

SM i bräde, tävlingsregler

(Antagna vid brädspelvännernas årsmöte den 20 februari 2008)

1. Allmänt

SM spelas under två dagar, lördag-söndag i början av december eller slutet av november i Vasamuseets lokaler.

Tävlingsledningen, som utses av styrelsen för Brädspelssektionen inom Vasamuseets Vänner har till uppgift att se till:

- att tävlingen sker under trivsamma former där de tävlande kan känna sig välkomna
- att resultatet av tävlingen blir, inom rimlighetens ram, rättvist
-

Tävlingsledningen har befogenhet att fatta de beslut som den anser nödvändiga, för att uppnå ovanstående. Invändningar mot dessa beslut behandlas vid Brädspelssektionens nästkommande årsmöte.

2. Spelupplägg (rekommendation)

2.1 Slutspel och kvalificering till detta

Vid tio deltagare eller fler i första dagens spel går de åtta bästa vidare till slutspel under söndagen. Vid sex till nio deltagare går fyra vidare till slutspel under söndagen och vid färre än sex deltagare avgörs SM i en "alla mot alla" tävling, utan separat final, under lördagen.

Vid upp till fyra deltagare spelar varje spelare mot alla de övriga i matcher om fem partier. Vid fem deltagare eller fler spelar varje spelare fyra matcher om tre partier.

2.2 Lottning till lördagens spel

Vid jämnt antal spelare (när total antalet spelare är minst 8) lottas dessa i två lika stora grupper: A och B plus ett löpande ordningsnummer. Varje spelare i grupp A kommer under dagen att spela mot fyra spelare i grupp B (och omvänt). Spelare i grupp A sitter kvar vid borden medan spelare ur grupp B flyttar mellan varje match. Första matchen spelas mellan A och B-spelare med samma ordningsnummer. Alltså spelar först A1 med B1 osv. För varje ny match flyttar alla spelare B ett steg. B1 kommer andra matchen att spela mot A2 och därefter mot A3 och A4.

Vid ojämnt antal spelare (när totala antalet spelare är minst 13) lottas spelarna i två lika stora grupper A och B, samt en grupp C om fem spelare. Spelupplägget för grupp A och grupp B är detsamma som ovan medan spelare i C-gruppen spelar enligt ett schema där alla möter alla.

2.3 Resultatberäkning vid lördagens spel

Varje spelare för ett eget personligt protokoll där de fyra matcher som spelas under dagen förs in. Efter varje match godkänner spelaren sin motspelares protokoll genom att signera detta. Två protokoll förs alltså för varje match. Poäng för varje parti beräknas enligt Vasamuseets Brädspelsvänners regler. Poängvärdena finns normalt angivna på spelprotokollets baksida.

En match kan aldrig sluta med ett oavgjort resultat, inte ens när bägge spelarna uppnått lika många poäng. Vid lika resultat räknas den spelare som fått högst poäng i ett enskilt parti som vinnare.

Förutom matchvinster skall poäng, poängdifferens och vinstsätt i varje parti noga antecknas i protokollet. Detta krävs för uttagningen till söndagens slutspel (se nedan).

Efter sista matchen lämnas protokollen till spelledningen. Om match ej är färdigspelad 16.30 kan tävlingsledningen besluta om lottning av resultatet. Lottning för ospelat parti ger ett resultat motsvarande hemspel, d.v.s. 1 poäng till den ”vinnande” parten.

Alla partier skall spelas och bokföras och alla protokoll skall lämnas in, även av de spelare som vet att de inte går vidare. Då matcherna är dubbelt bokförda ger detta en möjligt att reda ut eventuella otydligheter i protokollen.

Uttagning av spelare som går till slutspel sker enligt följande:

1. Spelarna rangordnas i första hand efter antal vunna matcher.
2. Vid behov rangordnas spelare med lika antal matchvinster efter poängdifferensen, d v s vunna poäng minus förlorade poäng. (Om exempelvis tre spelare har fyra vinster och sju spelare tre vinster rangordnas de sistnämnda sju så att de främsta fem går vidare)
3. Måste spelare med lika poängdifferens skiljas åt rangordnas dessa efter antal vunna poäng. (Exempelvis rangordnas en spelare med totalpoängen 20-16 före en spelare med totalpoängen 19-15)
4. Måste ytterligare rangordning göras sker denna efter vinstsätt. Spelare med i första hand flest sprängjanar, i andra hand flest janar, i tredje hand flest vackra spel med munk, i fjärde hand flest vackra spel och i femte hand flest hemspel med munk, rangordnas främst.
5. Krävs ytterligare rangordning avgör lotten.

2.4 Söndagens slutspel

Slutspel, när åtta deltagare har gått vidare, sker i form av utslagstävling med kvartsfinaler, semifinaler och final. Dessa spelas i matcher om fem partier.

Vid fyra deltagare i slutspelet spelas semifinaler och final om fem partier vardera.

I båda ovanstående fall spelas en match om tredje plats om tre partier. Denna match är kortare än de övriga för att göra det möjligt för spelarna att följa finalens upplösning.

2.5 Söndagens tröstturnering

I söndagens tröstturnering kan de spelare delta, som spelat under lördagen men inte gått vidare till söndagens slutspel.

När upp till fem spelare deltar i tröstturneringen spelar alla mot alla. Ingen final spelas utan den spelare som erhållit högst poäng vinner.

När sex eller fler spelare deltar i tröstturneringen spelas tre matcher om tre partier eller fem matcher om två partier. Matcherna om två partier spelas när udda antal spelare deltar och syftet är att minimera väntetider. Final om tre partier spelas mellan de två spelare som nått bäst resultat.

Protokoll förs och signeras för varje match och resultatet förs efter varje match in i en tabell som lagts fram av tävlingsledningen. Dessutom läggs protokollen på av tävlingsledningen angiven plats, för att kunna särskilja spelare som erhållit lika poäng.

Vid lika poäng tillämpas i turordning, till dess spelarna rangordnats, utsetts följande regler:

1. En spelare som vunnit fler matcher går före en spelare med färre vinster
2. En spelare som i sitt bästa parti erhållit fler poäng vinner över en spelare som i sitt bästa parti erhållit färre poäng.
3. Regel 3 tillämpas för återstående bästa parti när det bästa strukits, det näst bästa strukits o.s.v. till dess det går att särskilja spelarna
4. Räcker inte 1 – 3 för att skilja spelarna tillämpas lottning

3. Övrigt

3.1 Regler som gäller vid SM

Som spelregler gäller aktuella **Spelregler för Bräde** fastställda av Brädspelssektionen vid Vasamuseets Vänner.

Vid tävlingen tillämpas också bilagda **ordningsregler** fastställda 2003 – 02 – 26 av Brädspelssektionen vid Vasamuseets Vänner.

Eftersom vi under SM liksom vid normalt onsdagsspel är gäster vid museet skall övriga besökare samt museets regler respekteras. Normalt får inte mat intagas annat än i matsäckshörna och restaurang men vi har speciellt tillstånd att få äta medhavd matsäck. För att inte störa övriga museibesökare och de spelare som sitter i match bör detta göras diskret, i första hand vid gradängerna (sittplatsläktaren), vid sidan om spelborden.

3.2 Domare

Twister under spelet löses normalt i samförstånd mellan de två berörda spelarna. I de fall så behövs, till exempel vid regeltolkning, tillkallas av tävlingskommittén utsedd huvuddomare som avgör frågan.

När huvuddomare och tävlingskommitté själva deltar i spelet skall det finnas ytterligare en domare som kan avgöra tvister i spel där huvuddomaren själv är inblandad.

Invändningar mot domslut lämnas skriftligt till styrelsemedlem i brädspelssektionen och behandlas vid sektionens nästkommande årsmöte.

3.3 Tärningar

När någon spelare begär omfördelning av tärningar enligt punkt 7 i ordningsreglerna skall, om endera av spelarna så begär, fyra nya, av tävlingsledningen angivna, tärningar användas. De skall fördelas enligt principerna under den angivna punkten 7.

3.4 Start och sluttider för tävling (rekommendation)

Tidpunkter anpassas till tider för museets öppettider. Rekommenderad starttid är 10.00 bägge dagarna. Spelet skall vara avslutat och eventuell iordningställning gjord i god tid innan museets stängningstid.

För att ge utrymme för registrering på lördagen kan informationen till spelarna ges 10.20 och spelat startar så snart det är praktiskt möjligt.

Brist på brädspel (rekommendation)

Om antalet spel inte räcker för de spelare som registrerat sig avgör i första hand ordningen av inkomna förhandsanmälningar och därefter ordningen vid registrering vilka som kan beredas plats. Spelare som medför eget, av tävlingsledningen godkänt, spel har automatiskt rätt till en plats per medfört spel, för sig själv eller annan spelare.

Bilaga: Av Brädspelssektionen vid Vasamuseets Vänner 2003 – 02 – 26 fastställda ordningsregler

1. Spelarna har var sitt tärningspar.
2. Innan matchens första parti slår spelarna med varsin tärning. Den spelare som slår lägst (vid lika blir det omslag) väljer brickor och börjar partiet genom att kasta sina båda tärningar. Samma brickor behålles hela matchen. Den spelare som har förlorat ett parti börjar i nästa.
3. En spelare måste kasta sina tärningar samtidigt och på ett sådant sätt att de rullar över brädet. Han skall kasta dem till höger om brädets mittkant, om en sådan finns. Om en av tärningarna, eller bägge, landar ovanpå brickor eller lutande mot brickor eller brädeskanten slås bägge tärningarna om. Likaså om någon av tärningarna landar utanför brädet eller, om mittkant finns, utanför spelarens högra spelhalva. Omslag får ske först när tärningarna har stannat och motspelaren givit sitt samtycke.
4. En spelare skall med en hand flytta en bricka i taget. Vid allor kan han dock flytta hela band på en gång. Utslagna brickor får inte hållas i handen utan måste placeras på mittkanten eller mitt på brädet.
5. En spelare har avslutat sitt flytt då han lyft sina tärningar från underlaget. I händelse av fel flytt har motspelaren rätt att kräva ändring ända tills dess han slagit själv.
6. En spelare som slår tärningarna när det inte är hans tur är tvungen att efter motspelarens val antingen låta kastet gälla eller slå om det.
7. En spelare har rätt att begära omfördelning av de fyra tärningarna före varje parti. I så fall blandas tärningarna varefter motspelaren väljer den första tärningen. Sen väljer de två spelarna en tärning växelvis.

8. God brädspelsetikett kräver att en spelare inte uttalar önskningar om vad motspelaren ska slå och att han inte ohämmat flyttar sina brickor fram och tillbaka över brädet för att undersöka nya positioner. Tvärtom bör han flytta sina brickor på ett sådant sätt att det blir lätt för motspelaren att följa hans flytt. Det kan han t ex göra genom att i vissa spellägen med en handrörelse visa var hans bricka mellanlandar eller genom att med ett finger markera var brickan stod från början. Andra sätt kan vara att spelaren muntligt nämner tärningskastet i den ordning han flyttar det eller att han räknar från ett till fyra när han flyttar allor.

9. Spelarna för ett gemensamt protokoll där de efter varje parti fyller i sin egen poäng.

10. Om en match har slutförts till fel matchlängd har tävlingsledningen rätt att avgöra utgången.

11. Alla mekaniska/tekniska hjälpmedel är förbjudna (t ex oddstabeller, hörlurar och mobiltelefoner).

12. Åskådare måste iaktta tystnad under matcherna och får inte ge råd, påpeka felflytt eller på annat sätt kommentera spelet.

13. Lex Victor: I de fall vid en match omfattande ett givet antal partier och när minst en sprängjan behövs för matchvinst anses matchen avgjord och de följande partierna lämnas ospelade eftersom motspelaren kan lägga ut blottor och maximalt förlora jan. Denna regel gäller givetvis ej vid matchspel till en given poäng eller gruppspel.