

Регламент проведения игр в рамках Кубка «Бильярдowo Cир»

1. Общие правила.

- 1.1. Все игры в рамках розыгрыша Кубка «Бильярдowo Cир» (далее по тексту «Кубка») состоят из трех периодов по 30 минут чистого игрового времени, без учета пауз и технических перерывов, предусмотренных настоящим Регламентом.
- 1.2. Матч выигрывает игрок, набравший большее количество шаров/очков по результатам трех периодов.
- 1.3. Время перерывов между периодами составляет 10 минут. Каждому игроку предоставляется по одной минутной паузе в матче.
- 1.4. Ограничение времени на подготовку к удару— 35 сек (с возможностью один раз в периоде взять дополнительное время).
При нарушении данного лимита игроку объявляется предупреждение. При повторном нарушении ему назначается штраф:
 - в дисциплинах, где счет ведется на шары, проштрафившийся игрок выставляет шар с полки на стол, на заднюю точку либо максимально приближенно к ней;
 - в дисциплинах, где суммируются очки, в виде штрафа снимается 5 очков.
- 1.5. В «свободную», «комбинированную», «динамичную», «ярославскую» пирамиду и «буффало» каждая партия играется до 8 шаров. Если 8-й шар игрок набирает во время серии, то ему предоставляется возможность эту серию закончить, в т.ч. и в случае окончания игрового времени;
- 1.6. После этого количество забитых шаров фиксируется, засчитывается игрокам в общий счет матча, и выставляется новая пирамида. В случае, если во время серии игрок «собрал» все шары и на столе остается только один шар, ему предоставляется право разбить новую пирамиду и продолжить серию.
- 1.7. Пирамиду устанавливает судья (для исключения затяжки времени игроком, который ведет в матче);
- 1.8. В остальных дисциплинах игры проводятся согласно настоящему регламенту, с суммированием очков, набранных в каждой периоде.
- 1.9. Разбой поочередный.
- 1.10. Во всех дисциплинах, кроме «тюменской» и «европейской», допускается строгий разбой – после соударения с пирамидой минимально: биток должен коснуться двух разных бортов. (По желанию выполняющего разбой игрока, он может применяться более активный разбой).
- 1.11. Во всех дисциплинах, кроме «буффало», кайзы и «академической», в которых предусмотрен строгий заказ, игры проходят без заказа.
- 1.12. Обязанность контроля за игровым временем возлагается на судью матча. За 5 минут до завершения отведенного на встречу времени, судья объявляет игрокам и зрителям об оставшемся лимите продолжительности партии/матча. Повторно судья делает объявление за 1 минуту до окончания партии/матча.
- 1.13. При проведении игр в рамках Кубка следует руководствоваться официальными правилами пирамиды МКП, в части, не противоречащей настоящему регламенту.
- 1.14. Все игры проводятся на 12-футовом бильярдном столе для игры на русском бильярде, с применением стандартного бильярдного инвентаря.
- 1.15. Матчи Кубка обслуживает судейская бригада ЛЛБ. Судья у игрового стола наделен правом принятия окончательного решения в спорных игровых ситуациях. Его решения пересмотру не подлежат.
- 1.16. В случае необходимости, для принятия решения в спорной ситуации, судья матча имеет право остановить игру и просмотреть видеозапись эпизода. Время судейской паузы фиксируется секундомером и прибавляется к игровому времени периода.

2. Особенности правил игровых дисциплин Кубка.

2.1. Свободная, комбинированная и динамичная пирамида проводятся по правилам пирамиды МКП.

2.2. «Ярославская» пирамида.

Использована информация с сайта <http://www.cues.com.ua/art4u176.html>

При игре в Кубке в «ярославскую пирамиду» следует руководствоваться правилами «комбинированной пирамиды»* и нижеследующими правилами.

**Обычно в «ярославской пирамиде» применяются правила «московской» пирамиды, в т.ч. в части съема шара соперником после забитого «свояка».*

2.2.1. Используемые шары

Игра начинается цветным шаром - «битком» ударом из любой точки «дома» «с руки». Далее разрешается игра цветным шаром по одному из белых шаров и любым белым шаром по цветному.

2.2.2. Расстановка шаров

«Дом» на столе один. Значит, если нужно играть из «дома» в позиции, когда все шары находятся только в «доме», необходим удар «битком», при котором «биток» должен пересечь линию «дома».

2.2.3. Ведение игры

Забитым считается:

- любой «чужой» шар, забитый «битком»;
- шар, когда любым шаром забивается сам «биток»;
- любой шар, забитый «свояком» от «битка»;
- шар, сыгранный «битком» «свояком» от любого шара.

В случаях, когда в лузе оказывается забитым сам «биток», игрок снимает себе на полку с поля любой шар и продолжает игру ударом из «дома».

2.2.4. Выставление шаров

Из «дома» шар играется:

- в дальние угловые лузы - любым ударом;
- в средние - от борта шаром и от шара;
- в угловые лузы, находящиеся в «доме», любым ударом, после которого «биток» сначала пересекает линию «дома».

2.2.5. Штрафы за нарушения

- а) «пропих» (двойное касание шара наклейкой кия);
- б) промах мимо шара;
- в) при игре «с руки» из «дома» - любой шар, забитый в среднюю лузу без касания борта;
- г) удар белым шаром по белому;
- д) если после соударения шаров ни один из них не делает комбинацию средняя линия-борт, борт-средняя линия или два разных борта одним шаром;
- е) туш любого шара;
- ж) вылет за борт любого шара;

2.3. «Европейская пирамида».

При игре в «европейскую» пирамиду применяются правила свободной пирамиды, за исключением:

- 2.3.1. при разбое применяется правило двойного удара. Т.е. игрок, произведший разбойный удар, продолжает партию до первого промаха, после чего право удара переходит к сопернику;
- 2.3.2. результативными считаются только забитые прицельные шары («чужие»);
- 2.3.3. в случае, если одновременно с «чужим» шаром падает биток, упавший прицельный шар засчитывается, биток выставляется на середину короткого борта в «доме» либо максимально приближенно к нему, а игрок продолжает серию;
- 2.3.4. в случае падения только «своего» шара, он выставляется на середину короткого борта в «доме» либо максимально приближенно к нему, а ход переходит к сопернику.

2.4. «Тюменская» пирамида.

Видео в разделе «История бильярда»: <http://www.llb.su/video/1225007>,
<http://www.llb.su/video/1263660>.

- 2.4.1. При игре в «тюменскую» пирамиду следует руководствоваться Общими правилами пирамиды МПК. За основу взят регламент игры в свободную пирамиду.
- 2.4.2. В игре участвует 16 шаров – 15 белых + цветной биток. При ударе можно играть любым шаром и забивать любой шар, аналогично свободной пирамиде.
- 2.4.3. Игра без заказа.
- 2.4.4. Учет ведется по количеству набранных очков. Забитый белый шар – 1 очко, забитый красный шар – 3 очка.
- 2.4.5. После забитого цветного шара он выставляется по усмотрению игрока на одну из трех точек на линии «дома» - центральная точка и две другие, расположенные на равном расстоянии между центральной точкой и ближними длинными бортами. И снова участвует в игре, как биток и как прицельный шар.
- 2.4.6. Каждая партия встречи состоит из поочередного подхода к столу соревнующихся игроков. Очередность подхода в первой партии определяется раскаткой, которую проводит судья встречи.
- 2.4.7. Каждому игроку по очереди предоставляется право разбить пирамиду ударом из «дома» как можно более активно, чтобы самому продолжить партию, т.к. любой промах/штраф является окончанием партии.
- 2.4.8. Следующую пирамиду разбивает соперник, и также старается набрать как можно больше очков до первого промаха/штрафа.
- 2.4.9. Если в партии забито 15 шаров, то игроку дается право продолжить партию. Ему снова выставляется пирамида, и игра ведется до первого промаха.
- 2.4.10. В игре «тюменская» пирамида, в отличие от других игр на русском бильярде, отсутствует отыгрыш, но при этом многократно возрастает ответственность за каждый удар, т.к. незабитый шар или удар, выполненный с нарушением правил, служит окончанием партии.
- 2.4.11. При вылете шаров за борт штрафуются только вылетевший биток. Шар, забитый с нарушением правил, не засчитывается, а игроку присуждается штраф 1 очко., за исключением правил штрафа за затягивания времени, изложенных в разделе 1 настоящего регламента (в случае 2-х замечаний от судьи встречи за использование на подготовку удара больше 35 секунд, с игрока списывается 5 очков).
- 2.4.12. По окончании отведенных 30 минут на 1-й и 2-й игровые периоды матча Кубка, игра продолжается до окончания текущего подхода, выполняемой одним из игроков. Соответственно, следующий период начинает второй игрок.

2.4.13. По окончании 3-го периода, игра продолжается до полного завершения текущей партии, т.е. у обоих игроков должно быть одинаковое количество подходов (должно быть сыграно четное количество подходов).

2.4.14. Победителем становится игрок, набравший максимальное количество очков во всех сыгранных партиях.

2.5. «Академическая» пирамида.

При разработке использованы материалы: <http://www.billiardsport.ru/news/10858>

2.5.1. Цель игры.

Первым (раньше соперника) набрать максимальное количество очков.

2.5.2. Используемые шары.

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

2.5.3. Исходная расстановка шаров.

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке:

1-й ряд - 4;

2-й ряд - 5, 6;

3-й ряд - 7, 15, 8;

4-й ряд - 9, 14, 13, 10;

5-й ряд - 2, 1, 12, 11, 3.

Биток располагается в доме.

2.5.4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

Начальный удар производится «с руки» из любой точки «дома» в соответствии с Общими правилами пирамиды МКП.

2.5.5. Правила игры и ведения счета.

2.5.5.1. Игра ведется со строгим заказом, при котором до удара называется номер шара, участвующего в ударе, и луза, в которую планируется сыграть этого прицельного шара или битка от него. За каждый правильно забитый прицельный шар либо за каждый забитый от прицельного шара биток к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное номеру прицельного шара, который/от которого сыгран результативный удар, а за сыгранную единицу (туза)/от единицы - 11 очков. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару либо битку, забитому от прицельного шара в текущей партии вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

2.5.5.2. После забитого битка играющий играет с руки из «дома».

2.5.5.3. При игре «с руки» играющий имеет право играть только прицельный шар. В случае падения битка, ход переходит к сопернику.

2.5.5.4. При правильном сыгравании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

2.5.5.5. Если в лузу падает не заказанный прицельный шар, то его выставляют на заднюю точку либо максимально близко к задней точке в сторону короткого борта, и игра продолжается на общих основаниях. Если в лузу падает незаказанный биток, то он выставляется, ход передается сопернику, и тот из дома продолжает игру согласно п.5.3.

2.5.6. В случае выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома.

2.5.7. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.

2.5.8. Во всем остальном следует руководствоваться Общими правилами пирамиды МКП.

2.6. Пирамида «Буффало» (короткая):

Данная версия правил разработана для игры до восьми забитых шаров (т.н. "Короткая пирамида").
Источник – сайт компании «Буффало» <http://buffalo.ua/rules/short-pyramid>

Видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=e4gmw0XgfUw&index=4&list=LLr3MWGTnqVDS4IsjVaB4NAw>

2.6.1. Основные правила игры – как в свободную пирамиду. В пунктах, которые не противоречат данным правилам, необходимо руководствоваться Общими правилами пирамиды МПК.

Все правила, по которым ведется игра взяты из “Общих правил пирамиды” и правил игры в “Свободную пирамиду”, МПК. Пункты, которые изменены, сформулированы в данных правилах. Все остальные моменты описаны в Общих правилах Пирамиды.

2.6.2. Разбой свободный. То есть, при ударе “с руки” из дома достаточно выполнить требования отыгрыша – “два борта + перекат средней линии”.

В данной игре при разбое не нужно выполнять т.н. правило “трех шаров”. При разбое достаточно сделать правильный игровой удар. Атака или отыгрыш.

2.6.3. Счет в партии ведется до 8 очков (забитых шаров).

2.6.4. В игре применяется правило «прямого заказа». Засчитываются только те шары, которые сыграны прямым попаданием в лузу без касания борта или других шаров (прямолетающие). Это может быть биток, либо прицельный шар, либо оба эти шара.

Шары засчитываются только если после соударения попадают прямоком в лузу не коснувшись других шаров или бортов. (Т.е. «дураки» не считаются).

Если при выцеливании “чужого” забивается “своjak”, то этот шар засчитывается.

2.6.5. Непрямолетающие шары, сыгранные с первоначальным отражением от борта, или от третьих шаров, или третьи шары, засчитываются только в том случае, если забит шар по правилу "прямого заказа", либо если игрок перед ударом объявит о намерении их забить, указав шар и лузу, в которую он будет сыгран.

Если игрок поанирует бить шар через борт, третий шар, или еще как-то сложно, он должен предварительно объявить об этом сопернику и судье за столом. Тогда такой шар будет засчитан.

Если прицельный шар забит по правилу прямого или устного заказа, все остальные упавшие случайные шары засчитываются.

2.6.6. Все шары, упавшие в лузу случайно, то есть без «прямого» или «устного заказа», не засчитываются забившему и выставляются обратно на игровое поле по правилам пирамиды.

2.6.7. Удар считается правильным, если выполнены следующие условия:

а) Хотя бы один из шаров забит по правилу прямого или устного заказа.

б) Выполнен отыгрыш “Два борта + перекат” – после столкновения, один из сыгранных шаров должен выполнить касание двух бортов, а другой - перекат средней линии поля, либо один шар должен выполнить оба условия.

в) “Касание зоны средней лузы” – один из сыгранных шаров должен коснуться борта в зоне средней лузы. Точка соприкосновения должна быть между метками зоны лузы.

- При игре «чужого» шара в среднюю лузу, он должен находиться вне пределов «пассивной зоны» для данной лузы (см. пункт 13), иначе «касание зоны средней лузы» для этого шара не засчитывается как правильный удар.

- При игре «своего» шара в среднюю лузу, правило «пассивной зоны» не работает.

г) «Касание зоны угловой лузы» - один из сыгранных шаров должен коснуться борта в зоне угловой лузы, а затем коснуться еще одного борта. Первое соприкосновение должно быть между метками зоны угловой лузы.

Если ни одно из условий не выполнено, удар не считается правильным и налагается штраф.

а) Если игрок удачно атаковал лузу, то удар засчитывается.

б) Правильным будет также удар, при котором шары сделали отыгрыш - «два борта» и «перекат» середины. Причем один шар может перекатиться через середину, а другой сделать два борта. Или один может сделать как перекат, так и касание двух бортов.

Это правило выполняется двумя шарами после их соударения. Перекат середины до соударения не засчитывается.

в) Если игрок атакует угловую лузу, правило зоны угловой лузы сработает автоматически, так как шар не может не коснуться двух бортов в этом случае. Если игрок пытается отыграть через зону угловой лузы, ему нужно проследить за тем, чтобы шар коснулся борта в зоне, а потом еще одного борта в любом месте. Иначе будет штраф. Одно касания недостаточно.

г) При игре «чужого» шара в среднюю лузу нужно сначала определить, находится ли он в «пассивной зоне». Если «чужой» находится в «пассивной зоне», играть его в среднюю можно, но при этом правило «касания зоны средней лузы» для этого шара работать не будет. Необходимо выполнить отыгрыш.

д) Правило «пассивной зоны» для средней лузы не касается свояков.

2.6.8. «Зона лузы» - это промежуток между метками на бортах, определяемый двумя шарами, начиная от точки скатывания (падения шара) в каждой лузе. Зона лузы наносится метками на бортах.

Зона лузы определяется по стандартным правилам. Один шар ставится на точку скатывания и вторым шаром, по нему описывается дуга. Она определяет расположение меток на бортах. Сама дуга на поле не наносится.

2.6.9. «Пассивная зона» - это зона, образуемая двумя мнимыми линиями из центральной точки атакуемой средней лузы до центральных отметок коротких бортов. «Пассивная зона» находится между мнимыми линиями и длинным бортом, на котором находится атакуемая луза.

Фактически, «пассивная зона» введена для более строгого контроля отыгрышей через зону лузы.

Из «мертвой зоны» атака лузы «чужим» шаром невозможна, следовательно, в этом случае любой удар в зону лузы не будет являться атакой. Чтобы исключить такие «псевдо-атаки» введена «пассивная зона».

Если игрок выполняет забитие «чужого» в среднюю лузу, ему необходимо убедиться самому и показать сопернику, что он не находится в «пассивной зоне». Если «чужой» находится в «пассивной зоне», правило «касания зоны средней лузы» для него не действует.

2.6.10. У оштрафованного игрока отнимается одно очко и один из сыгранных им шаров выставляется на игровое поле. При отсутствии забитых шаров, штраф засчитывается в минус. Игрок должен будет выставить первый забитый шар обратно на поле.

Штраф «снимается с полки» и выставляется на точку на задней линии или как можно ближе к ней. Если у игрока ноль, штраф считается в минус. Следующий забитый шар он должен будет выставить. Если у игрока ноль, и он получил второй штраф, будет минус два. И так далее.

2.6.11. Штраф налагается за вылетевший биток. За вылетевший с поля прицельный шар штраф не налагается.

2.6.12. В спорных ситуациях окончательное решение принимает судья. Если судья не может принять обоснованное решение, он бросает жребий монетой.

2.7. Кайза со свояками.

При игре в КАЙЗУ СО СВОЯКАМИ следует руководствоваться действующими правилами в КАЙЗУ (<http://www.llb.su/rules/kaisa>) с рядом дополнений, связанных с сыгрыванием «сваяков».

А именно:

2.7.1. При сыгрывании «своего» шара от прицельного шара игроку начисляются очки, равные «стоимости» прицельного шара.

2.7.2. Ввод битка в игру производится согласно стандартным правилам КАЙЗЫ, т.е. можно забивать только прицельный шар.

2.7.3. В случае падения битка ход переходит к сопернику, который также вводит биток в игру «из дома» «с руки».

2.7.4. При сыгрывании битка с игры, в случае падения также прицельного шара, очки суммируются.

2.7.5. Игра ведется со строгим «заказом». В случае падения «заказного» шара, все прочие упавшие шары также засчитываются.

Вице-президент ФБС СПб Александр Пухленко

Председатель Совета ЛЛБ Михаил Горба

Главный судья Мария Хомина