

BCZ: Regeln für Club- Turniere mit Bridgemate

1 Ablauf

- 1.1 Gespielt wird am Dienstag um 19.30 Uhr und am Donnerstag um 13.30 Uhr.
- 1.2 Fünf Minuten vor Spielbeginn sollten alle Spieler ausser TL und CO an ihrem Tisch sitzen. Wer nicht pünktlich seinen Platz einnimmt, hat keinen Anspruch darauf, am Turnier teilzunehmen.
- 1.3 Mobiltelefone werden während des Turniers ausgeschaltet.
- 1.4 Das Tischgeld CHF 10 für Mitglieder und CHF 15 für Gäste wird in die Couverts gegeben. Diese werden leserlich mit Paarnummer, Namen und FSB- Nummer der Teilnehmer ausgefüllt.
- 1.5 Die Boards werden am Anfang min. 2 Min gemischt, um 4333- Verteilungen zu reduzieren, ausgeteilt und nach dem Spiel aufgeschrieben.
- 1.6 Durchgepasste Hände werden nicht neu gemischt.
- 1.7 Vor dem Spielen eines neuen Boards sind alle Spieler verpflichtet
 - ❖ Zuerst die Karten zu zählen
 - ❖ Kontrolle, ob der Handzettel in Richtung und Nummer stimmt (z.B. Nord, 4)
 - ❖ dann die Karten mit dem Handzettel zu vergleichenWer diese Regeln nicht befolgt, erhält bei unspielbaren Boards 40%
- 1.8 Wenn die Anzahl der Karten oder die Richtung des Boardzettels nicht stimmen, bringt bei Mitchell- Turnieren einer der Spieler das Board zur Richtigstellung zum N-Spieler des vorhergehenden Tisches. Bei Howell- Turnieren muss der TL gerufen werden, der das Board zum vorhergehenden N- Spieler bringt. Bei vertauschten Karten TL rufen.
- 1.9 Die gewonnenen und verlorenen Stiche werden entsprechend gelegt und erst zusammengeräumt, wenn sich beide Seiten auf eine Stichanzahl geeinigt haben.
- 1.10 Mitglieder, die sich auffallend oft zu ihren Gunsten verrechnen, werden dem TL gemeldet.
- 1.11 Am Ende des Turniers schliessen alle ihre Bidding- Boxes und helfen beim Aufräumen.
- 1.12 Ein Drittel der Paare (abgerundet) erhält einen Preis.

2 Bridgemate

- 2.1 Turnierbeginn: N gibt die FSB- Nummern ins Bridgemate ein.
- 2.2 Zu Beginn beim halben Tisch nur die FSB- Nummern eingeben. Bridgemate springt dann zur 2. Runde
- 2.3 Die Resultate gibt N ins Bridgemate ein und O kontrolliert und bestätigt die Eingabe. Süd füllt den Laufzettel aus und zeigt ihn W.
- 2.4 Am Ende des Turniers sollen die Resultate schnell eingegeben werden, weil die Ausrechnung erst nach der letzten Eingabe starten kann.
- 2.5 Bei der Ausrechnung hält sich niemand ausser autorisierten Personen hinter dem Computertisch auf.
- 2.6 Korrekturen und Kontrollen von Bridgemateeingaben nur mit Formular, das an TL abgegeben wird.
- 2.7 Die generelle Plausibilitätsprüfung der Anschriften entfällt aus Zeitgründen.
- 2.8 Nach Erstellung der Rangliste werden nur dann Korrekturen durchgeführt, wenn ein technischer Fehler vorliegt, oder nach 4.6 (Rekurs gutgeheissen).

3 Aufgaben Turnierleiter (TL) und Computeroperator (CO)

- 3.1 Der TL leitet das Clubturnier. Für die Computerbedienung steht ein Computeroperator (CO) zur Verfügung.
- 3.2 Der TL achtet darauf, dass die beiden Linien etwa gleich stark besetzt sind. Bei unausgewogener Besetzung platziert er Paare um.
- 3.3 Der TL gibt dem CO die korrekte Anzahl Tische und die Nummer des fehlenden Paares bekannt.
- 3.4 Der CO setzt das Turnier auf (HW und SW), führt die Änderungen und Kontrollen durch, die auf den Formularen festgehalten sind, erstellt die Rangliste und die Web- files und verräumt alles wieder
- 3.5 Der TL sammelt die Score- Zettel, ordnet sie und prüft sie auf Vollständigkeit.
- 3.6 Der TL sammelt und kontrolliert Änderungsformulare und Kontrollformulare und gibt die berechtigten dem CO weiter.
- 3.7 Am Turnierende verkündigt er die Rangliste.
- 3.8 Eine Rangliste übergibt der TL dem Kassier, ein heftet er an die Pin- Wand.

4 Schiedsrichter

- 4.1 Wenn bei Turnieren zwei Schiedsrichter (auch nicht geprüfte) im Saal anwesend sind, müssen sie auf der gleichen Linie sitzen, damit immer ein unbeteiligter Schiedsrichter urteilen kann.
- 4.2 Bei Unstimmigkeiten am Tisch muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichterentscheid muss am Tisch diskussionslos akzeptiert werden. Reklamationen, abfällige Bemerkungen etc. sind nicht zulässig und werden vom Schiedsrichter mit einem Punkteabzug bestraft.
- 4.3 Die Berechnung der Rangliste und die Auszahlung der Geldpreise werden auf der Basis des Schiedsrichterentscheides vorgenommen.
- 4.4 Ein Entscheid des Schiedsrichters kann unter Bezahlung von CHF 20 an die Rekurskommission weitergezogen werden.
- 4.5 Die Gebühr von CHF 20 wird zurückbezahlt, wenn die Rekurskommission zum Schluss kommt, dass der Rekurs nicht missbräuchlich war (unabhängig vom Rekursausgang).
- 4.6 Falls der vom Schiedsrichter gefällte Entscheid umgestossen wird, werden die grünen Punkte richtiggestellt und ein allfälliger Geldpreis aus der Clubkasse bezahlt.
- 4.7 Die Rekurskommission entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen, stützt aber bei Unsicherheit über die anzuwendende Regel den Entscheid des Schiedsrichters.
- 4.8 Wer im Zweifelsfall den Schiedsrichter nicht ruft, verzichtet automatisch auf einen späteren Rekurs.