



"SHOOT OUT" LATVIJAS ČEMPIONĀTS 2023

2023.gada 18.novembrī

TURNĪRA NOLIKUMS

1. Turnīra norises vieta.

Viesnīca "A1 HOTEL" - Rīga, Ģertrūdes iela 48A.

2. Turnīra norises laiks.

18.11.2023. 14:00 - IZLOZE - dalībniekiem piedaloties personīgi

15:00 - 18:00 * - SPĒLES - pēc olimpiskās sistēmas, līdz 1 uzvarētam freimam (best of 1)

3. Turnīra noteikumi.

"Shoot out" čempionāts ir atklāts un piedalīties var jebkurš ieinteresēts. Par dalību turnīrā tiek piešķirti reitinga punkti.

Turnīra spēles notiek saskaņā ar WPBSA (Pasaules profesionālās biljarda un snūķera asociācijas) apstiprinātajiem snūķera spēles noteikumiem ar izņēmumiem, kas noteikti šajā nolikumā un attiecas uz "shoot-out" spēli:

- a) Izsitiena izloze katrā freimā notiek pēc "lag" noteikumiem – abi spēlētāji vienlaicīgi izpilda sitienu no mājas līnijas pret tālo bortu, nolūkā pēc iespējas tuvāk bumbu novietot tuvajam bortam. Spēlētājs, pēc kura sitiena bumba apstājusies vistuvāk tuvajam bortam (pēc tiesneša uzskata) ir uzvarējis un viņam ir izvēle, izdarīt izsitienu pašam vai atdot izsitienu pretiniekiem;
- b) Visas spēles notiek līdz vienam uzvarētam freimam (best of 1);
- c) Tiek noteikts laika ierobežojums uz katru freimu – 10 minūtes;
- d) Tiek noteikts laika ierobežojums sitiena izpildīšanai – 20 sekundes (visa freima garumā);
 - sitiena laika atskaitīšana sākas ar brīdi, kad visas bumbas uz galda apstājās pēc iepriekšējā sitiena un, ja nepieciešams, izlikta krāsainās bumbas uz punkta vai spēlētājs ir saņēmis balto bumbu no tiesneša pēc noteikumu pārkāpuma;
 - sitiena laika atskaitīšana beidzas ar sitiena izdarīšanas brīdi;
 - ja spēlētājs nav paspējis izdarīt sitienu noteiktajā 20 sekunžu laikā, pretinieks saņem minimāli 5 punktus (pretinieka sods) un izdara sitienu no rokas;
- e) Nav "fols un miss" un "re-rack" noteikumu;
- f) Izpildot sitienu vismaz vienai bumbai (baltā bumba vai objekta bumba) jāpieskaras bortam vai jābūt iesistai, pārkāpuma gadījumā pretinieks saņem minimāli 5 punktus (pretinieka sods) un izdara sitienu no rokas;
- g) Pēc jebkura noteikumu pārkāpuma pretinieks sit no rokas (balto bumbu brīvi novietojot, kur ērtāk uz galda) un viņam nav iespējas atdot sitienu;
- h) Ja beidzoties 10 minūšu laikam, abiem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, uzvarētājs tiek noteikts, izpildot sitienus no "D" sektora pa zilo bumbu, kas tiek novietota savā punktā uz galda. Tiesnesis nosaka, kurš spēlētājs izdarīs sitienu pirmais. Sitienu izdara abi spēlētāji pēc kārtas līdz brīdim, kad viens no spēlētājiem savā piegājienā iesītis zilo bumbu, bet otrs nē. Zilā bumba skaitās iesista pareizi, ja tā iesista norādītājā lūzā (jeb lūzā, uz kuru tiek izdarīts sitiens). Ja zilā bumba nejausi iekrīt citā lūzā, spēle beidzas un spēlētājam, kurš nepareizi iesītis zilo bumbu tiek ieskaitīts zaudējums.

3. Turnīra formāts.

Viss turnīrs notiek pēc olimpiskās sistēmas (izslēgšanas spēles). Atkarībā no dalībnieku skaita tiek izmantota tabula uz 8, 16, 32 vai 64 spēlētājiem. Pēc reģistrācijas pabeigšanas visi spēlētāji, veicot brīvo izlozi tiek iekļauti tabulā zem sava izvēlētā numura. Dalībnieki izlozē piedalās personīgi. Ja spēlētājs nav ieradies uz izlozi, viņa vietā numuru izvēlās galvenais tiesnesis.

Izloze notiek pēc katra nospēlētā raunda - ja turnīra pirmais raunds sācies no stadijas 1/16 (last 32), tad pirms, 1/8, 1/4 un 1/2 katru reizi tiek veikta brīvā izloze.

4. Apģērbs (dress-code).

Klasiskās kurpes vai mokasīni (sporta apavi nav pieļaujami), tumšas biksēs ar siksnu (džinsi un sporta bikses nav pieļaujami), vienkrāsainais krekls vai polo krekls ar garām vai īsām piedurknēm.

5. Dalības maksa un balvu fonds.

Dalības maksa ir 20 EUR / vai 10 EUR, ja piedalās arī 6RED Rīgas Kausā.

Reģistrācija turnīram elektroniski LRBF mājas lapā - www.lrbf.lv līdz 2023.g. 18.novembrim, plkst.12:00

Sacensību galvenais tiesnesis Gatis Taube.

LRBF valde, 11.11.2023.

Turnīra organizators: Biedrība "Latvijas Republikas Biljarda Federācija", reģistrācijas nr.40008024740.

Turnīra rīkotājs: Biedrība "Latvijas Snooker Federācija", reģistrācijas nr. 40008144466.