

Íslandsmót í sveitakeppni

Opinn flokkur

Úrslit

1. grein.

Spilaðir eru 16 spila leikir án hálfleiks. Að því loknu halda 4 efstu sveitirnar áfram og spila innbyrðis 16 spila leiki án hálfleiks. Sú sveit sem flest stig hlýtur í öllum leikjunum telst sigurvegari. Verði sveitir jafnar að stigum, ákvarðast röð samkvæmt greinum 2.4 og 6.1. í keppnisreglugerð Bridgesambands Íslands.

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 fyrir 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. Þegar spilari mætir of seint að spilaborði samkvæmt auglýstri dagskrá, skal sekta sveitina samkvæmt eftirfarandi reglu.

- 0 - 4,59 mínútur. 1 aðvörun til fyrirliða.
- 5 - 9,59 mínútur. 1 vinningsstig
- 10 - 14,59 mínútur. 2 vinningsstig
- 15 - 19,59 mínútur. 3 vinningsstig
- 20 - 24,59 mínútur. 4 vinningsstig
- 25+ mínútur. Leikurinn er tapaður og sveit brotlega spilarans fær ekkert stig. Hinni sveitinni er úthlutað stigum samkvæmt ákvæðum greinar 7. Mæti sveit ekki til leiks mun mótisstjórn vísa málinu til dómnefndar BSÍ.

Hafi sveit fengið 1 aðvörun áður vegna of seinnar mætingar, hliðrast refsiskalinn strax upp. Keppnisstjóra er heimilt að víkja frá ofangreindum viðurlögum ef um algjörlega óvænt og ófyrirséð neyðartilfelli er að ræða.

Lokasögn skal aldrei liggja á spilaborðinu.

Báðar sveitir bera ábyrgð á því að tölvuskráning við spilaborðið sé rétt. Úrslit eru staðfest ef ekki hefur verið gerð athugasemd innan 15 mínútna eftir að næstu umferð lýkur. Eftir síðustu umferð hafa spilarar 30 mínútur eftir að spilatíma lýkur til að gera athugasemd við tölvuskráningu, annars telst hún staðfest

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. Alþjóðareglur um MÓS (mjög óeðlileg sagnkerfi) er fylgt. Leiki vafi á að sagnkerfi falli undir MÓS, sker mótanefnd úr um. Nánari lýsingar á MÓS er.

1. Pass í opunarstöðu sem sýnir hendi sem venjulega væri opnað á með sögn á fyrsta sagnstigi, jafnvel þó að möguleikar séu að veikum opunarsögnum.
2. Opunarsögn á fyrsta sagnstigi veikari en venjulegt pass.
3. Opunarsögn á fyrsta sagnstigi sem gæti verið með styrk sem er að jafnaði veikari en sem nemur punkttagildis kóngs frá venjulegri opnun.
4. Opnun á fyrsta sagnstigi í lit, sem er annaðhvort stuttur eða langur litur í þeim lit.
5. Opnun á fyrsta sagnstigi í lit, sem er annaðhvort lengd í ákveðnum lit eða lengd í einhverjum öðrum lit.
6. Undantekning frá ofangreindum skilgreiningum eru sterkar opnanir á 1 laufi eða 1 tígli.

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. Þar sem notar MÓS skal upplýsa andstæðinga sína um það a.m.k. 2 klst. áður en leikur hefst, og afhenda andstæðingum skriflegar tillögur um vörn gegn kerfinu.
3. 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 sammælt um vörn gegn varnarkerfinu. Mótherji í fyrstu hendi er talinn vera í vörn gegn MÓS.
4. 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 bridgelögunum. Þær reglur eru hluti af þessari reglugerð.

6. grein.

Hverjum leik (16 spilum) skal lokið á 140 mínútum. Ef leik er ekki lokið innan þess tíma eru viðkomandi sveitir sektaðar samkvæmt eftirfarandi reglu:

0 - 4,59 mínútur fram yfir:	2 vinningsstig samtals
5 - 9,59 mínútur fram yfir:	4 vinningsstig samtals
10 - 14,59 mínútur fram yfir:	8 vinningsstig samtals
15 - 19,59 mínútur fram yfir:	12 vinningsstig samtals
20 - 24,59 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 tímatakmörkunum.

7. grein.

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

- a) 12 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 12 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 13-7 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 kr. 10.000 skal fylgja áfrýjuninni. 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 og/eða Dómnefnd 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 í lokuðum sal þurfa leyfi hjá keppnisstjóra til að yfirgefa spilaborðið. Aðeins spilarar í opnum sal geta fengið leyfi og fylgd mótsstjórnar til að fara úr húsi til að reykja, ekki er þó hægt að veita leyfi oftast 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.

Spilarar mega vera með farsíma með sér. Farsímamann skal setja á áberandi stað við spilaborðið eða upp á borðið og skal vera slökkt á símanum eða hann stilltur á silent. Harðbannað er að taka farsímamann með sér, yfirgefi spilara spilaborðið einhverra hluta vegna. Sveit þess þátttakanda sem verður uppvís að broti á þessari reglu er sektuð beint um 2 vinningstig án viðvörunar. Keppnistjóri getur veitt einstakar undantekningar frá þessum ákvæði séu brýnar ástæður fyrir hendi.

14. grein.

Óleyfilegt er fara frá spilaborðinu ef 40 mínútur eða minna 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, þó með þeim fyrirvörum sem getið er í grein 5.

Keppnistjóri: er skipaður af Bridgesambandi Íslands.

Dómnefnd: er skipuð af Bridgesambandi Íslands.