

Регламент

турнира «BetBoom Суперлига»

Турнир «BetBoom Суперлига» проводится с целью популяризации пирамиды в России и мире. Всего в ходе соревнования проводятся 13 матчей в прямом эфире федерального спортивного канала «Матч ТВ».

1. МЕСТО, ДАТЫ И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

1. Место проведения: Конференц-зал по адресу: г. Москва, 1-й Котляковский пер., д.3.

2. Даты проведения встреч:

Предварительные игры:

20, 21, 22, 23, 27, 28, 29 января 2025 г.

11, 12, 13, 18, 19, 20 февраля 2025 г. (возможна корректировка дат)

Полуфиналы - 18 и 19 февраля 2025 г.

Финал - 20 февраля 2025 г.

3. Базовое время начала матчей в 22:00.

2. ДИСЦИПЛИНА, СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

Дисциплина турнира - «Свободная пирамида» (парный формат). Турнир проводится по системе с выбыванием после второго поражения с выходом на олимпийскую систему 4-х команд.

3. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ, ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВРЕМЕНИ, ТАЙМ АУТ

1. Турнир проводится по правилам игры в пирамиду, утвержденным Международной Конфедерацией пирамиды (далее – МКП), на бильярдном столе, отвечающем техническим требованиям МКП.

2. Устанавливает пирамиду и определяет правильность ее установки судья встречи. При необходимости только судья встречи имеет право постукивать по шарам для более точной установки пирамиды. Исходная установка шаров в пирамиду производится с использованием только фирменного треугольника, представленного Организатором.

3. Спортсменам запрещается трогать шары и устанавливать пирамиду.

4. Продолжительность встречи составляет на предварительном этапе 85 минут, на финальном этапе 115 минут с момента начала встречи (включая тайм-ауты, рекламные паузы, установку пирамиды, просмотр видеоповторов). Таймер обратного отсчета включается в момент нанесения первого удара по битку.

5. Все встречи проводятся с контролем времени на подготовку и нанесение удара. На подготовку и нанесение первого удара после разбоя

пирамиды отводится до 60 секунд. Далее на подготовку к удару и нанесение каждого удара отводится до 35 секунд. Команда за время партии один раз имеет право взять дополнительное время (к оставшемуся времени на подготовку и нанесение удара добавляется 35 секунд). Таймер с обратным отсчетом времени включает судья-регистратор после завершения удара (остановки всех шаров на столе) и выемки забитых шаров из луз (после завершения серии).

6. Во встрече назначается тайм-аут продолжительностью не более 5 минут после каждой пятой сыгранной партии. Если до окончания времени встречи остается менее 20-ти минут, тайм-аут не назначается.

7. Победителем встречи признается команда, выигравшая большее количество партий.

4. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ВСТРЕЧИ

1. Новая партия начинается в том случае, если до конца встречи остается 3 минуты и более. Если до конца встречи остается менее 3-х минут, новая партия не начинается.

2. Если очередная партия заканчивается при **неравном** текущем счете по партиям и до конца встречи остается менее 3-х минут, то победа во встрече присуждается команде, ведущей в счете по партиям.

3. Если очередная партия заканчивается при **равном** текущем счете по партиям и до конца встречи остается менее 3-х минут, то назначается **тайбрейк**. Победа в тайбрейке приравнивается к победе в партии. Победа во встрече присуждается команде, выигравшей тайбрейк.

4. Если время встречи заканчивается по ходу **контровой** партии (то есть партии, начавшейся при равном текущем счете по партиям) и при этом текущий счет в контровой партии по шарам **неравный**, то победа в контровой партии и соответственно во встрече присуждается команде, ведущей в счете по шарам в контровой партии.

5. Если время встречи заканчивается по ходу **контровой** партии (то есть партии, начавшейся при равном текущем счете по партиям) и при этом текущий счет в контровой партии по шарам **равный**, то назначается тайбрейк. Победа в контровой партии и соответственно во встрече присуждается команде, выигравшей тайбрейк.

6. Если время встречи заканчивается по ходу **неконтровой** партии (то есть партии, начавшейся при неравном текущем счете по партиям) и при этом текущий счет по шарам в партии **неравный**, то победа в этой неконтровой партии присуждается команде, ведущей в счете по шарам. Далее возможны два варианта:

6.1. Если с учетом присужденной победы в неконтровой партии общий счет по партиям остается **неравным**, то победа во встрече присуждается команде, ведущей в счете по партиям.

6.2. Если с учетом присужденной победы в неконтровой партии общий счет по партиям становится **равным**, то назначается **тайбрейк**. Победа в тайбрейке приравнивается к победе в партии. Победа во встрече присуждается команде, выигравшей тайбрейк.

7. Если время встречи заканчивается по ходу **неконтрольной** партии и при этом текущий счет по шарам в этой партии **равный**, то победа в этой неконтрольной партии не присуждается ни одной из команд. Текущий счет встречи по партиям остается прежним (неравным) и победа во встрече присуждается команде, ведущей в счете по партиям.

Правила тайбрейка

Очередность ударов тайбрейка определяется с помощью стандартной процедуры розыгрыша начального удара.

После этого прицельный шар устанавливается на задней отметке и игрок наносит удар по прицельному шару битком с руки из дома. Любой шар, упавший в любую лузу, засчитывается. На подготовку и нанесение ударов тайбрейка отводится 15 сек.

При выполнении ударов тайбрейка действуют те же правила, что и при выполнении ударов «Свободной пирамиды». В случае нарушения правил к текущему счету забитых шаров команды соперников прибавляется один шар.

Удары выполняют попарно сначала первые номера команд, затем (при равном счете) вторые номера, затем (при равном счете) снова первые номера и т.д.

Тайбрейк заканчивается при любом неравном счете по шарам. Победа во встрече присуждается команде, забившей большее количество шаров в тайбрейке.

Окончательное решение по всем вопросам, не отраженным в настоящем Регламенте, принимает Главный судья по согласованию с председателем Оргкомитета.

Председатель Оргкомитета



Я.Л. Фирсов