# UNDANÚRSLIT ÍSLANDSMÓTS Í SVEITAKEPPNI
# REGLUGERÐ

**1. grein.**
Spilað er í fjórum 10 sveita riðlum. Spilið er raðspilakeppni með 16 spila leikjum án hálfleiks. Þrjár efstu sveitirnar í hverjum riðli öðlast rétt til að spila til úrslita um Íslandsmeistaratitilinn. Séu tvær eða fleiri sveitir jafnar að stigum ræður innbyrðis viðureign endanlegri röð sveitanna. sé enn jafnt ræður mismunur IMP stiga, 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. Sú sveit sem stillir upp fyrr skal skila inn uppstillingu a.m.k. 10 mínútum áður en leikur hefst og hin sveitin a.m.k. 5 mínútum áður en leikur hefst.

Hafi uppstilling ekki verið tilkynnt innan þess frests sem tilgreindur er, gilda eftirfarandi viðurlög: ½ vinningsstig er dregið frá brotlegu sveitinni fyrir hverja mínútu sem líður frá lokum frestsins þar til að uppstilling hafi verið tilkynnt. Þó skal refsing ekki vera meiri en 2 vinningsstig. Skili sveit rangri uppstillingu eru 2 stig dregin af þeirri sveit. Ef sveit skilar ekki inn uppstillingu eru 2 stig dregin af þeirri sveit. Refsistig koma hinni sveitinni ekki til góða. Refsingu vegna uppstillingar skal beitt því aðeins að sveitinni hafi verið veitt aðvörun áður.

Spilarar eru sjálfir ábyrgir fyrir því, að sitja í réttum áttum og virða tímamörk. Sveit skal sektuð fyrir að mæta of seint til leiks, og miðast sektir fyrir þann tíma þegar allir spilararnir eru sestir við borðið, reiðubúnir að hefja leik. Sveitin sem situr fast ber ábyrgð á að rétt spil séu spiluð. Sé brotið gegn þessum ákvæðum hefur það í för með sér aðvörun og síðar refsingu, ½ til 2 vinningsstig eftir eðli brotsins.

Spilarar eiga að vera sestir við spilaborðin 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 8. Mæti sveit ekki til leiks mun mótsstjórn vísa málinu til stjórnar BSÍ

Fyrirliði þeirrar sveitar sem situr fast skal tilkynna keppnisstjórn úrslit leiks, eigi síðar en 10 mínútum eftir að leik á að vera lokið. Keppnisstjóra er heimilt að beita vinningsstigasektum ef sveit gerir sig seka um ítrekað brot á þessu ákvæði.

**3. grein**.
Öllum pörum 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 óeðlileg sagnkerfi) og annarra flokka um óeðlileg 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), skiptingarpunktar 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 opnunarstöðu 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 eða 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. Par 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**.
Notast er við viðvörunarregluna (ALERT ) að 3 gröndum (nema í 1. sagnhring) og STOP (ef stokkið er yfir sagnstig). Gefa skal viðvörun á allar kerfisbundnar sagnir að 3 gröndum. Aldrei skal gefa viðvörun á dobl, redobl og 4 grönd þótt sú sögn sé sögð í fyrsta sagnhring.

**6. grein.**
Hverjum leik (16 spilum) skal lokið á 120 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 framyfir: | 1 vinningsstig samtals |
| 5-10 mínútur framyfir: | 2 vinningsstig samtals |
| 10-15 mínútur framyfir: | 4 vinningsstig samtals |
| 15-20 mínútur framyfir: | 6 vinningsstig samtals |

Refsistigum er skipt jafnt á milli sveita, nema óumdeilt sé að önnur sveitin beri meiri ábyrgð á töfum en hin. Tefjist lok leiks í meira en 20 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 tímatakmörkunum.

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

a) 18 stig.
b) meðaltal stiga, sem aðrar sveitir hafa náð gegn þeirri sveit, sem ekki mætti.
c) meðaltal eigin stiga í spiluðum leikjum.
d) 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.
e) Ef notast er við reglu 7b, 7c eða 7d, skal reikna stig miðað við einn broddstaf.

Forfallist sama sveit í helming eða fleiri umferðum úrslitanna telst hún fallin úr keppni. Fyrri árangur hennar í keppninni strikast 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 8 gullstig í hverjum leik og er fyrirliðum afhent stigablað til útfyllingar gullstiga í byrjun móts. Vinningsleikur telst vera 18-12 eða meir. 13 til 17 stig telst jafntefli. 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.**
Stjórn BSÍ hefur heimild, að fenginni tillögu keppnisstjóra eða mótanefndar, til að setja keppanda í eins til tveggja ára keppnisbann vegna hvers kyns ósæmilegrar hegðunar á mótsstað. Allt áfengi er bannað í spilasölum.

**12. grein.**
Notkun tóbaks er bönnuð í spilasölum. Spilarar þurfa leyfi hjá keppnisstjóra til að yfirgefa spilasali, hvort sem um opinn eða lokaðan sal er að ræða, spilarar í báðum sölum geta fengið leyfi mótsstjónar til að fara úr húsi til að reykja, ekki er þó hægt að veita leyfi oftar en einu sinni á hvern spilara. Ekki er heimilt að fara út að reykja ef minna en 40 mínútur eru eftir af leik.

**13. grein.**
Öll notkun farsíma er stranglega bönnuð, 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 án viðvörunar. Keppnisstjóri getur veitt einstakar undantekningar frá þessum ákvæði séu brýnar ástæður fyrir hendi, og rætt hafi verið við keppnisstjóra fyrirfram.

**14. grein.**
Óleyfilegt er fara frá spilaborðinu ef 40 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 undanúrslitakeppni gefur engan annan rétt, en áður hefur verið lýst. Spilað er að öðru leyti en áður er getið eftir alþjóðalögum í bridge.

Keppnisstjórar: eru skipaðir af Bridgesambandi Íslands.
Dómnefnd: er skipuð af Bridgesambandi Íslands.