Bridgesambands Íslands

Deildakeppni

FYRSTA DEILD

1. Þátttökurétt í fyrstu deild eiga sveitir sem enduðu í fyrstu sex sætum fyrstu deildar ársins á undan og í sætum 1-4 í annarri deild ársins á undan.

2. Uppfylli þessar sveitir ekki fjölda sveitarmeðlima samkvæmt greinum 16-20, þá taka sætin sveitir í annarri deild samkvæmt röð.

3. Í hverri sveit mega vera 6 spilarar. Sveitir sem komast í undanúrslit eða úrslit mega skipta út 2 spilurum fyrir 2 nýja spilara sem höfðu ekki spilað í 1. deild fyrr á árinu. Nýju meðlimirnir fá engin réttindi sem fullgildir meðlimir.

4. Fyrsta deild spilar eina helgi, allir við alla, 12 spila leiki.

5. Efstu 4 sveitir spila útsláttarkeppni um endanlega röð 4 efstu sveita. Efsta sveitin velur sér andstæðing úr sætum 3 og 4. Í undanúrslitum þá stilla sveitirnar, sem enduðu í 1. og 2. sæti fyrri helgina, upp á eftir í 1. og 3. lotu. Í úrslitaleiknum þá velur sveitin sem endaði ofar fyrri helgina hvort hún stillir upp á undan í 1. og 4. lotu eða 2. og 3. lotu.

Í leiknum um 3ja sæti þá stillir sveitin sem endaði ofar fyrri helgina upp á eftir.

6. IMP carry-over er notað. Sveit sem endar ofar og hefur sigrað andstæðing sinn fær helming IMP mismunarstiga sinna sem C-O. Ef andstæðingurinn hefur sigrað efri sveitina, þá fær andstæðingurinn þriðjung IMP mismunarstiga sinna flutt með sér. Þó skal C-O ekki vera meira en 24 impar í úrslitaleik og ekki meira en 8 impar í leik um 3ja sæti

7. Mæti sveit ekki í undanúrslit, flyst réttur til undanúrslita til næstu sveitar. Sveitin sem mætir ekki, missir réttindi til setu í 1. deild að ári, nema afar brýnar ástæður liggi að baki. Mótanefnd tekur þá afstöðu til þess. Geti næsta sveit ekki mætt, tekur næsta sæti við, síðan koll af kolli. Réttindamissir nær ekki til sveita í 5-10 sæti.

8. Missi sveit réttindi sín, þá færist réttur til setu í 1. deild að ári samkvæmt sætaröðun í 2. deild.

9. Í undanúrslitum skal spila 3x16 spila lotur.

10. Í úrslitum skal spila um fyrsta sæti í 4x16 spila lotum, en spilað skal í 1x16 spila lotu um þriðja sætið.

11. Engar takmarkanir eru varðandi uppstillingu spilara.

12. Sveitirnar í 7-10 sæti falla úr fyrstu deild.

ÖNNUR DEILD

13. Önnur deild er öllum opin, þar með talið sveitum í sætum 5-10 úr fyrstu deild.

14. Spilaðir eru 10 x 9 spila leikir á einni helgi, monrad, sömu helgi og útsláttarkeppni fyrstu
sér stað.

Vægi sveitarmeðlima

15. Fyrirliði er fullgildur meðlimur sveitar á milli ára óháð því hvað hann spilaði mikið.

16. Allir spilarar sem spiluðu minnst helming spila fyrir sveitina, fyrir utan undanúrslit og úrslit, eru fullgildir meðlimir.

17. Ef sveit brotnar upp þá heldur meirihluti af fullgildum meðlimum réttindum sveitarinnar. Fyrirliði telur 1,5 en aðrir meðlimir telja 1.

18.Ef spilari fellur frá, fellur hlutur hans niður óbættur.

19. Ef ekki er hægt að mynda sveit vegna jafns fjölda hluta þá skal mótanefnd BSÍ varpa hlutkesti um réttindi fyrir síðasta skráningardag. Þetta þýðir að ef sveit brotnar upp í jafna hluta, og hæsti hlutur er kannski bara 1, þá gildir hlutkesti.

REGLUGERÐ DEILDAKEPPNI

1. grein. Röðun í sæti

Sé jafnt í sætum í 1. deild, úrskurðast röð samkvæmt grein 6.1 í keppnisreglugerð BSÍ. Sé jafnt í sætum í 2. deild, skal lagður saman stigafjölda andstæðinga og sú samtala úrskurðar sigurvegara. Ef það dugar ekki er úrskurðað samkvæmt grein 6.2 í keppnisreglugerð BSÍ, grein 2-6

2. grein. **Uppstilling**

Uppstilling Sveit sem situr laust - A/V í sal A - stillir upp liði sínu á undan í upphafi leiks.

3. grein. Skorskráning og áttir

Báðar sveitir eru ábyrgar fyrir því að rétt skor sé skráð í tölvur og fylgjast með réttum úrslitum síns leiks. Spilarar eru sjálfir ábyrgir fyrir því að sitja í réttum áttum og virða tímatakmörk.

4. gr. Mæting til leiks

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. 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

Mæti sveit ekki til leiks getur mótsstjórn vísað málinu til Dómstóls BSÍ.

5. gr. Kerfiskort

Áður en leikur hefst þurfa keppendur að vera búnir að ræða helstu upplýsingar, útspil og þ.h. Ef keppendum þykja kerfiskort og eða útskýringar 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.

6. gr. Hæg spilamennska

Hverjum leik (12 spilum) skal lokið á 90 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 tímatakmörkunum.

7. gr. Stigagjöf við forföll sveita

Sveit sem ekki spilar leik vegna forfalla annarrar sveitar fær eftirfarandi hagstæðustu skor: • 12 stig. • meðaltal stiga, sem aðrar sveitir hafa náð gegn þeirri sveit, sem ekki mætti. • meðaltal eigin stiga í spiluðum leikjum. • 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 þremur eða fleiri umferðum telst hún fallin úr keppni, fyrri árangur hennar í keppninni strikast út og leikir gegn henni reiknast sem yfirseta eða 12 stig. Mótsstjórn er heimilt að veita undanþágu frá þessu.

8. gr. Meistarastig

Spilað er um 8 gullstig í leik í 1. deild og veitt uppbótarstig fyrir 4 efstu sveitirnar, 20, 15, 10 og 5 gullstig. Spilað er um 6 gullstig í leik í 2. deild og veitt uppbótarstig fyrir 4 efstu sveitirnar, 12, 8 og 6 og 3 gullstig.

9. gr. Ágreiningsmál

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 mótsins. Áfrýjun á úrskurði keppnisstjóra skal vera skrifleg og berast

honum innan 30 mínútna frá því að umferð lýkur. Tryggingarfé að upphæð kr. 10.000.- 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.

10. gr. Agaviðurlög

Stjórn BSÍ og/eða Dómnefnd BSÍ hefur heimild, að fenginni tillögu keppnisstjóra eða dómnefndar, til að setja keppanda í eins til tveggja ára keppnisbann vegna hvers kyns ósæmilegrar hegðunar á mótsstað. Öll meðferð áfengis er bönnuð í spilasölum.

11. gr. Notkun tóbaks

Notkun tóbaks er bönnuð í spilasölum. Spilarar í opnum sal mega fara út úr spilasal að reykja, en spilarar í lokuðum sal mega EKKI reykja meðan á leik stendur.

12. gr. Notkun farsíma.

Öll notkun farsíma er stranglega bönnuð í spilasölum. Þeir þátttakendur í mótinu sem verða uppvísir að broti á þessari reglu verða sektaðir beint um 1 og síðan 2 vinningsstig. Ítrekuðum broumt verður vísað til Dómnefndar BSÍ.

13. gr. Ferðastyrkur

Spilarar sem þurfa að ferðast um langa leið fá ferðastyrk til þátttöku skv. þessum reglum: • Ferðastyrkurinn greiðist til þeirra spilara sem búa á Snæfellsnesi, Vestfjörðum, norðan Holtavörðuheiðar og fyrir austan Mýrdalssand. • Hámarksstyrkur á sveit er kr. 16.000 og skal fyrirliði sveitarinnar sækja um styrkinn áður en mótinu lýkur. • Til að hljóta hámarksstyrk þurfa 4 eða fleiri í sveitinni að vera styrkhæfir.

14. gr. **Ýmis ákvæði**

Þessi deildakeppni gefur engan annan rétt, en áður hefur verið lýst. Spilað er að öðru leyti en áður er getið, eftir alþjóðalögum í bridge. Keppnisstjóri: Tilnefndur af BSÍ Dómnefnd mótsins: Dómnefnd BSÍ.