

BIF SP un EVIF SP Galda futbola un novusa turnīrs

NOLIKUMS

1. MĒRĶIS

- 1.1. Popularizēt galda futbolu un novusu Rīgas Tehniskās universitātes (turpmāk tekstā – RTU) studējošo vidū;
- 1.2. Radīt sportisku sacensību vidi starp dalībniekiem un fakultātēm, kā arī organizēt Rektora kausa posmu novusā;
- 1.3. Veicināt veselīgu atpūtu universitātē.

2. VIETA UN LAIKS

- 2.1. Galda futbola un novusa turnīrs norisināsies RTU Datorzinātnes un informācijas tehnoloģiju fakultātes telpās, Zunda krastmala 10, Rīga;
- 2.2. Ierašanās un reģistrācija no plkst. 16:00-16:30
- 2.3. Turnīra sākums- 2022. gada 13. decembrī, plkst. 16:30

3. ORGANIZATORI

- 3.1. RTU Būvniecības inženierzinātņu fakultātes studentu pašpārvalde;
- 3.2. RTU Elektrotehnikas un vides inženierzinātņu fakultātes studentu pašpārvalde

4. DALĪBNIKI

- 4.1. RTU studējošie;
- 4.2. Fakultāšu studējošie

5. PIETEIKUMI

- 5.1. Dalībniekiem ir jāaizpilda elektroniskā pieteikuma anketa, kura ir atrodama šeit - <https://ej.uz/galdafutbolsunnovuss22>
- 5.2. Pieteikumi tiks pieņemti līdz 2022.gada 11. decembra plkst. 23:59 (ieskaitot)
- 5.3. Komandu sastāvs:
 - 5.3.1. Galda futbolā komandu veido 2 spēlētāji
 - 5.3.2. Novusā komandu veido 1 spēlētājs

6. APBALVOŠANA

- 6.1.1. Galda futbolā tiek apbalvoti pirmo trīs vietu ieguvēji, apvienotajā sieviešu un vīriešu konkurencē, ar diplomiem un veicināšanas balvām;
- 6.1.2. Novusa turnīrā tiek apbalvoti pirmo trīs vietu ieguvēji, apvienotajā sieviešu un vīriešu konkurencē, ar diplomiem un veicināšanas balvām.

7. ORGANIZATORISKIE JAUTĀJUMI

- 7.1.1. Sacensību organizatori patur tiesības vajadzības gadījumā veikt izmaiņas nolikumā, sacensību norisē, laikā, vietā;
- 7.1.2. Sacensību nolikums ir jāpārzina ikvienam galda futbola un novusa turnīra dalībniekam. Tā nezināšana neatbrīvo no nolikumā atrunāto noteikumu ievērošanas un izpildes.

8. NOVUSA TURNĪRA SACENSĪBU NOTEIKUMI

- 8.1. Komandas sacenšas vienādos sastāvos 1 pret 1;
- 8.2. Galvenie tiesneši ir noteicošie lēmēji par spēles noteikumu ievērošanu. Viņu lēmumus nedrīkst apstrīdēt. Galvenajam tiesnesim var lūgt paskaidrot spēles noteikumus;
- 8.3. Spēlētāji paši sakārto sev kauliņus uz galda. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē un spēlētājs, kuram ir pirmā sitienu tiesības, novieto ripu savas puses apmales zonā, sitot ar kiju pa to, izdara sitienu pa kauliņiem;
- 8.4. Kauliņus noliek citu citam cieši blakus, tieši pie galda apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē;
- 8.5. „Tumšais laukums” - josla gar apmali spēlētāja pusē, ko norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē;
- 8.6. „Tumšais kauliņš” - kauliņš, kas atrodas šī spēlētāja tumšajā laukumā un tā caurumā nav redzama tumšā laukuma norobežojošā līnija;
- 8.7. „Gaišais kauliņš” - spēlētāja kauliņš, kas atrodas uz galda un nav tumšajā laukumā;
- 8.8. „Sitiens pareizs”, ja:
 - 8.8.1. ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;
 - 8.8.2. ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu kauliņu;
 - 8.8.3. ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu kauliņu, kas atrodas vidusapļī;
- 8.9. Spēle sastāv no viena seta, uzvarētājs saņem 2 (divus) punktus, zaudētājs 1 (vienu) punktu, ja komanda neierodas uz spēli, tā saņem 0 (nulle) punktus;
- 8.10. Pirms sitienu spēlētājs noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, ko norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas;
- 8.11. Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā. Ripu nedrīkst novietot uz sāna;
- 8.12. Spēlētāja atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart galda virsmu, bet tikai tā apmali;
- 8.13. Pēc sekmīga sitienu, kad maisiņā iekritis viens vai vairāki savi kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, spēlētājs turpina sitienu sēriju;
- 8.14. Ja sitienu rezultātā viens kauliņš uzlec uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos kauliņus. Uzlēkušais kauliņš novietojams tajā pusē, uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, kauliņu noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja kauliņš uzlec uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja kauliņš vai ripa lēcienā aizskar kādu priekšmetu ārpus galda, bet pēc tam nokrīt uz galda, kauliņš vai ripa skaitās pārlēkušī pāri apmalei;
- 8.15. Ja sitienu rezultātā ripa vai kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai kauliņa caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts,

- kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, kauliņu novieto uz krusta līnijas vidū starp kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu kauliņš pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki kauliņi, tad kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novieto jama centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš;
- 8.16. Spēlētājs ar tiešu sitienu drīkst sist visus savus gaišos kauliņus, un, ripai skarot kādu no tiem, pēc tam tā var skart jebkuru savu vai pretinieka kauliņu;
 - 8.17. Spēlētājs ar atsietiena sitienu drīkst sist visus kauliņus;
 - 8.18. Vienspēlēs aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo kauliņu atliek iepriekšējā stāvoklī, neaizskarot pārējos izkustinātos kauliņus, bet spēlētāju soda;
 - 8.19. Aizliegts izkustināt galdu no vietas;
 - 8.20. Setā uzvar spēlētājs, kurš pirmais sadzen maisiņos visus savus kauliņus;
 - 8.21. Ja spēlētājs, kuram ir pirmā sitienu tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitienu tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus kauliņus, setu pārspēlē, mainot galda puses un pirmā sitienu tiesības;
 - 8.22. Ja spēlētājs tīši vilcina laiku (piemēram, vienkāršā situācijā ļoti ilgi domā par dažādiem sitienu variantiem, noliekot ripu uz galda, vairākkārt maina tās stāvokli, ilgi mērķē utt.), spēlētāju brīdina, ka viņam nekavējoties piecu sekunžu laikā jāizdara sitiens. Pretējā gadījumā spēlētājs zaudē sitienu tiesības un tam izliek soda kauliņu. Par katru turpmāko reizi, kad spēlētājs neievēro 30 sekunžu laika ierobežojumu, viņš šādi tiek sodīts līdz spēles beigām. Laiks tiek ņemts no brīža, kad spēlētājs paņēmis rokā ripu vai tā atrodas uz galda spēlētāja pusē un nekas netraucē sagatavoties sitienu izpildei.

9. GALDA FUTBOLA SACENSĪBU NOTEIKUMI

- 9.1. Komandas sacenšas vienādos sastāvos 2 pret 2 un 1 pret 1;
- 9.2. Galvenie tiesneši ir noteicošie lēmēji par spēles noteikumu ievērošanu. Viņu lēmumus nedrīkst apstrīdēt. Galvenajam tiesnesim var lūgt paskaidrot spēles noteikumus;
- 9.3. Viens no galda futbola noteikumu mērķiem ir arī veicināt savstarpēju cieņu starp spēlētājiem un tajā pašā laikā saglabāt intrigu spēles skatītājiem;
- 9.4. Nedrīkst mainīt spēles galda iekšējos parametrus un figūriņas;
- 9.5. Visi citi piederumi (cimdi, elastīgās saites, neslīdoši rokturi u.c.) ir atļauti, ja tie nekaitē spēlētājam un citiem dalībniekiem;
- 9.6. Maču spēlē līdz vienai uzvarai jeb līdz 8 gūtiem punktiem;
- 9.7. Laika deficīta gadījumā, turnīra vadītājs var samazināt spēļu un punktu skaitu mačā;
- 9.8. Pirms spēles sākuma tiek mesta monēta. Tā komanda, kas uzmin monētas pusi, izvēlas galda pusi vai pirmo servi. Komanda, kas neuzmin monētas

- pusi, piekāpjas;
- 9.9. Turpmākās serves mačā veic tā komanda, kuras vārtos tiek iesista bumba.
 - 9.10. Vārti tiek ieskaitīti tikai tādā gadījumā, ja starp spēlētājiem tiek izdarīti vismaz trīs pieskārieni;
 - 9.11. Bumbiņas pieturēšana uz laiku ilgāku par 5 sekundēm ir aizliegta, sākumā tiek izdarīts aizrādījums, nākamās reizes bumbiņa pienākas pretiniekam;
 - 9.12. Ja bumba atstāj spēles laukumu un atsitas pret punktu tablo, gaismu statīvu vai jebkuru citu objektu, kas nav laukuma sastāvdaļa, bumba skaitās ārpus spēles galda. Ja bumba atsitas pret galda sānu augšējo malu un atgriežas spēles laukumā, tā paliek spēlē;
 - 9.12.1. Spēles laukums ir tik augsts, cik tā sānu malas. Galda sānu augšējā mala tiek uzskatīta par spēles laukuma daļu gadījumos, kad bumba pret to atsitas un uzreiz atgriežas laukumā;
 - 9.12.2. Ja bumba tiek izsista no laukuma to ievada pa jaunam no servēšanas vietas.
 - 9.13. Ja bumba ir pilnībā apstājusies un to nevar sasniegt ar nevienu spēlētāju figūriņu, spēli atsāk ar servi;
 - 9.14. Bumba, kas iesista vārtos skaitās gols/punkts, ja tā izspēlēta saskaņā ar noteikumiem. Bumba, kas iesista vārtos, bet atsitas pret tiem un atgriežas spēles laukumā vai ārpus tā, arī skaitās gols/punkts;
 - 9.15. Stieņu rotēšana ir aizliegta. Ar rotāciju saprot jebkuras futbola figūriņas apgriezieni par vairāk kā 360 grādiem pirms un pēc sitiena pa bumbu. Aprēķinot šos 360 grādus, neskaita kopā griezienu grādus pirms sitiena un pēc tā;
 - 9.16. Ja bumba tiek padota ar neatļautu stieņa rotēšanu, pretinieka komanda izvēlas, vai turpināt spēli no esošās pozīcijas, vai servēt bumbu;
 - 9.17. Spēles galda kustināšana, bīdīšana un pacelšana, kamēr bumba ir spēlē, ir aizliegta. Nav būtiski, vai galds tiek izkustināts tīši vai netīši – spēlētājs, kurš izkustina galdu ir izdarījis pārkāpumu. Šī noteikuma pārkāpumi tiek uzkrāti visa mača laikā;
 - 9.18. Spēlētājam aizliegts aizskart spēles laukumu, ja bumba ir spēlē un pretinieks vai tiesnesis nav devis atļauju. Taču, ja pretinieks vai tiesnesis spēlētājam dod atļauju pieskarties spēles laukumam, tas nav aizliegts;
 - 9.19. Aizliegts veikt jebkāda veida spēles galda laukuma izmaiņas vai uzlabojumus (figūriņām, laukuma virsmam, malām, utt);
 - 9.20. Jebkura kustība vai skaņa ārpus spēles laukuma var tikt uzskatīta par uzmanības novēršanu. Uzmanības novēršanas rezultātā gūti vārti netiek ieskaitīti. Ja spēlētājs uzskata, ka viņa uzmanība tiek tīši novērsta, viņa pienākums ir izsaukt tiesnesi;
 - 9.21. Spēles notiek apakšgrupās, komanda par uzvaru saņem 2 (divus) punktus, par zaudējumu 1 punktu, par neierašanos uz spēli 0 punktus;
 - 9.22. Ja apakšgrupu turnīra noslēgumā kādām komandām ir vienāds punktu skaits, tad tiek ņemts vērā gūto vārtu skaits, kam lielāks, tas uzvar, bet, ja tas ir vienāds, tad tiek ņemts vērā ielaisto vārtu skaits;
 - 9.23. Komandas tiek izlozētas apakšgrupās, sacensību izspēles sistematika vadīta pēc pieteikto komandu skaita;

- 9.24. Pēc visu apakšgrupu spēļu izspēles notiek vietu sadale. No grupas izklūst 2 (divas) labākās komandas (situācija var mainīties atkarībā no kopējā komandu skaita);
- 9.25. Pēc grupu turnīra seko izslēgšanas spēļu princips;
- 9.26. Pretinieki izslēgšanas spēlēm tiek izlozēti pēc principa, spēcīgākā komanda spēlē pret vājāko.