



## Регламент ЛЛБ

Регламент ЛЛБ – это система правил, по которым проводятся любительские турниры с гандикапом под брендом Лиги любителей бильярда.

Турниры ЛЛБ проводятся по трем дисциплинам бильярда: пирамида, пул и снукер. Турниры ЛЛБ объединены идеей уравнивания шансов на победу всех участников: как опытных игроков и спортсменов, так и начинающих бильярдистов.

## **1. Комиссия ЛЛБ**

1.1. Комиссия ЛЛБ — действующий орган ЛЛБ, в полномочия которого входит:

- 1.1.1. назначение начальных и неснижаемых ЛЛБ-уровней игрокам (п. 2),
- 1.1.2. решение любых спорных вопросов, возникающих во время турниров,
- 1.1.3. внесение изменений в Регламент ЛЛБ,
- 1.1.4. внесение изменений в состав Комиссии ЛЛБ.

1.2. В состав комиссии входят судьи турниров, представители оргкомитетов турниров ЛЛБ, наиболее авторитетные игроки.

1.3. Для вынесения решений по пунктам 1.1.1, 1.1.2 и 2.6.1 достаточно три голоса действующих членов Комиссии, по пунктам 1.1.3 и 1.1.4 — простого большинства голосов всех действующих членов Комиссии.

1.4. Состав Комиссии опубликован на сайте ЛЛБ.

## 2. ЛЛБ-уровень

2.1. Каждый игрок, принимающий участие в турнирах ЛЛБ, имеет независимый в каждой из дисциплин (пирамида, пул, снукер) уровень (ЛЛБ-уровень по пирамиде, ЛЛБ-уровень по пулу и т.д.), который выражается в числовом значении от 0 (слабый, начинающий игрок) до 5 (спортсмен уровня мастера спорта международного класса). Всего имеется шесть уровней, которые имеют, кроме числового, и словесные обозначения:

- 0 — «новичок»,
- 1 — «любитель»,
- 2 — «профи»,
- 3 — «эксперт»,
- 4 — «чемпион»,
- 5 — «маэстро».

2.2. ЛЛБ-уровень игрока в каждой из дисциплин может изменяться от турнира к турниру и определяется:

- 2.2.1. на первом турнире игрока в данной дисциплине — Комиссией ЛЛБ (п. 1.1.1),
- 2.2.2. на всех последующих — специальной формулой определения уровня (п. 4).

2.3. ЛЛБ-уровень игрока по каждой из дисциплин является единым, не зависящим от региона, в котором проводятся турниры.

2.4. Начальный ЛЛБ-уровень игрока по дисциплине устанавливается на первом турнире по этой дисциплине решением Комиссии ЛЛБ перед началом турнира (п. 1.1.1) и может быть скорректирован решением комиссии вплоть до окончания турнира, но не позднее подведения итогов этого турнира, публикации его результатов и пересчета рейтингов. При этом результаты сыгранных встреч не подлежат пересмотру.

2.4.1. Исправление начального ЛЛБ-уровня по дисциплине игрока, принявшего участие более чем в одном турнире по этой дисциплине, возможно решением Комиссии ЛЛБ в течение первых пяти турниров ЛЛБ по данной дисциплине этого игрока. Дальнейшее определение ЛЛБ-уровня данного игрока производится на общих основаниях.

2.5. При определении начального ЛЛБ-уровня игроков, имеющих спортивные звания, Комиссии ЛЛБ настоятельно рекомендуется пользоваться следующей формулой.

Мужчины:

- МСМК, ЗМС — 5,
- МС — 4,
- КМС — 3,
- 1-й разряд — 2,
- 2-й разряд — 1.

Женщины:

- МСМК, ЗМС — 4,
- МС — 3,
- КМС — 2,
- 1-й разряд — 1.

2.6. С целью противодействия намеренному снижению рейтинга Эло игроком и, как следствие, занижению его ЛЛБ-уровня и гандикапа, Комиссия ЛЛБ может индивидуально установить неснижаемый ЛЛБ-уровень игроку.

2.6.1. ЛЛБ-уровень игрока по дисциплине может быть зафиксирован решением Комиссии ЛЛБ на 10 последующих (с момента принятия решения) турниров игрока по данной дисциплине.

2.6.2. Рейтинг ЭЛО игрока продолжает рассчитываться согласно Регламенту и остается единственным основанием для определения ЛЛБ-уровня игрока по дисциплине, начиная с 11-го турнира этого игрока по данной дисциплине.

2.6.3. ЛЛБ-уровень игрока на каждом из этих 10-ти турниров определяется как максимум из установленного Комиссией неснижаемого уровня и ЛЛБ-уровня, определяемого исходя из текущего рейтинга Эло игрока.

2.6.4. Решения Комиссии об установлении неснижаемого ЛЛБ-уровня игроку могут приниматься неограниченное количество раз.

### 3. Рейтинг Эло

Для определения ЛЛБ-уровня игрока по каждой из дисциплин используется модифицированная система рейтингов Эло, которая официально используется в ФИДЕ (шахматы).

3.1. Начальный рейтинг Эло игрока по каждой из дисциплин определяется исходя из начального ЛЛБ-уровня согласно следующей таблице.

Начальный ЛЛБ-уровень — начальный рейтинг Эло:

- 0 — 750,
- 1 — 850,
- 2 — 950,
- 3 — 1050,
- 4 — 1150,
- 5 — 1250.

3.2. Рейтинг Эло игрока (A) изменяется последовательно после каждой встречи с соперником (B). Вычисляется вероятность выигрыша игрока A против игрока B. Эта вероятность одновременно равна наиболее вероятному количеству очков, которое наберёт игрок A в партии с B:

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{\frac{R_B - R_A}{400}}},$$

где:

$E_A$  — ожидаемое количество очков, которое наберёт игрок A в партии с B;

$R_A$  — рейтинг игрока A;

$R_B$  — рейтинг игрока B.

Вероятность победы игрока A в процентах будет равна  $E_A * 100\%$ .

Новый рейтинг игрока A рассчитывается по формуле:

$$R'_A = R_A + K * (S_A - E_A),$$

где:

$K$  — коэффициент, значение которого равно 10 для сильнейших игроков (рейтинг 1100 и выше),

15 — для игроков с рейтингом меньше чем 1100 и 25 — для новых игроков (менее 20 встреч);

$S_A$  — фактически набранное игроком A количество очков (1 очко за победу, 0 — за поражение);

$R'_A$  — новый рейтинг игрока A.

#### 4. Формула определения ЛЛБ-уровня

4.1. ЛЛБ-уровень игрока на каждом турнире ЛЛБ определяется непосредственно перед началом турнира исходя из текущего рейтинга Эло игрока по дисциплине, по которой проводится данный турнир, согласно следующей таблице.

Рейтинг Эло — ЛЛБ-уровень:

- менее 800 — 0,
- 800-899 — 1,
- 900-999 — 2,
- 1000-1099 — 3,
- 1100-1199 — 4,
- 1200 и больше — 5.

4.2. ЛЛБ-уровень игрока остается неизменным до окончания турнира, кроме случая, описанного в п. 2.4.

## 5. Гандикап

5.1. Гандикап (фора) служит для приблизительного выравнивания шансов во встрече двух соперников с разными ЛЛБ-уровнями. Гандикап определяется перед началом встречи соперников и зависит только от одного значения — разницы ЛЛБ-уровней встречающихся игроков. Игрок с более высоким значением уровня даёт фору игроку с меньшим уровнем.

### 5.2. Пирамида

5.2.3. В динамичной, комбинированной и свободной пирамиде (и других разновидностях пирамиды при игре до 8 шаров: «шведская», «московская» и т.д.) гандикап определяется в шарах, которые необходимо забить игроку в каждой партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 8-8,
- 1 — 8-7,
- 2 — 8-6,
- 3 — 8-5,
- 4 — 8-4,
- 5 — 9-4.

5.2.4. В классической пирамиде («русская партия», 71 очко) гандикап определяется в очках, которые добавляются более слабому сопернику перед началом каждой партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 0,
- 1 — 10,
- 2 — 20,
- 3 — 30,
- 4 — 40,
- 5 — 50.

5.2.5. В пирамиде с продолжением (80 шаров) гандикап определяется в шарах, которые добавляются более слабому сопернику перед началом каждой партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 0,
- 1 — 10,
- 2 — 20,
- 3 — 30,
- 4 — 40,
- 5 — 50.

Например, при разнице уровней, равной 1, игроки начинают партию со счета 10:0 в пользу игрока с меньшим уровнем, оба играют до 80 забитых шаров.

В пирамиде с продолжением до другого количества шаров, гандикап вычисляется пропорционально (с отбрасыванием дробной части).

Например, при игре до 40 шаров и разнице в уровнях, равной 1, 2, 3, 4 и 5, гандикап составляет соответственно 5, 10, 15, 20 и 25 шаров.

### 5.3. Пул

5.3.1. В восьмерке при игре до 3 побед гандикап определяется разницей в количестве партий, которые необходимо выиграть соперникам.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 3-3,
- 1 — 4-3,
- 2 — 5-3,
- 3 — 6-3,
- 4 — 7-3.
- 5 — 8-3.

Например, при разнице уровней, равной 1, игроки начинают партию со счета 1:0 в пользу игрока с меньшим уровнем, оба играют до 4 побед.

При игре до другого количества побед, гандикап вычисляется пропорционально (с отбрасыванием дробной части). Например, при игре до 6 побед и разнице в уровнях, равной 1, 2, 3, 4 и 5, гандикап составляет соответственно 2, 4, 6, 8 и 10 партий.

5.3.2. В девятке и десятке при игре до 5 побед гандикап определяется разницей в количестве партий, которые необходимо выиграть соперникам.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 5-5,
- 1 — 6-5,
- 2 — 7-5,
- 3 — 8-5,
- 4 — 9-5,
- 5 — 10-5.

Например, при разнице уровней, равной 1, игроки начинают партию со счета 1:0 в пользу игрока с меньшим уровнем, оба играют до 6 побед.

При игре до другого количества побед, гандикап вычисляется пропорционально (с отбрасыванием дробной части). Например, при игре до 10 побед и разнице в уровнях, равной 1, 2, 3, 4 и 5, гандикап составляет соответственно 2, 4, 6, 8 и 10 партий.

5.3.3. В стрейт-пуле (14.1) при игре до 40 очков гандикап определяется количеством очков, которые необходимо набрать каждому из соперников.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 40-40,
- 1 — 45-40,
- 2 — 50-40,
- 3 — 55-40,
- 4 — 60-40,
- 5 — 65-40.

### 5.4. Снукер

5.4.1. В классическом снукере («15 красных») гандикап определяется в очках, которые добавляются более слабому сопернику перед началом партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 0,
- 1 — 8,
- 2 — 16,
- 3 — 24,
- 4 — 32,
- 5 — 40.

5.4.2. В снукере «10 красных» гандикап определяется в очках, которые добавляются более слабому сопернику перед началом партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 0,
- 1 — 6,
- 2 — 12,
- 3 — 18,
- 4 — 24,
- 5 — 30.

5.4.3. В снукере «6 красных» гандикап определяется в очках, которые добавляются более слабому сопернику перед началом партии.

Разница уровней — гандикап:

- 0 — 0,
- 1 — 4,
- 2 — 8,
- 3 — 12,
- 4 — 16,
- 5 — 20.

## 6. Рейтинговые очки

6.1. За базовую таблицу рейтинговых очков принята следующая таблица:

630, 510, 420, 350, 300, 275, 250, 235, 220, 210, 200, 190, 185, 180, 175, 170.

Для любых турнирных схем действует правило: для каждого последующего места (начиная с первого) берется следующее значение из таблицы рейтинговых очков.

6.1.1. Таблица рейтинговых очков для олимпийской системы.

Место — очки:

1 — 630  
2 — 510  
3 - 4 — 420  
5 - 8 — 350  
9 - 16 — 300  
17 - 32 — 275  
33 - 64 — 250  
65 - 128 — 235

6.1.2. Таблица рейтинговых очков для системы до двух поражений (на примере сетки 64x16).

Место — очки:

1 — 630  
2 — 510  
3 - 4 — 420  
5 - 8 — 350  
9 - 16 — 300  
17 - 24 — 275  
25 - 32 — 250  
33 - 48 — 235  
49 - 64 — 220

6.1.3. Таблица рейтинговых очков для системы до двух поражений (на примере сетки 64x2).

Место — очки:

1 — 630  
2 — 510  
3 — 420  
4 — 350  
5 - 6 — 300  
7 - 8 — 275  
9 - 12 — 250  
13 - 16 — 235  
17 - 24 — 220  
25 - 32 — 210  
33 - 48 — 200  
49 - 64 — 190

6.2. При этом все очки умножаются на коэффициент сложности турнира (п. 7) с округлением до целых.

## 7. Коэффициент сложности турнира

Коэффициент сложности турнира (число от 0,5 до 1) вычисляется по линейной формуле, в которую входит два параметра с равными весовыми коэффициентами: количество участников турнира и их средний рейтинг Эло.

Параметры линейной формулы таковы, что турнир получает максимальный коэффициент сложности (1) при количестве участников 64 и среднем рейтинге Эло 1000, а минимальный (0,5) - при количестве участников 9 и среднем рейтинге Эло 750.

Формула коэффициента сложности турнира имеет вид:

$$P = \begin{cases} 0,5 & \text{if } R_n \leq 750, \\ 1,0 & \text{if } R_n \geq 1000, \\ 0,5 + \frac{R_n - 750}{500} & \text{else.} \end{cases}, \text{ где}$$

$$R_n = R \cdot 0,5 + \frac{(n-9) \cdot 25}{11} + 375 \text{ — средневзвешенный рейтинг турнира,}$$

$9 \leq n \leq 64$  — количество участников турнира,

$$R = \frac{1}{n} \cdot \sum_{i=1}^n R_i \text{ — среднее арифметическое значений рейтингов Эло участников турнира.}$$

## 8. Ограничение времени

8.1. Пирамида. В регламенте турнира может быть указано время, отведенное на встречу. Например, в случае комбинированной пирамиды до 2-х побед, - 1,5 часа (из расчета максимум полчаса на партию). По окончании отведенного времени судья принимает решение исходя из текущей ситуации во встрече: дождаться окончания (например, если осталось всего несколько шаров в заключительной партии) или назначить серию буллитов. В случае, если в момент окончания времени на встречу играется партия, судья сначала делает объявление о пятиминутном контроле, а через пять минут (если партия не завершена) — о трех подходах к столу для каждого игрока. Дальнейшая игра продолжается по правилам буллитов.

Серия буллитов проводится по следующим правилам.

8.1.1. Текущий счет в партии и во встрече сохраняется. Все шары убираются со стола.

8.1.2. Последовательность выполнения ударов в серии буллитов в незавершенной, а также во всех последующих партиях остается такой же, как если бы встреча продолжалась. Первым серию буллитов в незавершенной партии начинает тот игрок, который выполнял первый удар в этой партии (последние три подхода игроки также осуществляют в соответствии с последовательностью выполнения ударов в партии). Право первого удара в последующих партиях принадлежит тому игроку, который выполнял бы первый удар, если бы серия буллитов не была назначена.

8.1.3. Каждый удар (буллит) выполняется по таким правилам:

8.1.3.1. Прицельный шар устанавливается на переднюю отметку (точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола).

8.1.3.2. Игрок, выполняющий удар, устанавливает биток в любую точку стола и производит удар.

8.1.3.3. Каждый результативный удар в серии буллитов приносит одно очко независимо от количества забитых шаров.

8.1.3.4. В случае, если удар выполнен с нарушением правил пирамиды, забитые шары не засчитываются. Никакого дополнительного наказания игрок не получает.

8.1.4. Игроки выполняют буллиты строго по-очереди. Забитые шары засчитываются по обычным правилам. То есть игроки доигрывают до конца встречу, используя буллиты. При игре с гандикапом каждый из соперников ведет счет забитых шаров так, как если бы игралась обычная партия. Например, при форе 8-5, сильнейший игрок должен забить 8 шаров, его соперник — 5 (с помощью буллитов).

8.1.5. Игрок, выполняющий буллиты вторым (игрок № 2), имеет возможность выполнить еще один удар, если его соперник (игрок № 1) своим последним ударом набрал необходимое ему количество шаров в текущей партии. Если в результате этого удара игрок № 2 набирает необходимое ему количество шаров, серия буллитов продолжается парами ударов до тех пор, пока один из игроков не сделает результативный удар в отличие от своего соперника.

### 8.2. Пул

Ограничение времени на встречу (партию) не используется.

### 8.3. Снукер

Ограничение времени на встречу (партию) не используется до вынесения предложений на Комиссию и принятия решения по этому вопросу.

## **9. Регламент встреч**

9.1. Опоздание игрока к началу встречи на 15 минут штрафуются присуждением поражения в одной партии. Далее, каждые 5 минут присуждается поражение еще в одной партии.