

## ALÞJÓÐAKEPPNIN Í MAÐKÁSEIÐ

### REGLUR

1. Hver keppandi hefur til umráða reit sem er 3 x 3 m.
2. Dregið er um hvaða reit hver keppandi fær.
3. Keppnin stendur í 30 mín. og hefst kl. 2 e.h.
4. Maðka MÁ ALLS EKKI GRAFA úr jörðu. Aðeins má nota titring.
5. Óheimilt er að nota öll lyf. Litið er svo á að vatn sé lyf eða örvandi meðal.
6. Heimilt er að nota hverskonar tónlist til þess að seiða maðka upp á yfirborð jarðar.
7. Heimilt er að stinga venjulegum jarðyrkjugaffli niður í jörðina og hreyfa með eðlilegu handafli til þess að hvetja maðka til ferðar upp á yfirborðið.
8. Gaffla ber að hylja með viðeigandi hætti þegar þeir eru fluttir að og frá keppnisstað, til að forðast meiðingar og slys á fólki og fénaði.
9. Hverjum keppanda ber að skilja gaffalinn eftir á keppnisreit sínum við komu á keppnisstað.
10. Heimilt er að nota spýtu, slétta eða skörðótta, til að slá eða strjúka handfang gaffalsins í þeim tilgangi að efla titring.
11. Keppendur sem ekki vilja snerta á möðkum mega kjósa sér aðstoðarmann til þess að tína þá upp. Aðstoðarmaðurinn skal ganga undir nafninu Ormur.
12. Keppanda er aðeins heimilt að safna möðkum af sínum eigin reit.
13. Maðka ber að meðhöndla af stökustu umhyggju og skal varðveita þá í rökum mó í sérstökum ílátum sem gefin eru viðeigandi heiti og keppnisstjórn lætur í té.
14. Hringja skal bjöllu fimm mínútum áður en keppni hefst.
15. Keppendum ber að halda sig fjærri keppnisreitum þar til gefið er merki og kallað "Rásið á reitinn".
16. Sigurvegari er sá keppandi er seiðir til sín flesta maðka.
17. Sé um jafntefli að ræða er heimilt að framlengja keppnina um fimm mínútur til þess að ná fram úrslitum.
18. Seiddum möðkum skal gefið frelsi að kvöldi keppnisdags, eftir að fuglar kúra sannanlega með höfuð undir væng.