

DBf's regler for online-turneringer

Nærværende regelsæt gælder for alle online-turneringer arrangeret af Danmarks Bridgeforbund samt af forbundets kredse, distrikter og klubber.

Reglerne tager udgangspunkt i, at der spilles på enten BBO eller RealBridge. Såfremt en anden platform benyttes, kan det være nødvendigt at tilpasse reglerne til den pågældende platform.

Denne version er udgivet 10.04.2021. **Særlige regler for Danish Dynamite og online-DM er anført med rødt.**

God opførsel

Alle spillere forventes at opføre sig høfligt og imødekommende over for hinanden og turneringslederen. Ubehøvet sprogbrug skal undgås og kan efter turneringslederens skøn medføre bortvisning fra den igangværende turnering og/eller karantæne.

Det er altid rart at vide, hvem man spiller mod. Derfor bør alle spillere sørge for, at deres profil er udfyldt med korrekt for- og efternavn.

Rammer for afvikling

Hver spiller bærer ansvaret for de problemer, der måtte opstå, hvis spillerens udstyr eller internetforbindelse gør en normal gennemførelse af spillet umulig.

Ved turneringer på RealBridge kan turneringsarrangøren bestemme, at kamera og/eller mikrofon skal være tændt under en sektion. En spiller kan slukke i en kort periode af praktiske årsager (fx ved toiletbesøg), såfremt modstanderne eller turneringslederen tillader dette.

Kamera og mikrofon er obligatorisk ved online-DM.

Systemer og systemkort

Medmindre turneringsarrangøren bestemmer andet, gælder følgende:

1. Systemkort er ikke obligatorisk.
2. Ved starten af en runde bør hvert par forklare deres 1-åbninger og åbningsudspil ganske kort, fx "Hej, vi spiller 5-farve major med 1ut=15-17. Udspil: 3./5. højeste mod farve, 4. højeste mod sans."

Systemregler i Danish Dynamite og online-DM er som i almindelige parturneringer, dvs. åbent forsvar-aftaler og højkunstige systemer er ikke tilladt.

Brug af egne systemnoter

Medmindre turneringsarrangøren bestemmer andet, er det ikke tilladt at se i egne systemnoter under melde- og spilleperioden (bortset fra forsvar mod åbent forsvar-aftaler og højkunstige systemer).

I Danish Dynamite er det tilladt at se i egne systemnoter. I online-DM er det ikke tilladt.

Alert og forklaringer

På RealBridge kan turneringsarrangøren bestemme, at der skal benyttes samme princip for alert og forklaringer som i almindelige bridgeturneringer, dvs. at spillerne skal alerte og forklare makkers meldinger (ved spil med skærme: både egne og makkers meldinger).

Den anden mulighed (og eneste mulighed på BBO) er alert og forklaring af egne meldinger. Når turneringsarrangøren vælger denne mulighed, gælder nedenstående regler.

Egne meldinger forklares

Meldinger alertes og forklares altid af den spiller, der har afgivet meldingen. Spørgsmål om en meldings betydning skal ligeledes rettes til den spiller, der har afgivet meldingen. Det er ikke tilladt at spørge spillerens makker om betydningen.

Både alert og forklaring bør indtastes før meldingen, således at modstanderne får forklaringen, samtidig med at de ser meldingen. Hvis spilleren bliver opmærksom på, at en forklaring er mangelfuld eller direkte forkert, kan spilleren vælge at opdatere meldediagrammet med den korrekte forklaring.

En alert bør altid ledsages af en uopfordret forklaring, men spillerne opfordres til også at give uopfordrede forklaringer af deres øvrige meldinger, når betydningen ikke kan tages for givet.

Hvis der spilles med skærme på RealBridge og mikrofoner benyttes, kan kommunikation med skærmfællen være mundtlig, hvis spillerne er enige om dette (Spillerhåndbogens § 124F5 anvendes, hvis spillerne misforstår hinanden). Spørgsmål til skærmfællen bør kun vedrøre skærmfællens egne meldinger.

Uddybende spørgsmål

Uddybende spørgsmål og svar skal foregå ved privat chat mellem spilleren, der spørger, og spilleren, der har afgivet meldingen. Det er ikke tilladt at benytte chat til bordet, da dette giver ubeføjede oplysninger til makker. Spørgsmål kan stilles til enhver tid (undtagen af den blinde under spilleperioden), idet man dog bør undgå at stille spørgsmål til en modstander, mens denne er i tur. Tilsvarende principper gælder vedrørende spørgsmål om modspilsaftaler.

Hvilke meldinger skal alertes?

Følgende meldinger skal alertes:

- Alle meldinger, der ikke er naturlige, uanset melderiveauet (altså også over 3ut). Dog alertes oplysningsdobliger, herunder negative doblinger, ikke i første melderunde.
- Naturlige meldinger, hvis betydning modstanderne ikke med rimelighed kan forventes at være opmærksomme på.

Forkert melding og bluff

Hvis en spiller har afgivet en forkert melding ifølge systemet og er opmærksom på dette, skal spilleren give den forklaring, der svarer til parrets aftaler, uanset at dette ikke beskriver spillerens hånd (jf. § 40C i bridgelovene).

Stop

Spillerne bør holde den samme pause på 10 sekunder efter springmeldinger som i almindelige bridgeturneringer.

"Fortryd"

Turneringsarrangøren bestemmer, om det er tilladt at benytte "Fortryd"-funktionen i turneringen. Hvis det er tilladt, gælder reglerne i dette afsnit (i modsat fald er bridgelovens § 21B1a og § 25A ikke i kraft).

"Fortryd" er tilladt i både Danish Dynamite og online-DM (NB – kun når betingelserne i afsnittet "Hovedprincip" er opfyldt).

Hovedprincip:

1. En spiller kan klikke på "Fortryd", hvis spilleren har klikket på en melding eller et kort ved en fejltagelse.
2. En spiller **må ikke** klikke på "Fortryd", hvis spilleren har meldt forkert, fordi spilleren fx midlertidigt har glemt sit system eller på anden måde har tænkt forkert. Trods navnet må funktionen altså ikke bruges, hvis en spiller fortryder en uheldig beslutning.

Modstanderne kan altid vælge at acceptere anmodningen. Ønsker de ikke at gøre dette, bør turneringslederen tilkaldes. Herefter vurderer turneringslederen, om der var tale om et fejlklik, og bestemmer i givet fald, at anmodningen skal accepteres (dog bør turneringslederen afvise anmodningen, hvis den fejlende spiller har afgivet en melding eller spillet et kort efter fejlen, medmindre det er klart, at den fejlende ikke herved har fået yderligere oplysninger). Spillerne skal efterkomme turneringslederens afgørelse.

Det er ikke tilladt at ignorere en anmodning forsætligt og fortsætte spillet, så længe anmodningen ikke er færdigbehandlet.

Alle oplysninger, der fremkommer som følge af en fejl, er ubeføjede for den fejlende side (turneringslederen bør om muligt blive ved bordet, hvis oplysningerne ser ud til at kunne få indflydelse på spillet). Hvis en anmodning om at fortryde ikke tages til følge, udgør anmodningen i sig selv en ubeføjet oplysning til makker. Bridgelovens regler om strafkort anvendes ikke online.

Såfremt der senere opstår tvivl om, hvorvidt en anmodning om at fortryde skyldtes et fejlklik, skal turneringslederen tilkaldes hurtigst muligt.

Hvis et spil passes ud, og en af påmeldingerne var et fejlklik, er det ikke muligt at rette fejlen. I dette tilfælde giver turneringslederen justeret score (ofte kunstig score).

Krav og afkald

Turneringslederen anvender bridgelovens § 68-71 i forbindelse med afgørelser angående krav og afkald.

Et krav bør straks ledsages af en spilleplan. Såfremt mikrofon benyttes (på RealBridge), bør forklaringen være mundtlig; dette gælder også, hvis der spilles med skærme.

En spiller, der (uden at en modstander har bedt om det) lader spillet fortsætte ved at afvise en modstanders krav eller afkald uden at tilkalde turneringslederen, anses for at have opfordret til fortsat spil. Hvis ingen af de andre spillere protesterer, betyder dette jf. § 68D2b, at resultatet af fortsat spil står ved magt. Oplysninger, som platformen viser til en spiller i forbindelse med et krav fra en modstander, er beføjede for denne spiller.

Retten til appel

Såfremt DBf godkender det, kan turneringsarrangøren bestemme, at turneringslederens afgørelser ikke kan appelleres til en højere instans.

I Danish Dynamite gælder følgende:

- Fristen for at gøre opmærksom på en regnskabsfejl eller anmode om en turneringslederafgørelse udløber 5 minutter efter afslutningen af sidste spil.
- Turneringslederens afgørelser kan ikke appelleres til en højere instans.

Justeret score

BBO og RealBridge understøtter ikke tildeling af vægtet score eller ubalanceret score. I stedet tildeler turneringslederen en score i procent, imp eller totalpoint, der er så retfærdig som muligt for begge sider. Dette gælder også, når turneringslederen tildeler justeret score, fordi et spil ikke kunne afsluttes.

Tildeling af en tilnærmet justeret score på online-plattformen udelukker ikke, at den rigtige vægtede eller ubalancerede score benyttes i det officielle regnskab.

Uhæderligt spil

Uhæderligt spil er en alvorlig forseelse og er også omfattet af Danmarks Bridgeforbunds regler for straf og appel, når det foregår online. Følgende er eksempler på handlinger, der kan bedømmes som uhæderligt spil:

1. Kommunikation med makker under spillet på nogen som helst anden måde end ved chat til hele bordet.
2. Kommunikation med en tilskuer under spillet.
3. Spil via en anden konto end spillerens egen.
4. Spil i samme turnering via flere konti.
5. Forudgående viden om et spil, fx ved at være tilskuer via en anden konto.

Enhver anklage om uhæderligt spil skal ske ved fortrolig henvendelse til turneringslederen eller til Danmarks Bridgeforbund (eller på BBO evt. via BBO's kommunikationskanal til dette).