

# Keppnis- og Mótareglur ÍPS



# Efnisyfirlit

<b>ALMENNAR KEPPNISREGLUR</b>	<b>2</b>
<b>HLUTVERK YFIRDÓMARA OG MÓTSTJÓRNAR</b>	<b>2</b>
<b>FRAMKVÆMD MÓTS.</b>	<b>2</b>
<b>KLÆÐNAÐUR KEPPANDA</b>	<b>3</b>
<b>HÁTTVÍSIS OG AGAREGLUR</b>	<b>4</b>
<b>REGLUR RITARA.</b>	<b>4</b>

# Keppnis og Mótareglur ÍPS.

## Almennar Keppnisreglur

1. Þessum keppnisreglum skal framfylgt á öllum mótum sem haldin eru undir merkjum ÍPS. Aðrar reglur en þær sem hér eru birtar skal skipuleggjandi mótis auglýsa sérstaklega.
  - 1.1. Tilkynna skal fyrir hvert mót eftirfarandi upplýsingar:
    - 1.1.1. Hvaða keppnisfyrirkomulag skal spilað: 501, 301, krikket eða annað. Riðlar ásamt útslætti eða beinn útsláttur.
    - 1.1.2. Hvenær skráningarfrest hefst og lýkur, þáttökugjald og áætlaður upphafs tími mótis.
    - 1.1.3. Fyrirkomulag mótis getur verið kynjaskipt eða í opnum flokk.
    - 1.1.4. Keppt er ýmist í einstaklings-, tvímenning-, para- eða liðakeppni.

## Hlutverk Yfirdómara og mótstjórnar

2. Settur Yfirdómari ásamt mótstjórn skal fylgja framkvæmd settra reglna.
  - 2.1. Sé ekki getið til um sérstök ákvæði skulu reglur WDF hafðar til hliðsjónar til þess að skera úr um ágreiningsatriði.
  - 2.2. Yfirdómari/Mótstjóri skal færa til bókar öll atvik og hugsanleg aga brot sem eiga sér stað eða til hans berast frá ýmist keppendum eða ritara leiks. Skrá skal nafn keppanda, hvort sem um ræðir einn eða fleiri, ásamt atvikalýsingu.
  - 2.3. Yfirdómara/Mótstjóra er heimilit að veita keppendum ýmist áminningu eða frávísun frá keppni eftir alvarleika brots. Hljóti keppandi sína aðra áminningu á sama móti skal keppanda vísað úr móti og allir leikir sem viðkomandi á eftir að leika skulu tapast.

## Framkvæmd mótis.

3. Leikið er samkvæmt auglýstu fyrirkomulagi sbr. Lið 1.1.1-1.1.4
  - 3.1. Í upphafi hvers leiks skal „búllað“ fyrir hvor keppandi hefji leik. Riðlablað ákveður hvor keppandi kasti fyrst. Í útslætti skal valkesti ákveða hvor byrji að „búlla“.
  - 3.2. Sá keppandi sem sigrar „búllið“ skal hefja leik í oddatölu leggjum og hinn keppandinn á sléttum tölum. Komi til oddaleggs, byrjar sá keppandi leik er hóf fyrsta legg. Í tvímenning eða parakeppni skal ávallt sami leikmaður hefja leik og er búllaði, í öllum leggjum.

- 3.3. Píllur skal eingöngu fjarlægja úr spjaldi lendi þær í 25 eða 50 reitnum á spjaldinu. Geti ritari ekki skorið úr um hvor keppandi sé nær skal kastað að nýju í öfugri röð.
- 3.4. Keppandi fær að hámarki sex píllur áður en kastað er fyrir „búlli“.
- 3.5. Keppanda er heimilt að spyrja ritara hve mörg stig hann hefur kastað hverju sinni.
- 3.6. Keppanda er ráðlagt að reikna ekki skor fyrir ritara leiks. Ekki skal fjarlægja píllur úr spjaldi fyrr en ritari hefur staðfest skor við keppanda.
  - 3.6.1. Geri ritari reiknivillu skal hún leiðrétt áður en **keppandinn sem mistökin urðu hjá kastar aftur.**
- 3.7. Hefji keppandi legg sem viðkomandi átti ekki að byrja skal ritari leiks stöðva legginn og kalla til mótstjóra. Leikmaður er hóf rangan legg skal áminntur. **Heimilt er að leiðréttu skor leikmanna sé fjórða umferð ekki hafin.** Annars skal leggur byrjaður upp á nýtt. Sé legg lokið skulu úrslit leggsins standa.
- 3.8. Verði píla keppenda fyrir skemmdum hefur hann að hámarki þrjár mínútur til þess að lagfæra þann búnað er þess krefst ella tapa leggnum.
- 3.9. Þurfi keppandi, í algjöru neyðartilfalli að fara frá spjaldinu, má hann óska eftir því við ritara og er upp á hans náð og miskunn komin. Veiti ritari leyfi hefur keppandi að hámarki fimm mínútur til þess að mæta aftur til leiks.
- 3.10. Falli keppandi úr leik í útsláttarkeppni skal viðkomandi rita næsta leik sem fer fram á því spjaldi eða **öðru spjaldi sem ákveðið er af mótstjórn.** Heimilt er fyrir keppenda að finna ritara fyrir sig og skal það vera háð samþykki mótstjóra.
  - 3.11. **Keppandi sem settur er sem ritari leiks í fyrstu umferð útsláttarkeppni á rétt á að hámarki 15mínutum í upphitun áður en leikur þess keppanda hefst.**

## Klæðnaður Keppanda

4. Keppendur skulu klæðast snyrtilegum klæðnaði á öllum mótum ÍPS.
  - 4.1. Ekki er leyfilegt að klæðast gallabuxum, **joggingfötum** eða öðrum klæðnaði sem telst til gallaefna **eða flauels.**
  - 4.2. **Skóbúnaður skal vera lokaður, dökkur og lítilfjörlegur. Ekki er leyfilegt að spila án skóbúnaðar eða berfættur.**
  - 4.3. Keppendum er ekki leyfilegt að notast við heyrnatól á meðan leik stendur. Heyrnartæki vegna læknisfræðilegra ástæðna eru undanskilin.
  - 4.4. **Höfuðbúnaður t.d. húfur og derhúfur eða önnur höfuðföt er ekki leyfileg nema af trúarlegum ástæðum.**
  - 4.5. **Klæðaburður keppenda er ávallt háð samþykki mótstjórn og yfirdómara og er þeim fullt vald veitt til þess neita keppanda þátttöku, eða áminna, meti þeir klæðaburð ófullnægjandi.**

## Háttvísis og Agareglur

5. Keppendur skulu sýna háttvísi og íþróttamannslega framkomu á öllum mótum ÍPS. Keppendum ber að bera virðingu fyrir leiknum, andstæðingum, Yfirdómara og Mótstjórn og hafa stjórn á skapi sínu.
6. Gerist keppandi uppvís að því að brjóta einhverjar af eftirfarandi málsgreinum skal hann sæta áminningu, frávísun úr móti eða jafnvel keppnisbanni.
  - 6.1. Keppandi sem hefur í frammi ofstopa t.d. með því að grýta frá sér pílum, skeytir skapi sínu á píluspjaldi, húsgögnum eða á annan hátt veldur tilfinningalegu ónæði.
  - 6.2. Keppandi sem vísvitandi er með óþarfa truflun t.d. með hávaða, látum og reynir að hafa áhrif á kast andstæðings.
  - 6.3. Keppandi sýnir ritara eða andstæðing sínum dónaskap.
  - 6.4. Keppandi reynir að tefja leik að óþörfu með því að hverfa frá línu/keppnissvæði.
  - 6.5. Keppandi hagræði úrslitum leikja.
  - 6.6. Keppandi valdi truflun af völdum símanotkunar t.d. spilunar á mynd- og hljóðefni, svari í símann á meðan leik stendur eða samsvarandi truflunar.
  - 6.7. Öll meðferð og neysla áfengis- tóbaks- og vímuefna á keppnisvæði er bönnuð.
  - 6.8. Sé keppandi áberandi ölvaður eða í annarlegu ástandi getur mótsstjóri, mótstjórn eða yfirdómari vísað keppanda frá mótsstað.
  - 6.9. Keppandi gerist uppvís af broti á reglu 3.10 er varðar ritun á leik í útsláttarkeppni.
  - 6.10. Keppandi gerist uppvís af broti á reglu 3.7 er varðar að rangur keppandi hefji leik í legg.

## Reglur ritara.

7. Ritari er dómari leiksins og skal ávallt vera hlutlaus í garð keppenda.
  - 7.1. Ritari skal snúa að spjaldi, vera kyrr og tilkynna keppanda skor að þrem pílum loknum. Aðspurður má ritari tilkynna keppanda skor eftir eina til tvær pílur og hvaða skor eftir standi.
  - 7.2. Ritari skal ekki trufla leikmenn að óþörfu með spjalli við keppendur. „Speak when spoken to“ er gott viðmið.
  - 7.3. Ritara er ekki leyfilegt að tilkynna keppanda í hvaða reit þurfi að kasta til þess að ljúka legg/leik.
  - 7.4. Rísi upp ágreiningur milli keppanda skal ritari eftir fremsta megni að leysa úr þeim málum af yfirvegun. Ritara er heimilt að stöðva leik og boða leikmenn til mótsstjóra sem hefur þá ákvörðunarvald í samráði við ritara um úrlausn mála.
  - 7.5. Telji ritari að keppandi hafi brotið gegn málsgreinum 6.gr er honum frjálst að tilkynna slíkt til mótsstjóra.