

Reykjavíkurmót í sveitakeppni

17. - 19. janúar 2020

Reglugerð

1. Spiluð er raðspilakeppni og eru spilaðir 10 spila leikir. Dregið er um töfluröð í reikniforritinu Macic Contest.
2. Hverjum leik skal lokið á 75 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 fram yfir: ½ vinningsstig
 - 5- 10 mínútur fram yfir: 1 vinningsstig
 - 10 - 15 mínútur fram yfir: 2 vinningsstig
 - 15 - 20 mínútur fram yfir: 3 vinningsstig
 - 20 - 25 mínútur fram yfir: 5 vinningsstigTefjist 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. Hver leikur má taka 75 mínútur. Keppnisstjóri aðvarar spilara ef spilamennska gengur of hægt. Ef spilamennska dregst meira en 5 mínútur fram yfir tilsettan tíma getur keppnisstjóri stöðvað spilamennsku og gilda þá til útreiknings þau spil sem spiluð hafa verið á báðum borðum.
3. Spilarar eiga að vera sestir við spilaborðin eigi síðar en 3 mínútum áður en umferð hefst. Fyrir hverjar byrjaðar 5 mínútur sem spilari mætir of seint að spilaborðinu skal sekta um 1 vinningsstig og síðan 1 vinningsstig fyrir hverjar 5 mínútur 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.

4. Allir leikir reiknast með IMP-stigum og vinningsstigum. Verði sveitir jafnar að vinningsstigum, telst sú sveit hærri, sem flest stig hefur úr innbyrðis leik/leikjum. Sé enn jafnt ræður heildarhlutfall IMP-stiga en sé þá enn jafnt ræður hlutkesti.
5. Fimmtán efstu sveitirnar öðlast rétt til þátttöku í undanúrslitum Íslandsmóts í sveitakeppni 2020, að því tilskyldu að þær séu að spila í Undankeppni Reykjavíkur til Íslandsmóts 2020.
6. Spilað er um 10 silfurstig í hverjum leik. Í lok móts er úthlutað verðlaunastigum samkvæmt eftirfarandi:
 1. sæti: 42 silfurstig á spilara
 2. sæti: 30 silfurstig á spilara.
 3. sæti: 21 silfurstig á spilara.
7. Keppendum er skylt að leggja fram útfyllt kerfiskort um sagn- og spilavenjur. Nota skal viðvörðunina "ALERT" að fjórða sagnstigi en þó skal gefa viðvörðun á allar gerfisagnir í fyrsta sagnhring, nema 4 grönd. Aldrei skal gefa viðvörðun á sögnina 4 grönd.
Gefa skal „ALERT“ á óhefðbundna merkingu dobbs og redobbs. Nota skal viðvörðunina "STOP" þegar stokkið er yfir sagnstig.
8. 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 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 12 stig.
9. Komi upp ágreiningur við borðið sker keppnisstjóri úr. Úrskurði keppnisstjóra má skjóta til dómnefndar. Áfrýjunarfé að upphæð 5000 kr. skal fylgja áfrýjun. Skal það gert innan 30 mínútna frá tilkynningu dóms keppnisstjóra.
10. Ef í ljós kemur að sveitarfélagar hafa setið eins í leiknum, í opnum og lokuðum sal, skulu úrslit leiksins verða 8 - 8. Ef það gerist oftast en einu sinni fær viðkomandi sveit 0 vinningsstig. Ef sveit verður uppvís af að sitja vísvitandi í sömu sætum fær viðkomandi sveit 0 vinningsstig úr viðkomandi leik auk þess að stjórn BSÍ verður tikynnt um málið.

11. Sú sveit sem talin er upp á undan skal sitja N-S í opnum sal. Sú sveit sem talin er upp á eftir skal stilla liði sínu upp 5 mín. áður en umferð hefst.
12. Innan við 10 mín. frá lokum hveðrar umferðar skal hver sveit skila inn staðfestri niðurstöðu ásamt útfylltu skorblaði.
13. 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.
14. Að öðru leyti en að ofan greinir er spilað eftir alþjóðalögum um keppnisbridge.
15. Einnig er plagg útgefið af BSÍ um Yfirlýsingar og Aðvaranir í gildi.

Keppnisstjóri:

Þórður Ingólfsson

Dómnefnd:

Matthías Gísli Þorvaldsson

Eiríkur Hjaltason

Þorlákur Jónsson

Hrannar Erlingsson

Gunnlaugur Sævarsson

Guðmundur Halldórsson