

REGLUGERÐ VEGNA UNÐANÚRSLITA ÍSLANDSMÓTS Í SVEITAKEPPNI 2009

1. grein.

Sveit sem situr laust stillir upp liði sínu á undan í upphafi leiks. Fyrirliðar skulu skila inn uppstillingu til mótisstjórnar í **opnum sal**. Sú sveit sem stillir fyrr upp á að skila inn uppstillingu a.m.k. **10 mínútum** áður en viðkomandi leikur hefst og hin sveitin á að skila inn uppstillingu a.m.k. **5 mínútum** áður en viðkomandi leikur hefst.

2. grein.

Hafi uppstilling ekki verið tilkynnt innan þess frests sem gefinn 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 hærrí en 2 vinningsstig. Refsistig koma aldrei hinni sveitinni til góða. Skili sveit rangri uppstillingu eru 2 stig dregin af þeirri sveit. Ef sveit skilar ekki inn uppstillingu eru 2 stig dregin af þeirri sveit. Til þess að hljóta refsingu skal viðkomandi sveit þó hafa hlotið aðvörun áður.

3. grein.

Spilarar eiga að vera sestir við spilaborðin eigi síðar en 5 mínútum áður en umferð hefst. Fyrir hverjar byrjaðar 5 mínútur sem spilari mætir of seint að spilaborðinu í auglýstan spilatíma skal sekta um 1 vinningsstig og síðan 1 vinningsstig fyrir hverjar 5 mínútur þar þar á eftir þar til 25 mínútur eru liðnar frá byrjunartíma, þá úrskurðast leikurinn tapaður og sveit brotlega spilarans fær ekkert stig. Hin sveitin fær stig samkvæmt grein 8.

Spilarar eru ábyrgir fyrir því sjálfir, að sitja í réttum áttum. Sveitin sem situr fast ber ábyrgð á að rétt spil sé spiluð. Sé brotið gegn einhverju af þessum ákvæðum hefur það í för með sér aðvörun og síðar refsingu, ½ til 2 vinningsstig eftir eðli brotsins.

Hafi sveit verið sektuð fyrir að mæta of seint til leiks miðast sektir fyrir of hæga spilamennsku í sama leik við þann tíma þegar allir spilararnir eru sestir við borðið, reiðubúnir að hefja spilamennsku.

4. grein.

Öll pör eru skyldug til að framvísa vel útfylltu kerfiskorti. Fyrirliðar sveita eru ábyrgir fyrir því að afhenda mótisstjórn afrit kerfiskorta sinna sveitarfélaga áður en mótið hefst. Keppendur eiga að geta leitað til mótisstjórnar og fengið afrit af kerfiskortum andstæðinga sinna meðan á mótinu stendur. Áður en leikur hefst þurfa keppendur að vera búnir að ræða helstu upplýsingar, útspil og þ.h. Ef keppendum þykja kerfiskort andstæðinga sinna ófullnægjandi ber þeim að kalla til keppisstjóra og bera fram sína kvörtun. Keppisstjóri skal veita því pari aðvörun sem leggur fram ófullnægjandi kerfiskort og gefa viðbótartíma á leikinn til þess að saklausa hliðin fái greinargóðar upplýsingar um kerfi andstæðinganna. Keppisstjóra ber að draga af sveit 1 til 2 vinningsstig eftir alvöru málsins, vegna ófullnægjandi kerfiskorta ef aðvörun hefur áður verið beitt.

5. grein.

Heimilt er að nota öll sagnkerfi í keppninni. Sagnkerfi eru flokkuð í eftirtalda flokka:

1. Eðlileg kerfi
2. Sterk laufa/tígulkerfi þar sem opnun á 1 ♣/♦ er alltaf sterk
3. Gervisagnakerfi. Í þeim flokki eru öll gervisagnkerfi sem ekki eru í flokki 2 eða falla undir þá skilgreiningu að vera mjög óvenjuleg sagnkerfi. Dæmi eru kerfi þar sem opnun á 1 ♣ þýðir annaðhvort jafnskipt hönd með litlum punktastyrk eða sterk hönd. Einnig kerfi þar sem opnanir á öðru eða þriðja sagnstigi eru óvenjulegar eða margræðar (undantekning Multi 2 ♦) og kerfi þar sem grundvallaratriði sagnkerfis breytast eftir hættum.
4. Mjög óvenjuleg sagnkerfi (MÓS). Með slíkum sagnkerfum er átt við kerfi sem að minnsta kosti ein eftirtalinna skilgreininga á við um:
 - a) Pass í upphafi sýnir minnst 12 hápunkta eða hönd sem venjulega væri opnað á í eðlilegu sagnkerfi
 - b) Kerfi þar sem að minnsta kosti ein opnunarsögn á 1. sagnstigi sýnir veikari spil en venjuleg opnun á passi
 - c) Kerfi þar sem að minnsta kosti ein opnun á 1. sagnstigi er margræð (þýðir annaðhvort lengd eða stuttlit í viðkomandi lit, eða sýnir tvírita hönd með einhverjum tveimur litum). Þessi regla á ekki við um kerfi þar sem opnun á 1 laufi sýnir annaðhvort sterka hönd eða eðlilega jafnskipta opnun.
 - d) Kerfi þar sem litaropnun á 1 sagnstigi, fyrir utan opnun á 1 laufi og 1 tígli í sterku lauf- eða tígulkerfi (eða eins og kveðið er á um í lið 3 hér að ofan) segir ekkert til um neinn lit.
 - e) Kerfi þar sem að minnsta kosti ein opnun á 1. sagnstigi vísar á stuttlit. Leiki vafi á um að sagnkerfi falli undir lið 4 sker mótanefnd úr.

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.

6. 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.

7. grein.

Hverjum leik (16 spilum) skal lokið á 120 mín. 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 er(u) viðkomandi sveit(ir) sektuð (sektaðar) samkvæmt eftirfarandi reglu:

0-5 mínútur framyfir:	½ vinningsstig
5-10 mínútur framyfir:	1 vinningsstig
10-15 mínútur framyfir:	2 vinningsstig
15-20 mínútur framyfir:	3 vinningsstig

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 tímatakörkunum.

8. grein.

Sveit sem ekki spilar leik vegna forfalla annarrar sveitar fær eftirfarandi hagstæðustu skor :

- a) 18 stig.
- b) meðaltal stiga, sem aðrar sveitir hafa náð gegn sveitinni, 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 er eingöngu borið saman við þá efstu. IMP-stig eru gefin sem lágmark þeirra IMP-stiga sem samsvara vinningsstigunum.

Forfallist sama sveit í helmingi eða fleiri umferðum undankeppninnar telst hún fallin úr keppni, fyrri árangur hennar í keppninni strikast út og aðrar sveitir teljast hafa átt yfirsetu gegn henni og fá 18 stig.

9. 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 spilaranna.

10. grein.

Spilastaður er Hótel Loftleiðir. Spilað er í fjórum 10 sveita riðlum, 16 spil í leik, allir við alla í hverjum riðli. Þrjár efstu sveitirnar í hverjum riðli öðlast rétt til að spila til úrslita um Íslandsmeistaratitilinn 23.-26. apríl nk. Séu tvær eða fleiri sveitir jafnar að stigum ræður innbyrðis viðureign endanlegri röð sveitanna. Sé enn jafnt, ræður heildarhlutfall IMP - stiga en sé þá enn jafnt, ræður hlutkesti.

11. grein.

Fyrirliði þeirrar sveitar sem situr fast skal tilkynna keppnisstjórn úrslit leiks, ekki síðar en 15 mínútum eftir að spilamennsku á að vera lokið, skila inn útfylltum skorblöðum úr báðum sölum, þar af einu þar sem úrslit leiksins eru skráð og staðfest með áritun fyrirliða beggja sveita. Keppnisstjóra er heimilt að beita vinningsstigasektum ef sveit gerir sig seka um ítrekað brot á þessu ákvæði. Spilað er um gullstig í hverjum leik og er fyrirliðum afhent í byrjun keppni blað til útfyllingar gullstiga, og skal fært inn á það eftir hvern leik. 18-12 eða meira telst fullur sigur, 17-13, 16-14 og 15-15 telst jafntefli og 12-18 eða minna telst tap. Í hverjum leik er spilað um 8 gullstig. Sinni fyrirliðar ekki skráningu gullstiganna falla þau niður.

12. grein.

Keppnistjóri úrskurðar í ágreiningsmálum sem kunna að koma upp við spilaborðið. Ef hlutaðeigandi 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 leik lýkur. Tryggingarfé að upphæð kr. 5.000.- skal fylgja áfrýjuninni. Breyti dómnefnd úrskurði keppnisstjóra verður tryggingarfénu skilað, að öðrum kosti rennur það til uppbyggingar á sjóði til menntunar keppnisstjóra nema dómnefnd telji sérstaka ástæðu til að skila tryggingarfé.

13. grein.

Stjórn B.S.Í. 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. Tóbaksnotkun er bönnuð í spilasölum. Þó er leyft að reykja á sérstaklega afmörkuðum svæðum. **Reykingar eru ekki leyfðar ef spilarar eru í lokuðum sal.**

14. grein.

Óleyfilegt er fara frá spilaborðinu þegar 30 mín 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.

Öll notkun farsíma er stranglega bönnuð og skulu spilarar slökkva á öllum fjarskiptatækjum þegar á mótsstað er komið. Þó er keppnisstjóra heimilt að veita undanþágu ef brýna nauðsyn ber til.

Refsing fyrir brot á þessari reglu er 1 vinningsstig án viðvörunar.

16. 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.

Keppnisstjóri: Vigfús Pálsson

Aðstoðarkeppnisstjóri: Jóhann Sigurðarson