

ПОЛОЖЕНИЕ
**о проведении открытого кубка «Академии Максима Зверева» по Пулу,
дисциплина «Turbo-8»**

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия и порядок проведения открытого кубка среди любителей «Кубок Академии Максима Зверева» (далее – Турнир) по пулу, дисциплина « turbo-8».
- 1.2. Турнир проводится в помещении Бильярдного Клуба «Зебра», расположенного по адресу: Санкт-Петербург, проспект Косыгина, 30, корпус 1, 2-й этаж.
- 1.3. Дата и время проведения Турнира: **12 октября 2025 года (Воскресенье)**.
 - Регистрация участников и разминка: **10:30**.
 - Начало Турнира (жеребьевка, открытие): **11:00**.
 - Начало игровых встреч: **11:15**

2. Цели и задачи Турнира

2.1. Цели Турнира:

- Популяризация бильярдного спорта и здорового образа жизни среди любителей бильярда.
- Повышение уровня спортивного мастерства участников.
- Укрепление дружеских связей и создание конкурентной среды.
- Определение сильнейших игроков по пулу в дисциплине « turbo-8».

2.2. Задачи Турнира:

- Предоставление участникам возможности получить соревновательный опыт.
- Отработка технических и тактических навыков в условиях турнирной борьбы.
- Обеспечение объективного судейства и справедливых условий для всех участников.
- Выявление победителей и призеров Турнира.

3. Организация и руководство Турнира

- 3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляется «Академия Бильярда Максима Зверева» (далее – Организатор).
- 3.2. Непосредственное проведение Турнира возлагается на Судейскую коллегию.

3.3. **Директор Турнира:** Зверев Максим Дмитриевич (ответственный за организационные вопросы).

3.4. **Главный судья Турнира:** Дьяченко Юлиана (тренер «Академии Бильярда Максима Зверева»)

3.5. **Старший судья:** Дьяченко Юлиана (помощь Главному судье в проведении матчей и контроле за соблюдением правил).

3.6. Решения Главного судьи по вопросам, связанным с применением правил игры и трактовкой спорных ситуаций во время матчей, являются окончательными.

4. Участники Турнира

4.1. Требования к участникам: к участию в Турнире допускаются лица, соответствующие следующим критериям:

- Являющиеся любителями бильярда *начинающего уровня*.
- Подавшие заявку на участие в *установленные сроки*.
- Уплатившие *вступительный взнос* в установленном размере и в *установленный срок*.
- Решение о допуске участника к Турниру остается за Главным судьей.

4.2. Вступительный взнос и сроки оплаты:

- Размер вступительного взноса составляет:
 - 2000 (Две тысячи) рублей для мужчин и женщин.
- Вступительный взнос должен быть уплачен **до 18:00 11 октября 2025 года**.

4.3. Аннулирование регистрации: Участники, не уплатившие вступительный взнос до указанного срока (18:00 11.10.2025), автоматически аннулируются из списка зарегистрированных участников.

4.4. Форма одежды участников: **свободная**

4.5. Максимальное количество участников Турнира: **16 человек**.

5. Порядок проведения Турнира

5.1. Турнир проводится по пулу, дисциплина «turbo-8» в соответствии действующими правилами Всероссийских соревнований по бильярдному спорту в дисциплине пул-8, утвержденными ФБС России. Дисциплина «Turbo-8» - укороченная версия стандартной дисциплины «восьмерка». Отличительные особенности дисциплины «Turbo-8»:

- играется 9 шарами (4 целых, 4 полосатых, восьмерка)
- восьмой шар ставится в третий ряд пирамиды по центру
- первый шар пирамиды ставится на отметку

5.2. Турнир проводится в два этапа:

- **I Этап – Групповой:**
 - Участники делятся на **4 группы (A, B, C, D)** по **4 человека** путем жеребьевки.
 - Игры в группах проводятся по круговой системе (каждый с каждым в своей группе).
 - **Устанавливается ограничение на время проведения встреч- 30 минут.**
 - На каждый матч в группе отводится **лимит времени – 30 минут**. По истечении времени матч прекращается. Победителем признается игрок, лидирующий по счету на момент окончания времени. При равном счете на момент окончания времени партия не доигрывается, а назначаются буллиты. Прицельный шар и биток ставятся на статичное место, и оба игрока по очереди (очередь определяется раскатом) делают по 5 ударов из этой позиции. Победителем становится игрок, забивший большее количество шаров. Если после 5 ударов счет равный, игроки продолжают бить буллиты до того момента, пока не будет разницы в 1 забитый шар.
 - Места в группах определяются по количеству выигранных матчей
 - При равенстве очков у двух или более участников места определяются по результатам личных встреч.
- Из каждой группы в следующий этап (Плей-офф) выходят участники, занявшие **1-е, 2-е и 3-е места**. Участники, занявшие 4-е места, завершают выступление в Турнире
- **II Этап – Финальный (Плей-офф):** проводится по модифицированной Олимпийской системе.
 - **Квалификационный раунд (Стыковые матчи за выход в 1/4 финала):**
 1. Участвуют игроки, занявшие 2-е и 3-е места в группах.
 2. Формируются следующие пары:
 - Матч 1: Участник, занявший 2-е место в группе A **vs** Участник, занявший 3-е место в группе B (далее – **2A vs 3B**)
 - Матч 2: Участник, занявший 3-е место в группе A **vs** Участник, занявший 2-е место в группе B (далее – **3A vs 2B**)
 - Матч 3: Участник, занявший 2-е место в группе C **vs** Участник, занявший 3-е место в группе D (далее – **2C vs 3D**)
 - Матч 4: Участник, занявший 3-е место в группе C **vs** Участник, занявший 2-е место в группе D (далее – **3C vs 2D**)

3. Матчи Квалификационного раунда играются **30 минут**.
 4. Победители (4 игрока) выходят в 1/4 финала. Проигравшие завершают выступление.
- **1/4 финала (Четвертьфинал):**
 1. Участвуют игроки, занявшие 1-е места в группах (4 игрока), и победители Квалификационного раунда (4 игрока).
 2. Сетка формируется следующим образом:
 - ЧФ 1: Участник, занявший 1-е место в группе А
(1A) vs Победитель матча 3C vs 2D
 - ЧФ 2: Участник, занявший 1-е место в группе D
(1D) vs Победитель матча 2C vs 3D
 - ЧФ 3: Участник, занявший 1-е место в группе В
(1B) vs Победитель матча 3A vs 2B
 - ЧФ 4: Участник, занявший 1-е место в группе С
(1C) vs Победитель матча 2A vs 3B
 3. Матчи 1/4 финала играются **30 минут**.
 4. Победители выходят в 1/2 финала.
 - **1/2 финала (Полуфинал):**
 1. Пары формируются следующим образом: Победитель ЧФ 1 vs Победитель ЧФ 2; Победитель ЧФ 3 vs Победитель ЧФ 4.
 2. Матчи 1/2 финала играются **30 минут**.
 3. Победители выходят в Финал, проигравшие играют в матче за 3-е место (если он проводится).
 - **Матч за 3-е место: не проводится.**
 - **Финал:**
 1. Матч играется **30 минут**.

5.3. Все спорные вопросы, не оговоренные в данном Положении, решаются Главным судьей Турнира.

6. Финансовые условия

6.1. Вступительный взнос для участия в Турнире составляет:

- **2 000 рублей** для мужчин.
 - **2 000 рублей** для девушек и женщин.
- 6.2. Вступительные взносы используются для формирования призового фонда и покрытия организационных расходов.
- 6.3. Игровое время на столах, задействованных в Турнире, предоставляется участникам **бесплатно** на время их матчей.

7. Определение победителей и призеров

- 7.1. Победитель Турнира определяется по результатам финального матча плей-офф.
- 7.2. Участник, проигравший в финальном матче, занимает 2-е место.
- 7.3. Третье место **делят участники, проигравшие в полуфинальных матчах.**

8. Награждение и призовой фонд

8.1. Победитель и призеры Турнира (1 -3) награждаются **кубками, медалями и дипломами** соответствующих степеней.

8.2. Призовой фонд распределяется следующим образом:

- **1 место:** Кубок, медаль, диплом, (Сертификат)
- **2 место:** Медаль, диплом (Сертификат)
- **3 место:** Медаль, диплом.

9. Контактная информация и место проведения

9.1. По всем вопросам, связанным с организацией и участием в Турнире, обращаться:

- **Контактное лицо:** Дьяченко Юлиана Николаевна
- **Телефон:** +7 911 909 48 45

9.2. **Место проведения Турнира:** БК "Зебра", г. Санкт-Петербург, проспект Косыгина, 30, корпус 1, 2-й этаж].

10. Заключительные положения

10.1. Данное Положение является официальным вызовом на Турнир.

10.2. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в Положение с обязательным уведомлением участников.

10.3. Участие в Турнире подразумевает согласие участника с условиями настоящего Положения.