a megállapodást). Ha a tornavezető arra a meggyőződésre jut, hogy ez történt, akkor módosított eredményt köteles elírni (NKVSz 16/a. pontja).

## 17. A blöff

A blöff szándékos rossz lapleírás, célja az ellenfél megtévesztése. Az NKVSz 40/a. pontja szerint a blöff akkor megengedett, ha nem alapul a partnerek közötti elzetes megegyezésre. Ezen túlmenően figyelembe kell venni a következő pontokban leírt korlátozásokat is:

a. A mindenkor érvényes VSz rendelkezései szerint bizonyos licitekre blöff-tilalom érvényes, különösen az indulásoknál. Ezek megsértése esetén az ott leírtaknak megfelelő szankciókat kell alkalmazni.

b. 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, sportszeretlen és a tornavezetőnek büntetéssel kell sújtania.

c. A blöff gyakori használata, vagy a blöffnek ugyanabban a helyzetben való ismételt használata a partnerek közötti megállapodásnak tekintendő és mint ilyen TILOS.

A tornavezető feladata, hogy az ilyen párnak megtiltsa a blöff további használatát vagy utasítania kell a párt, hogy a jövőben ebben a helyzetben kopogjon. Egyúttal a tornavezető elírhat módosított eredményt is, különösen akkor, ha a blöffölő partnerének viselkedése elzetes megállapodásra (felkészültségre) utal.

A gyakori blöffök elkerülésének érdekében minden blöfföt (mp szerző versenyeken) jelenteni kell a tornavezetőnek, akinek ezt fel kell jegyeznie a Blöff-lapra.

Ez a feljegyzés nem jelenti, hogy a blöffölő párt helytelen viselkedéssel vádolnák meg. Ez csak a partnerek közötti elzetes, nem bejelentett megállapodások elkerülését

szolgálja és védi a játékosokat az alaptalan vádaskodásoktól.

## 18. Gondolkodási idő és STOP szabály

Az a játékos, aki a kettes vagy nagyobb magasságon kezdi a licitet vagy a licit során ugró bemondást alkalmaz, köteles bemondása előtt "STOP"-ot mondani (vagy ilyen licitkártyát használni). Ha a következő játékos meg akarja tudakolni a licit jelentését, azt haladéktalanul tegye meg. A következő játékos csak akkor licitálhat, ha az, aki a "STOP" jelzést alkalmazta a "tessék" kifejezéssel továbbengedi a licitet (vagy a STOP kártya visszavételével kifejezi azt), kb. 10 másodperc várakozás után. Ha egy játékos a "STOP" után, de a "tessék" előtt licitál, vagy ha feltűnő érdektelenséget mutat, a tornavezető módosított eredményt írhat elő (NKVSz 16/a. pontja). 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 bemondás érvényes. Ugyanakkor a "STOP" most egy lehetséges jogosulatlan információ és a tornavezető az NKVSz 16/a. 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 alkalmazhat.

## 19. A licitdoboz

A licitdoboz használatáról és a hozzá kapcsolódó speciális szabályokról a VSz 1.sz. Melléklete rendelkezik (megjelent a Bridzsélet 1994-es számában).

## 20. A screen

A screen használatáról és a hozzá kapcsolódó speciális szabályokról a VSz 2.sz. Melléklete rendelkezik.

## 21. Számítógépes leosztások

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

Az ilyen versenyeken a következőkre kell különösen figyelni:

- a. **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.
- b. **A leosztások kiválasztása:** elméletileg bármilyen leosztás előfordulhat. A generált leosztásokat nem szabad 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).

## 22. Jogorvoslat - Óvás

A NKVSz 92. pontjának megfelelően a tornavezető minden döntése ellen az adott forduló vége után lehet óvást benyújtani (a versenykiírásban megadott határidőig). Az óvási szándékot a forduló vége előtt közölni kell a tornavezetővel.

Az óvás benyújtásának feltétele:

- óvási nyomtatvány szabatos kitöltése (Appeal Form),
- az óváshoz párosversenyen a pár mindkét tagjának, csapatversenyen a csapat kapitányának egyetértése szükséges,
- az óvási díj befizetése (az összeget a rendező határozza meg).

Az **első fokú** Óvási Bizottság amilyen gyorsan lehet tárgyalja meg az esetet és hozza meg döntését. Az első fokú Óvási Bizottság döntése ellen írásban lehet fellebbezést benyújtani az MBSz **Szabályalkalmazási és Etikai Bizottságához**, az első fokú döntés nyilvánosságra hozatalától számított egy héten belül, az előírt másodfokú óvási díj egyidejű befizetésével.

Ha bármelyik Óvási Bizottság a beadványt megalapozatlannak tartja, az óvási díj nem kerül visszafizetésre és a rendezőt illeti meg. A Nemzetközi Szabályok 1997-es változása alapján, összhangban a NKVSz 92. pontjával az MBSz mesterpontoszerző versenyein az óvási díj elvesztése mellett a komolytalan óvást benyújtó játékosokat az Óvási Bizottság pontlevonással is büntetheti.

## 23. Fegyelmi eljárás - Büntetések

A NKVSz VII. fejezetében leírt viselkedési normák megsértése, valamint a különösen sportszerűtlen magatartás esetén, a NKVSz 91. pontja alapján a tornavezető jogosult és köteles a következő intézkedések megtételére:

- a vétkes(ek) figyelmeztetése,
- a vétkes pár(ok)tól pontlevonás,
- a vétkes(ek) kizárása az adott fordulóból, vagy annak egy részéből, vagy az egész versenyből,
- az ügy átadása az Óvási Bizottságnak,
- az ügy jelentése az MBSz Fegyelmi Bizottságának.

A tornavezető jogosult egy résztvevő játékjogának felfüggesztésére az adott fordulóban, de a versenyből történő kizáráshoz szükséges az Óvási Bizottság hozzájárulása is.

A súlyos fegyelmezetlenséget a tornavezető köteles jelenteni az MBSz Fegyelmi Bizottságának is. A Fegyelmi Bizottság ez alapján saját hatáskörében jár el.

### III. Párosversenyekre vonatkozó rendelkezések

Az alábbi rendelkezések Mitchell párosversenyre vonatkoznak. Egyéb párosversenyekre vonatkozó különleges rendelkezéseket a Vsz 6. sz. Melléklete tartalmazza.

Az alábbiakban leírt rendelkezések értelemszerűen az egyéni versenyekre is érvényesek.

Párosversenyek csak két játékosból álló egységek indulhatnak.

#### **24. Lebonyolítási rend párosversenyeken**

A párosversenyek lebonyolítását az indulók várható létszámát figyelembe véve előre meg kell tervezni (lehetőleg a kiírásban utalni kell a lebonyolítás fontosabb részleteire) és ennek megfelelően a következőkre kell különös figyelmet fordítani:

**a. Ellenfelek száma:** a fordulók és cserék rendjét úgy kell meghatározni (a rendezőknek vagy a tornavezetőknek), hogy minden pár lehetőleg minél több ellenfél ellen játsszon (lehetőleg szerint legalább 50%).

Természetesen nagyobb létszám esetén több körben kell a versenyt megrendezni.

**b. Leosztások száma:** az ajánlott leosztásszám egy ellenfél ellen két leosztás (ritkábban egy). Csak nagyon alacsony részvételi számnál (vagy ha a mezőny több osztályba sorolják) szabad három, négy vagy még több leosztást játszani egy ellenfél ellen.

A versenyt úgy kell megszervezni, hogy minden pár a játékban levő leosztásokból minél többet játsszon (ajánlott legalább 80%).

**c. Leosztások száma fordulónként:** az egy fordulóra ajánlott leosztások száma 24-36 között van. Egy nap maximum két fordulót lehet játszani (legalább 1 óra szünettel) és egy versenyen legalább egy fordulónyi leosztást kell játszani. Ez azt jelenti, hogy versenyrendezési szempont miatt lehet ennél kevesebb leosztást játszani egy fordulóban, de az nem minősül teljes fordulónak és nem tekinthető teljes versenynek (mesterpont meghatározás).

Kerülni kell, hogy a többfordulós versenyeken az egyes fordulókat eltér

leosztásszámmal játsszák le. A meccspont elszámolású versenyeken az NKVSz 78.

pontja szerint az egész verseny alatt minden leosztást ugyanannyiszor kell lejátszani,

hogy az elérhető maximális pontszám (topscore) minden egyes leosztásban azonos

legyen. Ha egy(es) leosztás(oka)t mégis kevesebbszer játszanak le, akkor ez(eke)t a VSz

28. pontja szerint kell kiértékelni.

#### **25. Helyettesítés párosversenyeken**

Ha egy versenyző játékjogát a tornavezető az NKVSz 91. pontja szerint felfüggeszti, vagy a verseny ideje alatt fellép betegség vagy más előre nem látható indok miatt egy játékos kimarad, akkor a tornavezetőnek jogában áll saját értékítélete szerint megfelelő helyettes kijelölni (a megmaradt játékos egyetértésével), vagy egészen kivételes esetben rövid időre maga is lehet a helyettes, ha véleménye szerint az indok elfogadható és a többi játékos jogait nem sérti. Ha mindkét játékos hiányzik, ne engedjen két helyettes játszani.

Bármilyen helyettesítéshez a tornavezető engedélye szükséges. Egyetlen játékos sem lehet helyettes egy olyan versenyen, ahol mint játékos részt vesz, vagy az adott fordulóban már játszott, ill. nézőként még lejátszásra kerül leosztásokkal már találkozott.

A tornavezetnek joga a pár helyettesítés nélküli kizárása a versenyből, illetve egy új pár kijelölése a megüresedett helyre. Ebben az esetben a tornavezet döntését nem lehet megvívni.

A helyettesítő illetve helyettesített **játékos(ok) jogai** a következők:

- az a játékos, aki a leosztások 50%-nál kevesebbet játszott semmilyen jogra nem tarthat igényt (mesterpont, díj, cím),
- helyettes és helyettesített játékosok közül az tarthat igényt a jogokra, aki több leosztást játszott. Ha mindketten egyenlő leosztásszámot játszottak, a benevezett játékost illetik meg a jogok.

Az olyan helyettesítésnél, ahol megsértik a helyettesítés szabályait, vagy a tornavezető engedélye nélkül helyettesítenek, az eredeti játékosokat és a helyettesítést is ki kell zárni a versenyből.

Amennyiben egy pár úgy marad ki a versenyből, hogy senki nem helyettesíti, a többi pár ellenük elért eredménye akkor marad érvényben, ha:

- egy fordulós versenyen a leosztások legalább 50%-át lejátszották,
- két vagy több fordulós versenyen legalább egy teljes fordulót játszottak (a félbehagyott forduló eredménye akkor érvényes, ha annak legalább 50%-át lejátszották).

Egyébként a pár összes addigi eredményét törölni kell. Azok az ellenfelek, akik ellen a kimaradó pár már nem játszik, az érintett leosztásokra "plusz átlagot" kapnak a VSz 29. pontjában leírtak szerint.

## 26. Párosversenyek kiértékelése

A párosversenyek eredményét az NKVSz 78/a. pontjában leírt meccspontszámítási módszerrel kell kiértékelni. Ettől eltérő kiértékeléssel rendezett versenyen a versenykiírásban világosan szerepelnie kell az eltérő módszernek. Az MBSz által elfogadott kiértékelési programok a következők:

1. EcoSoft Kft programja.
2. Compexpo programja.
3. MBSZ 1. programja (ez az ACBL Score 4.21-es vagy újabb változata).
4. Kerényi István programja - tesztelés után.

Bármilyen más programot előbb tesztelésre át kell adni az MBSz-nek és csak annak jóváhagyásával válhat meg versenyek kiértékelési programjává.

Tizedes értékeket (módosított eredmények, elrontott beírások, büntetőpontok stb. miatt) a következők szerint kell kerekíteni:

- a. Kézi kiértékelésnél az egyes leosztások meccspont értékét és a büntetőpontokat egy tizedesre kell kiszámítani, majd az egész fordulóra nézve egész meccspontra kell kerekíteni (0.5 meccspontot már felfelé kell kerekíteni).
- b. Számítógépes kiértékelésnél minden esetben századra kell kerekíteni (0.005 meccspontot már felfelé kell kerekíteni).

Azért, hogy a résztvevők megnézhesék és ellenőrizhesék a verseny eredményét, vagy a íráslapokat, vagy olyan frekvencialapokat kell kifüggeszteni, amelyen a versenyzők ellenőrizni tudják a beírások és az eredmény helyességét is.

Több fordulós versenyeken egy adott forduló eredményét és frekvencialapjait legalább 30 perccel a következő forduló kezdete előtt ki kell függeszteni (a rendezőség ettől eltérhet).

A rossz beírások kijavítására a VSz 12. pontja szerint ennyi idő áll rendelkezésre.

A versenyek eredményét, a helyezéseket az összes meccspont alapján kell meghatározni, a kiértékelési módtól függően kézi kiértékelésnél 1, gépi kiértékelésnél 0.01 meccspontkülönbség dönt.

Ha nincs meccspontkülönbség a pároknak ugyanazt a helyezést kell megállapítani (a rendezéssel eltérően az azonos meccsponttal végzett párok között a sorrendet eldöntheti, de ezt előre ki kell hirdetni és a módszert is előre meg kell határozni).

## 27. Eltolás és módosított kiértékelés

**Egy leosztás eltolása:** minden játékos köteles figyelni, hogy kártyáit a tok megfelelő rekeszébe tegye vissza. Minden pár, amelyik felelős egy leosztás eltolásáért automatikusan büntetést kap.

**Hibás duplikálás ill. gépi leosztás hibás kirakása:** minden forduló kezdetekor el fordulhat, hogy a játékosoknak az éppen lejátszott leosztást duplikálniuk kell, vagy egy leosztást a tornavezetőtől kapott ábra alapján kell kirakniuk. Minden játékos felelős azért, hogy az összes kártya a megfelelő tok megfelelő rekeszébe kerüljön. Ha egy leosztást rosszul duplikálnak, vagy rosszul raknak ki, vagy a tornavezető utasítása ellenére nem keverik meg újra, akkor az asztalnál ül mindkét párt 50% büntetéssel kell sújtani az első esetben. Minden további hasonló hibáért 25% büntetéssel kell sújtani a vétkes párokat leosztásonként. Ez a büntetés akkor is jár, ha a hibás duplikálásnál vagy a leosztás kirakásánál az egyik pár nem volt jelen.

**Hiba nem felismerése:** a duplikálást vagy a leosztás kirakását követő első leosztás játékidejét két perccel meg kell hosszabbítani, hogy a játékosok ellenrizhessék a duplikálás vagy kirakás helyességét. Ha ilyenkor nem veszik észre a duplikálásból vagy a leosztás kirakásából eredő hibát, akkor az asztalnál ül mindkét pártól 25%-ot kell levonni.

Ugyanez érvényes az olyan versenyeken is, ahol előre duplikált leosztásokkal játszanak.

Az eltolás felfedezése után az NKVSz 87/b. pontja szerint a tornavezetőnek meg kell állapítania, hogy pontosan mikor történt az eltolás és amint a vétkes egyértelműen beazonosítható, a megfelelő büntetéssel kell sújtani. Eltolás felfedezésekor a tornavezetőnek mérlegelnie kell, hogy mikor lesz több együtt kiértékelhető beírás, ha azonnal helyreállítja az eltolott leosztást, vagy ha hagyja eltolott helyzetben. Többkörös versenyen figyelembe kell venni a többi kör várható beírásait is. Ilyenkor a hibás leosztás eredményeit csoportokra osztva kell kiértékelni, úgy, hogy az egyes csoportokba az egyforma leosztások kerüljenek. Általában két ilyen csoport lesz, de ismételt eltolás esetén több csoport is kialakulhat.

**Eltolt leosztások kiértékelése:** a négy vagy több beírást tartalmazó csoport eredményét a VSz 28. pontjában leírtak szerint kell kiértékelni. A négynél kevesebb beírást tartalmazó csoportokat a következők szerint kell kiértékelni:

- a. Egy beírásnál: mindkét pár a topscoring 60%-át kapja vonalanként.
- b. Két beírásnál: ha a két beírás egyforma, akkor mindkét pár a topscoring 60%-át kapja, egyébként a jobb eredményt elért pár 65%-ot, a rosszabb eredményt elért pár 55%-ot kap vonalanként az adott leosztásra.
- c. Három beírásnál: a legjobb eredményt elérő pár 70%-ot, a középső 60%-ot a legrosszabb eredményt elérő pár 50%-ot kap az adott leosztásra vonalanként. Két azonos eredmény esetén 65-65-50%-ot kell kiosztani vonalanként, ha a két jobb eredmény azonos és 70-55-55%-ot kell vonalanként kiosztani, ha a két rosszabb eredmény azonos. Három azonos eredmény esetén minden pár 60%-ot kap.

Ha egy pár a legjobb eredményt (akár osztva is) éri el, beleértve az egy leosztás esetét is, akkor a pár a VSz 29. pontja szerint pluszátlagot kaphat, ha az magasabb mint a fenti a.-c. pontokban megadott százaléérték.

## 28. Kevesebbszer játszott leosztások kiértékelése

**Kézi kiértékelésnél:** ha valamilyen okból egy leosztásban kevesebb beírt eredmény található, mint a verseny többi leosztásában (eltokolás, kimaradó asztal, módosított eredmény, ide tartozik a négy vagy több eredményt tartalmazó csoport is) az eredményt elször normálisan az NKVSz 78/a. pontjában leírtak szerint (csökkentett topscore-val) kell kiértékelni, majd a másik (többi) csoport minden beírása után egy meccspontot kell az eredményekhez hozzáadni.

Ha egy duplikálással rendezett versenyen egyes leosztásokat nem minden vonalon játszanak le, akkor az ezekre a leosztásokra vonatkozó kiértékelési módszert a verseny kezdete előtt ki kell hirdetni. Ajánlott módszer a következő: nyújtottsávós módszer, ahol két vonal esetén egy pár minden nála rosszabb eredményért 4 meccspontot és minden vele megegyező eredményért 2 meccspontot kap.

Pl. 7 cserével, két vonalon a topscore 26 lenne. A csak egy vonalon játszott leosztásban az eredmények a következőképpen alakulnak: 25-21-17-13-9-5-1.

**Számítógépes kiértékelésnél:** eltokolás vagy más fentebb említett esetben, ha egy csoport négy vagy több eredményt tartalmaz, valamint ha egy leosztást kevesebbszer játszottak mint a többi leosztást, a meccspontokat (P) a következő képlet szerint kell meghatározni és utána a VSz 26. pontjában meghatározott módon kerekíteni:

$$P = (N \times T + N - n) : n$$

ahol: T: a csoporton belül, csökkentett topscore-val kiszámított meccspont,  
N: a leosztásban beírt eredmények maximális száma,  
n: az érintett csoportban beírt eredmények száma.

## 29. Nem lejátszott leosztások kiértékelése

Ha egy pár kevesebb leosztást játszik, mint a többi pár, vagy egy pár számára az NKVSz szerint módosított eredményt írnak el, akkor a mindenkori helyzetnek megfelelően a pár "plusz átlagot", "átlagot", "mínusz átlagot" és "fordulóátlagot" kaphat.

**Plusz átlag:** egy pár akkor kap plusz átlagot, ha teljesen véletlen a módosított eredményt elidéz szabálytalanságban, vagy abban, hogy az adott leosztást nem játszották le. Ide tartoznak a következő esetek:

- kimaradó asztal, ahol eleve nincs ellenfél,
- az asztalnál nem tudnak lejátszani egy vagy több leosztást, mert az ellenfél nincs jelen vagy csak késve érkezik, vagy az elzárás asztalról olyan későn kapják meg a leosztást, hogy annak lejátszására nem jut idő,
- az asztalnál azért nem játszanak le egy leosztást, mert a csere vezényszó elhangzásakor a licit még nem kezdődött el, és a lassú játékért egyértelműen az ellenfél a felelős,
- az asztalnál a leosztás nem lejátszható, mert előzőleg olyan szabálytalanság történt, ami ezt kizárja, de ebben a pár véletlen volt (rossz tok továbbadása stb.),
- az asztalnál egy vagy több leosztást nem játszanak le, mert az ellenfél a leosztással

kapcsolatban az NKVSz 16/b. pontja szerint olyan jogosulatlan információhoz jutott, vagy a pár maga jutott véletlenül olyan jogosulatlan információhoz, amely módosított eredmény elírását teszi szükségessé.

Egy pár pluszátlaga egy leosztásban a következő két érték közül a nagyobb:

- az adott leosztásban elérhető top score 60%-a,
- a pár fordulójátlaga.

**Átlag:** egy pár akkor kap átlagot, ha részben vétkes a módosított eredményt elidéz szabálytalanságban, vagy abban, hogy nem játszotta le az adott leosztást. Ide tartoznak a következő esetek:

- az asztalnál nem tudnak játszani egy vagy több leosztást, mert a pár bizonyíthatóan vis major miatt (baleset, vonatkésés, betegség) nem volt jelen, vagy csak késve érkezett,
- az asztalnál egy vagy több leosztást azért nem tudnak játszani, mert a pár az adott leosztással kapcsolatban az NKVSz 16/b. pontja szerint úgy jutott jogosulatlan értesüléshez, hogy abban részben vétkes.

Egy pár átlaga egy leosztásban a leosztásban elérhető top score 50%-a.

**Mínusz átlag:** egy pár akkor kap mínusz átlagot, ha alapvetően vétkes a módosított eredményt elidéz szabálytalanságban, vagy abban, hogy nem játszotta le az adott leosztást. Ide tartoznak a következő esetek:

- az asztalnál nem tudnak játszani egy vagy több leosztást, mert a pár nincs jelen, vagy csak késve érkezik és nem áll fenn bizonyíthatóan vis major esete,
- az asztalnál nem játszanak le egy leosztást, mert a csere vezényszó elhangzásakor még nem kezdődött el a licit és a lassú játékért az asztalnál a pár legalább részben felelős,
- az asztalnál egy vagy több leosztást azért nem játszanak le, mert a pár az adott leosztással kapcsolatban az NKVSz 16/b. pontja szerint úgy jutott jogosulatlan információhoz, hogy abban vétkes,
- a leosztás eredményét nem lehet megállapítani és felírni, mert a párok nem emlékeznek az eredményre, vagy nem tudnak megegyezni abban. (Nem ide tartozik, ha az eredményt nem vezeték fel a íráslapra.)

Egy pár mínusz átlaga egy leosztásban az adott leosztásban elérhető top score 40%-a.

**Fordulóátlag:** egy pár fordulójátlaga a párnak az adott fordulóban az összes szabályosan lejátszott leosztásaiból elért százalékértéke.

Minden átlagszámításnál a tizedeseket a VSz 26. pontjában leírtak szerint kell kerekíteni.

### 30. Hiányzás, késés

Minden pár köteles a mindenkor forduló hivatalos kezdete előtt 5 perccel a számára kijelölt helyet elfoglalni. Ha egy pár 10 perccel a verseny hivatalos kezdési időpontja után még nincs jelen, és késését a verseny rendezőjének nem jelezte előre, akkor a tornavezetőnek joga van a párt törölni a versenyből. Ilyenkor vagy átültetéssel tölti fel az üres helyet, vagy egy másik pár jelentkezését fogadja el és ülteti be az üres helyre. Ha azonban a késő pár jó valószínűséggel meg fog érkezni (előre jelzi késését, vagy más résztvevő megértesíti, hogy jönnek) a tornavezető a következő intézkedéseket hozhatja:

- beültethet egy kiegészítő párt. Ha az eredetileg benevezett pár az adott forduló 1/4-ének

- lejátszásáig nem érkezik meg, a kisegít pár a verseny rendes résztvev jévé válik.  
Egyébként a kisegít pár helyettesnek számít és helyét át kell adnia a benevezett párnak,  
- a benevezett pár le nem játszott leosztásait a VSz 29. pontjában leírtak szerint kell kiértékelni.

Mindezeket túl a tornavezet köteles a kés n érkez párt (kivéve vis major) a lassú játékért járó büntetéssel is sújtani (VSz Függlék).

### 31. Id korlátok, lassú játék

Az egy asztalra vonatkozó játékid t a rendez ség (tornavezet ) határozza meg. Mindamellet köteles figyelembe venni a következ irányszámokat (amelyek tartalmazzák a csere idejét, de nem tartalmazzák a keverés, duplikálás, lapellen rzés stb. idejét):

- 2 leosztásra 15 perc,
- 3 leosztásra 22 perc,
- 4 leosztásra 28 perc.

A rendez ség egy cserére engedélyezhet a fentiekt l eltér en plusz 1 percet.

Screen használatával vagy kezd párok részvételével rendezett versenyen a megengedett játékid plusz 1 perc lehet leosztásonként.

Ha egy asztalnál a megadott id korláton belül nem fejezik be a játékot a tornavezet nek a lassú játéokra vonatkozó büntetéseket kell alkalmaznia (VSz Függlék 2/b. pontja). Ha egy asztalnál a csere vezényszóig nem kezdik el az utolsó (vagy több) leosztás licitjét, a tornavezet ne engedje azt elkezdni, írjon el módosított eredményt a VSz 29. pontja szerint és alkalmazza a lassú játékért járó büntetéseket. Ha azonban a licit már elkezdt dött a tornavezet engedje a játékot (leosztást) befejezni és alkalmazza a megfelelő büntetést. Ha a csere vezényszó után kezdenek el új leosztást, külön büntetést kell kiszabni.

### 32. Egyéb büntet pontok

A VSz-ben leírt eltolás, késés és lassú játékért járó büntetéseken kívül a tornavezet jogosult, illetve bizonyos esetekben köteles a következ esetekben büntet pontokat adni (a büntetések mindig az egy leosztásban szerezheth maximális meccspontra - topscore- vonatkoznak):

- a. Az asztal különösebb indok nélküli elhagyása a csere el tt és a versenytérben való tartózkodás: figyelmeztetést l 50 % büntetésig.
- b. Hibás eredmény beírása, vagy az eredmény beírásának elmulasztása: figyelmeztetést l 50% büntetésig.
- c. Rossz tok lejátszásában való véttség (pl. szkórlap és tok rossz összerendelése): figyelmeztetést l 25% büntetésig.
- d. Olyan tok továbbadása, amelynek nincs minden rekeszében éppen 13 képes felével lefele fordított kártya: figyelmeztetést l 25% büntetésig.
- e. Más lapjának kivétele a tokból (pl. fordított vonalon játsszák le a leosztást): figyelmeztetést l 50% büntetésig.

A leosztást így kell lejátszani és megfelelő módon kiértékelni.

- f. Id el tti lapcsere: figyelmeztetést l 25% büntetésig.
- g. Konvenciókártya hiányos kitöltése: figyelmeztetést l 50% büntetésig.  
Konvenciókártya hiánya: 50%-tól 100% büntetésig.
- h. Az NKVSz, a VSz vagy a tornavezet rendelkezéseinek egyéb megszegése, illetve a tornavezet vel vagy az Óvási Bizottság tagjaival szemben tanúsított megengedhetetlen

magatartás esetén: figyelmeztetés, vagy büntet pontok 50-100%-ig, vagy a versenyb l történ kizárás.

#### **IV. Csapatversenyre vonatkozó rendelkezések**

A rendelkezések els sorban a dán rendszer versenyekre vonatkoznak. Egyéb lebonyolítású versenyekre csak utalunk.

##### **33. Lebonyolítási rend csapatversenyeken**

Csapatversenyeket a következ módszerekkel lehet megrendezni:

- **Dán rendszerben:** ahol minden forduló beosztását a verseny pillanatnyi állása szerinti rangsor alapján kell el írni,
- **Svájci rendszerben:** ahol minden csapat csak egyszer játszhat egy másik csapat ellen,
- **Dán-Svájci rendszer kombinációja:** ahol el re meghatározzák a verseny mely szakaszáig svájci, és onnantól kezdve tisztán dán rendszerben történik a fordulók beosztása,
- **Körmérk zéses rendszerben (Round Robin):** ahol a versenybe benevezett összes csapat játszik egymással. F leg kisebb létszámú és kiegyenlített er sség mez ny esetén ajánlott,
- **K. O. (kieséses) rendszerben:** ahol a csapatokat el bb er sorrend alapján besoroljuk, majd kiemeléssel egyenes kiesésben, vagy egyenes kieséssel és vigaszággal kombinálva játszanak a csapatok (hasonlóan egy teniszverseny f táblájához).

Két csapat mérk zésén legalább 6 leosztást kell játszani. Ennél kevesebb leosztást csak a Vsz 6.sz. Mellékletében leírt Patton- vagy Board-a Match rendszer versenyeken lehet játszani. K.O. rendszer versenyeken minimum 16 leosztást kell játszani mérk zésenként a f táblán. A 16 leosztásszámú, vagy ennél hosszabb mérk zéseket két félid vel, a 40 leosztásnál hosszabb mérk zéseket több szakaszban kell lejátszani. Minden ilyen rész (félid ) után az eredményeket egyeztetni kell miel tt elkezdi a következ szakasz.

**Dán (ill. dán-svájci) rendszer verseny ajánlott lebonyolítása a következ :** az ilyen jelleg versenyeken a következ forduló párosítása úgy történik, hogy az els helyen álló csapat játszik a második, a harmadik helyen álló csapat a negyedik (és így tovább) csapat ellen. Az els fordulóban a szervez k elkészíthetik a forduló párosítását sorsolással, vagy kiemeléssel. Kiemelésnél az els t az utolsóval, a másodikat az utolsó el ttivel (és így tovább) kell párosítani.

**Svájci rendszer versenyen** minden csapat legfeljebb egyszer játszhat egy másik csapat ellen (végig a verseny folyamán, vagy a verseny egy bizonyos szakaszáig - a kiírás szerint).

A következ forduló párosítása úgy történik, hogy az éppen az els helyen álló csapat játszik az olyan legjobb helyezéscsapat ellen, amellyel még nem játszott, és így tovább lefelé.

A rangsort a fordulók beosztásához a következ k alapján, ebben a sorrendben kell meghatározni:

1. gy zelmi pont (gy.p.)
2. IMP
3. rajtszám vagy el z fordulóban jobb helyezés (kiírás szerint)

Ha kombinált dán-svájci rendszerben rendezzük a versenyt, a benevezett csapatok számától függ en határozzuk meg hány fordulót (n) ajánlott svájci párosítással lebonyolítani.

Csapatok száma: 5 - 8	n forduló: 3 fordulót
9 - 16	4 fordulót
17 - 32	5 fordulót
33 - 64	6 fordulót
64 -	7 fordulót

Páratlan csapatszám esetén a rendezők két lehetőség közül választhatnak:

- Minden fordulóban egy csapat kimarad. Mindig a legrosszabb helyezéscsapat marad ki, de minden csapat csak egy alkalommal maradhat ki.
- A három legrosszabb helyezéscsapat (svájci rendszerben a három egymással még nem játszott legrosszabb helyezéscsapat) duplafordulót játszik egymás ellen. Páratlan számú forduló esetén két félmérkőzést játszanak a csapatok.

A dán illetve dán-svájci rendszer versenyeket 5-12 fordulóval lehet megrendezni. Egynapos versenyen (megfelel az egyfordulós párosversenynek) minimum 5 fordulóval, kétnapos versenyt (megfelel a kettő vagy három fordulós párosversenynek) minimum 9 fordulóval kell megrendezni (mp meghatározás).

Ha egy forduló beosztási rendjében hiba van, és azt a forduló kezdete előtt felfedezik, akkor azonnal korrigálni kell. A forduló elkezdése után észlelt hiba miatt nem szabad (a pillanatnyi eredményt megváltoztatni és) a fordulót újraülnetni. Ez a szabály nem vonatkozik az utolsó fordulóra. Az utolsó fordulóban, ha az élen álló csapat már behozhatatlan elnyel vezet, győztesként a mezőnyből ki kell venni és ülnetés szempontjából az utolsó helyre kell rangsorolni.

### 34. Csapattagok, helyettesek

Általában 4-6 fős csapatok indulhatnak a csapatversenyeken, a mindenkori kiírásnak megfelelően. Minden csapatnak meg kell neveznie kapitányát, aki lehet a 6 főtől nemjátszó kapitány is (npc). A többfordulós (több hétvégén lebonyolított) versenyeken a rendezők ennél nagyobb létszámú csapatok indulását is engedélyezhetik.

Ha egy csapat nem tud egy mérkőzésre négy játékost kiállítani (a benevezett játékosok közül), akkor a tornavezető az érintett kapitánnyal egyeztetve hozzájárulhat helyettes(ek) beülnetéséhez. Ha a tornavezető engedélye nélkül játszik egy helyettes, a csapat eredménye nem érvényes, az ügyet az Óvási Bizottság elé kell terjeszteni. Egy csapatban maximum két helyettes szerepeltethető. A helyettes nem lehet egy másik (a versenyen játszó) csapat tagja. Ha a helyettes személyével kapcsolatban bármilyen probléma merül fel, azt az Óvási Bizottságnak kell elbírálnia, esetleg módosítva a mérkőzés végeredményét. Minden csapat, ha erre a létszámkeret lehetőséget ad, a verseny folyamán bármikor pótlólag benevezhet új játékos(oka)t. Egy helyettes vagy pótnavezett játékos akkor válik a csapat teljes jogú tagjává, ha a leosztások legalább 50%-át lejátszotta. Mesterpontra és a versenyen szerezhető címre csak azok a csapattagok jogosultak, akik a leosztások legalább 50%-át lejátszották.

### 35. Ülnetési rend

**Nyílt és zárt terem:** a verseny kezdetekor a tornavezetőnek ki kell hirdetnie, hogy melyik a nyílt és melyik a zárt terem. A játék megkezdése után csak azok tartózkodhatnak a zárt teremben, akik ott játszanak, vagy a rendező szervezet képviselői, illetve akiknek ezt a tornavezető kifejezetten

megengedi. A tornavezet kizárólagos hatásköre az ilyen engedély megadása vagy megtagadása. Ha a játék a zárt teremben véget ér az ott játszó játékosok nem léphetnek a nyílt terembe amíg a játék ott véget nem ér (fegyelmi büntetés). Kifejezetten tilos és büntetendő a másik asztalon még folyó játék figyelése.

**Hazai és vendég:** a fordulóbeosztásban elsőnek megnevezett csapat az ún. "**hazai**" csapat, a másodiknak megnevezett csapat pedig az ún. "**vendég**" csapat a mérkőzésen. A hazai csapatnak a nyílt teremben Észak-Dél vonalon, a zárt teremben Kelet-Nyugat vonalon kell helyet foglalnia. A vendég csapat a zárt teremben Észak-Dél vonalon, a nyílt teremben Kelet-Nyugat vonalon ül. Ez kötelező a mérkőzés folyamán végig. Mindkét csapat kapitánya felelős azért, hogy a csapatok a megfelelő égtájra üljenek.

A mérkőzés kezdetekor a vendégcsapat játékosai kötelesek először leülni mindkét teremben, a hazai csapat játékosai ezután választhatnak helyet (helyválasztási jog). Ha a mérkőzést több részre osztva játsszák le, az első részben a hazai csapat joga a helyválasztás, majd a következő részekre a jog felváltva illeti meg a csapatokat. Ez alól egyetlen kivétel van: ha valamelyik csapatban van olyan pár, amelyik Kimagaslóan Mesterséges Rendszert (KMR), vagy barna jel konvenciót játszik (pl. amit előző írásban be kell jelenteni, ha egyáltalán a versenykiírás lehetővé teszi az ilyen rendszer használatát), ennek a párnak az adott mérkőzésre (vagy szakaszra) a teljes ültetési beosztását meg kell adni, függetlenül attól, hogy a hazai vagy a vendég csapatban játszik és csak ezután érvényes a helyválasztási jog általános szabálya. Három csapatos körmérkőzés esetén (duplaforduló) a leülés sorrendjét a tornavezet sorsolással vagy a helyezési sorrend alapján dönti el.

**Cserék:** cserélni csak félidekben, vagy a több részben álló mérkőzésen mindig az új rész kezdetekor lehet. Ha a versenykiírás másként nem rendelkezik a csapatok azonos felállításban, azonos ellenfél ellen végigjátszhatják a mérkőzést.

**Néz k:** a nézők csak a nyílt teremben foglalhatnak helyet (kivéve a tornavezet külön engedélyével). A néző mindig csak egy játékos lapjait nézheti. Ha egy játékost zavar kérheti, hogy a néző ne az lapjait figyelje. Egy csapat nemjátszó tagjai nézőként nem követhetik figyelemmel csapattársaik játékát. Egyedül a csapatkapitány jogosult nézőként csapattársai asztalánál helyet foglalni.

### 36. Csapatversenyek kiértékelése

Az eredményszámítást az NKVSz 78/b. pontja alapján kell elvégezni. Először az elért eredményt nemzetközi meccspontra (IMP) kell átszámítani, majd az IMP különbséget a Bridzs Világszövetség (WBF) előírásainak megfelelően győzelmi pontokra (gy.p.) kell átszámítani (lásd. Vsz 5.sz. melléklete 22. pont táblázata, kivéve a Patton- és Board-a-Match versenyeket).

Ha olyan mérkőzést játszanak, amelynek leosztásszáma nem szerepel a táblázatban, akkor a legközelebbi magasabb leosztáshoz tartozó skálát kell alkalmazni (pl. 10 leosztásnál a 12 leosztásra vonatkozó skálát). Ha 48-nál több leosztást játszanak egy mérkőzésen, akkor a 48 leosztásra vonatkozó skálát kell alkalmazni.

A kimaradó csapat 18 gy.p.-ot kap (vagy saját átlagát, ha az adott versenyen jobb, az addig elért mérkőzések alapján).

**Tizedpontok:** a le nem játszott mérkőzésekben, a büntetőpontokból, a selejtezőkben áthozott pontokból stb. adódó gy.p. értékeket tizedesre kell kerekíteni (0.05 gy.p.-t már felfelé kell kerekíteni).

Az eredményeket félidőben, a mérkőzés végén illetve minden szakasz után egyeztetni kell. A végeredményt (ha a rendezők elírják a részeredményt is) a mérkőzés befejezése után haladéktalanul le kell adni a tornavezetőnek. A végeredményt a hazai csapat Észak-Dél vonalának íráslapján kell kiszámolni és leadni. A végeredményt mindkét csapat kapitányának (helyettesének) alá kell írnia.

Ha egy dán vagy svájci rendszerben lebonyolított versenyen a forduló vége után 10 perccel még hiányzik eredmény, a tornavezetőnek joga van a mérkőzésre ideiglenesen 18:18 gy.p.-ot megállapítani és a következő forduló ültetését ennek megfelelően elkészíteni. Természetesen a következő fordulóig a mérkőzés hivatalos eredményére kell kijavítani az ideiglenesen megállapított eredményt (megfelel büntetéssel sújtva a csapatokat). A verseny utolsó fordulójától mindenképpen meg kell várni az összes mérkőzés eredményét.

### 37. Helyezések és holtversenyek eldöntése

Ha a rendezők nem hirdetik ki más módszert a holtversenyek eldöntésére, akkor a következők szerint kell eljárni.

**Dán** vagy dán-svájci rendszerű versenyeken a helyezéseket az alábbiak szerint, ebben a sorrendben kell eldönteni:

1. Gy.p.
2. Mezőnyérték (az ellenfelek által szerzett gy.p.-ok összege).
3. IMP.
4. Egymás elleni gy.p. (ha egyenlő, akkor IMP).

**K.O.** rendszerű versenyeken az a csapat győz, amelyik több IMP-t ér el (1 IMP különbség már dönt). Ha ez egyenlő, akkor a következők szerint kell dönteni - a rendezők választása szerint:

1. A teljes pontszám különbség alapján.
2. Hosszabbítást kell játszani (2 vagy 4 leosztást), mindaddig ismételve amíg nem alakul ki 1 IMP különbség.

**Körmérkőzéses** versenyeken (Round Robin) a végeredményt az alábbiak szerint, ebben a sorrendben kell meghatározni:

1. Gy.p.
2. Egymás elleni gy.p.
3. Mezőnyérték (a legjobb 6 csapat elleni eredmény).
4. IMP.
5. Egymás elleni IMP.

### 38. Eltokolás

Itt elsősorban egy-egy leosztás eltokolásáról van szó. Ha a teljes mérkőzést törölni kell (pl. fordított leülés miatt), akkor a Vsz 39. pontját kell alkalmazni.

**Lehetőség van a hiba helyrehozására:** ha egy leosztást az első teremben fordított vonalon játszottak le, akkor ezt a második teremben is fordított vonalon kell lejátszani, és normálisan kiértékelni. Ha az első teremben lejátszanak egy olyan leosztást, amelyet a tokszámából következően ezen a mérkőzésen egyáltalán nem kellett volna lejátszani, akkor ezt a leosztást a második teremben is le kell játszani, és normálisan kiértékelni.

**Nincs lehetőség a hiba helyrehozására:** ha csak akkor vesznek észre egy eltokolást, amikor már mindkét teremben lejátszották a leosztást, akkor a tornavezetőnek meg kell állapítania a vétkest, az

eltokolásért járó büntetéseket ki kell szabnia, és egyúttal el kell rendelnie a leosztás normális újrajátszását mindkét teremben, kivéve a következő eseteket:

- a. Ha csak az egyik csapat játékosai felelnek az eltokolásért, és a vétlen csapat az első teremben különösen jó eredményt ért el, akkor a tornavezető írjon el módosított eredményt. Ilyenkor a vétkes csapat nem kap plusz büntetőpontokat.
- b. Ha a mérkőzés végeredménye az eltokolt leosztáson kívül bármelyik játékos számára ismertté vált, a leosztást nem szabad újrajátszani. A mérkőzés végeredményét ilyenkor az eltokolt leosztás nélkül kell megállapítani, a vétkes csapat(ok) egyidejű megbüntetésével.
- c. Ha a tornavezető úgy látja, hogy nincs elegendő idő a leosztás újrajátszására, akkor a Vsz 39. pontjában leírt mesterséges eredményt kell elírnia.

Az eltokolásért a vétkes csapat 0.5 gy.p. büntetést kap, kivéve ha az előzőekben leírt a.-c. pontok szerint más büntetésben részesült.

### 39. Nem lejátszott leosztások kiértékelése

**Mérkőzés lerövidítése:** minden mérkőzésen mindkét teremben lehet legannyi leosztást kell lejátszani, amennyi a kiírásban szerepel, még ha ez a játékidő túllépésével is jár. Minimálisan a leosztások 75%-át le kell játszani a Vsz 41. pontja szerint, különben a mérkőzés érvénytelen. A tornavezető csak akkor rendelheti el a leosztás(ok) törlését, ha a további várakozás az egész verseny lefolyását hátráltatná (a következő forduló beosztását késlelteti).

E mellett a versenyen kívüli külső körülmények is kényszeríthetik a tornavezetőt a mérkőzés(ek) lerövidítésére (pl. áramkimaradás, a terem idő előtti bezárása stb.) Az ilyen döntés ellen fellebbezésnek helye nincs.

**Mesterséges eredmény elírása:** ha egy mérkőzésen az összes leosztások legalább 75%-át mindkét teremben szabályosan lejátszották és a tornavezető szerint a mérkőzést a Vsz 40. pontjának meghatározása szerint egyik csapat sem adta fel, akkor az elért IMP eredményt a teljes leosztásszámra vonatkozó skála szerint kell gy.p.-ra átszámítani. A le nem játszott leosztásokat pedig a következő pontokban leírtak szerint kell kiértékelni:

- a. Ha az egyik csapat eredendően hibás abban, hogy kevesebb leosztást játszottak le (pl. késés, lassú játék, eltokolás stb.), és a másik csapat teljes mértékben vétlen, akkor a vétlen csapat javára minden le nem játszott leosztásért + 3 IMP-t kell megítélni és az eredményhez hozzáadni. Ezután kell a teljes IMP különbséget gy.p.-ra átszámítani.
- b. Ha a vétkes csapat csak részben hibás abban, hogy kevesebb leosztást játszottak le (pl. igazolt vis major), akkor az IMP eredményt a vétlen csapat javára a fenti a. pontban leírt módon kell megítélni, a részben hibás csapat eredményét azonban csak a ténylegesen lejátszott leosztások alapján kell kiszámítani. (K.O. mérkőzésen az NKVSz 86/b. pont szerinti átlageredményt kell elszámolni.)
- c. Ha mindkét csapat hibás abban, hogy az előírtnál kevesebb leosztást játszottak le, akkor az elért IMP eredmény mellett mindkét csapat eredményét minden le nem játszott leosztásért - 3 IMP-vel csökkenteni kell. A gy.p.-okat külön-külön kell a csapatoknak kiszámolni.

**Érvénytelen mérkőzés:** ha egy asztalon rossz leosztásokat játszanak le, vagy egy csapat párja mindkét teremben ugyanarra a vonalra ülnek, vagy egy csapat (illetve egy csapat egyik párja nem az ellen játszik, aki ellen kellene, akkor a tornavezetőnek a Vsz 42. pontjának megfelelően mindkét vétkes csapatot meg kell büntetnie. El kell rendelnie a mérkőzés lejátszását, ha a szabályos

újrakezdés után van remény, hogy a leosztások legalább 75%-át szabályosan le tudják játszani. Ha már nem lehet a mérkőzés újratekinteni, akkor a vétkes csapat a VSz 40. pontjában leírtak szerint minimum 18 gy.p.-ot kap, a vétkes csapat pedig 12 gy.p.-ot, kivéve dán rendszer csapatverseny utolsó fordulójában (vagy olyan esetben, amikor a vétkes csapat tudhatta, hogy számára a 12 gy.p. kedvező), amikor a vétkes csapatnak 0 gy.p.-ot kell megítélni. Az ilyen mérkőzéseken a gy.p.-ok mellé minden csapatnak a gy.p.-hoz tartozó átlagos IMP-t kell hozzárendelni (tizedesre kerekítve), és elkönyvelni.

#### 40. Hiányzás

**Hiányzik egy csapat:** ha egy csapat a VSz 34. pontjában leírt lehetőségek ellenére sem tud játszani, vagy befejezni egy mérkőzést (vagyis játszani az előírt minimális leosztásszámot), akkor úgy kell tekinteni, hogy feladta a mérkőzést, és 0 gy.p.-ot kap (K.O. mérkőzésen vereséget szenved).

Az Óvási Bizottság csak akkor írhat el más értéket (illetve a mérkőzés újrajátszását), ha a hiányzó csapat csak részben vétkes (igazolható vis major) a mérkőzés elmaradásáért.

Olyan mérkőzésen, melynek lebonyolítása nincs fix időponthoz és helyhez kötve, a két csapat megállapodhat új időpontban, de a vétkes csapat erre nem kötelezhető.

**Egy csapat kiesése:** egyetlen versenyt sem sportszerűen el lehet félbehagyni. Automatikusan kiesik azonban egy csapat a versenyből, ha a fentebb leírtak szerint két mérkőzést (vagy többet) feladja. Dán vagy dán-svájci rendszerű versenyen a csapat addig elért eredményei érvényben maradnak, a többi versenyformában a csapat összes addigi eredményét törölni kell.

**A vétkes csapat gy.p.-ja:** ha egy csapat ellenfele a mérkőzést feladja, akkor a vétkes csapat a következő pontszámok közül a számára legkedvezőbbet kapja:

- Saját gy.p. átlaga.
- 30 gy.p. mínusz az ellenfél gy.p. átlaga (max. 25 gy.p.).
- 18 gy.p.

Körmérkőzéses versenyen a teljes kör befejezése után, dán vagy svájci versenyen a le nem játszott mérkőzés időpontjáig kell az átlagokat kiszámítani.

A tizedes pontokat a VSz 36. pontjában meghatározott módon kell kerekíteni és meghatározni. A gy.p.-ok mellé az adott gy.p.-hoz tartozó IMP-k átlagát kell megítélni.

#### 41. Időkorlátok, késés és lassú játék

**Késés:** ha egy csapat a mérkőzés, a félidő vagy egy részjáték kiírt kezdési időpontjában nincs teljes létszámban jelen, és a VSz 34. pontjában leírtak szerint nem állít be helyettesítőt, akkor 5 perc várakozási idő után, minden megkezdett 7 percért egy leosztást törölni kell. A vétkes csapat javára + 3 IMP-t kell megítélni. Ha a leosztások több mint 25%-át törölni kell egy mérkőzésen késés miatt, akkor a mérkőzés szabályosan már nem játszható, a vétkes (kés) csapatot a VSz 40. pontja szerint hiányzó csapatnak kell tekinteni és a két csapat gy.p.-jait ennek megfelelően megállapítani.

**Időkorlátok:** egy mérkőzés, egy félidő vagy egy részjáték időtartalmát a tornavezető határozza meg és hirdeti ki. Irányelvként 8 leosztásonként kell kb. 60 perc játékidőt biztosítani, beleértve a keverést és az osztást is. Ezen kívül külön időt kell biztosítani az eredmények összehasonlítására és leadására.

Ajánlott játékidő :

8 leosztásra	60 perc játékid	5 perc egyeztetésre
16 leosztásra	120 perc játékid	7 perc egyeztetésre
32 leosztásra	240 perc játékid	10 perc egyeztetésre

Screen használatával vagy kezdő játékosok részvételével rendezett versenyeken a játékid t kb. 10%-kal meg lehet hosszabbítani. A megadott játékid mindig a tornavezető által kihirdetett kezdési időponttól számít. Ha egy asztalnál ráadás leosztásokat kell játszani (pl. eltolás, hosszabbítás stb.), akkor a játékid t minden ilyen leosztásért 8 perccel meg kell hosszabbítani.

**Büntető pontok lassú játékért:** a tornavezetőnek a játékid közel 3/4-nél be kell jelentenie a még hátralévő játékid t (ha nincs külön időjelzés). Ha a csapatok az előre megadott határidőig nem fejezik be a játékot (nem adják le az eredményt) a tornavezető ítéljen meg büntető pontokat a Vsz Függelékének 2/b. pontja szerint a vétkes csapat(ok)nak.

## 42. Egyéb büntető pontok

Az eltolásért és a késésért járó büntető pontokon kívül a tornavezető jogosult és bizonyos körülmények között köteles a következő büntetéseket kiszabni:

- A zárt terem idő előtti vagy engedély nélküli elhagyása (a nyílt teremben való tartózkodás): figyelmeztetést 12 gy.p.-ig terjedő büntetés (K.O. mérkőzésen max. 10 IMP büntetés)
- Mérkőzés eredményének késői leadása: a lassú játékért járó büntetések Vsz Függelékének 2/b. pontja szerint.
- Rossz tok lejátszása, rossz asztalhoz vagy rossz vonalra való leülés: a Vsz 38. és 39. pontjában leírt büntetések.
- Konvenciókártya hiányos kitöltése: figyelmeztetést 11 gy.p.-ig terjedő büntetés. Konvenciókártya hiánya: 1-2 gy.p.-ig terjedő büntetés.
- Saját csapat mérkőzésének nézése, vagy a nem játszó csapatkapitány nem megfelelő viselkedése: 1-5 gy.p.-ig terjedő büntetés.
- Az NKVSz, a Vsz és a tornavezető rendelkezéseinek egyéb megszegéséért, illetve a tornavezető vagy az Óvási Bizottság tagjaival szemben tanúsított megengedhetetlen viselkedés esetén: figyelmeztetést 15 gy.p.-ig terjedő büntetés (K.O. mérkőzésen max. 25 IMP büntetés), súlyosabb esetben a versenyből történő kizárás

## V. Egyéb rendelkezések

### **43. Verseny-jegyz könyv**

Minden mp szerz versenyre l a Mesterpontszabályzat szerint a rendez k kötelesek végeredményt küldeni a Mesterpont Bizottságnak (MB). A verseny helyes elbírálásához (megfelel -e az mp szorzó) szükségesek még a következ adatok, melyeket a

**Verseny-jegyz könyvben** kell leírni és megküldeni a Mesterpont Bizottságnak:

- rendez (felel s) neve,
- tornavezet neve,
- Óvási Bizottság elnöke (esetleg tagjai),
- verseny lebonyolítása, ezen belül:
  - versenyforma,
  - fordulók száma, ideje,
  - fordulók leosztásszáma,
  - versenyen el forduló különleges események,
  - verseny végeredménye,
  - mesterpont kiosztása játékosokra bontva.

A jegyz könyv alapján dönt minden évben az MB, hogy a következ évben változik-e a verseny mp szorzója. A Verseny-jegyz könyv készülhet összevonva a Zsüri-jegyz könyvvel, amikor a Zsüri-jegyz könyvet a Verseny-jegyz könyv különálló részeként kell elkészíteni.

### **44. Zsüri-jegyz könyv**

Minden mp szerz verseny tornavezet je köteles az általa vezetett versenyre l az alábbiakat jelenteni a Mesterpont Bizottságnak:

- a verseny helye, időpontja,
- a verseny formája, pontos lebonyolítása : - asztalszám,
  - fordulók, cserék száma és ideje,
  - leosztásszám,
- különleges események a verseny folyamán,
- benyújtott óvások (jegyz könyveket mellékelve),
- a VSz szerint minden blöfföt fel kell jegyezni.

A Zsüri-jegyz könyvet a verseny rendez jével és az Óvási Bizottság elnökével is alá kell íratni. Az elkészült jegyz könyvet a tornavezet vagy közvetlenül küldi meg az MB-nek, vagy a rendez nek adja át, aki azt a Verseny-jegyz könyvvel együtt küldi meg az MB-nek.

Ajánljuk az MBSz ilyen jelleg nyomtatványának használatát.

## VI. Függelék - kiegészítések az NKVSz 1987-es változatához

1. A Magyar Bridzs Szövetség az NKVSz-t a Bridzs Világszövetség és az Európai Bridzsliga által átruházott jogkörénél fogva - a megfelelő szakaszokhoz kapcsolódva - az alábbiakkal egészíti ki:
- a. 21/b 1. pont A 40/b. pontban foglaltaknak megfelelően a játékosok megegyezésén alapuló licitje esetén a figyelmeztetés kötelező, tehát ennek elmulasztása téves felvilágosításnak minősül.
- b. 40/d pont Az MBSz a licitrendszerek és konvenciók alkalmazását korlátozza (a mindenkor világszövetségi gyakorlatnak megfelelően) - VSz 3.sz. Melléklete.  
Külön speciális korlátozások:  
Páros- és csapatversenyeken az 1NT induláshoz minimum 10 figurapont kell és tilos az erős mesterséges nyitólicitek (Pl. Precíziós 1 treff) blöffje.  
Párosversenyeken tilos az egyes magasságú színindulás első és második helyen a 18-as szabállyal meghatározottnál gyengébb lapokkal (ahol a pontok és a két leghosszabb szín összege legalább 18).
2. A Magyar Bridzs Szövetség a játék zavartalan lebonyolítása érdekében szükségesnek látja, felhívni játékosok és tornavezetők figyelmét a játékfegyelem betartására és betartatására és ennek érdekében a következő fegyelmi büntetések kiosztását tartja indokoltnak, összhangban az NKVSz rendelkezéseivel: (Párosversenyen a büntetés az egy leosztásban szerezhetsz maximális meccspont - topscore - %-a)
- a. 90/b. 1. pont **Késés:** ha egy pár a meghatározott kezdési időpont után érkezik meg a versenyre, 5 perc türelmi idő után (ha ezt a verseny lehetvé teszi, párosversenyen már korábban) minden megkezdett 7 percért, párosversenyen: 40 - 60 %-ot kell a vétkes pár terhére és a vétlen pár javára, csapatversenyre: + 3 IMP-t kell a vétlen csapat javára megítélni.
- b. 90/b. 2. pont **Lassú játék:** ha a játékot egy előre meghatározott időre nem fejezik be egy asztalnál, a versenyt egy egységnek tekintve minden párt aki ebben vétkes: első alkalommal figyelmeztetésben, a második alkalomtól egyre nagyobb arányú (fokozatú) büntetésben kell részesíteni. Ha nem állapítható meg egyértelműen a vétkes fél az asztalnál, mindkét párt vagy csapatot vétkesnek kell minősíteni.  
Az időkorlát nagyobb arányú túllépése egyúttal nagyobb fokozatú büntetés kiszabását vonja maga után. Pl. párosversenyeken minden megkezdett 3 perc, csapatversenyen minden megkezdett 5 perc után kell eggyel nagyobb fokozatú büntetést kiszabni.  
A kiszabható büntetések a következők:
- |              | <u>Párosverseny</u> | <u>Csapatverseny</u> |
|--------------|---------------------|----------------------|
| I. fokozat   | figyelmeztetés      | figyelmeztetés       |
| II. fokozat  | 10 %                | 1 gy.p.              |
| III. fokozat | 20 %                | 2 gy.p.              |
| IV. fokozat  | 30 %                | 3 gy.p.              |
| V. fokozat   | 40 %                | 3 gy.p.              |
| VI. fokozat  | 50 %                | 3 gy.p. büntetés     |

Minden további alkalommal hasonló nagyságú büntetést kell kiszabni, de ha a tornavezet megítélése szerint a versenyzők nem változtatnak fegyelmezetlen magatartásukon, jogában áll nekik a verseny további menetében is kizárni.

- c. 90/b. 3. pont **Hangos vita:** ha egy játékos vagy pár a játék folyamatosságát hangos vitával zavarja, részükre ismétlés esetén hasonlóan a lassú játéknál leírtakhoz több fokozatú büntetéseket kell alkalmazni. Ha egy hangos szóváltás vagy megbeszélés egy másik asztalhoz áthallatszik, és ez miatt ott módosított eredményt kell elírni, a vétkes párt külön 25% fegyelmi büntetésben kell részesíteni. Ide tartozik, hogy a verseny helyszínén tilos minden hangos tevékenység pl. TILOS a mobil telefon használata.
- d. 90/b. 4. pont **Eredmények összehasonlítása:** az adott forduló alatt tilos az eredmények összehasonlítása. Ha ezt szándékosan sértik meg mindkét felet ki kell zárni a versenyből. Nem szándékos megbeszélés esetén, párosversenyen 50%, csapatversenyen -2 gy.p. büntetést kell alkalmazni, és az adott leosztás(ok)at érvényteleníteni kell.
- e. 90/b. 5. pont **Más játékos kártyáinak megérintése:** első alkalommal figyelmeztetni kell a vétkes játékost és ismétlés esetén párosversenyen 50%, csapatversenyen - 2 gy.p. büntetésben kell részesíteni. Ha a játékos azzal, hogy más kártyáihoz nyúlt és ezzel a leosztást összezavarta egyből a fenti büntetésekkel kell sújtani.
- f. 90/b. 6. pont **Hibás tokbatétel:** első sorban figyelmeztetni kell a vétkeseket, de ha ezzel lehetetlenné teszik egy másik asztalon a leosztás lejátszását párosversenyen 25%, csapatversenyen 0.5 gy.p. büntetést kell kiszabni.
- g. 90/b. 7. pont **Tévedés az eljárás során:** bármilyen hiba vagy tévedés, ami bármelyik résztvevő számára módosított eredmény elírását teszi szükségessé, büntetendő:
- duplikálás elrontása: mindkét pár 50% büntetés,
  - kiosztás ellenrészének elmulasztása: mindkét pár 25% büntetés,
  - rossz tok továbbadása: É-D feladat és 25% büntetés,
  - téves mozgás: 25% büntetés,
  - lapokat rosszul veszik ki a tokból, a vétkes(ek) megállapítása és:
    - ha még lejátszható: 10% büntetés és az eredmény helybenhagyása,
    - ha nem lejátszható: a vétkes félnek mínusz átlag az adott leosztásra.
- Csapatversenyen: a vétlen csapatnak + 3 IMP,  
a vétkes csapat(ok)nak 0,5 gy.p. büntetés,
- az eredmény feljegyzésének elmulasztása:
    - ha később megállapítható: 25% büntetés, és az elért eredmény helybenhagyása,
    - ha később nem megállapítható: 50% büntetés, és 0 pont az adott leosztásra.
- l. 90/b. 8. pont **Az együttműködés hiánya:** bármilyen szembehelyezkedés a versenyszabályok elírásaival, vagy a tornavezető utasításaival, az eset súlyosságától függően egyszer figyelmeztetéstől a versenyből való kizárásig terjedően büntethető, a tornavezető mérlegelésétől függően.

## Vsz 1 sz. Melléklete - Licitdoboz használata

A Magyar Bridzs Szövetség a licitdoboz használatával kapcsolatban az alábbi rendelkezésekre hívja fel a játékosok figyelmét :

1. 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.. Azokat a licitkártyákat, amelyek nem tartoznak a licithez nem szabad kilátszaniuk és ha a kártyasorrend elcsúszik a játékosoknak azt haladéktalanul eredeti sorrendbe kell visszarendezniük. Egy helytelenül kilátszó licitkártya büntetést vonhat maga után, ha a tornavezető arra a következtetésre jut, hogy egy ellenfelet ez megteveszthetett. A licit befejezésével a játékosok hagyjanak elég időt, hogy bármelyik játékos a teljes licitet újra áttekinthesse mielőtt a licitkártyákat a licitdobozba visszahelyeznék.  
(NKVSz 20/c. 2. pontja -Licitismérlés a végső passz után)
  2. Egyik játékos sem érintheti meg a licitdobozban lévő licitkártyáit, ha sorrendben nem következik licitre. (NKVSz 16/a. pontja - Jogosulatlan értesülés, NKVSz 30., 31. és 32. pontjai - Soronkívüli licitek) Az asztalon fekvő licitkártyáihoz is csak rendezés céljából nyúlhat egy játékos.
  3. A játékosok nem rakhatnak ki és nem hagyhatnak kinn az asztalon olyan licitkártyát, amelyik nem tartozik a folyamatban lévő licitmenethez (ez érvényes a "STOP" és "ALERT" kártyákra is).
  4. Minden játékos köteles licitjét magában eldönteni mielőtt a licitdoboz kártyáihoz nyúlna. Szabálytalan a bemozdások között válogatni és közben különböző licitkártyákat megérinteni. Különösen súlyos szabálytalanság egy bemozdási licitkártyát megérinteni majd "PASSZ", "KONTRA", vagy "REKONTRA" licitkártyát az asztalra helyezni - és fordítva.  
(NKVSz 16/a. pontja - Jogosulatlan értesülés)  
Ajánljuk a játékosoknak, hogy a "STOP" kártyát mindenki a bemozdási kártyák rekeszébe rakja, így elkerülhető, hogy helyette "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" kártyát vegyen elő a játékos tévedésből, és ezzel büntetésnek tegye ki magát.  
A licit érvényes, ha egy licitkártyát nyilvánvaló szándékkal a licitdobozból kivettek.
  5. Egy licit büntetés nélkül csak akkor vonható vissza, ha az alábbi három feltétel együttesen fennáll:
    - ha a játékos, láthatóan tévedésből helytelen licitkártyát vett ki a dobozból (szándékával ellentétesen), és
    - ha a módosítást azonnal megkísérli a játékos, gyakorlatilag ugyanazzal a kézmozdulattal, és
    - ha a játékos a licitkártyát még a kezében tartja, még akkor is, ha a licitkártya már érintette az asztalt.
- Semmiképpen nem megengedhető a "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" licitet bemozdásra változtatni - és fordítva. Amennyiben a baloldali ellenfél már licitált, a licit megváltoztatása után licitjét is büntetlenül visszavonhatja és helyette bármilyen más licitkártyát helyezhet az asztalra.
6. Azoknál a bemozdásoknál, amelyekre a "STOP" szabály vonatkozik a játékosok kötelesek a licitkártya kihelyezése előtt a piros "STOP" kártyát az asztalra helyezni. A licit a "STOP" kártya visszavétele után folytatható (kb. 10 másodperc). Nem megengedhető, hogy a soronkövetkező játékos ezen feloldás előtt bármilyen licitkártyát megérintsen. (NKVSZ 16/a. pontja)

7. Minden mesterséges licitnél a partnernek azt jeleznie kell az "ALERT" kártya használatával. Ennek úgy kell történnie, hogy az mindenképpen az ellenfél tudomására jusson. Ez a figyelmeztet játékos kötelessége.
8. Kérünk minden játékost, hogy a játék végén csukja össze licitdobozát és juttassa vissza a tornavezet által megjelölt helyre.

## Vsz 2. sz. Melléklete - Screen használata

A **screen (elválasztó fal)** használata a következő rendelkezéseket vonja maga után (a szabályos eljárás):

- a. A screen egyik oldalán ül Észak és Kelet, a másik oldalán Dél és Nyugat.
- b. Észak feladata a tokot az asztalra kitenni és a játék után azt az asztalról elvenni.
- c. Nyugat feladata a screen-t nyitni és zárni.
- d. Észak a tokot egy **csúsztható tálcára** helyezi, majd Nyugat a screen-t annyira lezárja, hogy a tálca áttolható legyen. (A screen-t ebben az állásban kell hagyni végig a licitálás folyamán.) Ezután vehetik csak ki a játékosok lapjaikat a tokból.
- e. A licitálás a licitdobozból kivett licitkártyákkal történik. Minden játékos a tálcára helyezi a kiválasztott licitkártyát, amely ebben a pillanatban csak a screen ezen oldalán ül 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 licitmenetbe tartozó összes licitkártya látható maradjon.
- f. Azután, hogy a screen egyik oldalán ül mindkét játékos licitált, Észak illetve Dél (kifeleltek a tálca mozgatásáért) áttolja a tálcát a másik oldalra, úgy hogy az csak ott legyen látható. Ezután a screen másik oldalán ül játékosok licitálnak ugyanígy, majd a tálcát visszatolják. Ez a folyamat mindaddig ismétlődik, ameddig a licit véget nem ér.
- g. Azután, hogy (az NKVSz 20. pontjának megfelelően) mind a négy játékosnak elég ideje volt a licitmenet tanulmányozására, a licitkártyákat vissza kell tenni a licitdobozba.
- h. Az érvényes indító kijátszás után a screen-t annyira kinyitják (Nyugat), hogy minden játékos láthassa a kijátszott kártyát (a többi játékosét) és az asztalt.
- i. A tok a játék végéig a tálcán marad az asztal közepén.

A screen használata esetén az NKVSz 16. pontjához a következő kiegészítő rendelkezések járulnak, a kopogással és a felvilágosítással kapcsolatban:

- a. Az a játékos, akinek licitjére partnere az NKVSz 16. pontja szerint köteles kopogni, saját screen-társának is jeleznie kell az ALERT kártyával.
- b. Amikor a tálcát a screen másik oldalára áttolják, még mielőtt bárki tovább licitálna, mindkét játékos köteles saját screen-társának az ALERT kártyával jelezni, ha partnere licitjére az NKVSz 16. pontja szerint kopognia kellene.
- c. A játékosok bármikor kérhetik az ellenfelek összes licitjének magyarázatát. A kérdést írásban kell feltenni a screen-társnak, aki írásban válaszol, függetlenül attól, hogy a kérdés a játékos saját vagy partnere licitjére vonatkozik.

A screen használatával az NKVSz-ben elírt és meghatározott büntetések a következőképpen módosulnak:

- a. Egy licit csak akkor válik érvényessé, ha a tálcát a másik oldalra áttolják.
- b. Az olyan érvénytelen, vagy meg nem engedett liciteket, amelyekre a játékost figyelmeztetik, büntetlenül ki lehet cserélni, mindaddig, amíg a tálcát át nem tolják a screen másik oldalára.
- c. Minden téves bemondás megváltoztatható, mindaddig, amíg a tálcát át nem tolják a screen másik oldalára, de senki nem változtathatja meg döntését azután, hogy egy gondosan kiválasztott licitkártyát a tálcára helyezett.
- d. Ha egy játékos egy bemondás érvényes módosítására szánja el magát, baloldali screen-társa visszavonhatja licitjét (de vonatkozik rá az NKVSz 16/c. pontja).

Az NKVSz alábbi pontjai (részben vagy teljesen) és büntető rendelkezései érvénytelenek, ha a screen zárva van, kivéve, ha a vétkes partnere a szabálytalanság révén jogosulatlan információhoz jut:

- a. Az NKVSz 11. pontja: büntetés jogának elvesztése, büntetés kiszabása
- b. Az NKVSz 20. pontja: licitek megisméltése és értelmük magyarázata  
A licitet minden alkalommal halkán kell megisméltetni, illetve halkán kell az isméltést kérni.  
A licitek magyarázatát mindig írásban kell kérni, a választ is mindig írásban kell megadni, függetlenül attól, hogy melyik ellenfél licitjér l van szó. Ez a megkötés nem korlátozódik arra az id re, amikor a játékosokon van a sor.
- c. Az NKVSz 23-27. pontjai: eljárási szabálytalanságok
- d. Az NKVSz 28-35. pontjai: soronkívtli licitek
- e. Az NKVSz 36-39. pontjai: meg nem engedett licitek
- f. Az NKVSz 40. pontja: a partnerek közötti megegyezések  
A licit alatt a játékosok bármikor belenézhetnek az ellenfelek konvenciókártyájába.
- g. Az NKVSz 49. pontja: egy ellenjátékos láthatóvá vált kártyája  
Ha egy ellenjátékos az asztalra tesz egy kártyát képes felével felfelé, mielőtt a licit normális befejeztével erre jogosult lenne, büntetés nélkül visszaveheti.
- h. Az NKVSz 53. pontja: soronkívtli indulás  
A soronkívtli indulás büntetés nélkül visszavehető .
- i. Az NKVSz 54. pontja: soronkívtli indulás, lefordított kártya (face down) megmutatásával  
Ha az ellenjátékos a lefordított kártyával elvégzett indító kijátszást megmutatja, és indulása soron kívüli volt, azt büntetés nélkül visszaveheti, kivéve, ha az indító kijátszás után a screen-t már felnyitották és a szabálytalanságot még nem vették észre.

### Vsz 3. sz. Melléklete - Licitrendszerek és konvenciók korlátozása

A Magyar Bridzs Szövetség a Bridzs Világszövetség (WBF) gyakorlatának megfelelően a licitrendszerek és konvenciók használatát a következők szerint szabályozza:

1. Minden licitrendszert az alábbi négy szín egyikével kell jelölni, a WBF előírásai szerint, megkönnyítve a licitrendszerek felismerését és a konvenciók kártyák kezelését.

**Zöld:** természetes licitrendszerek.

**Kék:** egyes treff vagy egyes káró rendszerek, ahol az 1 treff vagy 1 káró indulás mindig egyes.

**Vörös:** 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 egyes treff és egyes káró rendszerek (lásd kék rendszerek).

Ilyen rendszerek lehetnek pl.:

- az olyan rendszer, ahol az 1 treff indulás a következő három lap típus egyikét jelenti: természetes treff szín, vagy egyenletes lap meghatározott egyes, vagy egyes treff indítás,
- az olyan rendszer, ahol az alapvető módszerek (a szanzadu licitek erejét kivéve) nagyban függenek a licithelyzett 1, a szkörhelyezett 1 és más hasonlóktól,
- az olyan rendszer, amely megegyezés szerint "gyenge" vagy "többértelmű" liciteket használ (gyenge vagy egyes változattal) a küzdelmi helyzetekben.

**Sárga:** Kimagaslóan Mesterséges Rendszer (KMR) egy licitrendszer, ha bármelyik alábbi állítás (meghatározás) közül legalább egy érvényes a partnerek közötti megállapodásokra:

- a. A passz, mint indulás olyan laper t ígér, amely általánosan elfogadott az egyes magasságú indulásra, és annak a játékosnak, aki passzal indul lehet egy dárával többje az átlagos kéz erejénél (azaz 10 figurapontnál, ami az átlagos kezét 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:
  - vagy hosszúságot, vagy rövideget mutat egy meghatározott színben,
  - hosszúságot mutat egy meghatározott színben, vagy hosszúságot egy másik színben.

A konvenciókártyán azt az alapszintet kell feltüntetni, amely a rendszert jellemzi!

2. **Barna jel konvenciókat és megállapodásokat**, amelyek használatát külön fel kell tüntetni a konvenciókártyán, az alábbiakban határozzuk meg:

- a. Bármely indulás 2 trefft 13 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

**Kivéve:**

- ha a bemondás mindig megnevez egy legalább négylapos meghatározott szintet, ha a bemondás gyenge. Ha a bemondás nem utal egy legalább négylapos meghatározott színre, úgy a kéz erejének egy királlyal vagy többel erősebbnek kell lennie az átlagos kéznél.
- ha egy indulás, amely gyenge kettest mutat valamelyik nemes színben, esetleg kiegészítve az egyes típusú kéz lehet ségével.

b. Egy közbeszólás egy természetes, egyes magasságú színindulásra, amely nem ígér egy legalább négylapos meghatározott szint.

**Kivéve:** a szanzadu közbeszólásokat.

c. Bármely gyenge, kétszín bemonlás 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 egyezményes védekez licitekre, amelyeket er s, mesterséges indulásokra, illetve barna jel konvenciók vagy KMR rendszerek ellen használnak.

3. A Magyar Bridzs Szövetség a versenyeket úgy kategorizálja, hogy megengedett-e a fenti szín rendszerek és konvenciók használata (a versenykiírásban kell el re meghatározni). KMR rendszereket és barna jel konvenciókat csak nagyobb leosztásszámú csapatversenyeken ajánlott megengedni, ezzel módot adva az ellenfeleknek a rendszer elleni felkészülésre (lásd. 4. pont).

I. Minden licitrendszer és konvenció engedélyezett.

Ilyen versenyek a Budapest Csapatbajnokság I/a. osztálya, a Magyar Kupa budapesti f táblája, a Magyar Kupa Országos versenyének vidéki fordulói és a Dönt , valamint a válogató- és válogatottversenyek.

II. Minden licitrendszer engedélyezett, kivéve a KMR rendszerek használata.

III. Minden licitrendszer engedélyezett, kivéve a KMR rendszerek és a barna jel konvenciók használata

4. Az MBSz a következ megkötésekkel engedélyezi a KMR rendszerek és a barna jel konvenciók alkalmazását:

a. Az ilyen rendszereket és konvenciókat el zetesen le kell adni az MBSz Szabályalkalmazási és Etikai Bizottságának.

b. Minden ellenfelüknek el zetesen át kell adniuk rendszerük részletes leírását, kiegészítve a rendszer ellen ajánlott védekezési módszerekkel, a kiírásban megadott határid ig.

c. A rendszer vagy konvenció részletes leírását a rendez szervezetnek (tornavezet nek) is át kell adni.

d. Az ilyen rendszert vagy konvenciókat játszó párok ültetési rendjét csapatversenyen el re meg kell adni, Vsz 35. pontja szerint.

e. Zöld, kék és vörös jel rendszereket játszó párok, KMR rendszert játszó ellenfelek ellen megváltoztathatják alaprendszerüket, beleértve az indításokat is.

f. A KMR rendszer ellen kidolgozott védekezésr l írásban kell tájékoztatni az ellenfelet.

g. A KMR rendszert játszó párok, az ellenfél védekezése ellen kidolgozott megállapodásaikról írásban kell, hogy tájékoztassák ellenfeleiket.

Az ilyen megállapodások azonban nem módosíthatják lényegesen alaprendszerüket, semmiképpen nem változtathatják meg indulásaikat.

h. A KMR rendszer ellen játszó játékosok, saját az adott rendszer ellen kidolgozott írásos védekezésüket használhatják az asztalnál (mint segédanyagot). Minden játékos csak saját példányát használhatja, mely mindenben egyez kell, hogy legyen az ellenfeleknek átadott példánnyal.

## Vsz 4. sz. Melléklete - Bajnokságok

Jelen melléklet az MBSz bajnokságainak (Országos Párosbajnokság, Kupaversenyek, Budapesti Csapatbajnokság, Budapesti Mitchell Párosbajnokság, Budapesti Butler Párosbajnokság és Budapesti Vegyes Párosbajnokság) speciális szabályait és lebonyolítását ismerteti. A Bajnokságokat érint bármilyen kérdésben (nem az NKVSz) els fokon a Versenyrendez Bizottság, másod fokon az MBSz Elnöksége illetékes. Bármilyen kérvényt vagy beadványt ezekhez a testületekhez kell el terjeszteni, ebben a sorrendben.

**1. Versenykiírás:** a Bajnokságok ebben a mellékletben meghatározott általános feltételekkel kerülnek megrendezésre. Mellette azonban minden bajnokság el tt külön Versenykiírás intézkedik az adott bajnokság konkrét kérdéseir l: ideiglenes rajtlista, versenynapok, nevezési díj, nevezési határid , díjazás stb. A Versenykiírás egyúttal nevezési lap is.

**2. Nevezés:** a nevezéseket írásban kell benyújtani. A Csapatbajnokságra 6-9 tagú egységek, a Kupákra 4-9 tagú egységek és a Párosbajnokságokra 2-3 tagú egységek nevezhetnek. A bajnokságokra csak érvényes MBSz tagsággal rendelkező játékosok nevezhetnek, akiknek játékjoga nincs felfüggesztve. Minden játékos csak egy párba illetve csapatba nevezhet . A benevezett játékosok jelen szabályokat és a Versenykiírásban meghatározott feltételeket magukra nézve kötelezően elismerik. A Versenykiírásban megadott id ponton túli nevezéseket a rendez ség csak feltételesen fogadja el, osztályba sorolásuk nem biztosított. Az ideiglenes rajtlistán szerepl helyekre csak olyan játékosok nevezhetnek, akik közül legalább egy az el z bajnokságban az adott egységben játszott. A bajnokságok legalacsonyabb osztályaiba ill. a Kupaversenyeken a nevezések létszáma nem korlátozott.

**3. Pótnevezés:** egy bajnokság tartama alatt végig lehetséges pótnevezni, ha ezt a létszámkeret megengedi (vagy egy egység létszáma valamilyen el re nem látható okból csökken - ezt a rendez ségnek kell bejelenteni), de csak olyan játékos pótnevezhet , akit a bajnokságba el tte más helyre még nem neveztek. Ha egy adott egység létszáma az el írt minimális létszám alá csökken, lehet ség van alsóbb osztályból játékost átigazolni, de az ilyen játékos a továbbiakban az alsóbb osztályban már nem játszhat. A pótnevezett játékosoknak is érvényes MBSz tagsággal kell rendelkezniük. A pótnevezést írásban kell a bajnokság f rendez jéhez (vagy megbízottjához) eljuttatni.

**4. Osztályba sorolás és helyöröklés:** a Mitchell- és Butler Párosbajnokságok és a Csapatbajnokság osztályrendszer versenyek. A Versenykiírásban a rendez ség mindig közlésezi az adott versenyre érvényes "**Ideiglenes Rajtlistá**"-t, melyet az el z évi bajnokság végeredménye alapján készít el. Ha az Ideiglenes Rajtlistán szerepl párok ill. csapatok azonos összeállításban neveznek az adott helyre, azt automatikusan megkapják. Ugyanez a helyzet, ha az adott helyre csak egy nevezés érkezik és az megfelel a nevezésben el írtaknak. Helyöröklésre azonban csak olyan játékos jogosult (vehet figyelembe), aki az el z bajnokságban legalább a leosztások 50 %-át lejátszotta. Ha egy, az Ideiglenes Rajtlistán szerepl helyre nem érkezik érvényes nevezés, a helyet a besorolás alapján kell feltölteni. Ha egy, az Ideiglenes Rajtlistán szerepl helyre több nevezés is érkezik, a rendez ség a jelentkezőket rangsorolja. A rangsorolás a **Helyezési Index** alapján történik.

Egy pár vagy egy csapat tagjainak helyezési indexe az a szám, melyet az ideiglenes rajtlistán szereplő száma kifejez az osztályokat egymás után figyelembe véve.

Pl.: Párosbajnokságokon I/a. 1-32., I/b. 33-64., II. 65-96., III. 97-128.

Csapatbajnokságon I/a. 1-12., I/b. 13-24., II. 25-48. helyezési indexek.

A helyezési indexét egy játékos több évig is megrizheti (ha közben nem játszik az adott bajnokságban), de annak értéke évente páros besorolásnál évi 16 ponttal, csapat besorolásnál évi 6 ponttal emelkedik.

### **5. Besorolás párosversenyeken:**

- jogosultság változatlan összeállításban,
- felbomlásnál a helyre benevezett legjobb helyezési index pár (a másik várakozó listára kerül),
- várakozó listáról a helyezési index szerinti rangsor alapján,
- harmadiknak nevezett párok a helyezési index szerinti rangsor alapján,
- szabad kártya (rendezés mérlegelése alapján),
- alsóbb osztályból feltöltés.

Felbomló pároknál helyöröklés szempontjából els sorban az els két helyen megnevezett játékosokat rangsoroljuk (ha három tagú volt a pár). Olyan nevezéseket, amelyeket harmadiknak megnevezett játékos jogán adtak be, csak a várakozó lista után fennmaradó helyekre vesszük figyelembe. Ha három tagú párból kettő együtt adja be nevezését, a helyket illeti meg. A kiszoruló tag a harmadiknak megnevezett játékosokkal azonos elbírálás alá esik.

A besorolásnál mindig az egység két legjobb (legalacsonyabb) helyezési index tag pontszámát kell figyelembe venni. A leadott nevezéseket minden egyes helyre külön-külön rangsoroljuk és amely párnak kisebb a helyezési indexe az kapja meg a helyet, a másik pár(ok) **Várakozó Listára** kerül(nek). A várakozó listára került párokat rangsoroljuk helyezési index szerint és az esetleg fennmaradó helyeket ennek a sorrendnek az alapján osztjuk ki közöttük, figyelembe véve az egész meznyt. Ha még mindig van szabad hely azt a harmadiknak nevezett párok között osztjuk ki (szintén a helyezési rangsort figyelembe véve).

Ha egy pár nevezését leadta egy helyre, csak olyan megürült helyre jogosult, amely nem magasabb osztályú. Ha egy osztályban úgy marad üresen hely, hogy az oda vagy magasabb osztályba szabályosan benevezett minden párnak már van helye, a helyet a rendezés szabadon odaítélheti, a szerinte arra érdemes párnak (magasabb mp besorolású, de valamiért kiszoruló párnak) - szabad kártya. A még mindig fennmaradó helyeket alsóbb osztályból kell feltölteni a következő rangsor szerint, a legjobb nem feljutó pár, a legjobb kieső pár, a második legjobb nem feljutó pár és így tovább, amíg az összes helyet be nem töltik.

### **6. Besorolás csapatversenyen:**

- jogosultság változatlan összeállításban,
- felbomlásnál, ha több nevezés érkezik egy helyre, csak azokat a nevezéseket vesszük figyelembe, amelyben legalább három régi tag is szerepel,
- a helyre benevezettek közül amelyikben több a régi tag, vagy ha ez egyenlő:
  - a. amelyikbe a régi csapatkapitány nevezett,
  - b. amelyik csapatnak jobb a helyezési indexe (a másik várakozó listára),
- a várakozó listáról helyezési index szerinti rangsor alapján, az egész meznyt figyelembe véve,
- osztályozó mérkőzés, 32 leosztással (1 IMP különbség már dönt).

Ha csak egy érvényes nevezés érkezik egy helyre, azt a csapat automatikusan megkapja. Több érvényes nevezés esetén a besorolás alapján döntjük el a helyöröklést.

A besorolásnál mindig az egység hat legjobb helyezési index tag pontszámát kell figyelembe venni. A leadott nevezéseket minden egyes helyre külön-külön kell rangsorolni és a kiszoruló csapat várakozó listára kerül. Ha egy csapat nevezését leadta egy helyre, csak olyan megürlt helyre jogosult, amelyik nem magasabb osztályú. Megürlt helyre (ha minden szabályosan benevezett csapatnak jutott hely és még mindig maradt szabad hely) osztályozót kell kiírni a legjobb kies és a legjobb még fel nem jutó csapat között.

**7. Mesterpontok:** mesterpontra jogosult minden a bajnokságra benevezett játékos, ha a leosztások legalább 50%-át lejátszotta. A kiosztható pontszámokat a Mesterpontszabályzat határozza meg. Csapatversenyen a csapat minden tagja azonos pontszámot kap 6 f ig. Amennyiben ennél többen jogosultak mesterpontra, úgy a kiosztható összpontszámot arányosan szét kell osztani a csapat tagjai között. Párosversenyen a nevezésben els két helyen megjelölt játékos kap azonos pontszámot. Háromtagú pároknál (ha ezt a nevezésben el re kéri) lehet ség van az összpontszám három egyenl részre történ elosztására is.

**8. Játékid és helyszín:** a versenyeket az MBSz versenytermében (jelenleg Budapest, IX. ker. Balázs Béla u. 35. OSzH) tartjuk.

A játéknapok általában kedd (I/a.,I/b.,II. osztályok) és csütörtök (III. és IV. osztályok).

A játékid kezdete 17.45 , befejezése pedig 21.50 - 22.00 a versenyformától függ en.

Késésnél 5 perc türelmi id után büntetés jár, ugyanúgy a lassú játékért.

**9. Helyettesítés:** ha egy adott versenynapon egy pár ill. egy csapat pillanatnyi létszámhiány miatt nem tud kiállni, helyettes állíthat. Párosversenyen egyid ben legfeljebb egy, csapatversenyen legfeljebb két helyettes állítható be. Minden játéknap elején lehet ség van két leosztásra helyettes beállítani, aki bárki lehet mindenféle megkötés nélkül (**rövid helyettesítés**).

Hosszabb helyettesítésnél a következ korlátozások érvényesek:

- a helyettesnek is érvényes MBSz tagsággal kell rendelkeznie,
- a helyettes csak az adott bajnokságba egyáltalán be nem nevezett játékos, vagy alacsonyabb osztályba benevezett játékos lehet,
- a helyettesítésnél az alábbi mp korlátozások érvényesek:

mester vagy nagymester csak az I/a. osztályban és a Magyar Kupában helyettesíthet, bármely más játékos legfeljebb az mp besorolásánál eggyel alacsonyabb osztályban helyettesíthet (Magyar Kupa = I/a., Bp.Kupa = I/b., Káro Kupa = II., Treff Kupa = III.).

Ha egy játékos mp besorolásánál magasabb osztályban játszik, lehet sége van a benevezett osztálynál eggyel alacsonyabb osztályban helyettesítenie,

- minden hosszú helyettesítést be kell jelenteni a tornavezet nek és beírni a zsürikönyvbe.

A helyettes csak addig játszhat amíg a pár ill. csapat hiányzó tagja meg nem érkezik.

Az elkezdett leosztást be kell fejeznie, utána helyét át kell adnia a benevezett játékosnak.

A helyettes nem szerezhhet mesterpontot és nem örökölhethi a helyet, ha a leosztások 50%-át lejátszotta akkor sem.

**10. Hiányzás:** minden bajnokságon más és más a hiányzás következménye, de mindig meg kell különböztetni, hogy saját elhatározásából vagy Szövetségi érdekből hiányzik-e egy egység. Ha Szövetségi érdekből hiányzik egy egység ezért nem büntethető. Részletes szabályozást lásd a versenyeknél.

**11. Óvás:** a tornavezető bármely döntése ellen óvás nyújtható be. Érvényes óváshoz az alábbiak szükségesek:

- az óvási szándék közlése a tornavezetővel a játéknap végéig,
- az óvási lap (Appeal Form) szabatos kitöltése és eljuttatása a Versenyrendező Bizottsághoz legkésőbb 24 órán belül (személyesen vagy postán),
- az óváshoz párosversenyen a pár mindkét tagjának, csapatversenyen a csapat kapitányának egyetértése szükséges,
- az óvási díj egyidejű befizetése.

Az óvást első fokon az Óvási Bizottság bírálja el. Ha bármelyik fél a határozatot kifogásolja, fellebbezéssel élhet, melyet az MBSz Szabályalkalmazási és Etikai Bizottsághoz kell benyújtani, az óvási díj egyidejű befizetésével. További óvásnak helye nincs. Ha bármelyik bizottság az óvást indokolatlannak minősíti az óvási díj nem kerül visszafizetésre.

**12. Versenyszabályok:** A versenyekre a Kontrakt Bridge Nemzetközi Versenyszabályai (1997.) érvényesek a VSz-szel együtt az alábbi kiegészítésekkel:

- a. Mindkét pár ill. csapat felelős a helyes adatszolgáltatásért (íráslapok pontos kitöltése), a helyes vonalra ülésért és a megfelelő leosztás lejátszásáért (párosversenyeken az asztalokon irányítókártya ún. "kutyanyelv" van).
- b. A helyben maradó pár (vagy teljes vándorlásnál É-D), ill. csapatversenyen É-D felelős a tokok helyes továbbításáért.
- c. Párosversenyeken É-D, csapatversenyeken a hazai csapat kötelessége, hogy a verseny kezdetekor (17.45-ig) a felszerelést (licitdobozok, tokok) a zsüriasztalról elhozza és a játék végén visszavigye. A licitdoboz összezsúrolása minden játékosnak feladata. A kezdéskor ennek elmulasztása késésnek minősül. Az a., b., c. pontok elmulasztásának megsértéséért büntetés jár.
- d. Egyéb rendelkezések:
  - konvenció kártya kötelező használata (VSz),
  - licitdoboz használata (VSz),
  - 3 szan fölött a kopogás tilalma (VSz),
  - páros- és csapatversenyeken: - 1 NT induláshoz minimum 10 figurapont kell,  
- és mesterséges licitek blöffjének tilalma,  
párosversenyeken az egyes magasságú színindulásoknál 18-as szabály (VSz),
  - licitrendszerek és konvenciók korlátozása (kivételesen Csapatbajnokság I/a. osztálya és a Magyar Kupa Főága és Döntője) (VSz).

**13. Díjazás:** a bajnokságok minden osztályának 1. helyezettje díjazásban részesül. Ennek mértékét a mindenkor kiírt Versenykiírásban kell közzétenni.

**14. Lebonyolítás:** a továbbiakban részletesen leírjuk:

- a bajnokságok lebonyolítási rendjét (ha szükséges az alkalmazott ültetési táblázatokat is),
- feljutás és kiesés meghatározását,
- holtversenyek eldöntésének módját,
- távolmaradás következményeit az egyes bajnokságokban,
- a 12. pont elírásainak megsértéséért járó büntetéseket.

## **15. Csapatbajnokság**

A Versenykiírásban mindig a bajnokság eltt kell meghatározni és közzétenni az alábbiakat:

- Ideiglenes Rajtlista,
- játéknapok,
- nevezési határidő - csapatkapitányi értekezlet helye és időpontja,
- a verseny fő rendezőjének a neve,
- nevezési díj (esetleges kedvezmények),
- díjazás mértéke,
- osztályozó időpontja.

### **Lebonyolítás**

Az I/a., I/b., II/a., és II/b. osztályokban 12-12 csapat jogosult indulni, az Ideiglenes Rajtlista alapján. A lebonyolítás teljes körmérkőzés, mérkőzésenként 32 leosztással. A (rajtszámot és a) fordulók sorrendjét a csapatkapitányi értekezleten sorsoljuk ki.

A III. osztályban az indulók létszáma korlátlan, de itt is törekedni kell a körmérkőzésre.

Az indulók létszámától függően az alábbi két lebonyolítási forma lehetséges:

- Ha a benevezett csapatok száma nem több mint 22, teljes körmérkőzést kell játszani, mérkőzésenként 16 leosztással, naponta két mérkőzést játszva.
- Ha a benevezett csapatok száma 22-nél több, a csapatokat kiemeléssel két csoportba kell besorolni. A csoportokon belül teljes körmérkőzést kell játszani (**Selejtező**) és az így kialakult sorrend alapján a csoportok azonos 1-4., 5-8., 9-12. stb. helyezett csapatai tovább játszanak - **Rájátszás** (egymás elleni eredményeiket továbbviszik). Így a Rájátszásban a csapatok teljes körmérkőzést játszanak.

Minden osztályban maximum 11 játéknap lehetséges.

### **Kiesés és feljutás**

Az I/a. osztályból kiesnek az I/b. osztályba a 10 - 12. helyezett csapatok

Az I/b. osztályból feljutnak az I/a. osztályba az 1 - 3. helyezett csapatok  
kiesnek a II. osztályba a 9 - 12. helyezett csapatok

A II. osztályokból feljutnak az I/b. osztályba az 1 - 2. helyezett csapatok  
kiesnek a III. osztályba a 10 - 12. helyezett csapatok  
(a III. osztályban induló csapatok létszámától függően)

A III. osztályból feljutnak a II. osztályba:

- 22 csapatig az 1 - 4. helyezett csapatok
- 23 - 30 csapat esetén az 1 - 4. helyezett csapatok  
és osztályozót játszanak az 5 - 6. helyezett csapatok

c. 31 - csapattól az

1 - 6. helyezett csapatok

Ha osztályozót kell játszani a II. osztályból kiesett és a III. osztályból feljutó csapatoknak, akkor egy II. osztályú csapatot kell összepárosítani egy III. osztályú csapattal. A párosítást sorsolással kell eldönteni. Az osztályozó mérk zéseken csak az adott bajnokságba benevezett játékosok szerepelhetnek (hosszú helyettes nem szerepeltethet ).

**Holtversenyt** (ha a gy zelmi pont megegyezik) az alábbiak figyelembevételével kell eldönteni, ebben a sorrendben:

1. Egymás elleni eredmény (gy.p.).
2. Mez nyérték - az osztály legjobb 6 csapata ellen elért gy zelmi pontok összege.
3. IMP.
4. Egymás elleni IMP.

### **Mérk zés halasztása**

A Csapatbajnokság folyamán minden csapatnak jogában áll egy mérk zést halasztania. (Szövetségi érdekb l, ha a csapat több mint fele érintett, el zetes engedéllyel többször is lehet halasztani.) A halasztási szándékot legkés bb a mérk zést megelő z versenynapig kell az ellenfél csapatkapitányával és a verseny f rendez jével (vagy megbízottjával - a tornavezet vel) közölni. A halasztási szándékot egyidej leg be kell vezetni a zsürikönyvbe (külön megjelölni kinek a kérésére történt a halasztás) és a mérk zés új id pontjában is meg kell állapodni. Új id pontként a halasztást kér csapat három id pontot javasolhat, a másik csapat ezekb l választhat. A halasztott mérk zéseket lehet leg három héten belül, de mindenképpen a bajnokság utolsó fordulója el tt le kell játszani. Ha a két csapat nem tud megegyezni az új id pontról, akkor azt a bajnokság f rendez je jelöli ki számukra.

### **Késés, lassú játék és hiányzás**

A játékid 17.45-kor kezd dik és 21.45-ig tart, az eredményeket 21.55-ig kell leadni. Kezdekor 5 perc várakozási id után minden megkezdett 7 percért egy leosztást törölni kell. A vétlen csapat + 3 IMP-t kap, amely beszámít az IMP különbség meghatározásába. A játék végén, ha az eredményt nem adják le id ben a csapatok, és egyik csapat sem tehet ezért egyértelm en felel ssé, mindkét csapat minden megkezdett 5 percért 0.5 gy zelmi pont büntetésben részesül.

**Türelmi id** (ameddig a mérk zést még el lehet kezdeni) a leosztások 1/4-ének ideje. Pl. 32 leosztásos mérk zésen 56 perc és 5 perc várakozási id . Ha egy csapat az el írt türelmi id leteltéig nem jelenik meg, hiányzó és 0 gy zelmi pontot (gy.p.) és az ehhez szükséges minimális IMP-t kapja (a leosztások számától függ en), ellenfele pedig a Vsz 40. pontjának megfelelő en a következ lehet ségek közül számára a legkedvez bbet kapja, a gy.p.-hez tartozó IMP átlaggal:

- a. Saját gy.p. átlaga.
- b. 30 gy.p. mínusz az ellenfél gy.p. átlaga (maximum 25 gy.p.).
- c. 18 gy.p.

Az átlagokat a bajnokság végén kell meghatározni, addig ideiglenes jelleggel 18 gy.p.-ot kell elkönyvelni. Az esetleges tizedpontokat a Vsz 36. pontjában meghatározott módon kell kerekíteni.

**Csapat igazolólap:** minden csapatnak a nevezések elfogadása után ki kell töltenie egy csapat igazolólapot. Ezen a lapon kell igazoltatniuk a pénztárossal az osztálynak megfelelő nevezési díj befizetését és azt, hogy a csapat tagjainak nincs tagdíjhátralékuk. Így minden csapat ezzel a lappal tudja igazolni ellenfeleinek, hogy a csapat és tagjai jogosultak az adott osztályban játszani. Erre a lapra kell felírni a csapatban játszó helyettesek (hosszú helyettesítés) nevét és a mérk zés végeredményét. Mindkett t igazoltatni kell az ellenféllel. A bajnokság végén az igazolólapot a bajnokság f rendez jének kell leadni.

## Speciális szabályok:

### a. Helyválasztás: a sorsolásnál elsőnek szereplő az ún. "Hazai Csapat".

A hazai csapat a mérkőzés folyamán végig a nyílt teremben É-D a zárt teremben K-Ny vonalon foglal helyet. A mérkőzés folyamán 16 leosztásonként lehet az eredményeket egyeztetni. A zárt teremben 16 leosztásonként, a nyílt teremben 8 leosztásonként lehet a csapatoknak új játékoszt beültetniük. A mérkőzés kezdetekor a vendég csapat köteles először mindkét teremben asztalhoz ülni, és ez a kötelezettsége (esetleges cserénél) az első 16 leosztás folyamán végig fennáll. A második 16 leosztás folyamán a hazai csapat köteles először helyet foglalni.

Ha olyan pár játszik egy csapatban, melynek licitrendszere valamilyen szempontból korlátozás alá esik és csak előzetes bejelentés alapján lehet azt az I/a. osztályban játszani, akkor a csapatnak minden 16 leosztás előtt közölnie kell, hogy az ilyen pár hol és mely leosztásokat fogja játszani. Csak ezután lép életbe a hazai és vendég csapatokra vonatkozó helyfoglalási kötelezettség. Ugyanazok a párok akárhány leosztást játszhatnak egymás ellen.

### b. Fordított leülés: ha a két csapat játékosai nem megfelelő tájak szerint ülnek le, az így lejátszott leosztásokat törölni kell és mindkét csapat számára - 1 IMP-t kell elkönyvelni leosztásonként. Ha a leosztásoknak több mint 1/4-ét törölni kell fordított leülés miatt és nem marad idejük a megfelelő leosztásszámot lejátszani, mindkét csapatot hiányzónak kell minősíteni és ennek megfelelő gy.p.-t és IMP-t kell részükre elkönyvelni.

### c. Adatszolgáltatás: minden mérkőzésről két tökéletesen egybehangzó, a két csapat É-D játékosai által vezetett és a két kapitány (vagy helyettese) által aláírt íráslapot kell leadni a tornavezetőnek (eredményvezetőnek).

Az alábbi büntetések járnak ennek elmulasztásáért:

- íráslap le nem adása - 3 gy.p.
- nem É-D által vezetett íráslap leadása - 0.5 gy.p.
- hiányosan kitöltött íráslap leadása - 1 gy.p.
- nem egybehangzó íráslapok leadása - 2 gy.p.
- az ellenféllel nem aláíratott íráslap leadása - 1 gy.p.

A helytelen adatszolgáltatásért egy csapattól egy mérkőzésen maximum 3 gy.p. vonható le.

### d. Egyéb rendelkezések: a hazai csapat feladata a játék kezdetekor a felszerelés elhozása, a játék végén pedig visszavitele a zsűriasztalra (a licitdobozt minden játékosnak magának kell összecsuknia). Ennek elmulasztásáért 1 gy.p. büntetés jár.

A játék közben a tokok cseréje É-D vonal kötelessége mindkét teremben.

A zárt teremben tilos a kibicelés (a két csapat egyetértésével és a tornavezető engedélyével lehet). A nyílt teremben bármely játékos kérheti, hogy ne mögötte kibiceljenek és megtilthatja az ellenfél csapatának nem játszó tagjainak a kibicelést az asztalnál - kivéve a csapatkapitányt.

## 16. Mitchell Párosbajnokság

A Versenykiírásban mindig a bajnokság előtt kell meghatározni és közzétenni az alábbiakat:

- Ideiglenes Rajtlista,
- játéknapok,
- nevezési határidő,

- a verseny rendezőjének a neve,
- nevezési díj,
- díjazás mértéke.

### **Lebonyolítás**

Az I/a., I/b., II. és III. osztályokban 32-32 pár jogosult indulni az Ideiglenes Rajtlista szerint. A lebonyolítás módosított Howell rendszerben történik, osztályonként és két fordulónként teljes körmérkőzéssel, minden ellenfél ellen két leosztást játszva. Két játéknaponként minden pár új rajtszámot kap a pillanatnyi rangsor alapján. A bajnokságot hat vagy nyolc játéknappal lehet megrendezni. A IV. osztályban az indulók létszáma korlátlan. A IV. osztályban a lebonyolítás a létszám függvénye, de törekedni kell, hogy a versenyzők 2-3 fordulónként minél teljesebb mértékben körmérkőzést játsszanak és lehet leg minden pár egyenlő mértékben játsszon É-D és K-Ny vonalon. Az eredményszámítás minden osztályban hagyományos match-point kiértékeléssel történik. (NKVSZ 78/a.)

### **Feljutás és kiesés:**

Az I/a. osztályból kiesnek az I/b. osztályba a	27.-32. helyezett párok
Az I/b. osztályból feljutnak az I/a. osztályba az	1.- 6. helyezett párok
kiesnek a II. osztályba a	26.-32. helyezett párok
A II. osztályból feljutnak az I/b. osztályba az	1.- 6. helyezett párok
kiesnek a III. osztályba a	25.-32. helyezett párok
A III. osztályból feljutnak az I/b. osztályba az	1. helyezett pár
a II. osztályba a	2.- 6. helyezett párok
kiesnek a IV. osztályba a	25.-32. helyezett párok
(a IV. osztályban indult párok számától függően ez változhat)	
A IV. osztályból feljutnak a II. osztályba az	1. - 2. helyezett párok
a III. osztályba a	3. - 8. helyezett párok

A IV. osztályban a fenti feljutás érvényes, ha a párok száma a verseny végén nem több 50-nél.

Ha a párok száma a verseny végén 51-70 között van, a IV. osztályból feljut a III. osztályba a 9. helyezett pár is, és kiesik a III. osztályból a 24. helyezett pár. Ha a párok száma a verseny végén több mint 70, a IV. osztályból feljut a III. osztályba a 10. helyezett pár és kiesik a III. osztályból a 23. helyezett pár. A következő évben azonban, ha van üresedés a III. osztályban, elbocsátás a 23. és 24. helyen kieső párokat kell besorolni és csak utána érvényes a besorolás általános szabálya.

**Holtversenyt** (ha a pontszám megegyezik) az alábbiak figyelembevételével kell eldönteni, ebben a sorrendben:

1. Egymás elleni eredmény.
2. Mezőnyérték - az osztály legjobb 6 párja ellen elért pontok összege.
3. Ki volt kevesebbszer kimaradó.

**Hiányzás:** minden párnak lehetősége van egy versenynapról saját elhatározásából hiányoznia, (ez 30 vagy 32 leosztást jelent, ami nem osztható fel két játéknappal). Ilyenkor a hiányzó pár saját átlaga és a versenynapon megszerezhető pontok 45%-a közül a rosszabb értéket kapja, ellenfeleinek pedig leosztásonként 60%-ot (vagy plusz átlagot) kell elkönyvelni. Ha egy pár több játéknapról is távol marad, akkor ez a versenyből történő kizárást vonhatja maga után. A kizárt pár elért eredményei érvényben maradnak. Különösen indokolt esetben, szövetségi érdekből (a Versenyrendező Bizottság előzetes engedélyével, ha az egység legalább két tagja érintett) történő

hiányzás esetén a pár kérheti, hogy számára a normál kimaradásért járó átlagnál kedvezőbb eredményt állapítsanak meg. Ez a kedvezőbb eredmény a pár saját átlaga. Az átlagot a verseny végén kell megállapítani. Szövetségi érdekből többször is lehet hiányozni.

Bizonyos esetben nem látható körülmények miatt a Versenyrendező Bizottság engedélyezhet többszöri hiányzást is (betegség, hivatalos külföldi kiküldetés stb.) Második hiányzás esetén a pár az adott játéknapon elérhető pontok 40%-át kapja. Maximum két játéknapról lehet hiányozni.

**Késés:** ha az első megadott játékidő kezdete után 10 perccel a mezőny egy osztályban még nem teljes és az elfogadhatónál (páros napokon 2, páratlan napokon 4) több a hiányzó pár a tornavezető rendelkezésére állítva. Az addig lejátszott leosztásokat törölje az asztaloknál ahol akár az ellenfél, akár a leosztás sorszáma megváltozik az új ültetés szerint. A meg nem jelent párokat és azon párokat, akik az átültetés elrendelése után érkeznek meg az aznapi versenyre távolmaradó párként kell kezelni és eredményüket ennek megfelelően értékelni. Visszaültetni nem szabad! Ez alól egyetlen kivétel lehetséges. Ha még az átültetés után is marad szabad hely, erre a helyre az átültetés után megérkező pár(ok) beülhetnek érkezési sorrendben.

Ha egy pár késik (de még van szabad hely) 5 perc várakozási idő után minden megkezdett 7 percért egy leosztást törölni kell. A véletlen pár a törölt leosztásért 60%-ot (vagy plusz átlagot) a vétkes pár 40%-ot (vagyis mínusz átlagot) kap. Ha egy pár olyan későn érkezik, hogy az aznapra elírt leosztások 1/4-ét már lejátszották, a játékba nem kapcsolódhat be, aznapra hiányzó.

**Lassú játék:** A bajnokságban két leosztásra 15 perc áll rendelkezésre (cserével együtt). Ha egy pár lassan játszik első esetben figyelmeztetni kell, minden további esetben egyre nagyobb büntetéssel kell súlytani (max. egy leosztás 50%-a a VSz Függelékében meghatározott módon). Ha egy asztalnál nem fejeződik be időre a játék és nem lehet megállapítani a felelőst, mindkét párt lassan játszónak kell minősíteni. Ha egy asztalnál a csere vezényszóig nem kezdik el egy leosztás licitjét, az ilyen leosztást nem szabad engedni lejátszani.

### Speciális szabályok:

**a. Adatszolgáltatás:** a büntetés alapja az egy leosztásban elérhető max. pontszám (top-score). Mindkét pár felelős a helyes adatszolgáltatásért. A verseny kezdetekor mindkét pár tagjainak nevét (vagy helyettes nevét) fel kell írni az elsőnek játszott leosztás szkörlapjára.

- a nevek felírásának elmulasztása 10% büntetés,
- az eredmény beírásának elmulasztása 50-50% büntetés és 0 pont az adott leosztásra,
- ellentmondó eredmény beírása:
  - ha az eredmény később sem megállapítható 25-25% büntetés és 0 pont az adott leosztásra,
  - ha az eredmény később megállapítható 25-25% büntetés és az elért eredmény helybenhagyása,
- téves párszám beírása 10-10% büntetés.

A helytelen adatszolgáltatásért egy pártól egy játéknapon maximum 300% vonható le.

### b. Egyéb rendelkezések:

- fordított leülés esetén 10-10% büntetés és az elért eredmény helybenhagyása, megfelelő kiértékeléssel,
- nem megfelelő tokok lejátszása 25-25% büntetés és ha a leosztást később nem tudják ugyanezen párok más ellenfél ellen lejátszani a leosztásra 40%-ot kapnak,
- a tokok rossz helyre történő továbbítása 25% büntetés a helyben maradó párnak, vagy teljes vándorlás esetén É-D-nek,
- eltokolás, leosztás összezavarása 50-50% büntetés,

- a játék végén a felszerelést a zsűriasztalra vissza kell vinni.  
Ezért az utolsó leosztásban É-D vonalon ül pár a felelős.  
Elmulasztásáért 25% büntetés.

## **17. Butler Párosbajnokság**

A versenykiírásban mindig a bajnokság eltt kell meghatározni és közzétenni az alábbiakat:

- Ideiglenes Rajtlista,
- játéknapok,
- nevezési határidő,
- a verseny fő rendezőjének a neve,
- nevezési díj,
- díjazás mértéke.

### **Lebonyolítás**

A verseny lebonyolítása az egyes osztályokban eltér. A továbbiakban külön írjuk le az I/a., I/b. II. és III. osztályokra (a.) és a IV. osztályra (b.) vonatkozó szabályokat.

**a.** Az I/a., I/b. II. és III. osztályokban 32-32 pár jogosult indulni az Ideiglenes Rajtlista szerint.

A lebonyolítás teljes körmértékű rendszerben történik, előre meghatározott ültetési rendszerben. A kisorsolt rajtszámot a versenyzők végig megőrzik. A rajtszámokat úgy állapítja meg a rendező, hogy a csapatbajnokságon (vagy más versenyeken) együtt játszó játékosok - ha egy osztályban indulnak a Butler Párosbajnokságon - lehet legfeljebb a körmértékű első fordulókban kerüljenek egymással szembe. Minden ellenfél ellen 8 leosztást játszik egy pár.

**b.** A IV. osztályban az indulók létszáma korlátlan. A IV. osztályban a lebonyolítás a létszám függvénye, de törekedni kell, hogy a verseny folyamán legalább kétszer lehet legfeljebb teljes körmértékű játsszanak a párok és minden pár lehet legfeljebb egyenlő mértékben játsszon É-D és K-Ny vonalon. Egy játéknapon minimum 24 leosztást kell játszania minden párnak és lehet legfeljebb minden pár minden leosztást játsszon.

**Eredményszámítás:** az eredmény megállapítása mind az öt osztályban Butler értékeléssel történik az alábbiak szerint:

<b>a.</b> 16 beírásnál	3 - 3 szélső érték elhagyásával	10-ből kell átlagot számolni
15 beírásnál	3 - 3 szélső érték elhagyásával	9-ből kell átlagot számolni
14 beírásnál	2 - 2 szélső érték elhagyásával	10-ből kell átlagot számolni
13 beírásnál	2 - 2 szélső érték elhagyásával	9-ből kell átlagot számolni
12 beírásnál	2 - 2 szélső érték elhagyásával	8-ből kell átlagot számolni
11 beírásnál	2 - 2 szélső érték elhagyásával	7-ből kell átlagot számolni

**b.** 11-16 közötti beírásnál 3 - 3 szélső érték elhagyásával kell átlagot számolni

17-20 közötti beírásnál 4 - 4 szélső érték elhagyásával kell átlagot számolni

21- fölötti beírásnál 5 - 5 szélső érték elhagyásával kell átlagot számolni

Egy fordulóban egy pár javára (a.) maximum + 32 IMP-t, terhére - 48 IMP-t lehet elszámolni oktávonként. Az ezen felüli pontok tartalékpontok lesznek.

A IV. osztályban (b.) ezt a számot a leosztások függvényében határozzuk meg. Egy pár egy fordulóban maximum négyszer annyi IMP-t szerezhethet és hatszor annyi IMP-t adhat le mint a lejátszott leosztások száma.

**Feljutás és kiesés:** teljes mértékben megegyezik Mitchell Párosbajnokságra vonatkozó szabályokkal.

**Holtversenyt** (ha a pontszám megegyezik) az alábbiak figyelembevételével kell eldönteni, ebben a sorrendben:

1. Tartalék pontok.
2. Egymás elleni eredmény.
3. Mezőnyérték - az osztály legjobb 6 párja ellen szerzett pontok összege.
4. Ki volt kevesebbszer kimaradó.

**Hiányzás:** minden párnak lehet sége van egy versenynapnyi időre saját elhatározásából hiányoznia (az I/a.-III. osztályokban ez négy óktávot jelent, max. két játéknapra elosztva, a IV. osztályban egy játéknapot jelent). (a.) Ilyenkor a hiányzó pár saját átlaga, az ellenfél

átlagának  $-1$ -szerese és  $-4$  IMP közül a legrosszabb értéket kapja az óktávra. Ellenfele a saját átlaga, a hiányzó pár átlagának  $-1$ -szerese és  $0$  közül a legkedvezőbb értéket kapja óktávonként. Ha egy pár négy óktávnál hosszabb időre marad távol, a versenyből ki kell zárni. Ha a kizárt pár már lejátszotta a verseny leosztásainak több mint felét, akkor addigi eredményeit érvényben kell hagyni és a továbbiakban hiányzó párnak kell tekinteni, további ellenfeleik ennek megfelelően kapják pontszámaikat. Ha a kizárt pár még nem játszotta le a verseny leosztásainak felét eredményeit törölni kell, de ez visszamenlegzően nem változtatja meg a leosztások átlagát. (b.) A IV. osztályban a hiányzó pár az adott fordulóra leosztásonként  $-0,5$  IMP és saját átlaga közül a rosszabb értéket kapja. Ha egy pár többször is hiányzik, a versenyből ki kell zárni. A kizárás az adott pár addig elért eredményeit nem befolyásolja.

Ha egy párnak nincs ellenfele leosztásonként  $+3$  IMP-t kap.

Különösen indokolt esetben, szövetségi érdekből (a Versenyrendező Bizottság elzetei engedélyével, ha az egység legalább két tagja érintett) történő hiányzás esetén a pár kérheti, hogy számára a normál kimaradásért járó átlagnál kedvezőbb eredményt állapítsanak meg. Ez a kedvezőbb eredmény a pár saját átlaga. Az átlagot a verseny végén kell megállapítani. Szövetségi érdekből többször is lehet hiányozni.

Bizonyos előre nem látható körülmények miatt a Versenyrendező Bizottság engedélyezhet többszöri hiányzást is (betegség, hivatalos külföldi kiküldetés stb.) A második játéknapi hiányzás (5-8. óktáv) esetén (a.) óktávonként  $-8$  IMP-t kap a pár, (b.) a IV. osztályban leosztásonként  $-1$  IMP-t kap a pár. Maximum nyolc óktávra, illetve két játéknapra lehet hiányozni.

**Késés és lassú játék:** mivel ebben a versenyformában nehezen meghatározható az egy leosztásban szerezhető  $60\%$  és nagyon fontos a leosztások megadott időre történő lejátszása a versenyre az alábbi speciális szabályok vonatkoznak:

(a.) A játék kezdetekor  $5$  perc várakozási idő után minden megkezdett  $7$  perc után egy leosztást törölni kell. A vétkes párnak  $-3$  IMP-t a vétlen párnak  $+1$  IMP-t kell megítélni. A későn érkező pár bármikor bekapcsolódhat a játékba, eldöntve, hogy számára a késésért vagy a hiányzásért járó büntetés elnyösebb-e. Egy forduló (óktáv) játékideje  $56$  perc és  $4$  perc jut a cserére. A forduló játékidején túl nem szabad új leosztást elkezdeni. Ha a tornavezető utasítása ellenére kezdenek el új leosztást mindkét párt  $-3$  IMP büntetésben kell részesíteni. Ha egy asztalnál az óktávot nem tudják időben befejezni a tornavezető állapítsa meg ennek okát. Ha egyértelműen egyik pár okolható ezért ítéljen a vétkes párnak  $-3$  IMP-t, a vétlen párnak  $+1$  IMP-t minden elmaradt leosztásért. Ha mindkét pár felelős (a lassú játékért) ítéljen  $-3$  IMP-t mindkét párnak minden elmaradt leosztásért. A lebonyolításból adódóan előfordulhat, hogy egy asztalnál a játékot önhibájukon kívül nem tudják időben befejezni. Ilyenkor ha egyértelműen külső körülmény ennek az oka (előző asztal lassú játéka, tokok rossz sorrendben történő továbbadása stb.) a tornavezető ítéljen meg  $+1$  IMP-t mindkét párnak.

Ha másik asztal vagy pár felelőssége megállapítható a tornavezető egyidejűleg szabjon ki fegyelmi büntetést ezen pár(ok)nak. Egy óktávban egy párnak max.  $10$  IMP fegyelmi büntetés szabható ki.

Ha küls körülmény nem játszott közre (nem megállapítható) és a felelősség nem állapítható meg egyértelműen, a tornavezető ítéljen 0 IMP-t mindkét párnak leosztásonként. A tornavezető azonban vegye figyelembe, hogy fordult-e már el hasonló eset ezzel a négyessel (a négy pár aki együtt játszik minden oktávot) és ismétlés esetén figyelmeztesse őket, hogy többszöri el fordulás esetén mind a négy párt fegyelmi büntetéssel fogja sújtani.

(b.) A IV. osztályban a játék elre megadott kezdési időpontja után 10 perccel, ha sok üres hely van az egész meznyen át kell ültetni. Max. 2 üres hely maradhat. Az átültetést úgy kell végrehajtani, hogy minél kevesebb leosztást kelljen törölni. Ha egy pár az átültetés elrendelése után érkezik és nem marad szabad hely, az aznapi versenyből ki kell zárni és távolmaradó párként kell kezelni.

A IV. osztályban a későn érkező pároknak - 3 IMP-t, ellenfeleiknek + 3 IMP-t kell megítélni minden le nem játszott leosztásban. A IV. osztályban ha egy leosztást nem tudnak a párok lejátszani a vétlen párnak + 3 IMP-t kell megítélni, a vétkes párnak pedig - 3 IMP-t. Ha egy másik asztal vagy pár hibájából nem tudnak egy leosztást lejátszani a vétkes(eknek) - 3 IMP fegyelmi büntetést kell kiszabni. Egy pár egy játéknapon max. - 20 IMP fegyelmi büntetésben részesíthető.

### **Speciális szabályok:**

**a. Adatszolgáltatás:** a játék kezdetekor mindkét pár tagjainak a nevét (helyettes nevét) fel kell írni az elsőnek játszott leosztás íráslapjára.

- a nevek felírásának elmulasztása - 1 IMP büntetés,
- az eredmény felírásának elmulasztása - 5 IMP büntetés,
- ellentmondó eredmény beírása:
  - ha az eredmény később nem megállapítható - 3 IMP büntetés és 0 IMP az adott leosztásra,
  - ha az eredmény később megállapítható - 1 IMP büntetés és az elért eredmény helybenhagyása,
- téves párszám beírása - 1 IMP büntetés.

A helytelen adatszolgáltatásért egy pártól egy játéknapon maximum 20 IMP vonható le.

### **b. Egyéb rendelkezések:**

- fordított leülés esetén - 1 IMP büntetés és az elért eredmény helybenhagyása, megfelelő kiértékeléssel,
- nem megfelelő sorszámú tok lejátszása - 3 IMP büntetés,
- a tokok nem megfelelő sorrendben játszása - 1 IMP büntetés,
- a tokok rossz helyre történő továbbítása - 3 IMP büntetés,
- a tokok rossz sorrendben történő továbbadása - 2 IMP büntetés,
- eltolás, leosztás összezavarása - 2 IMP büntetés,
- a játék végén a felszerelést a zsűriasztalra vissza kell vinni. Ezért az utolsó leosztásban É-D vonalon játszó pár feladata. Elmulasztása - 1 IMP büntetés.

## **18. Kupaversenyek**

A Kupaversenyek budapesti ágának feladata annak a négy csapatnak a kiválasztása, amelyek a vidék négy legjobb csapatával megmérkőznek a Magyar Kupa Országos Döntőjébe jutásért.

A versenyt négy kupában rendezzük meg. A Magyar Kupa (ezen belül a Budapest Kupa) és a Károly Kupa (ezen belül a Treff Kupa) két különböző napon, és eltérő lebonyolítási rendszerrel kerül megrendezésre. A csapatok a kétféle kupa közül választhatnak, hogy melyikben szeretnének indulni.

## Lebonyolítás

A Magyar Kupában a Selejtező után a csapatokat a 32-es F táblán (mesterpont szerinti kiemeléssel, a csapat négy legtöbb mp-t szerzett tagjának mp összege) egyenes kieséses rendszerben, a vigaszágon előbb kieséses rendszerben majd, dán rendszerben játszanak.

A Selejtezőt a jelentkező létszámától függően a következőképpen lehet megrendezni:

42 csapatig két fordulóban (12 leosztás) döntjük el, mely csapatok kerülnek a F táblára. Az a csapat, amelyik egyszer győz a F táblán folytatja. A kétszer vesztes csapatok a Károly Kupában folytatják. Ha 42-nél több csapat indul, akkor három fordulóban (10 leosztás) döntjük el a F táblára kerülést. A kétszer győztes csapatok kerülnek a F táblára, a kétszer vesztes csapatok a Károly Kupában folytatják.

Mindkét esetben a csapatokat rangsoroljuk ("él" mesterpontlista szerint, a csapat legjobb négy játékosának a pontszámát adjuk össze) és a mezőny első fele játszik a mezőny második felével, a párosítást sorsolással döntjük el. Három forduló esetén a második fordulóban a győztesek játszanak egymással és a vesztesek is külön egymással. Párosításuk a megszerzett pontok alapján anti-dán rendszerben történik. Ugyanígy párosítjuk a harmadik fordulót is.

A Selejtezőben kiesett csapatok közül a legtöbb pontot szerzett csapatok még felkerülhetnek a F táblára, velük egészítjük ki a mezőnyt 32-re. Három fordulónál az első két forduló eredménye számít.

Azok a csapatok, amelyek a Selejtezőből nem jutnak a F táblára a Károly Kupában folytatják a játékot. A F táblán hét játéknappal alakul ki a legjobb négy mezőny. A Magyar Kupában azon csapatok, amelyek egyszer kikapnak a vigaszágra kerülnek. Ha a vigaszágon is vereséget szenvednek, kiesnek és nem kerülhetnek a legjobb négy csapat közé. Részükre a verseny dán rendszerben folytatódik.

Minden egyes mérkőzés eredményét a csapatok a kupaverseny végéig megőrizzik. A F táblán és a vigaszágon játszott mérkőzésekért minden csapat kiegészítő pontokat kap. A F táblán az első és második napon a csapatok 32-es mérkőzéseket játszanak és az elért eredmény mellett + 21.2 pontot kapnak mérkőzésenként. A harmadik-negyedik és ötödik-hatodik napokon 48 leosztásos mérkőzéseket játszanak és az elért eredményt kétszer számolva + 44.6 pontot kapnak mérkőzésenként. A vigaszágon végig 32 leosztásos mérkőzéseket játszanak a csapatok és az elért eredmény mellett + 20.1 pontot kapnak mérkőzésenként. A dán rendszerben minden játéknappal két 16 leosztásos mérkőzést játszanak a csapatok.

A F táblán és a vigaszágon a kiesés kérdésében már 1 IMP különbség is dönt, még ha a mérkőzés döntetlen is. Ha nincs IMP különbség a teljes pontszámkülönbség dönt. Ha az is egyezik két leosztásos hosszabbítást kell játszani.

A F táblán a csapatok összesorsolása adott. A vigaszágon minden fordulóban a csapatokat pontszám, IMP különbség és kiemelési szám alapján (ebben a sorrendben) kell rangsorolni, és anti-dán rendszerben összepárosítani. A vigaszágon (beleértve a F táblát) két csapat csak egyszer játszhat egymás ellen. A kétszer vesztes csapatok dán rendszerében a csapatok rangsorát pontszám, IMP különbség és kiemelési szám alapján kell meghatározni (ebben a sorrendben). Itt minden nap két csapat csak egyszer játszhat egymás ellen. A hatodik játéknappal ide kapcsolódik be két csapat a Károly Kupából.

A hetedik játéknappal alakul ki a legjobb négy mezőny. Rangsorukat az elért pontszám határozza meg úgy, hogy 1.-2. a F tábláról, 3.-4. a vigaszágról kerül ki. A többi csapatot a pontszám alapján két csoportba kell sorolni, az első 10 csapat játszik a Magyar Kupa budapesti díjáért, a többi csapat a Budapest Kupáért. A 8. napon további dán fordulóknál döntik el melyik 4-4 csapat kerül a kupák döntőjébe. Minden kupában a végeredmény eldöntésekor (és amikor a mezőnyt két részre válik) a holtversenyeket az alábbiak szerint kell eldönteni:

1. Mezőnyérték - az ellenfelek pontszámainak összege.
2. IMP különbség.
3. Egymás elleni eredmény.

A Káro Kupában az ide benevezett csapatok és a Selejtezőben kiesett csapatok indulhatnak.

**Lebonyolítása** a következő: a csapatok 6 játéknapon keresztül játszanak dán rendszerben, naponta két 16 leosztásos mérkőzést játszva. Egy játéknapon két csapat csak egyszer játszhat egymás ellen. A hatodik nap után a mezőny kettéválik. Az első fele játszik tovább a Káro Kupáért. Innen két csapat feljuthat a Budapest Kupába. A két feljutó csapattól 50 pontot le kell vonni. A feljutás nem kötelező, a feljutó helyre jogosult még a 3-6. helyezett csapat is, de csak két csapat juthat fel, páratlan számú nem. A mezőny második fele játszik tovább a Treff Kupáért. Mindkét kupában további 2 játéknapon alatt kell eldönteni, hogy melyik 4-4 csapat jut a kupadöntőbe. Az utolsó két nap osztályonként és 16 leosztásonként 3 IMP elnyert kell adni.

A csapatok párosítása, a feljutás és a végeredmény megállapítása megegyezik a Magyar Kupa dán rendszerében leírtakkal.

A **Kupadöntőben** kieséses rendszerben döntjük el a helyezéseket (a csapatok addig szerzett pontjaikat elvesztik). Az 1.-4. és 2.-3. helyezett csapatok játszanak egymással a döntőbejutásért, az első álló csapat a hazai csapat. A győztesek játszanak az első, a vesztesek a harmadik helyért. Itt sorsolással kell eldönteni, hogy melyik csapat a hazai. A döntőben minden mérkőzés 32 leosztásos. A Kupaversenyekre a Csapatbajnokság speciális szabályai (helyválasztás, fordított leülés, adatszolgáltatás és egyéb rendelkezések) érvényesek.

## **19. Kupaverseny Országos Döntője**

Ide a vidéken lejátszott első döntőgyőztes csapatai jutnak be. A vidéki mérkőzéseken 48 leosztást kell játszani ugyanúgy mint a döntőben. A vidéki mérkőzéseken mindig a helyi csapat a hazai csapat. A vidéki mérkőzéseken a helyi csapatnak kell biztosítani a helyszínt és a vendég játékosok (max. 9 fő) elszállásolását, ha igénylik. Megegyezés alapján a 48 leosztást lehet egy vagy két nap alatt lejátszani. A vendég csapatnak magának kell gondoskodnia az utazásról és saját ellátásáról. A vidéki mérkőzéseken a továbbjutást úgy kell eldönteni mint a Magyar Kupa főtábláján a kiesést. A döntőbejutott csapatok párosítását sorsolással kell meghatározni.

## **20. Országos Párosbajnokság ( OPB Mitchell)**

A versenyt több lépcsőben rendezzük meg Mitchell rendszerben: Selejtező, Döntő és Szuperdöntő. A versenysorozat mindig decemberben kezdődik a Selejtezővel. A versenysorozatra a Selejtező nevezésével egyidőben kell minden párnak leadnia nevezését. A versenysorozatra csak regisztrált MBSz tagsággal rendelkező játékosok nevezhetnek. A versenyre 2-3 tagú egységek nevezhetnek.

Minden évben az aktuális kiírásban kell meghatározni a következőket:

- játéknapokat és helyszínt,
- nevezési díjat,
- nevezési határidőt,
- a rendező (felelős) nevét, telefonját,
- a verseny díjazását.

A **Selejtezt** három fordulóban rendezzük meg, fordulónként 26-30 leosztással. A Selejteztben az indulók létszáma korlátlan. A Selejteztből továbbjut minden pár, aki 50% fölött teljesített (max. 40 pár), de a Döntőben csak azonos összeállításban indulhatnak.

A **Döntőt** általában februárban rendezzük, három fordulóval, fordulónként 26-28 leosztással.

A Döntőben a következők jogosultak indulni:

- a Selejteztben 50% felett teljesített párok (Max 40 pár), azonos összeállításban,
- az előző évi Szuperdönt 1-8. helyezett párpai (azonos összeállításban),
- a Budapest Mitchell Párosbajnokság 1-6. helyezett párpai (azonos összeállításban),
- a Vidék Párosbajnokság 1-4. helyezett párpai (azonos összeállításban),
- elzetes jelentkezés alapján, az "él" mp rangsort figyelembe véve max. 30 pár,
- szabad kártya: a rendezés jogosult 5 párnak rajtengedélyt adni.

A Döntőből a Szuperdöntbe jut a legjobb 16 pár (visszalépés esetén 16-ra kell kiegészíteni, és a visszalépett pár csak a 17. helyet szerezheti meg).

A Döntőből az ott megszerzett pontok 20%-át magukkal viszik a párok.

**Szuperdönt** : teljes körmérvizsgálattal rendezzük meg, lehetőség szerint Barométer lebonyolítással, egy ellenfél ellen legalább 3 leosztást játszva.

**Helyettesítés:** Minden párnak jogában áll egyrészt pótnévezést beadni, ha csak két tagból áll az egység, másrészt bármely benevezett tagját helyettesítéssel pótolni, az alábbi korlátozásokkal:

- a helyettesnek is regisztrált MBSz tagsággal kell rendelkeznie,
- egy játékos egy részverseny (Selejtezt, Döntő, Szuperdönt) folyamán csak egy egységben helyettesíthet (kivéve a rövid helyettesítést),
- mester és nagymester csak a Döntőben és a Szuperdöntben helyettesíthet,
- minden részversenyen a részversenybe benevezett játékos csak saját egységében játszhat,
- minden részversenyen az előző részversenyen már kiesett játékos is helyettesíthet,
- a helyettes nem lehet magasabb mp besorolású mint a helyettesített játékos,
- a helyettes nem jogosult mesterpontra, és a következő évben nem jogosult Selejtezt nélkül indulni.

Mesterpontra, helyöröklésre és a címre csak az a benevezett játékos jogosult, aki egy-egy részversenyen a leosztások legalább 50%-át lejátszotta.

## **21. Budapesti Vegyes Párosbajnokság**

**Lebonyolítás:** Mitchell rendszerben, a nevezések számától függően módszerrel. 4-6 fordulóval rendezzük meg (a kiírás szerint), fordulónként min. 24 leosztással.

Általánosságban a Mitchell Párosbajnokságra leírt szabályokat kell alkalmazni, kivéve:

- a. Csak 2 tagú egységek nevezhetnek
- b. Helyettesítésnél a hölgyeket bárki más hölgyjátékos helyettesítheti, az urakra a bajnokságokra meghatározott helyettesítési szabályok vonatkoznak
- c. Az eltérő szabályokat a kiírásban kell meghatározni.

## **22. A bajnokságokon használt táblázatok felsorolása**

Csapatbajnokság:

- a. IMP táblázat - pontszámkülönbség átszámítása IMP-re (NKVSz 78/b. pont)
- b. Gy.P. táblázat - IMP különbség átszámítása gy.p.-ra  
(WBF hivatalos táblázata Vsz 36. pont)

Mitchell Párosbajnokság:

- a. Kezdeti ültetési táblázat (páros és páratlan napra, 14, 15 és 16 asztalra)
- b. Kutyanyelvek (a párok és tokok mozgását irányító lapok - az asztalokon)
- c. Új rajtszám meghatározási táblázat (helyezések alapján)

Butler Párosbajnokság:

- a. Ültetési táblázat, fordulókra lebontva
- b. Kutyanyelvek

Kupák:

- a. mint Csapatbajnokság
- b. Lebonyolítási séma

Országos Párosbajnokság:

- a. Szuperdönt fordulónkénti párosítása (helyezés alapján)

## **Vsz 5. sz. Melléklete - MBSz által használt nyomtatványok**

1. Páros íráslap (18 soros)
2. Páros íráslap - névhelyekkel (18 soros)
3. Csapat íráslap - névhelyekkel (32 soros, gy.p. skála 16, 24, 32 és 48 leosztásokra)
4. Csapat íráslap (8 soros)
5. Csapat íráslap (12 soros, gy.p. skála 10 és 12 leosztásra)
6. Patton és Board-a-Match Csapat íráslap (16 soros)
7. Nevezési lap - páros
8. Nevezési lap - csapat
9. Private score card (36 soros)
10. Konvenció kártya a. + b.
11. Konvenciókártya, egyszer sített
12. Dán eredménylap
13. Csapat igazolólap
14. Zsüri-jegyz könyv
15. Óvási lap
16. Blöff-lap

Ha az egyik nyomtatványból angol nyelv is készül, akkor (a.) a magyar (b.) az angol nyelv változatot jelenti.

## Vsz 6. sz. Melléklete - Magyarországon játszott versenyformák leírása

### Párosversenyek

A párosversenyeket alapvetően két szempontból kell csoportosítani, egyrészt a kiértékelés (számokkal jelölve) másrészt a versenyek és a tokok mozgatása (betűkkel jelölve) szerint.

1. **Mitchell párosverseny:** az elnevezés első sorban a verseny lebonyolítását (a párok és a tokok mozgását) jelöli, de sokan ezt összekeverik a kiértékeléssel. A kiértékelést helyesen **match-point számításnak** nevezik. Az eredményeket rangsorba kell állítani és utána minden pár a rangsorban elfoglalt helye alapján kap pontokat (NKVSz 78/a. pontja) az alábbiak szerint:

- minden rosszabb eredmény után 1 pontot,
- minden azonos eredmény után 0.5 pontot,
- minden jobb eredmény után 0 pontot.

Az egyszeri számolás miatt (első kézi számolásnál) ennek a duplájával számolunk, vagyis 2 és 1 ponttal.

Pl. 15 forduló, azaz 15 beírás esetén, ha az egyik pár mindenkit megelőz, akkor 14 beírást megelőz meg, így 14x2 pontot, azaz 28 pontot kap. (Ellenfele senkit nem megelőz meg, így 0 pontot kap.)

A kiértékelésből következően, a lebonyolításnál a következőkre kell figyelni:

- lehetőleg mindenki minden leosztást játsszon (minimum 80% Vsz szerint),
- lehetőleg mindenki minél több ellenfél ellen játsszon (minimum 50% Vsz szerint, ideális a körmérkőzés lenne),
- el kell érni, hogy minden pár egyenlő arányban játsszon jó, közepes és gyenge ellenfél ellen.

A versenyeket ezek figyelembe vételével kell (lehetőleg előre) megtervezni, figyelembe véve az indulók létszámát, a mezőny erősségét, a rendelkezésre álló időt stb.

a. **Normál Mitchell mozgatás:** Észak-Dél párok a verseny folyamán végig a helyükön (vonalukon) maradnak, a csere alakalmával Kelet-Nyugat párok (mozgó párok) eggyel nőnek, a tokok eggyel csökkennek. Fontos megjegyezni, hogy ezzel a módszerrel a két vonal (tehát É-D és K-Ny) eredményeit reálisan nem lehet összehasonlítani, így külön kell az É-D és külön a K-Ny vonal sorrendjét megállapítani.

Páratlan asztalszám esetén teljes körmérkőzést lehet játszani. Ezen azt értjük, hogy minden É-D pár játszhat minden K-Ny pár ellen.

Páros asztalszámnál a cserék folyamán a mozgó (K-Ny) párok újra találkoznak a már lejátszott leosztásokkal. A rendezők kétféle módszerrel kerülhetik ezt el:

**Ugratás:** a játék folyamán a mozgó párok egy alkalommal kettővel nőnek, így átugorják a már egyszer lejátszott leosztást (kettős csere vagy ugrás). A kettős csere időpontját úgy kell meghatározni, hogy az asztalok számát elosztjuk kettővel, és ennyi csere után kell kettős cserét végrehajtani. NB: A duplikálás miatti esetleges visszacsere a játék megkezdése előtt külön cserének számít.

**Ugró asztal:** megfelelő helyre (középre) el kell helyezni egy ugrató asztalt (itt csak kártyák lesznek, játékosok soha). Ez az asztal a tokcserébe beszámít, de a játékosok (párok) cseréjébe nem. Egyúttal a legnagyobb és a legkisebb számú asztal megosztva (kalákában) játszik minden fordulót. Így minden pár játszhat minden a másik vonalon ülő pár ellen, nem kell átugrania.

Az ugratás ajánlott a nagyobb versenyeken, amikor úgysem lehet teljes körmérk zést játszani. Az ugró asztal inkább kisebb versenyeken ajánlott, amikor a rendez törekszik a teljes körmérk zésre és a létszám ezt megengedi.

- b. **Több forduló változó ültetéssel, de normál mozgatással:** a versenyt lehet több fordulóra osztva lebonyolítani és a fordulók eredményét vonalanként külön kiértékelni, de a végeredményt egy összesített rangsorban határozzuk meg. Ilyenkor a vonalakat több részre osztva, fordulóról-fordulóra egy egységben hagyjuk a részegységeket, de azok egymáshoz viszonyított égtáji helyzetét mindig változtatjuk.

Pl.1. forduló ültetése: A - B és C - D , ahol A és C foglalja el az É-D vonalat

2. forduló ültetése: A - C és D - B , ahol A és D foglalja el az É-D vonalat

3. forduló ültetése: A - D és B - C , ahol A és B foglalja el az É-D vonalat

Ezzel a módszerrel nagyobb létszámú versenyeket tudunk rendezni, ahol eleve nem lehetséges, hogy egy pár minden ellenfél ellen játsszon, de elérhetjük, hogy minden pár a leosztások minél nagyobb részét játssza. A másik lehet ség, hogy kisebb létszámú mez nyben rövidebb, de több fordulóval egy pár a mez ny minél nagyobb része ellen játszhasson.

Pl.36-40 pár esetén, 4 vonalra osztva a mez nyt, három fordulóban, fordulónként 18 vagy 27 leosztást játszva (összesen 54 vagy 81 leosztás) a mez ny 75%-a ellen játszik minden pár.

- c. **Scrambled Mitchell:** ugyanolyan mint a normál mozgatás, de a játék egy meghatározott szakasza után (általában a fele) az Észak-Dél vonalon játszó párok a továbbiakban, vagyis a többi leosztásban Kelet-Nyugat lapjaival folytatják a játékot. A párok és a tokok mozgatása változatlan marad. Ezzel a módszerrel minden pár a leosztások felében É-D, másik felében K-Ny lapjaival játszik, és így az egész versenyt egy rangsorban lehet kiértékelni.
- d. **Howell:** tulajdonképpen teljes körmérk zés. A párok és a tokok egy el re meghatározott séma szerint úgy mozognak, hogy a verseny (vagy forduló) során minden pár minden más pár ellen játszik, és a párok egymáshoz viszonyított helyzete (égtájak szerint) leosztásról-leosztásra változik. (Kivételes esetben, id hiány miatt, lehet nem lejátszani a teljes körmérk zést.) Ezzel a módszerrel tudjuk a versenyt a legrealisabban megrendezni és egy rangsorban kiértékelni.
- e. **Vegyes módszer:** a lebonyolítás egyszer sítése (id beosztása) érdekében lehet keverni az ültetéseket. El bb a vonalakat (részegységeit) fordulónként mozgatjuk, majd a vonalakon belül egy fordulót Howell rendszerben játszanak a versenyz k. Így teljes körmérk zést játszhatnak.

**Ideális lenne:**

- a mez nyt több részre osztani er sség alapján,
- az egyes csoportokon belül teljes körmérk zés,
- mindenki minden leosztást játszana,
- a csoportokat külön-külön kiértékelni.

**Másik lehet ség:** hasonlóan az OPB-hez:

- több fordulás selejtez ,
- a dönt ben teljes körmérk zés,
- a selejtez pontjainak egy kis részét esetleg továbbvinni, de mindenképpen a dönt ben elért pontszámok a meghatározók.

2. **Butler Párosverseny:** az eredményszámítás úgy történik, hogy minden leosztásra meghatároznak egy átlagot. Ezt lehet elre, a leosztásban várható eredmény megbecsülésével, vagy lehet utólag az összes elért eredményből átlagot számolva. A második esetben célszerű a széls értékeket (beírások 20-20 vagy 25-25%-át) elhagyni, és a maradék eredményekből számolni az átlagot. Ezután minden versenyző eredményét az átlaggal összehasonlítva azt az NKVSz 78/a. pontja szerint nemzetközi meccspontra (IMP) kell átszámítani. Lényeges, hogy ebben a rendszerben minden pár az összes leosztást játszhassa, mert itt nagyobb a jelentősége, hogy melyik leosztást nem játszhatja le.  
Az **a., b., c, d. és e.** pontokban leírt módszerekkel rendezhető meg.

3. **AMP Párosverseny:** ahol minden leosztás eredményére egy speciális táblázat alapján fix pontszámot osztanak ki Észak-Dél és Kelet-Nyugat között. A kiértékelési rendszer így korlátozza a lebonyolítási lehetőségeket. Az eredményt csak külön-külön lehet értékelni É-D és K-Ny pároknak.

a. **Normál párosverseny mozzgatás:** az 1/a. pontban leírtak szerint.

A versenyt csak teljes körű mérkőzéssel lehet megrendezni, így a leosztásszámot az indulók létszáma nagymértékben meghatározza.

b. **Több forduló:** esetén csak a teljes vonalakat lehet cserélni, a versenyzők végig megőrzik égtáji helyzetüket.

4. **Kiértékelés mesterpont szerint csoportokra osztva,** de egy versenyben.

Ilyenkor a verseny kezdetekor minden párnak meghatározzuk mesterpont szerinti besorolását és ez alapján soroljuk be őket egy-egy csoportba. A versenyt normál módon értékeljük ki, de minden egyes mp csoportról külön készítünk listát (pontosabban az adott mesterpont csoportról és az alacsonyabb mesterpont csoport(ok)ról együtt).

Így minden pár jobban tudja megítélni teljesítményét (saját csoportján belül) és a rendezők külön díjazhatják az alacsonyabb minősítésű játékosokat.

Az "A" csoport listája a verseny hivatalos végeredménye, ez minden párt felsorol.

5. **Előny adása** normál párosversenyen. Ilyen versenyen minden játékos (pár) mesterpont szerinti besorolása alapján előnyt ad az alacsonyabb mesterpont besorolású játékosnak (párnak). Az előnyt elre kell meghatározni az adott verseny pontszámának bizonyos százalékában. A versenyről két ranglista készül, az egyik normál kiértékeléssel, a másik az előny hozzáadásával.

Párosversenyeken a holtversenyeket nem célszerű eldönteni (bonyolult számolás).

Mitchell párosversenyen ha szükséges **az alábbi módszert ajánljuk holtversenyek eldöntésére:**

Minden olyan leosztásért, amelyet minden pontazonosságot elért pár játszott, két pontot kap az a pár, amelyiknek jobb az eredménye egy másik párnál és egy pontot, ha megegyezik az eredményük. Azokért a leosztásokért, amelyeket nem minden pontazonosságot elért pár játszott, két pontot kap az a pár, amelyik az adott leosztásban 50% feletti eredményt ért el és egy pontot kap az a pár, amelyik pontátlagot írt. Azt a párt kell előrébb rangsorolni, amelyik a számítás szerint a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Ha a fenti módszerrel sem lehet kielégítően eldönteni a holtversenyt, akkor a maradék pontazonosságot elért párok között a meznyérték számítás dönt. Ilyenkor azt kell vizsgálni, hogy a legjobb helyezéssel rendelkező pár (mezny 0.1-e) ellen, akik ellen minden holtversenyben álló pár játszott, mennyi meccspontot szerzett.

A meznyérték számítás más rendszerű párosversenyek holtversenyének eldöntésére is alkalmas.

## Csapatversenyek

A csapatversenyeket kiértékelés szerint két részre osztjuk..

1. Az általánosabban használt módszer szerint a két csapat egy leosztásban elért eredményét az NKVSz 78/b. pontjában meghatározott módon nemzetközi meccspontra (IMP) számoljuk át, és a csapatok által elért IMP különbséget a Bridzs Világszövetség (WBF) által megadott (a mindenkor érvényes) táblázat alapján, a leosztásszámtól függően gy. z elmi pontokra (gy.p.) számoljuk át. A WBF 8-48 leosztásos mérk. zésekre adja meg a skálát.
2. A másik módszer szerint tulajdonképpen minden egyes leosztás egy külön mérk. zés, csak a két csapat által elért különbséget kell figyelembe venni és megfelelő pontokat a csapatok között kiosztani.

**Patton mérk. zés:** amikor minden leosztásban kiosztunk 2 pontot a csapatok között:

- 0 - 10 különbség esetén 1-1 pontot kapnak a csapatok,
- 20 vagy nagyobb különbség esetén a gy. ztes csapat 2 pontot kap (függetlenül a különbség nagyságától).

Ezen kívül 2-3 leosztást egy mérk. zésnek tekintve kiosztunk még 4 pontot a csapatok között. Ez úgy történik, hogy a két csapat összes leosztásban elért pontkülönbségét (különbségek különbsége) - ez a csapat gy. z - elosztjuk a csapat összes pontszámával. Utána megvizsgáljuk, hogy ez a hányados milyen értéket ad, és e szerint osztjuk el a 4 pontot a két csapat között:

- 0 ≤ 10 2:2 pont
- 10 < ≤ 33 1/3 3:1 pont
- 33 1/3 < - 4:0 pont

**Board-a-Match mérk. zés:** amikor minden leosztás egy különálló mérk. zés.

A pontokat az alábbiak szerint osztjuk ki a csapatok között:

- |                               | "a" változat | "b" változat |
|-------------------------------|--------------|--------------|
| - ha nincs különbség          | 0.5:0.5 pont | 2:2 pont     |
| - ha a különbség 10           | 1:0 pont     | 3:1 pont     |
| - ha a különbség 20 vagy több |              | 4:0 pont     |

**Lebonyolítás:** mindenfajta csapatversenyt lebonyolítás szempontjából dán, svájci, dán-svájci, körmérk. zéses (Round Robin) és K.O. formában lehet megrendezni.

A **dán, dán-svájci** rendszert részletesen ismertettük a VSz-ben.

A **körmérk. zéses** rendszer megfelel a Budapesti Csapatbajnokság rendszerének, melynek részletes leírása a VSz 4. sz. Mellékletében található.

A **K.O.** rendszer tulajdonképpen megfelel a Magyar Kupa budapesti ága kieséses f táblájának, melynek részletes leírása a VSz 4. sz. Mellékletében található. Egyetlen kiegészítés, hogy azon csapatok részére, amelyek végleg kiesnek a versenyből, a versenyt dán rendszerben lehet folytatni, vagy részükre külön párosverseny(ek)e)t lehet rendezni.

A Patton- és Board-a-Match versenyekre (melyek alkalmasak nagyobb létszám esetén is egyestés versenyre) a teljes körmérk. zést javasoljuk. A csapatok a kisorsolt rajtszámuk szerinti asztalhoz ülnek le (minden csapat egy asztalhoz). A cseréknél a tokok eggyel a csapatok mozgó párijai kett. vel csökkennek. Így a verseny félidejét 1 minden pár olyan leosztásokkal találkozik, amelyeket már csapattársai lejátszottak.

Fontos megjegyezni, hogy ezzel a módszerrel csak páratlan számú csapat esetén lehet a versenyt megrendezni. Páros számú csapatnál plusz kimaradó asztalt kell beállítani. Különösen nagy létszám esetén a benevezett csapatokat két (vagy több) csoportba lehet beosztani (kiegyenlített erősségű csoportokba) és a csoportokon belüli körmérkőzés után játszhatnak a megfelelő helyezések csapatok helyosztót.

Pl. az első helyért a két csoportgyőztes  
a harmadik helyért a két csoport második helyezettje

A Patton- és Board-a-Match versenyek természetesen más módszerekkel is megrendezhetők.