



**«Утверждаю»**

Первый заместитель  
главы администрации  
городского округа Власиха  
Бутин М.А.  
августа 2022 год

## **Положение о проведении турнира по бильярду на кубок главы городского округа Власиха**

### **1. Цели и задачи**

Турнир проводится с целью:

- развития и популяризации вида спорта;
- пропаганды физической культуры и здорового образа жизни;
- организации досуга.

Задачи турнира:

- приобретение опыта организации, проведения и судейства;
- приобретение опыта участия в турнире;
- выявление сильнейших игроков;
- определение победителей соревнований;
- повышение спортивного мастерства участников;
- формирование ценностей физической культуры, спорта и здорового образа жизни;
- распространение информации о виде спорта;
- вовлечение в спорт наибольшего количества желающих.

### **2. Руководство турнира**

2.1. Общее руководство подготовкой и проведением турнира по бильярду осуществляет оргкомитет турнира;

2.2. Оргкомитет турнира:

- 1) председатель оргкомитета – первый заместитель главы администрации городского округа Власиха Бутин М.А.;
- 2) заместитель председателя оргкомитета – Савалюк Ю.Б.;
- 3) члены: Лешко Ю.И., Пестов П.А., Булатецкий К.Ю.

### **3. Сроки и место проведения турнира**

3.1. Турнир проводится с 25 августа по 5 сентября 2022 года.

3.2. Адрес и место проведения: Московская область, пос. Власиха, ул. Маршала Жукова, д.9, Дворец культуры городского округа Власиха, бильярдный зал.

3.3. Время/дата жеребьевки и открытия турнира – 12:00, 21 августа 2022 года.

### **4. Условия проведения турнира**

- 4.1. Вид игры: свободная пирамида;
- 4.2. Вид турнира: личный;
- 4.3. Ранг турнира: первенство;
- 4.4. Масштаб: городской округ Власиха. Одинцовский городской округ;
- 4.5. Этапы турнира: 1/16 игр; 1/8 игр; 1/4 игр; полуфинал; финал;
- 4.6. Условия прохождения этапов турнира: навылет;
- 4.7. Очередность прохождения этапов турнира: по графику. График игр составляется в день жеребьевки;
- 4.8. Время игр: ежедневно в период с 10:00 до 22:00;
- 4.9. Время начала встреч: допускается по согласованию игроков с судьей, друг с другом и оргкомитетом турнира, в удобное время, в рамках общего графика;
- 4.10. Участники играют до 3 побед;

4.11. Участники финала играют до 5 побед.

#### **5. Участники турнира**

5.1. К участию в турнире по бильярду допускаются жители городского округа Власиха и Одинцовского городского округа.

5.2. Планируемое количество участников: не более 30 человек.

#### **6. Судейство**

6.1 Судейство осуществляется членом оргкомитета, свободным от игры.

#### **7. Определение результатов**

7.1. Определение результатов производится в соответствии с «Правилами» (Приложение №1).

7.2. Победитель в личном первенстве определяется по результату финальной игры.

#### **8. Награждение**

8.1. Участники, занявшие I, II и III места в личном первенстве награждаются:

1 место – кубок, грамота, медаль, ценный подарок;

2 место – грамота, медаль, ценный подарок;

3 место – грамота, медаль, ценный подарок.

#### **9. Медицинское обеспечение и требования безопасности**

9.1. Ответственность за медико-санитарное обеспечение участников соревнований возлагается на организационный комитет.

9.2. Места проведения соревнований должны соответствовать требованиям правовых актов Российской Федерации по обеспечению порядка и безопасности участников соревнований и зрителей.

#### **10. Порядок и сроки подачи заявок**

10.1. Заявки на участие в турнире подаются до 19:00 19 августа 2022 года в оргкомитет путем подачи заявки в произвольной форме на электронную почту Дворца культуры [dkvlasiha@yandex.ru](mailto:dkvlasiha@yandex.ru) или по тел.: 8-926-092-77-81, 8-985-137-53-11.

Директор МУК «Дворец культуры»  
городского округа Власиха



Ю.Б. Савалюк

## «Правила игры в «Свободную пирамиду»

### 1. Цель игры.

1.1 Первым (раньше соперника) набрать восемь очков (шаров).

### 2. Используемые шары.

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

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

2.3 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.

### 3. Начало игры и исходная расстановка шаров.

3.1. Кто из участников производит начальный удар определяется путем одновременного удара участниками по шару из дома в сторону заднего борта. Чей шар после отскока от заднего борта окажется ближе к переднему борту, тот и определяет, кому принадлежит начальный удар. 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.

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

### 4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

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

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

4.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома. Если биток установлен вне дома, то судья должен 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.

4.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия.

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

4.6. Правильно разбитой пирамидой считается в случае если:- забит один из шаров; или - как минимум два шара из пирамиды коснулись бортов. При неправильном разбое пирамиды – штраф.

### 5. Правила ведения игры

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

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

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.

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

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

5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с «Общими правилами Пирамиды». В противном случае – штраф.

5.7. Любой удар (за исключением начального) считается правильным (правильно завершённым), 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):

забит в лузу; или

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

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

отражается от любого борта, а затем:

(а) пересекает центральную линию или

(б) перекачивает 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 перекачивает через центральную линию, то удар считается правильным.

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.

5. Забитые шары извлекает из лузы и устанавливает их на полку судья.

#### **6. Ведение счета.**

6.1. За каждый правильно забитый в лузу шар и штрафной шар игроку засчитывается по одному очку.

#### **7. Штрафы за нарушения.**

7.1 В случае нарушения правил соперник нарушителя указывает судье, какой шар снять со стола (по своему выбору). Судья снимает со стола указанный шар и кладет на полку соперника нарушителя. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

7.2. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров;

- при неправильном начальном ударе;

- если следующий удар начинается до завершения предыдущего;

- при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола;

- при запрещенном касании шаров посторонними предметами и элементами одежды;

- при двойном ударе (при выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз, в противном случае – штраф.);

- при пропихе;

- при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт.

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

#### **8. Выставление шаров.**

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

8.2. 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.

8.3. При игре в «Свободную пирамиду», любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара.

### **9. Вмешательство постороннего**

9.1. 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.

9.1. 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.

### **10. Вмешательство в игру соперника**

10.1. 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.

### **11. Обязанности судьи**

11.1 Судья поддерживает порядок и следит за соблюдением правил игры и бильярдной этики на турнире.

11.2 Судья обязан отвечать на вопросы игроков.

11.3 Перед началом встречи судья должен убедиться в наличии мела и машинок. Судья или игрок, перед начальным ударом (по договоренности судьи и игроков), должен устанавливать шары как можно плотнее, то есть так, чтобы каждый шар касался соседнего.

11.4 Судья должен объявить штраф сразу же после того, как имело место нарушение правил, должен своевременно удалять забитые прицельные шары из заполненных или почти заполненных луз.

11.5 В случае необходимости только судья должен как можно более тщательно восстановить потревоженные шары в их первоначальные положения.

11.6 Если на результат удара оказало влияние какое-либо постороннее воздействие, то судья восстанавливает шары в первоначальные положения, и удар повторяется заново.

11.7 Близкостоящие шары – это шары, расположенные друг от друга на расстоянии меньше, чем размер стандартного бильярдного мелка. От судьи требуется особое внимание при сыгрывании таких шаров. В таких ситуациях, если судья не может с уверенностью сделать вывод о том, был ли двойной удар, можно использовать следующий критерий: если после соприкосновения с прицельным шаром биток проходит вперед на расстояние, превышающее  $1/2$  диаметра шара, то объявляется штраф.

11.8 Если посторонний устными замечаниями или действиями мешает игрокам, то судья вправе предупредить или потребовать его удаления с места проведения соревнования.

11.9 Окончательное решение по игровым ситуациям принимает судья, если игрок не согласен с решением судьи, то данная партия останавливается и победа в ней присуждается сопернику игрока, не принявшего решения судьи.

11.10 Окончательное решение по всем игровым ситуациям и событиям принимает судья, в том числе о предупреждении или дисквалификации (второе предупреждение) игрока.

11.11 Судья обязан пресекать любые действия игроков, которые, по его мнению, являются неспортивными.