

# Íslandsmót í sveitakeppni kvenna 2021

**1. grein.** Spilastaður er Síðumúli 37.. Sú sveit sem flest stig hlýtur í öllum leikjum telst sigurvegari. Séu sveitir jafnar í sætum, úrskurðast röð samkvæmt ákvæðum keppnisreglugerðar BSÍ.

**2. grein.** Sveit sem situr laust stillir upp liði sínu á undan í upphafi 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.

Spilarar eiga að vera sestir við spilaborðið eigi síðar en 4 mínútum áður en umferð hefst. 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 10. Mæti sveit ekki til leiks mun mótsstjórn vísa málinu til Áfrýjunarnefndar BSÍ.

**3. grein.** Spilarar eru skyldugir til að spila töfluleiki sé þess óskað. Keppnisstjóra er heimilt að loka opnum sal fyrir áhorfendum ef úrslit spila í öllum leikjum verða birt jafn óðum á sýningartöflu.

**4. grein.** Nota skal viðvörunarregluna (ALERT). Athygli er vakin á því að alertað er á allar kerfisbundnar sagnir og allt það sem getur komið andstöðunni á óvart. Almennar alertreglur BSÍ eiga ekki við á skermum. Alertað er á allar kerfisbundnar sagnir, sem: Hafa sérstaka merkingu eru gervisagnir, eða gætu haft sérstaka þýðingu samkvæmt samkomulagi spilafélaga sem líklegt er að andæðingarnir geri sér ekki grein fyrir.

Þar sem spilað er með skermum gefa spilarar viðvörun á sínar eigin sagnir jafnt sem sagnir meðspilara. Það er gert á eftirfarandi hátt: Spilara, sem segir kerfisbundna sögn, ber að vara skermfélaga sinn við, með því að leggja alert-spjaldið á síðustu sögn skermfélaga síns; sá gefur til kynna að hann hafi tekið eftir viðvöruninni með því að skila alert-spjaldinu aftur til andstæðings síns.

Eftir að sagnbakkanum hefur verið rennt undir skerminn ber báðum spilurum skylda til, áður en þeir segja frekari sögn, að vara skermfélaga sinn við kerfisbundinni sögn spilafélaga síns, með sama hætti og lýst er hér að framan.

Spilari getur beðið andstæðing sinn um útskýringar á sögnum. Hann gerir það með því að senda skermfélaga sínum skriflega spurningu. Skermfélaginn gefur skriflegt svar, hvort sem spurningin á við um hans sögn eða sögn spilafélaga hans.

**5. grein.** Nokkrar breytingar verða á viðurlögum bridgelaganna þegar skermar eru notaðir. Breyta má óviljasögnum hafi bakkinn ekki farið undir skerminn en spilari má ekki skipta um skoðun um sögn sem hann hefur áður valið og sett á sagnbakkann. Þegar spilari skiptir löglega um sögn má skermfélagi hans skipta um sögn sem hann hefur áður valið (ef sögnin sem tekin er aftur skaðar saklausu hliðina á einhvern hátt má keppnisstjóri leiðrétta skor).

**6. grein.** Öllum þörum 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.

**7. grein.** Hverjum leik (14 spilum) skal lokið á 115 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.

**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 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.

**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.** Spilað er um 3 gullstig í hverjum leik, 0,75 stig pr. spilara sem spilar í vinningsleik sem er 13-7 eða meir. 10 til 12 stig telst jafntefli.

**11. 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 BSÍ. Áfrýjun á úrskurði keppnisstjóra skal vera skrifleg og berast honum innan 30 mínútna frá því að umferð lýkur. Tryggingarfé að upphæð kr. 8.000.- 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.

**12. grein.** Stjórn BSÍ og/eða Áfrýjunarnefnd 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 mótssstað. Öll neysla og meðferð áfengis í spilasal meðan á mótinu stendur er bönnuð. Brot á þessu verður tilkynnt til stjórnar BSÍ auk þess sem sveit þess/þeirra spilara verður vísað úr mótinu..

**13. grein.** Notkun tóbaks er bönnuð í spilasölum. Spilarar mega ekki yfirgega lokaða salinn á meðan á spilamennsku stendur nema vegna salernisferða. Bannað er að yfirgefa lokaða salinn án leyfis þegar minna en 30 mínútur eru eftir af spilatíma.

**16. 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.

**17. grein.** Spilað er að öðru leyti en áður er getið, eftir alþjóðalögum í bridge útgefnum 2017.