

# Keppnisreglugerð Bridgesambands Íslands

## 1. Almenn ákvæði

### 1.1 Þáttökutilkynningar.

Á hverju hausti tilkynnir stjórn BSÍ aðildarsamböndum sínum þáttökurétt þeirra í Íslandsmótum næsta árs. Jafnframt gefur stjórnin út mótaskrá. Tímamörk til að senda þáttökutilkynningar, nöfn spilara, keppnisgjöld og fleira ákveður mótanefnd BSÍ, sé ekki kveðið sérstaklega á um annað í keppnisreglugerð. Vanræki svæðasamband að uppfylla þær kvaðir sem þeim eru sett í þessu efni, missa þau rétt sinn til þátttöku.

### 1.2 Alþjóðalög og áfrýjanir.

Íslandsmót, svæðamót, undanúrslit og úrslit, skal spila samkvæmt alþjóðalögum í bridge og þeim íslensku reglum sem settar kunna að verða þeim til viðbótar. Öll svæðasambönd skulu skipa 3 manna dómnefnd sem hefur lögsögu innan síns svæðis um öll mál er varða túlkun á ofangreindum lögum og reglum. Úrskurði svæðisdómnefnda er hægt að áfrýja til dómnefndar BSÍ. Í undanúrslitum og úrslitakeppni er úrskurði keppnisstjóra áfrýjað beint til dómnefndar BSÍ. Mál sem varða óheiðarleika eða ósæmilega framkomu skal tafarlaust tilkynna stjórn BSÍ.

### 1.3 Mótsstjórn.

Í hverri keppni skal samband það, sem keppni heldur, skipa sérstaka mótstjórn sem fer með þau réttindi og skyldur, sem slíkum aðila er ætluð í bridgelögum. Heimilt er í svæðismótum, að svæðisstjórn sé jafnframt mótstjórn.

## 2. Sveitakeppni

### 2.1 Keppnisfyrirkomulag.

Íslandsmót í sveitakeppni er spilað í þremur áföngum: - undankeppni innan hvers svæðasambands - undanúrslit og - úrslit.

### 2.2 Undankeppni.

Undankeppni er að öllu leyti á vegum svæðasambandanna. Fjöldi spila í hverjum leik skal vera minnst 40 spil ef um hreina útsláttarkeppni er að ræða. Í útsláttarkeppni er aðeins reiknað í IMP-stigum, en séu sveitir jafnar að leik loknum er leikurinn framlengdur um 4 spil. Sé enn jafnt, ræður hlutkesti.

Ef keppnisformið er annað, skal spila minnst 120 spil (yfirseta telst hluti af þessum 120 spilum). Allir leikir reiknast í IMP stigum og vinningsstigum. Verði sveitir jafnar þá skal úrskurða um sæti samkvæmt grein 6 í þessari keppnisreglugerð.

Að öðru leyti ákveða svæðasambönd keppnisfyrirkomulag og setja reglur fyrir mótið. Keppnisreglugerð og upplýsingar um spilastað og tímasetningu skal senda BSÍ a.m.k. fjórum vikum fyrir mót.

### 2.3 Undanúrslit.

- Í undanúrslitum spila 40 sveitir sem skipt er í 4 riðla. 3 efstu sveitir hvers riðils leika til úrslita. Verði sveitir jafnar skal úrskurða sæti samkvæmt grein 6 í þessari keppnisreglugerð.
- Í hverjum riðli er spiluð raðkeppni, 16 spila leikir, án hálfleiks.
- Þátttökuréttur í undanúrslitum ræðst af eftirfarandi:
  1. 16 sæti deilast jafnt á milli svæðasambanda BSÍ.
  2. Íslandsmeistarar fyrra árs eiga rétt til þátttöku að því tilskyldu að 3/5 hlutar meistaranna skipi sveitina. Að öðrum kosti færast réttur þeirra til viðkomandi svæðasambands. Þá eiga þau svæðasambönd, sem áttu þær sveitir, sem skipuðu úrslitasæti 2-10 á fyrra ári, rétt á jafnmörgum sveitum.
  3. Þeim 14 sætum sem óráðstafað er skv. lið 1) og 2) skal skipt milli svæðasambanda í beinu hlutfalli við fjölda félagsbundinna spilara á hverju svæði, sbr. grein 3.6 og 4.11 í lögum BSÍ. Varasveitum er skipt eftir sömu reglu. Stjórn BSÍ er heimilt að beita viðurlögum sem hún telur hæfa við úthlutun þessara sæta, liggi viðunandi upplýsingar um félagatölu ekki fyrir frá einstökum félögum.
- Upplýsingar frá svæðasamböndum um þátttökusveitir verða að liggja fyrir ekki síðar en 2 vikum fyrir undanúrslit. Þegar svæðasamband tilnefnir þær sveitir sem spila á Íslandsmóti, skal það jafnframt tilnefna eina varasveit sem gengur fyrir ef forföll verða innan svæðisins. Bregðist sú sveit einnig, ráðstafar BSÍ sætinu í samræmi við lið 3. Mótanefnd BSÍ hefur þó rétt til að skipa varasveitir verði öðru ekki komið við. Mótanefnd BSÍ raðar sveitum í 10 flokka eftir stigafjölda 4 stigahæstu manna hveitar samkvæmt nýjustu meistarastigaskrá, að viðbættum stigum síðustu 5 ára, þó að því tilskyldu að þeir hafi spilað a.m.k. ¼ hluta spila í undankeppni svæðasambands. Ein sveit úr hverjum styrkleikaflokki er dregin af handahófi í hvern riðil.

### 2.4 Úrslit.

Í úrslitum spila 12 sveitir, raðkeppni, 16 spila leiki, án hálfleiks. Spilað er með skermum nema mótsstjórn ákveði annað. Að því loknu halda 4 efstu sveitirnar áfram og spila raðkeppni, 16 spila leiki. Sú sveit sem flest stig hlýtur í öllum 14 leikjum telst sigurvegari. Verði sveitir jafnar, skal úrskurða sigurvegara samkvæmt grein 6 í þessari keppnisreglugerð, nema að ekki skal notast við hlutkesti, heldur bráðabana. 1 spil í einu. IMP stigaútreikningur.

## 3. Tvímenningskeppni

### 3.1 Keppnisfyrirkomulag.

Allir geta tekið þátt í Íslandsmóti í Tvímenni. Mótanefnd BSÍ ber ábyrgð á keppnisfyrirkomulagi og framkvæmd mótsins.

### 3.2 Framkvæmd mótsins.

Mótanefnd ásamt keppnisstjóra, ákvarðar keppnisfyrirkomulag og framkvæmd með hliðsjón af fjölda para. Spiluð skulu u.þ.b. 120 spil til að ákvarða Íslandsmeistara í Tvímenni. Spiluð skulu 3 eða 4 spil milli para, nema aðstæður kalli á annað keppnisfyrirkomulag.

Hverju pari er heimilt að kveðja til varmann í allt að fjórðung keppninnar, án þess að réttur þess skerðist. Spili varamaður meira en fjórðung missir parið réttindi til verðlauna.

### 3.3 Jafnt í sætum.

Verði pör jöfn í sætum, skal úrskurða samkvæmt grein 6 í þessari keppnisreglugerð.

### 3.4 Leiðbeiningar um keppnisform og fjölda spila milli para.

- 1)  $\leq 26$  pör. Barometer. Allir við alla. Leitast skal við að spila því sem næst 120 spil
- 2) 27 – 32 pör. 4 spil milli para. Barometer. Allir við alla. 4 spil milli para.
- 3) 33 – 34 pör. 4 spil milli para. Barometer. 30 umferðir. Pörum raðað tilviljanakennt. Ekki skal spila síðustu 3 umferðirnar.
- 4) 35 – 36 pör. 30 umferðir. 4 spil milli para. 20-22 umferðir barometer. Eftir það taka við 8-10 umferðir Monrad þannig að efri helmingur para spili ekki tvisvar innbyrðis. Af tæknilegum ástæðum getur verið erfitt að raða þannig neðri helmingur para spili aftur innbyrðis í síðustu 3-4 umferðunum.
- 5) 37 – 42 pör. 3 spil milli para. Allir við alla
- 6) 43 – 58 pör. Sama keppnisform og í lið 3.4.4
- 7) 59 + pör. 30 umferðir - Monrad. 4 spil milli para.

## 4. Bikarkeppni

### 4.1 Keppnisfyrirkomulag.

Bikarkeppni er útsláttarkeppni sveita og umferðafjöldi ræðst af heildar þátttökufjölda sveita. Öllum sveitum er frjálst að taka þátt í þessari keppni, án tillits til búsetu. Spilarar mega vera 4-6 í hverri sveit. Í fyrstu umferð eru sveitir dregnar saman af handahófi. Sé upphaflegur fjöldi sveita ekki margfeldi af tveimur (2-4-8-16-32-64), velur mótanefnd um 2 aðferðir til að umferð 2 uppfylli margfeldisstuðla.

- a) Dregið er í fyrstu umferð með það fyrir augum að ná fjöldanum niður í veldi af tveimur og lendir þá umframfjöldi sveita af handahófi í yfirsetu. Þó skulu sveitir með landsliðsspilara innanborðs hafa forgang til yfirsetu í 1. umferð, ef fjöldi yfirsetusveita leyfir.
- b) Dregið er í fyrstu umferð og sveit(ir) sem tapa með minnstum mun að 40 spilum loknum, mun(u) spila í næstu umferð. Séu sveitir jafnar með minnsta mun, skal hlutkesti ráða. Sveitir sem komast áfram samkvæmt þessum ákvæði, skulu ekki spila gegn sömu andstæðingum fyrr en í úrslitum.

Fjöldi spila í hverjum leik skal vera 40, spiluð í fjórum 10 spila lotum. Heimasveit situr fast í fyrstu 20 spilunum, en útisveit fast í síðari 20 spilum. Spilafjöldi í undanúrslitum er 48, spiluð í fjórum 12 spila lotum. Spilafjöldi í úrslitaleiknum er 64, spiluð í fjórum 16 spila lotum. Spilað er um IMP-stig og sú sveit telst sigurvegari sem skorar fleiri IMP-stig. Séu sveitir jafnar að leik loknum, skal spila bráðabana, fjögur spil í senn, þar til úrslit fást. (IMP útreikningur)

### 4.2 Samningar um leikdag.

Mótanefnd dregur sveitir saman af handahófi í lok hvernar umferðar og skal drátturinn vera opinber og auglýstur með a.m.k. viku fyrirvara. Fyrirliði heimasveitar skal hafa samband við fyrirliða andstæðinga innan viku frá drætti til að semja um leikdag. Bregðist það getur fyrirliði útisveitar haft samband við skrifstofu BSÍ, til að leita liðsinnis við að ná í fyrirliða heimasveitarinnar. Fyrirliðar skulu hafa ákveðið leikdag í síðasta lagi viku fyrir lok spilafrests.

## 5. Önnur mót á ábyrgð BSÍ

BSÍ ákvarðar ýmis önnur mót, svo sem tvímenningsmót, sveitakeppnismót og einmenningsmót, sem flest veita rétt til íslandsmeistaratitils. Mótanefnd BSÍ sér um skipulagningu, undirbúning og framkvæmd þeirra móta, þar með talið tímasetningu, keppnisform, fjölda spila og fleira.

## 6. Þegar jafnt er í sætum

Í mótum þar sem þessi keppnisreglugerð gildir, skulu eftirfarandi reglur gilda þegar sæti eru jöfn að stigum. Þetta á við um öll sæti. Mótsstjórn getur tilgreint aðrar reglur.

### 6.1 Sveitakeppni.- Raðspilakeppni

1. Innbyrðis viðureign(ir).
2. IMP skor innbyrðis viðureigna.
3. Vinningsstig gegn 5 efstu sveitum, að þeim sjálfum frátöldum.
4. Nettó IMP stig.
5. Fjöldi unninna leikja. (IMP mismunur) Jafntefli er hálfur vinningur.
6. Hlutkesti.

### 6.2 Sveitakeppni.- Monrad.

1. Samanlagður fjöldi stiga þeirra sveita sem hver sveit spilaði gegn. Sleppa skal 2 stigalægstu andstæðingunum (yfirsteta þar með talin)
2. Innbyrðis viðureign(ir).
3. IMP skor innbyrðis viðureigna.
4. Nettó IMP stig.
5. Fjöldi unninna leikja. (IMP mismunur) Jafntefli er hálfur vinningur.
6. Hlutkesti.

### 6.3 Tvímenningur og einmenningur – Ekki Monrad

1. Innbyrðis viðureign(ir).
2. Samanburður þegar setið er í sömu áttir.
3. Hlutkesti.

### 6.4 Tvímenningur – Monrad

1. Samanlagður fjöldi stiga þeirra para sem hvert par spilaði gegn. Sleppa skal 2 stigalægstu andstæðingunum (yfirsteta þar með talin)
2. Innbyrðis viðureign(ir).
3. Samanburður þegar setið er í sömu áttir.
4. Hlutkesti.

### 6.5 Þegar 3 eða fleiri eru jafnir ( fyrir utan monrad )

1. Fjöldi unninna viðureigna innbyrðis. Jafntefli er hálfur vinningur.
2. Ef jafnt, þá er úrskurðað samkvæmt 6.1 eða 6.3

### 6.6 Hlutkesti

1. Nota skal spilastokk með 52 spilum.
2. Ásinn er hæsta spil. Tvisturinn er lægsta spil.
3. Röð lita er... Spaði - Hjarta – Tígull – Lauf.

## 7. Gildisákvæði

Keppnisreglugerð þessi er samþykkt á þingi Bridgesambands Íslands 2012 og falla jafnframt úr gildi allar fyrri reglugerðir.