



## TÜRKİYE BİLARDO FEDERASYONU 2023 YILI ŞİRKETLER LİĞİ MÜSABAKA TALİMATI

2023 yılı faaliyet programında yer alan Şirketler Ligi 14-17 Aralık 2023 tarihleri arasında Türkiye Bilardo Federasyonu Bilardo Tesisi Gölbaşı/Ankara'da yapılacaktır.

### BAŞVURULAR

Katılmak isteyen takımlar Federasyonumuz ile 08 Aralık 2023 tarihi mesai bitimine kadar 25.000 TL'lik sponsorluk anlaşması imzalayacak ve takım listesini değiştirmek üzere elden ya da kargo ile Federasyonumuza ulaştıracaklardır. Kargo sürecinde yaşanacak gecikme ya da evrak eksikliğinden federasyonumuz sorulu değildir.

Sponsorluk yapan takım eğer bir şirket ise, dilerse bu sponsorluk sözleşmesini masraf olarak gösterebilir ve vergi matrahından düşebilir.

### Başvuruda istenecek Belgeler

1. Sponsorluk Sözleşmesi
2. Sponsorluk bedeli ödemesine ilişkin banka dekontu
3. Takım Listesi

Sporcular Maç sırasına göre dizilmiş olacak ve yedekler dahil 2023 yılı 2. Etap sonu DGK' daki genel ortalamaları yazılmış olacak.

### KATILIM

Bu organizasyona katılabilecek takımlar;

- 1- Şirketler
- 2- Spor Kulüpleri
- 3- Belediyeler
- 4- Bilardo Spor Salonları
- 5- İşletmeler

### TAKIMLARIN OLUŞUMU

Turnuva; 4 sporcu tarafından oluşturulan takımlar halinde yapılacaktır.

Şirketler Ligi'ne katılan takımlarda sporcuların sadece TBF lisansı olması yeterlidir. Takımları oluştururken sporcunun herhangi başka bir kulüp ya da ferdi lisansı olması önemli değildir. İsteyen sporcu, dilediği takımda oynamakta serbesttir.

Takımlar 4 sporcusunu aşağıdaki gibi oluşturmak zorundadır;

2023 yılı 2. Etap sonrası oluşmuş olan ORTALAMAYA GÖRE SIRALANMIŞ Dinamik Genel Klasman sonucunda;

1. Oyuncu: 1,100 ve üzeri Genel ortalamalı
2. Oyuncu: 0,950-1,099 Genel ortalamalı
3. Oyuncu: 0,750-0,949 Genel ortalamalı
4. Oyuncu: 0,749 ve altında 1 sporcu

Dileyen takımlar, bir üst kademedен almadan bir sonraki kademelerden sporcu olarak da takımı oluşturabilir. DGK'da ismi ve puanı olmayan ve oyun gücü belli seviyede bulunan sporcuların hangi kademe de oynayabileceği TBF Teknik Kurulu tarafından değerlendirilecektir.

Takımlar istediği sayıda yedek sporcu bulundurabilecek ancak yedek sporcu sadece ortalaması uygun sporcu ile yer değiştirebilecektir.

## ÖDÜLLER

### ŞAMPİYON TAKIMA;

\*Kupa+ Madalya

\*Minyatür Bilardo Masası

\*Sporculara verilmek üzere 60.000 TL nakdi ödül ( 15.000x 4)

\*ZEKİ BİLARDO Maç Masası (100.000 TL değerinde) Nakliye ve kurulum ücreti kazanan takıma aittir.

\*1 yıl boyunca Federasyonumuzun sponsoru olarak tesiste, web sayfamızda ve canlı TV yayınlarında reklam ve banner desteği.

### 2. TAKIMA;

\*Kupa+ Madalya

\*Minyatür Bilardo Masası

\*Sporculara verilmek üzere 40.000 TL nakdi ödül ( 10.000x 4)

### 3. VE 4. TAKIMA;

\*Kupa+ Madalya

\*Minyatür Bilardo Masası

\*Sporculara verilmek üzere 25.000 TL nakdi ödül ( 6.250x 4)

## TURNUVA ŞEKLİ

Turnuva kura çekimi sonrasında oluşacak 3'lü grup müsabakaları ile başlayacak ve sonrasında merdiven sistemi ile oynanacaktır.

Müsabakalar: Aynı sıralı sporcular arasında oynamak kaydı ile;

Eleme turu 30 sayı, 45 İstaka ve 40 saniye kuralı ile mesafe sisteminde 3 takımdan oluşan grup şeklinde oynanacaktır.

Sporcuların yaptıkları maçlarda son İstaka hakkı ve beraberlik olacak, sarı topla oynayan sporcu daha önce maçı bitirememiş ise son İstaka hakkını ASO vuruşu ile başlayarak maçın bitiş sayısına ulaşabilecek şekilde kullanacaktır.

Sporcuların yaptıkları maçlarda galibiyet için 2 puan averajı, beraberlik için 1 puan averajı, mağlubiyet için ise 0 (sıfır) puan averajı verilecektir. Takımların maç sonuçlarında ise puan averajı fazla olan takım galip olacak, puan averajları eşit olur ise maç berabere tamamlanmış olacaktır. Gruplarda takımlar; galibiyet için 2, beraberlik için 1, mağlubiyet için 0 (sıfır) maç puanı puan kazanırlar.

Gruplarda takımların sıralaması yapılırken; sırasıyla önce Maç Puanları, eşitlik halinde Puan Averajları, eşitliğin devamı halinde ise Genel Ortalamalar, En yüksek 1. Seri, En yüksek 2. Seri, En yüksek ortalama, Kendi aralarında oynadıkları maç için yukarıda sayılan tüm kriterler, kura sıralaması dikkate alınacaktır.

Tur sonunda tur atlayan takımların sıralaması yapılırken sırasıyla; önce Grup Dereceleri, sonra Toplam Maç Puanları, Toplam Puan averajları, eşitliğin devamı halinde ise Genel Ortalamalar, En Yüksek 1. Seri, En yüksek 2. Seri, En yüksek ortalama, alfabetik isim sıralaması dikkate alınacaktır.

Grup birincisi olan takımlar bir üst turda oynama hakkı elde edecek, Grup ikincilerinden tur atlayacak takım sayısı katılım sayısına göre belirlenecektir.

Final grubunda yarı final mücadelelerine kadar 35 sayı, 45 İstaka ve 40 saniye kuralı ile, Yarı Final ve Final mücadelelerinde ise 40 sayı üzerinden 40 saniye kuralı uygulanacak şekilde oynanacak, İstaka sınırlaması olmayacaktır. Sporcuların yaptıkları maçlarda son İstaka hakkı ve beraberlik olacaktır.

Final grubu maçlarında takımların berabere kalmaları durumunda; önce o maçtaki takım genel ortalaması, En yüksek 1. Seri, En yüksek 2. Seri En yüksek maç ortalaması (o maçtaki 4 müsabaka içinde) sıralaması dikkate alınacaktır. Tüm kriterler eşit olduğu takdirde takımların belirleyeceği 2 şer sporcu ile 15 sayılık penaltı atışları sonucu belirleyecektir.

Takımların için Penaltı atışları: Her iki takımdan birer sporcu bant atışına katılacak, bant atışını kazanan takım ASO vuruşu ile maça başlayacaktır. Sayı yapıldığında aynı kulübün diğer sporcusu vuruş yapacak, sayı kaçırıldığında diğer kulübün sıradaki sporcusu kalan pozisyondan devam edecektir. Vuruş öncesinde penaltı atışlarına katılan 2 sporcu pozisyon hakkında müzakere yapabilecek ancak bunun için ek süre uygulanmayacaktır. Penaltı atışları için her kulübün bir Time-Out hakkı olacaktır. 15 Sayıya ulaşan takım maçı tamamlamış olacak, ikinci sırada oynayan kulübün son ıstaka hakkı olacak ve ASO pozisyonundan başlayarak 15 sayıya ulaşabilecek şekilde kullanacaktır. 15 sayılık penaltı maçı da berabere biter ise her iki takım da ASO vuruşu ile başlayacak şekilde aynı sistem ile sayı kaçırana kadar penaltı atışı yapılacak ve ASO vuruşundan fazla sayı çeken takım maçı kazanmış olacaktır.

Grup müsabakalarında her 4 maç sonuna kadar oynanacak, eleme müsabakalarında sonucun kesinleştiği anda müsabaka sona erdirilecektir.

### **HÜKMEN YENİLGİ**

Aşağıdaki durumlarda takımlar hükmen yenik sayılır;

A – Sahaya 3 kişiden az sporcu ile çıkmak,

B – Lisansız veya vizesi eksik sporcu oynatılması,

C – Cezalı sporcu oynatılması,

D – Takımlar müsabaka saatinde hazır olmak zorundadır. Anons edilen takımlar 15 dakika beklenir. Bu süre içinde de sahaya çıkmayan takım ya da herhangi bir sporcu hükmen mağlup edilir.

### **HÜKMEN SONUÇLANAN MÜSABAKALAR**

a) Gruplarında ilk maçına çıkmayan takımın rakipleri aralarında tek maç yaparlar.

b) Grupta bir takım ilk maçını oynar, diğer maçına çıkmaz ise rakibi lehine hükmen galibiyet ve 2 puan verilir.

Grup 3 takım üzerinden değerlendirilir.

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

d) Grupta 3 takımda gelmez ise elenen grup ikincilerinden sıralama kriterleri en iyi olan bir üst tura çıkartılır.

e) Grupta herhangi bir maçına çıkmayan takım teknik puan ve averaj verileri ne olursa olsun grubu sonuncu olarak tamamlar.

### **GENEL HÜKÜMLER**

#### **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– 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; Ülke ismi, takım ismi, sponsor ismi, sponsor ya da takım logosu dışında herhangi bir reklam, yazı veya desene izin verilmez.

#### **REKLAM**

Sporcular, T-Shirt üzerinde sadece iki göğüs kısmında veya kollarının omuza yakın bölgelerinde, U.M.B. Kurallarına uyararak (her sponsor için en fazla 80 cm<sup>2</sup>) 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**

Her vuruş için kullanılacak süre en fazla 40 saniyedir. Time-Out uygulaması tüm maçlar için 2 kez olup istenildiği zaman ayrı ayrı veya aynı vuruş içerisinde kullanılabilir. Time-out uygulaması otomatik gerçekleşecek olup sporcunun deklere etmesine gerek yoktur. Time-out kullanımı sonrası hakem time-out anonsu yapacaktır.

## **ISINMA**

Rakip ısınırken hakeme bilgi vermeksizin masa terk edilemez. Hakeme bilgi verildiği takdirde rakip ısınırken masa terkedilebilir. Anons edildikten sonra uygun sürede sporculardan herhangi biri 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. 3 Dakika içerisinde masaya gelmeyen sporcu maç skoru ne olursa olsun mağlup ilan edilir. Durum hakem tarafından tutanak ile tespit edilir.

## **İTİRAZLAR**

Her türlü itirazlar 500 TL mukabilinde yapılacak olup, itirazın teyidi nispetinde bu ücret Federasyona gelir kaydedilecektir. İtiraz haklı görülürse, yatırılan ücret itiraz sahibine iade edilecektir.

## **DİĞER 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 olduğu hallerde talimatla ilgili değişiklik yapabilecek, değişiklikleri resmî web sitesinde ve/veya turnuva salonunda ilan edecektir.

Bu Talimat, 2023 yılı Şirketler Ligi 3 BANT Bilardo müsabakaları için geçerli tek talimattır.

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

Bu Talimatta değişiklik yapma yetkisi sadece TBF'na aittir.