

Mehu un enerģētiķu bijarda turnīra nolikums

1. Apraksts

Mehu un enerģētiķu bijarda turnīrs ir projekts, ko rīko TMF un EEF Studentu pašpārvaldes. Paredzēts 48 dalībniekiem no abām fakultātēm (24 no katras).

2. Vadība, laiks un vieta

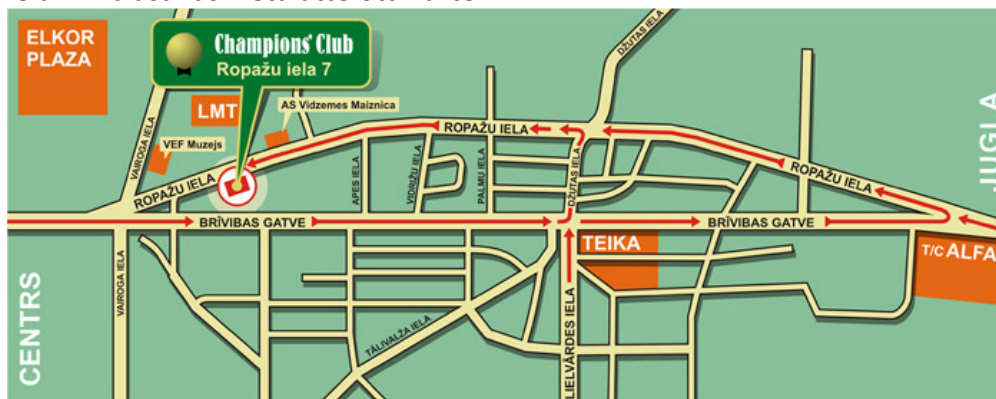
2.1. Vadība

Galvenās oficiālās personas

Sacensību tiesneši: Anna Ivanova (TMF), Kristīne Kacēna (TMF), Normunds Martinsons (EEF)

2.2. Laiks un vieta

Turnīrs notiek 22. oktobrī, sākums plkst. 16.30. Turnīra norises vieta „Champions’ Club” Rīgā, Ropažu ielā 7. Atrašanās vieta attēlota kartē.



3. Pieteikšanās

Pieteikšanās notiek ar TMF SP oficiālajā veblapā www.mehi.lv pieejamo pieteikuma anketu. Pieteikuma anketā jānorāda vārds, uzvārds, pārstāvētā fakultāte, stud. apl. nr., telefona numurs un epasts. Pēc pieteikuma anketas aizpildīšanas tuvāko 24 stundu laikā dalībnieks saņem apstiprinājuma epastu no organizatoriem.

Pieteikšanās notiek no 6. oktobra 10.00 līdz 20. oktobra plkst. 22.00. Ja līdz šim laikam nav savākts pietiekošs dalībnieku skaits, termiņš tiek pagarināts.

Ja dalībnieku skaits pārsniedz 48, tad priekšroka tiek dota pirmajiem 48 (ko veido 24+24 no katras fakultātes). ‘Aiz striņas’ pieteikušies tiek apstiprināti rezervistu statusā – viņiem 21. oktobrī (vai ātrāk – atkarība no situācijas) tiks paziņots vai viņi tiek iekļauti dalībnieku pulkā.

Ja kādu iemeslu dēļ dalība turnīrā jāatsauc – par to OBLIGĀTI jāpaziņo turnīra rīkotājiem sūtot ziņu uz e-pasta adresi mehi@mehi.lv vai eefsp@rtusp.lv.

Piesakoties obligāti jāizlasa nolikums.

4. Reģistrācija

Reģistrācija turnīram notiek ierodoties turnīra norises vietā, parakstoties par nolikuma ievērošanu un iemaksājot dalības naudu (1LS). Tālāk dalībnieks tiek iedalīts vienā no 8 apakšgrupām, kuras nosaukumu viņam paziņo organizatori. Pirms turnīra sākuma notiek turnīra dalībnieku sapulce, kurā visi vēlreiz tiek iepazīstināti ar turnīra izspēles kārtību un tiek sadalīti galdi katrai no apakšgrupām.

5. Turnīra kārtība un izspēles nosacījumi

5.1. Kārtība

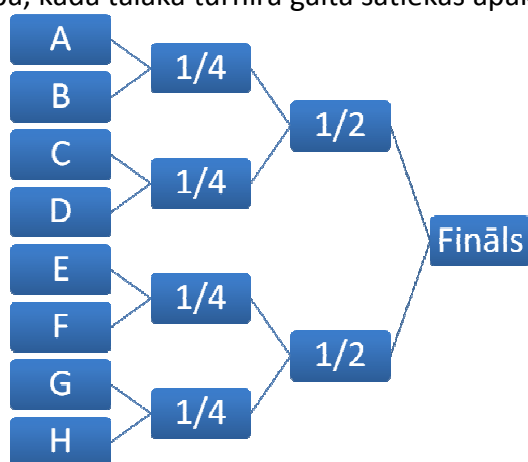
16.30 - Ierašanās un reģistrācija

17.00 Turnīra sākums

21.00 – 22.00 - ¼, ½ fināli, fināls un spēle par trešo vietu.

5.2 Izspēles kārtība

Dalībnieki tiek iedalīti 8 apakšgrupās – katrā pa 6 dalībniekiem. Izspēle notiek katram ar katru, līdz ar to katram dalībniekam ir garantētas vismaz 5 spēles. No grupas iziet viens labākā rezultāta ieguvējs. Katrā spēlē tiek fiksēts arī palikušo bumbu skaits uz galda. Ja diviem grupas dalībniekiem ir vienāda uzvarēto/zaudēto spēļu attiecība, tad skatās savstarpējās spēles rezultātu. Attēlā parādīta izspēles kārtība, kādā tālākā turnīra gaitā satiekas apakšgrupu uzvarētāji.



Izspēles kārtībā nav atzīmēta spēle par trešo vietu, bet tā notiks paralēli fināla cīņai.

6. Spēļu norise

Ja kādas divu dalībnieku spēles gaitā rodas strīda situācija, tad notiek konsultēšanās ar tiesnešiem, kuri var pieņemt gala lēmumu. Katram galdam būs pieejami arī izprintēti spēles noteikumi, lai spēles gaitā tajos varētu ieskatīties.

7. Rīcība inventāra bojājumu gadījumos

Ja rodas gadījumi, kad kāda dalībnieka rīcības dēļ rodas bojājumi biljarda kluba inventāram, atbildību par to uzņemas dalībnieks, kas šos bojājumus radījis. Tālāk notiek komunikācija ar biljarda kluba īpašnieku par iespējām un rīcību zaudējumu atlīdzināšanā.

8. Noteikumi

Spēles laikā jāievēro šādi tālāk minētie POOL spēles noteikumi.

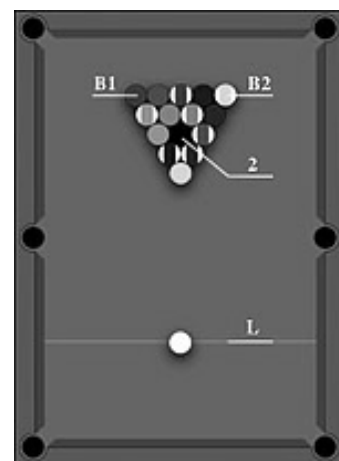
==

1. Sākuma stāvoklis

Uz galda atrodas 16 bumbas:

- 1 balta,
- 1 melna,
- 7 viena veida - pilnīgi nokrāsotas,
- 7 otra veida - ar baltiem sāniem.

Visas bumbas, izņemot balto, tiek novietotas trijstūrī, ievērojot sekojošus



nosacījumus:

- melnā bumba atrodas punktā 2;
- B1 un B2 noteikti ir atšķirīgu veidu bumbas;
- nevienā trijstūra malā nedrīkst būt visas viena veida bumbas;
- Baltā bumba atrodas uz līnijas L.

2. Pirmais sitiens

Pirmo sitienu izlozē starp diviem spēlētājiem un veic ar balto bumbu pa bumbām, kuras novietotas trijstūrī, pie kam spēlētājs to izdara, atrodoties priekšējā zonā.

Pirmais sitiens skaitās izdarīts, ja bumbas ir izsistas no sākumstāvokļa un vismaz divas, neskaitot balto bumbu, ir pieskārušās bortam vai arī kāda bumba ir iesista kabatā. Ja tas nav noticis, tad pretinieks drīkst turpināt spēli no esošā stāvokļa vai arī novietot bumbas trijstūrī un sākt spēli no jauna.

3. Bumbu izvēle

Bumbu izvēle notiek pēc pirmā sitiena izdarīšanas. Spēlētājs izvēlas tās grupas bumbas, kuras viņam šķiet izdevīgākas. Izdarot izvēli, drīkst izmantot jebkura veida kombināciju, lai neklūdīgi iesistu pirmo izvēlēto bumbu norādītajā kabatā. Izvēle ir notikusi tad, kad spēlētājs ir iesitis pirmo norādīto bumbu. Pēc tam spēlētājs sit tikai izvēlētajās grupas bumbas.

4. Spēle

- Spēles laikā visi sitieni tiek izdarīti tikai ar balto bumbu. Sitienu var izpildīt no jebkuras galda puses, no punkta, kurā baltā bumba apstājusies pēc iepriekšējā sitiena, izņemot sitienus "no rokas". (skatīt p.5. "Sodi un kļūdas").
- Ja spēlētājs neiesit nevienu savas grupas bumbu vai arī pieļauj kļūdu jeb sodu, tad sitiens pāriet pie pretinieka.
- Melnā bumba jāsit pēdējā - pēc tam, kad iesistas visas savas bumbas. Pirms sitiena pa melno bumbu spēlētājam jāpiesaka, kurā kabatā viņš to sitīs. Tas jādara katru reizi, kad tiek sist pa melno bumbu, līdz pat spēles beigām. Var pieteikt jebkuru kabatu, arī to, kuru iepriekšējā sitienā ir pieteicis pretinieks.
- Spēle ir uzvarēta, ja spēlētājs bez soda vai kļūdas iesit melno bumbu pēc tam, kad ir iesistas visas savas grupas bumbas.

5. Sodi un kļūdas

Sods - stāvoklis spēlē, kad sitiena tiesības pāriet pie pretinieka un viņš var izpildīt "sitienu no rokas", t.i., novietojot balto bumbu jebkurā brīvajā vietā uz laukuma.

Sods ir, ja:

- baltā bumba vispirms pieskaras pretinieka bumbai vai melnajai bumbai;
- baltā bumba nepieskaras nevienai bumbai;
- baltā bumba iekrīt kabatā vai atstāj laukumu (arī pirmā sitienu laikā);
- spēlētājs ar roku, kiju vai apģērbu pieskaras jebkurai bumbai, kas atrodas uz laukuma.

Kļūda - stāvoklis spēlē, kad sitienu tiesības pāriet pie pretinieka, bet sitiens jāizpilda no vietas, kur apstājusies baltā bumba.

Kļūda ir, ja:

- kāda bumba (izņemot balto vai melno) pārkrīt pāri galda malai; pārkritušo bumbu novieto pie tā borta malas vidū, pār kuru tā pārkritusi.

6. Spēle ir zaudēta, ja:

- melnā bumba spēles laikā pārkrīt pāri malai vai priekšlaicīgi tiek iesista kabatā (tas neattiecas uz pirmo sitienu);
- melnā bumba tiek iesista citā kabatā, nevis tajā, kurā paziņots;
- iesitot melno bumbu, izdarīta kļūda vai sods.

==

9. Apbalvošana

Turnīrā apbalvojam pirmo trīs vietu ieguvējus.

10. Turnīra rezultāti

Turnīra rezultātu tabulas un individuālo spēļu rezultāti 3 dienu laikā pēc turnīra norises tiek ievietoti saitā www.mehi.lv.

Dalībnieks pirms turnīra sākuma parakstās par šī nolikuma ievērošanu!