

ระเบียบการแข่งขันกีฬาบิลเลียดและสนุกเกอร์

กีฬาภาคเหนือสัมพันธ์ ประจำปี 2566

“นครบาลเกมส์”

1. ใช้กติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬาบิลเลียดแห่งประเทศไทย หรือในกรณีที่ไม่สามารถจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถเพียงพอมาเป็นผู้ตัดสิน ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันพิจารณาใช้กติกาตลาด หรือ กติกาที่เป็นที่นิยมกันทั่วไปได้โดยอนุโลม เพื่อป้องกันข้อพิพาทอันอาจเกิดขึ้น
2. ประเภทการแข่งขันและจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
 - 2.1 กีฬาบิลเลียด
 - 2.1.1 ประเภทเดี่ยว
 - นักกีฬาที่ลงแข่งขัน จำนวน 1 คน และสำรอง จำนวน 1 คน
 - 2.2 กีฬาสนุกเกอร์
 - 2.2.1 ประเภทเดี่ยว
 - นักกีฬาที่ลงแข่งขัน จำนวน 1 คน และสำรอง จำนวน 1 คน
 - 2.2.2 ประเภทคู่
 - นักกีฬาที่ลงแข่งขัน จำนวน 2 คน และสำรอง จำนวน 2 คน
 - 2.2.3 ประเภทคู่อาวุโส
 - นักกีฬาที่ลงแข่งขัน จำนวน 2 คน และสำรอง จำนวน 2 คน
3. คุณสมบัตินักกีฬา
 - 3.1 ต้องเป็นพนักงาน กฟภ.ที่ได้รับการบรรจุหรืออยู่ระหว่างทดลองงานมีบัตรประจำตัวซึ่งออกโดยหน่วยงานต้นสังกัด
 - 3.2 ต้องเป็นบุคคลที่ไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาบิลเลียด/สนุกเกอร์ รายการชิงแชมป์ทุกประเภทที่จัดโดยสมาคมกีฬาบิลเลียดแห่งประเทศไทย หรือการกีฬาแห่งประเทศไทย(กกท.)
 - 3.3 ต้องไม่เป็นนักกีฬาบิลเลียด-สนุกเกอร์ ของ กฟภ. ที่มีรายชื่อให้เข้าเก็บตัวฝึกซ้อม เพื่อแข่งขันกีฬารัฐวิสาหกิจแห่งประเทศไทยในปีนั้น
 - 3.4 นักกีฬาที่ลงแข่งขันกีฬาสนุกเกอร์ประเภทคู่อาวุโส จะต้องมียุคสมบัติดังนี้
 - 3.4.2 เป็นพนักงานที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป
 - 3.5 หากนักกีฬาทีมใดขาดคุณสมบัติ หรือ ไม่เป็นไปตามคุณสมบัติดังกล่าวข้างต้น ให้ปรับทีมนั้นแพ้ในประเภทการแข่งขันนั้นๆ

4. วิธีการและข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

นักกีฬาแต่ละท่านจะลงแข่งขันได้ ท่านละ 1 ประเภทเท่านั้น หากพบว่านักกีฬาคนใดลงแข่งขันมากกว่า 1 ประเภท จะถูกปรับแพ้ทุกประเภทที่ลงทำการแข่งขัน

4.1 กีฬาบิลเลียด

4.1.1 แข่งขัน 100 แต้ม ต่อเฟรม แข่งขัน 2 ใน 3 เฟรมต่อคู่ (ฝ่ายที่ชนะ 2 เฟรมก่อนถือว่าเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน) ทีมชนะได้ 2 คะแนน ทีมที่แพ้ไม่ได้คะแนน

4.1.2 นักกีฬาที่แข่งขันจะต้องมาถึงสนามที่จัดการแข่งขันภายในเวลาที่กำหนดก่อนทำการแข่งขัน 20 นาที และหากมาช้ากว่ากำหนดการแข่งขัน 30 นาที จะถูกปรับให้เสียเฟรม 1 เฟรม และหากมาช้าเกิน 1 ชั่วโมง จะถูกปรับแพ้ 2 : 0 เฟรม ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

4.1.3 นักกีฬาที่ลงแข่งขันทุกท่าน ต้องแสดงบัตรประจำตัวพนักงาน หรือบัตรอื่นๆ ที่แสดงว่าเป็นพนักงานของ กฟผ. หรือใช้หลักฐานการแสดงตัวที่หน่วยงานต้นสังกัดรับรองโดยคณะกรรมการฯ เป็นผู้พิจารณาชี้ขาด หากนักกีฬาท่านใดขาดหลักฐานดังกล่าวข้างต้นจะต้องถูกปรับแพ้ ในการแข่งขันแมทช์นั้นๆ

4.1.4 ในขณะแข่งขันทีมที่เข้าแข่งขันในเฟรมนั้น จะไม่สามารถขอเปลี่ยนตัวนักกีฬาได้ จะสามารถเปลี่ยนตัวนักกีฬาได้ เมื่อจบเฟรมใดเฟรมหนึ่งก่อนเท่านั้น เว้นแต่กรณีจำเป็นเร่งด่วนหรือเหตุฉุกเฉิน ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการฯ

4.2 กีฬาสนุกเกอร์

4.2.1 ประเภทการแข่งขันกีฬาสนุกเกอร์ (ใช้ลูกแดง 6 ลูก) มี 3 ประเภท

- ประเภทเดี่ยว 1 คน แข่งขัน 2 ใน 3 เฟรมต่อคู่ ทีมชนะได้ 2 คะแนน ทีมที่แพ้ไม่ได้คะแนน
- ประเภทคู่ 2 คน แข่งขัน 2 ใน 3 เฟรมต่อคู่ ทีมชนะได้ 2 คะแนน ทีมที่แพ้ไม่ได้คะแนน
- ประเภทคู่ อาวุโส แข่งขัน 2 ใน 3 เฟรมต่อคู่ ทีมชนะได้ 2 คะแนน ทีมที่แพ้ไม่ได้คะแนน

4.2.2 นักกีฬาที่แข่งขันจะต้องมาถึงสนามที่จัดการแข่งขันภายในเวลาที่กำหนดก่อนทำการแข่งขัน 20 นาที และหากมาช้ากว่ากำหนดการแข่งขัน 30 นาที จะถูกปรับให้เสียเฟรม 1 เฟรม และหากมาช้าเกิน 1 ชั่วโมง จะถูกปรับแพ้ 2 : 0 เฟรม ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการฯ

4.2.3 นักกีฬาที่ลงแข่งขันทุกท่าน ต้องแสดงบัตรประจำตัวพนักงาน หรือบัตรอื่นๆ ที่แสดงว่าเป็นพนักงานของ กฟผ. หรือใช้หลักฐานการแสดงตัวที่หน่วยงานต้นสังกัดรับรองโดยคณะกรรมการการดำเนินการแข่งขันเป็นผู้พิจารณาชี้ขาด หากนักกีฬาท่านใดขาดหลักฐานดังกล่าวข้างต้นจะต้องถูกปรับแพ้ ในการแข่งขันแมทช์นั้นๆ

4.2.4 ในขณะที่แข่งขัน ทีมที่เข้าแข่งขันในเฟรมนั้น จะไม่สามารถขอเปลี่ยนตัวนักกีฬาได้ จะสามารถเปลี่ยนตัวนักกีฬาได้ เมื่อจบเฟรมใดเฟรมหนึ่งก่อนเท่านั้น เว้นแต่กรณีจำเป็นเร่งด่วน หรือเหตุฉุกเฉิน ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการฯ

5. การนับคะแนนและสรุปผลการแข่งขัน

5.1 ในทุกประเภทที่ทำการแข่งขัน แต่ละแมตช์แข่งขัน ผู้ชนะ ได้ 2 คะแนน ผู้แพ้ ไม่ได้คะแนน

5.2 การสรุปคะแนนจะนำเอาคะแนนจากทุกประเภทการแข่งขันมารวมกัน

ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุด ถือเป็น “ทีมชนะเลิศ” และทีมที่ได้คะแนนรองลงมา เป็น “รองชนะเลิศอันดับที่ 1” และ “รองชนะเลิศอันดับที่ 2” ตามลำดับ

5.3 กรณีที่แต่ละทีมทำคะแนนรวมได้เท่ากัน ให้พิจารณาผลต่างของเฟรมได้ - เสีย ของทุกประเภทที่แข่งขัน โดยทีมที่มีผลต่างของเฟรมได้ - เสีย มากที่สุด ถือเป็น “ทีมชนะเลิศ”

5.4 กรณีที่แต่ละทีมทำคะแนนรวมได้เท่ากัน และมีผลต่างของเฟรมได้ - เสีย เท่ากัน ถือเป็น “ทีมชนะเลิศ” ร่วมกัน

6. การประกบคู่แข่งขัน

ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขัน จับสลากประกบคู่แข่งขัน ในวันที่จัดการแข่งขันเท่านั้น และ ให้ดำเนินการคราวเดียวให้แล้วเสร็จ ก่อนเริ่มทำการแข่งขัน

7. การประท้วง

ผู้จัดการทีมแต่ละทีม มีสิทธิ์ประท้วงการแข่งขันได้ในกรณีต่างๆ เช่น คุณสมบัตินักกีฬา การตัดสินที่ไม่เป็นธรรมหรืออื่นๆ นอกไปจากนี้ คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันจะเป็นผู้พิจารณาตัดสินชี้ขาด โดยให้คำตัดสินของคณะกรรมการฯถือเป็นอันสิ้นสุด