



Liðkappingin 2018/2019

Definiión

Tað, sum niðanfyri verður nevnt **dystur**, er uppgerðin millum tvey lið

Tað, sum niðanfyri verður nevnt **sett**, er uppgerðin millum tveir leikarar á hvør sínum liði.

Tað, sum niðanfyri verður nevnt **umfar**, eru allir teir dystirnir, ið vera spældir sama leikdag.

Kappingarárið

Liðkapping verður skipað í tveimum bólum við 5 liðum í hvørjum bólki. Liðini í bólkunum mæta hvørjum øðrum tvær ferðir. Liðkappingin verður bytt út á 4 leygardagar.

Nr. 1 og 2 í hvørjum bólki komi víðari til hálffinalur. Vinnarin av bólki 1 spælir hálffinalu móti nr. 2 í bólki 2 og vinnarin av bólki 2 mætir nr. 2 í bólki 1.

Vinnararnir av bólkunum hava heimavøll í hálffinalunum, sum vera spældar á leikdegi, sum DSF ásetur.

Dystirnir í hálffinalunum verða spældir á sama hátt, sum dystirnir í bólkaspælinum. Um tað stendur á jøvnum 8-8, tá allir leikarar hava spælt móti øllum, verður eitt 17. sett spælt fyri at avgera hálffinaluna. Liðini velja hvør sín leikara at spæla 17. settið. Teir kasta eftir bull, fyri at finna út av, hvør byrjar settið.

Vinnararnir av hálffinalunum hittast í finaluni, sum verður spæld á FM-degnum 27.04.2019. Finalan verður spæld á sama hátt sum hálffinalurnar.

Flyting millum lið hjá sama felag

Tvey feløg hava meir enn eitt lið við í kappingini. Fyri at sleppa undan mistanka um, at feløgini skifta bestu leikararnar millum liðini alt eftir nær tey vænta harðastu mótstøðuna, verða hesar ásetingar galdandi: Tað ber bert til at taka EIN nýggjan leikara við á liðið, sum spældi við einum øðrum liði undanfarna umfar. Hinvegin ber altíð til at taka leikarar inn á liði, ið hava sitið yvir undanfarna umfar.

Til hálffinalu og finalu kunnu feløgini við fleiri liðum bert nýta leikarar, ið hava spælt við tí ávísa liðnum í bólkaspælinum.



Áðrenn dyst

DSF leggur eina dystarskrá út á heimasíðuna dartfo.com

Heimaliðið syrgir fyri, at liðini sleppa at hita upp í minsta lagi hálvan tíma, áðrenn fyrsti dystur er ásettur at byrja.

Um eitt lið mætir meir enn hálvan tíma ov seint í mun til ásettu tíðina, kann hitt liðið kalla seg vinnara av dystinum.

Áðrenn dysturin byrjar, skriva liðskipararnir nøvnini á spælarunum á dystarseðilin. Heimaliðið skrivar nøvnini fyrst. Raðfylgjan á leikarum kann ikki broytast, tá seðilin er fyltur út.

Dysturin

Ein dystur er best av 16 settum. Tað merkir, at tá annað liðið hevur vunnið 9 sett, er dysturin liðugur. Dystur kann eisini enda við javnleiki 8-8.

Spælt verður í raðfylgjuni, sum stendur á dystarseðlinum. Á dystarseðlinum er viðmerkt, hvør leikari byrjar settið og hvat lið skrivar dystin.

Øll settini verða spæld á somu skivu, eitt sett í senn. Til hvørt sett hevur hvør leikari einans 6 pílar til upphiting á dystarskivuni. Tað ber til at halda seg heitan á øðrum skivum í hølunum; men tær tvær skivurnar beint við síðuna av dystarskivuni skulu ikki brúkast til upphiting, meðan dystur er í gongd.

Eftir dyst

Tá dystur er lokin, verður úrslitið skrivað á dystarseðilin. Liðskipararnir skriva síðan undir dystarseðilin og lata hann til kappingarleiðaran fyri double-kappingina tann dagin. Hesin syrgir so fyri, at DSF fær allar dystarseðlarnar.

Um liðini hava eitthvørt at kæra um, skal tað gerast skrivliga til DSF í seinasta lagi 12 tímar eftir, at dystur er lokin. DSF tekur síðan støðu til kærana í seinasta lagi eina viku eftir at dystur er lokin.

Samanteljing av úrslitum

Vunnin dystur gevur 2 stig. Javnleikur gevur 1 stig. Raðfylgjan í deildini verður funnin á henda hátt:

1. Vunnin stig
2. Settmunur
3. Vunnin sett
4. Stig í innanhýsis dystum
5. Innanhýsis settmunur
6. Umdystur