

# Íslandsmót í krullu 2010

## leikreglur

Í keppninni gilda reglur alþjóðasambandsins WCF eftir því sem við á.

### DEILDARKEPPNI

Leiknar eru tvær umferðir allra liða. Lið sem nær efsta sæti vinnur titilinn deildarmeistari.

Helstu atriði umfram reglur WCF:

1. Leikir eru 6 umferðir og fæst einn vinningur fyrir hvern unninn leik. Ef lið eru jöfn að stigum eftir 6 umferðir skulu leiknar aukaumferðir þar til úrslit fást.
2. Í lok upphitunar fyrir leik tekur einn leikmaður hvers liðs skot að miðju hrings og skal fjarlægð mæld og skráð (einn úr hvoru liði). Leyft er að sópa. Steinn sem endar utan hrings er skráður 185,4 sentímetrar (6 fet og 1 tomma). Liðið sem á stein nær miðju en andstæðingurinn fær val um hamarinn (síðasta stein) í fyrstu umferð. Hitt liðið velur lit á steinum.
3.
  - Um endanlega röð liða ræður fjöldi vinninga úr leikjum.
  - Þegar tvö lið eru jöfn að vinningum skulu innbyrðis viðureignir ráða röð liðanna. Hafi liðin unnið sitt hvorn leikinn skal nota skot að miðju hrings til ákvörðunar. Þá eru lagðar saman tölurnar úr skráningunni fyrir hvern leik, en einni hæstu tölunni sleppt. Liðið með lægri töluna verður ofar í röðinni.
  - Þegar þrjú eða fleiri lið eru jöfn að vinningum skal þeim raðað niður sem unnt er að raða á grundvelli vinninga í innbyrðis viðureignum. Þeim liðum sem þá eru eftir skal raðað á grundvelli innbyrðis viðureigna þeirra.
  - Ef niðurstaða fæst ekki með þessum hætti í innbyrðis röð einhverra liða skal nota skot að miðju hrings til ákvörðunar. Þá eru lagðar saman tölurnar úr skráningunni fyrir hvern leik, eins og lýst er hér að ofan. Liðið með lægstu töluna verður efst í röðinni af þessum liðum.
  - Séu þessar tölur jafnar fyrir tvö eða fleiri lið skal lægsta talan úr einstökum mælingum sem ekki er eins hjá viðkomandi liðum ráða röð liðanna.
  - Séu einhver lið enn jöfn að þessum samanburði loknum er frammistaða þeirra í mótinu nákvæmlega jafn góð. Skal þá nota röð liðanna úr síðasta Íslandsmóti.

4. Að jafnaði skulu vera 4 leikmenn í hvoru liði þegar leikur hefst. Hefja má þó leik með 3 leikmönnum ef gildar ástæður liggja fyrir forföllum. Leikur telst tapaður ef ekki næst að hefja leik með a.m.k. 3 leikmönnum. Fær þá andstæðingurinn leikinn skráðan sem vinning.

## ÚRSLITAKEPPNI

Fjögur efstu lið úr deildarkeppninni leika til úrslita dagana 26. og 27. mars.

1. Hér gilda liðir 1 og 4 úr deildarkeppninni.
2. Í fyrstu umferð leika lið í 1. og 2. sæti saman og lið í 3. og 4. sæti leika saman. Vinningsliðið í leik 1. og 2. sætis fer beint í úrslitaleikinn um gullið en tapliðið leikur undanúrslitaleik við vinningsliðið úr leik 3. og 4. sætis. Vinningsliðið í þessum leik fer í úrslitaleikinn en tapliðið leikur um bronsið við tapliðið úr hinum leiknum í 1. umferð.
3. Í fyrstu umferð hafa lið í 1. og 3. sæti val um **hamarinn (síðasta stein)** og hin liðin velja lit á steinum. Í undanúrslitaleiknum hefur liðið sem varð ofar í deildarkeppninni val um hamarinn og hitt liðið velur lit. Liðið sem fer beint í úrslitaleikinn hefur val um hamarinn í þeim leik og liðið sem tapaði í undanúrslitum fær val um hamarinn stein í bronsleiknum.

Þáttökugjald er 7.000 kr./lið og greiðist í einu lagi við skráningu. Bankareikningur er 0302-26-006496, kt. 301050-2599. Einnig má greiða gjaldið beint til Ágúst Hilmarssonar, gjaldkera Krullunefndar. Eindagi greiðslu er 28. febrúar. Hafi lið ekki greitt þáttökugjald á eindaga er keppni þess þar með lokið og árangur þess strikast út úr keppninni. Jafnframt missa allir leikmenn liðsins þáttökurétt í næsta Íslandsmóti.