

## Reglur í mótí

- Leikir skulu hefjast á tilgreindum tíma.
- Ef keppendur eru ekki mættir á völlinn á þeim tíma sem leikur á að hefjast samkvæmt keppnisplani, tapa þeir leiknum 2-0.
- Hefja má leik fyrr en tilgreint er á keppnisplani ef allir keppendur eru mættir og samþykkir því.
- Varpa skal hlutkesti (eða nota sambærilega aðferð) til að skera úr um hvort liðið fái að velja hvoru megin það byrjar eða hvort það gefur upp.
- Ef keppnin er eftir áætlun þá hefst næsti leikur strax eftir leik, engin upphitun er leyfð.
- Mótsstjórn er ekki skylt að útvega keppendum bolta í upphitun.
- Mótsstjórn sér um niðurröðun umsjóna á alla leiki og hefur fulla heimild til að gera breytingar meðan á mótí stendur.
- Liðið sem sigrar skefur línur og jafnar sand undir neti, ef það á umsjón þá sér liðið sem tapaði um það.
- Ritari kemur leikskýrslu til keppnisstjórnar strax eftir leik.
- Erlendir leikmenn, búsettir á Íslandi, mega taka þátt í Íslandsmótí og geta orðið Íslandsmeistarar.
- Strandblaksreglur er að finna inn á strandblakssíðu  
 BLÍ [www.bli.is/strandblak](http://www.bli.is/strandblak) undir Ýmislegt.
- Uppröðun móts:

a. Eftirfarandi tafla sýnir hvernig mótí skal stillt upp eftir fjölda liða.

Fjöldi liða	Fjöldi riðla	Skipting í riðla	Fyrirkomulag
10	2	[1,4,5,8,10],[2,3,6,7,9]	Allir við alla + jafningjaleikir + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + jafningjaleikir
9	2	[1,4,5,6,9],[2,3,7,8]	Allir við alla + jafningjaleikir + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + jafningjaleikir
8	2	[1,4,5,8],[2,3,6,7]	Allir við alla + jafningjaleikir + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti Allir við alla + jafningjaleikir
7	2	[...]	Allir við alla
6	1	[...]	Allir við alla
5	1	[...]	Allir við alla
4	1	[...]	Allir við alla
3	1	[...]	Allir við alla