

Предложения по изменению и дополнению Правил пирамиды

В разделе 1. «ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПИРАМИДЕ
п.2. изложить в следующей редакции:

2. Возрастные группы

Официальные соревнования проводятся среди спортсменов следующих возрастных групп:

1. Мальчики и девочки до 13 лет.
2. Юноши и девушки до 16 лет.
3. Юниоры и юниорки до 19 лет.
4. Мужчины и женщины.

Примечания:

1. К соревнованиям допускаются спортсмены, не достигшие верхней возрастной границы соответствующей возрастной группы.
2. К соревнованиям среди мужчин и женщин допускаются спортсмены, достигшие 14-летнего возраста.
3. Возраст определяется на день регистрации участников по дате рождения.

п.13.1. дополнить следующим примечанием:

Примечание: Если по ходу соревнований зонное судейство перешло в судейство у стола в соответствии п.14.4., то отдельные элементы зонного судейства могут сохраняться. В частности, под контролем судьи у стола игроки могут самостоятельно устанавливать пирамиду, вынимать забитые шары из луз и ставить их на соответствующую полку.

п.14 изложить в следующей редакции:

14. Зонное судейство

14.1. Если на начальном этапе соревнований число задействованных бильярдных столов превышает число судей у стола, судейство осуществляется по зонному принципу. При этом место проведения соревнований (бильярдный зал) разделяется на игровые зоны по несколько столов в каждой, и к каждой игровой зоне прикрепляется судья.

14.2. Судейство по зонному принципу называется *зонным судейством*, а судья, обслуживающий несколько столов в отведенной ему игровой зоне, – *зонным судьей*.

14.3. Решение о зонном судействе принимает главный судья. Он информирует об этом участников соревнований и распределяет судей по игровым зонам.

По решению главного судьи одну игровую зону могут обслуживать два зонных судьи и более.

14.4 Если по ходу соревнования количество судей становится равным или превышает количество игровых столов, главный судья может принять решение об отмене зонного судейства и переходе к судейству у каждого стола.

Главный судья может принять решение о сочетании зонного судейства на одних столах и судейство у стола на других столах, а также о перераспределении зон между зонными судьями.

14.5. **Зонный судья** обладает всеми правами судьи у стола и имеет право объявить штраф за любое нарушение в своей зоне, свидетелем которого он был. Однако в отличие от судьи у стола, зонный судья не наблюдает постоянно за ходом какой-либо одной конкретной партии. Он не устанавливает пирамиду, не вынимает шары из луз, не объявляет текущий счет.

Зонный судья в своей зоне:

- контролирует время ухода на перерыв между партиями;
- контролирует ведение протоколов каждой встречи;
- по просьбе игроков контролирует правильность установки пирамиды, а также правильность выполнения отдельных ударов, включая начальный удар;
- информирует главного судью о затягивании отдельных партий и встреч.

14.6. При зонном судействе участники соревнований (игроки) во время встречи обязаны:

- соблюдать и следить за соблюдением настоящих Правил;
- самостоятельно устанавливать пирамиду;
- контролировать текущий счет в партии и счет по партиям;
- после завершения игрового подхода вынимать правильно забитые шары из луз и ставить их на соответствующую полку: полка слева (или сверху) – для игрока №1 по протоколу встречи, справа (или снизу) – для игрока №2 (порядок расположения шаров на полках остается неизменным на протяжении всей встречи независимо от того – кто выполняет начальный удар в партии);
- вынимать из луз и выставлять неправильно забитые шары;
- снимать со стола штрафные шары;
- вступая в игру после завершения соперником игрового подхода, убедиться, что все забитые соперником шары вынуты из луз и поставлены на соответствующую полку;
- при сыгрывании битка в «Комбинированной пирамиде» и «Динамичной пирамиде» – действовать в соответствии с правилами игр;
- отмечать время ухода на перерыв в протоколе встречи с последующим уведомлением зонного судьи;
- записывать в протокол встречи результат каждой партии (по шарам), а также окончательный результат встречи по партиям;
- по окончании встречи пожимать руку сопернику, подписывать протокол встречи, а также приглашать для его подписания зонного судью.

14.7. Если игрок снимает со стола штрафной шар (или прицельный шар взамен забитого битка в «Комбинированной пирамиде» и «Динамичной пирамиде»), и при этом случайно задевает один из шаров на столе, то штраф за это не налагается. Смещенный шар восстанавливается на прежнее место и игра продолжается. В сложных случаях необходимо обратиться за помощью к зонному судье.

14.8. Если, по мнению одного из игроков, при выполнении очередного удара, включая начальный, возможно нарушение правил, он имеет право пригласить зонного судью. Решение зонного судьи по поводу правильности выполнения удара является окончательным.

Если до удара зонный судья приглашен не был, а между двумя игроками нет единого мнения по поводу правильности выполнения завершенного удара, решение принимается в пользу играющего.

Примечание: При наличии технической возможности зонный судья может принять окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.

п.15 изложить в следующей редакции:

15. Участники соревнований

15.1. Участниками соревнований (далее – участниками) признаются игроки, официально допущенные мандатной комиссией к данным соревнованиям.

15.2. Участник обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила и Положение о соревнованиях,
- соблюдать установленную форму одежды;
- присутствовать в установленной форме на церемониях открытия и закрытия соревнований;

- соблюдать спортивную дисциплину, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам, судьям и официальным лицам;
- пожимать руку сопернику и судье у стола перед началом и по окончании встречи;
- вести игру в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных партий или встреч;
- исполнять решения Главной судейской коллегии;
- по требованию организаторов пройти допинг-контроль;
- во время игры соперника сидеть в своем кресле или находится возле него, не создавая помех сопернику, и возвращаться к нему сразу после завершения своего игрового подхода;
- контролировать текущий счет и ведение протокола встречи;
- по окончании встречи подписывать протокол встречи.

15.2. Участник имеет право:

- перед началом встречи опробовать бильярдный стол в течение 5 минут;
- использовать все имеющееся на соревнованиях оборудование и инвентарь (машинки, длинный кий, мел, салфетки и др.);
- контролировать установку пирамиды, ведение текущего счета и оформление результатов встречи;
- обращаться к судье у стола за информацией о текущем счете;
- запрашивать информацию о формате соревнований, формате личных встреч, расписании игр.

15.3. Участнику запрещается:

- вступать в спор с судьями и соперниками;
- получать во время игры советы (указания) тренера;
- совершать действия (включая жесты, возгласы и т.п.), которые могут быть квалифицированы как неуважительные по отношению к соперникам, судьям и зрителям;
- курить во время соревнований;
- пользоваться предметами и веществами, загрязняющими игровую поверхность стола (тальк, присыпки, коричневый мел и т.п.);
- пользоваться мобильным телефоном, планшетом и иными электронными устройствами во время игры, включая перерыв между партиями.

15.4. Незнание настоящих Правил, Положения о соревнованиях, расписания встреч не дает права участнику на переигровку, восстановление позиции шаров, повторение ударов, и т.п.

15.5. Форма одежды участника:

- темные костюмные брюки, однотонная рубашка с длинным рукавом, однотонный костюмный жилет, галстук-бабочка, темные туфли (для мужчин);
- темные брюки, однотонная рубашка или блузка с длинным рукавом, однотонный жилет, темные туфли (для женщин).

Одежда участников должна быть аккуратной и опрятной. Джинсы и кроссовки не допускаются. Рубашка (блузка) должна быть заправлена в брюки. Участники, не соблюдающие установленную форму одежды, к соревнованиям не допускаются.

п.16 изложить в следующей редакции:

16. Перерывы

16.1. По решению главного судьи игрокам может быть предоставлено от одного до двух перерывов *между партиями*, а их продолжительность может устанавливаться в пределах от 5 до 10 минут. Перед контрольной партией (последней партией встречи при равном счете по партиям) любой из участников может взять дополнительный перерыв.

Если перерыв берет один из игроков, то его соперник также имеет право воспользоваться перерывом.

Разминка и тренировка во время перерывов между партиями запрещена.

16.2. При судействе у стола игрок обязан уведомить о перерыве между партиями судью у стола сразу после окончания партии и убедиться в том, что судья отметил время начала перерыва в протоколе встречи,

При зонном судействе игрок обязан самостоятельно отмечать время ухода на перерыв в протоколе встречи с последующим уведомлением зонного судьи.

Уход на перерыв между партиями без уведомления судьи у стола или зонного судьи, а также опоздание после перерыва между партиями более чем на 1 минуту влечет за собой зачтение поражения в партии, а более чем на 15 минут – зачтение поражения во встрече.

16.3. Перерывы во время игры (по ходу партии) запрещены. За самовольный уход на перерыв во время игры – поражение в партии.

16.4. Участники соревнований имеют право на перерыв между встречами продолжительностью не более 30 минут.

16.5. Для оказания участнику медицинской помощи в случае травмы, полученной во время игры, может быть объявлен перерыв во встрече продолжительностью до 15 минут.

16.6. Перерывы по причине болезни участника не предусмотрены. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается техническое поражение без фиксации конкретного результата.

16.7. Участник несет ответственность за исправность своего кия. Поломка кия, отрыв наклейки и т.п. не дают участнику права на дополнительный перерыв в игре.

В разделе 2. «ПРАВИЛА ПИРАМИДНЫХ ИГР

п.12 изложить в следующей редакции:

12. Введение битка в игру (начало игры)

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

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

12.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.10 и п.11).

Если биток установлен на линии дома или слегка выступает за линию дома, то судья или соперник имеют право 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.

12.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п.5).

12.5. 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.

п.14 изложить в следующей редакции:

14. Очередность начального удара

14.1. В каждой последующей партии соперники начинают по очереди.

14.2. За очередностью обязаны следить оба игрока независимо от присутствия судьи у стола и в случае необходимости до удара предупреждать соперника о нарушении очередности.

п.20 изложить в следующей редакции:

20. Правильно заверченный удар.

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным* (*правильно заверченным*), 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):

(1) забит в лузу; или

(2) отразился от любого борта, а *затем*:(а) коснулся *другого* борта, или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к *другому* борту; или (в) довел до *другого* борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к другому борту

(3) пересек центральную линию, а *затем* (а) коснулся любого борта или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или (в) довел до любого борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или

(4) отразился от любого борта, а *затем*: (а) пересек центральную линию или (б) перекатил через нее любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент касания (соударения) находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии, или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент касания (соударения) находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии.

Если ни одно из указанных выше условий не выполнено, налагается штраф.

Раздел 3. «КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПИРАМИДЕ» дополнить следующей командной дисциплиной:

«КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА (ПАРНЫЙ ФОРМАТ)»

При проведении командных соревнований по «Комбинированной пирамиде» в парном формате следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами игры в «Комбинированную пирамиду», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 2 игрока в каждой.

Члены одной команды (пары) наносят удары по очереди в соответствии с правилами очередности. Перед выполнением каждого удара игроки одной команды могут одновременно подходить к столу, совместно оценивать позицию и принимать игровое решение.

2. Очередность начального удара.

2.1. Команда, начинающая первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды».

2.2. В каждой последующей партии команды производят начальный удар поочередно.

2.3. Игроки одной и той же команды также выполняют начальный удар по очереди.

3. Очередность ударов в командах.

3.1. Игроки одной команды вступают в игру по очереди:

- если удар первого игрока был правильным и результативным, то следующий удар выполняет второй той же команды и т.д.;

- если удар первого игрока был правильным, но нерезультативным, то второй игрок вступает в игру после завершения игрового подхода команды-соперника.

3.2. Очередность ударов в команде задает игрок, первым вступившим в игру в данной партии:

- для команды, начинающей очередную партию, очередность задает игрок, выполняющий начальный этот удар в этой партии;

- для противоположной команды очередность задает игрок, первым вступивший в игру, после того как к его команде перешло право выполнить очередной удар (этим игроком может быть любой из двух членов данной команды).

3.3. Если после штрафа один из игроков команды согласно п. 6 «Общих правил пирамиды» передал удар команде, нарушившей правила, то очередь выполнить следующий удар переходит ко второму игроку данной команды.

4. Контроль очередности ударов в командах.

4.1. Контроль очередности в своей и в противоположной команде осуществляют игроки

обеих команд независимо от присутствия или отсутствия судьи у стола .

4.2. Любой игрок до удара вправе спросить других игроков или судью о том, чья очередь наносить удар.

4.3. При наличии технической возможности игроки каждой команды вправе один раз за встречу до нанесения следующего удара обратиться к зонному судье или судье у стола с просьбой проконтролировать очередность удара путем просмотра видеозаписи.

5. Предупреждение о нарушении очередности ударов в командах.

5.1. Если игрок готовится выполнить удар не в свою очередь, то другие игроки или судья-секретарь, контролирующие очередность в командах, должны сделать ему предупреждение до нанесения удара.

5.2. Если соответствующего предупреждения до удара сделано не было, то считается, что очередность не нарушена.

5.3. Если игрок по мнению судьи нарушает очередность преднамеренно, то судья принимает дисциплинарные меры, предусмотренные статьей «Неспортивное поведение» (см. раздел 1, п.20).