

# MAGYAR BILIÁRD SZÖVETSÉG SNOOKER SZAKÁG

## 2021 évi verseny rendszer

### 2. – módosított - kiadás

## 1 A zónabesorolás folyamata és a kialakításának módszere

A nevezési határidő 12 nappal megelőzi a verseny első hétfőjének kezdetét, a nevezői lista alapján készül el a zóna osztályok kialakítása a következők szerint:

- Az A és B osztály létszáma 12-12 fő. A C osztály létszáma nem meghatározott. Egy zónaversenyen mindenki csak egy osztályban vehet részt.

- A jelentkezés a zónaversenyekre egyszerre történik. Azt, hogy ki melyik osztályban indul, a következők határozzák meg, ebben a sorrendben:

- Aki a legutolsó egyenes kieséses versenyen az első négyben végzett, a következő egyenes kieséses versenyig megrendezett mindegyik zónaversenyen az A osztályban játszik.
- Aki a legutolsó zónaversenyen az A vagy B osztály utolsó négy hely valamelyikén végzett, a következő zónaversenyen egy osztállyal lejjebb indul.
- Aki a legutolsó zónaversenyen a B vagy C osztály első négy hely valamelyikén végzett, a következő zónaversenyen egy osztállyal feljebb indul.
- Aki a legutolsó zónaverseny eredménye alapján sem felsőbb sem alsóbb osztályba nem került az kötelezően ugyanabban a zónaosztályban indul, amennyiben nevez a következő zónaversenyre.
- Amennyiben a zónaosztályban benmaradó versenyző nem indul a legutolsó követő zónaversenyen, a helyére az aktuális ranglista alapján kerülnek a versenyzők. Pontegyenlőség esetén sorsolás dönt.

- A nagypontszerző versenyek az év végi záróverseny kivételével csak annyiban befolyásolják a zónaversenyek besorolását, hogy változhat az első 4 helyezett személye (akik a következő kieséses versenyig kizárólag az A osztályban versenyeznek tovább) és változnak a ranglista pontok. A további besorolásokat alapvetően a fentiek szerinti utolsó zónaversenyeken elért eredmények és másodsorban ranglistapontok befolyásolják.

- Az év utolsó versenyét követően nem változik a zóna osztályba sorolás, továbbra is megmarad a kieséses verseny legjobb négyben végzett versenyzőjének A osztályban indulása és a további zóna osztályba sorolás az utolsó zóna verseny eredményei alapján történik.

### 1.1 Az „A” osztályú zónaverseny leírása

Miután kialakult a 12 fős mezőny, a versenyzőket a ranglista helyezése, játéktudása alapján 4 db 3 fős vagy 3 db 4 fős zónába soroljuk. Ennek eldöntése a versenyigazgatóság feladata. A sorsolás a verseny előtt közvetlenül történik. Az előre elkészített versenytáblába a különböző erőzónába véletlenszerűen kerülnek besorolásra a zóna játékosai. Amennyiben nem jelenik meg minden játékos a versenyen új 10-es vagy 11-es létszámú táblába sorsoljuk a versenyzőket, szintén a helyszínen.

Az így kialakult versenybeosztással szemben a következő elveknek kell érvényesülnie:

- Az első zóna játékosai (ők a legerősebbek) 2 mérkőzést játszanak a zónán belüli versenyzőkkel, egyet a kettes és egyet hármas zóna versenyzőivel.

- a többi zóna versenyzői lehetőleg minden zónával játszanak egy mérkőzést
- a 4. zóna versenyzői nem játszanak az 1-es zóna játékosaival.

A mérkőzések időbeosztása és menete:

A mérkőzések fél 10-kor kezdődnek. A sorsolás 9.15 kor történik. Egy-egy mérkőzés tervezett ideje szünetekkel együtt átlagosan 2 óra 15 perc idő alatt kell véget érjen. Az utolsó mérkőzésnek nincs időbeni korlátozása ugyanakkor lehetséges, hogy abban az időpontban a klubban már nem csak versenyzők lesznek, ami zavaró lehet, de a folyamatban lévő mérkőzéseket be lehet fejezni minden további nélkül.

Az A zóna osztályban a mérkőzések 3 nyert frame-re mennek. Mindenkinek 4 mérkőzést kell játszania. Amennyiben valamelyik versenyző nevezett, de késik, a versenyszabályzatban leírt módon kell eljárni.

Amennyiben valaki egyáltalán nem tudott eljönni, akkor úgy kell tekinteni, hogy a mérkőzéseit elvesztette 3-0 arányban és 0 pontot szerzett.

Az időkorlátok betartása érdekében az első 3 mérkőzésen 6 piros golyós frame-re kell váltani amennyiben a mérkőzés kezdetétől:

- 1 óra elteltével nincs 1 frame befejezve
- 1 és 20 perc elteltével nincs 2 frame befejezve.
- 1 óra 30 perc alatt nincs 3 frame befejezve vagy
- 1 óra 45 perc elteltével nincs 4 frame befejezve,

A mérkőzés kezdetét fel kell jegyezni a zónatáblába és a mérkőzés jegyzőkönyvére is, hogy a versenyigazgató nyomon tudja követni a mérkőzések időbeni állását. Amennyiben a verseny időben kedvezően alakul, egyes mérkőzéseknél el lehet tekinteni a 6 golyós időkorláttól (pl. az előirányozottnál jóval korábban elkezdődik egy mérkőzés). Ez a versenyigazgató hatáskörébe tartozó döntés.

## 1.2 A „B” osztályú zónaverseny leírása

Miután kialakult a 12 fős mezőny, a versenyzőket a ranglista helyezése, játéktudása alapján 2 db 6 fős zónába soroljuk. Ennek eldöntése a versenyigazgatóság feladata. A sorsolás a verseny előtt közvetlenül történik. Az előre elkészített versenytáblába a különböző erőzónába véletlenszerűen kerülnek besorsolásra a zóna játékosai. Az így kialakult versenybeosztással szemben a következő elveknek kell érvényesülnie:

- Egy zóna versenyzői minden zónában lévő ellenféllel játsszanak.
- Úgy kell a táblát összeállítani, hogy mindkét zónából két ellenféllel kelljen játszani.

A mérkőzések időbeosztása és menete:

A sorsolás 9.15 kor történik. A mérkőzések 9.30-kor kezdődnek. Egy-egy mérkőzés tervezett ideje szünetekkel együtt átlagosan 2 óra 15 perc. Az utolsó mérkőzésnek nincs időbeni korlátozása ugyanakkor lehetséges, hogy abban az időpontban a klubban már nem csak versenyzők lesznek, ami zavaró lehet, de a folyamatban lévő mérkőzéseket be lehet fejezni minden további nélkül.

A „B” zóna osztályban a mérkőzések maximum 4 frame-re mennek. Amennyiben 3-0 az eredmény a mérkőzésnek vége. Mindenkinek 4 mérkőzést kell játszania. Amennyiben valamelyik versenyző nevezett, de késik, a versenyszabályzatban leírt módon kell eljárni. Amennyiben nem jelenik meg

minden játékos a versenyen új 10-es vagy 11-es létszámú táblába sorsoljuk a versenyzőket, szintén a helyszínen.

Az időkorlátok betartása érdekében az első 3 mérkőzésen 6 piros golyós frame-re kell váltani amennyiben a mérkőzés kezdetétől:

- 1 óra elteltével nincs 1 frame befejezve,
- 1 és 15 perc elteltével nincs 2 frame befejezve vagy
- 1 óra 45 perc alatt nincs 3 frame befejezve.

A mérkőzés kezdetét fel kell jegyezni a zónatáblába és a mérkőzés jegyzőkönyvére is, hogy a versenyigazgató nyomon tudja követni a mérkőzések időbeni állását. Amennyiben a verseny időben kedvezően alakul, egyes mérkőzéseknél el lehet tekinteni a 6 golyós időkorláttól (pl. az előíránytól jóval korábban elkezdődik egy mérkőzés). Ez a versenyigazgató hatáskörébe tartozó döntés.

### 1.3 A „C” osztályú versenyek

A „C” osztályú versenyekre jelentkezők száma nincs meghatározva, ugyanakkor nem lehet több 46 főnél (ez az egy hétvége alatt lebonyolítható verseny maximális létszáma). 30 nevezőig a létszámtól függően kerül meghatározásra, hogy zónaverseny vagy körmérkőzéses csoportmérkőzések döntsék el a versenyt és a zóna osztályok közötti feljutást.

24 jelentkező fölött már kizárólag 5-6 fős csoportokban zajlik a verseny. Az összteljesítmény alapján a legjobb 4 csoportelső vált zóna osztályt. 4-nél több és különböző létszámú csoport esetén az első helyezettek között a zónaverseny után kialakult ranglista pontok döntenek arról, hogy melyik 4 versenyző folytatja a B zóna osztályban a következő zónaversenyen. Amennyiben a B zóna osztályban indulási jogot nyert versenyző nem vesz részt a versenyen és a C osztályban több, mint 4 csoport került kialakításra, akkor a helyük megajánlható azoknak a csoportgyőzteseknek, akik eredetileg nem jutottak a B zóna osztályba.

Ezeken a versenyeken mindenki egy napon (vagy szombaton vagy vasárnap) le tudja játszani a mérkőzéseit, akár zóna vagy csoportverseny lesz. A „C” osztályú versenyeken azonban ez előre kalkulálhatatlan jelentkezőszám miatt vélhetően a csoportversenyek részesülnek előnyben. Tekintettel arra, hogy a célunk, hogy legalább 3-4 mérkőzést játszhassanak a versenyzők egy napon, és ez alapján dőljön el a szerzett pontok és esetleg a „B” osztályba jutás sorsa a napi versenyzői létszám alapján vagy zónaverseny kerül megrendezésre maximum 12 fő esetén. 15-30 főig 2 napot vesz igénybe a verseny, és minden versenyző csak egy napon játszik.

30 fő fölötti létszám esetén csak kieséses versenyt lehet szervezni. Ebben az esetben verseny a hagyományosnak tekinthető kétnapos egyenes kieséses + vigaszágas vagy dupla KO-s rendszerben kerül megrendezésre. A „C” osztályozású versenyeken a maximális létszám 46 fő lehet görgetett lebonyolítással, aktuális ranglista alapján történő kiemeléses rendszerben. Amennyiben a magas jelentkezőszám miatt kieséses versenyt kell rendezni, a nevezési díj arányosan csökkentett lesz.

A zónaversenyek esetén általánosságban fontos, hogy versenyzőszám lehetőleg páros számú legyen, csoportverseny esetén pedig lehetőleg azonos számú csoportok. Amennyiben a versenyigazgatóság zónaverseny mellett dönt, akkor a versenyzőket véletlenszerűen soroljuk össze. 15 főnél magasabb számnál mindkét napon van verseny, de egy játékos csak egy nap játszik. Ennek eldöntése a versenyigazgatóság feladata. A sorsolás a verseny előtt közvetlenül történik. Közre lesz adva, hogy melyik nap kinek kell játszania.

Az előre elkészített versenytáblába a versenyzők véletlenszerűen kerülnek besorsolásra:

Az „C” zóna osztályban a zónaverseny mérkőzései 3 frame-re mennek. Mindenkinek 4 mérkőzést kell játszania. Amennyiben valamelyik versenyző nevezett, de késik, a versenyszabályzatban leírt módon kell eljárni. Amennyiben nem jelenik meg minden játékos a versenyen új 7-11-es létszámú táblába sorsoljuk a versenyzőket, szintén a helyszínen.

Az időkorlátok betartása érdekében az első 3 mérkőzésen 6 piros golyós frame-re kell váltani amennyiben a mérkőzés kezdetétől:

- 1 óra elteltével nincs 1 frame befejezve,
- 1 és 20 perc elteltével nincs 2 frame befejezve

C osztályú mérkőzések 36 nevezőig zóna vagy csoportkörös rendszerben zajlanak. 30 fő fölött tartalék nap is bevonásra kerülhet. A nevezők pontos számától függ, hogy 4, 5 vagy 6 fős csoportban zajlik a verseny. A csoport létszámtól függően 4-5 mérkőzés alapján dől el, hogy ki nyeri a csoportot. Zónaverseny esetén a legjobb eredményt elérő 4 versenyző első jut a B osztályba. A különböző létszámú csoportkörökben egy mérkőzés frame száma a következő:

4 fős csoport: 4 frame/mérkőzés (3-0 esetén vége a mérkőzésnek).

5 fős csoport: 2 nyert

6 fős csoport: 2 frame (1-1 esetén black ball game dönt)

A sorsolás minden esetben a helyszínen történik.

Az időkorlátok betartása érdekében az első 3 mérkőzésen 6 piros golyós frame-re kell váltani amennyiben a mérkőzés kezdetétől:

- 1 óra elteltével nincs 1 frame befejezve,
- 1 óra és 20 perc elteltével nincs 2 frame befejezve vagy
- 1 óra és 40 perc elteltével nincs 3 frame befejezve

A mérkőzés kezdetét fel kell jegyezni a zónatáblába és a mérkőzés jegyzőkönyvére is, hogy a versenyigazgató nyomon tudja követni a mérkőzések időbeni állását. Amennyiben a verseny időben kedvezően alakul, egyes mérkőzéseknél el lehet tekinteni a 6 golyós időkorláttól (pl. az előíránytól jóval korábban elkezdődik egy mérkőzés). Ez a versenyigazgató hatáskörébe tartozó döntés. A mérkőzések időbeosztása és menete:

A sorsolás 9.15 kor történik a helyszínen, amennyiben nincs a szakági honlapon előzetesen közzé téve. A mérkőzések 9.30-kor kezdődnek. Az utolsó mérkőzésnek nincs időbeni korlátozása ugyanakkor lehetséges, hogy abban az időpontban a klubban már nem csak versenyzők lesznek, ami zavaró lehet.

#### 1.4 Kieséses nagypontszerző verseny

A nagypontszerzőn mindig az aktuális ranglista alapján történik a kiemelés. A pontozás a hagyományos pontrendszer alapján történik. A nagypontszerzőkön - a 6 asztalos versenyhelyszín használata esetén - a maximális indulószám 46 fő lehet. Ebből 42 a ranglista helyezése alapján kerül a táblára. A nagypontszerző verseny döntői 4 nyert frame-re mennek. A versenyigazgatóság 4 fő számára wild card-ot adhat. A wild card odaadható a ranglista helyezése alapján is. Az OB is nagypontszerző dupla pontozással, viszont a mezőny maximális létszáma 46 (42 + 4 wild card) fő lehet. A wild card odaadható a ranglista helyezése alapján is. Több helyszín vagy tartalék napok bevonása esetén a résztvevők száma magasabb is lehet.

Az év első nagypontszerző versenye után az előző év pontszámai törlésre kerülnek. Az aktuális ranglista a tárgyévi versenyeken szerzett pontok alapján alakul.

Egy mérkőzés olyan mértékű időbeni elhúzódnása esetén, ami veszélyezteti a verseny időben történő befejezését, a versenyigazgató elrendelheti a rövidített frame-eket 15 helyett 6 piros golyóval. Ha egyszer a rövidítés elrendelése megtörtént, arról nem lehet visszatérni 15 piros golyóra. A rövidített frame-k alkalmazását automatikusan alkalmazni szükséges versenyigazgatói, vagy bírói intézkedés nélkül is:

- A játék kezdetétől számított 1 óra 45 perc alatt nem sikerült 2 frame-et befejezni.
- A játék kezdetétől számított 2 óra alatt nem sikerült 3 frame-et befejezni.

## 1.5 Görgetéses verseny lebonyolítás

Valamennyi versenyszervezési módban a lebonyolítási rend úgynevezett görgetéses, amely azt jelenti, hogy amint egy mérkőzésnek vége van, a mérkőzések természetes sorrendjében soron következő, még el nem kezdett mérkőzés azonnali megkezdése szükséges, amennyiben a kiírt, tervezett mérkőzéskezdesi időpont elmúlt. A játékosoknak versenyigazgatói jelzésre 5 percen belül asztalhoz kell állniuk. Amennyiben valamelyik játékos nem jelenik meg az asztalnál, alkalmazhatóak a meg nem jelenés szabályai

A mérkőzések tervezett kezdési időpontját minden esetben úgy kell értelmezni, hogy az adott mérkőzést legkorábban a kiírt időpontban el **lehessen** kezdeni. Ez azt jelenti, hogy a játékosoknak a kiírt időpontban a helyszínen kell tartózkodniuk és a versenyigazgató utasításait követni. Amennyiben felszabadul asztal és – akkor és csak akkor – minden mérkőzésen résztvevő játékos megegyezik, hogy a mérkőzést korábban kezdjék a kiírt időpontnál, a mérkőzés korábban is megkezdhető.

## 2 Pontozás

Bármelyik zóna osztályban pontegyenlőség esetén az alábbi szabályok, az alábbi sorrendben döntenek el a helyezéseket:

- framekülönbség (nyert és veszített framek számának különbsége)
- egymás elleni eredmény, amennyiben van ilyen
- 50, vagy 50 feletti break-ek száma
- 50, vagy 50 feletti legmagasabb break
- versenyt megelőző ranglistahelyezés

Amennyiben a fentiek alapján is holtverseny alakulna ki, sorsolás dönt a helyezésekről.

**Nagypontszerző versenyek pontozása változatlan marad.**

### **A osztályú versenyek pontozása (3 nyert frame):**

Minden nyert mérkőzés 50 pont,

vereség: 5 pont

vereség esetén minden nyert frame + 5 pont,

### **B osztályú versenyek pontozása (4 frame):**

Minden nyert mérkőzés 40 pont,

Döntetlen: 20 pont

vereség: + 5 pont

vereség esetén minden nyert frame + 5 pont,

### **C osztályú versenyek pontozása:**

Zónaverseny (2 nyert frame) esetén:

Győzelem 40 pont;

vereség esetén minden frame nyerés 15 pont;

vereség frame nyerés nélkül 5 pont

Csoportverseny esetén:

1. hely: 120 pont, 2. hely: 100 pont, 3. hely: 80 pont, 4. hely: 40 pont; 5-6: 10 pont

Minden nyert frame + 5 pont (maximum 40 pont)

A „C” osztályban kieséses verseny esetén első: 180 pont, második: 140 pont, 3-4 hely: 100 pont, 5-8 hely: 80 pont, 9-16. hely: 40 pont, 16-32. hely 30; 32-64. hely 20 pont (+ vereség esetén nyert framenként 5 pont).

## **3 Kiegészítő rendelkezések**

Minden, jelen szabályzatban nem definiált kérdésben a Szakág 2017. decemberében érvénybeléptetett versenyszabályzata a mérvadó, vitás esetekben pedig a versenyigazgatóság dönt.

A szakági elnökség a versenyrendszerben történő változtatás lehetőségét fenntartja!

A szabályzat érvénybe lép: 2021.03.24.

Budapest, 2021.03.24.

MBSZ Snooker Szakág