

Reglur í mótí

1. Leikir skulu hefjast á tilgreindum tíma.
2. Ef keppendur eru ekki mættir á völlinn á þeim tíma sem leikur á að hefjast samkvæmt keppnisplani, tapa þeir leiknum 2-0.
3. Hefja má leik fyrr en tilgreint er á keppnisplani ef allir keppendur eru mættir og samþykkir því.
4. 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.
5. Ef keppnin er eftir áætlun þá hefst næsti leikur strax eftir leik, engin upphitun er leyfð.
6. Mótsstjórn er ekki skylt að útvega keppendum bolta í upphitun.
7. Mótsstjórn sér um niðurröðun umsjóna á alla leiki og hefur fulla heimild til að gera breytingar meðan á mótí stendur.
8. Liðið sem sigrar skelfur línur og jafnar sand undir neti, ef það á umsjón þá sér liðið sem tapaði um það.
9. Ritari kemur leikskýrslu til keppnisstjórnar strax eftir leik.
10. Erlendir leikmenn, búsettir á Íslandi, mega taka þátt í Íslandsmótí og geta orðið Íslandsmeistarar.
11. Strandblaksreglur er að finna inn á strandblakssíðu
 BLÍ www.bli.is/strandblak undir Ýmislegt.
12. 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 + jafningjariðill + krossar milli efstu tveggja + úrslit og 3. sæti
6	1	[...]	Allir við alla
5	1	[...]	Allir við alla
4	1	[...]	Allir við alla + 1 við 2 og 3 við 4
3	1	[...]	Allir við alla tvær umferðir