



REGULAMIN

2. MISTRZOSTWA POLITECHNIKI ŁÓDZKIEJ W BILARD – „PO BANDZIE”

ORGANIZATOR

Klub Uczelniany Akademickiego Związku Sportowego Politechniki Łódzkiej
Al. Politechniki 10, 93-590 Łódź (Zatoka Sportu)
42 631 29 27
kuazspl@adm.p.lodz.pl

CEL

1. Popularyzacja i zachęcenie do uprawiania sportów wśród społeczności akademickiej Politechniki Łódzkiej.
2. Promocja Klubu Uczelnianego AZS Politechniki Łódzkiej wśród studentów i pracowników Uczelni.
3. Promowanie udziału studentów w życiu Uczelni.

MIEJSCE

1. Turniej zostanie rozegrany w klubie bilardowym FRAME (prez. Gabriela Narutowicza 7/9, 90-117 Łódź).

TERMIN

1. Turniej zostanie rozegrany dnia 7 maja 2025 roku w godzinach 19:00 - 22:00.

UCZESTNICTWO

1. W Turnieju brać udział mogą studenci, doktoranci oraz pracownicy Politechniki Łódzkiej.
2. W Turnieju brać udział mogą jedynie osoby pełnoletnie.
3. Warunkiem przystąpienia do Turnieju jest posiadanie dokumentu potwierdzającego status studenta (ważna legitymacja studenta, doktoranta) lub status pracownika Politechniki Łódzkiej.
4. Możliwy jest jedynie udział indywidualny.
5. Zgłoszenia dokonuje się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://forms.office.com/e/uicxA9rWQM>
6. Maksymalna liczba uczestników wynosi 58 osób. Lista zostanie zamknięta w przypadku osiągnięcia limitu zgłoszeń przed terminem.
7. Wypełnienie formularza nie jest równoznaczne z przyjęciem uczestnictwa w Turnieju. Część zapisanych osób zostanie wpisana na listę rezerwową. O wpisaniu na odpowiednią listę decyduje kolejność przesłanych zgłoszeń. Organizator niezwłocznie poinformuje zapisanych, czy ich zgłoszenie zostało przyjęte, czy trafiło na listę rezerwową.
8. Zgłoszenia zostaną uruchomione dnia 23 kwietnia 2025 roku o godzinie 9:00. Termin zgłoszeń upływa dnia 30 kwietnia 2025 roku o godzinie 23:59.
9. W przypadku braku zgłoszenia się wystarczającej liczby zawodników, nabór zostanie ponownie otwarty, aż do rozpoczęcia Turnieju.

10. Zawodnicy zostaną dopuszczeni do rozgrywek pod warunkiem stawienia się na weryfikacji oraz uiszczenia opłaty gotówką najpóźniej 20 minut przed rozpoczęciem Turnieju.
11. Podczas weryfikacji Organizator ma prawo sprawdzić tożsamość zawodników na podstawie przedstawienia legitymacji studenta / karty pracownika.
12. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia dla zawodników. Każdy zawodnik powinien posiadać własne ubezpieczenie NNW na czas rozgrywania turnieju. Sugerowane jest posiadanie legitymacji AZS PŁ <https://azs.p.lodz.pl/o-klubie/dolacz-do-nas>.
13. Zgłoszenie do Turnieju oznacza zaakceptowanie w/w regulaminu.
14. Koszt udziału w turnieju wynosi 60zł dla osób nieposiadających ważnej legitymacji AZS PŁ oraz 45zł dla osób posiadających ważną legitymację AZS PŁ. Wpłaty przeznaczone będą na wynajem stołów do gry.
15. Wpłaty przyjmowane będą na miejscu za pomocą gotówki.

SYSTEM ROZGRYWEK

1. Proponowany system:
 - a. Gry odbędą się według systemu:
 - i. bilard amerykański (pool);
 - format – ósemka;
 - b. Obowiązywać będzie limit czasowy;

Zawodników obowiązywać będzie limit czasowy wynoszący 15 minut na rozgrywkę. Sztuczne przedłużanie tury (tzw. „granie na czas”) jest niedozwolone, skutkuje faulem na korzyść przeciwnika. W momencie upływu przewidzianego czasu zawodnik grający ma prawo dokończyć swoją turę. Po zakończeniu wyżej wspomnianej tury, gra dobiega końca, a zawodnicy są zobowiązani do policzenia punktów, samodzielnego określenia zwycięzcy oraz zgłoszenia sędziemu wyniku rozgrywki. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości kwestie sporne rozstrzyga sędzia.

2. Kolejność miejsc w turnieju indywidualnym ustala się według następujących kryteriów:

Turniej odbędzie się w formie minimalnie 6 rund następujących kolejno po sobie, w systemie szwajcarskim. W przypadku rozegrania przewidywanej ilości rund przed upływem czasu przeznaczonego na turniej, organizator zastrzega sobie prawa do zwiększenia ilości rund rozgrywkowych. Każdemu zawodnikowi zostanie dobrany partner, z którym będzie musiał się zmierzyć (w pierwszej rundzie partner zostanie dobrany losowo; w każdej kolejnej na bazie punktacji). Zawodnicy grają wg ww. zasad do ukończenia rozgrywki lub upływu limitu czasowego przeznaczonego na daną rozgrywkę.

Punkty naliczane będą następująco:

- w przypadku wygranej wynikającej z prawidłowego wbicia bili z numerem 8 do łuzu przez jednego z zawodników przed upływem limitu czasowego, otrzymuje on liczbę punktów równą 5 pkt za zwycięstwo oraz 1 pkt za każdą pozostałą na stole bilę przeciwnika
- w przypadku wygranej wynikającej z niezamierzonego, kończącego grę faulu przeciwnika, zwycięzca otrzymuje 3 pkt
- w przypadku upływu czasu, wygrywa zawodnik o mniejszej liczbie pozostałych na stole bil; otrzymuje on 3 pkt oraz liczbę punktów równą różnicy między liczbą bil przegranego a liczbą bil zwycięzcy (*np. jeśli zawodnikom skończy się czas, zawodnikowi nr 1 na stole pozostaną 2 bile, a zawodnikowi nr 2 na stole pozostanie 5 bil, zwycięża zawodnik nr 1 oraz*

otrzymuje 3 pkt za zwycięstwo oraz 3 (5 – 2) pkt wynikające z różnicy w liczbie bil, co łącznie daje 6 (3 + 3) pkt).

- w przypadku upłynięcia czasu, jeśli zawodnikom zostanie ta sama ilość bil na stole, obaj zawodnicy otrzymują po 1 pkt.

- przegrany otrzymuje 0 pkt.

KARY

Udział w Turnieju pod nadmiernym wpływem alkoholu lub środków odurzających skutkuje wykluczeniem zawodnika z Turnieju oraz powiadomieniem odpowiednich władz Uczelni.

1. Udział zawodnika nieuprawnionego do gry skutkuje wykluczeniem z rozgrywek.
2. Ublizanie innym uczestnikom, gwałtowne i głośne reakcje oraz wszelkie inne, niezgodne z etykietą zachowania będą karane upomnieniem lub wykluczeniem z rozgrywek.

NAGRODY

1. Dla trzech najlepszych zawodników przewidziano nagrody rzeczowe.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększania puli nagród w przypadku zaangażowania sponsora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia dodatkowych klasyfikacji.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zobowiązuje się do przygotowania miejsca zawodów do przeprowadzenia rozgrywek.
2. Zawodnicy biorą udział w Turnieju na własną odpowiedzialność. Sugeruje się, aby zawodnicy przeszli badania lekarskie.
3. Za szkody wyrządzone podczas trwania Turnieju odpowiedzialność ponosi zawodnik.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt uczestników.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wliczenia wyników Turnieju do klasyfikacji zbiorczej Lig Międzywydziałowych AZS.
6. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Jego decyzja jest ostateczna.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju.
9. Akceptacja regulaminu oznacza zapoznanie się z załącznikiem dotyczącym RODO (<https://azs.p.lodz.pl/sites/azs/files/2025-03/Klauzula%20informacyjna.pdf>) oraz zgodę na upublicznianie wizerunku.

OGÓLNE ZASADY GRY W BILARD

1. Ogólne zasady gry:

a. Cel gry;

Ósemka jest grą deklarowaną, rozgrywaną przy użyciu bili białej i 15 kolorowych bil ponumerowanych. Kolorowe bile składają się z dwóch grup, przy czym jeden z zawodników rozgrywa bile z numerami 1 - 7 (bile całe), drugi zawodnik bile z numerami 9 - 15 (tzw. połówki). Zawodnik, który zgodnie z numerami wbije do łuz wszystkie bile swojej grupy, a na końcu, w oddzielnym uderzeniu, prawidłowo wbije bilę z numerem 8, wygrywa partię.

b. Deklarowanie;

Nie jest wymagane deklarowanie bil i łuz jasno wynikających z sytuacji na stole. W momencie posiadania jakichkolwiek wątpliwości przeciwnik może prosić o zadeklarowanie bili i łuzu. Zagrania od band i uderzenia kombinowane nie są traktowane za oczywiste. W takich przypadkach musi być zadeklarowana bila oraz łuz. Przy deklarowaniu uderzenia nie jest konieczne deklarowanie szczegółów takich jak liczba odbić od band, liczba tzw. karamboli itp. Bile wbite do łuz z faulem, nie są z nich wyciągane, niezależnie od tego, do której grupy należą. Uderzenie otwierające nie jest deklarowane. Zawodnik otwierający grę może kontynuować podejście tylko wtedy, gdy wbije do łuzu przynajmniej jedną bilę kolorową.

c. Ustawienie bil;

Bile muszą być ustawione przy pomocy trójkąta w górnej części stołu, z zastrzeżeniem, iż bila z numerem 8 musi znajdować się w środku trójkąta. Bila wierzchołkowa trójkąta musi znajdować się w punkcie głównym stołu, natomiast bile na 2 kolejnych wierzchołków trójkąta muszą należeć do różnych grup.

d. Faul przez dotknięcie bili białej;

Nawet najmniejsze spowodowanie przemieszczenia lub wpływanie na zmianę toru przemieszczania się bili białej w jakikolwiek sposób oprócz standardowego uderzenia kijem w białą bilę jest faulem, chyba że jest ona „z ręki”.

e. Faul wynikający z braku kontaktu bili z bandą;

Jeśli w wyniku zagrania żadna bila nie zostanie wbita do łuzu po kontakcie białej bili z bilą kolorową, jakakolwiek bila musi dotknąć bandy; niespełnienie tego warunku jest faulem.

f. Stopa na podłożu;

Wykonujący zagranie, w momencie kontaktu kija z białą bilą, musi dotykać podłoża przynajmniej częścią jednej stopy; niespełnienie tego warunku jest faulem.

g. Faule przy skokach i uderzeniach kijem trzymanym pionowo;

Przy stosowaniu reguły "faul tylko na białej", zawodnik powinien wiedzieć, że faul następuje wówczas, gdy przy uderzeniu mającym spowodować skok bili, jej ruch po łuku lub przy uderzeniu kijem trzymanym pionowo poruszy się bila nierozgrywana, nad którą lub obok której miało zostać przeprowadzone zagranie, bez względu na to, czy poruszona została dłonią, kijem, podpórką czy w skutek pchnięcia.

h. Prawidłowe uderzenie otwierające;

By wykonać prawidłowe uderzenie otwierające, zawodnik otwierający musi, grając z pozycji "biała z bazy", wbić do łuzu przynajmniej jedną bilę kolorową albo doprowadzić do bandy przynajmniej cztery bile kolorowe. Jeśli tego nie wykona, ogłaszany jest faul i zawodnik wchodzący może zaakceptować pozycję bil na stole i kontynuować grę lub zażądać ponownego ustawienia bil w trójkącie i samemu wykonać uderzenie otwierające.

- i. Biała opuszcza pole gry przy prawidłowym uderzeniu otwierającym;

Jeśli zawodnik przy prawidłowym uderzeniu otwierającym wybija bilę białą poza pole gry (poza stół lub do łuzu), uznawane jest to za faul oraz tura zawodnika dobiega końca. Zawodnik wchodzący zobligowany jest do gry bilą białą z bazy.

- j. Bila kolorowa wyskakuje poza stół przy uderzeniu otwierającym;

Gdy zawodnik otwierający podczas uderzenia otwierającego wybije bilę kolorową poza pole gry, ogłaszany jest faul, tura zawodnika otwierającego dobiega końca, a stół pozostaje otwarty. Grę kontynuuje drugi zawodnik grając bilą białą z bazy.

- k. Bila z numerem 8 opuszcza pole gry przy uderzeniu otwierającym;

Gdy zawodnik otwierający podczas uderzenia otwierającego wybije bilę z numerem 8 poza pole gry (poza stół lub do łuzu), grę należy rozpocząć od początku (nie jest to faul; zawodnik otwierający nie zmienia się).

- l. Stół otwarty (definicja);

Stół jest otwarty, jeśli grupy bil (całe i „połówki”) nie są jeszcze przyporządkowane zawodnikom. Przy otwartym stole możliwe jest wbijanie bili całej poprzez bile z paskiem i odwrotnie. Bezpośrednio po uderzeniu otwierającym stół jest zawsze otwarty. Gdy stół jest otwarty, dozwolone jest wbicie zadeklarowanej bili całej lub bili z paskiem za pośrednictwem bili całej, bili z paskiem lub bili z numerem 8. Jeśli przy otwartym stole bila z numerem 8 jest zagrywana jako pierwsza, żadna bila cała ani bila z paskiem nie jest zaliczona na konto zawodnika zagrywającego. W takiej sytuacji zawodnik kończy swoje podejście i odchodzi od stołu. Wszystkie wbite bile pozostają w łuzach. Zawodnik wchodzący do gry może wówczas zadeklarować dowolną bilę, mając wciąż stół otwarty. Przy otwartym stole wszystkie nieprawidłowo wbite bile nie są wyciągane z łuz.

- m. Wybór grupy bil;

Wybór grupy bil nigdy nie zostaje określony przy uderzeniu otwierającym, bez względu na to, czy wbite są bile jednej, czy obu grup. Stół jest zawsze otwarty bezpośrednio po uderzeniu otwierającym. Grupa bil zostaje przyporządkowana określonymu zawodnikowi, gdy ten prawidłowo wbije zadeklarowaną bilę po uderzeniu otwierającym.

- n. Prawidłowe uderzenie (definicja);

Przy wszystkich uderzeniach, wyłączając uderzenie otwierające oraz to, gdy stół jest otwarty, zawodnik musi najpierw trafić bile swojej grupy, a następnie wbić bilę kolorową bądź białą lub dowolną kolorową bilę doprowadzić do bandy. Dozwolone jest granie na własną bilę przez bandę, jednak po zetknięciu białej z kolorową, bila kolorowa musi zostać wbita do łuzu albo biała lub kolorowa musi dojść do bandy.

- o. Gra bezpieczna;

Prawo do gry bezpiecznej nie obowiązuje zawodników ze względu na ogólnie ustalony limit czasowy.

p. Kontynuacja tury;

Zawodnik kontynuuje swoje podejście, dopóki nie powiedzie mu się próba wbicia zadeklarowanej bili swojej grupy w prawidłowym uderzeniu. W momencie wbicia wszystkich bil swojej grupy zawodnik może grać bilę z numerem 8.

q. Kary po faulu;

Przeciwnikowi przysługuje możliwość poprawienia pozycji białej bili na całym stole, nie ma konieczności gry z bazy z wyjątkiem faulu w uderzeniu otwierającym. Zasada ta przeciwdziała graniu celowych fauli, mogących utrudnić grę przeciwnikowi. Przy poprawianiu pozycji białej na całym stole zawodnik może ustawiać białą bilę dłonią lub dowolną częścią kija, w dowolnym punkcie stołu, w razie potrzeby więcej niż raz. Jeśli biała jest już ustawiona w pozycji do gry, każde jej dotknięcie, które nie jest prawidłowym uderzeniem, uznawane jest jako faul.

r. Uderzenia kombinowane;

Uderzenia kombinowane są dozwolone, jednak bila z numerem 8 nie może być grana jako pierwsza. Wyjątkiem jest zagranie przy otwartym stole.

s. Nieprawidłowo wbite bile;

Bila jest wbita nieprawidłowo wówczas gdy w trakcie uderzenia popełniony zostanie faul albo nie zostanie zrealizowana deklaracja bili i łuzu. Nieprawidłowo wbite bile nie są wyciągane z łuzu.

t. Bile kolorowe oraz bila z numerem 8 wybite poza stół;

Jeśli bila kolorowa zostanie wybita poza pole gry, jest to traktowane jako faul i podejście zawodnika kończy się. Jeśli ze stołu zostanie wybita bila z numerem 8, partia jest przegrana.

u. Przegranie partii;

Zawodnik przegrywa partię, jeśli zajdzie jeden z wymienionych przypadków:

- popełni faul w uderzeniu, w którym wbił bilę z numerem 8 (za wyjątkiem wbicia bili z numerem 8 przy uderzeniu otwierającym);
- bilę z numerem 8 wybije poza pole gry;
- bilę z numerem 8 wbije do innej łuzu niż deklarowana.;
- bije bilę z numerem 8, wcześniej niż uzyska prawo do jej zagrywania

2. Najczęściej mylone zasady (przypomnienie):

W ramach przypomnienia upomina się zawodników, iż stosowanie zasad pokroju: odsuwanie bili białej od bandy o szerokość kija w celu ułatwienia uderzenia itp. jest niedozwolone i skutkować będzie faulem na korzyść przeciwnika.