

2024

**ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ЛИГА
СПОРТИНГА**



**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ
СНУКЕР-СПОРТИНГ**



Турниры проводятся только в личном зачете.

Турнир состоит из Квалификационной и Финальной частей.

КВАЛИФИКАЦИОННАЯ ЧАСТЬ

Каждый стрелок принимает по 210 мишеней (7 серий по 30 мишеней).

Каждая серия состоит из 5-ти стрелковых номеров на одной стрелковой площадке.

На каждой стрелковой площадке используются шесть машинок, запускающих мишени. Машинки пронумерованы от 1 до 6. Номер машинки соответствует количеству очков, набираемых стрелком при поражении соответствующей мишени.

Стрелки разбиваются на группы по шесть человек. Пять стрелков начинают стрельбу сразу на пяти номерах. Шестой стрелок ожидает.

На каждом номере стрелок принимает три дуплета. Причем поражение мишеней в дуплете (и в сигнальном, и в синхронном) начинается с поражения «битка» (обязательной указанной в программе на номере первой мишени). Промах по битку лишает стрелка права поражения второй мишени. Разрешается второй выстрел по битку (первой мишени). При промахе по битку в зачет стрелку за дуплет идет 0.

На каждой площадке обязательной мишенью не первом номере является мишень 1, на втором номере – мишень 2, на третьем номере – мишень 3, на четвертом номере – мишень 2, на пятом номере – мишень 1.

Всего на площадке стрелок может принять 30 мишеней. Из них мишень 1 – 6 раз, мишень 2 – 6, мишень 3 – 4 раза, мишень 4 – 5 раз, мишень 5 – 4 раза, мишень 6 – 5 раз.

При поражении всех мишеней стрелок может набрать 100 очков на одной площадке.

Пример:

Мишени 1, 2, 3, 4, 5, 6

Программа на номере – 3 дуплета: 2+3, 2+6, 2-5 (синх)

При чистом поражении всех дуплетов стрелок набирает следующие очки:

$$2+3=5, 2+6=8, 2+5=7. \text{ Итого } 5+8+7=20$$

Итоговым результатом стрелка будет сумма очков, набранных на всех семи площадках. Максимальный результат за турнир – 700 очков

ФИНАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Заказные мишени (только Финальная часть).

ФИНАЛ

В Финал выходят 6 лучших стрелков по абсолютному зачету с учетом правила гандикапа для женщин.

Правило гандикапа для женщин:

Если стрелкам-женщинам по итогам Квалификационной части турнира не удалось показать один из 6-ти лучших результатов в абсолютном зачете, то в Финальной части турнира за стрелком-женщиной, занявшей 1-е место в абсолютном зачете среди женщин, резервируется 6-е место в Финальной части турнира.

Если стрелкам-женщинам по итогам Квалификационной части турнира удалось показать один или несколько из 6-ти лучших результатов, то в Финальной части турнира стрелок (ки) –женщина(ы) занимают соответствующие места. В таком случае правило гандикапа для стрелков-женщин не действует.

Итоги серий в Квалификационной части в Финале не учитываются. На финальной площадке 6 стрелковых номеров и 6 мишеней (1,2,3,4,5,6). Номер мишени соответствует количеству очков, получаемых стрелком при ее поражении.

На площадке стрельба ведется с шести номеров. Все шесть стрелков начинают стрельбу сразу на номерах. Каждый стрелок может иметь одного секунданта, помогающего стрелку по ходу Финальной части турнира.



Программа на номере состоит из трех дуплетов по программе снукер-спортинга. Поражение мишеней в дуплете (и в сигнальном, и в синхронном) начинается с поражения битка (обязательной на номере первой мишени). Промах по битку лишает стрелка права поражения второй мишени. Разрешается второй выстрел по битку (первой мишени). При промахе по битку в зачет стрелку за дуплет идет 0.

Каждый стрелок на каждом стрелковом номере сам формирует программу стрельбы, то есть определяет биток (первую обязательную мишень) и заявляет судье три дуплета. Битком может быть любая из шести мишеней.

Например:

Стрелок выбирает на номере в качестве битка мишень 2. И формирует программу:

Дуплеты 2 – 3 (синх), 2 + 6 (сигн), и 2 – 5 (синх)

Всего за Финал стрелок может заказать до 18 разных дуплетов. Дуплеты у стрелка повторяться не могут. То есть, выбрав на другом стрелковом номере в качестве битка повторно ту же мишень, стрелок при формировании программы должен либо выбрать дуплеты с другими вторыми мишенями, либо изменить дуплет с сигнального на синхронный или наоборот.

Например:

На первом номере у стрелка была программа:

Дуплеты 2 – 3 (синх), 2 + 6 (сигн), и 2 – 5 (синх)

На другом номере он может выбрать программу:

Дуплеты 2 – 1 (синх), 2 + 5 (сигн), и 2 + 4 (сигн)

Всего с одним битком может быть десять дуплетов (5 сигнальных и 5 синхронных).

В случае если стрелок заказал повторно один и тот же дуплет, он лишается очков за повторные дуплеты.

Каждая из шести мишеней должна быть включена хотя бы один раз в заказанный дуплет на любом из первых трех стрелковых номеров стрелка.



При чистом поражении каждого синхронного дуплета стрелок получает дополнительный бонус в 3 очка.

Например:

Мишени 1, 2, 3, 4, 5, 6

1. Стрелок заказал 3 дуплета:

дуплеты 2 – 3 (синх), 2 + 6 (сигн), и 2 – 5 (синх)

При чистом поражении всех мишеней стрелок набирает следующие очки:

$2 + 3 + 3 = 8, 2 + 6 = 8, 2 + 5 + 3 = 10.$ Итого $8 + 8 + 10 = 26$

2. Стрелок заказал 3 дуплета:

дуплеты 2 – 3 (синх), 2 + 6 (сигн), и 2 – 5 (синх)

При промахе по мишени 5 стрелок набирает следующие очки:

$2 + 3 + 3 = 8, 2 + 6 = 8, 2 + 0 + 0 = 2.$ Итого $8 + 8 + 2 = 18$

После каждого номера судья объявляет общее количество набранных стрелками очков.

После этого стрелки переходят на следующий стрелковый номер и формируют себе программу, то есть заказывают биток и три дуплета.

На заказ программы на каждом номере стрелку дается одна минута. В случае если стрелок не успел заказать программу стрельбы на стрелковом номере за 1 минуту, он наказывается штрафом в 3 очка. Если программа не заказана за следующие 30 секунд, стрелок дополнительно лишается очков за первый дуплет на этом номере. В случае если стрелок не успел заказать программу за 2 минуты, он дополнительно к штрафу в 3 очка лишается права стрельбы на этом номере.

По итогам суммы результатов трех номеров стрелков, который набрал меньше всех очков, выбывает из борьбы. Стрельбу продолжают пять стрелков. По итогам суммы результатов после четырех номеров стрелков, набравший меньше всех очков из оставшихся пяти стрелков, выбывает из борьбы. Стрельбу продолжают 4 стрелка. И так далее. В случае если после 3-го и последующих номеров у двух стрелков с наименьшим результатом оказалось равное количество очков, то оба стрелка переходят на следующий номер. Но после следующего номера выбывают сразу два

стрелка с наименьшими из оставшихся стрелков результатами. После шести номеров остаются 2 стрелка. Они выходят в Суперфинал.

В случае, если три стрелка покажут равный результат, или два стрелка покажут второй результат, то в Суперфинал выходят стрелки при равенстве очков поразившие наибольшее количество раз мишень с наибольшим значением. Например, при равенстве очков стрелок 1 поразил мишень 6 два раза, а стрелок 2 поразил мишень 6 один раз. В Суперфинал проходит стрелок 1. Если мишень 6 поражена одинаковое количество раз, то рассматриваются результаты по мишени 5. И так далее. При полном и абсолютном равенстве в Суперфинал выходят три стрелка.

СУПЕРФИНАЛ

Итоги Финала идут в зачет Суперфинала. В Суперфинале используется 6 машинок (часть машинок, использовавшихся в Финале, будет заменена). Машинки пронумерованы от 3 до 8. Номер машинки соответствует количеству очков, которые получает стрелок при поражении мишени.

Стрельба ведется с двух номеров. Стрелки занимают номера по жребию. Программа на номере - 3 дуплета. На каждом номере стрелок заказывает своему сопернику биток. Получив биток, стрелок сам заказывает себе программу на номере, время на заказ дуплетов и штрафы за его нарушения в Суперфинале регламентируются также, как и в Финале. Дуплеты в Суперфинале повторяться не могут.

Подсчет очков в Суперфинале ведется также как и в Финале.

Победителем Суперфинала объявляется стрелок, набравший наибольшее количество очков в сумме по итогам Финала и Суперфинала.

В случае равенства очков у стрелков по итогам Суперфинала назначается перестрелка. Стрелки меняются местами и заказывают сопернику биток. Стрелок, получив биток, сам заказывает дуплет с данным битком. В случае повторения равенства итоговой суммы очков, стрелки сами заказывают еще один дуплет с данным битком. И так далее до определения победителя. Дуплеты повторяться не могут.