

Deildarkeppni 2008

1. grein. Spilastaður er Síðumúli 37. Spilað er í þremur deildum, 8 sveitir í hverri deild. Spiluð er raðspilakeppni, 14 spila leikir án hálfleiks, tvöföld umferð. Dregið er um umferðartöflu fyrir hvora helgina fyrir sig. Sú sveit sem flest stig hlýtur í öllum leikjum í úrslitunum telst sigurvegari og hlýtur titilinn deildarmeistari. Verði sveitir jafnar þá ræður innbyrðis viðureign/ir, sé enn jafnt ræður heildarhlutfall IMP stiga, sé enn jafnt telst sú sveit hærri sem fleiri stig fær á móti tveim efstu sveitum (að þeim sjálfum frátöldum). Sé enn jafnt ræður hlutkesti. Tvær lægstu sveitirnar í 1. og 2. deild falla niður um eina deild. Tvær efstu sveitirnar í 2. og 3. deild vinna sig upp um eina deild að ári.

2. grein. Fyrirliðar skulu skila inn uppstillingum til keppnisstjóra a.m.k. 5 mínútum áður en viðkomandi leikur hefst. Að undangenginni aðvörun ber keppnisstjóra að refsa sveitum fyrir að virða ekki þessi tímamörk, um 1 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 ekki hinni sveitinni til góða. Fyrirliði sveitar sem situr fast á að skila inn úrslitum eigi síðar en 10 mínútum eftir að leik á að vera lokið, staðfestum með áritun beggja fyrirliða sveita viðkomandi leiks.

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

Fyrir hverjar 5 mínútur sem spilari mætir of seint að spilaborði í auglýstan tíma skal sekta um 1 vinningsstig, og síðan 1 vinningsstig fyrir hverjar byrjaðar 5 mínútur þar á eftir þar til 25 mínútur eru liðnar frá auglýstum tíma, þá úrskurðast leikurinn tapaður og sveit brotlega spilarans fær ekkert stig. Hin sveitin fær stig samkvæmt grein 5. Mæti sveit ekki til leiks getur mótsstjórn vísað málinu til Áfrýjunarnefndar BSÍ.

3. grein. Öllum pörum ber skylda til að framvísa vel útfylltu kerfiskorti. Fyrirliðar sveita eru ábyrgir fyrir því að afhenda mótsstjórn afrit kerfiskorta sinna sveitafélaga 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 ber þeim að kalla til keppnisstjóra og bera fram sína kvörtun. Keppnisstjóri 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. Keppnisstjóra ber að draga af

sveit 1 til 2 vinningsstig eftir alvöru málsins, vegna ófullnægjandi kerfiskorta ef aðvörun hefur áður verið beitt.

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.

4. grein. Hverjum leik (14 spilum) skal lokið á 105 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 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

20-25 mínútur framyfir: 5 vinningsstig

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.

5. 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 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.

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.

6. grein. Mest mega spila 8 spilarar í hverri sveit. Sveit með færri spilara getur bætt við spilurum sem ekki hafa tekið þátt í mótinu áður.

7. grein. Spilað er um 8 gullstig í leik í 1. deild og veitt uppbótarstig fyrir 3 efstu sveitirnar, 20, 15 og 10 gullstig.

Spilað er um 6 gullstig í leik í 2. deild og veitt uppbótarstig fyrir 2 efstu sveitirnar, 10 og 5 gullstig.

Spilað er um 4 gullstig í leik í 3. deild og veitt uppbótarstig fyrir efstu sveitina, 5 gullstig.

8. 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 umferð 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.

Dómnefnd mótsins: Dómnefnd BSÍ.

9. grein. Stjórn BSÍ og/eða Áfrýjunarnefnd BSÍ hefur heimild, að fenginni tillögu keppnisstjóra eða dómnefndar, til að setja keppanda í eins til tveggja ára keppnisbann vegna hvers kyns ósæmilegrar hegðunar á mótsstað. Allt áfengi er bannað í spilasölum.

10. grein. Notkun tóbaks er bönnuð í spilasölum. Spilarar í opnum sal mega fara út úr spilasal að reykja, en spilarar í lokuðum sal mega **EKKI** reykja meðan á leik stendur.

Ef spilari óskar þess að yfirgefa lokaðan sal á meðan leik stendur, skal hann fá leyfi keppnisstjóra eða fulltrúa hans til þess. Sveit spilara sem fer úr lokuðum sal án leyfis er sektuð um 1 vinningsstig.

11. grein. **Öll notkun farsíma er stranglega bönnuð í spilasölum, þar með talið að hafa kveikt á þeim.** Þeir þátttakendur í mótinu sem verða uppvísir að broti á þessari reglu verða sektaðir beint um 1 og síðan 2 vinningsstig. Ítrekuð brot verða vísuð til Dómnefndar BSÍ.

12. grein. Þessi úrslitakeppni gefur engan annan rétt, en áður hefur verið lýst. Spilað er að öðru leyti en áður er getið, eftir alþjóðalögum í bridge.