



TÜRKİYE BİLARDO FEDERASYONU
2024 YILI ÜÇ BANT DİSİPLİNİ
ERKEKLER A KATEGORİSİ TÜRKİYE ŞAMPİYONASI 2. ETAP
MÜSABAKA TALİMATI

Federasyonumuzun 2024 yılı faaliyet programında yer alan 3 Bant Erkekler A Kategorisi 2. Etap Türkiye Şampiyonası müsabakaları 4-10 Ekim 2024 tarihleri arasında Türkiye Bıardo Federasyonu Bıardo Tesisi Gölbaşı/Ankara'da yapılacaktır.

Turnuva A kategorisinde yarışma hakkı olan 176 sporcu ile yapılacak olup başvuru alınmayacaktır.

Turnuvaya katılacak sporcular; yasal izinlerini bağılı buldukları Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerinden alacaklardır. Türkiye Şampiyonası 1.etap müsabakaları, milli takım seçmelerinde dikkate alınan 3 etaptan 1 tanesidir.

MÜSABAKALAR

Turnuva başlangıç sıralaması 2024 İl Şampiyonaları 2.etap sonunda A-DGK'ya göre belirlenecektir. Müsabakalar 5 Eleme turu ve 16 Sporcudan oluşan Final Grubu şeklinde oynanacaktır. 16 Sporcudan oluşan Final Grubu öncesinde ilk 5 turda her turda grup birincileri ve grup ikincisi olan sporculardan sıralama kriterleri en iyi olan belirli sayıda sporcu bir üst tura yükselecek, 5. turda grup birincileri ve grup ikincisi olan sporcular bir üst tura yükselecektir. Sonraki turdan gelemeyeceğini bildiren sporcular olur ise aynı sayıda grup ikincisi sporcu üst turda oynama hakkı kazanacaktır. Sonraki turdan gelemeyen sporcuların yerine, sıralamadan en sonda bulunan 4 puana sahip sporcular geçeceklerdir. Final turundan devam edemeyeceğini bildiren sporcular olur ise rakibi hükmen galip olacak, grup 3.lerinden sporcu alınmayacaktır.

TURNUVA PLANI					
TUR	GRUP SAYISI	GRUP 2.LERİNDEN TUR ATLAYACAK SPORCU SAYISI	BEKLEYEN SPORCU SAYISI	ÖNCEKİ TURDAN GELEN SPORCU SAYISI	TOPLAM SPORCU SAYISI
1	21	5	63	0	63
2	21	6	37	26	63
3	21	6	36	27	63
4	21	7	36	27	63
5	8	8	4	28	32
FİNAL GRUBU	16 Chart	-	0	16	16
TOPLAM SPORCU SAYISI					176

TURLAR, SAYI-İSTEKA LİMİTLERİ VE DİĞER BİLGİLER										
TUR	TARİH	GRUP / ELEME	SAYI LİMİTİ	İSTEKA LİMİTİ	SON İSTEKA	BERABERLİK	PENALTI	TIME OUT ADEDİ	TUR ATLAYACAK GRUP 1.Sİ	TUR ATLAYACAK GRUP 2.Sİ
1.TUR	04.10.2024	GRUP	35	45	VAR	YOK	*VAR	2	21	5
2.TUR	05.10.2024	GRUP	35	45	VAR	YOK	*VAR	2	21	6
3. TUR	06.10.2024	GRUP	35	45	VAR	YOK	*VAR	2	21	6
4.TUR	07.10.2024	GRUP	40	YOK	VAR	YOK	*VAR	2	21	7
5.TUR	08.10.2024	GRUP	40	YOK	VAR	YOK	*VAR	2	8	8
FİNAL GRUBU	09-10.10.2024	ELEME	40	YOK	YOK	YOK	YOK	2	GALİPLER	-

*VAR: Son isteka kullanımı sonunda sayılarda eşitlik olması durumunda penaltı kullanılacaktır.
Tüm maçlarda 40 saniye kuralı uygulanacaktır.

GRUPLAR VE MAÇ PROGRAMLARININ AÇIKLANMASI

Gruplar ve maç günleri <http://www.bilardo.org.tr> adresinde ilgili haberin altında yayınlanmıştır.

MAZERETLİ SPORCU YERİNE OYNAMA KRİTERLERİ

Turnuva Başlamadan önce;

A kategorisi sporcuları belirlenmiş olduğu için turnuva başlamadan önce katılmayacağını beyan eden sporcunun yerine B kategorisinden sporcu çağrılmayacaktır.

Turnuva sırasında;

Turnuva başladıktan sonra katılmayacağını ya da devam edemeyeceğini bildiren sporcuların yerine grup ikincisi olup tur atlayamayan sporculardan sıralama kriteri en iyi olan gereği kadar sporcu tur atlayan sporcu listesinin altına yerleşerek turnuvaya devam edecektir. Tur atlamış olup devam edemeyeceğini bildiren sporcular tur atlayan sporcular listesinden çıkarılacak ve sonraki tur eşleşmeleri oluşacak yeni listeye göre belirlenecektir. İlgili turda katılmayan sporcunun yerine önceki turdan 4 puanlı en kötü ortalamaya sahip sporcular yerleştirilecektir. Kaydırma yapılmayacaktır.

Final Grubu başlangıcında (son 16 maçlarında) mazeret bildiren sporcu yerine alım yapılmayacaktır.

REZERVE SPORCU UYGULAMASI

İlk Tur

1.turda rezerve sporcu uygulaması yapılmayacaktır.

İkinci ve Sonraki Turlar

Gruplarında 2. Sırayı elde edip tur atlama şansı yakalayamayan sporcular sonraki turun ilk seansının başlamasından önceki 15 dakika içerisinde Rezerve Sporcu Uygulamasından yararlanmak istediklerini belirterek Teknik Kurulca hazırlanan rezerve sporcu aday listesinde isimlerinin karşısına imza atacaklar ve maç başlangıçlarını takip edeceklerdir. Final Grubu başlangıcında rezerve sporcu uygulaması olmayacaktır.

HÜKMEN SONUÇLANAN MÜSABAKALAR

Gruplarında ilk maçına çıkmayan sporcunun rakipleri aralarında tek maç yaparlar.

Grupta bir sporcu ilk maçını oynar, diğer maçına çıkmaz ise rakibi lehine hükmen galibiyet ve 2 puan verilir. Grup 3 sporcu üzerinden değerlendirilir.

Maça çıkmayan sporcu teknik puan ve averaj verileri ne olursa olsun grubu üçüncü olarak tamamlar.

Grupta 2 sporcu sahaya çıkmazsa tek kalan sporcu her iki maçtan 2 puan alır ve 4 puan ve 0(sıfır) ortalama ile listedeki yerini alır.

Grupta 3 sporcu da gelmez ise diğer grup ikincilerinden sıralama kriterleri en iyi olan bir üst tura çıkartılır.

Maça çıkmasına rağmen herhangi bir sebeple maçı terk eden sporcu hükmen mağlup sayılacak, maça devam eden sporcunun verileri o maç için geçerli sayılacak ve maçı terk eden sporcu maça çıkmayan sporcular gibi değerlendirilecektir.

Anons ile birlikte masaya gelip malzemelerini hazırlamaya başlayan sporcu maça çıkmış kabul edilir.

SIRALAMA KRİTERLERİ

Gruplarda dereceler; PUAN (MP), GENEL ORTALAMA, EN YÜKSEK 1.SERİ, EN YÜKSEK 2.SERİ, EN YÜKSEK ORTALAMA, KENDİ ARALARINDA YAPMIŞ OLDUKLARI MAÇ sırasıyla değerlendirilecektir.

Aynı grupta olup tur atlama konumunda olan 3 sporcunun penaltı atışları öncesindeki tüm kriterler eşit olduğu takdirde; 3 sporcu ile penaltı atışları yapılarak gruptaki dereceler belirlenecektir.

Penaltı atışları sıralaması başlangıçtaki grup sıralamasına göre yapılacak, penaltılar sonucunda diğer 2 sporcudan fazla sayı kazanan sporcu üst tura yükselecektir. Grup 2.liği için kalan 2 sporcu penaltı atışlarına devam edecektir. Penaltı atışları sonucunda 2 sporcu eşit sayı kazanıp diğer sporcu daha az sayı kazanırsa penaltı atışları bu 2 sporcu arasında devam edecek, eşitlik bozulana kadar sürdürülecektir. Penaltı atışlarındaki veriler gruptaki verileri etkilemeyecektir.

Tur atlayan sporcuların bir sonraki tur için başlangıç sıralaması; GRUP DERECEİ,PUAN (MP), GENEL ORTALAMA, EN YÜKSEK 1.SERİ, EN YÜKSEK 2.SERİ, EN YÜKSEK ORTALAMA, ALFABETİK İSİM SIRALAMASI sırasıyla değerlendirilecektir

SPORCULARIN ELİNDİKLERİ TUR SIRALAMASINA GÖRE; TURNUVA DERECE PUANI, GENEL ORTALAMA, EN YÜKSEK 1.SERİ, EN YÜKSEK 2.SERİ, EN YÜKSEK ORTALAMA, ALFABETİK İSİM SIRALAMASI sırasına göre sıralanacaklardır.

DERECELERE GÖRE DİNAMİK GENEL KLASMAN ve TÜRKİYE KLASMANINA YANSIYACAK PUANLAR

A KATEGORİSİ PUANLAMA SİSTEMİ					
DERECE	PUAN	DERECE	PUAN	DERECE	PUAN
1	240	4. Tur 2.	16	4. Tur 3.	15
2	162	3. Tur 2.	14	3. Tur 3.	13
3-4	108	2. Tur 2.	12	2. Tur 3.	11
5-8	78	1. Tur 2.	10	1. Tur 3.	9
9-16	54	ANA TURNUVA ÖNCESİNDEKİ TURLARDA HER GALİBİYET İÇİN TUR PUANINA İLAVE 1 (BİR) PUAN VERİLİR			
17-32	30				
ANA TURNUVA 4. TUR SONRASINDAKİ MÜSABAKALARI İFADE EDER.					
ANA TURNUVAYA KATILMA HAKKI ELDE EDEN SPORCULARA YALNIZCA ANA TURNUVA PUANI VERİLİR, ÖNCEKİ TURLARDA YA DA ANA TURNUVADA KAZANILAN MAÇLAR İÇİN EK PUAN VERİLMEZ.					

GENEL HÜKÜMLER**CEZA**

Müsabakalara mazeretsiz olarak gelmeyen veya ilk maçı oynadıktan sonra mazeretsiz olarak turnuvayı terk eden sporculara 8 ceza puanı ve TBF Disiplin Kurulu talimatı gereğince 6 aydan az olmamak kaydı ile müsabakalardan men cezası verilecektir. Aynı durum sezon içerisinde 2 kez tekrarlandığı takdirde ikinci ceza alınan tarihten itibaren 1 yıl resmi müsabakalardan (il şampiyonaları dâhil) men cezası ile cezalandırılacaktır. Mazeretlerin belgelendirilmesi zorunlu olup belge ibraz etmeyen sporcuların mazeretleri kabul edilmeyecektir. Tüm mazeretler bilardoteknik@gmail.com adresine mail atılarak bildirilecektir.

LİSANS

Hakem veya Türkiye Bilardo Federasyonundan resmi bir yetkili tarafından istenildiğinde T.C. Kimlik numarası ve güncel resmin bulunduğu bir resmi kimlik belgesi veya lisans ibraz etmek zorunludur.

KIYAFET

Sporcu kıyafetleri, siyah kumaş pantolon (kanvas, keten, kadife veya kot pantolon ile müsabakaya çıkılmaz.) – siyah kemer – siyah ayakkabı veya siyah spor ayakkabı (Ayakkabı siyah tek renk olmalı ve ayakkabının tabanının altı hariç hiçbir yerinde başka renk bulunmamalıdır) – siyah uzun çorap – EN FAZLA 2 RENKTEN oluşan uzun veya kısa kollu polo yaka T-shirt şeklinde olacaktır. Bu iki rengin tonu başka renge kaçmamak ve renk bütünlüğünü bozmamak kaydı ile değişebilir. İki rengi ayıran ince çizgi farklı renkte olabilir. T-shirt kol ucunda, alt lastik kısmında veya yaka kısmında 2 rengi geçmemek koşulu ile FARKLI RENK ve DESENLER bulunabilir. T-shirt sırt kısmında; Sporcu ismi, Ülke ismi, kulüp ismi, sponsor ya da kulüp logosu dışında herhangi bir reklam, yazı veya desene izin verilmez. Aktif milli takım sporcuları haricindeki sporcular Türk Bayrağı kullanamaz.

REKLAM

Sporcular, T-Shirt üzerinde göğüs kısmında veya kollarının omuza yakın bölgelerinde, U.M.B. Kurallarına uyararak (her sponsor için max. 80 cm2) reklam taşıyabilirler. Organizasyon için bir ana sponsor belirlenmiş ise tüm sporcuların ana sponsor reklamını taşımaları mecburidir. Bu durumda kullanılacak reklam argümanları federasyon tarafından temin edilecektir.

TIME-OUT

Time-Out uygulaması tüm maçlar için 2 kez olup süre bitiminde otomatik geçiş olacak ve sporcunun time-out deklare etmesi gerekmeyecektir. Vuruş sonrasında time-out kullanıldığı hakem tarafından anons edilecektir. Penaltı vuruşlarında time-out hakkını tamamlamış sporcular için ek time-out hakkı verilmez.

ISINMA

Rakip ısınırken hakeme bilgi vermeksizin masa terk edilemez. Hakeme bilgi verildiği takdirde rakip ısınırken masa terkedilebilir. Anons edildikten sonra uygun sürede sporculardan herhangi bir sporcu masaya gelmemiş ise masaya gelmiş olan sporcu ısınmaya başlar. Isınan sporcunun süresi dolduğunda diğer sporcu hala masaya gelmemiş ise yine de ısınma süresi başlatılır. Bahsi geçen sporcu ısınma süresi içinde masaya gelir ise kalan süreyi ısınmak için kullanabilir. Eğer ısınma süresi tamamlandıktan sonra masaya gelir ise ek ısınma hakkı verilmez. Önceden deklere edilmiş maç saatinden itibaren 15 dakika içerisinde sahaya çıkmayan sporcu hükmen mağlup edilecektir. Masa müsait ise maç saatinden 15 dakika önce anons yapılabilir. Tüm sporcular önceden ilan edilen maç saatinden 15 dakika önce salonda hazır bulunmak zorundadır.

MOLA

Müsabaka bitiş sayısının yarısına ulaşıldığı vuruş sırasının sonunda veya yarısının geçildiği vuruş sırası sonunda herhangi bir sporcunun veya hakemin talebi ile mola kullanılabilir. Müsabakalarda mola süreleri 5 dakikayı geçemez. Mola süresi bitiminde sporcular

masada hazır bulunmak zorundadırlar. Herhangi bir sporcu mola süresi bitiminde masada bulunmaz ise hakem 3 dakika mola gecikme anonsu yapar. Normal mola süresinde masaya gelmeyip 3 dakikalık gecikme süresi içerisinde masaya gelen sporcu ihtar cezası alır. Bir maç içerisinde iki ihtar alan sporcu (ihtarlar herhangi bir nedenle olabilir) maçı kaybeder. Mola gecikme anonsu sonrasında 3 Dakika içerisinde masaya gelmeyen sporcu maç skoru ne olursa olsun mağlup ilan edilir. Mide barsak rahatsızlıkları durumu istisna kapsamındadır ve bu durum hakeme önceden bildirildiği takdirde Baş Hakem ya da MHK üyelerince değerlendirilir. Durum hakem tarafından tutanak ile tespit edilir.

İTİRAZLAR

Her türlü itirazlar 300TL mukabilinde yapılacak olup, itirazın teyidi nispetinde bu ücret Federasyona gelir kaydedilecektir. İtiraz haklı görülürse, yatırılan ücret itiraz sahibine iade edilecektir.

MALİ HÜKÜMLÜKLER

Tüm sporcular harcırahlarnı bağılı oldukları Gençlik ve Spor İl Müdürlükleri'nin bütçe imkânları dâhilinde alabileceklerdir.

ÖDÜL

Federasyonun tarafından ilk 32 dereceye giren sporculara başarı ödülleri verilecektir. Ayrıca tüm kategorilerde yüksek seri ödülleri geçerli olacaktır.

DiĞER HÜKÜMLER

Bu talimatta yer verilmeyen konular UMB OYUN KURALLARI temel alınarak teknik kurul ve ilgili yönetim kurulu üyelerince değerlendirilecektir.

YÜRÜRLÜK VE İLGA

Teknik kurul gerekli gördüğü hallerde talimat ile ilgili değişiklikler yapabilecek, değişiklikleri turnuva salonunda ve/veya Türkiye Bilardo Federasyonu resmî web sitesinde ilan edecektir.

Bu Talimat, 2024 yılı TBF 3 Bant A KAtegori 2. Etap Türkiye Şampiyonaları için geçerli tek talimattır.

Bu Talimat, kendisinden önce yayınlanan konu ile ilgili tüm talimatların hükümlerini ortadan kaldırır.

Bu Talimatta değişiklik yapma yetkisi sadece T.B.F.' na aittir.