

# Keppnisreglugerð Bridgesambands Íslands vegna Íslandsmótsins í sveitakeppni árið 2024

## 1. Almenn ákvæði

### 1.1 Gildissvið

Reglugerðin gildir einungis vegna Íslandsmóts í sveitakeppni 2024. Að öðru leyti en því sem tilgreint er hér að neðan gildir eldri keppnisreglugerð BSÍ og/eða lög BSÍ eftir því sem við á.

## 2. Sveitakeppni 2024

### 2.1 Keppnisfyrirkomulag.

Íslandsmót í sveitakeppni er spilað í tveimur áföngum: undanúrslit og úrslit.

Undanúrslitin eru opin öllum sveitum er uppfylla almenn skilyrði til spilamennsku á mótum innan vébanda BSÍ.

Undanúrslitin verða spiluð dagana 22.-24. mars. Tekið skal við skráningu sveita til og með fimmtudagsins 21. mars. Við skráningu skal tilgreina a.m.k. 4 spilara.

Í undanúrslitum er keppt um 12 sæti í úrslitum.

Spilaðir skulu 12 leikir sem hver og einn er 12 spil að lengd. Spilað er eftir Monrad fyrirkomulagi.

Í fyrstu umferð er dregið um andstæðing. Í öðrum umferðum er raðað eftir Monrad fyrirkomulagi og gildir staðan eins og hún er þegar 10 mínútur eru eftir af umferðinni á undan.

12 efstu sveitirnar að loknum 12 umferðum vinna sér rétt til þátttöku í úrslitum.

Verði sveitir innan jafnar skal úrskurða sæti á eftirtalinn hátt:

1. Samanlagður fjöldi stiga þeirra sveita sem hver sveit spilaði gegn.
2. Innbyrðis viðureign í IMP stigum
3. Fjöldi unninna leikja (IMP mismunur) – Jafntefli er hálfur vinningur
4. Hlutkesti.

Ef sveit sem ávinnur sér rétt til að spila í úrslitum en afsalar sér honum, þá flyst rétturinn til sveitarinnar í næsta sæti fyrir neðan. Ef sú sveit afsalar sér réttinum, þá flyst rétturinn til þeirrar sveitar sem er næst þar fyrir neðan o.s.frv.

## 3. grein. Uppstilling

veit sem situr laust stillir upp liði sínu á undan í upphafi leiks og skal skila uppstillingu a.m.k. 10 mínútum áður en viðkomandi leikur hefst. Hin sveitin á að skila inn uppstillingu a.m.k. 5 mínútum áður en viðkomandi leikur hefst.

Við fyrsta brot skal veitt aðvörun. Eftir það er eftirfarandi viðurlögum beitt Hafi uppstilling ekki verið tilkynnt innan þess frests sem gefinn er, gilda eftirfarandi viðurlög:

a) 0,25 vinningsstig eru dregið frá brotlegu sveitinni fyrir hverjar 2 mínútur sem liður frá lokum frestsins þar til að uppstilling hafi verið tilkynnt, þó skal refsing ekki vera hærri en 1,25 vinningsstig.

b) Skili sveit rangri uppstillingu eru 0,25 stig dregin af þeirri sveit auk þess sem hin sveitin hefur heimild til að endurskoða sína uppstillingu.

c) Ef sveit skilar ekki inn uppstillingu eru 1,25 stig dregið af þeirri sveit. d) Refsistig koma aldrei hinni sveitinni til góða.

#### **4. 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 tímatakörk

#### **5. 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 spilarar 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.

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

#### **6. gr. Kerfiskort**

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. 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 tögum 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. 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.

## 9. gr. Meistarastig

Spilað er um 8 gullstig í leik í undanúrslitum.

Í úrslitum er spilað um 20 gullstig í leik. Auk þess er uppbót.

1. sæti 28 gullstig per spilara
2. sæti 20 gullstig per spilara
3. sæti 14 gullstig per spilara

## 10. gr. Ágreiningsmál

Keppnistjóri úrskurðar í ágreiningsmálum sem kunna að koma upp við spilaborðið. Ef hlutaðeigandieru 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 innan 30 mínútna frá því að umferð lýkur. Tryggingarfé að upphæð kr. 10.000.- skal fylgjaáfrýjuninni. 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.

## 11. 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 mótssstað. Öll meðferð áfengis er bönnuð í spilasölum á meðan spilamennsku stendur.

## 12. gr. Notkun tóbaks og viðvera spilara í lokuðum sal

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. Ef spilari óskar þess að yfirgefa lokaðan sal á meðan leik stendur, skal hann fá leyfi keppnisstjóra eða fulltrúa hans til þess. Sveit spilara sem fer úr lokuðum sal án leyfis er sektuð um 1 vinningsstig.

Reykingarsvæði er sérmerkt og má eingöngu reykja þar. Ef spilari í sveit brýtur þessa reglu má refsa sveit um 1 vinningsstig.

## 13. gr. Notkun farsíma

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

## 14. gr. Úrslit.

Í úrslitum skal spila raðkeppni, allir við alla, 16 spila leiki. Að því loknu halda 4 efstu sveitirnar áfram og spila raðkeppni, 16 spila leiki. Sú sveit sem flest stig hlýtur í öllum leikjum telst sigurvegari.

Séu 4 eða 6 sveitir í úrslitum skal spila allir við alla, tvöfalda umferð. 32 eða 20 spila leiki. Spilað er með skermum nema mótssstjórn ákveði annað.

Verði sveitir jafnar, skal úrskurða sigurvegara samkvæmt því greint er á um í kefla 2.3 hér að ofan nema að ekki skal notast við hlutkesti, heldur bráðabana. 1 spil í einu. IMP stigaútreikningur.

## 14. 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 Holtavörðuheidar 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.

## 15. gr. Ýmis ákvæði

Spilað er að öðru leyti en áður er getið, eftir alþjóðalögum í bridge. Keppnisstjóri: Tilnefndur af BSÍ Dómnefnd mótsins: Dómnefnd BSÍ