

Официален Правилник за участие в лигите Game Masters



За контакти:
info@gamemasters.eu
088 290 7359
088 560 3328
[!nfo@gamemasters.eu](mailto:info@gamemasters.eu)
За контакти:



СЪДЪРЖАНИЕ

ПРАВИЛА И ДИСЦИПЛИНА	5
ОТБОРИ – ОБЩИ ПРАВИЛА	5
ОТБОРИ – ДАРТС	5
РЕГИСТРИРАНЕ	6
УЧАСТИЕ В ПОВЕЧЕ ОТ ЕДИН ОТБОР	6
РАНГОВЕ	6
МАЧОВЕ ПО ДВОЙКИ.....	10
УСЛОВИЕ ЗА УЧАСТИЕ В МАЧОВЕ ПО ДВОЙКИ.....	11
ТАКСА ЗА УЧАСТИЕ.....	11
ФОРМАТ	12
ЛИМИТ ЗА БРОЙ ОТЛОЖЕНИ ИЛИ ПРЕДВАРИТЕЛНО ИЗИГРАНИ СРЕЩИ	12
ЛИМИТ ЗА ПРОСРОЧЕНО ВРЕМЕ ПРИ ИЗИГРАВАНЕ НА ОТБОРНА СРЕЩА	13
РАВЕНСТВО НА ТОЧКИ	14
ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА	14
ПЛЕЙОФИ	14
ПЛЕЙОФИ ФОРМАТ	15
ИНДИВИДУАЛНИ ТУРНИРИ.....	15
ОТБОР ДОМАКИН.....	15

БОНУС ТОЧКИ.....	16
ОТЛАГАНЕ НА СРЕЩИ	17
ПРЕДАВАНЕ НА МАЧ	17
PUSH-STROKE / УДАР С ДОБУТВАНЕ	18
УМИШЛЕНО ЗАБАВЯНЕ НА ИГРАТА	18
ИНДИВИДУАЛНИ КОЕФИЦИЕНТИ	18
ОТКАЗВАНЕ ОТ УЧАСТИЕ	18
НАЧАЛО НА МАЧОВЕТЕ	19
ВРЕМЕ ЗА ТРЕНИРОВКИ.....	19
ИМЕ НА ОТБОР.....	19
ОБЯВЯВАНЕ НА ФАЛОВЕ	20
ПРЕКЪСВАНИЯ	20
ВОДЕНЕ НА РЕЗУЛТАТ	20
КОРИГИРАНЕ И ЗАКЛЮЧВАНЕ НА РАНГОВЕ	21
ЛИСТ ЗА КРАЕН РЕЗУЛТАТ	22
ЛИСТ ЗА ВОДЕНЕ НА СТАТИСТИКА (ACTION SNOOKER)	26
ЛИСТ ЗА ВОДЕНЕ НА СТАТИСТИКА (ТЕНИС НА МАСА).....	29
ПЛИК ЗА ТАКСИ	31
ДЕФИНИЦИЯ НА ЗАЩИТЕН УДАР.....	32

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ.....	32
МОДИФИЦИРАНИ И ТРАНСФЕРИРАНИ РАНГОВЕ.....	32
ПРОМЯНА НА РАНГОВЕ.....	33
ХЕНДИКАП ПАНЕЛ.....	33
РЕФЕРИ И МАРКИРОВАЧИ.....	34
ВРЕМЕ ЗА ИЗИГРАВАНЕ НА ОТБОРНИ СРЕЩИ ПО ВРЕМЕ НА ПЛЕЙОФИ....	34
ЗАБРАНА ЗА УЧАСТИЕ НА ТОП ИГРАЧИ.....	34
СЪГЛАСИЕ С ПРАВИЛАТА И УСЛОВИЯТА ЗА УЧАСТИЕ.....	35
ПРЕПОРЪКИ ЗА КАПИТАНИТЕ НА ОТБОРИТЕ.....	35
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ.....	35
ВИДЕО И ФОТО МАТЕРИАЛИ.....	36
СПОРТСМЕНСТВО И ФЕЪРПЛЕЙ.....	36

Официален Правилник за участие в лигите Game Masters

Лигите Game Masters се организират от Аматьорски Спортни Лиги. Можете да се свържете с администрацията на имейл info@gamemasters.eu или на телефон 088 290 7359.

Правила и дисциплина

На участниците в лигата се забранява да проявяват всякакви враждебни действия към противниците си, останалите участници в лигата, реферите и персонала на заведението, в което се провеждат мачовете.

При непристойно поведение, нарушаване на правилника или нанасянето на вербални или физически обиди администрацията на лигата има правото да налага дисциплинарни наказания на провинилите се играчи. Наказанията се налагат по преценка на административния съвет на Аматьорски Спортни Лиги. Наказанията варират от предупредителни писма и временно отнемане на състезателни права до постоянно отстраняване и забрана за състезание в лигите на Game Masters в случай на тежки или чести нарушения на дисциплината.

Отбори – общи правила

Всеки отбор участник в лига на Game Masters трябва да се състои от минимум 5 състезатели. Силно препоръчително е всеки отбор да се състои от 6-ма състезатели, за да не се наложи по време на сезона мачове да бъдат предавани автоматично. Позволено е дори и включването на 7-ми състезател в даден отбор, но имайте в предвид, че в края на сезона има само по шест медала или трофея предназначени за всеки един отбор, който ги заслужи.

В даден кръг от лигата трима от състезателите в отбора ще се изправят в единични мачове срещу трима състезатели от противниковия отбор. Всеки спечелен единичен мач носи една точка на отбора (изключение правят мачовете от плейофите).

Един състезател има право да участва само в един индивидуален мач от дадена среща.

От сезон Есен 2015 в лигите по Билярд 8-ма Топка се добавя и четвърти мач на двойки, който носи допълнителна точка на отбора за генералното класиране при спечелването му (за повече информация вижте секция Мачове на двойки). Това променя и Правило 18 в лигите на Правило 24, като рангът на двойката участник в срещата се брои като ранг на четвърти играч участник.

Ако състезател изиграе повече индивидуални срещи от броя кръгове в рамките на един редовен сезон, то той няма право да участва в индивидуалната ранглиста и да се възползва от каквито и да е привилегии спечелени чрез нея. Освен това администрацията на Аматьорски Спортни Лиги си запазва правото да дисквалифицира състезатели от участие в индивидуалната ранглиста, в случай, че те имат повече от една индивидуални срещи изиграни за един и същи отбор в рамките на един и същи кръг от лигите.

При правилно попълване на всички листата за резултати и статистика в дадена вечер, отборът получава допълнителна бонус точка.

Отбори – Дартс

Общите правила за отбори не важат за лигите по Дартс. Там всеки отбор се състои от минимум 3 състезатели, максимум 5. В даден кръг се изиграват общо 4 мача между два отбора, като даден състезател може да участва до два пъти в индивидуална среща от отборен мач в даден кръг. Даден състезател НЕ може да играе два пъти срещу един и същ съперник в рамките на кръга т.е. ако Състезател 1 от Отбор 1 играе срещу Състезател 1 от Отбор 2, то Състезател 1 от Отбор 1 може да изиграе още една индивидуална среща в кръга, но срещу различен съперник.

Регистриране

Капитанът на всеки един отбор трябва да попълни Формуляр за Регистрация на Отбор преди началото на сезона. Тези формуляри могат да бъдат намерени в заведенията, в които се провеждат мачовете от лигите Game Masters и трябва да бъдат предадени на същото място. Отбор, който не е попълнил и предал Формуляр за Регистрация на Отбор няма право да участва в мачове от лигите на Game Masters.

Освен това всеки индивидуален играч, включително капитанът на отбора, трябва да попълни Регистрационна Карта преди изиграването на първия си мач в лигите на Game Masters. Индивидуалните регистрационни карти могат да бъдат намерени в пликите с информация предоставяни на отборите преди началото на всеки мач или в заведенията, в които се провеждат мачовете от лигите. Попълнените регистрационни карти могат да бъдат поставени и върнати заедно с пликите след края на мачовете от съответния кръг. Регистрационните карти се попълват само веднъж (т.е. няма нужда нова карта да бъде попълнена в началото на всеки нов сезон).

В отделните лиги могат да съществуват допълнителни правила при записването на отборите, особено тези съдържащи състезатели, които вече са участвали. Пример за подобно правило в билиардните лиги – при записване на всеки състезател от висок ранг (8 или 9) в отбора трябва да бъде добавен още един такъв от нисък ранг (2, 3 или 4). За повече информация се обърнете към отговорника на лигата си или към администрацията на Game Masters.

Участие в повече от един отбор

Няма ограничение за броя отбори, в които всеки един играч може да участва. Без значение дали става дума за различни видове спорт (Билиард 8-ма топка и Action Snooker) или дори и за един и същ спорт, всеки играч има право да участва в повече от един отбор, стига двата отбора да не участват в една и съща лига.

Ако в плейофите се стигне до ситуация, при която играч е част от съставите на два отбора, които трябва да се изправят един срещу друг, то той няма право да взема участие в този мач за нито един от отборите, включително и като треньор.

Рангове

Всеки играч в лигите Game Masters има определен от системата ранг, който отговаря на способностите му в дадената дисциплина (Билиард 8-ма Топка, Action Snooker и тн). Рангът определя хендикапа, който този играч получава или дава на опонента си спрямо разликата между тях.

Рангът на всеки играч се мени динамично спрямо текущата му форма и резултати и способностите, които той/тя демонстрира в съответната дисциплина. Динамичните промени могат да станат след всяка една изиграна среща, но рангът не се "рестартира" след края на даден сезон, турнир или мероприятие, въпреки че може да бъде променен спрямо резултатите, показани от състезателя. Системата е сложна и са възможни всякакви вариации като покачването на ранг на играч при загубен мач и обратно. Алгоритмите използвани за определянето на ранговете в отделните дисциплини не са публично достояние с цел избягването на злоупотреби със системата от страна на играчите.

Преди всяка среща отборите и съответно играчите, ще получават информация за текущите рангове на всички членове на отбора. Ако играч участва в мач с ранг различен, от този определен от системата на Game Masters, резултатът му се анулира, служебна победа бива присъдена на опонента му и е възможно налагането на допълнителни наказания от страна на администрацията на Аматорски Спортни Лиги, ако това бъде преценено за нужно.

ВАЖНО: Всеки един играч, участник в лигите на Game Masters има право да участва в лиги от различни спортове. Ранговете, които той придобива за всеки един спорт са отделни и отговарят само и единствено за нивото му на опитност в съответния спорт или дисциплина. Например, ако играч е ранг 4 по бiliarд 8-ма топка и ранг 4 по Action Snooker, това са два различни ранга, които имат различно значение и съответно, могат да се променят независимо един от друг.

Следва допълнителна информация за ранговете и хендикап системите във всяка една от дисциплините, по които се провеждат състезания:

Бiliarд 8-ма топка

Ранговете при бiliarд 8-ма топка варират от 3 до 8, като ранг 3 определя играч като начинаещ, а ранг 8 се дава на най-добрите играчи в лигата.

От сезон Есен 2013, в лигите вече съществува и нов специален максимален ранг 9. Достигането му е изключително трудно и той бива присъждан само на играчи от най-високо ниво, които се състезават в професионални и полупрофесионални турнири. Тези играчи играят със специален хендикап, тъй като се счита, че тяхното ниво е изключително високо.

Забележка: Въвеждането на ранг 9 не променя Правило 18 (виж по-долу).

Забележка: Това, че даден играч се е състезавал в професионален или полупрофесионален турнир, не означава, че той трябва да играе с възможно най-високия ранг.

Рангът на даден играч определя и броя фреймове, които трябва да бъдат спечелени, за да бъде постигната победа в даден двубой. Следната таблица показва хендикап системата определяща разликите между отделните рангове и броя фреймове, които трябва да бъдат спечелени от всеки един играч спрямо съответния ранг:

Ранг	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2/2	2/3	2/4	1/5				
3	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7	1/8
4	4/2	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	1/8
5	5/1	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5	2/7
6		5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5	2/6
7		6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5	2/5
8		7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	3/6
9		8/1	8/1	7/2	6/2	5/2	6/3	5/5

За пример, ако играч от ранг 6 играе срещу друг играч от ранг 6, таблицата определя 4/4, което значи, че и двамата състезатели трябва да достигнат до 4 фрейма, за да спечелят мача. Ако единият играч е от ранг 5, а другият е от ранг 3, таблицата определя 4/2, което означава, че първият играч трябва да спечели 4 фрейма, за да спечели мача, докато вторият трябва да спечели само 2.

Правило 18 (Билиард 8-ма топка)

Правило 18 гласи, че сборът от ранговете на тримата състезатели от даден отбор, които взимат участие в даден кръг от лига по билиард 8-ма топка не трябва да надвишава 18! В случай, че сборът е повече от 18, всички резултати от проведените мачове се анулират, като се присъжда служебна победа за противниковия отбор (3:0).

Отговорността да се следи за спазването на Правило 18 е както на капитана на отбора, така и на всички останали състезатели в него. Ако нарушение на Правило 18 бъде извършено, отборът трябва да уведоми администрацията на лигата, използвайки полето за коментари в листа за краен резултат.

Примери:

Играч 1 - Ранг 5	Играч 2- Ранг 7	Играч 3 - Ранг 6	OK
Играч 1 - Ранг 3	Играч 2 - Ранг 8	Играч 3 - Ранг 7	OK
Играч 1 - Ранг 4	Играч 2 - Ранг 4	Играч 3 - Ранг 4	OK
Играч 1 - Ранг 7	Играч 2 - Ранг 7	Играч 3 - Ранг 5	НЕ

Правило Fair Play (Билиард 8-ма Топка)

От сезон Пролет 2014, в лигите по Билиард 8-ма Топка се въвежда ново правило наречено Fair Play. С цел да се получат още по-уравновесени мачове и балансиране на силите, правилото гласи, че играчи от Ранг 3 и 4 не могат да играят съответно срещу играчи от Ранг 8 и 9. Максималният ранг срещу който играчи от Ранг 3 и 4 могат да играят е 7, а минималният ранг срещу който играчи от Ранг 8 и 9 могат да играят е 5.

От сезон Пролет 2018 се въвежда нов минимален Ранг 2, който може да играе само със състезатели до Ранг 5 включително. Ако състезател от Ранг 2 се включи в турнир, където жребият определи среща със състезател от ранг по-висок от 5 и няма наличен хендикап, който да бъде използван в срещата, то тогава се използва хендикапа на състезател от Ранг 3.

Правило 24 (Билиард 8-ма Топка)

В случай, че отборна лига по Билиард 8-ма Топка включва и мач на двойки, освен останалите редовни мачове в двубой от даден кръг, то Правило 18 бива променено на Правило 24, като условията изброени по-горе остават същите. Рангът на двойката в даден отбор (за справка вижте секция: Мачове на двойки) се прибавя към ранговете на останалите трима играчи взели участие в срещата и сборът от четирите не трябва да надхвърля 24.

Мачовете на двойки винаги се изиграват последни в хронологията на даден отборен двубой, освен ако няма други инструкции предоставени от администрацията на лигите.

ЗАБЕЛЕЖКА: В рамките на този документ често ще видите Правило 18 използвано като пример в текста на дадена секция. В случай, че става дума за лига, в която има мачове и на двойки, приемоте, че Правило 18 в текста на секцията е заместено от Правило 24.

Action Snooker

Ранговете при Action Snooker варират от 1 до 7, като ранг 1 определя играч като начинаещ, а ранг 7 се дава на най-добрите играчи в лигата.

Форматът на индивидуалните мачове при Action Snooker е винаги 3 от 5, освен ако администрацията на Аматорски Спортни Лиги не определи друг формат в зависимост от лигата, турнира или обстоятелствата. Хендикап системата при Action Snooker дава преднина във формата на точки в началото на всеки фрейм, като те биват присъдени на играча с по-нисък ранг. Броят точки преднина се увеличава с 7 на всеки ранг разлика между играчите, а следната таблица обобщава всички възможни комбинации:

Ранг	7	6	5	4	3	2	1
1	+42	+35	+28	+21	+14	+7	0
2	+35	+28	+21	+14	+7	0	
3	+28	+21	+14	+7	0		
4	+21	+14	+7	0			
5	+14	+7	0				
6	+7	0					
7	0						

Например, ако играч от ранг 3 играе срещу играч от ранг 3, то нито един от играчите не получава хендикап във формата на преднина. Ако играч от ранг 2 играе срещу играч от ранг 5, то във всеки от изиграните фреймове, резултатът ще започва от 21 на 0 в полза на играча от ранг 2.

Правило 14 (Action Snooker)

Правило 14 гласи, че сборът от ранговете на тримата състезатели от даден отбор, които взимат участие в даден кръг от лига по Action Snooker не трябва да надвишава 14! В случай, че сборът е повече от 14, всички резултати от проведените мачове се анулират, като се присъжда автоматична победа за противниковия отбор (3:0).

Отговорността да се следи за спазването на Правило 14 е както на капитана на отбора, така и на всички останали състезатели в него. Ако нарушение на Правило 14 бъде извършено, отборът трябва да уведоми администрацията на лигата, използвайки полето за коментари в листа за краен резултат.

Примери:

Играч 1 - Ранг 6	Играч 2- Ранг 2	Играч 3 - Ранг 6	OK
Играч 1 - Ранг 2	Играч 2 - Ранг 5	Играч 3 - Ранг 7	OK
Играч 1 - Ранг 5	Играч 2 - Ранг 4	Играч 3 - Ранг 3	OK
Играч 1 - Ранг 4	Играч 2 - Ранг 5	Играч 3 - Ранг 6	HE

Дартс

Ранговете при Дартс варират от 1 до 10, като ранг 1 определя играч като начинаещ, а ранг 10 се дава на най-добрите играчи в лигата.

Форматът на индивидуалните мачове при Дартс е или 2 от 3 или 3 от 5 лега, в зависимост от състезанието или лигата, освен администрацията на Аматорски Спортни Лиги не определи друг формат. Хендикап системата при Дартс определя колко точки трябва да изчисти даден играч в зависимост от ранга си, като играчите от по-висок ранг започват с повече точки за изчистване. Всички играчи трябва да излязат с двоен сектор, без значение от ранга си. Ако след 20 отивания на окито, все още не е излъчен победител, играчите хвърлят по един дарт, като победител в лега е състезателя с повече отбелязани точки. Ако резултатът след хвърлянето на един дарт от двамата състезатели е равен, процедурата се повтаря до излъчване на победител. Следната таблица обобщава точките, от които започва всеки състезател спрямо ранга си:

Ранг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Стартира от	351	401	451	501	551	601	651	701	751	801

Симулативна и неспортсменска игра

Симулативната игра и умишленото губене на срещи с цел запазване или промяна на ранга на даден състезател е абсолютно забранено. Администрацията на Game Masters си запазва правото да санкционира състезатели със заключване на ранг, повишаването на такъв и дори забрана за участие в мероприятията на Game Masters, ако това бъде счетено за нужно.

Мачове по двойки

Мачове на двойки могат да се провеждат както в отделни турнири, така и като част от отборни мачове в лиги. Ако няма специално определени правила за дадена дисциплина, когато двойка е на ход, играчите в нея се редуват, докато ходът им продължава.

По време на мачове на двойки таймаути от външни лица не са позволени. Играчите в двойката могат да разговарят помежду си, стига това да не забавя играта и времето за изпълнение на даден ход да не надвишава предвиденото в правилника.

Ако се използва хендикап система, рангът на дадена двойка се определя по следния начин:

$$CEIL ((\text{Състезател 1 Ранг} + \text{Състезател 2 Ранг}) / 2)$$

Ранговете на двамата участници се събират, разделят се на две и в случай, че не се получи цяло число, получената сума се закръгля нагоре (пример, рангове 5 и 8 ще играят в двойка като ранг 7, тъй като при деленето на две се получава 6.5, което бива закръглено на 7).

Полученият ранг се използва и като част от формулата за изчисляването на Правилото за максимален сбор на ранговете на състезателите от даден отбор в отборна среща (Правило 18 или 24 при Билард 8-ма Топка, Правило 14 в Action Snooker и тн).

В отборни лиги участие в мач на двойки могат да вземат както състезатели, които вече са участвали в индивидуална среща от съответния кръг, така и такива, които не са.

ИЗКЛЮЧЕНИЕ: *Отборни лиги по Билард 8-ма Топка и Power Ball, Ранг 9 – състезатели от Ранг 9 в лиги по Билард 8-ма Топка или Power Ball могат да участват в мачове по двойки, но само със състезател с ранг различен от 9. При участие на двама състезатели от Ранг 9 в двойка важи новия хендикап отреден в таблицата по-горе. Освен това ако сборът на ранговете на двамата играчи след разделянето на две е цяло число, към него автоматично се прибавя едно. Пример: Ранг 9 + Ранг 5 = Ранг 7 + 1 = Ранг 8. Пример 2: Ранг 9 + Ранг 4 = 6.5 = Ранг 7 (тук едно не се прибавя, тъй като след делене не се получава цяло число).*

От сезон Пролет 2018 се позволява хендикапа в мачове на двойки да бъде променен, стига те да не са на ниво Плейофи. Промяната позволява изваждането на едно от броят нужни фреймове за победа и на двата отбора с цел скъсяване на мача. Например, двойката на отбор 1 играе до 5, а двойката на отбор 2 игра е до 3. Форматът на мача може да бъде променен от 5/3 на 4/2, но това може да се случи само и единствено при пълното съгласие и на двете страни.

Условие за участие в мачове по двойки

За участие в мачове по двойки в кръг от отборна лига се допускат всички състезатели с повече от 4 изиграни индивидуални срещи в дадената дисциплина. Играчи с 4 или по-малко изиграни отборни срещи не се допускат до участие в мачове по двойки освен ако не са участници в нов отбор, в който има 3 или повече нови състезатели. Тогава това правило не важи и състезателите могат да вземат участие и в мач по двойки. Ако се наложи играч с 4 или по-малко изиграни индивидуални срещи да участва в мач по двойки, то рангът му може да бъде променен и на базата на резултата в този мач.

В случай на турнир с мачове по двойки и използване на хендикап система, рангът на отбори, в които има състезатели с 4 или по-малко изиграни индивидуални срещи, се определя служебно от администратора на турнира.

Правилата за участие в плейофи и минимален брой изиграни индивидуални мачове важи и за мачове по двойки. Ако играч иска да участва в плейофен мач по двойки, то той или тя трябва да е изпълнил условието за изигран минимален брой индивидуални мачове по време на сезона.

Такса за участие

Всеки отбор участващ в лигите на Game Masters дължи такса за участие за всеки назначен на отбора мач (изключение правят лиги, в които има нечетен брой отбори и всяка седмица един от отборите почива - този отбор не дължи такса за съответния кръг, в който няма назначен мач). Таксата за участие във всеки кръг се дели на две части. Първото плащане се извършва в заведението, в което ще се проведе предстоящия кръг, преди той да е започнал. В замяна отборът получава плик с всичката необходима информация за провеждането на мача (повече информация за плика е предоставена по-надолу) и правото да използва съответните съоръжения в заведението до приключване на назначените мачове от кръга. Сумата на тази такса се определя от заведението, въпреки че администрацията на Game Masters предоставя препоръчителни цени, които да бъдат използвани.

Втората част от таксата се заплаща след края на кръга. Дължимата сума се поставя в малък плик за такси (инструкции за ползването му са предоставени по-надолу), който се намира в големия плик получен в началото на кръга. Сумата от тази такса е фиксирана от администрацията на Game Masters в зависимост от вида спорт.

Следва списък на препоръчителните начални такси и на фиксираните вторични такива, установени от администрацията на Game Masters (таксите са примерни и могат да варират в зависимост от заведението, в което се провеждат лигите и в сезона, в който се играе):

Билиард 8-ма Топка / Power Ball

Обща такса на отбор участник в лига по билиард 8-ма топка на мач: 24 лв.

Разделена както следва:

Първоначална такса за получаване на плик с информация - 6 лв.

Фиксирана такса от лигата, поставена в плика за такси - 18 лв.

Бележка: Таксите за Power Ball са с 6 лв. по-малко, съответно фиксираната такса е 12 лв.

Action Snooker

Обща такса на отбор участник в лига по Action Snooker: 21 лв.

Разделена както следва:

Първоначална такса за получаване на плик с информация - 7 лв.

Фиксирана такса от лигата, поставена в плика за такси - 14 лв.

Тенис на Маса

Обща такса на отбор участник в лига по Тенис на Маса: 18 лв.

Разделена както следва:

Първоначална такса за получаване на плик с информация - 6 лв.

Фиксирана такса от лигата, поставена в плика за такси - 12 лв.

Дартс

Обща такса на отбор участник в лига по Дартс: 16 лв.

Разделена както следва:

Първоначална такса за получаване на плик с информация - 4 лв.

Фиксирана такса от лигата, поставена в плика за такси - 12 лв.

Формат

Срещи от лигите на Game Masters се провеждат всяка седмица. Мястото, денят и часът на срещите се обявяват преди началото на всеки сезон.

Отборите участници трябва да попълнят формуляр за регистрация на отбор и да го предадат на администрацията на лигата преди започването на съответния сезон.

През първите 4 седмици на всеки сезон е позволено да се правят всякакви промени в състава на отбора без да е нужно разрешение от администрацията на лигата. Съставът на отбора през четвъртата седмица е окончателен до края на сезона и не подлежи на промени. Изключение правят ситуации, в които оцеляването на отбора е под въпрос, но дори и тогава за осъществяването на каквито и да било промени е нужно специално разрешение от администрацията на лигата.

Лимит за брой отложени или предварително изиграни срещи

От сезон Есен 2015 се въвежда ново правило. Администрацията на лигите назначава лимит на броя срещи, които могат да бъдат отложени в рамките на един сезон или пък изиграни предварително преди започване на кръга. Ако даден отбор отложи или изиграе предварително повече от позволения брой срещи, то той автоматично губи бонус точката си за всеки кръг, в който това се случи, след като съответният лимит вече е бил просрочен.

Всички правила за отлагането на срещи важат. Ако дадена среща бъде отложена без да бъде отбелязана причина за това, то тя се начислява като отложена и за двата отбора. Ако и на двата листа за резултати на всеки от отборите бъде отбелязан отбора, който е причина за отлагането в полето за коментари и забележки, съответно и двата листа бъдат подписани от двамата капитани, то тогава срещата се отбелязва като отложена само за отбора причинил отлагането. Във всички останали случаи срещата се брой за отложена и на двата отбора. Моля, свържете се с администрацията на лигата в случай, че отборът Ви има нужда от съдействие при ситуации, в които не са налични достатъчно играчи.

Изключение от изброените по-горе правила могат да бъдат специални случаи (национални празници, почивни дни), но само при наличието на специално съобщение или становище от страна на администрацията на лигата. В случай, че такова липсва, кръгът се провежда нормално и всички изброени правила важат с пълна сила.

Информация за определения лимит в лигата Ви и за броя срещи, които са използвани от него до момента, можете да намерите върху малкия плик за такси на отбора Ви, така и онлайн на www.gamemasters.eu в профилната страница на отбора Ви.

Лимитите за отделните лиги и спортове могат да варират спрямо продължителността на даден сезон. Ако няма специално определен лимит в началото на даден сезон, в сила важат следните такива:

Билиард 8-ма Топка - Лимит за брой отложени срещи в лигите: **1**

Билиард 8-ма Топка - Лимит за брой предварително изиграни срещи в лигите: **2**

ЗАБЕЛЕЖКА: От сезон Пролет 2018 предварителното изиграване на срещи вече не е позволено освен при изрично позволение от администрацията. В допълнение е възможно увеличаването на лимита за брой отложени срещи при предварително заплащане на целия сезон. За повече информация се обърнете към отговорника на лигата си или администрацията.

Лимит за просрочено време при изиграване на отборна среща

От сезон Есен 2015 се въвежда ново правило, касаещо времето за изиграване на отборна среща в дадена лига. Ако това време бъде просрочено и отбор, участник в подобна среща е достигнал определения предварително зададен лимит за просрочване на подобно време, то отборът губи бонус точката си за всеки един кръг, в който това се случи.

В случай на просрочено време в дадена отборна среща, наказателна точка се прибавя към лимита и на двата отбора участници, без значение кой от тях е (по-)виновен за просроченото време.

Информация за определения лимит в лигата Ви, броя срещи, които са използвани от него до момента и времето предназначено за изиграването на всяка отборна среща, можете да намерите върху малкия плик за такси на отбора Ви.

Лимитите за отделните лиги и спортове могат да варират спрямо продължителността на даден сезон. Ако няма специално определен лимит в началото на даден сезон, в сила важат следните такива:

Билиард 8-ма Топка - Лимит за отборни срещи с просрочено време в лигите: **2**

Билиард 8-ма Топка – Времеви лимит за изиграване на отборна среща: **4 часа и 15 мин.**

За да не загубите бонус точката си за даден кръг, моля, спазвайте следните препоръки:

- Започвайте срещите си преди или в предназначения за начало час, но не и след това.
- Играйте бързо и не накъсвайте играта. Спазвайте предназначения в правилника време както за ход на даден играч, така и за таймаут предоставен от съотборник.
- Ако дадена среща се забави, спазвайте правилника и започнете следващата среща предварително, за да можете да приключите на време.
- Не позволявайте на съперниците си да нарушават правилника като просрочват определеното им време за ход, накъсват играта и/или правят непозволени паузи по време на игра (за пушене, телефонни разговори, прекалено дълги таймаути и т.н.).
- Не чакайте дадена среща да приключи, за да определите кои да бъдат следващите играчи – съгласувайте действията си с капитана или отговорника на другия отбор.

Ако отбор или играч нарушава правилника, моля, попълнете формуляр за оплакване и го поставете в плика си, за да може да бъдат предприети мерки от страна на администрацията срещу многократно или целенасочено нарушаване на правилата и бавене на играта.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако определения времеви лимит бъде нарушен по време на плейофите в дадена лига, администрацията на лигите си запазва правото да накаже отбора или отборите, виновни за

това, с отнемане на точки в началото на следващия сезон т.е. отбор ще започне сезона си с отрицателен баланс.

Равенство на точки

Ако след края на редовния сезон два отбора имат натрупан еднакъв брой точки, следните критерии, в изброения ред, се използват за определяне на това, кой отбор да заеме по-високо място в класирането:

1. Натрупани бонус точки.
2. Спечелени точки (нормални + бонус) в директните двубои между двата отбора.
3. Отборът с по-малко служебни загуби.
4. Отборът, който има играч, класиран на по-предно място в индивидуалната ранглиста за сезона.
5. Ако двамата играчи с най-висок индивидуален коефициент имат равен резултат в индивидуалната ранглиста, то същото сравнение се прави между двамата играчи с втори най-висок индивидуален коефициент от всеки отбор.
6. В случай на равенство при коефициентите и на играчите с втори най-висок резултат от всеки отбор, се гледа същата статистика за играчите с трети най-висок индивидуален коефициент.
7. В случай на равенство и при точка 5 се тегли жребии под патронажа на администрацията на Аматьорски Спортни Лиги.

Допълнителни правила

Във всяка една лига могат да действат допълнителни правила касаещи начина на игра във всяка една от дисциплините предиктувани или от мястото на провеждане или от самата администрация на Game Masters. За повече информация се обърнете към отговорника на лигата си, следват няколко общи такива правила, касаещи билиардните дисциплини:

- Удари със скачане (jump shots) – тези удари са позволени само и единствено ако заведението (мястото на провеждане) на лигата ги позволява. В допълнение от сезон Пролет 2018 ударите със скачане, при които бялата се удря под центъра и се изхвърля нагоре са забранени.
- Топки залепени за борд (frozen balls) – освен ако не е изрично упоменато в използваните правила, контакт от бялата с топки залепени за борд не изпълнява правилото за борд след осъществяването на контакт с прицелна топка.

Плейофи

В края на всеки сезон на лигите Game Masters се провеждат плейофи, които определят разпределянето на наградния фонд. Както форматът, така и наградният фонд зависят от броя отбори и състезатели, които са взели участие през съответния сезон. Администрацията на Game Masters обявява окончателния формат и награден фонд за съответния сезон след третата седмица от започването му (след като вече не могат да се правят промени в състава и броя на отборите).

Отбор може да участва в плейофите само при условие, че всички такси за участие от редовния сезон са платени и отборът няма никакви наложени наказания.

Играч може да участва в плейофите с даден отбор само при условие, че има изиграни минимум 4 индивидуални мача за този отбор по време на редовния сезон. Изключение от това правило

могат да бъдат лиги с променен формат (скъсен или съответно изиграването на по-малко индивидуални срещи в даден кръг) – в тях състезатели, които имат изиграни над 10 индивидуални мача с хендикап в дисциплината могат да участват на Плейофи и само с 3 изиграни индивидуални срещи след консултация и позволение от администрацията на лигата. За всички останали състезатели правилото за 4 изиграни индивидуални мача остава.

За участие в плейофите всеки играч трябва да представи документ за самоличност, който да съдържа и снимка!

Плейофи Формат

Правилата за отборните мачове провеждани през редовния сезон важат в пълна сила и за тези, провеждани в плейофите, с едно изключение. За отборните мачове от плейофите се въвежда допълнителна точкова система за точките спечелени от индивидуалните срещи, тъй като отборните мачове от плейофите се провеждат на базата на директни елиминации.

Всеки спечелен индивидуален мач от редовния сезон носи една точка за отбора на победителя, независимо от това дали мачът е бил оспорван или не. В плейофите е възможно даден индивидуален мач да донесе до три точки, в зависимост от това колко оспорвана е била срещата.

Ако играч спечели мача си без да загуби нито един фрейм, то той носи на отбора си три точки за тази победа. Ако играчът спечели мача, но противникът му успее да запише поне един фрейм, то той носи на отбора си две точки. В случай, че играчът спечели срещата си в решаващ последен възможен фрейм, то той носи на отбора си една точка.

След приключване на трите индивидуални срещи от отборния мач, победител е отборът, който е събрал повече точки от индивидуалните мачове.

В случай на равенство в точките се изиграва бърз мач на "Внезапна смърт". В него всеки отбор има право да номинира който и да е състезател от отбора си, стига той да има право да играе в съответните плейофи, включително играчът с най-висок ранг, тъй като Правило 18 вече не важи. Победител е този, който пръв спечели два фрейма. Срещите "Внезапна смърт" винаги се играят до два спечелени фрейма без значение какви са ранговете на играчите.

Индивидуални турнири

Game Masters организира и индивидуални турнири, като правилата и условията за участие във всеки един от тях се определят от неговите организатори и могат да варират. За повече информация се обърнете към тях или към администрацията ни.

Платформата на www.gamemasters.eu се използва за организирането на турнири, които се администрират от институции и организации различни от Game Masters. Екипът на Game Masters не носи никаква отговорност за обновяването, информацията и успешното провеждане на тези турнири – те се администрират от външни трети лица. За всякакви въпроси, коментари или забележки отнасящи се до тези мероприятия ще трябва да се обърнете към съответните им организатори.

Отбор домакин

За отбор домакин се счита отборът изписан от лявата страна на листа с информация за дадена среща. Капитанът на отбора домакин получава правото да определи кой отбор първи ще определи играч за първата индивидуална среща от мача, след което противниковият отбор определя и опонента на определения играч. За втората индивидуална среща този ред се сменя и това продължава до изчерпване на всички индивидуални срещи от мача.

Ако форматът предвижда изиграването на мач по двойки, то мачът по двойки винаги се изиграва последен. Първи в мача по двойки поставя отборът, който е на ред да поставя първи според хронологията, описана по-горе.

Бонус Точки

Отборът ви ще спечели бонус точки при изпълнение на следните условия:

1. Пликът с резултати е върнат на обозначените за това места след края на кръга.
2. Всички листа за резултати и статистика са правилно попълнени и подписани.
3. Таксата за участие в съответната седмица / кръг е сложена в малкия плик отчитащ текущия паричен баланс на отбора.

Забележка: Ако в дадена лига има нечетен брой отбори и в даден кръг един от отборите почива, то той не дължи такса за участие в съответния кръг.

Отборът ви няма да спечели бонус точки ако:

1. Балансът на отбора в края на седмицата е отрицателен.
2. Играл, който не е регистриран в системата на Game Masters играе в мач след третата седмица от започването на текущия сезон.
3. Листата за статистика и резултати не са коректно попълнени и / или подписани от играчите и капитаните.
4. Пликът на отбора не бъде върнат на обозначеното за това място след приключване на срещата от съответния кръг.
5. Пликът на отбора бъде върнат на обозначеното за това място след приключване на срещата, но от него липсват листа за статистика и резултати и/или малкия плик за такси за участие. (*Забележка:* всички останали материали в плика са за участниците на отбора и няма нужда те да бъдат връщани в плика след края на кръга)
6. Играл от отбор не се подпише на листа за съгласие с правилата и условията на Game Masters предоставен в началото на сезона, но изиграе мач за отбора.
7. Отборът е изразходвал лимита си от позволени просрочвания на времето за изиграване на отборна среща и просрочи назначеното време за изиграването на всички индивидуални срещи в кръга (включително отложени срещи). За повече информация вижте секция: Лимит за брой отложени срещи
8. Отборът е достигнал лимита си за право на отлагане на индивидуални срещи и отложи среща и през текущия кръг. За повече информация вижте секция: Лимит за просрочено време при изиграване на отборна среща

Отборът ви ще спечели нула точки ако:

1. Правило за спечелване на бонус точки е нарушено повече от веднъж.
2. Балансът на отбора е отрицателен и дължимата сума е повече от 10 лева (балансът на отбора може да бъде видян на малкия плик, в който се поставят таксите за участие).

Забележка: Броят бонус точки на кръг може да варира в зависимост от лигата, в която играете.

Отрицателни бонус точки:

Възможно е начисляването и на отрицателни бонус точки в началото на даден сезон. Причина за това могат да бъдат всички некоректно попълнени листа за статистика и/или невърнати пликове с информация по време на плейофите в предходния сезон. Ако това се случи, администрацията може да наложи наказание под формата на отрицателни бонус точки в началото на следващия сезон. Ако провинил се отбор не запише повторно участие, отрицателните бонус точки ще бъдат начислени при последващо тяхно участие или на всеки отбор, който запише поне трима от състезателите на провинилия се отбор през следваща кампания.

Предплащане на сезони:

В някои от лигите на Game Masters е налична оферта за предплащане на целия сезон. Възможно е някои от тези промоции да бъдат съпроводени и с допълнителна бонус точка (точки), в случай, че отбор предплати сезона си. За повече информация се обърнете към администратора на лигата си.

Отлагане на срещи

В случай, че даден кръг от някоя лига съвпада по разписание с национален празник или друго важно събитие, играчите трябва да се появят и да изиграят мачовете от съответния кръг, освен ако не са получили предизвестие от администрацията на лигата, че кръгът се отлага за друга дата.

Ако среща бъде отложена по каквато и да било причина, то трябва да се доиграе най-късно до седмица след датата, на която е била назначена. Администрацията на лигата може да назначи друга дата за доиграване, в случай, че за това бъде подадена молба седмица предварително. Ако срещата не се доиграе в уречените срокове, то тя се анулира, а за разпределянето на точките от нея се взема административно решение в зависимост от ситуацията.

Предаване на мач

Ако даден отбор не разполага с достатъчно играчи за среща от даден кръг, то индивидуалните срещи, за които не достигат играчи се считат за автоматично загубени. Това правило не важи в първите три седмици от всеки сезон. В случай, че през първите три седмици отбор не разполага с достатъчно играчи за даден индивидуален мач, то този мач се отлага и доиграва през следващата седмица. Отбор има право да отложи максимум една среща в рамките на даден кръг, без значение от седмицата. Ако се наложи отлагането на повече от една среща без администрацията на лигите да бъде уведомена поне 5 дни преди началото на изиграването на кръга, то останалите отложени срещи се броят като служебни загуби за отбора, който няма необходимия брой играчи за провеждането на мача. Отборите се задължават да предадат пликото заедно с всички листа за резултати и статистика както обикновено. Информация за мачът, който трябва да бъде доигран ще бъде включена допълнително в плика предоставен на отбора за следващата седмица.

Независимо от това, дали на даден отбор достигат играчи или не, правилата за максималния сбор от рангове все още важат, без значение дали даден мач бива предаден. Ако правило за максимален сбор от рангове бъде нарушено, отборът търпи наказание спрямо правилата посочени в съответната секция на наръчника.

Например, отбор по 8-ма топка разполага само с трима играчи в дадена вечер, като ранговете им са съответно 7, 8 и 8. Очевидно, те няма как да изпълнят правило номер 24, което значи, че те трябва да предадат един от мачовете. Отборът се задължава да постави играч в предадената служебно среща, с което да покаже, че може да изпълни правилото за максимален сбор от рангове.

Дори даден мач да бъде предаден, отборът все още трябва да запише кой играч е взел участие в него. В гореспоменатия пример, отборът може да използва играчите си от рангове 7 и 8 за първите два мача, след което да запише играч от ранг 3 за последния мач и да го предаде. В този случай правило 18 не е нарушено. Ако обаче отборът не разполага с играч от ранг 3 в състава си, то тогава правило 18 се счита за нарушено и отборът губи целия мач служебно.

ВАЖНО: Отборът се задължава да плати пълната такса за участие в съответния кръг, независимо от броя изиграни мачове през него. Ако заплатената сума е по-малка от дължимата, то това може да доведе до загуба на точки и дисциплинарни наказания.

ВАЖНО: От сезон Пролет 2019 при предаване на повече от една среща служебно, отборът губи бонус точка и дължи двойна такса за участие в кръга.

Push-stroke / Удар с добутване

При игра на бiliarд или снукър, ако в игрова ситуация топката-бияч и прицелна топка не се допират, но се намират на разстояние по-малко от дължината на половин креда, тогава:

1. Ако бъде извършен изстрел, след който и топката-бияч и прицелната топка продължат да се движат в една и съща посока, то това е автоматичен фал.
2. Ако задната част на щеката бъде повдигната и след извършването на контакт, топката-бияч НЕ последва прицелната топка, то това не е фал.
3. Ако изстрелът бъде извършен под ъгъл, така че топката-бияч и прицелната топка тръгнат в различни посоки след контакта, то това не е фал.

Умишлено забавяне на играта

Ако играч умишлено бави играта и средното му време за изпълнение на удар е много високо, противниковият отбор има право да попълни формуляр за нарушаване на дисциплината. Ако за даден играч често бъдат попълвани подобни формуляри и/или собствено разследване от екипа на лигата намери обвиненията за обоснователни, администрацията на Game Masters си запазва правото да определи съответно дисциплинарно наказание.

След започване на индивидуална среща играта трябва да бъде продължителна. Прекъсването на играта за провеждане на телефонни разговори, пушене на цигари и всякакъв друг вид дейности различен от кратко отиване до тоалетна, трябва да бъде отбелязан от противниковия отбор като нарушение на правилата за дисциплина.

По време на мач, на играчите не е позволено да използват никакви електронни устройства (включително iPod-и и други устройства за музика).

Индивидуални Коефициенти

Една от многото статистики, които можете да намерите онлайн на сайта на Game Masters www.gamemasters.eu са индивидуалните коефициенти изчислени за всеки един играч, участник в лигите на Game Masters. Тези коефициенти не са обвързани с отборите и се отнасят само до индивидуалните представяния на съответния играч през съответния сезон.

При наличието на интерес и възможност, играчите с най-високи коефициенти могат да бъдат включени в отделни индивидуални турнири организирани от Game Masters. Допълнителна информация за тези турнири ще бъде предоставяна след края на всеки редовен сезон.

Отказване от участие

Ако регистриран отбор в дадена лига се откаже от участие по средата на сезона, таксите за участие за оставащите седмици както на този отбор, така и тези на противниците им, трябва да бъдат заплатени от играчите, преди те да получат правото отново да се състезават в лигите на Game Masters. Дължимите суми се разпределят по равно между всички играчи в отбора.

Например, отбор се отказва от участие след седмица 7 от сезон по бiliarд 8-ма топка, съдържащ дванадесет кръга. Таксите дължими за оставащите пет седмици от отбора са $5 \cdot 18 = 90$ лева. Тъй като отборът трябва да покрие и таксите за участие на опонентите си, общата дължима сума става 180 лева. Ако приемем, че отборът се състои от 5 играчи, то всеки един от тях дължи на лигата $180/5=36$ лева. Играч, който дължи суми генерирани по този начин, няма да бъде допускан до участие в лигите на Game Masters, докато дължимите суми не бъдат заплатени. Подобни суми се генерират само за играчи, които имат поне една изиграна среща за провинилия се отбор.

Ако въпреки всичко играч, който дължи такси за участие от предишен сезон се включи в даден отбор и изиграе мач за него, то всичките суми, които играчът дължи, без значение от кой сезон и за какъв спорт са те, се добавят като дължима такса за участие на съответния отбор. От този момент тези суми се третират като неплатени такси за участие на отбора и той подлежи на наказанията изброени в този документ, включително, но и не само, лишаване от бонус точки и дисквалификация от плейофи.

Начало на мачовете

Началото на първия индивидуален мач трябва да отговаря на определеното от администрацията на лигата време. В случай, че единият от отборите не се е явил на време, се предоставят 20 минути отсрочка. Ако след изтичането на този период все още не се е появил нито един член на отбора, то тогава се присъжда автоматична победа за явилите се отбор.

В случай, че отбор е уведомил лигата за евентуално закъснение или невъзможност да се появи в определения ден или час, то тогава е в сила решението взето от администрацията на лигата за провеждането на съответния мач.

След началото на първия индивидуален мач играта трябва да е продължителна. Позволен са единствено кратки паузи за използване на тоалетна, но не и продължителни такива за разговори по телефон, пушене и др. След приключването му капитаните на отборите избират играчите, които ще се изправят в следващия индивидуален мач и играта продължава до изиграването на всички индивидуални мачове.

След всеки мач участниците трябва да се подпишат на двата листа с резултати (score sheets) с водената статистика за срещата им.

След приключването на всички индивидуални мачове капитаните трябва да се подпишат на листата предоставящи обща информация за срещата между отборите предоставени в началото на кръга.

Време за тренировки

Масите, на които ще се провеждат мачовете се предоставят на отборите за замявки и тренировки, един час преди началото на мача. Отборът домакин разполага с масата в първите 30 минути, а отборът гост с вторите 30 минути. Независимо от времето, получено от всеки един отбор за тренировки, мачовете трябва да започнат в предназначения за това време.

Възможно е времето за тренировка да варира според заведението, в което се провеждат мачовете от лигите Game Masters. В такъв случай, предоставеното време за замявка се поделва поравно между двата отбора, като първата част е за отбора домакин, а втората за отбора гост. Ако време за замявка не е предоставено, срещите започват незабавно. Повечето заведения предоставят и гратисен период за участниците в лигите, предоставящ възможност за кратка тренировка и/или брифинг след края на мачовете от кръга. За повече подробности, моля, попитайте в заведението домакин на лигата, в която участвате.

Име на отбор

Забранено е използването на неприлични или непристойни имена за отбори участници в лигите на Game Masters. Администрацията на Game Masters си запазва правото да не разрешава и/или да забранява използването на определени имена по своя собствена преценка.

Обявяване на фалове

Правото да обявят фал имат както играчите на масата, така и капитаните на отборите или съответните съотборници, които маркират резултата и статистиката от мача.

Преди изиграването на спорна ситуация, противникът на играча, който се намира на масата, има право да извика трето неутрално лице, което да играе ролята на съдя. Финалното решение за резултата от изпълнението на удара е негово и не подлежи на оспорване.

След изиграване на спорна ситуация, в която не е повикано трето неутрално лице, което да играе ролята на съдя, отговорността да се достигне до решение е на капитаните на двата отбора, като това трябва да стане по спокоен и професионален начин.

Ако до решение не може да се достигне, то двата отбора попълват подробно описание на ситуацията и я прилагат в плика с резултати, като крайното решение се взема от администрацията на Аматорски Спортни Лиги.

Ако съдия е наличен, то всички негови решения са окончателни и не подлежат на оспорване. При некоректно отношение от страна на състезател, съдията има право да го предупреди официално. При второ официално предупреждение състезателят автоматично губи фрейм, а при трето такова и целия мач.

Прекъсвания

Всеки играч има право да поиска прекъсване (тайм аут) веднъж на всеки един фрейм. По време на прекъсването, играчът има право да поиска съвет и да обсъди ситуацията на масата със свой съотборник без това да се счита за фал или наказание. По време на прекъсването играчът има право да разговаря само и единствено със съотборника, който е поел ролята на треньор - той няма право да разговаря с никой друг, включително останалите членове на отбора.

Съотборникът поел ролята на треньор има право да се консултира с останалите членове на отбора, преди да посъветва играчът, поискал прекъсването, стига това да стане дискретно и никой от останалите членове на отбора не комуникира с играча на масата.

Треньорът на играча трябва да напусне игралната зона и да спре всякаква комуникация с играча, преди следващият изстрел да бъде извършен. Ако треньорът остане в игралната зона и продължи да подсказва на играча по време на извършването на удара, то това се счита за фал.

Прекъсването трябва да приключи по възможно най-бърз начин, за да може играта да продължи. Прекъсването не трябва да надвишава две минути.

Ролята на треньор може да изпълнява и лице външно за отбора, стига то да не е свързано с противниковия отбор и да бъде запознато с правилата на лигите Game Masters.

Водене на резултат

Коректното попълване на листата с резултати е изключително важна част от провеждането на мачове в лигите Game Masters. От една страна правилното попълване води до бонус точки, които могат да се окажат изключително важни за крайното класиране на отбора. От друга страна, статистиката от тези листа с резултати се въвежда в системата на Game Masters, което спомага за правилното класифициране на ранговете на играчите и спомага за избягването на опити за злоупотреба и измама.

Всички резултати и съответната статистика от мачовете може да бъде намерена онлайн след края на всеки кръг на уебсайта на лигите Game Masters: www.gamemasters.eu

Видео материал с инструкции за попълването на различните видове листа за резултати и статистика можете да намерите онлайн в YouTube канала на Game Masters:

www.youtube.com/user/GameMastersLeaguesTV

На следващите няколко страници можете да намерите същата информация обобщена в писмен вариант.

Коригиране и заключване на рангове

Симулативната игра, умишленото губене на мачове, включването на играч в лигата и стартирането му с много по-нисък ранг от нужното, грешното маркиране на листата за статистика, както и всяко друго действие, целящо манипулирането на системата и ранговете в нея е **строго забранено**. Администрацията на лигите си запазва правото да назначава маркировачи и наблюдатели на всяка една среща, които да преценят дали някои от нарушенията изброени по-горе са налични. Системата определяща ранговете също разполага с алгоритми, които следят за резки промени в представянето на даден състезател. Ако нарушение или подобна промяна бъде установена, рангът на играча може да бъде повишен служебно и/или заключен, така че да не може да пада под определена стойност без значение какви са резултатите на състезателя.

ВАЖНО: Правилното маркиране на листата за статистика е изключително важно, тъй като некоректна въведена информация или отказ от попълването им се счита за нарушение на правилника. Това води до назначаването на служебен резултат за състезателя в този мач, който индикира, че този състезател е играл с ранг по-висок от текущия, който притежава. Отказ от попълване на листата за статистика се счита за укриване на информация и неизменно ще доведе до служебни резултати, които могат да се считат и като някое от нарушенията изброени по-горе.

Лист за краен резултат

Отбор: 1009 - Николета Отбор
 Лига: СБЦ - Официална Тест Лига
 Кръг: 3/12
 Дата: 07.11.12 - 10:00

Място: Клуб 'Снукър и Билярд Център'
 Ден за игра: Събота
 Отговорник: Светльо Тестеров
 Помощник: Светльо Тестеров



Класиране

Място	Отбор	Точки
1.	Брандо Отбор	4
2.	Алекс Отбор	3
2.	Светльо Отбор	3
2.	Николета Отбор	3
2.	Тео Отбор	3
6.	Ники Отбор	2

Ники Отбор		
Номер	Играч	Ранк
10026	Николай Тестеров	6
10029	Ghost Three	5
10027	Ghost One	5
10028	Ghost Two	5
10030	Ghost Four	5
Нов	Димитър Димитров	5

Николета Отбор		
Номер	Играч	Ранк
10024	Николета Тестерова	6
10028	Ghost Two	5
10027	Ghost One	5
10029	Ghost Three	5
10030	Ghost Four	5
10033	Веско Тестеров	5

Мачове				
Номер	Играч	Резултат*	Играч	Номер
10026	Николай Тестеров	0 - 4	Николета Тестерова	10024
10030	Ghost Four	2 - 3	Ghost Three	10029
Нов	Димитър Димитров	3 - 1	Ghost Two	10028

*Моля заградете победителя в съответния мач

1	Краен Резултат	2
	Подписи на Капитаните	

Бележки и коментари (ако имате такива):

Здравейте,
 Бихме искали да добавим още един играч към състава на отбора ни. Името му е Димитър Димитров, до сега не е играл в лигите на GM. Благодаря!

Повече статистика и допълнителна информация на www.GameMasters.eu

Фреймове нужни за спечелване на мач

Ранк	3	4	5	6	7	8
3	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
4	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6
5	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5
6	5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5
7	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5
8	7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5

Листата за краен резултат в различните спортове са идентични и се попълват както следва:

В горната лява част на листа може да бъде намерена обща информация за отбора и лигата, в която той се състезава.

Точно под него следват списъците на отбора домакин и противника им в мача от текущия кръг. Освен номерата и имената на играчите, тук може да бъде намерен и текущия ранг на всеки играч.

В дясната част на листа за резултати, под логото на Game Masters, може да бъде намерена таблица с временното класиране в лигата. Точно под него се намира и таблицата, която определя хендикапа за всеки един мач в зависимост от ранговете на състезателите, които ще вземат участие в него.

В полето "Мачове" се попълва информацията от всички изиграни индивидуални мачове, включваща номерата на играчите, имената им и крайния резултат от двубоя помежду им. Моля, заграждайте с кръгче победителя, тъй като повече спечелени фреймове не означава спечелен мач, заради начинът, по който работи хендикап системата.

За всеки един ред трябва да бъде попълнен отделен лист за статистика (показан по-долу), който да бъде приложен заедно с листа за резултати в плика на отбора в края на кръга. Пример за полето "Мачове":

Ники Отбор			Николета Отбор		
Номер	Играч	Ранг	Номер	Играч	Ранг
10026	Николай Тестеров	6	10024	Николета Тестерова	6
10029	Ghost Three	5	10028	Ghost Two	5
10027	Ghost One	5	10027	Ghost One	5
10028	Ghost Two	5	10029	Ghost Three	5
10030	Ghost Four	5	10030	Ghost Four	5
Нов	Димитър Димитров	5	10033	Веско Тестеров	5

Мачове				
Номер	Играч	Резултат*	Играч	Номер
10026	Николай Тестеров	0 - 4	Николета Тестерова	10024
10030	Ghost Four	2 - 3	Ghost Three	10029
Нов	Димитър Димитров	3 - 1	Ghost Two	10028

Номерата и имената на играчите могат да бъдат намерени в таблиците, предоставящи списък с всички играчи в двата отбора

*Моля заградете победителя в съответния мач

След приключване на всяка индивидуална среща, крайният резултат се записва, като този на победителя се загражда

След приключване на всички срещи в полетата "Краен Резултат" се записват общия брой спечелени индивидуални мачове от всеки един отбор, след което капитаните подписват както своя лист с резултати, така и този на противниковия отбор. В дъното на листа е налично и поле за коментари, ако такива има.

1

Краен Резултат
Подписи на Капитаните

2

Лист за водене на статистика (Билјард 8-ма топка)

Мач 1				Мач 2				Мач 3				Мач 4			
Играч Играчов		Играч Играчов		Играч Седларов		Играч Играчов		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер	
Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер		Име / Номер	
Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Ранг	Ранг	Играч До	Играч До	Ранг	Ранг	Играч До
Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До	Играч До
8	Топки	7	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то
3У				3У		3У		3У		3У		3У		3У	
1	Резултат	0		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат	
0	Топки	10	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то
3У				3У		3У		3У		3У		3У		3У	
1	Резултат	1		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат	
3	Топки	8	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то
3У		фал по 8		3У		3У		3У		3У		3У		3У	
2	Резултат	1		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат	
8	Топки	6	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то	Топки	то
3У				3У		3У		3У		3У		3У		3У	
3	Резултат	1		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат		Резултат	
3	Краен Резултат	1		Краен Резултат		Краен Резултат		Краен Резултат		Краен Резултат		Краен Резултат		Краен Резултат	
Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис	Подпис

* Ако играч загуби фрејм след фал по черна, мола, отбележете "X" в полето за резултат

www.gamemasters.eu

В горните полета на листа за водене на статистика се попълват данните на играчите, които ще се изправят един срещу друг в индивидуален мач. Нужната информация за попълването на полетата може да бъде намерена на листа за краен резултат. За пример:

Мач 1

Играч Име / Номер Играч		Им 10942	
Игр 8 До	Фнг 5	Рг 7	Игр 5 До

В полетата за име се попълват или имената на даден играч или неговия номер в системата на Game Masters. В полетата под тях се попълват съответно ранговете на двамата играчи и броят фреймове, който трябва да бъде спечелен от всеки от тях за постигане на крайна победа. До името на играча, който е спечелил правото да разбива в първия фрейм се поставя звездичка.

След започване на играта започват да се попълват и полетата съответстващи на всеки един фрейм:

	8	Топки		7	то				
		11	3У						
1	Резултат						0		

В горната част на полето за всеки фрейм ще видите общо 20 квадратчета. Отбележете едно от тях всеки път когато играч номер 2 приключи своя ход след пропуск или фал. **Забележка:** спечелването на фрейм не се брои за край на ход, тъй като играчът продължава да е на масата.

За отбелязване можете да използвате кръгче или хиксче, като прилежно трябва да запълните само квадратчето, за което то се отнася.

По същия начин можете да маркирате и полетата ТО за Timeout или прекъсване, в случай, че играч се възползва от това си право по време на фрейма.

При всяко изиграване на защитен удар от даден играч отбележете чертичка в полето 3У под името му.

След приключване на фрейма попълнете броя отбелязани топки от всеки играч. Можете лесно да го изчислите – играчът победител във фрейма трябва да има 8 отбелязани топки, а броя топки отбелязани от загубилия играч можете да изчислите спрямо броя останали топки на масата (Формула: 15 – 8 – брой останали топки). Изключение правят ситуации, в които играч отбележи топки на противника, било то по време на разбиване или по време на игра. В този случай трябва да промените броя отбелязани топки от противника му с една (или съответно повече) в края на фрейма.

След края на фрейма отбележете броя спечелени фреймове до момента от всеки играч в съответните полета Резултат под имената им (пример: 1:0, 2:1, 3:5) и тн.

След приключване на мача попълнете полетата за Краен Резултат, заградете резултата на победителя с кръгче и съберете подписи от участниците в срещата.

В мачове на двойки отбележете или фамилията на двамата участници в двойката една под друга или отново изпишете номерата им в системата на Game Masters един под друг.

Лист за водене на статистика (Action Snooker)

Играч 1 Номер: 10023		Ранк: 2	Бонус точки: 7	Играч 2 Номер: 10038		Ранк: 3	Бонус точки: 0				
Играч 1 Име: Десислава Божилова				Играч 2 Име: Димитър Димитров							
Общо	7	24	31	32	36	41	Брейкове	Резултат	Прекъсв.		
Играч 1	1,7,1,7,1		1,6	1	F4	F5	17,7,1,F4,F5	41			
Играч 2		1			1	3,4	1,1,7	9	X		
Общо	0	1	2	9							
Общо	7	16	20	21	26	35	Брейкове	Резултат	Прекъсв.		
Играч 1	1,1,7	1,3		1	F5	2,3,4	9,4,1,F5,9	35	X		
Играч 2			1,5			1	6, 1	7	X		
Общо	0	6	7								
Общо	7								Брейкове	Резултат	Прекъсв.
Играч 1									7		
Играч 2	1,7,1,6,1,5	1,4,1,5,1,5,2						22, 19	41		
Общо	0	22	41								
Общо	7	8	9	15	25	29	33	Брейкове	Резултат	Прекъсв.	
Играч 1	1	1		1,5	1,7,2	F4	F4	7	1,1,6,10,F4,F4,7	40	X
Играч 2			1,7,1,6				3,4,5	6	15, 12, 6	33	X
Общо	0	15	27	33							
Общо								Брейкове	Резултат	Прекъсв.	
Играч 1											
Играч 2											
Общо								Брейкове	Резултат	Прекъсв.	
Играч 1 Краен Резултат		Спечелени фреймове: 3		Победител: X	Спечелени фреймове: 1		Играч 2 Краен Резултат				
				Подписи							

Легенда:

В полето срещу всеки играч запишете всяка спечелена от него точка. Например, "1, 7, 1, 5, 1". При спечелени точки от фал запишете "F" преди броя спечелени точки - F4.
 В полето Общо запишавате общия брой спечелени точки до момента след края на всеки брейк.
 В полето брейкове запишавате всички брейкове на играча във фрейма отделени със запетайки - 15, 8, 1...



За повече информация:
www.GameMasters.eu

За контакти:
info@gamemasters.eu

Листът за краен резултат при Action Snooker, не се различава от този за билиард 8-ма топка, с изключение на таблицата определяща хендикап системата. Тя може да бъде намерена в секцията описваща ранговете.

Листът за водене на статистика е коренно различен и по-горе можете да видите примерен такъв, попълнен с тестова информация.

В горните полета на листа за водене на статистика отново се попълват данните на двамата играчи, които ще се изправят един срещу друг в индивидуален мач. Освен номерата и имената, там се попълват и текущите им рангове, заедно с бонус точките, които играчът, с по-нисък ранг получава като хендикап определен от системата. Бонус точките на другия играч се записват като нула. Пример:

Играч 1 Номер: 10023			Ранг: 2	Бонус точки: 7	Играч 2 Номер: 10038			Ранг: 3	Бонус точки: 0
Играч 1 Име: Десислава Божилова					Играч 2 Име: Димитър Димитров				

Номер на играча Текущ ранг Бонус точки в зависимост от ранка на съперника

Имена на играча

След започване на играта започва да се води статистика за развоя на всеки един изигран фрейм. Стойността на всяка отбелязана топка се записва в реда на съответния играч, като за улеснение, след приключване на точкова серия, на реда се отбелязва вертикална черта - "|". Ако играч извърши фал, то на реда на опонента му се записва буквата "F" или "Ф", а съответно до нея се записва броя точки присъдени за извършения фал.

На редовете "Общо", след края на всяка точкова серия, се записва общия брой точки във фрейма, които играчът е събрал до момента. С други думи, тези редове се използват за следенето на това, как се е променял резултата в течение на фрейма. Преди началото на всеки фрейм в тях се записва и броят точки от хендикап за единия играч, ако такива, разбира се, са налични:

Общо	7	24	31	32	36	41	
Играч 1	1,7,1,7,1		1,6	1		F4	F5
Играч 2		1		1		3,4	
Общо	0	1	2	9			

Топки отбелязани от Играч 1 по време на брейк

Разделителна линия показваща края на точкова серия

При извършен фал, точките от него се отбелязват на реда, на състезателя, на който са присъдени, като преди тях се поставя буквата "F" или "Ф"

В полетата "Общо" се записва общият резултат на играчите след приключването на точкова серия. Забележете, че резултатът започва с прибавен хендикап за единия от двамата играчи (в случая, 7:0)

В полето "Брейкове" трябва да бъдат отбелязани всички точкови серии, направени от играча по време на фрейма. Сумата на всяка една такава серия се записва в полето, като отделните такива се отделят със запетайки. Тук отново точките от фалове се записват с буквата "F" или "Ф" пред тях.

След приключване на фрейма в полетата за "Резултат" се записва крайния брой точки спечелени от всеки един от играчите във фрейма.

Полето за прекъсване се използва за отбелязване с "X" на всеки един таймаут използван от състезателите по време на фрейма:

Брейкове	Резултат	Преъсв.
17,7,1,F4,F5	41	
1, 1, 7	9	X
Брейкове	Резултат	Преъсв.
9,4,1,F5,9	35	X
6, 1	7	X
Брейкове	Резултат	Преъсв.

В полето "Брейкове" се записват всички точкови серии отбелязани от играча във фрейма

Поле използвано за маркиране с "X" на всички прекъсвания използвани от играчите по време на фрейма

Краен резултат във всеки един фрейм

След приключване на индивидуалната среща, в дъното на листа за статистика се попълват общия брой спечелени фреймове от всеки от играчите и се отбелязва крайния победител в двубоя.

Тъй като по време на срещата се водят два идентични листа със статистика - по един от всеки от отборите, след приключването ѝ, състезателите трябва да подпишат и двата листа за статистика. Пример:

Спечелени фреймове:	Победител		Спечелени фреймове:
3	X		1
	Подписи		

Лист за водене на статистика (Тенис на Маса)

Мач 1

Име: Георги Георгиев		
Номер: 10000	Ранк: 3	ХК: +8
Име: Николай Николов		
Номер: 10000	Ранк: 7	ХК: 0

Мач 2

Име:		
Номер:	Ранк:	ХК:
Име:		
Номер:	Ранк:	ХК:

Мач 3

Име:		
Номер:	Ранк:	ХК:
Име:		
Номер:	Ранк:	ХК:

Играч 1	Гейм	Играч 2
Точки		Точки
21	1	18
23	2	25
17	3	21
13	4	21
	5	

Играч 1	Гейм	Играч 2
Точки		Точки
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

Играч 1	Гейм	Играч 2
Точки		Точки
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

Краен Резултат

Играч 1	1	3	Играч 2
Подпис:			Подпис:

Краен Резултат

Играч 1			Играч 2
Подпис:			Подпис:

Краен Резултат

Играч 1			Играч 2
Подпис:			Подпис:



Листът за краен резултат при Тенис на Маса, не се различава от тези за останалите спортове, с изключение на таблицата определяща хендикап системата. Тя може да бъде намерена в секцията описваща ранговете.

Листът за водене на статистика е коренно различен и по-горе можете да видите примерен такъв, попълнен с тестова информация.

Листът е разделен на три секции за съответно Мач 1, Мач 2 и Мач 3, като те се попълват по идентичен начин. В най-горните две полета за всеки един мач се попълват данните на двамата играчи, които ще се изправят един срещу друг в индивидуален мач. Освен номерата и имената, там се попълват и текущите им рангове, заедно с бонус точките, които играчът, с по-нисък ранг получава като хендикап определен от системата. Бонус точките на другия играч се записват като нула. Пример:

Мач 1		
Име:	Георги Георгиев	
Номер:	10000	Ранк: 3
		ХК: +8
Име:	Николай Николов	
Номер:	10000	Ранк: 7
		ХК: 0

В следващата част от първата секция се записват резултатите във всеки един гейм, като се взимат предвид и точките дадени като хендикап. Пример:

Играч 1	Гейм	Играч 2
Точки		Точки
21	1	18
23	2	25
17	3	21
13	4	21
	5	

В последната част от секцията се записва крайния резултат, след което двамата състезатели се подписват в съответните полета. Пример:

Краен Резултат			
Играч 1	1	3	Играч 2
Подпис:			Подпис:

Останалите две секции за Мач 2 и Мач 3 се попълват по същия начин, след което листа се връща в плика на отбора, заедно с попълнен лист за резултати и подписи на капитаните на отборите.

Плик за такси

Всяка седмица отборът ще разполага и с малък плик за такси, намиращ се в големият такъв, получаван в началото на всеки кръг. След приключването на кръга, отборът трябва да сложи в плика дължимата такса за участие, записана в горната част на плика и да отбележи приложената сума в колонката "Седмица" срещу номера на проведения кръг, след което инициалите на капитана (или човекът, извършващ плащането) се записват до самата сума.

Останалите полета са запазени за администрацията на Game Masters, която ще води отчет за всички преведени такси за участие по време на сезона. В полето "Платени" ще бъде записвана сумата, която е отчетена за съответната седмица, а в полето "Баланс" текущия отчет на отбора. При заплащане на сума по-голяма от дължимата, балансът ще бъде положителен, а при наличието на недостатъчни средства в плика - отрицателен.

Важно: Отбори с отрицателен баланс могат да бъдат наказани от администрацията в зависимост от сумата, която дължат. Наказанията варират от отнемане на точки до пълно дисквалифициране на отбора и отнемане на състезателни права за участниците му. Ако отбор има положителен баланс след края на сезона, то той не се изплаща обратно.

Пример за попълване на плик за такси:

Отбор: Масе ← **Име на отбора**

Всеки кръг отборът ви дължи такса за участие в размер на **12** лв. без значение колко мача сте изиграли. ← **Дължимата такса за всеки кръг**

Моля, попълвайте сумата сложена в плика само в най-лявата колона, заедно с инициалите на капитана на отбора.

Кръг / Платени	Получени	Баланс
1. 12 СМ	12	0
2. 12 СМ	12	0
3. 15 СМ	15	+3
4. 10 ПБ	10	+1
5. 12 СМ	12	+1
6. _____	_____	_____
7. _____	_____	_____
8. _____	_____	_____
9. _____	_____	_____
10. _____	_____	_____
11. _____	_____	_____
12. _____	_____	_____
13. _____	_____	_____
14. _____	_____	_____
15. _____	_____	_____
16. _____	_____	_____

← **Платени такси и история на баланса на отбора през всяка една седмица. Цифрите в червено се попълват от администрацията**

12. _____ Час, до който трябва да приключите мачовете си, за да не регистрирате просрочена среща

↓ **Лимит срещи, които можете да просрочите през сезона. В случая отбора е просрочил една от общо две позволени срещи. При евентуално просрочване на трета, отборът губи бонус точката си за кръга**

Краен час на всеки кръг: **16:15**

Лимит просрочени срещи: 1 2

Лимит отложени срещи: 1 2

↑ **Лимит за срещи, които могат да бъдат отложени през сезона. Отборът е отложил нула от две позволени. При преминаването на този лимит, отборът също губи бонус точки**

Дефиниция на защитен удар

Терминът защитен удар вече бе споменат на няколко пъти. Какво всъщност представлява един защитен удар?

За защитен удар се счита изстрел, при който играчът **няма намерение** да отбелязва топка и умишлено предава хода на опонента си. Преценката за това дали един удар е защитен или не, е изцяло на човекът, който маркира листа за статистика. Освен това, ако маркировачът от един отбор отбележи по своя собствена преценка удар като защитен, маркировачът от другия отбор не е длъжен да отбелязва същия удар като защитен, ако прецени, че пропускът не е бил умишлен.

Ето и няколко ситуации, които се считат за защитен удар:

- Играч умишлено пропуска като се опитва да постави опонента си в затруднена ситуация, независимо дали причината е печелена на по-добра позиция или липса на лесен изстрел, която принуждава играча да играе защитно.

- Играч изпълнява мек изстрел, който вместо отбелязването на топка, цели блокирането на джоб и затрудняването на опонента.

- Играч, който води в резултата умишлено пропуска удари, знаейки, че противникът му няма да може да спечели фрейма с едно отиване на масата.

За защитни удари не се считат пропуски на играчи, поради липса на умения. За защитни удари също така не се считат и ситуации, в които играчите правят опит да излязат от затруднена или 'снукър' ситуация целейки просто да предадат хода на противника си без да направят фал.

Дисквалификация

Администрацията на лигите Game Masters си запазва правото да дисквалифицира играчи и отбори, които се опитват да манипулират хендикап системата. Ако играч от ниско ниво изведнъж започне да играе много силно, отборът му има право да поиска автоматично повишаване на ранг. Ако подобен играч вземе участие и/или бъде наблюдаван от представител на организацията на лигите, то той и/или отборът му, могат да бъдат дисциплинарно наказани чрез повишаване на ранговете или дисквалификация от участие.

По време на Плейофи мачовете на състезателите ще бъдат обстойно прегледани. Възможно е дори мачове да бъдат записвани паралелно с отборите от представители на администрацията на Game Masters. При установяване на манипулирани рангове т.е. състезатели, които рязко започват да играят с 1.5 ранга над определеното си ниво, същите ще бъдат наказвани със служебни загуби в мачовете си с максималното възможно измерение за това. При повторно такова провинение на същия или друг съотборник, целият отбор ще бъде дисквалифициран, като решението за отборна дисквалификация може да бъде взето дори и при първо провинение.

Преди началото на Плейофите самите отбори ще могат да отправят корекция на ранговете си към администрацията. С цел честна, коректна игра и избягване на наказанията изброени по-горе, самите отбори ще могат да повишат ранговете на състезателите си, които се намират в добра форма и са тренирали допълнително за Плейофите.

Модифицирани и трансферирани рангове

Състезатели, които са участвали в турнири на високо ниво, могат да започнат участието си в лигите Game Masters с ранг, по-висок от началният такъв, определен за всеки нов играч. Решението за това се взима от администрацията на Аматорски Спортни Лиги по собствена преценка или след разглеждането на подаден иск за проверка на ранг на даден играч.

Това важи и за играчи, които имат високи постижения в други лиги и турнири.

Освен това в сила са и следните правила, в случаи, в които даден играч преминава от един спорт към друг и няма изиграни мачове във втория:

- Играч от ранг 7 в лигите по Action Snooker започва от ранг 8 в лигите по Билиард 8-ма Топка
- Играч от ранг 6 в лигите по Action Snooker започва от ранг 7 в лигите по Билиард 8-ма Топка
- Играч от ранг 5 в лигите по Action Snooker започва от ранг 6 в лигите по Билиард 8-ма Топка
- Играч от ранг 8 в лигите по Билиард 8-ма Топка започва от ранг 5 в лигите по Action Snooker
- Играч от ранг 7 в лигите по Билиард 8-ма Топка започва от ранг 4 в лигите по Action Snooker

Промяна на рангове

Ранговете на играчите се определят и променят от хендикап системата на Game Masters на базата на резултатите, които постигат и на представянето им в състезанията. Системата не е безгрешна, така че е възможно в дадени ситуации администрацията на Game Masters да се намеси и да промени ранга на даден състезател.

Организаторите и/или отговорниците на всяка лига или състезание не са запознати с ранговете на играчите и нямат представа как и защо се променят те. Ако имате запитване или искате да отправите иск за проверка на ранг на даден състезател, моля, направете го чрез изпращане на имейл на info@gamemasters.eu.

Хендикап Панел

В някои от лигите и дисциплините в Game Masters съществува хендикап панел. Капитаните на отборите в лигата могат да изпращат запитвания към панела за промяна на ранга на даден състезател в или извън отбора, изпращащ запитване. Запитването може да бъде направено както за повишаване, така и за понижаване на ранг. Ако панелът единодушно одобри молбата, то рангът на дадения състезател бива променен спрямо запитването за минимум 4 индивидуални мача без значение ранга отсъден за този състезател от системата. Чак след изиграването на тези четири мача хендикап системата на Game Masters отново взима превес при определянето на ранга за този състезател.

Съставът на хендикап панела се определя от администрацията на Game Masters, която си запазва правото да налага вето над решения взети от панела. Съставът на панела може да бъде променен, а е възможно и добавянето на резерви в него, в случай, че някой от членовете му е свързан пряко с човек, за който е отправено запитване – в подобна ситуация вместо него гласува резервата в хендикап панела.

Капитаните на отборите имат определен брой запитвания, които могат да изпращат към панела в рамките на един сезон. Тази бройка обикновено е две, но тя може да варира в различните лиги и дисциплини. Ако запитване бъде отказано, то броя позволени запитвания намалява, но ако такова бъде одобрено, бройката запитвания си остава същата. Позволено е към панела да бъде отправяно само по едно запитване на седмица от даден капитан, повторно такова може да бъде направено след изтичане на 7 дни от първото.

С цел избягване на запитвания точно преди плейофите в дадена лига, такива не могат да бъдат отправяни към панела през последните 4 седмици на сезона. Изключения са позволени само за състезатели, чиито ранг е бил променен именно в тези последни 4 седмици от сезона.

Рефери и Маркировачи

В случай, че няма подсигурен рефер за дадена среща, отговорността за правилното ѝ провеждане се пада на участниците в нея и на съотборниците им, ако има такива. При евентуална ситуация, която би могла да бъде спорна, може да бъде извикано трето лице, което да играе ролята на рефер и да има финалната дума.

Ако рефер е наличен, но той е отговорен за всички мачове, които се провеждат в лигата или турнира, при евентуални ситуации, които биха могли да бъдат спорни, той или тя трябва да бъде извикан, за да наблюдава ситуацията. Ако реферът е зает да наблюдава друга ситуация, то той или тя трябва да бъде изчакан.

Администрацията на Game Masters си запазва правото да назначава и така наречените "маркировачи", които имат за цел да наблюдават представянето на даден играч. Ако на базата на видяното те преценят, че играчът играе с повече от два ранга над определеното му ниво, те имат правото да го дисквалифицират и/или да дисквалифицират отбора му. Маркировачите могат да бъдат официално назначени за дадена среща или да я наблюдават без да се знае каква е тяхната роля, но задължението на играчите и/или отборите да попълват съответната информация на листата предоставени им за дадения мач си остава тяхна.

Време за изиграване на отборни срещи по време на плейофи

Изиграването на отборен мач често включва приключването на няколко индивидуални срещи, което може да отнеме доста време. За да не злоупотребяваме с домакините на дадена лига или турнир, срещите трябва да бъдат изиграни максимално бързо, като при напредване във времето и налични нужните условия, индивидуални срещи могат да започнат и паралелно с такива, които вече се играят. Основното правило, което трябва да се спазва в случая гласи, че ако след изминаване на две трети от определеното време за изиграването на отборната среща все още има индивидуални мачове, които не са започнали, то те трябва да стартират веднага. Ако даден отбор откаже да съдейства и да започне дадена индивидуална среща, противниците им имат право да си запишат служебна победа. Ако няма специално поставени условия за даден турнир или лига, преценката как да се случи това остава за капитаните на отборите.

Правилото важи включително и за изиграването на срещи, отложени от предишни кръгове.

От сезон Лято 2014 в сила влизат следните правила:

Време за изиграване на мачовете от Плейофите:

По време на срещите от Плейофите също има лимит за изиграването на всяка една среща. Ако среща се проточи по-дълго от определеното време, следващата такава трябва да започне на съседна маса. Освен това капитаните и отборите отговорно трябва да комуникират по между си и да поставят състезатели в тези срещи, така че играта да продължава без паузи между мачовете. Ако отбор пресрочи времето определено за отборен двубой по време на Плейофите, то той може да бъде наказан с отнемането на бонус точки в последвал сезон. В отделните лиги могат да бъдат въведени допълнителни правила за поставянето на състезатели в срещите и тяхното започване, които да носят предимство на опонентите на отборите, които не ги спазват.

Забрана за участие на топ играчи

От сезон Лято 2014 бе взето решение топ и про играчи в някои дисциплини да не бъдат допускани до участие в аматьорските лиги на Game Masters, тъй като нивото им е много по-високо от това на участниците в тях и хендикапът не може да уравни разликата в уменията на състезателите. Забраната важи само за изброените по-долу дисциплини, като администрацията на Game Masters си запазва правото да добавя или да изважда имена от тези списъци, дори и даден играч да не отговаря на изброените по-долу критерии:

Билиард 8-ма Топка: До участие не се допускат следните играчи:

- Играчи в Топ 16 на ранглистата на Българска Билиард Федерация за последните два сезона
- Играчи в Топ 8 на ранглистата на Българска Снукър Федерация за последните два сезона

Съгласие с правилата и условията за участие

В началото на всеки сезон в плика на всеки отбор ще присъства протокол, на който всеки един участник в отбора трябва да се подпише, с което да заяви, че е съгласен с правилата и условията за участие в лигите и състезанията на Game Masters изброени в този документ, в книжката с правила за участие в дадената дисциплина/спорт и на сайта ни www.gamemasters.eu.

В случай, че състезател изиграе среща за отбора си без да се е подписал в протокола за съгласие с правилата и условията за участие, то отборът му ще бъде наказан със загуба на бонус точка, а при повторни нарушения санкцията може да бъде и отнемане на всички точки за дадения кръг.

Препоръки за капитаните на отборите

1. При въпроси или проблеми винаги можете да се свържете с управата на Game Masters чрез имейл info@gamemasters.eu или на телефон 088 669 3119. Моля, бъдете готови да предоставите информация за номерата на отбора и лигата, в която играете, за да може възможно най-бързо и лесно да бъде намерен отговор или решение на въпроса ви.

2. Винаги проверявайте дали името на отбора и имената на играчите са правилно изписани както на хартиените носители, които ще получавате всяка седмица, така и онлайн на www.GameMasters.eu

3. Сдобийте се с номерата, адресите и имейлите на всеки от играчите си. Ако дадена информация за даден играч бъде променена, администрацията на лигата също трябва да бъде уведомена за това.

4. Запознайте се с правилата и изискванията към всеки играч и отбор, за да избегнете служебни загуби или загуби на бонус точки.

5. Капитаните са отговорни за играчите, които играят в отбора им, тяхното поведение, събирането на нужните такси за участие и правилното приемане и предаване на пликовете с информация и такси на обозначените за това места.

6. Всяка седмица проверявайте текущата информация - резултати, точки, имена, номера на играчи и техните рангове, изиграни мачове и отчетени такси за участие.

Възрастови Ограничения

Възрастови ограничения за участие в лигите на Game Masters няма, стига всички участници да спазват законите на република България, включително Закон за закрила на детето. Непълнолетни играчи се задължават да спазват поставените им вечерни часове, а в случай, че мачове от лигите се провеждат в по-късни такива, то те трябва да осигурят присъствието на придружител.

Видео и фото материали

Лигите Game Masters разполагат с YouTube видео канал, онлайн снимкови галерии и различни страници и профили в социалните медии. Всеки един участник в лигите Game Masters предоставя и отстъпва изключителното право, всякакви видео и фото материали с негово участие да бъдат излъчвани и показвани в тях.

Спортсменство и феърплей

Не забравяйте и най-важното - забавлявайте се и уважавайте опонентите си! Победа или загуба, но не на всяка цена - приемоте резултата с усмивка и контролирайте емоциите си - не позволявайте те да контролират Вас.

Успех на всички!

Екипът на Game Masters

Светломир Милославов - smiloslavov@gamemasters.eu

Калоян Цветков - ktsvetkov@gamemasters.eu

Иван Сотиров - isotirov@gamemasters.eu

Петър Бончев - p_bonchev@gamemasters.eu

Божидар Цветков

Николай Димитров



www.gamemasters.eu

Аматьорски Спортни Лиги организатор на лигите Game Masters™ си запазва правото да прави всякакви промени по този и всички останали документи, съдържащи правила и условия за участие в лигите на Game Masters™, без предизвестие, ако това бъде сметнато за необходимо.



www.gamemasters.eu

За контакти:
info@gamemasters.eu
088 290 7359