

Reglugerð fyri kappingar undir Billardsamband Føroya

Liðkappingar

§1

Vinnandi liðið í 1. deild er føroyameistari fyri lið.

§2

Deildirnar

Kappast verður í trimum deildum, ávíkavist 1., 2., og 3. deild.

BSF leggur leikskrána til rættis, og skipar kappingarnar eftir meginreglunum í hesari reglugerð.

1. deild: 6 lið. Tó í mesta lagi 2 lið úr sama felag.

2. deild: 6 lið. Tó í mesta lagi 2 lið úr sama felag.

3. deild: Frí tilmelding, og deildin verður skipað eftir, hvussu nógv lið eru tilmeldað. BISF avgerð hvussu kappingin verður skipað.

Eru ov fáar tilmeldingar, er møguleiki fyri at 2. og 3. deild verða lagdar saman. Tá er regulin um 2 lið úr sama felag ikki galdandi longur.

§3

Kappingarleisturin í deildunum

Liðkappingin í øllum deildum verður skipað á tann, at øll liðini hava tveir dystir móti hvørjum øðrum. Ein heimadyst, og ein útidyst.

Eru 2 lið er sama felag í somu deild, skulu hesir dystirnir altíð spælast í fyrsta umfarið av hvørjari hálvu.

Nr. 6 í 1. Deild flytur niður í 2. Deild.

Nr. 6 í 2. Deild flytur niður í 3. Deild.

Um nr. 1 í 2. deild frammanundan hevur 2 lið í 1. deild, verður nr. 2 í 2. Deild at flyta upp. Um nr. 2 somuleiðis hevur 2 lið í 1. deild, verður ongin at flyta upp.

Somu reglar eru galdandi fyri upp- og niðurflyting millum 2. og 3. deild.

§4

Liðini

Eitt lið í 1. deild hevur 2 leikarar.

Eitt lið í 2. og 3. deild kann hava upp til 4. leikarar, tó í mesta lagi 6 leikarar kunnu hava spælt á sama liði gjøgnum sama kappingarár, inklusive eykaleikarir. Um eitt lið ikki melder fult tal av leikarum til, áðrenn kappingin byrjar, kunnu leikarar tilmeldast seinni, inntil talið er fult.

Leikarar kunnu flyta millum deildir, tó er bert lov at spæla ein dyst í hvørjum umfarið. Leikarir úr 2. og 3. kunnu til eina og hvørja tíð verða eykaleikari hjá liði í 1. deild, uttan at sita yvir eitt umfarð. Seinastu 3 umførini er bert lov at flyta upp í hægri deild.

Hevur onkur leikari ongan dyst spælt í einari kapping, kann hann fara á annað lið, um BISF samtykkir.

Liðini skulu til allar dystir bert nýta leikarar sum eru skrásettir á liðinum, tó við undantøkum eykaleikarir.

§4b

Dystir

Trilla verður um útleggið. Vinnarin velur hvør leggur út.

Í 1. deild verður spælt fyrst upp til 500 eygu.

Í 2. deild verður spælt fyrst upp til 300 eygu.

Tó skulu leikararinir altíð hava spælt líka nógvar inngangir. Tvs. at um leikarin við útlegginum nær málið fyrst, skal mótstøðuleikarin hava møguleikan at javna. Útjavnandi inngangurin byrjar altíð við útleggi.

Í 3. deild verða spældir 20 inngangir, við hálvleiki eftir 10 inngangum. Leikarin sum ikki legði út, byrjar við útleggi í 11. inngangi.

Vunnin dystur gevur 2 stig, javnleikur gevur 1 stig, og tap gevur 0 stig.

§5

Tá nýtt kappingarár byrjar, kunnu liðini innanhýsis umskipa seg sum tey vilja, uttan at tað ávirkar felagsins pláss í deildunum. Plássið í einari deild eigur felagið.

§6

Heimaliðið skaffar altíð dómari, og avgerð hvørjum borðum dystir skulu spælast á.

§7

Liðini hava skyldu til at mæta til allar dystir, sum eru skipaðir eftir leikskránni. Heimaliðið skal altíð seta seg í samband við mótstøðuliðið og avtala nær dysturin skal spælast.

§8

Dystir mugu ikki útsetast longri enn 14 dagar. Skal dystur útsetast longri enn 14 dagar, skal nevndin í BISF kunnast, og viðkomandi felag skal hava eina haldgóða grundgeving.

Nevndin í BISF avgerð um frávikið verður góðtikið ella noktað.

Við góðkenning, er tað upp til liðið sum útsetir, at finna nýtt dato til dyst, í samráð við mótstøðuliðið.

Nevndin í BISF kann, um neyðugt, áseta nýtt dato til dyst.

§9

Møtir lið ikki til ásettan dyst, og nóg gyldug orsøk ikki er fyri hesum, verður liðið koyrt úr kappingini. Um tala er um lið í hægri deildum, rykkir liðið niður. Viðkomandi felag fær bót á 500 kr, og leikarir á liðinum fáa leikbann restina av kappingarárinum.

§10

Tá ið lið verður koyrt úr kappingini, verða øll farnu úrslit í kappingarárinum strikað. Hetta er galdandi fyri viðkomandi lið, og mótstøðulið teirra.

§11

Møguligt er at kæra um okkurt óregluligt er áfatt. Kæran skal latast BISF í seinasta lagi 60 minuttir eftir dyst.

§12

Eykaleikarir skulu viðurkennast av kappingarleiðsluni áðrenn dystur byrjar. Eykaleikarin skal spæla dystin liðnan.

§13

Í tann mun hesar kappingarreglur ikki greiða ivasurningar, kann verða neyðugt hjá BISF at seta greinar afturat, og tá útflyggja nýggjar kappingarreglur.

Føroyameistaraheitið fyri einstaklingar

§1

Tilmelding og leikarar

Føroyameistarin fyri einstaklingar árið frammanundan, vinnur sær treytaleyst beinleiðis pláss til finaluumfarið og verður seedaður sum nr. 1.

Síðani koma 3 leikarar við hægsta miðaltali frá undanfarnu liðkapping beinleiðis til finaluumfarið. Frá hesum krevst tó, at leikari hevur spælt minst 80% av dystunum. Um ein ikki hevur spælt minst 80% av dystunum, má leikarin spæla innleiðandi kapping. Um avboð kemur frá einum av hesum 3 leikarum, kemur nr. 4 á listanum beinleiðis við, os.fr.

Í innleiðandi kappingini verður spælt um 4 tey seinastu plássini í finaluumfarinum. Til innleiðandi kappingina eru bert pláss til 8 leikarar. Til innleiðandi kappingina er galdandi at leikari skal hava 15,0 ella meira í miðal frá liðkappingini og hava spælt í minst 50% av dystunum í undanfarna kappingarárið.

§2

Kappingin

Finaluumfarið:

Finaluumfarið er skipað í tveimum bólum við 4 leikarum í hvørjum. Bólkarnir verða skipaðir eftir miðaltalið hjá leikarum frá farnu liðkapping, frá hægst til lægst. Tó er Føroyameistarin frá síðstu einstaklingakapping seedaður sum nr. 1.

Bólkur 1: 1-4-5-8

Bólkur 2: 2-3-6-7

Nr. 1 og 2 úr hvørjum bólki koma víðari til semifinalurnar. Semifinalurnar verða leiktar samstundis á hvør sínum borði. Vinnararnir av semifinalunum spæla seg í finaluna, meðan tapararnir spæla dystin um 3. plássið.

Undankappingin:

Undankappingin verður skipað í 2 bólum sum finaluumfarið, og leikarnir verða seedaðir á sama hátt eftir miðaltali frá liðkappingini. Nr. 1 og 2 úr hvørjum bólki í undankappingini, koma víðari til finaluumfarið. Hesir fáa pláss í finaluumfarinum eftir miðaltalinum í undankappingini.

Um fleiri enn 8 leikarar melda til undankappingina, spæla leikarar við lægsta miðaltali ein "Knock-out" dyst soleiðis:

- Um 9 melda til undankappingina spæla nr. 8 og 9 "Knock-out" dyst um 8. plássið
- Um 10 melda til verða 2 "Knock-out" dystir ... nr. 7 móti 10 ; nr. 8 móti 9 um 7. og 8.plássið
- Um 11 melda til verða 3 "Knock-out" dystir ... nr. 6 móti 11; nr. 7 móti 10; nr. 8 móti 9 um 6., 7. og 8.plássið
- Um 12 melda til verða 4 "Knock-out" dystir ... nr.5 móti 12; nr. 6 móti 11; nr. 7 móti 10; nr. 8 móti 9 um 5., 6., 7. og 8.plássið

Mest loyvda tilmelding til undankappingina eru 12 spælarar.

Spælari við hægra miðaltalinum í "knock-out" dystunum vinnur rættin til heimavøll.

§3

Dystirnir

Dystirnir í finaluumfarinum verða spældir fyrst upp til 500.

Semifinalurnar verða leiktar samstundis á hvør sínum borði.

Finalan og bronzudysturin verða avgjördir á hendan hátt, um dysturin endar við javnleiki: Byrja verður av nýggjum, og spælt verður fyrst upp til 100, við møguleika av javna. Trilla verður um útleggið.

Er enn javnleikur, verður dysturin avgjörður við einari seriu frá einum útleggi hvør. Os.fr...Trilla verður um hvør byrjar.

Dystirnir í undankappingini, og møguligir "Knock-out"-dystir, verða spældir fyrst upp til 500, tó í mesta lagi 20 umfør. Um hesir dystir enda við javnleiki verða teir avgjördir á sama hátt sum í finalu umfarinum.

§4

Staðseting

Kappingin skiftir hvørt ár ímillum feløgini, sum hava 2 borð at spæla á.

Finaluumfar og undankapping verða spæld hjá billardfelagnum, sum skipar fyri tað árið.

"Knock-out" dystirnir kunnu frítt avtalast millum spælarnar, hvar hesir verða spældir.