

## Reglement for RealBridge online lag

### 1. Lagsammensetning

- 1.1. Et lag kan bestå av inntil åtte spillere, som alle må være medlem av NBF.
- 1.2. Hvis et lag ved påmeldingen består av færre spillere enn tillatt, kan ytterligere spillere påmeldes senere. Slike etteranmeldte spillere kan ikke ha deltatt på et annet lag i turneringa, og må være medlem av NBF. Spillere som ikke har spilt, kan skiftes ut/bytte til et annet lag.
- 1.3. Eliteklassen og Åpen klasse er åpen for alle. Begynnerklassen er for spillere med  $<50 \text{ MP og HCP} \geq 40$ . Et lag i begynnerklassen kan i hver kamp benytte inntil én spiller som ikke oppfyller kriteriene ovenfor.

### 2. Lagenes plassering

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

I andre halvrunde skal intakte par på hjemmelaget sitte i samme retning som i første halvrunde. Intakte par på bortelaget setter seg i motsatt retning på sitt bord i pausen mellom første og andre halvrunde. (Det innebærer at bortelagets par må forlate sitt bord (gå til lobbyen) og returnerer til bordet sitt i motsatt retning av hvordan de satt i første halvrunde før andre halvrunde starter.)

Et eventuelt nytt par tar plassen til paret de erstatter.

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

- 2.2. I finalen, hvor det er tre omganger, har hjemmelaget rett til å plassere sine spillere sist i første og tredje omgang.
- 2.3. TL skal sjekke at lagene sitter korrekt i begge rom, men det er lagenes ansvar å sette seg riktig.

### 3. Kamptidspunkter

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

#### **4. Ordensregler**

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

#### **5. Stedfortredere**

Punkt 2.4. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **6. Disiplinærstraff og justert resultat**

Punkt 2.5. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **7. Tidsforhold ved kampens begynnelse**

Punkt 2.6. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **8. Tidsforhold ved kampens/halvrundens avslutning**

Punkt 2.7. i NBFs turneringsreglement gjelder.

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

#### **9. Regnskapet**

Punkt 2.8. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **10. Oversitterkamper**

Punkt 2.9. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **11. Bestemmelse av vinnere og innbyrdes plassering**

Punkt 2.10. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **12. Diskvalifikasjon / Bruk av ulovlig spiller**

Punkt 2.11. i NBFs turneringsreglement gjelder.

#### **13. Kamper i sluttspillet**

13.1. I Eliteklassen går de fem beste lagene i hver pulje, samt de fire beste sekserne (VP/IMP-kvotient) videre til sluttspillet. I Åpen klasse går de fire beste lagene i hver pulje samt de fire beste femmerne (VP/IMP-kvotient) videre til sluttspillet. I Begynnerklassen går de fire beste videre til sluttspillet.

13.2. I Eliteklassen seedes gruppevinnerne som lag 1-12 og de fire beste toerne som 13-16. I Åpen klasse seedes gruppevinnerne som 1-7 og beste toer som 8. Seeding foretas etter VP, deretter IMP-kvotient. Øvrige lag som går videre seedes som lag 17-65/9-32 ved loddtrekning.

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

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

#### **14. Ramakamper**

Utvalgte kamper vil bli satt opp som ramakamper. Da brukes Realbridgefunksjonen for forsinka overføring, dvs. ingen spill vises for tilskuerne før de er fullført på begge bord.