

Íslandsmót í sveitakeppni

Opinn flokkur

Úrslit

1. grein.

12 sveitir spila raðspilakeppni með 16 spila leikjum. Að því loknu spila 4 efstu sveitirnar raðspilakeppni með 16 spila leikjum. Sú sveit sem hlýtur flest stig úr þessum leikjunum telst sigurvegari. Verði sveitir jafnar að stigum, ráða innbyrðis viðureignir, sé enn jafnt ræður mismunur IMP stiga. Sé enn jafnt telst sú sveit hærri sem fleiri stig fær á móti tveim efstu sveitunum (að þeim sjálfum frátöldum). Sé enn jafnt, ræður hlutkesti.

2. grein.

Sveit sem situr laust stillir upp liði sínu á undan í upphafi leiks. Fyrirliðar skulu skila inn uppstillingu á sérstaka töflu. Sveit sem stillir upp fyrr skal skila uppstillingu a.m.k. 15 mínútum áður en leikur hefst, og hin sveitin a.m.k. 10 mínútum áður en leikur hefst. Að undangenginni aðvörun ber keppnisstjóra að refsa sveitum fyrir að virða ekki þessi tímamörk, um 1 vinningsstig og síðan 2 vinningsstig. Stilli sveit ekki upp fyrir leik og við önnur brot á þessum reglum, ber keppnisstjóra að sekta beint um 2 vinningsstig, án aðvörunar. Refsistig koma hinni sveitinni ekki til góða.

Spilarar eru sjálfir ábyrgir fyrir því að sitja í réttum áttum og virða tímatakörk. Sveit skal sektuð fyrir að mæta of seint til leiks, og miðast sektir við þann tíma þegar allir spilararnir eru sestir við borðið, reiðubúnir að hefja leik.

Spilarar eiga að vera sestir við spilaborðið eigi síðar en 5 mínútum áður en umferð hefst. Fyrir hverjar 5 mínútur sem spilari mætir of seint að spilaborði samkvæmt auglýstri dagskrá, skal sekta sveitina um 1 vinningsstig, og síðan 1 vinningsstig fyrir hverjar byrjaðar 5 mínútur þar á eftir uns 25 mínútur eru liðnar frá auglýstri dagskrá. Þá úrskurðast leikurinn tapaður og sveit brotlega spilarans fær ekkert stig. Hinni sveitinni er úthlutað stigum samkvæmt ákvæðum greinar 7. Mæti sveit ekki til leiks mun mótsstjórn vísa málinu til stjórnar BSÍ.

Lokasögn skal aldrei liggja á spilaborðinu í opnum sal.

Fyrirliði sveitar sem situr fast á að skila inn úrslitum eigi síðar en 10 mínútum eftir að leik á að vera lokið.

Norður/Suður bera ábyrgð á því að úrslit séu skráð í Bridgemate tölvu við borðið. Báðar sveitir bera ábyrgð á því að tölvuskráning við spilaborðið sé rétt. Báðar sveitir skulu hafa eftirlit með því að opinber úrslit samkvæmt tölvuskráningu sé rétt.

Uppstilling í lokaúrslitum er þannig að sú sveit sem fleiri stig hefur að lokinni raðkeppninni situr fast. Umferðartaflan í lokaúrslitum er:

	Borð 1	Borð 2
1. umferð	sveit 1 - sveit 4	sveit 2 - sveit 3
2. umferð	sveit 1 - sveit 3	sveit 2 - sveit 4
3. umferð	sveit 1 - sveit 2	sveit 3 - sveit 4

3. grein.

Öllum þörum ber skylda til að framvísa vel útfylltu kerfiskorti. Fyrirliðar sveita eru ábyrgir fyrir því að afhenda mótsstjórn afrit af kerfiskortum sveitafélaga sinna ef þess er krafist. Áður en leikur hefst þurfa keppendur að vera búnir að ræða helstu upplýsingar, útspil og þ.h. Ef keppendum þykja kerfiskort andstæðinga sinna ófullnægjandi, skal kalla til keppnisstjóra og bera fram kvörtun. Keppnisstjóri skal veita því pari aðvörun sem leggur fram ófullnægjandi kerfiskort og gefa viðbótartíma á leikinn svo að andstæðingarnir fái greinargóðar upplýsingar um kerfi andstæðinganna. Keppnisstjóra ber að draga 1 til 2 vinningsstig af sveit eftir alvöru málsins, vegna ófullnægjandi kerfiskorta, hafi aðvörun verið beitt áður.

4. grein.

Heimilt er að nota öll sagnkerfi. Alþjóðareglum um MÓS (mjög óvenjulegt sagnkerfi) og annarra flokka um óvenjuleg sagnkerfi er fylgt. Leiki vafi á að sagnkerfi falli undir MÓS, sker mótanefnd úr um málið. Nánari lýsing:

Skilgreining: Meðalhönd er hönd með 10 háspilapunkta (Milton), skiptingarpunktur ekki taldir.

Samkvæmt reglum þessum þá er Mjög Óvenjuleg Sagnaðferð (MÓS) er sérhvert það kerfi sem sýnir eitt eða fleiri af eftir farandi atriðum, sem felst í samkomulagi parsins:

1. Ef meldingin PASS í opunarstöðu sýnir punktastyrk sem almennt er viðurkenndur duga til að opna á 1.sagnstigi, jafnvel þótt til séu aðrir veikir valkostir.
2. Opnun á 1.sagnstigi geti verið veikari en PASS.
3. Opnun á 1.sagnstigi geti verið sögð með kóng eða meira fyrir neðan meðalhönd (10 HP).
4. Opnun á 1.sagnstigi sýni annaðhvort langt eða stutt í ákveðnum lit.
5. Opnun á 1.sagnstigi sýni annaðhvort lengd í ákveðnum lit og lengd í öðrum lit.

Undantekning: Opnun í láglit í sterku laufkerfi eða sterku tígulkerfi.

Eftirfarandi kvaðir eru á notkun MÓS:

1. Þegar sveit þar sem a.m.k. eitt paranna spilar slíkt kerfi mætir sveit sem ekki notar slíkt kerfi situr MÓS-sveitin laust í leiknum. Noti báðar sveitir MÓS gilda venjulegar reglur um hvaða sveitir sitji fast eða laust.
2. Hvaða lögleg vörn sem er leyfist gegn MÓS, einnig varnarkerfi þar sem merking sagna breytist eftir hættum. Þar sem notar MÓS má ekki breyta kerfinu til að verjast varnarkerfinu en það getur sammælst um vörn gegn varnarkerfinu. Mótherji í fyrstu hendi er talinn vera í vörn gegn MÓS.
3. Mótherjar eiga rétt á að hafa skrifleg varnarkerfi hjá sér meðan á sögnum og spilamennsku stendur.

5. grein.

Bridgesamband Evrópu hefur gefið út sérstakar reglur varðandi skerma, aðvaranir og nánari útfærslu á bridgelögnum þegar skermar eru notaðir. Reglurnar hafa verið þýddar á íslensku og gilda þær hér.

6. grein.

Hverjum leik (16 spilum) skal lokið á 135 mínútum. Ef leik er ekki lokið innan þess tíma eru gefnar 5 mínútur til að ljúka honum. Þegar sá tími er liðinn og enn er leiknum ekki lokið eru viðkomandi sveitir sektaðar samkvæmt eftirfarandi reglu:

0-5 mínútur fram yfir:	2 vinningsstig samtals
5-10 mínútur fram yfir:	4 vinningsstig samtals
10-15 mínútur fram yfir:	8 vinningsstig samtals
15-20 mínútur fram yfir:	12 vinningsstig samtals
20-25 mínútur fram yfir:	20 vinningsstig samtals

Refsistigum er skipt jafnt á milli sveita, nema óumdeilt sé að önnur sveitin beri umtalsvert meiri ábyrgð á töfum en hin. Tefjist lok leiks í meira en 25 mínútur má keppnisstjórn beita harðari refsingum.

Haldi spilarar því fram að andstæðingar þeirra beri ábyrgð á töfum í leiknum vegna hægrar spilamennsku kalla þeir til keppnisstjóra sem mun grípa til nauðsynlegra aðgerða til leiðréttingar, þar með talið að skipa borðvörð það sem eftir er af leiknum.

Keppnisstjóri reynir að vara spilara við ef þeir virðast eiga á hættu að fara fram yfir sett tímamörk, en þótt hann komi því ekki við dregur það ekki úr ábyrgð spilaranna að gæta að tímatakmarkunum.

7. grein.

Sveit sem ekki spilar leik vegna forfalla annarrar sveitar, er úthlutað þeirri skor sem hagstæðust er samkvæmt eftirfarandi reglu:

- 18 stig.
- meðaltal stiga, sem aðrar sveitir hafa náð gegn þeirri sveit, sem ekki mætti.
- meðaltal eigin stiga í spiluðum leikjum.
- meðaltal stiga sem tvær næstu sveitir fyrir ofan hana hafa unnið til, gegn þeirri sveit sem ekki mætti. Sé sveitin í 2. sæti, þá er eingöngu borið saman við þá efstu. IMP-stig eru gefin sem lágmark þeirra IMP-stiga sem samsvara vinningsstigunum.
- Ef notast er við reglu 7b, 7c eða 7d, skal reikna stig miðað við 1 broddstaf.

Forfallist sama sveit í helming eða fleiri umferðum úrslitanna telst hún fallin úr keppni. Fyrri árangur hennar í keppninni stríkast út og leikir gegn henni reiknast sem yfirseta, eða 18 stig.

8. grein.

Mest mega spila 6 spilarar í hverri sveit. Sveit með 4 eða 5 spilara getur bætt við spilurum sem ekki hafa tekið þátt í mótinu áður (undankeppnir meðtaldar). Í neyðartilfellum getur mótanefnd heimilað frekari fjölgun spilara.

9. grein.

Spilað er um 16 gullstig í hverjum leik. Vinningsleikur telst vera 18-12 eða meir, annars jafnt. Fyrirliðar skulu skila inn stigablaði í lok móts. Sinni þeir því ekki falla stigin niður.

10. grein.

Keppnistjóri úrskurðar í ágreiningsmálum sem kunna að koma upp við spilaborðið. Ef hlutaðeigandi aðilar eru ekki sáttir við þann úrskurð, skulu þeir ekki rökræða við keppnisstjóra, heldur ber þeim að áfrýja úrskurðinum til dómnefndar mótsins. Áfrýjun á úrskurði keppnisstjóra skal vera skrifleg og berast honum innan 30 mínútna frá því að umferð lýkur. Tryggingarfé skal fylgja áfrýjuninni. BSÍ ákveður upphæð tryggingafjár. Breyti dómnefnd úrskurði keppnisstjóra verður tryggingarfé skilað, annars rennur það til uppbyggingar á sjóði til menntunar keppnisstjóra, nema dómnefnd telji sérstaka ástæðu til að skila tryggingarfé.

11. grein.

Sýni keppandi af sér ósæmilega hegðun á mótsstað, skal slíkt tilkynnt til stjórnar BSÍ sem ákvarðar frekari aðgerðir. Allt áfengi er bannað í spilasölum.

12. grein.

Notkun tóbaks er bönnuð í spilasölum. Spilarar þurfa leyfi hjá keppnisstjóra til að yfirgefa spilasali. Mótsstjórn getur sett sérstakar reglur um tímamörk reykferða.

13. grein.

Öll notkun farsíma er stranglega bönnuð í spilasölum, þar með talið að hafa kveikt á þeim. Sveit þess þátttakanda sem verður uppvís að broti á þessari reglu er sektuð beint um 1 vinningstig og síðan 2 vinningsstig við hvert brot eftir það. Keppnistjóri getur veitt einstakar undantekningar frá þessum ákvæði séu brýnar ástæður fyrir hendi.

14. grein.

Óleyfilegt er fara frá spilaborðinu ef 30 mínútur eða minna er eftir af tíma sem gefinn er fyrir hverja umferð, nema spilamennsku sé lokið. Sveit spilara sem fer úr sal án leyfis er sektuð um 1 vinningsstig án viðvörunar.

15. grein.

Þessi úrslitakeppni gefur engan annan rétt, en áður hefur verið lýst. Spilað er samkvæmt alþjóðalögum í bridge og reglugerð Bridgesambands Evrópu um skerma.

Keppnistjóri: er skipaður af Bridgesambandi Íslands.

Dómnefnd: er skipuð af Bridgesambandi Íslands.