

Reykjanesmót í sveitakeppni 2020

1. Spiluð er raðkeppni, allir við alla, 8 spila leikir og dregið um töfluröð í tölvunni.
2. Gefnar eru 60 mínútur á hvern leik. Ef leik er ekki lokið á þeim tíma eru gefnar 5 mínútur til að ljúka honum. Ef leik er þá enn ekki lokið eru viðkomandi sveit(ir) sektaðar samkvæmt eftirfarandi:
 - ☐ 0-5 mínútur fram yfir: ½ vinningsstig.
 - ☐ 5-10 mínútur fram yfir 1 vinningsstig.
 - ☐ 10-15 mínútur fram yfir 2 vinningsstig.Tefjist leikur lengur en 15 mínútur getur keppnisstjóri beitt harðari refsingum. Telji spilarar að andstæðingar þeirra noti óheyrilega langan tíma skulu þeir gera keppnisstjóra viðvart svo hann geti fylgst með og gripið til viðeigandi ráðstafana, þar með talið að ógilda spil sem eftir er að spila.
3. Spilarar skulu temja sér stundvísi við upphaf hverrar umferðar. Mæti spilara 5 mínútum of seint skal sekta um 0,5 vinningsstig og 0,5 fyrir hverjar 5 mínútur eftir það. Leikur telst tapaður ef sveit mætir 25 mínútum og seint.
4. Allir leikir reiknast í IMP-stigum og vinningsstigum. Verði sveitir jafnar í sætum gildir Keppnisreglugerð Bridgesambands Íslands liður 6, sem hljóðar svo:
 - A. Innbyrðis viðureign(ir)
 - B. IMP-skor innbyrðis viðureigna.
 - C. Vinningsstig gegn 5 efstu sveitum að þeim sjálfum frátöldum.
 - D. Nettó IMP-stig.
 - E. Fjöldi unninna leikja.
 - F. Hlutkesti (hærra spil dregið)
5. Átta efstu sveitir öðlast keppnisrétt í undanúrslitum Íslandsmóts í sveitakeppni 2020 að því tilskildu að þær séu löglega skipaðar og spili ekki sem gestasveitir.
6. Sveit sem ekki spilar leik vegna forfalla annarrar sveitar fær eftirfarandi hagstæðustu skor:
 - A. 12 stig
 - B. Meðaltal stiga sem aðrar sveitir hafa náð gegn sveitinni sem ekki mætir.
 - C. Meðaltal eigin stiga í spiluðum leikjum.
 - D. Meðaltal stiga sem tvær næstu sveitir fyrir ofan hana hafa unnið til gegn sveitinni sem ekki mætti. Sé sveitin í 2 sæti er eingöngu borið saman við sveitina í fyrsta sæti. IMP-stig eru gefin sem lágmark þeirra IMP-stiga sem samsvara vinningsstigunum.Forfallist sama sveit í helmingi eða fleiri umferða telst hún fallin úr keppni og fyrri árangur hennar strikast út og aðrar sveitir teljast hafa átt yfirsetu gegn henni og hljóta 12 stig.
7. Komi upp ágreiningur við spilaborðið sker keppnisstjóri úr en aðilar máls geta skotið niðurstöðu hans til dómnefndar. Skal það gert áður en næsta umferð hefst eða innan 10 mínútna frá lokum umferðar sé um síðustu umferð dagsins að ræða.
8. Ef í ljós kemur að sveitarfélagar hafa setið eins í báðum sölum skulu úrslit leiksins verða 8-8. Ef það gerist oftár en einu sinni fær sú sveit 0 stig úr þeim leik.
9. Sú sveit sem talin er upp á undan skal sitja í N-S í opnum sal og sú sem talin er á eftir skal setjast á undan.

10. Strax eftir hverja umferð skal sveitarforingi eða fulltrúi hans bera úrslit leiksins saman við andstæðinginn sem og niðurstöðu tölvuútreiknings hjá keppnisstjóra.
11. Öll neysla og meðferð áfengis í spilasal á meðan á mótinu stendur er bönnuð.
12. Að öðru leyti er spilað eftir alþjóðalögum í keppnisbridge.
13. Til að geta orðið Reykjanesmeistari þarf sveit að vera skipuð 3/5 spilurum sem skráðir eru í bridgefélög á Reykjanessvæðinu.
14. Áfrýjunarnefnd verður skipuð af Bridgesambandi Reykjanes ef á þarf að halda.