



«Утверждаю»

Заместитель руководителя
Федерации бильярда Ленинградской области

Камалетдинов К.Р.
«17» апреля 2025 года

Положение

О проведении Чемпионата Ленинградской области по бильярдному спорту «Динамичной пирамиде» среди мужчин 2025

Федерация бильярда Ленинградской области
2025

1. Цели и задачи

Чемпионат Ленинградской области по динамичной пирамиде проводится с целью развития и популяризации бильярдного спорта на территории региона. Соревнование направлено на повышение уровня спортивного мастерства участников и подготовку спортсменов к участию во всероссийских и международных турнирах. Также мероприятие способствует привлечению населения к регулярным занятиям спортом.

2. Время и место проведения

Чемпионат проводится в центре бильярдного спорта «Ольгино» по адресу: Санкт-Петербург, Приморское шоссе д.4, к.1 (ст. м. «Беговая»).

- Дата проведения: **26.04.2025 года**
- Начало разминки: **10:00**
- Начало игр: **11:00**

3. Организация и руководство

Непосредственным организатором является Федерация бильярда Ленинградской области. Проведение соревнований и руководство возлагаются на Оргкомитет и главную судейскую коллегию. Турнир проводится в соответствии с действующими правилами Всероссийских соревнований по бильярдному спорту, утверждёнными Федерацией бильярдного спорта России.

4. Условия, участники и порядок проведения

К участию в турнире допускаются все желающие спортсмены в возрасте от 13 лет и старше, не представляющие другие региональные федерации бильярдного спорта России, **имеющие постоянную или временную регистрацию в Ленинградской области**. Участие в турнире возможно **при наличии медицинской справки** и уплате вступительного взноса в размере 1200 рублей. Максимальное количество участников – **32 человека**.

Оплата вступительного взноса производится **до 19:00 25 апреля** 2025 года посредством QR-кода, размещённого в прикреплённом файле.

Копию чека об оплате необходимо направить в WhatsApp по номеру +7 981 728-24-42 (ФБЛО) с **обязательным указанием фамилии, имени, отчества спортсмена и названия турнира**. При очной регистрации в день соревнований участник при необходимости обязан предъявить чек по требованию судейской коллегии.

Турнир проводится по системе с выбыванием после второго поражения в нижней сетке.

- Игры в верхней сетке проводятся до **3-х побед** с ограничением по времени — **2 часа на встречу**.

- Игры в нижней сетке проводятся до **3-х побед** с лимитом времени — **2 часа на встречу**.

Если по истечении установленного времени матч не завершён, учитываются только полностью сыгранные партии. Победителем считается игрок, имеющий большее количество выигранных партий. Незавершённая партия не идёт в зачёт.

В случае равенства партий (например, 1:1 при игре до 3-х или 2:2 при игре до 3-х) текущая партия доигрывается до завершения, независимо от лимита времени. Победитель этой партии считается победителем матча.

Дополнительные условия проведения турнира, не указанные в настоящем положении, определяются Оргкомитетом совместно с Главной судейской коллегией. Количество партий в матчах и схема проведения турнира окончательно устанавливаются судейской коллегией перед началом соревнований, в зависимости от количества участников.

5. Организация судейства на соревновании

Турнир по пирамиде проводится в соответствии с действующими правилами игры, Регламентом соревнований, а также Положением о Всероссийских соревнованиях по бильярдному спорту на 2025 год.

Судейство организуется в соответствии с установленными правилами проведения спортивных соревнований. Финансирование судейской коллегии осуществляется в рамках утверждённой сметы турнира. Вступительные взносы участников направляются на обеспечение организации и проведения соревнований.

Главный судья соревнований – **судья ВК Хомина М.В.**

6. Награждение

Спортсмены, занявшие 1-е, 2-е и два 3-х места, награждаются дипломами и медалями. Победитель турнира дополнительно получает кубок.

Церемония награждения проводится после завершения соревнований в месте проведения турнира.

Призовой фонд турнира составляет **20 000 рублей** и распределяется следующим образом:

- 1-е место — **10 000 рублей**
- 2-е место — **5 000 рублей**
- 3-е и 4-е места — **по 2 500 рублей.**

7. Требования к спортсмену

7.1. Форма одежды

Форма одежды участника турнира должна соответствовать требованиям, установленным правилами проведения соревнований по бильярдному спорту:

- тёмные туфли;
- тёмные брюки;
- однотонная рубашка;
- однотонный жилет (по желанию)

Одежда должна быть опрятной и хорошо подогнанной по фигуре.

Спортсмену, нарушающему требования к форме одежды:

- объявляется замечание;
- при отсутствии исправлений в течение 5 минут — предупреждение;
- при несоблюдении формы в течение 15 минут — техническое поражение в матче.

Категорически запрещено участие в соревнованиях в джинсах (включая любые модели и цвета), футболках, поло, спортивных штанах, тренировочных костюмах и кроссовках.

Оргкомитет оставляет за собой право отказать в участии спортсмену, чья форма одежды не соответствует установленным требованиям.

7.2. Регламент проведения матча

Во время матча спортсмен имеет право на один перерыв продолжительностью до 7 минут. Перерыв может быть взят только перед установкой пирамиды и обязательно согласуется с судьёй. Самовольный уход без уведомления судьи не допускается.

Объявление перерыва возможно только по решению судьи или с его разрешения.

Нарушения регламента караются следующим образом:

- за оставление места проведения матча без разрешения судьи спортсмену объявляется замечание;
- за опоздание к началу матча или по возвращении после перерыва до 5 минут — замечание;
- при опоздании до 15 минут — предупреждение;
- при опоздании более чем на 15 минут — техническое поражение в матче.

7.3. Соблюдение спортивной этики

Спортсмены обязаны соблюдать нормы спортивной этики и корректного поведения в ходе всего турнира.

За неспортивное поведение к участникам могут применяться следующие дисциплинарные меры:

- замечание;
- предупреждение;
- техническое поражение в партии;
- техническое поражение в матче.

При наличии действующего замечания любое последующее нарушение влечёт за собой предупреждение. Следующее нарушение может повлечь техническое поражение в партии или в матче — в зависимости от характера и степени нарушения, по усмотрению судьи.

Все дисциплинарные меры и нарушения фиксируются в протоколе матча.

7.4. Ответственность участников

Участник турнира обязан знать и соблюдать правила игры, нормы спортивной дисциплины, принципы честной борьбы, а также проявлять уважение к соперникам, судьям и организаторам соревнований.

Участник имеет право:

- опробовать бильярдный стол перед началом встречи (не более 5 минут);
- запросить информацию о ходе турнира у судьи или представителей Оргкомитета;
- пользоваться всем доступным оборудованием и инвентарём, предоставленным на месте проведения турнира (машинки, мел, салфетки и др.);
- контролировать ведение текущего счёта и оформление результатов встречи;
- взять один 5-минутный перерыв в соответствии с регламентом (перерыв объявляется только судьёй);
- обращаться к судье за разъяснением Правил и за информацией о текущем счёте в процессе игры.

Участнику запрещается:

- пользоваться мобильными телефонами во время встречи;
- находиться в игровой зоне, если он не участвует во встрече или находится вне подхода к столу;
- выполнять удары и разминаться во время перерыва соперника без разрешения судьи;
- покидать место проведения матча без уведомления судьи (в этом случае спортсмену объявляется замечание).

8. Прочие положения

Все вопросы, не отражённые в настоящем положении, регулируются действующими правилами проведения соревнований по бильярдному спорту, а также решаются Оргкомитетом совместно с Главной судейской коллегией.

Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в регламент до начала турнира с обязательным уведомлением участников. Настоящее положение является официальным документом соревнований и действует до момента их завершения.

При игре в «Динамичную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.
2. Используемые шары. Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.
3. Исходная расстановка шаров. (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)
4. Начальный удар. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».
5. Правила ведения игры:
 - 5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.
 - 5.2. Взамен забитого битка играющий снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору, кладет его на свою полку и вводит биток в игру ударом с руки согласно п. 6, при этом забивать в лузу можно только прицельный шар. Примечание: Выбранный прицельный шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.
 - 5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.
 - 5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.
6. Введение битка в игру ударом с руки
 - 6.1. При ударе с руки биток можно устанавливать в любой точке игровой поверхности стола, но не вплотную к прицельным шарам.

6.2. Если при установке битка задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и после снятия штрафного шара право введения битка в игру ударом с руки переходит к сопернику.

6.3. До тех пор, пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием (включая наклейку), однако после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как введение его в игру.

6.4. При ударе с руки забивать в лузу можно только прицельный шар.

6.5. Если при ударе с руки в лузу падает биток, то удар считается неправильным и штрафуется (см. п. 7.2). После снятия штрафного шара соперник вводит биток в игру ударом с руки с любого места стола.

6.6. Если при ударе с руки помимо битка в лузу падает и прицельный шар, то он не засчитывается и выставляется. После выставления неправильно забитого прицельного и снятия штрафного шара соперник вводит биток в игру ударом с руки с любого места стола.

7. Штрафы за нарушения.

7.1. В случае нарушения правил (за исключением случаев, подпадающих под п. 7.3.2) соперник снимает со стола любой прицельный шар (по своему выбору) и кладет его на свою полку. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров. 25 Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

7.2. Если биток забит неправильно или выскоцил за борт, то после снятия штрафного шара соперник имеет право (а) ввести биток в игру ударом с руки с любого места стола (при этом забивать в лузу можно только прицельный шар), или (б) передать удар с руки с любого места стола игроку, нарушившему правила (при этом забивать в лузу можно только прицельный шар).

7.3. Если после нарушения биток остался на столе, то соперник имеет право выбора:

7.3.1. после снятия штрафного шара (а) продолжить игру ударом с места остановки битка (при этом забивать в лузу можно как биток, так и прицельный шар), или (б) передать удар с места остановки битка игроку, нарушившему правила (при этом забивать в лузу можно как биток, так и прицельный шар); или

7.3.2. не снимая штрафной шар (а) ввести биток в игру ударом с руки с любого места стола (при этом забивать в лузу можно только прицельный шар), или (б) передать удар с руки с любого места стола игроку, нарушившему правила (при этом забивать в лузу можно только прицельный шар).

8. Выставление шаров. Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды».

9. Ведение счета.

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку присуждается одно очко. В случае нарушения правил и снятия штрафного шара к текущему счету соперника прибавляется одно очко

Полный перечень правил [смотрите на сайте ФБСР](#)