

Verkossa pelattavien MP-kilpailujen kilpailumääräykset

Johdanto

Tämä dokumentti on osa SBL:n kilpailumääräyksiä ja sisältää erityismääräykset, jotka koskevat **verkossa pelattavia MP-kilpailuja** (jatkossa "Kilpailu").

Nämä määräykset ovat voimassa toistaiseksi mutta korkeintaan syyskokoukseen 2022 asti, jossa määräykset tulee joko liittää pysyvästi osaksi SBL:n kilpailumääräyksiä tai hylätä kokonaan. Näitä määräyksiä voi täydentää ja muokata sekä kilpailutoimikunta että SBL:n hallitus syyskokoukseen 2022 asti sen mukaisesti mitä SBL:n kilpailumääräyksissä muutosten osalta määritellään.

Näitä määräyksiä kehitetään jatkuvasti sekä käytännön kokemusten että saadun palautteen perusteella.

Yleisiä määräyksiä

1. Kilpailussa noudatetaan sekä SBL:n kilpailumääräyksiä että SBL:n kurinpitomääräyksiä. Tämä dokumentti täydentää edellä olevia dokumentteja eikä saa olla ristiriidassa niiden kanssa. Mikäli dokumenteissa kuitenkin on ristiriitoja, tämä dokumentti on Kilpailun osalta pätemisjärjestyksessä ensimmäinen.
2. Kilpailun järjestäjä voi olla joko SBL tai SBL:n jäsenkerho. SBL:n jäsenkerho voi järjestää Kilpailun verkossa vain SBL:n luvalla.
3. Teknisenä alustana Kilpailulle voi olla joko BBO (<https://www.bridgebase.com/>) tai RealBridge (<https://www.realbridge.online/>).
4. Kilpailuun voi osallistua pelaaja, jolla on MP-kilpailuoikeus¹ ja joka on joko SBL:n jäsenkerhon jäsen tai asuu Suomessa.
5. Kilpailuun täytyy osallistua vähintään 20 paria.
6. Kilpailussa tulee pelata vähintään 40 jakoa päiväkilpailussa ja arki-iltakilpailuissa vähintään 30 jakoa (Poikkeus: 20 parin parikilpailu voidaan pelata 38 jaon Howell-kilpailuna.)
7. Jos Kilpailussa pelataan 40 jakoa tai enemmän, Kilpailussa tulee olla ruokatauko.
8. Kilpailussa jaetaan mestaripisteitä mestaripistetaulukon perusteella mutta taulukon pisteisiin tehdään neljäsosan vähennys (eli kertoimena on 0,75).
9. Yksittäiselle pelaajalle jaettava rahapalkinto Kilpailussa voi olla korkeintaan 60€.
10. Kilpailuun on ilmoitauduttava ennakkoon SBL:n ilmoittautumisportaalissa Bilbossa.
11. Kilpailumaksu on maksettava ennen Kilpailun alkua ennakkoilmoittautumislomakkeella annettujen ohjeiden mukaan.

Erityismääräykset verkossa tapahtuvalle pelaamiselle

12. Pelaajalla tulee olla profiilissaan näkyvillä etunimi ja sukunimi näille tiedoille tarkoitettussa kohdassa. Muut tiedot ovat optionaalisia mutta niiden tulee olla oikein.
13. Kilpailun kierrosaika on kilpailunjohtajan kierroskohtaisesti määrittämä. Ilman ennakkoon ilmoitettua taukoa, et voi poistua päätelaitteelta riskeeraamatta myöhästymistä uudelta kierrokselta.

¹ Määritelty SBL:n yleisissä kilpailumääräyksissä.

14. Kierrosajan päättyessä pelaaminen voidaan keskeyttää. Jos pelaaminen keskeytetään, kilpailunjohtaja arvioi pelitapahtumien perusteella jaon todennäköisen lopputuloksen ja määrää tulokseksi korvaavan korjatun pistetuloksen. Jos korvaavaa korjattua pistetulosta ei voida arvioida, kilpailunjohtaja määrää tulokseksi prosenttipistetuloksen².
15. Kierroksen alussa molempien parien tulee ilmoittaa **kirjallisesti chatboxiin** perussysteeminsä, lähtökortit, merkinannot sekä sellaiset tarjoukset, joihin vastustajat voivat tarvita erikoissopimuksia (esim. vastauskäden siirrot ristiavaukseen, multi-avaukset jne.). Pelaajilla on oikeus sopia puolustusmenetelmät luonnollisesta poikkeaviin tarjouksiin, vaikka heillä onkin kortit näkyvissä; tätä oikeutta ei saa kuitenkaan käyttää millään tavalla omien korttien kommunikointiin partnerille. On suositeltavaa, että parilla on joko pelialustan tarjoama konventiokortti ladattuna tai pari voi tarjota linkin netissä olevaan konventiokorttiin.
16. Koska systeemiesittely alussa on hyvin kompakti, pelaajien tulee selittää automaattisesti iso osa tarjouksistaan. Selityksiin käytetään pelialustan tarjoamaa alertointimekanismia. Luonnollisia avauksia ja luonnollisia vastauksia ei tarvitse selittää; sangiavauksen voima tulee kuitenkin selittää. Alertointimekanismit riippuvat pelialustasta. Jos käytössä on kirjallinen itsealertointi (kuten BBO:ssa), **selitys tulee kirjoittaa ennen tarjouksen tekemistä**.
17. Kilpailussa on käytössä peruutustoiminto (UNDO). UNDO:n käytöstä on erillinen ohjeistus tässä dokumentissa.
18. Vaatimuksista (CLAIM) ja vaatimusten hyväksymisistä ja hylkäämisistä on erillinen ohjeistus tässä dokumentissa.

Peruutustoiminto (UNDO)

1. UNDO-toimintoa saa käyttää vain silloin, kun on tapahtunut päätelaitteella mekaaninen virhe (näppis, näppihäiriö, näppäilyvirhe). **UNDO-toimintoa ei saa käyttää, jos keskittyminen on pettänyt tai on tullut ajatuskatko.**
2. UNDO-toimintoa saa käyttää sekä tarjousvaiheen että pelaamisvaiheen aikana.
3. UNDO-pyyntö tulee tehdä ennen kuin partneri on ehtinyt tarjota tai pelata.
4. Pelaaja voi tehdä UNDO-pyyntönsä joko alustan valikosta, kirjoittamalla chatboxiin tekstin UNDO tai pyytämällä sitä suullisesti RealBridge-alustalla.
5. Tarjousvaiheen aikana muiden pelaajien tulisi hyväksyä UNDO välittömästi; jos jaon jälkeen näyttää siltä, että kyseessä oli mielenmuutos, pitää kilpailunjohtaja kutsua pöytään selvittämään asiaa.
6. Pelivaiheen aikana puolustajien tulisi hyväksyä pelinviejän UNDO välittömästi; jos jaon jälkeen näyttää siltä, että kyseessä oli mielenmuutos, pitää kilpailunjohtaja kutsua pöytään selvittämään asiaa.
7. Jos puolustuspelaaja pyytää UNDO:ta, peli pitää pysäyttää ja paikalle pitää kutsua kilpailunjohtaja. Kilpailunjohtaja arvioi tilanteen eli a) onko UNDO perusteltu b) onko jako mahdollista pelata loppuun.

² Prosenttipistetulos ei välttämättä ole keskipeli; kilpailunjohtaja voi arvioida syyllisen osapuolen hitaaseen pelaamiseen ja antaa tälle osapuolelle tuloksen keskipeli miinus ja syyttömälle osapuolelle tuloksen keskipeli plus.

Esimerkkejä sallituista UNDO-tilanteista:

- Pelaaja painaa vahingossa hiiren näppäintä, kun kursori on väärässä kohdassa.
- Pelaaja osuu vahingossa kosketusnäytöllä väärään kohtaan.
- Pelaaja tekee lähtökortin mutta samanaikaisesti grafiikka järjestää kortit uudelleen. Tässä pitää kutsua kilpailunjohtaja paikalle ja aiotun lähtökortin pitää korreloida tehdyn lähtökortin kanssa, kun huomioidaan pelialustan tekemä korttien uudelleen järjestäminen. Tässä voi myös paljastua niin merkittävä kortti, että jakoa ei voida enää pelata normaalisti.

Esimerkkejä tilanteista, joissa UNDO ei ole sallittu:

- Pelaaja vie hiiren kursorin tai sormen valmiiksi kortin päälle ja pelaa kortin katsomatta vastustajan korttia.
- Pelaaja vie hiiren kursorin tai sormen valmiiksi kortin päälle ja alitajuisesti painaa sitä heti omalla vuorollaan.

Ohje: Älä valmistelee mitään toimintoa ennen kuin on sinun vuorosi ja olet nähnyt mitä on tapahtunut ennen sinua. Opi tuntemaan kuinka kauan omalla sovelluksellasi kestää ennen kuin pelialusta on saanut kortit järjestetyksi uudelleen, kun olet lähtövuorossa.

Kilpailunjohtajan ohje: Jos jakoa ei voida pelata puolustajan näppiksen takia, tuomio on A/A+ kaksi ensimmäistä kertaa (pelaajakohtaisesti) ja sitten A-/A+. Jos kyseessä ei ole näppis, UNDO-pyyntö on luvaton tietoa partnerille mutta luvallista vastustajille.

Vaatimukset ja luovutukset (CLAIM)

1. Kilpailussa tehtävät vaatimukset ja luovutukset ratkaistaan pelaajien kesken³.
2. Mikäli vaatimus tai luovutus hylätään, peli pelataan joko loppuun tai uuteen vaatimukseen tai luovutukseen asti.
3. Vaatimusta ei saa yrittää käyttää oraakkelinä siihen onko jokin väri mahdollisesti vinossa. Mikäli puolustaja tulkitsee, että pelinviejä yrittää tällaista, puolustajan tulee hylätä levitys riippumatta siitä miten kriittinen väri on jakautunut. Puolustaja voi myös kutsua kilpailunjohtajan paikalle virheellisen menettelytavan takia.
4. **Puolustaja voi kieltäytyä hyväksymästä vaatimusta mistä syystä tahansa tai ilman mitään syytä. Pelaajan tulisi satunnaisesti olla hyväksymättä vaatimuksia kerran tai pari sadassa jaossa.**
5. Pelinviejä voi vaatia loput tikit ilman selitystä, jos peli on edennyt vaiheeseen, jossa pelinviejä näkee saavansa kaikki tikit sellaisilla tekniikoilla, jotka on esitetty bridgen peruskurssilla.

³ Kilpailujohtoresurssit eivät riitä toteuttamaan bridgelain pykälien 68-70 mukaista vaatimusten käsittelyä. Koska kilpailualustalla tehtävä vaatimus on teknisesti täysin erilainen kuin kasvokkain tapahtuvassa pelissä eikä vaatimuksen tekijä ei saa vaatimuksesta mitään etua vaan vaatimuksen tekijän kortit tulevat näkyviin, tasapuolisuus ei edellytä kilpailunjohtajan paikalle kutsumista.

Esimerkkejä oikeista levityksistä, jotka eivät vaadi selitystä:

- Pelinviejällä on kaikki sivutikit ja valtiassa kädessä Kxxx ja pöydässä AJxxxx. Pelinviejä pelaa kädestään kuninkaan ja VPV tunnustaa. Pelinviejä voi levittää, koska 3-0 jakauma paljastuu ja pelinviejä voi leikata QTx:n.
- Pelinviejä on pelannut kaksi kierrosta sivuväriä molempien puolustajien tunnustaessa. Pelinviejä voi levittää, jos sivuväri on kasvamassa (joko varastamalla tai tikki antamalla) ja yhteydet riittävät.

Esimerkkejä vääristä levityksistä, jotka pitää hylätä:

- Pelinviejän levitys vaatii, että väri AKQJx xxx on vahva. (Pelinviejä voi levittää, kun on ottanut kierroksen väriä ja molemmat puolustajat tunnustavat).
- Pelinviejän levitys vaatii, että pelinviejä käsittelee värin oikein esim. pelinviejällä on KQTx vastaan A9xxx. (Pelinviejä voi pelata kuninkaan ja levittää saman tien. Pelinviejä voi myös kirjoittaa selityksen "K ensin".).
- Pelinviejä ei selitä mitään ja tulossa on varma kiristys.

Lisäohjeita verkkopeliin BBO:ssa

BBO:ssa pelaajalla saattaa olla huono yhteys, joka saattaa satunnaisesti hidastaa pelaajan toimia. Joissain tilanteissa verkkopeliviipeet saattavat aiheuttaa merkittäviäkin poikkeamia pelitempoon.

Vaihtelevan pelitempon osalta seuraava tulee huomioida:

- Pelaaja saa tehdä omalla riskillään johtopäätöksiä pelitempostä. Pelaaja ei saa harhauttaa tempovaihtelulla (esim. miettimällä singeltonilla). On kuitenkin huomattava, että lain 73E2 mahdollistamaa oikaisua ei voida kovinkaan helposti antaa nettipelissä, koska laissa tarkoitettu bridgellinen syy voi olla verkkopeliviipeessä.
- Jos pelaaja joutuu miettimään (erityisesti puolustuspelaaja), pelaaja ei saa sen jälkeen pelata kahdesta samanarvoisesta kortista harhauttavaa vaan hänen on pelattava vähemmän harhauttava. Esimerkki: pöydästä pelataan valttipelissä pieni kortti yhdistelmästä QJ872 ja puolustuspelaajalla on toisena kätenä AK93; jos puolustuspelaaja miettii, hän ei saa enää pelata ässää vaan hänen on pelattava joko kuningas tai pienempi kortti.
- Luvallinen ja luvaton tieto ovat edelleen kuten kasvokkain tapahtuvassa pelaamisessa (f2f). Tämä tarkoittaa sitä, että partnerin tempovaihtelu on luvaton tietoa, jos tempovaihtelu ei mahdu kohtuullisen⁴ verkkopeliviipeet puitteisiin. Pelaajan on aina oletettava, että **partnerin** tempovaihtelu johtuu miettimisestä ja toimittava lain 73C1 mukaisesti eli ”hänen on huolellisesti vältettävä käyttämästä hyväkseen näin saamaansa luvaton tietoa”.

RealBridge tukee videoyhteyksiä, jolloin pelaajat näkevät toisensa ja miettimisiä ja vastaavia voidaan käsitellä kuten f2f-pelissä.

⁴ Kohtuullinen verkkopeliviive on tyypillisesti korkeintaan muutamia sekunteja ja esiintyy satunnaisesti. Joissain tilanteissa verkkoyhteys voi katketa pitemmäksikin ajaksi mutta silloin pelialausta näyttää, että pelaajan verkkoyhteydessä on ongelmia.