

Утверждаю:

Председатель Совета Судей
Алтайского края



Н.А.Межевалов

2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении лично-командного первенства по бильярду
среди работников судейского сообщества Алтайского края

1. Цели и задачи:

- выявление сильнейших игроков;
- повышение спортивного мастерства участников;
- пропаганда здорового образа жизни.

2. Сроки и место проведения: соревнования проводятся **29 марта 2024 года** в бильярдном клубе «Крузе», по адресу: Алтайский край, г. Барнаул, площадь Свободы, 6, ТЦ «Помесье»

Начало соревнований в 09-00 часов.

Руководство соревнованием: судейская коллегия назначается оргкомитетом соревнования.

3. Участники соревнования: к участию в соревновании допускаются команды в соответствии с именной заявкой.

4. Программа соревнования: соревнования проводятся в «Свободную пирамиду» по правилам Международной конфедерации пирамиды. Проводится командное первенство среди коллективов и личное первенство среди участников. Соревнования проводятся по «олимпийской» системе, выбывание после поражения, до двух выигранных партий во встрече. По наименьшей сумме занятых мест участников определяется команда победитель, зачет определяется в командном первенстве по 2 участникам. По решению оргкомитета соревнования, с согласия главного судьи, матчи за призовые места могут проводиться до трех выигранных партий. При определении мест участников решающее значение имеет количество побед во встречах, затем количество выигранных партий, затем количество забитых шаров.

5. Регламент соревнования: Участник должен быть на месте проведения очередной встречи не позднее 5 минут с момента объявления о ее начале главным судьей. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается поражение.

Ограничение времени действует в первые 2 этапа олимпийской системы. Ограничение времени на матч 30 минут, с момента начала матча. Ограничение времени на проведение удара, 1 минута, с момента полной остановки шаров на столе.

Игры ведутся до 2-ух побед.

Участник имеет право один раз во встрече с разрешения судьи взять пятиминутный перерыв между партиями и один минутный перерыв на своем ударе. Разминка и тренировка во время перерывов запрещена. Перед контрольной партией любой из участников может взять дополнительный пятиминутный перерыв. (Примечание: Если участник не воспользовался пятиминутным перерывом вплоть до контрольной партии, то он теряет право на дополнительный перерыв.)

В случае отстранения от игры или невозможности продолжить встречу участнику объявляется техническое поражение, а его сопернику присуждается победа без фиксации конкретного результата. Если участник, победивший во встрече, снимается с соревнований за неспортивное поведение после окончания встречи, то ее результат не пересматривается в пользу проигравшего.

6. Награждение участников: победители и призеры соревнования награждаются призами, медалями и грамотами, команда победитель награждается кубком.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

1.1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие разделу 2, п. 2 настоящих Правил.

1.2. Разметка пирамидного стола

1.2.1. На игровой поверхности пирамидного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

(1) Центральная отметка - точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.

(2) Центральная линия - прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины - переднюю и заднюю.

(3) Передняя отметка - точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.

(4) Линия дома - прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.

(5) Задняя отметка - точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.

(6) Линия выставления шаров - часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

1.2.2. Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

1.3. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

Примечание: При игре в "Свободную пирамиду", "Комбинированную пирамиду" и "Динамичную пирамиду" допускается использование пятнадцати белых шаров без номера.

1.4. Биток и прицельные шары

1.4.1. Битком называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

1.4.2. При игре в "Комбинированную пирамиду", "Динамичную пирамиду" и "Классическую пирамиду" битком служит цветной шар.

1.4.3. При игре в "Свободную пирамиду" любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар.)

1.4.4. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются прицельными.

1.5. Соударение битка с прицельным шаром

1.5.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров является обязательным условием любого правильного удара, включая начальный.

1.5.2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).

1.5.3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом.

1.6. Игра после нарушения

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право после выставления неправильно забитых и выскочивших шаров, а также снятия со

стола на полку (предусмотренного правилами "Свободной пирамиды", "Комбинированной пирамиды" и "Динамичной пирамиды") штрафного шара:

- (1) сам произвести следующий удар, или
- (2) уступить его нарушителю.

1.7. Розыгрыш начального удара

1.7.1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

1.7.2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- (1) шар зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

1.7.3. Если правила нарушили оба соперника или если судья не может определить, чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.

1.7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

- (1) сам произвести начальный удар или
- (2) уступить его сопернику.

1.8. Исходная расстановка шаров

1.8.1. Перед начальным ударом пятнадцать белых шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

1.8.2. Цветной шар, используемый в качестве битка при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.

Примечание: По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды. При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды.

Отличия состоят в следующем:

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

1.9. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

1.10. Дом и линия дома

1.10.1. Линия дома не является частью дома.

1.10.2. Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

1.11. Введение битка в игру (начало игры)

1.11.1. Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.

1.11.2. В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать цветной шар.

1.11.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома.

Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны предупредить об этом вступающего в игру игрока до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток введен в игру правильно.

Если вступающий в игру предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

1.11.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п. 14).

1.11.5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т.п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

1.12. Правильный начальный удар

1.12.1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из прицельных шаров:

(1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или

(2) по меньшей мере три различных прицельных шара коснулись борта (бортов); или

(3) два различных прицельных шара коснулись борта (бортов) и, кроме того, хотя бы один (любой) прицельный шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

1.12.2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, его соперник имеет право:

(1) принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или

(2) принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя продолжить игру; или

(3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или

(4) расставив шары заново, заставить нарушителя произвести начальный удар еще раз.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды.

1.13. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

1.14. Начало и завершение удара

1.14.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

1.14.2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае - штраф.

1.15. Удар кием по битку

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае - штраф.

1.16. Касание ногой пола

При выполнении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае - штраф.

1.17. Запрещенное касание шаров

1.17.1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае - штраф.

1.18. Запрет двойного удара

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае - штраф.

1.19. Запрет пропиха

1.19.1 Запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как пропих и наказывается штрафом.

1.19.2. Если биток касается прицельного шара или если расстояние между битком и прицельным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта - "наклейка кия - биток - прицельный шар", то удар кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

(1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, чтобы биток после соударения не прошел вперед (вслед за прицельным шаром). В противном случае - штраф.

Примечание: Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без смещения последнего с места) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом.

1.20. Правильно заверченный удар

Любой удар (за исключением начального) считается правильным (правильно заверченным), если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и кроме того после соударения (касания) битка с одним из прицельных шаров любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

(1) забит в лузу; или

(2) отражается от любого борта, а затем: (а) касается другого борта, или (б) доводит до другого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или

(3) пересекает центральную линию, а затем: (а) касается любого борта или (б) доводит до любого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или

(4) отражается от любого борта, а затем: (а) пересекает центральную линию или (б) перекатывает через нее любой шар.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф.

Примечания:

1. Все элементарные игровые события (соударения шаров, отражения от бортов, пересечения центральной линии стола и т.д.) должны происходить только в указанной выше последовательности. В противном случае - штраф.

2. Если биток бьет по прицельному шару, стоящему вплотную к борту, а этот прицельный шар в свою очередь воздействует на биток и доводит его до другого борта или перекатывает через центральную линию, то удар считается безусловно правильным, если имело место два отдельных соударения - "биток - прицельный шар" и "прицельный шар - биток".

Если же двух отдельных соударений не было, то завершившийся подобным образом удар считается правильным лишь при условии, если игрок до удара предупредил судью о том, что прицельный шар касается борта. В противном случае - штраф.

3. Шар пересекает центральную линию только в том случае, если центральную линию пересекает центр шара.

Если до удара центр шара был расположен в точности на центральной линии, то его смещение в ту или другую половину стола нельзя рассматривать как "пересечение центральной линии".

4. Если один из шаров отражается от губы средней лузы и возвращается на свою половину игровой поверхности стола, то его центр по меньшей мере один раз пересек центральную линию.

1.21. Штрафной и премиальный удар с руки из дома

1.21.1. При игре в "Комбинированную пирамиду" удар с руки из дома производится и в других, оговоренных правилами случаях. Он может быть как штрафным (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт), так и премиальным (при правильном сыгрывании битка в лузу). При этом введение битка в игру производится в соответствии с п. 11.

1.21.2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

1.21.3. Штрафной и премиальный удар с руки из дома должны удовлетворять всем требованиям п. 20.

1.22. Правильно и неправильно забитые шары

1.22.1. Шар считается правильно забитым (сыгранным), если он упал в лузу в результате правильного удара.

1.22.2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

1.22.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения, было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются неправильно забитыми.

Если нарушение произошло после завершения удара, налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым правильно.

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

1.22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

1.22.5. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Штраф при этом не налагается.)

1.23. Шар на краю лузы

1.23.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

1.23.2. Если же зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

1.23.3. Если движущийся шар приостанавливается на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара.

1.24. Выскочивший шар

1.24.1. Шар считается выскочившим за борт, если после завершения удара он остановился вне игровой поверхности стола (на борту, на полу и т.п.).

1.24.2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например, осветительный прибор, мел на борту или поручне и т.п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

1.24.3. Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается штраф.

1.24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

1.25. Выставление шаров

1.25.1. Все неправильно забитые и выскочившие за борт шары выставляются после завершения удара и до начала следующего.

1.25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке на линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то выставляемые шары располагают на линии выставления шаров как можно ближе к задней отметке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между задней отметкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке.

1.25.4. При игре в "Свободную пирамиду" любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара, а при игре в "Комбинированную пирамиду", "Динамичную пирамиду" и "Классическую пирамиду" - в качестве прицельного шара.

1.26. Замедленная игра

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков ограничение времени равное 45 сек. на подготовку ударов. Судья контролирует время с помощью секундомера и за 10 секунд до истечения отпущенного времени должен сделать соответствующее объявление игроку. Если игрок не укладывается в установленные временные рамки, налагается штраф.

Контрольный секундомер включается сразу после завершения удара. Каждый игрок один раз за партию имеет право на двукратное продление временного ограничения. Если счет в матче равный и игрокам осталось сыграть лишь одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продления в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться в том, что судья уведомлен об этом.

1.27. Постороннее вмешательство

Если во время игры шары приходят в движение вследствие вмешательства постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции, и игра продолжается. При этом штраф не налагается.

Это правило применяется также и при возникновении чрезвычайных ситуаций (землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, внезапное отключение света и т.п.).

Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной шар устанавливают в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все

оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара. Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п. 8.

1.28. Вмешательство в игру соперника

Если игрок, завершивший свой игровой подход, наносит удар вне очереди или же смещает (касается) любого шара во время игры соперника, то это рассматривается как вмешательство в игру и влечет за собой штраф.

1.29. Штрафы

1.29.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров;
- (2) при неправильном начальном ударе;
- (3) если следующий удар начинается до завершения предыдущего;
- (4) при неправильном ударе кием по битку;
- (5) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола;
- (6) при запрещенном касании шаров;
- (7) при двойном ударе;
- (8) при пропихе;
- (9) при неправильно завершенном ударе;
- (10) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт;
- (11) при замедленной игре;
- (12) при вмешательстве в игру соперника (см. п. 28).

1.29.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»

При игре в "Свободную пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами Пирамиды", а также нижеследующими правилами.

2.1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2.2. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

В "Свободной пирамиде" нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета)

могут служить в качестве прицельных.

2.3. Исходная расстановка шаров

См. п. 8.1 и п. 8.2 "Общих правил Пирамиды"

2.4. Начальный удар

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п. 11 и п. 12 "Общих правил Пирамиды".

2.5. Правила ведения игры

2.5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

2.5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

2.5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику. (В случае нарушения правил вступает в силу п. 10 "Общих правил Пирамиды".)

2.5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

2.5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

2.5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 "Общих правил Пирамиды". В противном случае - штраф.

2.6. Ведение счета

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

2.7. Штрафы за нарушения

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

2.8. Выставление шаров

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 "Общих правил Пирамиды".