

A Magyar Bridge Szövetség

Versenyszabályzata

2014 / 1

A szabályzat elkészítésében közreműködtek:

Boóc András
Fekete István
Hajlik Gábor
Kardos János
Kerényi István
Koltai Gábor

Magyar Ádám
Szentandrás Gergely
T a r t a l o m j e g y z é k

I. Általános, versenyformától független szabályok.....	4
I. 1. Versenyek bejelentési kötelezettsége.....	4
I. 2. Versenyek kiírása.....	5
I. 3. A versenyek helyszíne, időpontja.....	6
I. 4. Nevezések, kötelezettségek, egységek létszáma, egységek rangsora, nevezési díjak.....	7
I. 5. A versenyek lebonyolítása, leülés, eredmények rögzítése, óvás, játékidő.....	9
I. 6. Késés, helyettesítés, csere, hiányzás, kimaradás, feladás, visszalépés, kizárás.....	10
I. 7. Értékelés, büntetések, holtversenyek eldöntése, díjazás, mesterpontok.....	13
I. 8. Licitálási szabályok, licitrendszer korlátozások, segédeszközök használata.....	14
I. 9. Viselkedési szabályok, záró rendelkezések.....	24
II. Versenyekhez, versenyformákhoz kötődő szabályok.....	26
II. 1. KMR bajnokság jellegű főversenyei.....	26
II. 1. 1. KMR Magyar Kupa (és a „vigaszági” kupák).....	30
II. 1. 2. KMR Csapatbajnokság.....	32
II. 1. 3. KMR IMP Páros bajnokság.....	33
II. 1. 4. KMR MP Párosbajnokság.....	35
II. 2. Vidéki régiók bajnokság jellegű versenyei.....	35
II. 2. 1. Vidékbajnokság (csapat).....	35
II. 2. 2. Vidéki Régiók Csapatbajnokságai.....	36
II. 2. 3. Vidékbajnokság (IMP páros).....	36
II. 2. 4. Vidékbajnokság (MP páros).....	37
II. 3. Országos bajnokságok.....	37
II. 3. 1. Magyar Kupa.....	37
II. 3. 2. Országos Csapatbajnokság.....	38
II. 3. 3. Országos IMP bajnokság.....	38
II. 3. 4. Országos MP bajnokság.....	39
II. 4. Egyéb MBSZ versenyek.....	39
II. 4. 1. Vegyespáros bajnokság.....	39
II. 4. 2. Ifjúsági Páros Bajnokság.....	40
II. 4. 3. Szenior Páros Bajnokság.....	40
II. 4. 4. Amatőr Páros Bajnokságok.....	40
II. 4. 5. Nyári versenyek.....	40
II. 5. Egyéb (általában hétvégi) versenyek.....	41
II. 5. 1. Csapatversenyek.....	41
II. 5. 2. MP Párosversenyek.....	41
II. 5. 3. Kiegészítő versenyek (IMP, BAM, egyéni verseny...).....	42
II. 5. 4. Különleges versenyek (pl.: emlékverseny, ifi-szenior találkozó).....	42
II. 5. 5. Válogató versenyek.....	42
II. 5. 6. Amatőr versenyek.....	43
II. 5. 7. Klubversenyek.....	44

A Magyar Bridzs Szövetség Versenyszabályzata (2014/1)

A Versenyszabályzat (a továbbiakban VSZ) a Magyar Bridzs Szövetség (a továbbiakban MBSZ) rendezésében zajló versenyekre, valamint a szövetség által hivatalosnak elismert versenyekre vonatkozó szabályokat és ajánlásokat tartalmazza. Az MBSZ által hivatalosnak elismert versenynek számítanak azok a versenyek, amelyek rendezője (szervezet vagy magányszemély) a hatályos sporttörvény rendelkezéseinek és az MBSZ szabályzatainak betartását maradéktalanul vállalja – és a verseny elismerését a szabályzatban előírt módon igényli.

A Versenyszabályzat változásait, valamint az újabb verzió életbe lépésének dátumát az MBSZ elnökségének jóvá kell hagynia. A változásokat, a módosított Versenyszabályzatot az életbe lépés dátuma előtt legalább 30 nappal nyilvánosságra kell hozni.

A szabályzat legfrissebb verziójának nyilvánossá tétele után megjelenő versenykiírások már nem tartalmazhatnak azzal ellentmondásban lévő elemeket – az életbelépés dátumával pedig az előző Versenyszabályzat érvényét veszti. A Versenyszabályzat jelen (2014/1 számú) verziója 2014.08.31. után lép életbe.

A VSZ felülvizsgálatára minden évben sort kell keríteni, a szükségesnek tartott változtatásokra a különböző bizottságok tesznek javaslatot az elnökség felé. A Versenyszabályzat elfogadott és életbe léptetett változásait verziószámmal kell ellátni, az egyes verziókat archiválni kell. Amennyiben a VSZ súlyos hibájára vagy hiányosságára derül fény, akkor a halaszthatatlan módosításokat gyorsított eljárással is életbe lehet léptetni.

A VSZ rendelkezéseiben vagy a versenykiírásokban egyértelműen szabályozott, vagy a szabályok logikáját követve egyértelműen megoldható esetek elbírálása mindig az illetékes bizottság feladata. A bizottságok illetékességi körét az SZMSZ rögzíti, felmerülő kétség vagy összeférhetlenség esetén az illetékességet az elnökség állapítja meg. Az állandó bizottságokon kívül esetenként különbizottságokat is létrehozhat az elnökség.

A versenyszabályzatban fellelhető hibának vagy hiányosságnak elhárítása céljából el lehet térni az írott szabályoktól. Az ilyen eltéréseket csak az elnökség engedélyezheti, a döntését indoklással együtt publikálni köteles. A VSZ hibája vagy hiányossága miatti eltérés esetén kötelezően és haladéktalanul sort kell keríteni a szabályoknak a döntéssel egybehangzó módosítására.

A versenyekkel közvetlenül kapcsolatos, a verseny helyszínén felmerülő vitás kérdésekben, és az asztalnál ténylegesen vagy vélelmezhetően előforduló szabálytalanságokkal kapcsolatban a tornavezető dönt. A játékkal közvetlenül kapcsolatos tornavezetői döntések ellen óvással lehet élni - a vitatott eseteket a kijelölt óvási bizottság bírálja el. A többi kérdésben a szövetség illetékes bizottságaihoz lehet fordulni észrevétellel, bejelentéssel.

A bizottsági döntések ügyében a legfelső fórumhoz, az MBSZ elnökségéhez lehet fordulni panasszal – a bridzsversenyekkel közvetlenül kapcsolatban lévő ügyekben ezeken túl más jogorvoslatnak nincs helye.

A VSZ két részből áll:

- általános, minden versenyformára érvényes szabályok
- a különböző versenyekre, versenyformákra érvényes szabályok

I. Általános, versenyformától független szabályok

I. 1. Versenyek bejelentési kötelezettsége

A VSZ hatálya csak a hivatalos (az MBSZ által elismert és az MBSZ által rendezett) versenyekre terjed ki. Az MBSZ a bridzssport országos szakszövetsége, területi és országos bajnokságokat, mesterpont szerző versenyeket csak az MBSZ felügyelete alatt lehet rendezni. A bejelentési kötelezettségek csak az ilyen versenyekre vonatkoznak. A különféle besorolású versenyek az MBSZ versenynaptárában az alábbi megkülönböztetésekkel jelennek meg:

1) hivatalos versenyek, amelyek a versenyekre való bejelentkezés során kerülnek be a versenynaptárba, és ott kétféle módon jelenhetnek meg:

- az éves versenynaptár megjelenésével (vagy későbbi időpontban) megjelenik a határidőre bejelentkezett, tervezett verseny megnevezése, jellege, időpontja és helyszíne – ezzel a verseny még nem számít véglegesen meghirdetett versenynek.

- a részletes versenykiírás honlapon való közzétételével egy verseny véglegesen meghirdetetté válik - ekkortól számít az MBSZ által elfogadott hivatalos versenynek (az előzetes versenynaptárban való szereplés nem kötelező feltétel)

2) nem hivatalos, az MBSZ hivatalos versenyein kívüli versenyek (amatőr versenyek, külföldi versenyek, világversenyek, stb.) amelyek tájékoztató jelleggel, a hivatalos versenyektől megkülönböztetve szerepelhetnek a versenynaptárban.

Egy jelentkezési lapot kitöltve, és a Versenyrendezési Bizottság (továbbiakban VRB) levélcímére (vrb@bridzs.hu) elküldve lehet egy hivatalos versenyt egy adott időpontra előzetesen bejelenteni. Az éves versenynaptár megjelenésének dátuma a tárgyévet megelőző év november 30. Az előzetes bejelentkezések határideje minden évben november 15. Ezt megelőzően a VRB meghatározza és publikálja a bajnokság rendszerű régiós versenyek, országos döntők következő évi tervezett időpontjait, a nyilvánosságra hozatal végső határideje minden évben szeptember 30.

Az egyes bejelentkezéseket időpont ütközés szempontjából folyamatosan vizsgálja a VRB. Határidőn belül azonos időpontra bejelentett versenyek esetén a „bejártott” (több éve ugyanabban az időpontban rendezett) versenyek élveznek előnyt az „új” versenyekkel szemben. Az előzetes versenynaptárba való bejelentkezés határidejének lejártá után a fent ismertetett előny megszűnik, az üres időpontokat határidőn túli bejelentés esetén az arra előbb jelentkező versenyek kapják meg.

Az előzetes versenynaptárban szereplő hivatalos verseny időpontjára később a VRB nem engedélyezhet újabb versenyt - a versenynaptárban pedig utólagosan csak olyan változásokat lehet végrehajtani, amelyek nem okozzák két hivatalos verseny időpontjának ütközését. A versenyekre való bejelentkezés végső határideje a verseny kezdete előtt 45. nap.

A versenynaptárba való előzetes bejelentkezés a rendezőket nem kötelezi a verseny adott időpontban való megrendezésére - a rendezők csak a verseny kiírásának megjelentetésével vállalnak különböző kötelezettségeket a versennyel kapcsolatban. Egy előzetes naptárban szereplő verseny megrendezésétől a rendezők elállhatnak, de a következő években annak a versenynek a megszokott időpontra vonatkozó „előjogai” elvesznek.

I. 2. Versenyek kiírása

Egy verseny kiírásában szerepeltetni kell az adott verseny legfontosabb adatait (helyszínek, időpontok, nevezési díjak, díjazás, stb.), valamint a versenyre vonatkozó speciális feltételeket. A kiírás közzétételével a rendezőség az adott versenyen indulókkal, vagy indulni szándékozókkal szemben a kiírásban foglaltak hiánytalan teljesítését vállalja, ezért a verseny rendezője a felelős.

A versenykiírásokat csatolt állományban, elektronikus levélben kell továbbítani a VRB levélcímére. A verseny rendezői megfelelő indoklással alátámasztva kérhetnek a VSZ egy szabálya alóli egyedi felmentést, erről az elnökség a rendelkezésére álló 15 nap alatt kötelees döntést hozni.

A VRB a kiírás elfogadásakor gondoskodik a véglegesen meghirdetett versenyek közé történő felvételtől és a versenynek a honlapon történő megjelenéséről. A versenykiírások nyomtatásban, vagy más úton megjelentetett változatán szereplő alapadatok (helyszín, időpont, nevezési díj, díjazás) a VRB által elfogadott kiírásban foglaltaktól nem térhetnek el.

A versenyek kiírását az adott verseny kezdete előtt legalább 30 nappal közzé kell tenni – a VRB felé történő benyújtásra a verseny kezdete előtt 45 nappal sort kell keríteni. A VRB által rendezett versenyekre is érvényesek ezek a határidők, itt az elnökség tölti be az ellenőrző szerepet. Amennyiben egy előzetes versenynaptárban szereplő verseny elmarad, vagy későbbi időpontban szeretnék megrendezni, azt 45 nappal a verseny eredeti kezdési időpontja előtt be kell jelenteni.

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

Ha valamilyen szabállyal ellentétes a versenykiírás egy részlete, azt azonnal közölni kell a rendezőkkel, hogy a változtatásra legyen idő. A VRB a kiírás benyújtásától számított 8 napon belül kötelees a kifogásait megtenni, ennek a határidőnek a leteltével a kiírást elfogadottnak kell tekinteni.

Vizsgálatot von maga után a fenti határidőknek az elmulasztása, valamint egy versenynek a kiírásban szereplő feltételektől jelentősen eltérő lebonyolítása. A kiírás közzétételével meghirdetett versenyek lemondását is minden esetben vizsgálat követi. A megállapított vétség büntetési tétele a rendező szerv vagy magánszemély versenyrendezéstől való 3 éves eltiltása.

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

A szövetség a hivatalosnak elismert versenyek alkalmával a szövetségi hozzájárulás fejében részt vállal az esemény beharangozásában, a rendezőség által szolgáltatott információk közreadásában, a versenyről készült tudósítások közlésének elősegítésében és támogatásában, és biztosítja a mesterpontok kiosztását és nyilvántartását is. Ezekon felül a versenykiírásoknak és a részletes versenyeredményeknek a verseny előtt, a verseny ideje alatt és a verseny után is megfelelő helyet biztosít honlapján az MBSZ.

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

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

Az osztályokba szervezett, bajnokság rendszerű versenyeken való indulás a magasabb osztályokban korlátozott, és csak előzetes nevezés alapján lehetséges – ezekhez a versenyszámokhoz egy előzetes nevezési lista készül az előző év eredményei alapján. Ezen kívül lehetnek más, nevezési korlátozással meghirdetett versenyek is, ahol a versenyen való indulás korhoz, nemhez, minősítéshez, kvalifikációhoz – vagy valamilyen egyéb feltételhez kötött. A többi verseny nyílt verseny, azokon bárki elindulhat, aki nem áll fegyelmi büntetés hatálya alatt.

A versenyek kiírásának kötelezően tartalmaznia kell:

- a verseny megnevezését, a rendező szerv (vagy magánszemély) megjelölését
- a verseny támogatóit (hozzájárulásuk esetén)
- a verseny főrendezőjének és helyettesének megnevezését, elérhetőségeiket
- a tornavezető (vagy tornavezetők) személyét
- a verseny helyszínét, megközelítési módjainak ismertetését
- a versenynapokat és azokon a kezdési és várható befejezési időpontokat
- a nevezés módját, nevezési határidőket, nevezési korlátozásokat
- a nevezési díjakat és a kedvezményeket
- a nevezési díjon felüli költségekkel kapcsolatos tájékoztatást (szállás, étkezés, stb.)
- a díjazás fix és/vagy létszámfüggő adatait
- a jelentkezők számától függő feltételeket
- a verseny lebonyolítási rendjét*
- a versenyen alkalmazott általános szabályokat *
- a versenyen alkalmazott speciális szabályokat *

* A pontok részletes ismertetése helyett elég lehet a VSZ rendelkezéseire való utalás, de ki kell emelni a legfontosabb, valamint az újonnan megváltozott szabályokat, hogy azok ismeretének hiánya ne hozhasson senkit hátrányos helyzetbe.

A verseny rendezősége nem térhet el a versenyszabályoktól, és nem térhet el a verseny kiírásában foglalt lényeges elemektől sem. Nem várt esemény bekövetkezte kivétel lehet – a kényszer szülte eltérések esetén a szövetségnek vizsgálatot kell indítani az intézkedés jogosságának elbírálására.

I. 3. A versenyek helyszíne, időpontja

A rendezők a verseny kiírásával felelősséget vállalnak a megfelelő körülmények biztosítására (speciális versenyeszközök, informatikai háttér, elegendő tér a versenytermekben, megfelelő világítás, megfelelő méretű asztalok és székek, mellékhelyiségek, büfé, stb.).

Korlátozott mennyiségű hely vagy eszközök esetén a versenykiírásban szerepeltetni kell a nevezési létszámkorlátot - és a helyszínen történő nevezés esetleges elutasításának a lehetőségét is. A verseny elfogadott helyszíne minden esetben a kiírásban szereplő, vagy annak közvetlen közelében lévő kiegészítő vagy helyettesítő helyszín lehet.

A versenyen résztvevők kötelessége a helyszín állagának megőrzése. A berendezési tárgyakban, segédeszközökben esetlegesen okozott károkért felelősséggel tartoznak. Kár okozása esetén a rendezők fegyelmi eljárást kezdeményezhetnek az elkövetők ellen – amennyiben az okozott kárt nem térítették meg, vagy a károkozás sportszerűtlen magatartás következménye volt.

A versenynaptárban előzetesen szereplő helyszín vagy időpont adatokat az illetékes bizottsággal (VRB) egyeztetve meg lehet változtatni, de csak a versenykiírás közzététele előtt. Az előzetesen megadott adatok megváltozására nyomatékosan fel kell hívni a tagság figyelmét. Egy adott időpontra és helyszínre előzetesen bejelentett verseny másik helyszínre, vagy a határidők betartásával (és az ütközések elkerülésével) más időpontra áttehető.

1. 4. Nevezések, kötelezettségek, egységek létszáma, egységek rangsora, nevezési díjak

Egy verseny előtt a rendezők és a versenyzők is vállalnak kötelezettségeket. A versenyzők a versenyre történő előzetes vagy helyszíni nevezéssel vállalják:

- a versenyen a megfelelő időben és a szükséges létszámban megjelennek
- a nevezési díjat időben és hiánytalanul megfizetik
- a versenyen az elejétől a végéig szerepelnek
- a versennyel kapcsolatosan a nevük és egyéb dokumentumok közléséhez hozzájárulnak
- a VSZ és a Nemzetközi Szabálykönyv előírásait magukra nézve kötelezőnek ismerik el

Az egyes versenytípusokra vonatkozó nevezési szabályok eltérhetnek, ezért a nevezéssel kapcsolatos speciális szabályok versenyformánként külön is szerepelhetnek. Általános szabály, hogy a verseny rendezősége (a versenykiírásban részletezetten) időben és létszámban is korlátozhatja a versenyre való nevezéseket – és az egyes versenyeken való indulást bizonyos feltételekhez is kötheti.

A bajnokság rendszerű versenyekre való nevezések egyes feltételeit a szabályzat versenyekkel kapcsolatos része tartalmazza. Az egyéb versenyeken való indulás feltételeit mindig a rendezőség határozza meg, erre vonatkozóan a VSZ nem tartalmaz kötelező érvényű szabályozást.

A VSZ rendelkezése szerint a rendezőség a verseny kiírásában közölt feltételektől nem térhet el, tehát a feltételeknek megfelelő nevezéseket el kell fogadnia és a feltételeknek nem megfelelőket vissza kell utasítania. A verseny rendezősége csak a határidőn túli nevezések elfogadása tekintetében tehet engedményeket.

A versenyekre nevezhető „egységek” (csapatok vagy párok) létszáma minden hivatalos versenyre egységesen a következő:

- Páros versenyre 2-3 fő
- Csapatversenyre 4-7 fő

Ha a nevezett egységeket játékerő szempontjából rangsorolni kell, akkor a benevezett játékosoknak a verseny kezdetét megelőző év december 31-i, a rangsoroláskor ismert élő mesterpont lista alapján megállapított pontszámát kell összegezni (3 tagú párok esetén a legjobb 2, 5-7 tagú csapatok esetén a legjobb 4 játékosét). A külföldi, vagy a huzamosabb ideje itthon nem versenyző (de az örök mesterpont listán szereplő) játékosokat becslés alapján is lehet rangsorolni. Pontszám egyezőség esetén a további játékosok pontjait, majd a megelőző évi listán elért pontokat kell figyelembe venni.

A versenyek kiírása rendelkezhet arról, hogy a verseny melyik szakaszában van a játékosok cseréjére lehetőség. Rendelkezés hiányában cserélni lehet páros versenyen a párok mozgatásakor, csapatversenyen fordulónként, játékrészenként, vagy a legalább 16 leosztásos rész felénél (ekkor csak a nyílt teremben).

Bajnokság rendszerű verseny legalsó osztályában, a vidékbajnokságon és az egyéb (hétvégi) versenyeken az egységek összeállítása a játék megkezdéséig változhat. A bajnokság rendszerű versenyek magasabb osztályaiban a játék kezdetekor a nevezéskor megadott összeállítások az érvényesek. Az egységek összeállításán a versenyek folyamán csak a szabályzatban és a versenykiírásban rögzített esetekben lehet változtatni.

Az adott létszámkeretig pótnévezés adható le, ha a VSZ vagy a versenykiírás ezt nem korlátozza. Váratlan és tartós akadályoztatása esetén egy játékos az egység létszámából törölhető, helyette egy másik játékos pótlólag nevezhető. Az egységből törölt játékos más egységbe pótlólag nem nevezhető, és az adott versenyen nem is helyettesíthet. A bajnokság rendszerű versenyek országos döntőire való pótnévezés szabályait a VSZ országos döntőkről szóló fejezete tartalmazza.

Azokon a versenyeken, ahol a technikai körülmények miatt erősen korlátozott a versenyzők létszáma, a részvétel lehetőleg előzetes nevezéshez legyen kötött. Csak rendkívüli, előre nem látható esemény indokolhatja, hogy a korlátozás nélküli helyszíni nevezés lehetőségét meghirdető versenyen helyhiányra hivatkozva a rendezőség elutasítson egy helyszíni nevezést.

Egyéb (hétvégi) versenyeken a helyszíni nevezés lehetőségének meghirdetése mellett minden esetben biztosítani kell az „online” előnevezés lehetőségét - ennek formáját a kiírásnak tartalmaznia kell. Az előnevezést leadó egység (pár vagy csapat) valamilyen összeállításban kötelezettséget vállal a versenyen való indulásra – az egység összeállításának a korlátozásokat figyelembe vevő változtatása a verseny megkezdése előtt megengedett.

A nevezési díjakkal kapcsolatban a VSZ nem tartalmaz sem kötelező érvényű szabályokat, sem összeghatárokat, a szabályozás csak a nevezési díjakkal kapcsolatos ajánlásokat tartalmazza:

- a versenyek nevezési díjai legyenek arányban a leosztások számával, a felmerülő rendezési költségekkel, a nevezési díjban foglalt szolgáltatásokkal és a verseny díjazásával.
- a nevezési díjból kedvezményeket célszerű adni (előnevezés, ifi párok, csomagár, stb.)
- a több osztályban bonyolított, bajnokság jellegű versenyeken az alacsonyabb osztályokban a nevezési díj is alacsonyabb legyen
- a játékerő alapján történő kiemelésekkel lebonyolított KMR kupaselejtezőben a hátrébb sorolt csapatok nevezési díja alacsonyabb legyen
- a játékerő alapján több csoportban (külön kategóriákban) rendezett versenyeken az alacsonyabb kategóriában a nevezés díj alacsonyabb legyen
- a nevezési díj lehetőleg ne tartalmazzon olyan szolgáltatásokat (pl.: szállás, étkezés), amelyeket kötelező igénybe venni. Ajánlás ilyen esetekben a „csomagár”, feltüntetve a nem kötelező jellegű szolgáltatás (vagy szolgáltatások) egyenkénti árát, a nevezési díjat (vagy nevezési díjakat) és a jelentős kedvezményt magában foglaló csomagárat (vagy csomagárakat).

A verseny kiírásában megadott (utólagosan nem módosítható) nevezési díj a verseny megkezdése előtt készpénzben vagy átutalással fizetendő. Elektronikus (bank- vagy hitelkártyás) fizetés lehetőségének biztosítására a rendezők nem kötelezhetők. A nevezési díjat a verseny megkezdése előtt nem rendező egységeket a rendezőségnek joga van a versenyről kizárni.

I. 5. A versenyek lebonyolítása, leülés, eredmények rögzítése, óvás, játékidő

Az egyes versenyek egymástól különböző lebonyolítási rendjét a versenyekkel kapcsolatos rész tartalmazza, ebben a fejezetben csak az általánosan érvényes lebonyolítási szabályok szerepelnek. Minden hivatalos versenyen kötelező a versenyen nem játszó, érvényes engedéllyel rendelkező tornavezető közreműködése. A tornavezetők a Nemzetközi Szabálykönyv (továbbiakban NKVSZ) útmutatásai szerint ítélik, szükséges esetekben konzultálva gyakorlottabb játékosokkal. Kötelességük a verseny zavartalan lefolyásának biztosítása, az óvási bizottság felállítása, a versenydő és a versenyszabályok betartatása, a szabályoknak megfelelő büntetések, módosított eredmények előírása, a tévesen rögzített eredmények módosítása.

Leülés

Minden versenyformánál egyaránt érvényes szabály, hogy egy asztalnál helyet foglaló mindkét pár egyformán felelős a helyes leülésért és a tokból a megfelelő lapok kivételéért, és a lapoknak a tok megfelelő helyére való visszatevéséért.

Csapatversenyeken a „hazai csapat” mindig a mérkőzés kiírásában elől szereplő csapat. Amennyiben a különleges licitrendszer miatti speciális szabály alkalmazására nem kerül sor – úgy a mérkőzésen a vendégcsapatnak kell először helyet foglalnia, a hazai csapat pedig ennek ismeretében foglalhat helyet. Több részletben zajló mérkőzésen részenként váltakozik az, hogy melyik csapat foglal először helyet. Csapatversenyen a „hazai csapat” (a párosításban elől szereplő csapat) mindig Észak- Dél vonalon ül a nyílt teremben, és Kelet-Nyugat vonalon ül a zárt teremben.

Érvénytelen az a csapatmérkőzés, ahol a „fordított leülés” következtében a leosztások felénél kevesebb értékelhető ki. Ekkor a teljes mérkőzést a következő forduló előtt újra lehet játszani. Ha erre nincs lehetőség (vagy a felek a mérkőzés időpontjában nem tudtak megállapodni), akkor a mérkőzés megállapított eredménye 7:7. Bármilyen verseny utolsó fordulójában a megállapított eredmény 0:0, újrajátszásra ilyenkor nincs lehetőség. Egy verseny KO szakaszán az érvénytelen mérkőzést a rendezőség által megszabott (esetleg csökkentett) leosztás számmal le kell játszani.

Ha a leosztások legalább fele kiértékelhető, akkor az így lejátszott leosztások számának megfelelő (ha nincs ilyen, akkor az eggyel felette lévő) IMP-VP skála segítségével a mérkőzés eredményét meg lehet állapítani.

Amennyiben lehetőség nyílik rá, az értékelhetetlen játékrész később pótolható. Ha nincs lehetőség a nem értékelhető játékrész újrajátszására, akkor a megállapított eredményből 1-1 VP levonásra kerül, és ez a mérkőzés végeredménye. Ha van lehetőség az újrajátszásra, akkor a felek egyetértésével a hiányzó játékrészt pótolni kell, és az így kialakult végeredményből kerül levonásra 1-1 VP. Ha van lehetőség a hiányzó rész pótlására, de a felek megegyezés hiányában nem élnek vele – akkor az értékelhető leosztásokból számított eredményből 2-2 VP büntetés kerül levonásra.

Eredmények rögzítése

A lejátszások eredményének helyes rögzítéséért az asztalnál helyet foglaló mindkét pár felelős. Az eredménylapra vagy az eredményrögzítő berendezésbe Észak vagy Dél rögzíti az eredményt, Kelet vagy Nyugat feladata az eredmény beírásának ellenőrzése. A hibás beírásokat a forduló befejezéséig a két pár egyetértése esetén a tornavezető mérlegelés nélkül kijavítja. Az ellenőrzés elmulasztásának esetleges hátrányos következményeit viselni kell, az utólagos javításokra, vagy a hiányzó beírás pótlására csak az előírt határidőn belül, és az ellenfelek hozzájárulását megszerelve kerülhet sor.

Az eredményrögzítő berendezésben csak a tornavezető segítségével lehetséges egy beírást megváltoztatni, páros verseny kézzel vezetett eredménylapján pedig csak a tornavezető javíthat. Utólagos javításra is van lehetőség, de az egyik vonal által kezdeményezett változtatás átvezetését az előírt határidőn túli bejelentéskor, valamint az ellenfelek beleegyezésének hiányában a rendezőségnek el kell utasítania.

Csak az adott leosztásban részt vevő játékosok kezdeményezhetik a tornavezetőnél egy hibás beírás utólagos megváltoztatását. A forduló befejezése utáni bejelentések esetén a rendezőség csak a következő forduló, vagy az eredményhirdetés előtt változtathatja meg a hibásan beírt eredményt. Ugyanilyen határidővel pótolhat a versenyrendezőség egy hiányzó beírást.

Óvás

A tornavezető döntése ellen csak írásban lehet óvást benyújtani - a másik feltétel a versenykiírásban meghatározott óvási díj befizetése. Az óvásokat a következő forduló előtt, az utolsó fordulóban benyújtott óvást pedig a végeredmény megállapítása előtt tárgyalni kell. A tornavezető döntésének bármilyen irányú és mértékű megváltoztatása esetén az óvási díj visszajár – a döntés helyben hagyása esetén a bizottság külön tárgyal az óvási díj esetleges visszaadásáról.

Az óvási bizottság döntése ellen újabb eljárási díj fizetése mellett a SZEB-hez lehet fordulni kifogással - a bizottság az információk beszerzését követően köteles az ügyben haladéktalanul dönteni. A SZEB döntése a verseny hivatalos végeredményét, a kiosztásra kerülő mesterpontokat megváltoztathatja, de a már kiosztott pénz és tárgydíjakra visszamenőleges hatálya nincs. Az óvási bizottság döntésének megváltoztatása esetén (és csak akkor) a befizetett eljárási díj visszajár – a SZEB a díj visszaadásáról külön nem tárgyal.

Játékidő

Az alkalmazott időkorlátokat mindig a rendezőség határozza meg, az ajánlott érték a versenyformától és a mezőnytől függően leosztásonként 7-8 perc. A fordulók közötti cserékre páros versenyeken 1-3 perc, csapatversenyeken az egyeztetésre és az eredmény leadására 5-10 perc az ajánlott érték. A cserére, egyeztetésre szánt időben új leosztást tilos elkezdni – de a játékidő alatt elkezdett leosztásokat mindig be kell fejezni. Többször előforduló időtúllépés, indokolatlanul lassú játék, a „holtidőt” növelő bármilyen tevékenység (például elemzés vagy az asztal elhagyása) esetén a tornavezető a vonalat figyelmezteti, és a továbbiakban az időtúllépés miatt le nem játszott leosztásokban a figyelmeztetéssel sújtott vonalat automatikusan vétkesnek tekinti.

1. 6. Késés, helyettesítés, csere, hiányzás, kimaradás, feladás, visszalépés, kizárás

Késés, rövid helyettesítés

- a tornavezető ettől eltérő döntése hiányában a játék kezdési időpontjához képest késve asztalhoz ülő pár lesz a későbbiekben a felelős a játékidő esetleges túllépéséért

- legfeljebb 2 leosztásra bárki beülhet helyettesíteni, aki abban a fordulóban nem játszik, a helyettesnek a megkezdett leosztást minden esetben végig kell játszania. Ezt a „rövid helyettesítést” adminisztrálni nem kell.

- tornavezető rövid helyettesítésre sem jogosult.

Hosszú helyettesítés

Hosszú (két leosztásnál tovább tartó) helyettesítésre csak akkor kerülhet sor, ha az egységbe (pár vagy csapat) nevezett játékos nincs a versenyteremben, és rövid időn belül nem is érkezik meg oda. A hosszú helyettesítés korlátozásait az egyes versenyformáktól függő szabályozás rögzíti. Az általános szabályok a több versenynapon át zajló versenysorozatokra érvényesek (egy-két napig tartó versenyen pótlólagos nevezéssel hidalható át egy játékos hiányzása).

- a hosszú helyettesítést a játék kezdete előtt a tornavezetőnek be kell jelenteni - aki szükség esetén a helyettesítés jogosságát ellenőrzi, és a szükséges adminisztrációt elvégzi.
- egy egység (pár vagy csapat) egy időben csak egy helyettessel állhat ki
- a versenybe (osztályokban rendezett bajnokságok esetén abba az osztályba, kupaverseny esetén azon a versenynapon szereplő csapatba) nevezett játékos nem játszhat hosszú helyettesként
- heteken keresztül zajló verseny (jellemzően a bajnokságok) folyamán egy játékos ugyanabban az egységben legfeljebb két versenynapon szerepelhet hosszú helyettesként. Többszöri helyettesítés igénye esetén pótnvezést kell leadni, pótlólag olyan játékos is nevezhető az egységbe, amelyik már szerepelt hosszú helyettesként.
- az egységek korlátlan számú leosztást játszhatnak hosszú helyettessel
- a hosszú helyettes ideiglenes versenyengedéllyel rendelkező játékos is lehet
- a hosszú helyettes nem lehet egy egységből akadályoztatás miatt törölt játékos, és nem lehet a versenytől visszalépett, vagy a versenyből kizárt egység tagja
- a helyettes sem díjazásra, sem mesterpontra, se a megszerzett hely öröklésére nem tarthat igényt

Csere

Csapatversenyen mérkőzésenként vagy játékrészenként korlátlanul lehet cserélni. Ezen kívül a nyílt teremben van lehetőség cserére, egy legalább 16 leosztásból álló játékrész felénél. Páros versenyen a versenykiírás a cseréket korlátozhatja vagy megtilthatja. Rendkívül indokolt esetben (pl.: rosszullét) a tornavezető engedélyezhet a szabályoktól eltérő cserét is. Ha azonban a hiányzó játékos megérkezik, haladéktalanul cserélni kell.

Hiányzás

Bármilyen versenyforma esetén a versenyre történő nevezéssel (az előzetes nevezéssel is) az egységek kötelezettséget vállaltak arra, hogy a versenyen az elejétől a végéig részt vesznek - a versenyre eredetileg vagy pótlólag benevezett játékosokkal vagy helyettesekkel. A versenyről, vagy egy fordulójáról való, bejelentés nélküli távolmaradás fegyelmi eljárást von maga után (igazolt rendkívüli esemény bekövetkezte kivétel). Páros bajnokságok egy fordulójából való, előre bejelentett hiányzás megengedett, ennél több hiányzásra a bejelentés nélküli távolmaradás esetéhez hasonló eljárás vonatkozik. A hiányzások bejelentésének módját a versenykiírások rögzítik, a bejelentésre vonatkozó határidők versenyformától függően változnak. Legkésőbb 30 perccel a játék megkezdése előtt a tornavezetőnek emailben, vagy telefonon jelezni kell a hiányzást; ennek elmulasztása fegyelmi eljárást von maga után.

Kimaradás

Ha egy leosztás eredménye valamilyen szabálytalanság következtében nem megállapítható, vagy a leosztást le sem lehetett játszani, akkor a Nemzetközi Szabálykönyv útmutatásai szerint dönt a tornavezető. Az ellenfél hiánya miatt le nem játszott leosztásokra a megállapított eredmény minden

páros versenyen az abban a fordulóban megszerzett átlagos pontszám (a körmérkőzéses lebonyolítású IMP bajnokság kivétel). A páros bajnokságok egy versenynapjáról hiányzó egység megállapított eredményéről a Versenyszabályzat bajnokságokra vonatkozó része rendelkezik.

Páratlan számú csapat részvétele esetén az egy fordulóból kényszerűen kimaradó csapat eredménye mindig 12 VP, semmilyen korrekció nincs. Az ellenfél hibájából történő kimaradás (be nem jelentett hiányzás) esetén a mérkőzés megállapított végeredménye 16-0 lesz. IMP kiosztásra egyik esetben sem kerül sor, a holtversenyek eldöntésénél egy csapat által szerzett összesített IMP értéknek semmilyen versenyen nincs szerepe.

Feladás

Kieséses rendszerű versenyszakaszban egy csapatversenyen a jelentős hátrányban lévő csapat a mérkőzését indoklás nélkül feladhatja. A mérkőzés feladására a leosztások legalább felének lejátszása esetén, és az utoljára lejátszott szakasz eredményének megállapítása után közvetlenül kerülhet sor. A feladás tényét az ellenféllel és a rendezősséggel haladéktalanul közölni kell. Egy teljes mérkőzés (például valamilyen helyosztó) játék nélküli feladása súlyos sportszerűtlenség, és fegyelmi eljárást von maga után.

Visszalépés

A verseny közbeni visszalépés csak rendkívül indokolt esetben elfogadható, a lebonyolításban zavart okozó visszalépés fegyelmi eljárást von maga után. Páros versenyeken és svájci (dán) lebonyolítású csapatversenyen a kizárt vagy visszalépett egységek ellen egy befejezett fordulóban elért eredmények érvényben maradnak. A forduló közben bekövetkezett visszalépés esetén az egység abban a fordulóban addig elért eredményei törlődnek.

Körmérkőzéses rendszerű csapatversenyen, és a körmérkőzéses lebonyolítású IMP páros bajnokságon a visszalépett egységek ellen elért eredmények minden esetben törlődnek. A lezajlott fordulókból a leosztások újraértékelésére (csapatversenyen a párok cross - IMP kimutatásának átértékelésére) nem kerül sor. KO szakaszon az „időben történő” visszalépéskor az utoljára legyőzött ellenfél lesz a továbbjutó, egyébként a soron következő ellenfél nyer játék nélkül.

A verseny egy szakaszának lezárásakor a helyezéstől függő továbblépésről való lemondás nem számít visszalépésnek, ha ezt a döntést az egység olyankor közli, amikor a mögöttük végző, a visszalépésből következően továbbjutó egység még időben tudomást szerezhet róla.

Kizárás

A Versenyszabályzat szándékos és durva megsértése miatt a versenyen részt vevő játékos vagy egység (pár, csapat) játékjoga a helyszínen felfüggeszthető. A játékjog felfüggesztése fegyelmi eljárást von maga után - a rendezőség a történeteket jegyzőkönyvezni köteles.

Helyszíni felfüggesztéssel jár a tornavezetőkkel szembeni súlyosan tiszteletlen magatartás, mindenfajta tettlegesség, a berendezés szándékos rongálása, a minden résztvevőt megbotránkoztató, és az alkohol vagy egyéb szerek fogyasztása következtében kezelhetetlen viselkedés.

Fegyelmi úton való kizárással járhat az előre be nem jelentett távolmaradás (ha azt rendkívüli esemény nem indokolta) és a kellő indok nélküli többszöri hiányzás - az eseteket egy vizsgálat folyamán kell tisztázni. A szövetség haladéktalanul vizsgálni köteles a beérkezett jegyzőkönyveket és bejelentéseket, döntése alapján egy egységet akár a verseny vége után is ki lehet zárni a versenyből. Csak a vélt vagy valós szabálytalanság elkövetésétől számított 8 napon belül jelentett eseteket lehet vizsgálat alá vonni.

Felfüggesztés, kizárás esetén a visszalépésnél ismertetett módon törlődnek – vagy maradnak érvényben az eredmények.

1. 7. Értékelés, büntetések, holtversenyek eldöntése, díjazás, mesterpontok

A versenyek kiértékelése, az eredmények megállapítása a nemzetközi gyakorlatban használt programok (pl.: ACBL Score, Magic Contest), vagy azokkal azonos eredményre vezető egyéb, az MBSZ által engedélyezett szoftverek segítségével történik. Hivatalos versenyen csak rendkívüli, előre nem látott esemény bekövetkezése esetén lehet kézi számolás alapján eredményt hirdetni.

Fennakadást okozó lassú játékért MP versenyen esetenként egy leosztásra vonatkozó 25%, IMP versenyen és csapatversenyen 2 IMP a vétkes büntetése. Amennyiben a vétkes nem állapítható meg, a büntetés páros versenyen mindkét felet sújtja. Csapatversenyen az eredmények határidőn túli leadása, az ellenfelekkel való egyeztetés elmulasztása 0,5 VP levonással büntethető.

Egy leosztás lapjainak a tokba való helytelen visszatevésének felfedezésekor a tornavezetőnek a beazonosítható vétkeseket meg kell büntetnie (10% vagy 3 IMP). A játszmát minden esetben helyre kell állítani. Az eltérő formában játszott leosztásokat külön kell értékeln.

A versenyek értékelése a mindkét vonal által elfogadott, eredménylapra, vagy eredményrögzítő berendezésbe rögzített eredmények alapján történik. A hibás beírások kijavítását a határidők lejártáig lehet kezdeményezni, ezen túlmenően semmilyen, az eredmény korrigálásával kapcsolatos eljárásnak nincs helye. Ha a versenykiírás másképp nem rendelkezik, akkor a következő forduló megkezdése, illetve az eredményhirdetés a reklamációk fogadásának határideje.

A holtversenyek eldöntésének szabálya (ha a versenykiírás nem rendelkezik ettől eltérően):

- az egységek egymás ellen elért (összesített) eredménye a döntő
- ennek egyenlősége vagy hiánya esetén az „egyszerűsített mezőnyérték számítás” következik: a hozzájuk pontszámában legközelebb álló, és összehasonlítható egység ellen elért jobb eredmény, ennek egyenlősége esetén a következő legközelebb állóval szembeni jobb eredmény.

A versenyek díjazásának formájára és mértékére nincs megkötés. Általános érvényű szabály, hogy a hivatalos versenyeken (bajnokságokon és egyéb versenyeken) legalább az első három helyezettet valamilyen díjazásban részesíteni kell.

A díjazás színvonalára különös figyelmet kell fordítani, a tárgydíjként átadott kupák, érmek és oklevelek lehetőleg az adott versenyre utaló felirattal ellátottak, illetve névre szólóak legyenek. A megjelent versenykiírásban meghirdetett díjazástól a vártnál alacsonyabb létszám esetén sem lehet eltérni – de a kiírás tartalmazhat a résztvevők számától függő díjazási metódust.

Az MBSZ által elismert versenyek eredményeit a rendezők bármilyen felületen bármikor publikálhatják, de az eredményeket a szövetséghez is haladéktalanul el kell juttatniuk. Az MBSZ köteles a honlapján a lehető legrövidebb időn belül és a lehető legnagyobb részletességgel (fordulónkénti eredmények, leosztások eredménylapjai) közzé tenni a hozzá eljuttatott adatokat. Ugyanitt az eredményeket évekre visszamenőleg is könnyen elérhetővé kell tenni.

A versenyeken elért helyezéskért a díjazáson felül mesterpontok is járnak. A mesterpontokkal kapcsolatos összes kérdést egy külön szabályzat, a Mesterpont Szabályzat tartalmazza. A VSZ rendelkezései a mesterpontokkal kapcsolatban:

- a verseny rendezősége köteles a verseny után közvetlenül a mesterpont nyilvántartáshoz szükséges adatokat tartalmazó jegyzőkönyvet a mesterpont bizottsághoz eljuttatni.

- amennyiben csapatversenyen a legalább 16 leosztásos mérkőzés vagy játékrész felénél, páros versenyen pedig egy versenynap közepén történik csere, annak az adatait egy „cserelapon” a teremvezetőnek le kell adni. A cserelap leadásának elmulasztásából, valamint a helytelenül rögzített adatokból eredő hibák kijavítását csak a mesterpont szabályzatban foglalt feltételekkel lehet kezdeményezni.

- a mesterpontot érő helyezések elérésekor a szabályzat által rögzített egyéb feltételek szerint az adott egységbe eredetileg vagy pótlólag benevezett, a versenyen részt vett játékosok kaphatnak mesterpontot, amennyiben érvényes versenyengedéllyel rendelkeznek.

- egy versenyen kiosztott mesterpontok az érvényes versenyengedéllyel nem rendelkező, vagy tagdíjhátralék miatt érvénytelen engedéllyel rendelkező játékos részére nem írhatók jóvá, átmenetileg függőben maradnak (az ideiglenes versenyengedély nem jogosít fel mesterpontok jóváírására). A verseny végét követő 30 napon belül kérvényezheti egy játékos a megszerzett mesterpontjai jóváírását, amennyiben a versenyengedélye körüli hiányosságot megszüntette. Bajnokság rendszerű, több héten keresztül zajló versenyeknél ettől eltérő a határidő az engedély megszerzésére, illetve a tagdíjhátralék rendezésére.

1. 8. Licitálási szabályok, licitrendszer korlátozások, segédeszközök használata

A VSZ része a licitálással, licitrendszerekkel kapcsolatos legfontosabb nemzetközi szabályok összefoglalása, ezekhez a szabályokhoz kapcsolódó, a versenyrendezőség által megválasztható kiegészítő szabályok, valamint a játékkal kapcsolatos speciális eszközök alkalmazásának ismertetése.

Licitálási szabályok

Egy pár mindkét tagjának ugyanazt a licitrendszert kell alkalmaznia – egy licit jelentése nem lehet attól függő, hogy melyik játékos licitálja. Egy ellenfél elleni játék során, „menet közben” nem lehet jelzésrendszert és támadó vonali licitrendszert váltani (a különböző pozícióktól függő liciteket a pár rendszerének kell tekinteni). Ellenvonalon is csak az ellenfél olyan konvenciójával szembeni védekezési módszeren lehet változtatni, amelynek a szokatlansága menet közben derül ki. Egy konvenció helyett egy másik konvenció alkalmazása a licitrendszert megváltoztatja, egy konvenció részleteinek „menet közbeni” pontosítása nem számít változtatásnak.

A versenyeken minden pár számára erősen ajánlott az MBSZ által rendszeresített konvenciókártyát használni, amit esetleg az "egyszerűsített" konvenciókártya, vagy más konvenciókártya is helyettesíthet.

Két, egymással teljesen megegyezően és részletesen kitöltött konvenciókártya hiányában csak közismert licitrendszereket és konvenciókat lehet alkalmazni – tehát csak zöld és kék rendszereket lehet játszani, barna konvenciók nélkül.

Ha egy pár nem tesz ki konvenciókártyákat az asztalra, akkor tisztázatlan esetekben hátrányára ítéljen a tornavezető. Az ellenfeleket a játék folyamán figyelmeztetni kell az alkalmazott szokatlan

(mesterséges) licitekre, a figyelmeztetés szabályos formája, és a felvilágosítások menete az alkalmazott eszközöktől függ:

- elválasztó fal (screen) nélkül a licitáló partnere az ALERT kártya használatával figyelmeztet, de 3 szan fölött már tilos a figyelmeztetés – kivéve a mesterséges indulásokat vagy közbeszólásokat. Felvilágosításokat a licitáló partnerétől lehet kérni.

- elválasztó fal (screen) használata esetén a licitáló és a partnere is az ALERT kártya használatával figyelmezteti a screen azonos oldalán ülő ellenfelet, 3 szan fölötti liciteknél is. Felvilágosításokat a screen azonos oldalán ülő játékostól lehet kérni.

A figyelmeztetést alkalmazó játékos felelőssége, hogy a figyelmeztetését az ellenfél vagy ellenfelek észleljék, meg kell bizonyosodnia arról, hogy ez megtörtént. A figyelmeztetés szabályos módja screen használata esetén: az ALERT kártyát a figyelmeztetést alkalmazó játékos helyezze ellenfele licitjének helyére, úgy, hogy annak kelljen elmozdítania. A nem közismert rendszerek, konvenciók alkalmazása esetén kötelező az ellenfeleket ezekről előzetesen tájékoztatni – de ez nem váltja ki az egyes licitek esetére vonatkozó esetleges figyelmeztetési kötelezettséget.

A figyelmeztetéssel kapcsolatban konvencionális és természetes, szokásos és szokatlan liciteket különböztetünk meg:

Természetes minden olyan bemondás, amely azt a szándékot fejezi ki, hogy ez a szín legyen az adu színe, és nem utal egy másik színre.

Szokásos licitek az alkalmazott licitrendszernek megfelelően az alábbiak:

- standard licitrendszerben az abszolút forsz 2 treff indulás
- az 1 szanra adott 2 treff válasz, ha az Stayman (egyszerű vagy kiterjesztett)
- minor szín licitje, amely legalább hármasszintet mutat, és nem utal egy másik színre, de ide tartozik dublóval az 1 treff indulás (4-4-3-2 elosztással) és az 1 kör – 1 szan – 2 treff válasz kényszerítő szan után (4-5-2-2 elosztással és minimális lappal)
- nemes szín licitje, amely legalább négyes szintet mutat, és nem utal egy másik színre
- szanzadu licit, amely egyenletes vagy megközelítőleg egyenletes kezlet mutat (szan indulások vagy válaszok)
- passz, amelyhez nem kell minimális erő és nem utal egy meghatározott színre.
- az olyan információs kontra, melyet első alkalommal egy színindulásra, vagy egy bármilyen indulásra (hármasszintig) adott válaszra adtak le, úgy, hogy a partner passzon kívül mászt nem licitált.

Szokatlan licitek azok a licitek, amelyek természetesek ugyan, de konvencionális elemeket is tartalmaznak, vagy a szokásostól valamiben eltérnek, így

- a precíziós licitrendszer 2 treff indulása
- a hármasszintű, vagy magasabb színindulás, ha az a rendszer szerint nem kizáró indulás
- az 1 szanzadu indulás, ha lehet kevesebb, mint 15 figurapont, ha lehet benne a rendszer szerint szingli egy színből, ötös nemes szín vagy hatos minor szín, vagy ha bizonyos típusú egyenletes kezletet (pl.: két négyes nemes szintet tartalmazó kéz) a rendszer kizár
- a partner természetes indulása után egyes és kettes magasságon ugrás nélkül bemondott új szín (akár az ellenfél közbeszólását követően), ha az nem kényszerítő
- a fordított emelés
- ugró új szín válasz, ha az gyenge lapot takar
- az egyes színindulásra adott kényszerítő 1 szanzadu válasz
- az 1 szanzadura adott 2 treff válasz, ha az természetes
- a passz licit, ha az kényszerítő vagy meghatározott színre utal

- az olyan büntető kontra, melyet első alkalommal egy színindulásra, vagy egy bármilyen indulásra (hármasságig) adott válaszra adtak le, miközben a partner passzon kívül mást nem licitált.

Minden más licit konvencionális.

A szokatlan licitek és a konvencionális licitek előfordulása esetén kötelező a figyelmeztetés, a természetes és a szokásos bemoindások alkalmával pedig tilos a figyelmeztetés – ettől a szabálytól az ellenfelek kérésére sem lehet eltérni. Ha egy játékos elmulasztja a kötelező figyelmeztetést, vagy figyelmeztet, amikor az tilos, akkor a tornavezető módosított eredményt írhat elő – amennyiben úgy ítéli meg, hogy a vétlen vonalat ebből kifolyólag valamilyen kár érte.

A figyelmeztetést követően az ellenfél választása, hogy megkérdezi-e az elhangzott licit jelentését vagy sem. Ha a tornavezető másként nem rendelkezik, a választ az illetékes játékos adja meg. Felvilágosítás kérésekor a kérésnek megfelelő részletességgel kell tájékoztatást adni a kért licitről és a licitmenettel kapcsolatos megállapodásokról (akár az el nem hangzott licitekről is).

Ha a párnak egy adott esetre nincs konkrét megállapodása, akkor azt a felvilágosítást kell adni, hogy a pár tagjai között az adott esetre nincs megállapodás. Amennyiben egy ilyen esetben a soron következő játékosnak szándékában áll a licitmenetbe beavatkozni, úgy kérheti a kérdéses licit egy fő jellemzőjének megjelölését – hogy az általuk alkalmazott licitrendszerben az ő licitje egyértelmű és félreérthetetlen legyen.

Jogosulatlan információnak tekinthető a partner által adott felvilágosítás (pl. akkor, ha a partner elfelejtette a megállapodást) vagy a bizonytalanság. Ha a tornavezető arra a meggyőződésre jut, hogy ez történt, akkor módosított eredményt írhat elő.

Az ellenfél kérdése nélkül tilos a partner licitjének magyarázatába fogni. A licitek jelentéséről érdeklődni bármely játékosnak joga van (kivéve a büntetésből passzolásra kötelezett játékosnak), amikor a licitálás vagy a lejátzás folyamán sorra kerül - de az ellenfél licitjére vonatkozó kérdéssel egy játékos nem adhat a partnerének jogosulatlan információt.

A jogosulatlan információ közlésének lehetősége merül fel, ha a lejátzás folyamán olyan fázisban hangzik el egy kérdés, amikor az a partner játékát befolyásolhatja (ha a licitmenetben egy játékos kérdése természetes vagy szokásos licitre vonatkozott – valamint akkor, ha egy játékos a licitmenet közben olyankor érdeklődött egy licit jelentése felől, amikor nyilvánvalóan nem állhatott szándékában a licitmenetbe beavatkozni). Amennyiben az ellenfeleket kár érte, úgy a licit, vagy a játék közben indokolatlanul érdeklődő játékos vonala ellen ítélni a tornavezető.

A pár licitrendszerétől az ellenfél megtévesztése érdekében való szándékos eltérés a blöff. A blöff akkor megengedett, ha nem alapul a partnerek közötti előzetes megegyezésre. Ezen túlmenően figyelembe kell venni a következő pontokban leírt korlátozásokat is:

- minden versenyre érvényes, hogy mesterséges erőjelző licit (erős mesterséges indulások, gémiig kényszerítő mesterséges válaszok vagy viszontválaszok) blöffölése tilos

- a blöff gyakori használata, vagy a blöffnek ugyanabban a helyzetben való ismételt használata a partnerek közötti titkos megállapodásnak tekintendő, ezért szigorúan tilos. A tornavezető előírhat módosított eredményt, ha a blöffölő partnerének viselkedése előzetes megállapodásra (felkészültségre) utal – és kezdeményezheti fegyelmi eljárás lefolytatását is.

- az a blöff (vagy egyéb, szándékosan rossz licit), amelynek nyilvánvaló célja, hogy az ellenfél jó eredményt érjen el, vagy az, amelyik kifejezi egy játékos teljes érdektelenségét a verseny további lefolyása iránt, sportszerűtlen és fegyelmi eljárást vonhat maga után

Elválasztó fal nélküli játéknál annak a játékosnak, aki a licit során ugró bemonrást alkalmaz, a STOP licitkártyát kell használnia (ha a következő játékos meg akarja tudni a licit jelentését, a kártya kihelyezése után haladéktalanul tegye meg). A soron következő játékos csak akkor licitálhat, ha a STOP licitkártyát annak alkalmazója elvette az asztalról (kb. 10 másodperc várakozást követően).

Ha egy játékos idő előtt licitál, vagy ha feltűnő érdektelenséget mutat, a tornavezető módosított eredményt írhat elő. Ha egy játékos nem alkalmazza a STOP licitkártyát, akkor vonala elveszti jogát arra, hogy az ellenfél túl hosszú gondolkodása vagy túl gyorsan leadott licitje ellen tiltakozzon.

Ha egy játékos alkalmazza a STOP licitkártyát, de nem mond utána egy ennek megfelelő ugró licitet, akkor a bemonrás érvényes. Ugyanakkor felmerül a jogosulatlan információ lehetősége, és a tornavezető módosított eredményt írhat elő, ha a partner ezt a jogosulatlan információt vonala javára felhasználhatta.

Indító kijátszás, lejátszás

Az indító kijátszó (és utána a partnere is) az első lap kijátszása előtt részletekbe menő felvilágosítást kérhet a teljes licitmenettel valamilyen összefüggésben lévő megállapodásokról – az elhangzott és a nem elhangzott licitek jelentéséről, és minden olyan információra igényt tarthat, amit az ellenfelek egymásról a licit folyamán megtudtak.

Az indító kijátszást színével lefelé (face down) kell az asztalra helyezni, ilyenkor az indító kijátszó partnere teheti fel a kérdéseit. A felvevő lapjáról való részletes tájékozódásnak az indító kijátszás, és annak felfedése előtti pillanat a leginkább megfelelő.

Kerülni kell a licitmenet közbeni, a licitmenetet nem befolyásoló részletekre kiterjedő – és a lejátszás közbeni, a partnernek esetlegesen információt adó érdeklődéseket. A felvevő a lejátszás folyamán bármikor érdeklődhet az ellenfelek licitjeivel, indító kijátszásával, ellenjáték konvencióival kapcsolatban.

Az ellenjáték (indító kijátszás) alkalmával nem tilos a megtévesztő játék, a megállapodásoktól való eltérés. Ez ugyanolyan elbírálás alá esik, mint a licitálás során alkalmazott blöff – szigorúan tilos az annyira gyakori alkalmazása, hogy a partner erre felkészült lehessen.

A licitálás és a lejátszás során törekedni kell az egyenletes tempójú játékokra. El kell kerülni a túl gyors és az indokolatlanul lassú játékot (licitek leadását és lapok hozzátételét). A partner játékszerűségéből levont következtetés jogosulatlan információnak minősül – ilyenkor a tornavezető módosított eredményt írhat elő. Az ellenfél játéknak (licitjének, vagy a lejátszás közben egy lap hozzáadásának) sebességéből csak saját felelősségre lehet következtetéseket levonni. Az ellenfél megtévesztésére alkalmas, indokolatlan gondolkodás szabálysértésnek minősül.

Licitrendszerek és konvenciók besorolása

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

WBF előírásai szerint az alábbi négy szín egyikével kell jelölni, megkönnyítve a licitrendszerek felismerését és a konvenció kártyák kezelését):

Zöld: természetes licitrendszerek.

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

Piros: mesterséges rendszerek. Ez a kategória magában foglal minden olyan mesterséges rendszert, amely nem tartozik a Kimagaslóan Mesterséges Rendszerek (KMR) közé, és más, mint az erős treff és erős káró rendszerek (lásd kék rendszerek). Ilyen rendszerek lehetnek pl.:

- az olyan rendszer, ahol az 1 treff indulás a következő három laptípus egyikét jelenti: természetes treff szín, vagy egyenletes lap meghatározott erővel, vagy erős treff indítás

- az olyan rendszer, ahol az alapvető módszerek nagyban függnak a licit- és a szóróhelyzettől (azonos jelentésű bmondások ponthatárainak váltakozása nem számít eltérő módszernek).

- az olyan rendszer, amely megegyezés szerint "gyenge" vagy "többértelmű" liciteket használ (gyenge vagy erős változattal) a küzdelmi helyzetekben

- a „canape” elvet alkalmazó rendszerek

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 laperőt ígér, amely általánosan elfogadott az egyes magasságú indulásra, és annak a játékosnak, aki passzal kezd a licitet - lehet egy dámával többje az átlagos kéz erejénél (azaz 10 figurapontnál, ami az átlagos kezet 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 rövidséget mutat egy meghatározott színben, esetleg hosszúságot mutat egy meghatározott színben, vagy hosszúságot egy másik színben.

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

Sárga jelű rendszerek és barna jelű konvenciók alkalmazói a rendszerüktől szándékosan nem térhetnek el – a blöff tilalom minden mesterséges licitjükre vonatkozik!

Barna jelű konvenciókat és megállapodásokat, amelyek használatát külön fel kell tüntetni konvenciókártyán, az alábbiakban határozzuk meg:

a) Bármely indulás 2 trefftől 3 pikkig, vagy az egyes, kettes és hármas magasságú közbeszólások egy egyes magasságú színindulásra, ha az lehet gyenge (megállapodás szerint lehet az átlagos kéz erejénél gyengébb), és nem utal egy legalább négylapos meghatározott színre, kivéve:

- ha a bemondás mindig megnevez egy legalább négylapos meghatározott szint, ha a bemondás gyenge. Ha a bemondás nem utal egy legalább négylapos meghatározott színre, úgy a kéz erejének legalább egy királlyal erősebbnek kell lennie az átlagosnál.

- ha egy indulás, amely gyenge kettést mutat valamelyik nemes színben, esetleg ki van egészítve az erős típusú kéz lehetőségével.

b) Egy közbeszólás természetes, egyes magasságú színindulásra, amely nem ígér egy legalább négylapos meghatározott szint, kivéve a természetes jellegű szanzadu közbeszólásokat.

c) Bármely gyenge, kétszínű bemondás a kettés vagy hármas magasságon, amely megegyezés szerint ígérhet három vagy kevesebb lapot az egyik színben.

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

Licitrendszerek és konvenciók alkalmazásának korlátozása

A Magyar Bridzs Szövetség a versenyeket úgy kategorizálja, hogy megengedett-e a fenti színű rendszerek és konvenciók használata (a versenykiírásban kell előre meghatározni).

KMR rendszereket és barna jelű konvenciókat csak olyan csapatversenyeken ajánlott megengedni, ahol az ellenfeleknek lehetősége van a rendszer elleni felkészülésre.

A kategóriák:

I. Minden licitrendszer és konvenció engedélyezett.

Ilyen versenyek a Budapest Csapatbajnokság I/A. osztálya, a Magyar Kupa budapesti főtáblája, a Magyar Kupa Országos versenyének vidéki fordulói és a Döntő, valamint a válogató- és válogatott versenyek.

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

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

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

a) Az ilyen rendszereket és konvenciókat előzetesen le kell adni az MBSZ Szabályalkalmazási és Etikai Bizottságának

b) Minden ellenfelüknek előzetesen át kell adniuk rendszerük részletes leírását a kiírásban megadott határidőig - kiegészítve a rendszer ellen ajánlott védekezési módszerekkel

c) A rendszer vagy konvenció részletes leírását a rendező szervezetnek is át kell adni

d) Az ilyen rendszert vagy konvenciókat játszó pár ültetési rendjét csapatversenyen előre meg kell adni. A pár nem élhet a helyfoglalási lehetőségével, minden esetben az ellenfél választhatja meg, hogy melyik párja játsszon a KMR rendszert alkalmazó pár ellen.

e) Zöld, kék és piros jelű rendszereket játszó párok, KMR rendszert játszó ellenfelek ellen megváltoztathatják alaprendszerüket, beleértve az indításokat is.

f) A KMR rendszer ellen kidolgozott védekezésről a játék megkezdésekor tájékoztatni kell a KMR rendszert játszó ellenfelet.

g) A KMR rendszert játszó párok, az ellenfél kidolgozott védekezésének tudatában nem változtathatják meg a rendszerüket.

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

Egyéni licitrendszerek használata

Egyéni licitrendszernek minősül az a licitrendszer, mely indítási táblázata nem érhető el a nemzetközi bridzsirodalomban

Egyéni licitrendszert annak SZEB minősítése nélkül a VRB és a játékvezető tekintse „piros” rendszernek, kivéve ha KMR elemeket tartalmaz (azaz a passz lehet erősebb kéz, mint valamely egyes magasságú színindulás), ebben az esetben a besorolása „sárga”.

Ha a licitrendszert alkotó játékos minősítettetni kívánja rendszerét, úgy arra a SZEB egy meghatározott eljárási díj lefizetése mellett vállalkozik. A licitrendszert engedélyeztetni kívánó játékosok benyújtják a licitrendszer részletes leírását, melynek tartalmaznia kell a rendszer részletes leírásán túl minden sorozatban (ellenvonalon is) az első két bemondásra adandó felvilágosítást, ha az ellenfelek érdeklődnek a bemondás jelentéséről.

Ugyancsak tartalmaznia kell a leírásnak - ha az a rendszer megállapodásaiból következik - az egyes sorozatokban a passz egyedi jelentését is. A SZEB elbírálja a rendszer minősítését (kék, vörös vagy sárga – ld. WBF osztályozás), továbbá értékeli, vajon az első két bemondásra (továbbá adott sorozatokban a passzra) adott felvilágosítás megfelelő-e. A licitrendszer részletesen kitöltött konvenció kártyája és kiegészítő lapjai továbbá minősítése felkerül az internetre és a SZEB minősítésének megfelelően játszható.

Nem minősített egyéni licitrendszer kizárólag azon versenyeken játszható, amelyeken a piros (esetleg sárga) rendszerek megengedettek. A rendszer részletes leírása mindig legyen elérhető az alkalmazó játékosoknál.

Amennyiben az egyes bemondásokra adott felvilágosítás helyessége a rendszer leírásából nem azonosítható egyértelműen, úgy a játékvezető téves felvilágosításként ítélje az esetet mérlegelési jog nélkül. Ha az egyéni rendszer alkalmazása következtében az asztal időzavarba kerül, úgy a játékvezető automatikusan, mérlegelési jog nélkül az egyéni rendszert alkalmazó párt tekintse vétkesnek.

Minősített egyéni rendszer kizárólag a SZEB-nek benyújtott formájában játszható, bármely módosítás igényli a SZEB ismételt minősítését. A rendszertől való bármely eltérés, illetve nem

megfelelő felvilágosítás (megfelelő felvilágosítás az, melyet a SZEB a rendszer minősítésekor jóváhagyott) esetén a játékvezető automatikusan téves felvilágosítást kell, hogy ítéljen az egyéni rendszert használó pár ellen, mérlegelési jog nélkül.

Lényegesnek tartjuk a versenyrendezők számára az alábbi ajánlást, mely javaslatot tesz az egyes versenyeken játszható rendszerekre:

Zöld és kék rendszer minden versenyen játszható, az alábbi versenyeken más rendszerek is:

KMR Páros bajnokság, I/A - piros

KMR Csapatbajnokság I/A - piros, sárga (speciális feltételek mellett)

KMR Csapatbajnokság I/B - piros

KMR Magyar Kupa selejtezők és főtábla - piros

Országos párosbajnokságok döntői - piros

Országos csapatbajnokságok döntői - piros, sárga (speciális feltételek mellett)

A válogató versenyekre mindig annak a versenynek a licitrendszer korlátozása érvényes, amelyre a válogató vonatkozik.

Licitdoboz használata

A licitdoboz használata minden hivatalos versenyen kötelező, a versenyrendezőség feladata a versenyre megfelelő számú készletet biztosítani. A játékosok kötelessége a verseny folyamán a licitdoboz állagának megóvása, és a verseny végeztével a licitkártyák visszahelyezése a tokokba.

Az elválasztó fal (screen) mögötti játéknál a licitdoboz használatára speciális szabályok vonatkoznak – ezeket a screen használatának szabályai tartalmazzák. Az alábbi szabályok screen nélküli játék esetén érvényesek.

a) Minden játékos a kiválasztott licitkártyát az asztal közepe felé nézve helyezze maga elé. A licitkártyákat balról jobbra haladva kell egymásra helyezni, egymást csak félig fedve, hogy mindegyik licit folyamatosan látható maradjon. Nem szabad látszódnia a licithez nem tartozó kártyáknak, amennyiben 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 megtéveszthetett, vagy jogosulatlan információ forrása lehetett. A licit befejezésével a játékosok hagyjanak elég időt, hogy bármelyik játékos a teljes licitet újra áttekinthesse, mielőtt a licitkártyákat a licitdobozba visszahelyeznék.

b) Egyik játékos sem érintheti meg a licitdobozban lévő licitkártyáit, ha sorrendben nem ő következik licitre. Egy játékos az asztalon fekvő licitkártyáihoz is csak rendezés céljából nyúlhat.

c) Nem rakhatnak ki és nem hagyhatnak kinn az asztalon a játékosok olyan licitkártyát, amelyik nem tartozik a folyamatban levő licitmenethez (ez érvényes a "STOP" és "ALERT" kártyákra is).

d) Minden játékos köteles licitjét magában eldönteni mielőtt a licitdoboz kártyáihoz nyúlna. Szabálytalan a bemondások között válogatni és közben különböző licitkártyákat megérinteni. Különösen súlyos szabálytalanság egy bemondási licitkártyát megérinteni majd "PASSZ", "KONTRA", vagy "REKONTRA" licitkártyát az asztalra helyezni - és fordítva. Ajánljuk, hogy a "STOP" kártyát mindenki a bemondási kártyák rekeszébe rakja, így elkerülhető, hogy helyette "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" kártyát vegyen elő a játékos tévedésből, és ezzel büntetésnek tegye ki magát.

e) Egy licit csak akkor vonható vissza büntetés nélkül, ha nyilvánvalóan tévedésből helytelen licitkártyát vett ki a dobozból egy játékos, és azonnal megkísérli a módosítást, amikor a tévedését észleli

- feltéve, hogy partnere ezt követően még nem licitált." A "PASSZ", "KONTRA" vagy "REKONTRA" licitet nem lehet bemondásra változtatni - és egy bemondást sem lehet „PASSZ”, "KONTRA" vagy "REKONTRA" licitre cserélni.

f) Amennyiben a baloldali ellenfél már licitált, de a licitáló partnere még nem – a nyilvánvaló tévedésből kihelyezett licit még visszavonható. A licit megváltoztatása után az ellenfél a licitjét büntetlenül visszavonhatja és helyette bármilyen más licitkártyát helyezhet az asztalra. A visszavont licitből származó információt az ellenfél jogosan felhasználhatja - a licitjét megváltoztató játékos vonala viszont nem, számukra ez jogosulatlan információnak minősül. Ha felhasználják a jogosulatlan információt, vagy kétségbe vonható, hogy tévedésből kihelyezett licitet vontak volna vissza – a tornavezető módosított eredményt írhat elő.

g) Azoknál a bemondásoknál, amelyekre a "STOP" szabály vonatkozik, a játékosok kötelesek a licitkártya kihelyezése előtt a "STOP" kártyát az asztalra helyezni. A licit a "STOP" kártya visszavétele után folytatható (kb. 10 másodperc). Nem megengedhető, hogy a soron következő játékos ezen feloldás előtt bármilyen licitkártyát megérintsen.

h) Minden mesterséges licitnél a licitáló partnerének kötelessége az ellenfeleket figyelmeztetnie az "ALERT" kártya használatával. Ennek úgy kell megtörténnie, hogy az mindenképpen az ellenfél tudomására jusson - ez a figyelmeztető játékos kötelessége.

Elválasztó fal (screen) használata

a) Az elválasztó fal egyik oldalán ül Észak és Kelet, a másik oldalán Dél és Nyugat.

b) Észak vagy Dél feladata a tokot az asztalra kitenni és a játék után azt az asztalról elvenni.

c) Nyugat feladata az elválasztó falat nyitni és zárni.

d) Észak vagy Dél a tokot a csúsztatható tálcára helyezi, majd Nyugat az elválasztó falat annyira lezárja, hogy a tálca áttolható legyen. (Az elválasztó falat ebben az állásban kell hagyni végig a licitálás folyamán.)

e) A licitálás a licitdobozból kivett licitkártyákkal történik. Minden játékos a tálcára helyezi a kiválasztott licitkártyát, amely ebben a pillanatban csak az elválasztó fal ezen oldalán ülő játékosok számára látható.

f) Azt követően, hogy az elválasztó fal egyik oldalán ülő mindkét játékos licitált, Észak illetve Dél (ők felelősek a tálca mozgatásáért) áttolja a tálcát a másik oldalra, úgy hogy az csak ott legyen látható. Ezután az elválasztó fal másik oldalán ülő játékosok licitálnak ugyanígy, majd a tálcát visszatolják. Ez a folyamat mindaddig ismétlődik, ameddig a licit véget nem ér.

g) Azt követően, hogy mind a négy játékosnak elég ideje volt a licitmenet tanulmányozására, a licitkártyákat vissza kell tenni a licitdobozba.

h) Az érvényes indító kijátszás után az elválasztó falat Nyugat annyira kinyitja, hogy minden játékos láthassa a kijátszott kártyákat (a többi játékosét) és az asztal lapjait.

i) A tok a játék végéig az asztal közepén marad, a tálca a lejátszás idejére eltávolítható.

Az elválasztó fal 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 elválasztó fal - társának jól láthatóan (észrevehetően) jeleznie kell az ALERT kártyával.

b) Amikor a tálcát az elválasztó fal másik oldalára áttolják, még mielőtt bárki tovább licitálna, mindkét játékos köteles saját elválasztó fal - 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 és az arra adott választ írásban, vagy olyan módon kell közölni, hogy az elválasztó fal másik oldalán azt ne lehessen észlelni. Amennyiben a kérdés vagy a válasz az elválasztó fal másik oldalán észlelhető – úgy azon az oldalon jogosulatlan információhoz juthatnak.

Az elválasztó fal használatával az NKVSz-ben előírt szabályok és az ott 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 kell cserélni, mindaddig, amíg a tálcát át nem tolják az elválasztó fal másik oldalára.

c) Az olyan érvénytelen, vagy meg nem engedett liciteket is ki lehet cserélni, amelyeket a screen másik oldalán vesznek észre, de ekkor a screen nélküli játékokra vonatkozó szabályok lépnek életbe.

d) Minden gondatlan téves bemondás megváltoztatható mindaddig, amíg a tálcát át nem tolják az elválasztó fal másik oldalára, de senki nem változtathatja meg döntését azok után, hogy egy gondosan kiválasztott licitkártyát a tálcára helyezett.

e) Ha egy játékos egy gondatlan téves bemondás módosítására szánja el magát, baloldali elválasztó fal - társa visszavonhatja licitjét (de vonatkozik rá az NKVSz 16/c. pontja).

Az NKVSz alábbi pontjai (részben vagy teljesen) és büntető rendelkezései érvénytelenek, ha az elválasztó fal zárva van, kivéve azt az esetet, 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 licitek magyarázatát írásban kell kérni, a választ is írásban kell megadni, függetlenül attól, hogy melyik ellenfél licitjéről van szó (amennyiben a kérdés vagy a válasz nem írásban történik, és a másik oldalon észlelhető - a jogosulatlan információszerzés esete állhat fenn). Ez a megkötés nem korlátozódik arra az időre, amikor a játékosokon van a sor.

c) Az NKVSz 25-27. pontjai: eljárási szabálytalanságok

d) Az NKVSz 28-33. pontjai: soron kívüli licitek

e) Az NKVSz 35-39. 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 24. 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, minden büntetés nélkül visszaveheti.
- h) Az NKVSz 54. pontja: soron kívüli indulás
A soron kívüli indulás minden büntetés nélkül visszavehető.
- i) Az NKVSz 54. pontja: soron kívüli 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 szabálytalanságot még nem vették észre, és az elválasztó falat már felnyitották.

I. 9. Viselkedési szabályok, záró rendelkezések

A bridzversenyeken a játékhoz szorosan kapcsolódó helyes viselkedésre a Versenyszabályzat és a Nemzetközi Szabálykönyv tartalmaz útmutatásokat. A játékhoz közvetve tartozó, általános viselkedési szabályokat a Zéró Tolerancia (ZT) szabályrendszer tartalmazza - ebben a versenyötársakat zavaró magatartásformák és ezek szankciói vannak rögzítve.

A ZT alkalmazása során mérlegelés nélkül, minden figyelmeztetést mellőzve, kötelezően alkalmazandó büntetéssel kell sújtani a viselkedési szabályok megsértőit. Az alkalmazott büntetés egysége csapatversenyen 0,5 VP, IMP rendszerű párosan 2 IMP, MP rendszerű versenyen egy leosztásra vonatkozó 25%, egyéb versenyen pedig a fentiekkel arányos pontszám.

Nem tartozik a ZT szabályrendszer alá a tettegesség, a berendezés és a tartozékok szándékos rongálása, a versenyteremben lévők (partner, ellenfelek, nézők, hivatalos személyek) bármilyen okkal történő fizikai bántalmazása és egy tornavezetővel szembeni súlyosan tiszteletlen viselkedés. Szintén nem tér ki a szabályrendszer az alkoholos, vagy egyéb szerek általi befolyásoltság alatti, a résztvevőket súlyosan megbotránkoztató viselkedésre. Ezek a vétéségek az elkövető játékosnak a versenyről való azonnali kizárásával, a versenyző játékjogának felfüggesztésével és a tornavezető által kezdeményezett fegyelmi vizsgálattal járnak.

A ZT szabályai és büntetési tételei az alábbiak:

- Tilos a versenyteremben telekommunikációra alkalmas készülék használata. Amennyiben bármely játékos a versenyteremben a játékidő alatt telekommunikációt kezdeményez, vagy fogad (utóbbi alatt értendő, hogy a hívást fogadja, vagy az üzenetet – megjelenési formájától függetlenül - olvassa), vagy készüléke a játékosok bármelyike számára hallhatóan megszólal, 1 egység büntetéssel sújtandó. Ugyanilyen elbírálás alá esik bármilyen más, zajkeltő eszköz használata.

- Tilos a hangoskodás, a játék gyakori beszéddel való rendszeres megzavarása, a partner és az ellenfelek hangos oktatása, a leosztás hosszas elemzése - az előírt büntetés 1 egység.

- Szigorúan tilos a partner vagy az ellenfelek sértegetése, a többi játékos nyugalma nagyon zavaró, kötekedő viselkedés, hangos veszekedés – a büntetési tétel 2 egység.

- Szigorúan tilos a hangos elemzés - amennyiben egy leosztást az asztalnál zajló hangos elemzés következtében nem lehet egy másik asztalon lejátszani, a büntetési tétel 2 egység.

- Szigorúan tilos a tornavezetőkkel szembeni tiszteletlen, udvariatlan, kötekedő viselkedés – a büntetési tétel 2 egység.

- Szigorúan tilos az épületen belül bárhol dohányozni, a szabály megszegőjét 2 egységnyi büntetéssel kell sújtani.

A ZT büntetési tételeit a fenti esetekben kötelezően alkalmazni kell, egy játékosal szemben akár egymás után többször is. A büntetés azonnal érvénybe lép, ellene óvás nem nyújtható be. A döntés ellen két tanú megnevezésével (akik nem lehetnek az érintett egység tagjai) 48 órán belül lehet panasszal élni – a panaszt a VRB 8 napon belül köteles kivizsgálni.

A ZT a versenyteremben történő viselkedést szabályozza – lényeges eleme az, hogy a tornavezető mérlegelés nélkül köteles a szabály ellen vétő játékosokat az előírt módon büntetni. A ZT szabályok ellen vétő, a versenyen nem játszó személyek büntetése a versenyteremből való eltávolítás. Az MBSZ által elismert hivatalos versenyeken a ZT szabályrendszer alkalmazása kötelező.

Záró rendelkezések

A VSZ szabályai ellen vétők büntetése lehet a tornavezető által a helyszínen kiszabott, a versenyen elért eredményt befolyásoló büntetésen felül:

- egy játékos írásbeli figyelmeztetése
- egy játékos a játékjogának ideiglenes felfüggesztése
- egy játékos különböző hatályú és időtartamú eltiltása.
- egy egység versenyből történő kizárása

Játékosok feltételezett vétsége esetén általában a Fegyelmi Bizottság (FB), a versenyre nevezett egységek vétsége esetén általában a Versenyrendezési Bizottság (VRB), a versenyrendezők feltételezett vétsége esetén pedig általában a Szabályalkalmazási és Etikai Bizottság (SZEB) az illetékes. Személyes érintettség vagy elfogultság esetén, valamint tisztázatlan illetékességű ügyben az elnökség jelöli ki a vizsgálat lefolytatására az egyik bizottságot, de egy adott ügy megtárgyalására létrehozhat egy különbizottságot is.

A VSZ egyes szabályaitól való eltérésre rendkívül indokolt esetben kerülhet sor. Az ilyen eseteket a Szövetség elnöksége, vagy az elnökség által erre a feladatra kijelölt bizottság bírálhatja el. A szabálytól való eltérés tényét az indoklással együtt haladéktalanul nyilvánosságra kell hozni.

II. Versenyekhez, versenyformákhoz kötődő szabályok

A Versenyszabályzat rendelkezéseiben elkülönülnek a bajnokság rendszerű és az egyéb versenyekre érvényes speciális szabályok. A bajnokság rendszerű versenyek:

- a Közép-Magyarországi Régió (KMR) főversenyei
- a vidéki régiók bajnokság rendszerű versenyek
- a régiós bajnokságok országos döntői

Ezeken a versenyeken a benevezett játékosok és a helyettesek csak érvényes versenyengedéllyel, vagy ideiglenes versenyengedéllyel vehetnek részt. Egy versenyre való nevezésnek nem feltétele az érvényes vagy ideiglenes versenyengedély megléte – a verseny kezdetekor még lehet pótolni a hiányosságokat. Érvényesnek kell tekinteni a versenyengedélyt egy egész versenyre, ha arra az évre megtörtént a tagdíj befizetése, amelyik évben az adott verseny elkezdődött. Az ideiglenes versenyengedély igénylésekor csak a regisztrációs díjat kell megfizetni, a tagdíj egyéb összetevőit nem. Az ideiglenes versenyengedély csak az adott versenysorozat végéig érvényes, és se mesterpont jóváírásra, se helyöröklésre nem jogosít fel. A hátrányok megszüntethetők az ideiglenes engedélynek a verseny utolsó fordulója előtti végleges engedélyre cserélésével.

Az MBSZ versenyszabályzata területileg két régiót különböztet meg, ezek a KMR és a Vidék – ez utóbbi bizonyos esetekben további három csoportra osztódik. A KMR régió területileg Pest megyét és Budapestet foglalja magában.

II. 1. KMR bajnokság jellegű főversenyei

A KMR régió bajnokság rendszerű főversenyeire bármelyik szövetségi tagegyesület nevezhet egységet vagy egységeket (a vidéki régiók egyesületei is nevezhetnek a KMR versenyekre). Az egységek tagjainak az első versenynapon az éves tagdíj befizetésével érvényesíteni kell az addig esetleg nem érvényesített versenyengedélyüket. A tagdíjhátralékát a második versenynapon sem rendező játékost a VRB automatikusan törli az egység névsorából. A versenyre nevező, versenyengedéllyel nem rendelkező játékosoknak ugyanilyen határidőkkel meg kell kérniük a versenyengedélyt, vagy az ideiglenes versenyengedélyt. Az ideiglenes engedély azoknak a játékosoknak nyújt lehetőséget, akik csak egy alkalomra kapcsolódnak be a versenyzésbe.

A bajnokság jellegű főversenyek:

- Magyar Kupa (csapatverseny)
- Csapatbajnokság
- IMP páros bajnokság
- MP páros bajnokság

Az egyesületek mindig a kapitányok személyén keresztül kötődnek az egységekhez – így a versenyre benevezett egységek a kapitányuk egyesületeihez tartoznak. A csapatkapitány (csapatoknál és pároknál is az egység listáján elől álló játékos) a játékosok adataival (név, egyesület, versenyengedély szám) juttatja el az egyesületéhez a nevezést. Az egyesületek a versenyek előtt felhívják a csapatkapitányok figyelmét a nevezési határidőkre, a nevezéssel

kapcsolatos szabályokra, a tagdíjhátralékok rendezésének határidejére, ellenőrzik és továbbítják a beérkezett nevezéseket a VRB felé.

A KMR küzdelmekre minden korlátozás nélkül nevezhetnek játékosokat az egységek, csak az eltiltás alatt álló játékosok nevezése szabálytalan – valamint egy játékos két egységbe való nevezése. Az osztályokban rendezett versenyekre az előzetes rajtlistán szereplő helyekre lehet nevezéseket leadni – vagy a legalsó osztályba. A KMR bajnokság jellegű főversenyeinél a nevezési határidőket úgy kell megszabni, hogy az ellentmondásos nevezésekkel kapcsolatos kérdések tisztázására, valamint a létszámtól függő, végleges lebonyolítási rend kidolgozására és közzétételére maradjon elegendő idő.

Határidő után beérkezett nevezéseket a verseny rendezőse nem köteles elfogadni, a helyekre vonatkozó, egyébként jogos igényeket a nevezési határidő elmulasztása esetén nem feltétlenül tudja kielégíteni. A nevezési határidőkre, és azok betartására a szövetség honlapján jól észlelhető helyen nyomatékosan fel kell hívni a figyelmet.

Illetékességi szabályok

A KMR bajnokságaira minden egyesület nevezhet egységeket (a vidéki egyesületek is), és a benevezett egységekben bármelyik régióhoz kötődő játékos szerepelhet. A vidéki kötődésű játékosok a KMR küzdelmeiben való részvétel mellett a saját régiójuk bajnokságában és a vidékbajnokságon is részt vehetnek. A kötődést minden esetben a régió bajnokságának, valamint a Vidékbajnokságnak a rendezőse bírálja el.

A vidéki kötődésű játékosok a Vidékbajnokság páros versenyére (versenyeire) és a KMR páros bajnokságok (MP, IMP) valamelyik osztályára egyaránt nevezhetnek – mindkét helyen megkísérelhetik kiharcolni az országos döntőbe (esetleg közvetlenül a szuperdöntőbe) jutást. Csapatversenyeknél a két helyen is szereplő csapat vagy játékos csak az egyik helyen juthat be az országos döntőbe. Az egyik ágon döntőbe jutott játékost a másik csapat létszámkeretéből azonnal törölni kell, amennyiben a csapat továbbjutása elvileg lehetséges. Teljes csapat kettős nevezése, és valamelyik ágon döntőbe kerülése esetén a csapatnak a két verseny közül az egyiket azonnal vissza kell lépnie – vagy az elért helyezésétől kell lemondania, vagy a másik versenyen a további játékról.

A „kettős nevezés” (a vidéki régiókba való nevezés mellett a KMR bajnokság megfelelő versenyszámába való nevezés) megkönnyítése a vidéki versenyzők játéklehetőségeinek bővítését célozza meg. A vidéki régiós bajnokságok, vidékbajnokságok rendezői a versenykiírásoknak megfelelő módon döntenek el, hogy az egyes versenyszámokra kiknek a nevezését fogadják el.

Pótnevezést a hét közben zajló versenyek folyamán az utolsó forduló megkezdése előtt bármikor le lehet adni – de a hét végén rendezett középöntők, elődöntők, döntők idején már nem. A létszámból lehet törölni is egy játékost, de az így törölt játékos másik csapatba nem nevezhető pótlólag, és nem is helyettesíthet – mint ahogy a versenytől visszalépett, vagy a kizárt csapat tagjai sem. Pótlólag nevezni csak olyan játékost lehet, aki más csapatba nem volt benevezve.

Az országos döntőkbe került vidéki csapatok kedvezményes pótnevezési lehetőséggel élhetnek, de a „kettős nevezés” lehetősége nem áll fenn a bajnokságok közötti pótnevezésre:

- a vidéki régiós bajnokságon vagy a vidékbajnokságon szerepelt játékos nem nevezhető pótlólag (menet közben) a KMR küzdelmeiben részt vevő egységbe

- a KMR küzdelmeiben szereplő játékos nem nevezhető pótlólag, verseny közben (a verseny állásának ismeretében) a régiós bajnokságokra, vagy a vidékbajnokságra.

Jogosultsági szabályok

A bajnokság rendszerű versenyek különböző osztályaiban az előző évben elért eredmények alapján kialakult sorrendnek megfelelő előzetes rajtlistán szerepelnek az egységek. A magasabb osztályokba való nevezéseket csak meghatározott helyekre lehet leadni, a hely megnevezése, pontos meghatározása nélkül a nevezés a legalsó osztályba történő nevezésnek minősül.

Valamilyen versenyen való indulásra (országos döntő, következő bajnokság, stb.) az egység olyan tagja szerezhet jogosultságot, aki az adott bajnokság idején érvényes versenyengedéllyel rendelkezett, a versenyre eredetileg vagy pótlólag be volt nevezve, és a leosztásoknak a versenykiírásban rögzített részét lejátszotta (az ellenfél hiánya, időtúllépés, vagy egyéb hasonló ok miatt elmaradt leosztások ilyen szempontból mindig lejátszottnak tekintendők).

Egység szétválása esetén a hely öröklésével kapcsolatban a jogosultságot megszerző játékosok számszerű többsége dönt, létszámegyenlőség esetén az előző évi kapitány személye a döntő. Semmilyen más szempontot nem lehet figyelembe venni a helyöröklés eldöntésében.

Megnevezett játékos hiányában az a játékos a kapitány, akinek az egyesülete az egységet nevezte. Több ilyen játékos esetén (vagy ha több egyesület is nevezte ugyanazt az egységet) az előző évi nevezési listán előrébb szereplő játékost kell kapitánynak tekinteni. Ha az előző évi kapitány a megszerzett helyre nevezni szándékozó egységek közül egyikben se kíván szerepelni, akkor az előző évben leadott nevezési lista sorrendje szerint az öt követő játékost kell a helyöröklés szempontjából kapitánynak tekinteni – függetlenül attól, hogy az újabb szezonban esetleg egy másik játékos szerepel a nevezési lista élén.

Ha egy jogosultságot szerzett egységből senki nem nevez a helyre az adott határidőn belül - akkor erre az egység figyelmét fel kell hívni, az egység határidő lejártá utáni nevezését lehetőleg el kell fogadni. Ha az egység egyetlen tagja se kíván a helyre nevezni, akkor az előzetes listáról az egységet törölni kell (ugyanúgy, mint az előző évben fegyelmi úton kizárt egységet). A törölt egység mögött szereplő egységek minden osztályban előrébb sorolódnak.

Az előző évben magasabb osztályban szerepelt, szándékos és súlyos vétség miatt fegyelmi úton kizárt egység az eggyel alacsonyabb osztályban sem szerez jogosultságot – ilyenkor az előzetes lista „alulról töltődik fel” a kialakult sorrend szerint. A kizárt egység játékosai bármelyik másik egységbe nevezhetnek, amennyiben játékjoguk nincs felfüggesztve és a versenyzéstől nincsenek eltiltva. A visszalépett egységek és a nem szándékos vétség miatt kizárt egységek az osztály utolsó helyeire kerülnek, és kiesnek az osztályból, de a következő évben az alacsonyabb osztályban indulhatnak.

Amennyiben az üresedés miatt egy osztállyal feljebb került egység valamilyen okból (például másik játéknapon való játékokra készültek fel) lemond a lehetőségről, akkor a sorrendben utána következőt illeti meg ez a jog.

Egy osztályon belül a feljutás-kiesés után kialakult sorrend a következő: első helyen áll a fel nem jutó helyen végzők közül a legjobb, utána jön a felsőbb osztályból kieső legjobb, majd felváltva az előző évben az alacsonyabb osztályban szereplő után az előző évben magasabb osztályban szereplő következik az előző évi sorrendeket követve. Az osztályban maradt egységek között az előző évi sorrend a döntő – a lista legvégén a két osztállyal lejjebbről érkező egység szerepel (ha van ilyen), előtte az utolsó nem kieső helyen végző, azelőtt az alsóbb osztályból feljutók közül a leggyengébb helyezést elérő, azután az utolsó előtti, nem kieső helyen végző... és így tovább.

Amennyiben az egység kapitányának személye megváltozott (vagy a kapitány egyesületet váltott), az egységet az új kapitány egyesülete (vagy a kapitány új egyesülete) nevezi a versenyre. Helyöröklési kérdésben az előző évi összeállítás a döntő – de az új idényben a kapitány személye, és az egységen belüli nevezési sorrend változhat.

Ha egy helyre két nevezés érkezik, vagy egy játékos két egységben is szerepel, vagy egyéb ellentmondást tartalmazó nevezések érkeznek - a VRB kötelessége a legrövidebb időn belül tisztázni a helyzetet az érintettekkel. Határidőn belül leadott nevezések minden hátrány nélkül módosíthatóak - a VRB kötelessége segítséget nyújtani egy elfogadható megoldás keresésében. Határidő után leadott nevezéseknél viselni kell a következményeket – egy helyre jogosult egység így elvesztheti a jogát, ha a kevésbé jogosult egység határidőn belül nevezett ugyanarra a helyre.

Helyettesítés

Az általános helyettesítési szabályok érvényesek. A KMR bajnokságok egyik osztályába nevezett játékos helyettesíthet a bajnokság másik osztályában, a vidéki régiós bajnokságokba nevezett játékosok pedig a KMR bajnokságok minden osztályában - de valamelyik KMR bajnokságba nevezett játékos nem helyettesíthet ugyanabban a versenyszámban a vidéki régiós bajnokságokon és a Vidékbajnokságon.

A KMR kupaküzdelmek egyik csoportjában vagy ágán szereplő játékosok egy másik csoportban vagy ágon helyettesíthetnek. Az 1-16. helyen kiemelt csapatok I/A, a 17-32. helyen kiemelt csapatok I/B, a 33-48. közöttiek II. osztályú, a többiek III. osztályú minősítésűeknek számítanak a korlátozásoknál.

A fenti szabályok szerinti helyettesítések a bajnokság kezdetét megelőző év végén érvényes élő mesterpont lista alapján történő korlátozásokkal történhetnek. Mindenféle versenyre érvényesek az alábbi korlátok (a Magyar Kupa esetén a fenti kiegészítéssel):

10.000 pont feletti játékos sehol sem helyettesíthet, 5000 pont feletti csak I/A, 2500 pont feletti I/A és I/B, 1250 pont feletti I/A, I/B és II. , 625 pont feletti I/A, I/B, II. és III., a többiek minden osztályban helyettesíthetnek. A helyettesítés bejelentésekor a tornavezetőnek ellenőrizni kell a korlátozás betartását – csak a szabályos helyettesítést engedélyezheti.

Hiányzás

Bajnokság rendszerű páros versenyek (IMP, MP) egy fordulójából való, előre bejelentett hiányzás a kiírásban rögzített feltételekkel megengedett. Különösen indokolt esetben több fordulóból is lehet hiányozni, de az egynél többszöri hiányzás, valamint az előzetesen nem bejelentett egyszeri hiányzás igazolt alapos ok hiányában fegyelmi eljárást von maga után. A hiányzó pár eredménye MP versenyen 45%, IMP versenyen leosztásonként - 0,5 IMP, az utolsó versenynapon történő hiányzáskor 40%, illetve leosztásonként – 1 IMP. Az ellenfelek eredménye minden versenynapon azonos - MP verseny esetén napi saját átlag, IMP versenyen leosztásonként + 0,5 IMP. Semmilyen egyéb, eredményektől függő utólagos korrekció nincs.

A csapatversenyek (bajnokság, kupa) egy fordulójából való hiányzás az ellenfél 16:0 arányú győzelmével jár. Az egynél többszöri hiányzás, valamint az előzetesen nem bejelentett egyszeri hiányzás igazolt alapos ok hiányában fegyelmi eljárást von maga után.

Halasztás, előre hozás

Egy mérkőzés elhalasztását, előre hozását csak alapos indokkal alátámasztva lehet kezdeményezni. Egy versenysorozat alatt egy csapat csak egy alkalommal kezdeményezheti egy mérkőzés előre hozását vagy elhalasztását. Csak az ellenfél hozzájárulása esetén lehet a mérkőzés eredeti időpontjától eltérni – az ellenfél ilyenkor semmilyen hátrányt nem szenvedhet. Körmérkőzés rendszerű szakasz utolsó fordulójának mérkőzését, országos döntőket, svájci vagy dán rendszerű lebonyolításban rendezett mérkőzést csak az eredetileg kijelölt időpontban lehet lejátszani.

A halasztás, előre hozás esetén az ellenfélnek minden szempontból megfelelő időpontban kell a mérkőzést lejátszani. Amennyiben a mérkőzés halasztása, előre hozása a verseny lebonyolítását megzavarná, úgy az nem engedélyezhető.

II. 1. 1. KMR Magyar Kupa (és a „vigaszági” kupák)

A csapatokat a verseny kezdetét megelőző év végén érvényes élő mesterpont lista alapján rangsorolják, ehhez minden csapatból a legjobb helyen álló négy játékos pontszámát kell összesíteni. A csapatokat sorsolják a nyolc selejtező csoportba, a rangsor 1-8., 9-16., 17-24., 25-32. (és így tovább) helyein álló csapatokból egy-egy jut minden csoportba. A nyolc selejtezőcsoportban teljes körmérkőzés után alakul ki a selejtező sorrendje, az első négy helyen végzett csapatok jutnak a „főágra”. Különböző napokon zajlanak a selejtezők, a játéknapok megválasztására nincs mód – az ilyen irányú kéréseket csak korlátozottan tudja figyelembe venni a VRB.

A selejtezőcsoportokból továbbjutó 32 csapat irányított sorolással kerül a KO szakasz „főtáblájára” – itt csak a selejtező csoportokban elért helyezéseknek van szerepe. A sorsolást olyan módon kell elvégezni, hogy se az első négy helyen kiemelt csapat csoportjának első helyezettje, se ugyanabból a selejtező csoportból feljutók a KO szakaszban ne kerülhessenek össze. A főágra nem került csapatok svájci rendszerű „alsó ági” vigaszversenyeken folytatják tovább.

A főágon az első fordulóban vereséget szenvedett csapatok a „főági vigaszágon” szintén svájci rendszerben küzdenek tovább. Ide kapcsolódnak be a KO következő fordulójában vereséget szenvedett csapatok, a svájci rendszerben le nem játszott mérkőzésekre az elérhető maximális pontszám 2/3 részét kitevő pontszámmal. A főágról a második fordulóban kiesett csapatokat az első mérkőzésekükre a svájci versenyben élen szereplőkkel úgy párosítják össze, hogy a svájci versenyben pillanatnyilag vezető csapat választ először ellenfelet, majd a második helyezett... és így tovább.

A főági KO mérkőzéseken állva maradt négy csapat közvetlenül a Magyar Kupa országos középdöntőjébe kerül – az utolsó forduló négy veszteséből pedig először a vidékbajnokság győztese, majd sorban a helyezettek választanak ellenfelet a középdöntőbe jutásért játszandó mérkőzésre. Ezeknek a mérkőzéseknek a vesztesei lesznek a Magyar Kupa küzdelmek 9-12. helyezettjei – a mérkőzések győzteseit az egyenes ágon maradt négy csapattal irányított sorsolással párosítják össze. A „nyolcas tábla” kialakításánál biztosítani kell azt, hogy a főágon továbbjutott csapatok csak a legjobb négy között találkozhassanak, és a főágon egyszer már lejátszott mérkőzés párosítása csak a döntőben ismétlődhessen meg. A legjobb négy közé jutásért vívott mérkőzés vesztesei az MK 5-8. helyezettjei lesznek. Az MK 5-8. és a 9-12. helyezettjei nem játszanak helyosztó mérkőzéseket, a helyezésekért azonos mesterpontot kapnak.

A selejtezők után az alsó ágon (vagy ágakon) svájci rendszerben úgy folytatódik tovább a verseny a különböző kupákért, hogy a csapatok „hozzák magukkal” a selejtezőben játszott egymás elleni

mérkőzéseiket. A svájci rendszerű lebonyolítás során nem kerülhetnek újra össze, és ezen az ágon a csapatok az egymás elleni mérkőzések eredményeivel indulnak.

Az első forduló előtt a hozott pontszámok adják a sorrendet, azonos pontszám esetén a magasabb rajtszámú csapat sorolódik előrébb. A csoportjukban kevesebb mérkőzést játszó csapatok pontszámához hozzáadódik a kimaradásért járó 12 VP - és a svájci rendszerbe ezek a csapatok a kimaradásukat is „magukkal viszik” (páratlan számú csapat esetén van jelentősége).

Amennyiben a nevezett csapatok nagy száma miatt az alsó ági küzdelmeket nem lehet egy napon megrendezni, az alsó ágot a selejtezők után ketté kell osztani. Kevesebb csapat nevezése esetén az alsó ági verseny egy napon zajlik, és később következik be a mezőny szétválasztása több csoportra (különböző kupákra). Az osztódáskor a magasabb rangú kupák csoportjába nem kerülhet az alacsonyabb rangúakénál több csapat, és nem kerülhet páratlan számú csapat sem. A csoportokra (különböző kupákra) osztás után a verseny dán rendszerű ültetéssel folytatódik tovább. A VRB a versenyre nevező csapatok számának ismeretében, de a verseny megkezdése előtt határozza meg (és hozza nyilvánosságra) a végleges lebonyolítási rendet.

A dán rendszerű utolsó fordulóiban a behozhatatlan előnnyel vezető csapatok kimaradók lesznek, vagy a csoport utolsó helyezettjével kerülnek össze. A dán rendszerű fordulók végeztével minden csoport első négy helyén álló csapat az adott kupa elődöntőjébe jut – a többi csapat számára véget ér a verseny, a csoportok 5. helyétől lefelé kialakul a végső sorrend.

A vigaszági kupákban az elődöntő párosítása úgy történik, hogy a csoport első helyén álló csapat választ ellenfelet a maradék három csapatból. Az elődöntő „nulláról indul”, hozott pontszám nincs. Az alsó ági kupák, valamint a főági vigaszversenyek négyes döntőjének mérkőzései a Magyar Kupa négyes döntőjével egy időben kerülnek megrendezésre. Ezt megelőzően kerül sor a Magyar Kupa középdöntőire. A Magyar Kupa negyed- és elődöntőinek párosítása egy algoritmus szerinti irányított sorsolással dől el, a többi kupában az elődöntő párosítása a dán verseny végeredménye alapján, ellenfélválasztással történik.

Az elődöntők győztesei játszanak az első helyért, a harmadik helyért játszott mérkőzések megtartásáról és leosztás számáról a verseny kiírása rendelkezik (minden kupában egyformán) – az ilyen mérkőzés játék nélküli feladása fegyelmi vétség.

A csoportmérkőzések és a svájci/dán rendszerben zajló mérkőzések 16 leosztásosak, a KO mérkőzések, a vidéken rendezett középdöntők és az elődöntők 48 – a döntő 64 leosztásos. A vigaszági kupák elődöntői 32, döntői 48 leosztásos mérkőzések.

A nevezési díjat a játénapoktól függően határozza meg az elnökség. A csapatokat irányított sorsolással, egy felállított rangsor alapján sorsolják a selejtező csoportokba – a nevezési díjból adott engedmények mértéke ettől a besorolástól függ. Az „alap” nevezési díjat a rangsor 1-8. helyén szereplő csapatok fizetik, a 9-16. helyen 10%, a 17-32. helyen 20%, a 33-48. helyen 30%, a 49-64. helyen szereplők 40%, a többiek 50% engedményt kapnak. A verseny nevezési díja a verseny megkezdése előtt, egy összegben fizetendő. Csak ifjúsági korú játékosokból álló csapat a rangsortól függetlenül 50% engedményt kap.

A csapatok kérésére a mérkőzések halasztása, előrehozása csak rendkívül indokolt esetben lehetséges a kupaküzdelmek során, és csak akkor, ha a lebonyolításban nem okoz gondot. Hiányzó csapatnak 0 VP jár, az ellenfélnek 16 VP - kivétel a svájci vagy dán rendszerű rész, amennyiben a mezőny „átültetése” lehetséges, és az ellenfél így nem lesz kimaradó.

KO rendszerű versenyszakaszbán a jelentős hátrányban lévő csapat szabályosan feladhatja a mérkőzést, ebből semmilyen hátránya nem származik – a vigaszág küzdelmeiben ugyanolyan

feltételekkel indul el, mintha végigjátszotta volna a mérkőzését. KO szakaszon játszott mérkőzés eredményének a továbbjutás-kiesés eldöntésén túl a továbbiakban nincs szerepe.

A selejtező csoportmérkőzések befejezésének napjáig (még a csoport végeredményének nyilvánosságra hozatala előtt) egy csapat közölhet olyan szándékot, hogy a csoport továbbjutó helyére kerülés esetén sem kíván a főágon szerepelni. Ekkor abban a csoportban mögötte végzett csapat kerül egy hellyel előrébb. A visszalépés ismertté válását követően a visszalépést haladéktalanul nyilvánosságra kell hozni elsődlegesen az MBSZ honlapján, időben később másodlagosan a verseny helyszínén, hirdetőtáblán történő kifüggesztéssel.

A nevező csapatok számától függő részletes menetrendet, a selejtezők csoportbeosztását, az egyes fordulók időpontjait, a betartandó határidőket a nevezések lezárása után hozza nyilvánosságra a VRB. A nevező csapatok számától nem függő szabályoknak, a verseny elvi lebonyolítási rendjének szerepelnie kell az elnökség által jóváhagyott, a verseny kezdete előtt legalább 30 nappal nyilvánosságra hozott versenykiírásban. Ugyanitt rögzíteni kell a selejtezőcsoportok sorsolásának helyszínét és időpontját.

II. 1. 2. KMR Csapatbajnokság

A különböző osztályokban az előző évi bajnokság, és a bajnokságot követő osztályozó mérkőzések eredménye alapján a csapatok változatlan összeállításban egy ideiglenes rajtlistára kerülnek. Nevezéskor meg kell jelölniük a csapatoknak ezeket a rajtlista helyeket – egy megváltozott összetételű csapat nevezése ennek hiányában a legalsó osztályba való nevezésnek minősül. Az előző évitől jelentősen eltérő számú csapat nevezésekor az osztályba sorolás megváltozhat (új osztály nyílhat vagy a legalsó osztály az eggyel felette lévőbe olvadhat). Az új besoroláskor elsősorban az előző évi bajnokságban elért helyezések a döntő, másodsorban a játékosok mesterpont összege (a legjobb négy játékosé).

Egy osztály végeredményébe nem számítanak bele a „menet közben” visszalépett vagy kizárt csapat ellen elért eredmények – azokat azonnal, még a verseny közben törölni kell. A bajnokság végeztével fegyelmi úton kizárt csapat ellen elért eredmények érvényben maradnak – ha a csapat minden ellenfelével, vagy egy híján minden ellenfelével játszott (a hiányzás esetén a szokásos eredményt kapja az ellenfél). A szándékos, súlyos vétség miatt kizárt csapat minden jogosultságát elveszti, a következő bajnokságban csak a legalacsonyabb osztályban indulhat.

Ha az előző évi csapat úgy válik két vagy több részre, hogy az egyes részek más játékosokkal kiegészülve egyaránt igényt tartanának a csapat helyére, akkor a helyöröklésre vonatkozó általános szabályok érvényesek. Sem az előző bajnokság kiírásában szereplő leosztás arányt nem teljesítő, sem az előző bajnokságban végig ideiglenes versenyengedéllyel játszó játékosok nem rendelkeznek „helyöröklési joggal” – tehát nem számítanak csapattagoknak az alábbi szabályok alkalmazásánál:

- az eredeti csapatból több játékost nevező csapaté lesz a hely
- létszámegegyenlőség esetén az előző évi csapatkapitány új csapata örökli a helyet
- ha az előző évi csapatkapitány nem nevez egyik csapatba se, akkor az előző évi nevezéskor leadott sorrend szerint legelőrébb álló játékost kell az előző évi kapitánynak tekinteni

Ezek alól a szabályok alól nincs kivétel. Ha egy megszerzett helyre az eredeti csapatból egy játékos sem nevezett (esetleg a csapatot az előző idényben súlyos fegyelmi vétség miatt a versenyből kizárták), úgy arra a helyre senki sem tarthat igényt. Ekkor az ideiglenes rajtlistán a „megszűnt” csapat mögött álló csapatok egy hellyel előrébb kerülnek.

Egy helyre valamilyen összeállításban nevezni szándékozó, de a helyre nem jogosult csapat csak a legalsó osztályban indulhat. A jelentősen megváltozott összetételű csapatok az adott helyekre vonatkozó jogosultságuk előzetes felmérése érdekében a versenyre való nevezés előtt forduljanak a VRB-hez - a bizottság az érintettek bevonásával segít megtalálni a legjobb megoldást.

A nevezési díj mértékét minden évben az elnökség határozza meg, a VSZ csak az osztályok közötti különbségek arányaira tartalmaz ajánlást. Az „alap” nevezési díjat az I/A osztályba sorolt csapatok fizetik, az I/B osztály 20%, a II. osztály 30%, a III. osztály 40%, a IV. osztály 50% engedményt kap. Kizárólag ifjúsági játékosokból álló csapat engedménye bármelyik osztályban 50% (az „alap” nevezési díjból).

A magasabb osztályok létszámát az előző évi csapatbajnokság versenykiírása határozza meg, a legalsó osztály létszáma a versenyre nevezők számától függ. A legalsó osztályt a versenykiírásban rögzített létszám felett ketté kell osztani. A kiírás rendelkezhet arról is, hogy a vártnál több nevező esetén egy új osztály nyílik, vártnál kevesebb nevező esetén pedig a legalsó osztály a felette lévőbe olvad. A magasabb osztályokban szereplő csapatok létszáma a feljutás - kiesés átmeneti rendszerének meghirdetése után következő bajnoki szezonban változtatható meg.

A versenyt osztályonként teljes körmérkőzéssel, vagy két csoportban zajló körmérkőzés után „alsó és felső ágon” történő rájátszással kell lebonyolítani. Ilyenkor az alapszakaszban elért egymás elleni mérkőzéseket (és ezek eredményeit) a csapatok „magukkal viszik” a rájátszásba – tehát ott csak a másik csoportból jövő csapatokkal mérkőznek meg. A magasabb osztályokban 32 leosztásos mérkőzéseket kell rendezni – a legalsó osztályban ettől el lehet térni.

Az egyes osztályok közötti feljutás-kiesés rendje:

Minden osztályból előre meghatározott számú csapat feljebb kerül vagy kiesik (természetesen a legfelső osztályból nincs feljutás és a legalsóból nincs kiesés) - ezeken felül további egy-egy csapat osztályozót játszik a magasabb osztályban maradásért, vagy a magasabb osztályba kerülésért. A 12 csapatos osztályokból 2 csapat, 16 csapatos osztályokból 3 csapat esik ki, és további 1 - 1 csapat osztályozót játszik a feljutásért vagy a bennmaradásért. Az osztályozó mérkőzésen csak a bajnokságra nevezett játékosok szerepelhetnek, pótnvezés és helyettesítés nem engedélyezhető. Az osztályozó mindig 32 leosztásos.

A legalsó osztályban a létszámtól függő lebonyolítási rend szerint lehetnek a mérkőzések 32 leosztástól eltérő számúak. Bármilyen „rájátszásos” lebonyolítás esetén a később rendezett fordulók leosztás száma az előzőknél nem lehet kevesebb. Rájátszás esetén az „alapszakaszból” az egymás ellen elért eredményeket valamilyen formában mindig tovább viszik a csapatok. Kevés csapatnál „osztott idejű” mérkőzéseket is lehet rendezni (például az alapszakaszban 16 leosztásos játékrészek után a rájátszásban 32 leosztásos részekkel, ilyenkor az IMP értékeket „viszik tovább” a csapatok, és a mérkőzéseket a 48 leosztásos skála szerint kell értékelni).

A verseny lebonyolításának rendjét a versenykiírás tartalmazza, a legalsó osztályban ez a nevezők számának függvénye. A KMR csapatbajnokság I/A osztályának első hat helyezettje, és mindhárom vidéki régiós bajnokságból az első és a második helyezett jut az országos elődöntőbe.

II. 1. 3. KMR IMP Páros bajnokság

A nevezés menete, a helyöröklés rendje az általános szabályok szerint történik, 2-3 tagú egységek nevezhetnek az előzetes rajtlistán szereplő helyekre. A nevezési díjakat az elnökség határozza meg, az ajánlás a csapatbajnoksághoz hasonló:

Az „alap” nevezési díjat az I/A osztályba sorolt egységek fizetik, az I/B osztály 20%, a II. osztály 30%, a III. osztály 40%, a IV. osztály 50% engedményt kap. Kizárólag ifjúsági játékosokból álló egység engedménye bármelyik osztályban 50% (az „alap” nevezési díjból).

A verseny végeredményének megállapításához azokban az osztályokban törölni kell a „menet közben” visszalépett vagy kizárt egységek ellen elért eredményeket, ahol teljes körmérkőzés a lebonyolítás rendje. A leosztásokat ilyenkor nem kell újraértékelni. A befejezett bajnokság után az eredmények érvényben maradnak – a kizárt vagy visszalépett egység egy fordulótól való távolmaradása esetén is érvényben maradnak az eredmények.

A KMR IMP bajnoksága osztályokba sorolva kerül megrendezésre, a magasabb osztályokban 32 egység részvételével, teljes körmérkőzéssel zajlik. A verseny hagyományosan 8 játéknapon keresztül (31 x 8 leosztás) tart, de lehetőség van ettől eltérő lebonyolításra, és a megelőző évi kiírásnak megfelelően az osztályok létszámának változtatására is. A legelső osztályban a lebonyolítás rendje minden esetben a létszám függvénye.

Az alacsonyabb osztályok győztesei és az MBSZ által rendezett, „hivatalos” amatőr bajnokság győztese egy-egy osztályt „átugorva” kerülnek feljebb. Öt osztály (I/A, I/B, II., III., IV.) esetén a kiesés-feljutás rendje az alábbi

Az I/A osztályból kiesik az I/B osztályba 6 pár (27.-32. helyezettek)

Az I/B osztályból felkerül az I/A osztályba 5 pár (1.-5. helyezettek)
Az I/B osztályból kiesik a II. osztályba 6 pár (27.-32. helyezettek)

A II. osztályból felkerül az I/A osztályba 1 pár (1. helyezett), I/B osztályba 4 pár (2.-5. helyezettek)
A II. osztályból kiesik a III. osztályba 6 pár (27.-32. helyezettek)

A III. osztályból felkerül az I/B osztályba a győztes pár, II. osztályba 4 pár (2.-5. helyezettek)
A III. osztályból kiesik a IV. osztályba 6 pár (27.-32. helyezettek)

A III. osztályból kiesettek száma a IV. osztály létszámától függ: az indulók számának 5-tel osztott egész része (pl. 10 IV. osztályú nevező esetén egy jut a II.-ba, egy a III.-ba, tehát egy pár esik ki a III.-ból).

Az amatőr bajnokságból a III. osztályba kerül a győztes pár - ha az amatőr IMP bajnokság nem kerül megrendezésre, akkor a IV. osztályból egy további (6. helyezett) pár is feljut a III. osztályba.

Amennyiben a nevezők létszáma miatt a IV. osztályú bajnokságot esetleg két csoportban kell megrendezni, vagy az osztályok száma ugyanilyen ok miatt változik, akkor a fentiekhez hasonló elvek alapján kell a kiesés-feljutás rendjét meghatározni. A legelső osztályból feljutók (és a felette lévő osztályból kiesők) számát a versenykiírásban a legelső osztályban indulók létszámához kell kötni – a fenti számok az ott megadott számú induló esetén érvényesek.

Az I/A osztály első hat helyezettje és a Vidékbajnokság első két helyezettje változatlan összeállításban egyenesen az országos döntő 16 résztvevős „szuperdöntőjébe” jut (amennyiben a szuperdöntőt ettől eltérő számú résztvevővel bonyolítják le, az egyenesen odajutó egységek száma is változik).

A többi egység változatlan vagy megváltozott összeállításban, az országos döntőn vívhatja ki a szuperdöntőbe jutást. A döntőről az egyenesen odajutókkal egyező számú (16 résztvevős

szuperdöntő esetén 8) egység jut a döntőbe. A terem befogadóképessége miatt a „szuperdöntő” előtti napon (vagy napokon) rendezett selejtezőre csak 64 egység nevezését tudja elfogadni a VRB, az „erősorrend” elveit az OIMP verseny leírása tartalmazza.

II. 1. 4. KMR MP Párosbajnokság

A KMR MP bajnoksága is osztályokba sorolva kerül megrendezésre. A verseny 8 játéknapon bonyolódik le, de az IMP bajnoksághoz hasonlóan lehetőség van az ettől eltérő lebonyolításra is. Nevezés és a helyöröklés rendje az általános szabályok szerint - a feljutás-kiesés, az osztályokba sorolás, az országos döntőbe jutás pedig az IMP bajnoksággal hasonló módon történik. Egy jelentős különbség van az IMP bajnoksággal szemben, a verseny végeredményének megállapításánál a „menet közben” visszalépett vagy kizárt egységek ellen a befejezett fordulókban elért eredménye érvényben maradnak.

Lebonyolítási rend: egy pár ellen 2 leosztást játszva, két versenynaponként teljes körmérkőzés zajlik. A legelső osztályban a lebonyolítás rendje a létszámtól függ.

II. 2. Vidéki régiók bajnokság jellegű versenyei

A vidéki régiók versenyei a KMR bajnokságokhoz hasonlóan egyben az országos bajnokságok selejtezői. A versenyeket az elnökség által megbízott vidéki egyesületek rendezik, a versenyek lebonyolításához az MBSZ minden szükséges segítséget megad.

A vidéki régiós bajnokságokra és a vidékbajnokságra általában a vidéki régiókhoz kötődő játékosok nevezhetnek. A vidékhez, vagy az adott régióhoz való kötődés elveit a versenykiírások tartalmazzák, az egyedi esetek eldöntése minden esetben a versenyrendezőség hatásköre.

A versenyeken való részvételnek kötelező feltétele az érvényes versenyengedély, vagy ideiglenes engedély megléte. Mesterpontot csak érvényes engedéllyel rendelkező játékos kaphat, és az országos döntőkben is csak az érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékosok szerepelhetnek (ideiglenes engedély se mesterpont jóváírásra, se az országos döntőn szereplésre nem jogosít fel).

Helyettesítés, pótnvezés: csak az adott régióhoz kötődő, és a bajnokságba nem nevezett játékosok helyettesíthetnek, és nevezhetők pótlólag a bajnokságok jellegű versenyeken, de az országos döntőkbe jutott egységek különleges pótnvezési lehetőséggel élhetnek.

II. 2. 1. Vidékbajnokság (csapat)

A vidékbajnokságra nem az egyesületek nevezik a csapatokat, a versenyre a vidéki régiókhoz kötődő játékosokból álló csapatok szabadon nevezhetnek, így „vegyes” csapatok is indulhatnak. A játékosok érvényes vagy ideiglenes versenyengedélyének megléte feltétel. A verseny rendezőinek hatásköre annak eldöntése, hogy a versenyre kinek a nevezését fogadják el. A KMR kupaküzdelmein részt vevő játékosok vidékbajnokságon történő szereplése az ott ismertetett szabályok szerint történik. A verseny helyszínét, időpontját az érintettek véleményét figyelembe véve mindig az MBSZ elnöksége jelöli ki. A lebonyolítási rendet az elnökség által felkért rendezők határozzák meg, a VSZ ajánlása:

A nevezett csapatok között legalább 12 leosztásos körmérkőzés vagy legalább nyolcfordulós, svájci rendszerű verseny – esetleg rájátszással, ahol az alapszakaszban elért egymás elleni eredményeket a csapatok magukkal viszik. A vidékbajnokságról az 1. - 4. csapat jut a Magyar Kupa középdöntőjébe, visszalépés esetén a sorrendben következő csapat.

II. 2. 2. Vidéki Régiók Csapatbajnokságai

- A vidéki régiók csapatbajnoksága három csoportban kerül megrendezésre, az alábbiak szerint:

Nyugati csoport: Nyugat-Dunántúli és Közép-Dunántúli régió (Győr-Sopron, Vas, Zala, Komárom-Esztergom, Fejér, Veszprém)

Déli csoport: Dél-Dunántúli és Dél-Alföldi régió (Baranya, Somogy, Tolna, Bács-Kiskun, Csongrád, Békés)

Keleti csoport: Észak-Magyarországi és Észak-Alföldi régió (Nógrád, Heves, Borsod-Abaúj-Zemplén, Jász-Nagykun-Szolnok, Hajdú-Bihar, Szabolcs-Szatmár-Bereg)

Földrajzi, közlekedési és egyéb szempontokat figyelembe véve sorolja az elnökség a vidéki egyesületeket a különböző csoportokba.

A három csoportban rendezett régiós csapatbajnokságokra a régióhoz tartozó egyesületek nevezik a versenyzőket. A játékosoknak érvényes versenyengedéllyel, vagy ideiglenes engedéllyel kell rendelkezniük. A verseny rendezőinek hatásköre annak eldöntése, hogy kinek a nevezését fogadják el. Az egyik csoport bajnokságán szerepelt játékos a másik csoport versenyére nem nevezhető és ott helyettesként sem szerepelhet.

A KMR Csapatbajnokságon is részt vevő, és az adott vidéki régióhoz kötődő játékosok a KMR bajnokságnál ismertetett feltételekkel nevezhetnek a versenyre – országos döntős helyen végezve a másik csapatban nem szerepelhetnek tovább. Az elnökség által felkért egyesületek a verseny rendezői – a régióként esetleg eltérő lebonyolítási rendet a VRB véglegesíti.

Az országos döntőben már csak érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékosok vehetnek részt, és a helyezésekért járó mesterpontokat is csak az érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékosok kaphatják meg.

A nevezett csapatok között több héten keresztül zajló, körmérkőzéses rendszerű torna, egy vagy két teljes fordulóban (váltott helyszíneken) – esetleg egy vagy két hétvégén rendezett torna, teljes körmérkőzéssel, és esetleg rájátszással (az alapszakaszban elért egymás elleni eredményeket ilyenkor a csapatok magukkal viszik).

A lebonyolítás rendje régióként különböző lehet – de a versenyeknek a megadott határidőig be kell fejeződniük. A régiós csapatbajnokságok győztesei és második helyezettjei jutnak az országos középdöntőbe – visszalépés esetén a régióban mögöttük végző csapat.

II. 2. 3. Vidékbajnokság (IMP páros)

A vidéki kötődésű játékosok régióktól függetlenül, tetszőleges felállásban nevezhetnek a versenyre, érvényes vagy ideiglenes engedély megléte feltétel. A verseny rendezői a versenykiírásnak megfelelően dönthetik el, hogy kinek a nevezését fogadják el.

Lebonyolítási rendet az elnökség által felkért rendezők határozzák meg, a VSZ ajánlása háromfordulós, fordulónként legalább 24 leosztásos verseny.

A vidékbajnokság 1-2. helyezettje jut egyenesen az országos döntőbe, visszalépés esetén sorrendben a következő egység. A többiek változatlan vagy megváltozott összeállításban, esetleg harmadik személlyel kiegészülve nevezhetnek az országos döntő selejtezőjére.

II. 2. 4. Vidékbajnokság (MP páros)

Az értékelési módszer kivételével minden tekintetben azonos az IMP versennyel. Amennyiben az IMP és az MP verseny közül csak az egyik kerül a Vidékbajnokság keretében megrendezésre, annak eredményei szolgálnak alapul a másik verseny selejtezőjén, országos szuperdöntőjén való részvételre is.

II. 3. Országos bajnokságok

Az országos bajnokságokra (OCSB, MK, OIMP, OMP) a régiós bajnokságok helyezettjei nyernek indulási jogot. Csak érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékosok szerepelhetnek az országos döntőkben.

Az indulási jogokkal nem élő egységek helyén a bajnokságok végeredményeként kialakult rangsor szerint őket követő egységek vehetnek részt az országos versenyeken. Az egységekben általában a bajnokságra nevezett játékosok szerepelhetnek – de az egyes versenyszámokban az egységek összeállításában különböző változások lehetnek. A bajnokságra nevezett, vagy „pótnevezett” játékosok nem tekinthetők az egység tagjainak, ha a bajnokságban a kiírásban rögzített leosztás számnál kevesebbet játszottak.

A lehetséges változtatások feltételei versenyszámonként és régióként is különbözőek. A páros bajnokságok selejtezőire megváltozott összetételű párok is nevezhetnek – de a nevezések elfogadásánál az eredeti összeállításban szereplők némi előnyt élveznek (a részletes szabályok az OIMP verseny leírásánál találhatóak meg). A KMR bajnokságból országos döntőbe jutott csapatokba csak különösen indokolt esetben, előzetes engedély alapján lehet új (a bajnokságban nem szerepelt) tagot igazolni – a változás nem történhet a csapat játékeréjének növelése céljából. A vidéki régiókból az országos döntőbe került csapatoknál az ott ismertetett módon lehet változtatásokat végrehajtani.

Az esetleges helyettesítés feltételei egységesek: csak rendkívül indokolt esetben, előzetes bejelentés alapján engedélyezhető olyan helyettes szerepeltetése, amelyik az egység játékeréjét nem növeli.

II. 3. 1. Magyar Kupa

A KMR kupaküzdelmek egyenes ágán a legjobb nyolcig eljutott csapatok és a vidékbajnokságon 1- 4. helyen végzett csapatok vehetnek részt a kieséses rendszerű országos kupaversenyben.

Általában csak olyan játékos játszhat az országos versenyen, aki a KMR kupaversenyre, vagy a vidékbajnokságra érvényesen be volt nevezve. A KMR csapatai számára csak rendkívül indokolt esetben engedélyezhető pótnvezés vagy helyettesítés.

Különleges pótnvezési lehetőség nyílik a vidékbajnokságokon 1- 4. helyen végzett csapatok részére: 2 főt igazolhatnak a vidékbajnokságra benevezett játékosok közül. Kivétel: a visszalépett és a kizárt csapatok játékosai, valamint a KMR kupaküzdelmében is részt vevő játékosok.

A vidékbajnokságon jogot szerzett négy csapatot ellenfélválasztás útján párosítják össze a KMR főágán a legjobb négy közé jutásért vívott mérkőzések veszteseivel (először a Vidékbajnokság első helyezettje választ ellenfelet, majd sorrendben a többi). A mérkőzések győztesei kerülnek a Kupa nyolcas döntőjébe – ahol a főágon már továbbjutottakkal egy algoritmus szerint összepárosítva küzdenek a legjobb négybe, majd a döntőbe kerülésért.

A mérkőzéseken 1 IMP különbség is dönt, IMP azonosság esetén pedig 4 leosztásos hosszabbítások következnek.

II. 3. 2. Országos Csapatbajnokság

Az OCSB elődöntőn 12 csapat, a KMR bajnokság 1- 6. helyezettjei és a régiós bajnokságok 1-2. helyezettjei vesznek részt. A helyezést kiharcoló játékosokból állnak össze a csapatok, a KMR bajnokságból érkező csapatoknál csak rendkívül indokolt esetben engedélyezhető pótnvezés, vagy helyettesítés.

Különleges pótnvezési lehetőség nyílik a vidéki régiós bajnokságokon szerepelt csapatok részére: 2 főt igazolhatnak a saját régiójuk bajnokságába érvényesen benevezett játékosok közül. Kivétel: a bajnokságban szereplő, de annak folyamán visszalépett, és a bajnokságból kizárt csapatok játékosai, valamint a KMR küzdelmeiben is részt vevő játékosok.

II. 3. 3. Országos IMP bajnokság

A KMR IMP bajnokságból és a vidéki IMP bajnokságról a kiírásban rögzített számú egység változatlan összeállításban jogot nyer az országos szuperdöntőn való részvételre. Ha egy pár nem él ezzel a jogával, akkor a bajnokságban utána következő pár nem léphet a helyébe – az országos döntőn részt vevő egységekből egészül ki a szuperdöntő mezőnye.

Megváltozott összeállítású egységek is nevezhetnek az országos döntőre. A nevezési korlátot meghaladó nevezési létszámnál a rendezőség a rangsorolás elvei szerint hátrább álló egységek nevezését nem tudja elfogadni (pillanatnyilag 32 asztal - 64 pár a terem befogadóképessége) – erről a versenyre nevező egységet a nevezési határidő lejártával a VRB értesíti.

Az országos döntőre 2-3 tagú párok nevezhetnek az alábbi módokon:

1. vidékbajnokságon szerepelt pár, esetleg harmadik játékosal kiegészülve
2. KMR bajnokságon szerepelt pár, esetleg harmadik játékosal kiegészülve
3. a vidékbajnokságon indult játékos, egy vagy két másik játékosal kiegészülve
4. KMR bajnokságon indult játékos, egy vagy két másik játékosal kiegészülve
5. A bajnokságban nem indult játékosokból álló, két vagy három főből álló egység

Az OIMP országos döntőre történő nevezések elfogadásakor a fenti szempontokat a fenti sorrendben figyelembe véve dönt a rendezőség. Az egyes pontokon belül a bajnokságban elért eredmény szerinti rangsor érvényesül - új összetételű párnál a jobb helyen végzett játékos helyezése számít, és nem a helyezések átlaga. A bajnokságban nem indult játékosokból álló egységek között a nevezés beérkezési ideje számít. A verseny lebonyolítása a résztvevők számának függvénye.

Az országos döntőt egy vagy több körben, két vagy három fordulóban (24-30 leosztás) lehet megrendezni. A szuperdöntő 15 fordulós, fordulónként 3 leosztásos teljes körmérkőzés. Egy fordulóban minden asztalon azonos leosztásokat játszanak, a fordulók utáni azonnali értékeléssel. Az országos döntőn elért helyezésektől függő, előre meghatározott pontszámokkal indulnak a szuperdöntőn a párok – az egyenesen bekerültek az országos döntő győztesével azonos pontszámot kapnak induláskor. A döntőn csak a fordulók között van játékos cseréjére lehetőség, a szuperdöntőt háromtagú egységek esetén is két játékosnak kell végigjátszania.

II. 3. 4. Országos MP bajnokság

A nevezések lehetséges módjai és a nevezések elfogadásának feltételei az OIMP bajnokságnál ismertetett rendszer szerint. A VSZ ajánlása szerint a lebonyolítás rendje az OIMP bajnokságéval megegyező, eltérés csak az értékelések között van.

II. 4. Egyéb MBSZ versenyek

Az MBSZ a bajnokság rendszerű főversenyek mellett, azokhoz hasonlóan éves rendszerességgel egyéb versenyeket is rendez. Ezekre a versenyekre érvényes szabályok csak néhány pontban térnek el a bajnokság rendszerű főversenyekkel kapcsolatos szabályoktól.

- a versenyek megfelelő érdeklődés hiánya esetén nem kerülnek megrendezésre
- a versenyek osztályokba sorolás nélkül kerülnek megrendezésre
- a versenyekre nem az egyesületek nevezik az egységeket
- a versenyekre való nevezés területi, régiós korlátozásokat nem tartalmaz

II. 4. 1. Vegyespáros bajnokság

Egy hétvégén, vagy hét közben (4 héten keresztül) zajló, IMP vagy MP értékelésű verseny, a páros bajnokságokhoz képest alacsonyabb nevezési díjjal, és a jelentkezők számától függő lebonyolítási renddel. Speciális ültetési szabály: a férfi játékos kötelezően Észak vagy Kelet helyén foglal helyet.

Előzetes nevezés szükséges, a verseny megrendezését a versenykiírásban rögzített minimális létszámhoz lehet kötni.

Helyettesítés: a férfi játékosokat tekintve a verseny I/A osztálynak felel meg (tehát minden 10.000 pont alatti játékos helyettesíthet), a női játékosokat pedig korlátozás nélkül helyettesítheti másik női játékos. A többi általános szabály érvényes.

II. 4. 2. Ifjúsági Páros Bajnokság

Egy hétvégén, vagy hét közben (4 héten keresztül) zajló, IMP vagy MP értékelésű verseny, minimális nevezési díjjal, a jelentkezők számától függő lebonyolítási renddel.

Nevezés: a pár életkorának összege a mindenkori ifi kategória korhatárának (most 26 év) legfeljebb kétszerese, a korhatártól való felfelé eltérés legfeljebb 5 év lehet. Előzetes nevezés szükséges, a verseny megrendezése egy minimális létszámhoz kötött

Helyettesítés tekintetében I/B. osztály a verseny besorolása – tehát az 5.000 pont alatti játékosok helyettesíthetnek, ha az életkorra vonatkozó nevezési korlátozásnak is megfelelnek.

II. 4. 3. Szenior Páros Bajnokság

Egy hétvégén, vagy hét közben (4 héten keresztül) zajló, IMP vagy MP értékelésű verseny, minimális nevezési díjjal, a jelentkezők számától függő lebonyolítási renddel. Nevezési korlátozás: a pár életkorának összege a mindenkori szenior kategória korhatárának (most 60 év) legalább kétszerese, a korhatártól való lefelé eltérés legfeljebb 5 év lehet. Előzetes nevezés szükséges, a verseny megrendezése egy minimális létszámhoz kötött

Helyettesítés tekintetében I/A. osztály a verseny besorolása – tehát a 10.000 pont alatti játékosok helyettesíthetnek, ha az életkorra vonatkozó nevezési korlátozásnak is megfelelnek.

Az Ifjúsági és a Szenior bajnokságot lehetőleg egy időben, és a minimális létszámok megléte esetén külön mezőnyben kell lebonyolítani. Kevés nevező esetén a két mezőny összevonható.

II. 4. 4. Amatőr Páros Bajnokságok

Az amatőr páros bajnokságok (MP és IMP) egy hétvégén, vagy hét közben (4 héten keresztül) zajló versenyek, melynek első helyezettjei a legalsó osztály feletti osztályba való nevezési jogot szereznek a következő bajnokságra. A bajnokságok az MBSZ szervezésében zajlanak – a résztvevő párokat pedig csak a bridzsklubok nevezhetik a bajnokságokra. A versenyen indulni szándékozó játékosok a szükséges információkkal rendelkező klubokon keresztül jelentkezhetnek a versenyre.

A KMR megfelelő (MP vagy IMP) bajnokságába nevezett játékosok, és a megelőző év végi listán 1000 élő mesterpontnál többel rendelkező játékosok nem indulhatnak az amatőr bajnokságokon. A nevezés ajánlott feltétele az, hogy a párt nevező klubban az amatőr bajnokságot megelőzően legyen rendszeres verseny – és a delegált pár a versenysorozaton részt vegyen.

Előzetes nevezés szükséges, a verseny megrendezése egy minimális létszámhoz kötött Mindkét bajnokságban a lebonyolítás rendje a résztvevők számának függvénye.

II. 4. 5. Nyári versenyek

Felváltva MP és IMP páros versenyek, helyszíni nevezéssel, kedvező nevezési díjjal és kedvezményes „egyéni bérlet” lehetőséggel. Összesített eredményeket versenytípusonként külön lehet vezetni.

II. 5. Egyéb (általában hétvégi) versenyek

A különböző „hétvégi” versenyek a rendezők által megszerkesztett kiírások szerint kerülnek megrendezésre – a kiírások a VSZ megfelelő fejezetében ismertetett általános szabályaitól csak rendkívül indokolt esetben és az elnökség külön engedélyével térhetnek el. A kiírás, nevezés, késés, kimaradás, csere, stb. esetére érvényes szabályokat a VSZ általános része tartalmazza, az alábbiak csak az egyes versenyformák lebonyolítással kapcsolatos kérdéseire vonatkoznak. A VSZ a különböző versenyszámok lebonyolításával kapcsolatban kötelező érvényű szabályokat és ajánlásokat egyaránt tartalmaz.

II. 5. 1. Csapatversenyek

A „hétvégi” csapatversenyek jellemzően két nap alatt lezajló, több fordulóban lebonyolított, fordulónként 8-12 leosztásból álló mérkőzésekkel megrendezett versenyek. A nevezési határidőn belüli (ajánlott határidő: a verseny kezdete előtt 30-60 perc) helyszíni nevezéseket a rendezőségnek el kell fogadnia, ha a kiírásban erre vonatkozó korlátozás nem szerepel. Előnevezési lehetőséget minden versenyen biztosítani kell – lehetőleg kedvezményes nevezési díj mellett.

A kétnapos, hétköznap délutáni kezdéssel rendezett csapatversenyekre a VSZ az alábbi, létszámfüggő lebonyolítási rendeket ajánlja (ha ennél több játékidő áll rendelkezésre, akkor arányosítással alkalmazható az ajánlás)

- egészen kis mezőnynél teljes körmérkőzés, esetleg egy-két forduló rájátszás (6-10 csapat)
- kis mezőnynél teljes körmérkőzés, rájátszás nélkül (10-12 csapat)
- közepes mezőnynél (12-24 csapat) svájci rendszer, az első forduló kiemelés szerinti irányított sorsolással, az utolsó két-három forduló dán.
- nagy mezőnynél (24-36 csapat) svájci rendszer, az első forduló kiemelés szerinti irányított sorsolással. Az utolsó két-három forduló dán, két csoportra osztott mezőnnyel.
- egészen nagy mezőnynél (36 csapat felett) az első három forduló kiemelés szerinti irányított sorsolással (négyes csoportokban körmérkőzéssel) – a negyedik fordulótól két csoportra osztott mezőnnyel svájci rendszer, a későbbiekben egy alkalommal a csoportok között átjárással három (esetleg több) csoportra osztással, és a végső csoportokban dán rendszerrel.

A mérkőzések eredményét a mindenkori nemzetközi szabályoknak megfelelően kell megállapítani, az új IMP-VP átszámítási tábla szerint 20-0 a legnagyobb győzelem. A mérkőzésenkénti leosztás szám 8, 10, 12, esetleg 16 lehet.

A benevezett csapatokat a játékosok élő mesterpontjai (vagy becsült játékereje) alapján rangsorolni kell, ha irányított sorsolásra kerül sor. Holtversenyek eldöntése, kimaradásért kapott pontszám az általános szabályok szerint. Visszalépés vagy kizárás esetén körmérkőzéses lebonyolításnál az addig elért eredményeket törölni kell, egyébként pedig a visszalépett vagy kizárt csapat eredményei érvényben maradnak.

II. 5. 2. MP Párosversenyek

A „hétvégi” páros versenyek jellemzően egy-két nap alatt lezajló, 2-3 fordulóban lebonyolított versenyek. Egy ellenfél ellen 2 vagy 3 leosztással, fordulónként azonos számú (24-32) leosztással

célszerű lebonyolítani egy versenyt. Ettől eltérő, egyedi lebonyolítási rend is lehetséges – ha róla részletes ismertetést tartalmaz a versenykiírás.

A nevezési határidőn belüli (ajánlott határidő: a verseny kezdete előtt 30-60 perc) helyszíni nevezéseket a rendezőségnek el kell fogadnia, ha a kiírásban erre vonatkozó korlátozás nem szerepel. Előnevezési lehetőséget minden versenyen biztosítani kell – lehetőleg kedvezményes nevezési díj mellett.

„Hagyományos” (fix vonalas) Mitchell rendszerben lebonyolított versenyen a benevezett párokat lehetőleg rangsorolni kell, és az egyes „vonalakat” a rangsort figyelembe vevő irányított sorsolással kell kialakítani.

A verseny értékelése a nemzetközi szabályok szerint, az elfogadott számítógépes programok egyikével történik. A verseny közben visszalépett vagy kizárt pár eredményei érvényben maradnak. Az egyes fordulók leosztásainak eredménylapját megtekintésre ki kell függeszteni. A téves beírások az eredményhirdetés (vagy a következő forduló megkezdése) előtt reklamálhatók, később már nem.

II. 5. 3. Kiegészítő versenyek (IMP, BAM, egyéni verseny...)

Az IMP verseny főleg a leosztások értékelésében tér el az MP versenytől – kiegészítő versenyként egy fordulóban is megrendezhető.

A BAM verseny speciális verseny, Mitchell értékelésű csapatversenynek is lehetne nevezni. Nem egy időben zajló, páros verseny jellegű mozgatóssal megoldott csapatmérkőzésekben áll – az egyes leosztásokban a jobb eredményt elérő csapat kap 1 pontot (döntetlen esetén 0,5-0,5 pont jár).

Az egyéni versenyek MP vagy IMP értékelésű versenyek, ahol a játékosok minden leosztást más partnerrel játszanak le.

II. 5. 4. Különleges versenyek (pl.: emlékverseny, ifi-szenior találkozó)

Egyedi esetekben, különleges alkalmakkal kapcsolatos versenyeken a lebonyolítás rendje az ajánlásoktól eltérhet (pl.: Lévai János emlékverseny, Kovács Zoltán emlékverseny, stb.). Ezek a versenyek meghívásos (nem pontszerző) versenyek, általában rögzített létszámmal és a létszámhoz szorosan kötődő, egyedi lebonyolítási renddel. Mesterpont ilyen versenyeken nem osztható ki.

II. 5. 5. Válogató versenyek

A válogatott csapatok összeállítására mindig az egyes világversenyekhez kapcsolódóan kerül sor. A csapatkapitányokat az elnökség jelöli ki, a csapatok felkészülését segítő edzőket a kapitányok kérik fel. Két világverseny közötti időben a hivatalos magyar válogatott mindig a legutolsó világversenyen szerepelt (vagy a szereplésre kijelölt) csapat - a válogatottnak szóló meghívásos versenyekre első sorban ezt a hivatalos válogatottat delegálja az MBSZ.

A különböző kategóriákban: nyílt, női, szenior és az összes ifjúsági kategóriában az MBSZ elnöksége az érintettek (edzők, kapitányok, játékosok) véleményének figyelembe vételével kijelölhet 4-6 fős, legjobbnak vélt válogatott csapatot a világversenyen való szereplést előzetesen vállaló játékosokból. A kijelölt csapat névsorának közzétételével egyidejűleg meg kell jelentetni a

válogató versenyre való felhívást, ami tartalmazza a jelentkezéssel és a világversenyen való esetleges szerepléssel kapcsolatos összes feltételt.

Válogatóverseny megrendezésére akkor kerül sor, ha a kijelölt csapaton kívül másik csapat, vagy csapatok is megmérettetésre jelentkeznek, vagy akkor, ha az MBSZ valamelyik kategóriában nem jelöl ki csapatot. Legalább 6 hónappal a világversenyre való nevezés elküldésének határideje előtt közzé kell tenni a felhívást – hogy az esetleges válogatóverseny lebonyolítására, a csapatok felkészülésére elegendő idő álljon rendelkezésre.

A válogatóversenyekre a nevezési díjakat az MBSZ elnöksége határozza meg. A nevezési díjából befolyt összeg kizárólag annak a csapatnak az adott világversenyen való részvételére fordítható, amelyik kategóriában rendezett válogató versenyen az beszedésre került.

A válogatóversenyek pontos lebonyolítási rendje a jelentkezők számától függ, azokon az elnökség által kijelölt csapat a többi jelentkezővel teljesen egyenlő feltételek mellett indul, semmilyen kiemelési szisztémának nem lehet kedvezményezettje. A kijelölt csapatnak a nevezési díjat is ki kell fizetnie, amennyiben a válogatóversenyre való felhívásra kihívó, vagy kihívók jelentkeznek.

Ajánlott leosztás számok: egy kihívó csapattal szemben 128 leosztásos mérkőzést játszik a kijelölt csapat. Több csapat esetén legalább 48 leosztásos mérkőzésekkel teljes körmérkőzést kell rendezni, majd az első két helyezett az egymás elleni eredmény továbbvitelével legalább újabb 80 leosztásban mérkőzik meg (128-ra kiegészítve az összes leosztások számát). A döntő mérkőzésen 1 IMP különbség is dönt, IMP egyezőség esetén 8 leosztásos rájátszások következnek.

A válogatóversenyen 4-6 játékosból álló csapatok indulhatnak. Helyettesítés semmilyen indokkal nem lehetséges, de a létszámkeret kitöltéséig pótnvezést a verseny bármelyik fázisában le lehet adni a versenyre nem nevezett játékosok köréből. Az így benevezett játékost úgy kell tekinteni, mintha a verseny elejétől a csapat tagja lett volna.

A válogatóverseny győztesének tekintendő az a játékos, aki a végső győztes csapatban a verseny folyamán legalább egy félidőt (16 leosztás) játszott. A győztes csapat joga 1-2 játékost választani a hat főnél kisebb létszámú csapat kiegészítésére, de az elnökségnek vétőjoga van a választott játékosokat illetően.

Ha az elnökség által kijelölt csapat 6 főnél kevesebből áll, és a csapat kihívó hiányában mérkőzés nélkül válogatott lesz, a maradék egy-két játékost az elnökség a csapattal egyetértésben választja ki. Indokolt esetben akár hatnál kevesebb játékosból álló válogatott csapat is szerepelhet egy világversenyen – és a csapat kapitányát is lehet játékosként nevezni ilyen esetben.

Egy játékos visszalépése (nem várt esemény bekövetkezte kivételével) sportszerűtlenségnek minősül, befolyásolja a lehető legjobb válogatott csapat összeállítását - az ilyen eset körülményeit ki kell vizsgálni. A válogatottban való szereplést eleve nem vállaló játékosok részvétele a válogató versenyen súlyos fegyelmi vétségnek számít.

II. 5. 6. Amatőr versenyek

A versenyengedéllyel rendelkező játékosok számára rendezett, az MBSZ által elismert mesterpont szerző versenyek „mellékversenyeként” amatőr kategóriában is lehet versenyszámokat rendezni – a főversenyekhez hasonló, vagy azoktól eltérő lebonyolítási renddel, általában kevesebb leosztással és alacsonyabb nevezési díjjal.

Az amatőr kategóriába tartozás feltételeit a rendezőség határozza meg, a VSZ ajánlása: az előző év végi élő mesterpont listán 1000 pontot el nem érő, vagy a versenyengedéllyel egyáltalán nem rendelkező játékos tekinthető amatőrnek – a tagdíjhátralék miatt érvényes versenyengedéllyel nem rendelkező játékos nem tekinthető annak. Amatőrnek minősül az örök mesterpont listában a tárgyévet megelőző év december 31-i állapotának megfelelően a 2000 mesterpontnál kevesebbel rendelkező versenyzők.

A mellékversenyként rendezett amatőr versenyen a Nemzetközi Szabálykönyv és a VSZ szabályai érvényesek – de a tornavezetők ezeken a versenyeken a szabályok megismertetésére és magyarázatára, és nem a szigorúan alkalmazott szankciókra helyezik a hangsúlyt.

A nyílt versenyeken (ahol a nevezés semmilyen feltételhez nincs kötve) amatőr játékosok korlátozás nélkül indulhatnak, de a versenyszabályok betartása nekik is kötelező. Amennyiben egy versenyengedéllyel nem rendelkező játékos egy nyílt versenyen mesterpontot érő helyen végez – a mesterpont szabályzatban részletezett módon kaphat „ideiglenes”, később „érvényes” mesterpontot.

II. 5. 7. Klubversenyek

A klubversenyek jellemzően az amatőr bridzsezők számára rendezett szabadidős programok, amelyek nem tartoznak az MBSZ ellenőrzése alá, és amelyeken a VSZ szabályai nem kötelező érvényűek. Heti rendszerességgel vagy esetenként hétvégén, egy vagy több nap alatt kerülnek lebonyolításra. Klubversenyeket magányszemély vagy bármilyen szervezet (MBSZ tag egyesület is) rendezhet. A klubversenyeken a versenybridzs nemzetközi szabályait általában betartják, de érvényes engedéllyel rendelkező tornavezető részvétele nem kötelező.

Az MBSZ az amatőr bridzset támogatja, a klubokkal való kapcsolattartást kiemelt feladatként kezeli. Megfelelő érdeklődés esetén évente egyszer több versenyszámban (IMP, MP) olyan amatőr bajnokságot rendez, amelynek a győztesei a legalsó osztály győzteseivel azonosan egy osztállyal feljebb jutnak (részletes leírás a bajnokságoknál).

Az MBSZ segítséget nyújt a különböző kluboknak abban is, hogy tagjaik más klubokban játékosokkal összemérhessék az erejüket. Az MBSZ az amatőr csapat és páros versenyeknek a bajnokságokon szokásos eszközök használatával járó lebonyolításához minden szükséges segítséget megad: termet, eszközöket és teremvezetést biztosít. Az MBSZ igény esetén a klubokban játszó amatőrök hivatalos versenyekre való bekapcsolódásához is segítséget nyújt.

A klubversenyek speciális formája az internetes felületeken zajló, zártkörű klubokban zajló rendszeres versenyek. Az MBSZ az amatőr klubokhoz hasonlóan nagy hangsúlyt fektet ezeknek a versenyeknek a támogatására. A webes bridzsoldalak közül a legtöbb játékos magának tudó oldal a Bridgebase.com. Ezen az oldalon működik egy kizárólag magyaroknak fenntartott klub, amelynek a szervezőit a szövetség kapcsolattartókon keresztül támogatja. A szervezők feladata a játékosok beléptetése, a versenyek koordinálása, az internetes oldal működtetése, a versenyek tisztaságának megóvása, etikai kódex megalkotása és betartatása, és kapcsolattartás az oldal működtetőivel. A BBO Magyar Klub versenyei az amatőr klubok versenyeivel teljesen azonos elbírálás alá esnek, és a szövetség támogatását bírják.