Данный документ описывает правила проведения турниров по Пирамиде с предоставлением приблизительно равных шансов начинающим бильярдистам, «любителям» и спортсменам – имеющим спортивные звания на основании их рейтингов в системе турниров.

1. Управляющий орган - турнирная комиссия .

1.1. Турнирная комиссия - действующий орган рейтинговых турниров, в полномочия которой входит:

1.1.1. назначение начальных уровней (п. 2) игрокам,

1.1.2. решение любых спорных вопросов, возникающих во время турниров,

1.1.3. внесение изменений в Правила проведения турниров,

1.1.4. внесение изменений в состав турнирной комиссии.

1.2. В состав комиссии входят судьи турниров, представители ФБС Липецкой области, наиболее авторитетные игроки.

1.3. Для вынесения решений достаточно простого большинства голосов всех действующих членов комиссии.

1.4. Состав Комиссии опубликован на сайте www.billiard48.ru.

2. Уровень участника

2.1. Каждый игрок, принимающий участие в турнирах, имеет уровень, который выражается в числовом значении от 0 (слабый, начинающий игрок) до 5 (спортсмен уровня мастера спорта международного класса). Всего имеется шесть уровней, которые имеют следующие обозначения:

- 0 - "новичок",
- 1 - "любитель",
- 2 - "профи",
- 3 - "эксперт",
- 4 - "чемпион",
- 5 - "маэстро".

2.2. Уровень игрока в каждой из может изменяться от турнира к турниру и определяется:

2.2.1. на первом турнире игрока - турнирной комиссией (п. 1.1.1),

2.2.2. на всех последующих - специальной формулой определения уровня (п. 4).

2.3. Уровень игрока по каждой из дисциплин является единым для Липецка и Липецкой области, в дальнейшем должен учитываться при любой модификации (интеграции) данного вида турниров.

2.4. Начальный уровень игрока устанавливается на первом турнире решением турнирной комиссии перед началом турнира (п. 1.1.1) и может быть скорректирован решением комиссии вплоть до окончания турнира, но не позднее подведения итогов этого турнира, публикации его результатов и пересчета рейтингов. При этом результаты сыгранных встреч не подлежат пересмотру.

2.5. При определении начального уровня игроков, имеющих спортивные звания,

Комиссия пользуется следующей формулой:

Мужчины:

- МСМК, ЗМС - 5,
- МС - 4,
- КМС - 3,
- 1-й разряд - 2,
- 2-й разряд - 1.

Женщины:

- МСМК, ЗМС - 4,
- МС - 3,
- КМС - 2,
- 1-й разряд - 1.

3. Рейтинг Эло

Для определения уровня игрока используется модифицированная система рейтингов Эло, которая официально используется в ФИДЕ (шахматы).

3.1. Начальный рейтинг Эло игрока определяется исходя из начального уровня согласно следующей таблице:

Начальный уровень, (присваивается турнирной комиссией) - начальный рейтинг Эло:

- 0 - 750,
- 1 - 850,
- 2 - 950,
- 3 - 1050,
- 4 - 1150,
- 5 - 1250.

3.2. Рейтинг Эло игрока изменяется последовательно после каждой встречи с соперником.

Подробнее - см. Википедию .

4. Условия определения уровня игрока для участия в турнире

4.1 Уровень игрока на каждом турнире определяется непосредственно перед началом турнира исходя из текущего рейтинга Эло игрока согласно следующей таблице:

Рейтинг Эло - уровень:

- менее 800 - 0,
- 800-899 - 1,
- 900-999 - 2,
- 1000-1099 - 3,
- 1100-1199 - 4,
- 1200 и больше - 5.

4.2. Уровень игрока остается неизменным до окончания турнира, кроме случая, описанного в п. 2.4.

5. Гандикап (Фора)

5.1. Гандикап (фора) служит для приблизительного выравнивания шансов во встрече двух соперников с разными уровнями. Гандикап определяется перед началом встречи соперников и зависит только от одного значения - разницы уровней встречающихся игроков. Игрок с более высоким значением уровня даёт фору игроку с меньшим уровнем

5.2. Пирамида

5.2.3. В динамичной, комбинированной и свободной пирамиде (и других разновидностях пирамиды при игре до 8 шаров: "шведская", "московская" и т.д.) гандикап определяется в шарах, которые необходимо забить игроку в каждой партии.

Разница уровней - гандикап:

- 0 : 8 - 8,
- 1 : 8 - 7,
- 2 : 9 - 7,
- 3 : 9 - 6,
- 4 : 9 - 5,
- 5 : 9 - 4.

5.2.4. В классической пирамиде ("русская партия", 71 очко) гандикап определяется в очках, которые добавляются более слабому сопернику перед началом каждой партии:

Разница уровней - гандикап:

- 0 - 0,
- 1 - 10,
- 2 - 20,
- 3 - 30,
- 4 - 40,
- 5 - 50.

5.2.5. В пирамиде с продолжением (80 шаров) гандикап определяется в шарах, которые добавляются более слабому сопернику перед началом каждой партии.

Разница уровней - гандикап:

- 0 - 0,

- 1 - 10,
- 2 - 20,
- 3 - 30,
- 4 - 40,
- 5 - 50.

Например, при разнице уровней, равной 1, игроки начинают партию со счета 10:0 в пользу игрока с меньшим уровнем, оба играют до 80 забитых шаров. В пирамиде с продолжением до другого количества шаров, гандикап вычисляется пропорционально (с отбрасыванием дробной части).

Например, при игре до 40 шаров и разнице в уровнях, равной 1, 2, 3, 4 и 5, гандикап составляет соответственно 5, 10, 15, 20 и 25 шаров.