

Magyar Kupa 2006.

VERSENYKIÍRÁS

1. Közép-magyarországi regionális selejtező

A Magyar Bridzs Szövetség a 2006. évi kupaversenyek selejtezőit a közép-magyarországi egyesületek részére az alábbiak szerint rendezi meg:

A versenyen 4-9 fős, közép-magyarországi egyesületi csapatok indulhatnak (minden csapatban két, más egyesülethez tartozó játékos indulása engedélyezett*). A csapatok minden nevezett játékosának érvényes versenyengedéllyel kell rendelkeznie. A versenysorozat során pótnvezetésre van lehetőség. Pótlólag nevezhető az az érvényes versenyengedéllyel rendelkező játékos, akit – a többi régiót is beleértve – más csapatban nem neveztek, ill. a Kupa alacsonyabb osztályába neveztek*, és a fenti szabályt (*) nevezésével a csapat nem lépi túl.

*: ez esetben a továbbiakban az alacsonyabb osztályban már nem játszhat.

A közép-magyarországi selejtezőket a nevezett csapatok számától függően két vagy három kategóriában rendezzük meg:

I. Magyar Kupa (keddi napokon)

II. Káró Kupa (hétfői napokon)

III. Treff Kupa (hétfői napokon, de amennyiben a 3 kupára összesen 64-nél több csapat nevez, csütörtöki napokon)

Nevezni a Magyar és Káró Kupákra lehet, de minden csapat megjelölheti, hogy amennyiben a Treff Kupa is külön indul, a Káróban vagy a Treffben játszana szívesebben. Ilyen nyilatkozat hiányában, úgy tekintjük, hogy a csapat a Kárót választja. Egy Magyar vagy Káró Kupára nevezett csapat nyilatkozhat úgy, hogy amennyiben nem sikerül kvalifikálnia magát, a másik játéknapon nem kíván elindulni, de ez nem mentesíti a nevezési díj befizetése alól.

A **Magyar Kupa** közép-magyarországi **regionális selejtezőjén** legfeljebb 32 csapat indulhat. Amennyiben a nevezett csapatok száma 32-nél kevesebb, megfelelő számú csapat erőnyerő lesz az első fordulóban. Ha 32-nél több csapat nevez, a szövetség egy játéknapon selejtezőt rendez az első forduló előtt. Ha 64-nél is több csapat nevez, a selejtezők rendjéről a Versenyrendezési Bizottság a nevezések lezárása után dönt.

A **Káró és Treff Kupákban** az induló csapatok száma kupánként legfeljebb 32, de legalább 12. Amennyiben a Káró Kupára nevezett csapatok száma --- kiegészülve a Magyar Kupára nevezettek létszámon felüli részével --- nem haladja meg a 32-t, a Treff Kupa nem önállóan, hanem a Káró Kupa vigaszversenyeként kerül megrendezésre.

Amennyiben a fenti érték meghaladja a 32-t, de azon csapatok száma, amelyek nem jelezték, hogy szívesebben játszanának a Treff Kupában, 32-nél nem több, míg a Treff Kupát választók száma legalább 12, nem kell selejtezőt játszani.

Minden egyéb esetben selejtezőn dől el, hogy mely csapatok játszhatnak a Káró Kupában.

A Magyar Kupa selejtezője

A Magyar Kupa 1. rajtszámát a Kupa védője az **Elastron**, 2. rajtszámát a 2005. évi közép-magyarországi CsB I/A első helyezettje a **Harangozó** csapat kapja.

A Magyar Kupába nevezett további csapatokat a versenyrendező a csapatba nevezett 4 legmagasabb mesterponttal rendelkező játékos 2006. január 1-jén érvényes élő mesterpont-összege alapján rangsorolja. Holtverseny esetén sorsolás dönt. Amennyiben 32-nél több csapat nevez, a rangsor végén állókból a létszámfeletti kétszerese 32 leosztásos selejtezőt játszik; a párosítás a fenti rangsor alapján anti-dán rendszerben történik. Döntetlen esetén totál pont dönt, ha ez is egyenlő 2-2 leosztásos "hirtelen halál" (erre sem az összeállítás sem az ülésrend nem változtatható, az utolsó 8 leosztás játékosai játsszák).

A selejtezőben elért eredmény a továbbiakban semmilyen holtverseny eldöntésébe nem számít bele.

A Káro Kupa selejtezője

Amennyiben a versenyterem adottságai miatt a Treff Kupa külön napon kerül megrendezésre, és a Káro Kupában való indulásért a versenyrendező selejtezőt ír ki, a Káro Kupa indulóinak száma a lehető legmagasabb, ami nem több 32-nél, és lehetővé teszi, hogy a Treff Kupa létszáma legalább 12 legyen. (Ennek időpontja a nevezések után kerül megállapításra, vagy az első játéknap első fordulója idejében kerül lebonyolításra.)

Azok a csapatok, amelyek a Magyar Kupára neveztek, de ott nem kvalifikálták magukat, amennyiben nem nyilatkoztak előzetesen úgy, hogy egyáltalán nem, vagy csak a Treff Kupában játszanának, és számuk nem haladja meg az itt meghatározottat, automatikusan a Káro Kupa résztvevőinek számítanak. A többi csapatot a Magyar Kupa selejtezőjéhez hasonlóan rangsoroljuk, és a létszámfellettiek kétszerese 16 leosztásos elősejtezőt játszik, a párosítás a fenti rangsor alapján Anti-dán rendszerben történik.

A Magyar Kupa Főtáblája

Az automatikusan kvalifikált és a selejtezőből a Főtáblára jutott csapatokat a versenyrendező a fenti módon rangsorolja, és a rangsor szerinti érték lesz a csapat rajtszáma.

A Főtábla sorsolását a versenyrendező lehetőség szerint minél hamarabb, de legkésőbb két nappal a selejtező lezárása után elkészíti, és nyilvánosságra hozza.

A Főtábla **teljes** sorsolása a selejtező lebonyolítása után történik. A 32-es lábla 1. helyére az **1.**, 17. helyére a **2.** rajtszámú csapat kerül, hozzájuk 4 lépcsőben sorsoljuk a további csapatokat:

- 1.lépcső: a 9. és 25. helyre a **3.** és **4.** számú csapatot
- 2.lépcső az 5., 13., 21., 29. helyre az **5-8.** sorszámú csapatokat.
- 3.lépcső a fennmaradó páratlan sorszámú helyekre a **9-16.** sorszámú csapatokat.
- 4.lépcső a fennmaradó helyekre a **17-32.** sorszámú csapatokat.

A Főtáblán a csapatok egyenes kieséses rendszerben 32 leosztásos mérkőzéseket játszanak, a vesztesek a vigaszágra kerülnek.

A vigaszágon a csapatokat addigi pontszámuk alapján (győzelmi pont, IMP, sorsolás) párosítjuk: mérkőzésismétlődés nincs, a legmagasabb pontszámú a legalacsonyabbal és így tovább (Anti-dán). Minden fordulóban 32 leosztásos mérkőzéseket játszanak a csapatok. A vesztesek a svájci részbe kerülnek.

A svájci részben a csapatok játéknaponként két 16 leosztásos mérkőzést játszanak svájci rendszerben, de az egy napon játszott 2 fordulót a játéknap elején kialakult állás alapján határozzuk meg a verseny gördülékenysége érdekében. Amennyiben a verseny kései fordulóiban a svájci ültetés az eredmények alakulása miatt nem valósítható meg, az ültetést úgy kell összeállítani, hogy a mezőny elejétől indulva a lehető legtovább a svájci ültetés elve érvényesüljön. Emiatt – csak a legrosszabb helyezesű csapatok között – lehetséges esetleges mérkőzésismétlődés, akár két egymást követő fordulóban is.

A csapatok minden Főtáblán játszott 32 leosztásos mérkőzésük után 21,2; minden vigaszágon játszott mérkőzésük után 20,1 győzelmi pontot kapnak szerzett győzelmi pontjaik mellé.

A **16 leosztásos** mérkőzéseken a **vendégcsapatnak kell előbb leülnie**. A nyílt teremben 8 leosztás után lehet cserélni, a zárt teremben nincs csere. **A 32 leosztásos mérkőzéseket** egy napon rendezzük, 16 leosztás után van eredményegyeztetés. **Az első félidőben a hazai, a másodikban a vendégcsapatnak kell előbb leülnie**. A nyílt teremben 8, 16 és 24 leosztás után lehet cserélni, a zárt teremben kizárólag félidőben.

A Főtábláról a 4. forduló után két csapat jut a Magyar Kupa országos negyeddöntőjébe. Ez a két csapat holtversenyben a Magyar Kupa közép-magyarországi regionális selejtezőjének 1-2. helyezettje. A vesztesek a Magyar Kupa országos nyolcaddöntőjébe jutnak. Ez a két csapat a Magyar Kupa közép-magyarországi regionális selejtezőjének 3-4. helyezettje.

A vigaszágról --- a selejtezőt nem számítva --- a 4. játéknap végén hat csapat jut a Magyar Kupa országos nyolcaddöntőjébe. Ezek a csapatok holtversenyben a Magyar Kupa közép-magyarországi regionális selejtezőjének 5-10. helyezettjei.

A vigaszág utolsó fordulójának vesztesei holtversenyben a Magyar Kupa közép-magyarországi regionális selejtezőjének 11-16. helyezettjei.

A Káró és a Treff Kupában napi két 16-16 leosztásos mérkőzést játszanak egymás ellen a csapatok svájci rendszerben, de az egy napon játszott 2 fordulót a játéknapi elején kialakult állás alapján határozzuk meg a verseny gördülékenysége érdekében. Ha a Káró és Treff Kupákat nem külön napon rendezzük meg, akkor a 3. játéknapi végén válik ketté a mezőny. Az 5. játéknapi végén a két csoport első 4-4 helyezettje jut a megfelelő kupa elődöntőjébe.

A kupaelődöntőkben (Káró Kupa, Treff Kupa) az első helyen álló csapat megválaszthatja ellenfelét a 3-4. helyezett közt. (Előny nincs.)

Az egyenes kiesésnél 0 IMP-nél több dönt. IMP-egyenlőség esetén a mérkőzés összpontszáma (totál pont), ha az is megegyezik, az addigi fordulóban szerzett VP, IMP, mezőnyérték. Ha mindez egyenlő, sorsolás dönt.

A Káró és a Treff Kupákban svájci részében elsősorban a győzelmi pont dönt. A svájci párosítás eldöntéséhez IMP, sorsolás; a végeredménynél mezőnyérték, IMP, sorsolás a további sorrend.

Mérkőzést halasztani, ill. előrehozni nem lehet. Kivételes esetben – szövetségi érdekből, vis maior (betegség, szülés) – az ellenfél beleegyezésével és a VRB engedélyével lehet a mérkőzés időpontját megváltoztatni. Az új időpontra törekedni kell az előrehozásra, ha ez nem lehetséges, úgy a fordulót követő 5 napon belül kell a mérkőzést lejátszani. Az új időpontra a vétlen csapat dönt. A svájci részben, a Káró és Treff kupában mérkőzés nem halasztható. Ha egy mérkőzés elmarad, úgy a vétkes csapat 0 VP-t, a vétlen csapat pedig a le nem játszott mérkőzés időpontjáig szerzett saját VP-át, 18 VP-t vagy a {30-vétkes csapat VP-át} közül a legkedvezőbbet (de max. 25 VP-t) kapja (VSz. 40.).

Egy mérkőzésre helyettes lehet állítani. Helyettes lehet minden, versenyengedéllyel rendelkező játékos, akit más csapatba nem neveztek vagy a versenysorozat alacsonyabb osztályában (Káró, ill. Treff Kupa) játszik. A Magyar Kupa KO ágán nem helyettesíthet az e kupából kiesett játékos.

Óvás: a közép-magyarországi szakaszban a mérkőzés végét követő 10 percen belül írásban a teremvezetőnél (a svájci szakaszban az óvással kapcsolatos döntést az ültetéssel nem kell megvárni). Az Óvási Bizottságot az ÓB titkára (Kovács András) jelöli ki a (jellemzően) versenynapon játszó közt.

A versenykiírásban nem szabályozott esetekre az MBSZ versenyszabályzata az irányadó.

A verseny helyszíne: Budapest, XII. ker. Böszörményi út. 20-22.

Nevezési határidő: 2005. február 9., az Egyesületek a nevezéseket a nevezes@ecosoft.hu címre küldjék. A nevezésnek tartalmaznia kell a csapat nevét, a játékosok nevét (a csapatkapitány kijelölésével --- nem játszó csapatkapitány lehetséges), elérhetőségét (telefon vagy e-mail), versenyengedélyük számát. Ennek hiányában a VRB a nevezéseket elutasítani köteles.

Csapatkapitányi értekezlet és sorsolás: 2005. február 13. 17 óra, MBSZ versenyterem.

Játéknapi: kedd február 14. (Selejtező), február 21., 28., március 07., 20.,
hétfő február 13.,20.,27.,március 6., március 20.,

A játékidő kezdete: 17:30.

Nevezési díj (amely az országos döntőben való részvételre is jogosít):

Magyar Kupa 30.000,- Ft (az országos döntőbe jutott vidéki csapatoknak nem kell nevezési díjat fizetniük).

Káró/Treff Kupa 20.000,- Ft.

(ifjúsági csapatoknak 50% kedvezmény. Egy csapat ifjúságinak számít, ha minden nevezett játékos ifi. Amennyiben a későbbiekben túlkoros játékost neveznek pótlólag, a nevezési díj különbözetet utólag be kell fizetniük).

2. Vidéki ág 2006.

A Magyar Kupa 2006. évi országos 1/8 döntőjébe a vidéki ágról 4 csapat kerül. A lebonyolítást a következőképpen javasoljuk:

1. Az utazás költség- és időigényének csökkentésére a kelet- és nyugat-magyarországi régiókat, az OCsB-hez hasonlóan, két-két alrégióra osztjuk. A benevezett csapatok az alrégiókon belül egyenes kieséssel döntik el a 2-2 továbbjutót. Ha a jelentkező csapatok száma 8 (esetleg, bár nem valószínű, annak többszöröse), a 2005. évi élő mesterpont-lista alapján meghatározzák a csapatok erősrendjét (a csapat minden benevezett játékosának pontösszege/játékosok száma) és az 1-8 (A), 4-5 (B), 2-7 (C) és 3-6 (D) ültetéssel kezdenek, majd a győztesek A-B és C-D mérkőzésen döntik el a továbbjutást. Kevesebb résztvevő esetén „8-összes résztvevő” csapatot kiemelnek, és a fennmaradók játszanak először, majd a továbbjutók a kiemeltekkel (a fenti párosításban, a sorszám értelemszerűen a kiemelésből adódik).

2. Ezután a két alrégió 2-2 továbbjutott csapata játszik É1-D2 és D1-É2 párosításban a régió 2 döntős helyéért.

3. A Kupában minden mérkőzésen 32 leosztást kell játszani, a továbbjutást 1 IMP különbség is eldönti. Ha 32 leosztás után IMP egyenlőség van, döntetlen esetén totál pont, egyenlőség esetén 2-2 leosztásonként „hirtelen halál”.

4. Javasolt nevezési díj: 6000 Ft/csapat, melyből a rendezők fedezik a rendezési költségeket (terem, játékvezető, duplikálás).

5. A versenyekre a VSz. az irányadó, további előírásokat a rendezők a versenykiírásukban határozhatnak meg.

6. A Kupában 4-9 fős csapatok indulhatnak, melyeket az Egyesületek neveznek. Minden csapat jogosult 2 olyan játékos nevezésére, akik nem az adott Egyesület tagjai, de a Kupában más Egyesület csapatában nem neveztek őket.

7. Nevezési határidő: 2005. február 26., a régiók 2-2 továbbjutóját 2004. április 30.-ig kell meghatározni. A régiók teljes nevezési listáját és a továbbjutókat a verseny főrendezőjének ezen időpontig meg kell küldeni.

Magyar Kupa Döntő 2006.

A Magyar Kupa döntőit az alábbiak szerint rendezzük meg.

1. A közép-magyarországi területi selejtező 1-2. helyezettjei a Kupa 1/4 döntőjébe kerülnek.

2. A Magyar Kupa 1/8 döntőjébe kerül a közép-magyarországi területi selejtező 3-10. helyezettjei (az egyenes ági döntő 2 vesztese és a vigaszág 6 győztese), valamint a kelet- és nyugat-magyarországi régiók döntőinek 2-2 győztese.

3. A nyolcaddöntő párosítását a május 1.-án nyilvánosan megtartott sorsolás határozza meg, melynek elvei a következők:

– az egyenes ágon egymás ellen játszott csapatok nem kerülhetnek még egyszer össze;

– a hazai csapatként kisorsolt csapat dönti el a verseny színhelyét, az időpontot közös megegyezéssel kell meghatározni. Ha nem sikerült időpontban megegyezni, a VRB által kötelezően kijelölt időpont május 7. szombat, 11:00 óra;

– igény esetén a mérkőzésekre rendelkezésre áll az MBSz versenyterme (előzetes egyeztetéssel).

4. Az 1/8 döntőben a csapatok 48 leosztást játszanak. A mérkőzéseken a „vendég” csapat ül le először és a harmadik harmadban. Egyeztetés, valamint csere a zárt teremben 16 leosztásonként, a nyílt teremben csere 8 leosztásonként. A továbbjutáshoz 0 IMP-nél nagyobb különbségű győzelem elegendő, döntetlen esetén totál pont, egyenlőség esetén 2-2 leosztásos „hirtelen halál” (erre az utolsó összeállítás nem változtatható).

5. A ¼ döntőben a közép-magyarországi területi selejtező 1-2. helyezettjei, mint kiemelték, kapják az 1. és 2. rajtszámot, a többi csapat rajtszámát május 17-én nyilvánosan sorsoljuk (az egyenes ágon egymás ellen játszott csapatok e körben nem kerülhetnek még egyszer össze – később igen). Az 1-8 (A), 4-5 (B), 2-7 (C) és 3-6 (D) ültetéssel kezdenek, majd a győztesek A-B és C-D mérkőzésen döntenek el a továbbjutást.

6. A negyedöntőben a csapatok 48 leosztást játszanak (3*16). A hazai csapatot minden esetben sorsolással kell meghatározni. A mérkőzéseken a „vendég” csapat ül le először és a harmadik harmadban. Egyeztetés, valamint csere a zárt teremben 16 leosztásonként, a nyílt teremben csere – 8 leosztásonként. A továbbjutáshoz 0 IMP-nél nagyobb különbségű győzelem elegendő, döntetlen esetén totál pont, egyenlőség esetén 2-2 leosztásonként „hirtelen halál”.

7. Az elődöntőkben a csapatok 48 leosztást játszanak a fentiekben leírtak szerint, A-B és C-D párosításban.

8. Az 5-8. helyért a kiesett csapatok 16 leosztásokat játszanak, először A-B és C-D párosításban, majd a győztesek játszanak az 5-6. helyért, a vesztesek pedig a 7-8. helyért. Amelyik csapat hibájából a helyosztó nem kerül lejátszásra, az a (vesztes) helyosztó alapján elérhető mesterpontoknak csak a felét kaphatja meg.

9. A Magyar Kupa döntője 64 leosztásos mérkőzés, melyre a 6. pontban leírtak vonatkoznak, azzal az eltéréssel, hogy az esetleges Bridge Base Online (BBO) közvetítés esetén a zárt teremben az egyes harmadok 15 perccel (2 leosztás) később kezdődnek, mint a nyíltban. A 3. helyért 48 leosztást játszanak a csapatok.

10. A ¼ döntőtől kezdődően minden fordulóban a csapatok géppel osztott, azonos partikat játszanak, liciternyő mögött.

11. Helyszín: az MBSz versenyterme, XII. Böszörményi út 20-22.

Időpont: 2005. május 19-21.

Időbeosztás:

MK ¼ döntő péntek 18:00-22:30 (32 leosztás) és szombat 10:00-12:10 (16 leosztás)

elődöntő szombat 12:30-14:40 (16 leosztás) és szombat 16:30-21:00 (32 leosztás)

helyosztók az 5-8.helyért szombat 12:30-14:40 (16 leosztás)

és 5./6., ill. 7./8. szombat 16:30-18:40 (16 leosztás)

döntő vasárnap 9:00-13:30 (32 leosztás) és 15:00-19:30 (32 leosztás)

3. helyért 9:00-13:30 (32 leosztás) és 15:00-17:10 16 leosztás)

♦ és ♣ *kupa elődöntő* szombat 16:30-21:00 (32 leosztás)

döntő, ill. a 3. helyért vasárnap 15:00-19:30 (32 leosztás)

Eredményhirdetés (díjkiosztás) vasárnap 19:30 mindhárom kupában

BBO közvetítés esetén a VRB fenntartja az időpontok módosításának jogát.

12. A versenyre az MBSz és a nemzetközi szabályok érvényesek, beleértve a dohányzás, a mobiltelefon-használat és a játszmák elemzésének a versenyteremben, a folyosón, és a mellékhelyiségekben való teljes és kötelezően szankcionált tilalmát (első büntetés 3 IMP, második 6 IMP, a második a különböző szabálytalanságokra halmazati a csapat összes párjára!).

13. KÉSÉS: 5 perc türelmi idő után – a türelmi időt is beszámítva – 8 percenként, azaz leosztásonként 3 IMP. E leosztások, ha az idő engedné, akkor sem játszhatók le. LASSÚ JÁTÉK: A hivatalos játékidő vége után új játszma nem kezdhető. A le nem játszott leosztásokra a tornavezető a vétkes(ek) megállapítása után, a két csapatnak leosztásonként -3, 0 vagy +3 IMP-t ítél, ami nem feltétlenül egészíti ki a másikat 0-ra.

14. Licitrendszer és konvenciókorlátozások: A Magyar Kupában Kimagaslóan mesterséges (sárga) rendszerek nem játszhatók. Barna konvenciók kizárólag a Magyar Kupa országos nyolcad-, negyed és elődöntőjében valamint a Magyar kupa országos döntőjén engedélyezettek. Barna konvenciót csak akkor játszhat egy pár, ha ezt a szándékát legkésőbb egy héttel a mérkőzés előtt jelzi, és konvenciókártyáját, valamint a barna konvencióinak részletes leírását az ellene javasolt védekezéssel együtt a MBSZ honlapján közzéteszi. Amennyiben egy mérkőzésen az egyik --- de nem mindkét --- csapat valamelyik párja barna konvenciót használ, a mérkőzés összes játékrészeiben annak a csapatnak kell előbb leülnie.

15. Óvás: a közép-magyarországi szakaszban a mérkőzés végét követő 10 percen belül írásban a teremvezetőnél (a svájci szakaszban az óvással kapcsolatos döntést az ültetéssel nem kell megvárni). Az országos 1/8 fordulóban megóvott leosztást 24 órán belül kell feladni a Kovacs.Andras@posta.hu címre (e-mail hiányában telefonon majd postán). Az MK döntő 3 napján a 16 leosztásos szegmensek hivatalos játékidejét követő 10 percen belül írásban a teremvezetőnél. Az Óvási Bizottságot a 3 napos döntőn az egyes versenynapok kezdetén a teremvezető jelöli ki a (jellemzően) versenyen résztvevőkből. Az óvási díj 5000 Ft.

16. A 12 csapatos országos nyolcaddöntőkre a sorsolás szerinti hazai csapatnak kell zsűrit biztosítani, de a csapatok megegyezhetnek a zsűri nélküli játékban (ez esetben az általuk el nem dönthető kérdések óvásként kezelendők).

17. Díjazás: a Magyar Kupa, a Káró és Treff Kupa 1. helyezett csapatai kupa, 1-3. helyezettjei érem díjazásban részesülnek.

18. Mesterpontot a teljes – regionális selejtezőket is beszámított – kupasorozat leosztásainak 50%-át lejátszott játékosok szereznek.

A verseny rendezője:
MBSZ Versenyrendezési Bizottság,
Főrendező: Mezei Katalin
tel.:
e-mail: mezhon@gmail.hu

Budapest, 2006. január

MBSz Versenyrendezési Bizottság

Melléklet: továbbjutási séma