

Reglement for RealBridge online lag

1. Lagsammensetning

- 1.1. Et lag kan bestå av inntil åtte spillere, som alle må være medlem av NBF.
- 1.2. Hvis et lag ved påmeldingen består av færre spillere enn tillatt, kan ytterligere spillere påmeldes senere. Slike etteranmeldte spillere kan ikke ha deltatt på et annet lag i turneringa, og må være medlem av NBF. Spillere som ikke har spilt, kan skiftes ut/bytte til et annet lag.
- 1.3. Eliteklassen og Åpen klasse er åpen for alle. Rekruttklassen er for spillere med $<30 \text{ MP}$ og $\text{HCP} \geq 40$. Et lag i begynnerklassen kan i hver kamp benytte inntil én spiller som ikke oppfyller kriteriene ovenfor, men kan da bare være makker med en spiller som ikke har oppnådd Kløvermester m/krans ($<8 \text{ MP}$).
- 1.4. Ingen kan delta på mer enn ett lag i turneringa; unntak gjøres for mentor i rekruttklassen, som også kan spille på et lag i elite-/åpen klasse.

2. Lagenes plassering

- 2.1. Førstnevnte lag i kampoppsettet er hjemmelag. Lagene tar før kampstart plass på sitt eget bord. Hjemmelaget har i første halvrunde rett til å plassere sine spillere etter at bortelaget har plassert sine spillere.

Alle par sitter i ro på sitt bord i pausen mellom halvrunderne. Retningsbytte skjer automatisk ved start av andre halvrunde, slik at man ikke møter samme par på nytt.

Et eventuelt nytt par tar plassen til paret de erstatter.

Dersom man mellom halvrunderne endrer sammensetningen av et par regnes dette som et helt nytt par.

- 2.2. I finalen, hvor det er tre omganger, har hjemmelaget rett til å plassere sine spillere sist i første og tredje omgang.

3. Kamptidspunkter

- 3.1. Turneringa avvikles med en runde/kamp pr. uke fra og med 5. februar.
- 3.2. NBF setter opp kamper mandager, onsdager og søndager kl. 19:00. Lagene avtaler kampdato internt, og melder fra om dette til NBF.
- 3.3. Dersom de faste tidspunktene ikke passer, tillates lag å avtale annet kamptidspunkt i den aktuelle uka. Meld fra om kamptidspunkt til NBF.
- 3.4. I gruppespillet tillates det å utsette kamper. I runde 1-5 inntil to uker. Lagene må bli enige om utsatt kamptidspunkt, og melde fra om dette til NBF.
- 3.5. Det er lov å spille framskutt kamp, dvs. en kamp i runde 6 kan spilles når som helst før runde 6 på terminlista. Lagene melder fra om kamptidspunkt til NBF.
- 3.6. Dersom lagene ikke klarer å bli enige om noe annet tidspunkt, ref. pkt. 3.3. og 3.4. ovenfor, er søndag i normal spilleuke kamptidspunkt. Dersom et lag ikke kan stille på dette tidspunktet, eller på avtalt framskutt eller utsatt tidspunkt, fastsettes kampresultatet etter reglene for oversitterkamper i Turneringsreglementet. (Laget som ikke kan stille får 0 VP.)
- 3.7. Lagene har selv ansvar for å avtale kamptidspunkt, og om å melde fra om dette i god tid til NBF (minst to dager før kamp), slik at det lar seg gjøre å sette opp de enkelte kampene på RealBridge. For kamper som går på andre tidspunkt enn de faste, ref. pkt. 3.2. ovenfor, er kapteinene kampstartere, og starter halvrunderne i felleskap.

4. Ordensregler

4.1. Det spilles uten tilskuere – kun de åtte spillerne og TL har adgang til bordene.

5. Stedfortredere

Punkt 2.4. i NBFs turneringsreglement gjelder.

6. Disiplinærstraff og justert resultat

Punkt 2.5. i NBFs turneringsreglement gjelder.

7. Tidsforhold ved kampens begynnelse

Punkt 2.6. i NBFs turneringsreglement gjelder.

8. Tidsforhold ved kampens/halvrundens avslutning

Punkt 2.7. i NBFs turneringsreglement gjelder.

TL har myndighet til å avslutte første halvrunde innen rimelig tid, siden alle lag må starte andre halvrunde samtidig i de tilfellene flere kamper går parallelt.

9. Regnskapet

Punkt 2.8. i NBFs turneringsreglement gjelder.

10. Oversitterkamper

Punkt 2.9. i NBFs turneringsreglement gjelder.

11. Bestemmelse av vinnere og innbyrdes plassering

Punkt 2.10. i NBFs turneringsreglement gjelder.

12. Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller

Punkt 2.11. i NBFs turneringsreglement gjelder.

13. Kamper i sluttspillet

13.1. I Eliteklassen går de fire beste lagene i hver pulje videre til sluttspillet. I Åpen klasse går de fire beste lagene i hver pulje videre til sluttspillet. Puljevinnerne og de to beste toerne går direkte til kvartfinale, de øvrige lagene spiller en mellomrunde hvor vinnerne går videre til kvartfinale. I Rekruttklassen går de fire beste videre til sluttspillet.

13.2. I Eliteklassen seedes gruppevinnerne som lag 1-4 og de toerne som 5-8. I Åpen klasse seedes gruppevinnerne som 1-6 og beste toere som 7-8. Seeding foretas etter VP, deretter IMP-kvotient. De seeda lagene velger motstander i kvartfinale etter tur. Mellomspillet i åpen klasse settes direkte opp etter seeding; 7-23, 8-23, osv.

I Elite/Åpen settes lagene opp i «(bracket)», hvor høyeste seeda lag møter laveste seeda lag, nest høyeste mot nest laveste osv. Alle kamper videre er forhåndsbestemt i bracketen. I rekruttklassen trekkes semifinalene slik at de to beste i grunnspillet ikke møtes.

13.3. Laget med best plassering i kvalifiseringa blir hjemmelag. Ved lik plassering, laget med høyest VP-snitt per kamp. Om også dette er likt, avgjøres hjemme-/bortelag ved loddtrekning.

14. Ramakamper

Alle kamper i sluttspillet i åpen klasse og eliteklassen vil bli satt opp som ramakamper. Da brukes Realbridgefunksjonen for forsinka overføring, dvs. ingen spill vises for tilskuerne før de er fullført på begge bord.