




Акционерное общество
«Российский концерн по производству электрической
и тепловой энергии на атомных станциях»
(АО «Концерн Росэнергоатом»)

Филиал АО «Концерн Росэнергоатом»
«Ленинградская атомная станция»
(Ленинградская АЭС)

СОГЛАСОВАНО

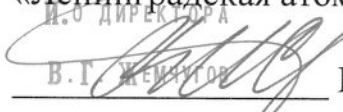
Председатель
Первичной профсоюзной
организации Ленинградская АЭС



Л.Л. Красикова
«30» 10 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель Генерального директора –
директор филиала
АО «Концерн Росэнергоатом»
«Ленинградская атомная станция»



В.И. Перегуда
«30» 10 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении турниров по бильярду среди предприятий атомной
энергетики и промышленности г. Сосновый Бор

Сосновый Бор
2019

1. Цели и задачи

1.1. Турниры по бильярду среди предприятий атомной энергетики и промышленности г. Сосновый Бор (далее - турнир) проводятся с целью привлечения работников к систематическому занятию спортом.

1.2. Задачами проведения турниров являются:

- популяризация спортивных игр и проведение совместного досуга;
- укрепление дружественных связей персонала различных предприятий города;
- расширение общего кругозора работа;
- определение спортсменов, которые примут участие в турнире по бильярду «Кубок АО «Концерн Росэнергоатом».

2. Руководство проведением турниров

2.1. Общую подготовку и проведение турнира осуществляет филиал АО «Концерн Росэнергоатом» «Ленинградская атомная станция», Первичная профсоюзная организация Ленинградской АЭС.

2.2. Организация проведения турнира возлагается на Молодежную организацию Ленинградской АЭС.

3. Сроки и место проведения турниров

3.1. Турниры проводятся **9 и 10 ноября 2019** года в развлекательном центре «М1» (ул. Мира д.1) по двум дисциплинам:

- турнир по русскому бильярду в дисциплине «свободная пирамида»;
- турнир по пулу в дисциплине «восьмёрка».

3.2. Турниры проводятся в два дня.

3.2.1. В дисциплине «свободная пирамида» в первый день ведутся игры с 1 по 48 в соответствии с нумерацией турнирной таблицы (сетки на 32 игрока).

3.2.2. В дисциплине «восьмёрка» в первый день ведутся игры с 1 по 20 в соответствии с нумерацией турнирной таблицы (сетки на 16 игроков).

Остальные игры проходят во второй день проведения турнира.

3.3. Программа проведения турниров

Дата	Время	Мероприятие
9 ноября	с 11.00 до 12.00	Разминка
	с 12.00	Игры первого дня турниров
10 ноября	с 11.00 до 12.00	Разминка
	с 12.00	Игры второго дня турниров
	по окончании турнира	Награждение победителей, вручение призов.

4. Участники турниров

4.1. В турнирах могут принимать участие работники Ленинградской АЭС, а также работники других предприятий атомной промышленности и энергетики города. При наличии свободных ячеек турнирной таблицы для работников

Ленинградской АЭС рассматриваются заявки в порядке их подачи в соответствии с п. 4.2

4.2. Заявки на участие в турнирах по установленной форме (приложение №1) для работников Ленинградской АЭС принимаются в каб. 240 зд. 445.

Предоставление заявок от других предприятий производится через электронную почту e-mail: deerpaul@mail.ru.

4.3. Для турниров устанавливаются ограничения по количеству участников:

- по русскому бильярду – не более 32 человек;
- по пулу – не более 16 человек.

4.4. Турниры по каждой дисциплине проводятся в случае получения заявок не менее чем от 8 человек.

4.5. Последней датой приема заявок на участие в турнире является **7 ноября 2019 г. 16:45.**

5. Правила проведения турниров и определения победителей

5.1. От каждого предприятия в турнире может принять участие до пяти человек в дисциплине «свободная пирамида» и до четырёх человек в дисциплине «восьмёрка». При наличии свободных мест, исходя из ограничения по количеству участников, по согласованию с руководством турниров к участию от одного предприятия может быть допущено большее количество участников.

5.2. Турниры ведутся по спортивной сетке, предусматривающей участие в турнире до двух поражений. До начала турниров предоставляется час игрового времени для разминки.

5.3. После разминки проводится жеребьёвка, определяющая расстановку игроков по турнирной сетке.

5.4. Счёт ведётся самими игроками в соответствии с правилами игр.

5.5. При возникновении спорных ситуаций для их разрешения можно прибегать к помощи других игроков или судейской коллегии.

5.6. После окончания каждой игры игроки информирует судейскую коллегию о результате.

5.7. Каждая игра в дисциплине «свободная пирамида» ведётся до 2 выигранных партий, но не более 90 минут. В случае если по истечении этого времени никто не набрал нужное количество партий, победа присуждается игроку, ведущему в счёте. Полуфиналы (пункты 59÷61 в турнирной таблице) ведутся – до 3, а финал (пункт 62) – до 4 выигранных партий без ограничения по времени.

5.8. Каждая игра первого дня в дисциплине «восьмёрка» ведётся до 2 выигранных партий. Игры второго дня ведутся до 3 выигранных партий, полуфиналы и финал (пункты 27÷30) – до 4 выигранных партий.

5.9. Техническое поражение присуждается игроку в случае его отсутствия в течение времени более 15 минут после объявления начала его игры. По согласованию с членами судейской коллегии в этом случае также могут проводиться другие игры турнира при наличии сформированного состава игроков.

5.10. Любые разногласия, возникающие во время проведения турниров по вопросам, не вошедшим в правила игр и в правила проведения турниров, разрешаются судейской коллегией. Оргкомитет совместно с судейской коллегией имеет право вносить изменения в регламент и программу проведения турнира.

5.11. Участники соревнований несут ответственность за сохранение чистоты и порядка в месте проведения турниров.

5.12. По результатам игр определяются призовые места (1-е, 2-е, 3-е) в каждой дисциплине.

6. Награждение

6.1. Игроки, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места в каждой дисциплине, награждаются дипломами и призами.

Заместитель директора
по управлению персоналом



28.10.19

И.о. зам. директора УП

М.В. КУЗНЕЦОВ

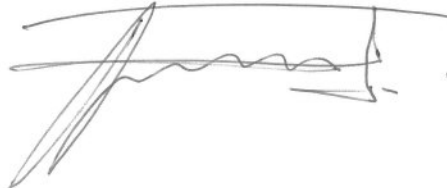
С.Б. Фунтов

Начальник ОСР



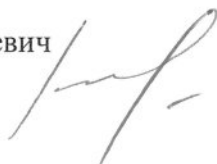
М.В. Хевронова

Руководитель
Молодежной организации
Ленинградской АЭС



П.О. Гредасов

Цветков Иван Валерьевич
8 (81369) 5-18-22



ЗАЯВЛЕНИЕ
на участие в турнире по бильярду

Фамилия _____

Имя _____

Отчество _____

Дата рождения _____

Место работы _____

Подразделение _____

Должность _____

Дисциплина турнира _____

Контактный телефон _____

С положением о проведении турниров по бильярду среди предприятий атомной энергетики и промышленности г. Сосновый Бор ознакомлен.

Даю согласие на обработку своих персональных данных в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

_____ / _____ /
(Фамилия И.О.)

Дата и время заполнения: _____

1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПУЛА

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Во всех случаях, если только нет очевидного противоречия дополнительных правил, применяются Общие правила лузного бильярда. Эти общие правила применимы ко всем играм на лузном бильярде, ЕСЛИ ТОЛЬКО обратное не оговорено особо в правилах конкретных игр.

1.1. СТОЛЫ, ШАРЫ, ОБОРУДОВАНИЕ

Все игры, описываемые данными правилами, разработаны для столов, шаров и оборудования, отвечающего стандартам, утвержденным Требованиями к оборудованию Всемирной ассоциации пула и бильярда (WPA).

1.2. УСТАНОВКА ПИРАМИДЫ

При установке пирамиды должен использоваться треугольник, при этом верхний шар пирамиды должен ставиться на заднюю отметку. Все шары должны стоять рядами за первым шаром и быть прижаты друг к другу так, чтобы все они касались друг друга.

1.3. УДАР ПО БИТКУ

Чтобы удар был признан правильным, необходимо, чтобы удара по битку выполнялся только наклейкой кия. Несоблюдение этого требования является фолом.

1.4. ОБЪЯВЛЕНИЕ ЗАКАЗА ПРИ УДАРЕ

В играх, где требуется объявлять заказ, игрок может играть любой шар по своему выбору, но прежде чем сделать удар, он должен указать заказанный шар и заказанную лузу, в которую он намеревается его забить. Он не должен указывать подробности удара, такие как попадание в прицельный шар другим шаром, битком, комбинации или касания бортов (все из которых отвечают правилам). Все шары, забитые при правильном ударе, засчитываются в пользу игрока, выполнявшего удар.

1.5. ПРОМАХ

Если игрок при правильном ударе не забивает шар, то подход игрока у стола заканчивается и в игру вступает его соперник.

1.6. РОЗЫГРЫШ ПРАВА НА РАЗБИТИЕ (РАСКАТ)

При розыгрыше на право разбития (раскате) применяется следующая процедура. Каждый из игроков должен использовать шары одинакового размера и веса (предпочтительно битки, но если это невозможно, неполосатые шары). Один игрок располагается по левую сторону от передней отметки, другой по правую, и они одновременно выполняют удар с руки из-за передней линии в направлении заднего борта и обратно к переднему борту стола. Игрок, чей шар остановится

ближе к наиболее отдаленному от внешней стороны стола краю переднего борта, выигрывает раскат. Шар, используемый при раскате, должен по крайней мере один раз коснуться заднего борта. Другие касания с бортами несущественны, кроме тех, что запрещены ниже. Раскат автоматически проигрывается, если:

- (а) шар перекатывается на половину стола соперника;
- (б) шар не касается заднего борта;
- (в) шар падает в лузу;
- (г) шар выскакивает за пределы стола;
- (д) шар касается длинного борта;
- (е) шар останавливается в створе угловой лузы за губой переднего борта, или;
- (ж) шар касается заднего борта более одного раза. Если оба игрока совершают одно из перечисленных нарушений, или если судья не в состоянии определить, чей шар остановился ближе, раскат признается ничейным и переигрывается.

1.7. НАЧАЛЬНЫЙ УДАР (РАЗБИТИЕ)

Право начального разбития определяется раскатом или по жребию. (На официальном соревновании необходима процедура раската.) Игрок, выигравший раскат или жеребьевку, имеет право выполнить начальный удар (разбитие) или предоставить это право сопернику.

1.8. БИТОК ПРИ НАЧАЛЬНОМ УДАРЕ

Начальное разбитие выполняется битком с руки из-за передней линии. Прицельные шары устанавливаются в соответствии с требованиями конкретной игры. При разбитии игра считается начатой, как только был выполнен удар наклейкой кия по битку.

1.9. ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ БИТКА ПРИ НАЧАЛЬНОМ РАЗБИТИИ

При разбитии попытка остановить или изменить направление движения битка после того, как он пересек переднюю линию, и до того, как он коснется шаров в пирамиде, является фолом, и право хода переходит к сопернику. Соперник может выбирать, либо играть битком с руки из-за передней линии, либо предоставить ту же возможность игроку, совершившему нарушение. (Исключение: «Девятка», см. Правило 2.4: «биток с руки в любом месте стола»). Должно быть вынесено предупреждение о том, что второе подобное нарушение во время матча повлечет автоматическое поражение (См. Правило 1.29)

1.10. БИТОК С РУКИ ИЗ-ЗА ПЕРЕДНЕЙ ЛИНИИ (ИЗ «ДОМА»)

Это правило применяется в определенных играх с начальным разбитием или в ситуации, когда падение битка в лузу наказывается тем, что соперник получает возможность выполнить удар битком с руки из-за передней линии (из «дома»). Вступающий в игру игрок может установить биток в любом месте дома. Он может играть любой прицельный шар, если основание прицельного шара находится на передней линии, то есть вне «дома», или за ней. Любой из шаров, который находится в «доме», можно играть, если только сначала игрок направит биток из дома, а затем, ударив биток в борт, возвратит его в дом и попадет в прицельный шар. Основание шара (точка, в которой шар касается поверхности стола) определяет, находится ли он выше или ниже передней линии (за пределами «дома» или в «доме»). Если вступающий в игру игрок непреднамеренно располагает биток на передней линии или за ней, судья или соперник должны проинформировать игрока, выполняющего удар, о неправильном расположении битка до нанесения удара. Если соперник не делает этого заявления до выполнения удара, удар считается правильным. Если бьющий игрок был проинформирован о неправильном расположении битка, он должен изменить его положение. Если игрок располагает биток целиком и очевидно за пределами «дома» и выполняет удар, объявляется фол. Когда игрок выполняет удар битком с руки из-за передней линии, биток остается шаром с руки (не в игре) до тех пор, пока игрок не направит его через переднюю линию ударом наклейки своего кия. Пока биток остается шаром с руки, игрок может поправлять его рукой, кием и т.п. Когда биток введен в игру описанным способом, игрок не может препятствовать его движению каким-либо образом, иначе объявляется фол. К тому же, если вследствие удара не происходит контакта с прицельным шаром, которого биток должен коснуться первым, или биток не пересекает передней линии, удар считается сделанным с нарушением, объявляется фол и соперник получает возможность играть битком с руки в соответствии с правилами конкретной игры.

1.11. ЗАБИТЫЕ ШАРЫ

Шар считается забитым, если в результате правильного удара, он покидает поверхность стола, падая в лузу и остается там. (Шар, выпавший на пол из системы возврата шаров, не считается незабитым шаром.) Шар, выскочивший из лузы обратно на поверхность стола, не является забитым шаром.

1.12. ПОЛОЖЕНИЕ ШАРОВ

Положение шаров определяется тем, где покоится их основание (или центр).

1.13. НОГА НА ПОЛУ

Игрок должен сохранять контакт с полом по крайней мере одной ногой в момент, когда наклейка кия касается битка, в противном случае объявляется фол. Обувь должна быть нормальной в отношении размера, формы и способа ношения.

1.14. НАНЕСЕНИЕ УДАРА ПРИ ДВИЖУЩИХСЯ ШАРАХ

Фолом является нанесение удара, в то время как биток или любой прицельный шар находятся в движении (шар, вращающийся на месте, считается движущимся).

1.15. ЗАВЕРШЕНИЕ УДАРА

Удар считается не завершенным (и вследствие этого не засчитывается), пока все шары на столе не остановятся после удара (шар, вращающийся на месте, считается движущимся).

1.16. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРЕДНЕЙ ЛИНИИ

Передняя линия не является частью «дома». Таким образом, прицельный шар, геометрический центр которого находится на передней линии, можно играть, если правилами конкретной игры требуется, чтобы игрок выполнял удар по шару, находящемуся за пределами передней линии. Точно так же если биток должен быть введен в игру с руки из-за передней линии (биток с руки из-за передней линии), его нельзя помещать непосредственно на переднюю линию; он должен быть позади нее (в «доме»).

1.17. ОБЩЕЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ВСЕХ ФОЛОВ

Хотя штрафы за нарушения в различных играх отличаются, для всех фолов справедливо следующее:

- (а) Подход игрока у стола заканчивается;
- (б) Если фол совершен в процессе выполнения удара, такой удар признается неправильным, и все забитые при этом шары не засчитываются в пользу выполнявшего удар игрока, и;
- (в) Любой шар(-ы) выставляется только если этого требуют правила конкретной игры.

1.18. НЕПОПАДАНИЕ В ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШАР

Если при ударе биток не попадает в прицельный шар, которого он должен коснуться первым, объявляется фол. Игра в направлении от шара, с которым соприкасается биток, не означает касания этого шара при ударе.

1.19. ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР

Если иное не определено правилами конкретной игры, игрок должен направить биток таким образом, чтобы он сначала попал в прицельный шар, которого он согласно правилам должен коснуться первым (правильный прицельный шар), а затем:

- (а) Забить пронумерованный шар, или;

(б) Довести биток или любой пронумерованный шар до борта. Несоблюдение этих требований является фолом.

1.20. ПАДЕНИЕ БИТКА В ЛУЗУ

Падение битка в лузу при ударе является фолом. Если биток касается прицельного шара, который к тому времени уже был забит (например, в переполненной шарами лузе), объявляется фол.

1.21. ФОЛЫ ВСЛЕДСТВИЕ КАСАНИЯ ШАРОВ

Фолом является удар, касание или иной контакт с битком, находящимся в игре, или любыми прицельными шарами чем-либо (телом, одеждой, мелом, машинкой, shaftом кия и т.п.) кроме наклейки кия (прикрепленной к shaftу кия), которая может контактировать с битком при выполнении правильного удара. Если матч проходит в присутствии судьи, любой прицельный шар, потревоженный при обычном фоле, должен быть возвращен как можно ближе к первоначальному положению, согласно оценке судьи, и вступающий в игру игрок не имеет возможности выбирать положение шара.

1.22. ФОЛ ПРИ УСТАНОВКЕ БИТКА

Касание любого прицельного шара во время установки битка при игре с руки является фолом.

1.23. ФОЛЫ ПРИ ДВОЙНЫХ УДАРАХ

Если биток соприкасается с требуемым прицельным шаром перед выполнением удара, игрок может бить в направлении этого шара, при условии что он использует для этого любой нормальный удар. Если кий касается битка более одного раза во время удара, или если кий сохраняет контакт с битком во время или после соприкосновения битка и прицельного шара, объявляется фол. Если поблизости находится третий шар, необходимо позаботиться о том, чтобы не совершить фол на нем согласно первой части данного правила.

1.24. ФОЛ ПРИ УДАРЕ ПРОПИХОМ

Если биток проталкивается наклейкой кия с сохранением контакта на время большее, чем момент, соразмерный с нанесенным ударом, объявляется фол. (Такие удары обычно называют ударами пропихом.)

1.25. ФОЛЫ, ОТНОСЯЩИЕСЯ К ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИГРОКА

Игрок несет ответственность за мел, машинки, шлифовки и любые другие предметы или оборудование, которые он приносит, использует у стола или приближает к нему. Если он роняет мел или сбивает подставку машинки, он наказывается фолом в случае касания этим предметом любого шара, находящегося в игре (или только битка, если на матче не присутствует судья).

1.26. НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОДСКАКИВАНИЕ ШАРА

Фол присуждается, если игрок наносит удар по битку ниже центра («подкапывает» под него) и преднамеренно вызывает его отрыв от поверхности стола, пытаясь обойти мешающий шар. Иногда такое подпрыгивание может происходить случайно, и такие «прыжки» не должны считаться фолом сами по себе; они могут признаваться фолом, к примеру, если в процессе удара наконечник или shaft кия контактирует с битком.

1.27. УДАР ПЕРЕСКОКОМ

Если иное не определено правилами конкретной игры, разрешается вызывать отрыв битка от стола, нанося удар кием под углом и заставляя биток отразиться от поверхности стола. Любой кикс при выполнении удара перескоком является фолом.

1.28. ШАРЫ, ВЫСКОЧИВШИЕ СО СТОЛА

Шары, остановившиеся после удара в каком-либо месте помимо игровой поверхности стола (на верхней части упругого борта, на поверхности борта, на полу и т.д.), считаются выскочившими. Шары могут прыгать по поверхности бортов и их упругих частей и при этом не считаться выскочившими, если они возвращаются на игровую поверхность стола самостоятельно и не коснувшись чего-либо, что не является частью стола. Стол должен состоять из надлежащих неизменных частей. (Шары, которые ударяют или касаются чего-либо, что не является частью стола, например, осветительных приборов, мела, находящегося на борту или его упругой части, и т.п., считаются выскочившими, даже если после этого они вернулись на игровую поверхность стола после контакта с предметами, которые не являются надлежащей частью стола.) Во всех играх на лузном бильярде, если в результате выполнения удара биток или любой из прицельных шаров выскакивает со стола, объявляется фол. Все выскочившие шары выставляются (кроме игр «Девятка» и «Восьмерка») после того, как остановятся все шары. Биток после фола вследствие выскакивания его со стола вводится в игру в соответствии с правилами конкретной игры.

1.29. ОСОБОЕ НАКАЗАНИЕ ЗА УМЫШЛЕННЫЙ ФОЛ

Биток, находящийся в игре, нельзя преднамеренно бить ничем, кроме наклейки, закрепленной на кие (например, наконечником кия, shaftом и т.д.). Помимо того, что такой контакт автоматически является фолом в соответствии с Правилom 1.21, в случае если судья полагает, что этот контакт был умышленным, он должен один раз за матч предупредить игрока о том, что второе подобное нарушение в течение данного матча повлечет автоматическое поражение в матче. В случае совершения второго нарушения матч необходимо признать автоматически проигранным.

1.30. МАКСИМУМ ОДИН ФОЛ

Если правилами конкретных игр не предписывается иное, в рамках каждого подхода игрок штрафуются только одним фолом; если могут быть применены разные

наказания, то фактором, определяющим, какой фол налагается на игрока, является самое строгое из наказаний.

1.31. САМОПРОИЗВОЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ ШАРОВ

Если шар перемещается, откатывается, поворачивается либо иным образом двигается «сам по себе», шар должен оставаться в том положении, которое он занял, и игра продолжается. Шар, который завис над лузой и «сам по себе» упал в лузу после того, как он в течение 5 или более секунд был неподвижным, должен быть восстановлен как можно точнее в положение, которое он занимал до падения, и игра продолжается. Если шар «сам по себе» падает в лузу, в то время как игрок наносит удар с целью попасть в этот шар, так что биток проходит через место, которое занимал этот шар, не имея возможности попасть в него, то биток и прицельный шар должны быть восстановлены на позициях, которые они занимали до удара, и игрок может снова выполнить удар. Каждый из других прицельных шаров, потревоженных при ударе, также должен быть выставлен в прежнее положение, прежде чем игрок повторит удар.

1.32. ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Если правилами конкретной игры требуется выставление шаров, их следует выставлять на продольную линию после завершения удара. Единственный шар выставляется на заднюю отметку; если нужно выставить более одного шара, их располагают на продольной линии в порядке возрастания номеров, начиная с задней отметки и продолжая в направлении заднего борта. Если шары, находящиеся на или около задней отметки или продольной линии, мешают выставлению шаров, выставляемые шары помещают на продольную линию как можно ближе к задней отметке, но таким образом, чтобы не двигать мешающие шары. Выставляемые шары следует располагать как можно ближе или вплотную (по усмотрению судьи) к мешающим шарам, кроме случаев, когда мешающим шаром является биток; шары, которые должны быть выставлены к битку, следует располагать как можно ближе, но не вплотную к нему. Если на продольной линии между задней отметкой и задним бортом недостаточно места для выставления шаров, эти шары должны быть выставлены на продолжении продольной линии «перед» задней отметкой (между задней и центральной отметками) как можно ближе к задней отметке и в том же порядке номеров, в каком они были бы выставлены «позади» задней отметки (шар с наименьшим номером ближе всех к задней отметке).

1.33. ШАРЫ В СТВОРЕ ЛУЗЫ

Если два или более шара заблокированы в створе лузы, при этом один или более зависли в воздухе, судья должен осмотреть положение шаров и поступить следующим образом: он должен визуальным (или, если желает, опытным путем) опустить проекцию шара вертикально вниз от его нынешнего заблокированного положения; все шары, которые, будучи таким образом перемещены вертикально вниз, по его мнению, упали бы в лузу, считаются забитыми, а все шары, которые остались бы на игровой поверхности стола, считаются не забитыми. Затем шары рас-

полагают согласно оценке судьи, и играть продолжают в соответствии с правилами конкретной игры, как если бы блокировки шаров в лузе не было.

1.34. ДОПОЛНИТЕЛЬНО ЗАБИТЫЙ ШАР

Если при правильном результативном ударе забиты дополнительные шары, они засчитываются в соответствии с правилами подсчета очков в конкретной игре.

1.35. ВМЕШАТЕЛЬСТВО ЛИЦА, НЕ ПРИНИМАЮЩЕГО УЧАСТИЯ В ИГРЕ

Если во время матча шары пришли в движение (или игрока толкнули таким образом, что это напрямую повлияло на игру) вследствие воздействия лица, не принимающего участия в игре, шары должны быть как можно более точно возвращены в прежнее положение сразу после произошедшего, и игра возобновляется без наложения штрафа на игрока. Если на матче присутствует судья, то именно он должен вернуть шары на место. Это правило применяется также в случае вмешательства «высших сил», например, землетрясения, урагана, падения осветительных приборов, отключения электричества и т.д. Если шары невозможно вернуть в прежнее положение, партию следует переиграть, разбивать при этом должен тот же игрок, что в ее начале. Это правило неприменимо к игре «14.1 с продолжением», которая состоит из последовательно разыгрываемых пирамид: текущий розыгрыш пирамиды прерывается и начинается новая пирамида с соблюдением требований к нормальному начальному разбитию (игроки выполняют раскат на право разбития). Подсчет очков возобновляется со счета, сложившегося на момент прерывания игры.

1.36. РАЗБИТИЕ В ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ ПАРТИЯХ

В матче, состоящем из коротких партий, победитель отдельной партии разбивает в следующей. Судейская коллегия турнира может заблаговременно установить одно из следующих правил:

- (а) Игроки разбивают по очереди.
- (б) Разбивает проигравший партию.
- (в) В следующей партии разбивает игрок, отстающий в счете по партиям.

1.37. ИГРА СЕРИЯМИ

В течение игры игроки поочередно совершают подходы к столу (серии), причем серия игрока заканчивается, если он либо не забивает шар правильным ударом, либо совершает нарушение. Если серия заканчивается без фола, вступающий в игру игрок принимает позицию, сложившуюся на столе.

1.38. ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШАР, СТОЯЩИЙ ВПЛОТНУЮ К БОРТУ ИЛИ БИТКУ

Данное правило применяется к любому удару, при котором биток сперва контактирует с шаром, который стоит вплотную к борту или собственно битку. В ре-

зультате удара после контакта битка с соприкасающимся прицельным шаром должно произойти следующее:

(а) Должен быть забит шар, или;

(б) Биток должен коснуться борта, или;

(в) Стоявший вплотную шар должен коснуться отдельного борта, или;

(г) Другой прицельный шар должен коснуться борта, с которым он до того не был в контакте. Несоблюдение одного из указанных требований является фолом. (Примечание: «14.1 с продолжением» и другие игры описывают дополнительные требования и применения этого правила; смотрите правила конкретных игр.) Шар, который касается упругого борта в начале удара и затем направляется в упругий борт, прикрепленный к тому же борту стола, считается доведенным до этого борта, только если он сперва отходит от борта, попадает в другой шар и снова касается борта. Судья или один из игроков должны осмотреть стоящий вплотную к борту шар и заявить о том, что шар касается борта, прежде чем этот шар будет задействован в процессе удара, иначе прицельный шар не считается стоящим вплотную к борту.

1.39. ИГРА С РУКИ ИЗ-ЗА ПЕРЕДНЕЙ ЛИНИИ

При выполнении удара с руки из-за передней линии (из «дома») необходимо, чтобы биток сначала вышел из «дома», а затем коснулся прицельного шара. В противном случае налагается штраф. Удар также считается правильным, если играемый прицельный шар располагается непосредственно на передней линии или слегка за ней таким образом, что биток касается его до выхода из дома. Удар считается неправильным, если до выхода из «дома» биток случайно задевает какой-либо находящийся в «доме» прицельный шар.

1.40. ФОЛ ПРИ ИГРЕ БИТКОМ С РУКИ

В процессе установки битка при игре с руки игрок может использовать для этого руку или любую часть кия (включая наклейку). При расположении битка любое ударное движение кия, контактирующего с битком, направленное вперед, рассматривается как фол, в случае если это не был правильный удар.

1.41. ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Если игрок, не выполняющий удар, отвлекает соперника или вмешивается в его игру, ему засчитывается фол. Если игрок выполняет удар вне очереди или вызывает движение любого шара в иное время, чем при своем подходе у стола, это рассматривается как вмешательство.

1.42. ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Игрокам не разрешается использовать шар, треугольник или другое приспособление для измерения расстояния для того, чтобы оценить, проходит ли биток или прицельный шар в промежуток и т.д. Только кий может использоваться в качестве вспомогательного инструмента для оценки промежутков или при прицеливании, при этом кий нужно держать в руке. Любой иной способ является фолом и неспортивным поведением.

1.43. ЗАПРЕЩЕННАЯ РАЗМЕТКА

Если игрок преднамеренно каким-либо образом делает отметки на столе, с тем чтобы облегчить себе выполнение удара, в том числе располагает соответствующим образом мел, то объявляется фол.

2. ВОСЬМЁРКА

2.1 ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Восьмерка» является игрой по заказу, в которой используют биток и 15 прицельных шаров, пронумерованных от 1 до 15. Один из игроков должен забить шары группы с номерами от 1 до 7 (сплошные), а другой – от 9 до 15 (полосатые). Игрок, который сперва забьет шары какой-либо группы, а затем правильным ударом забьет шар номер 8, побеждает в партии.

2.2 ЗАКАЗНОЙ УДАР

При заказе удара нет необходимости указывать очевидные шары и лузы. За соперником остается право спросить, какой шар и в какую лузу игрок намерен сыграть, если он не уверен в этом. Удары от борта (дуплеты) и комбинационные удары не считаются очевидными, при их выполнении следует назвать и играемый шар, и предполагаемую для игры лузу. При объявлении заказа нет необходимости уточнять подробности удара, такие как число касаний бортов, отражений от борта, соударения прицельных шаров между собой и битка с прицельными шарами, и т.д. Все шары, забитые при совершении нарушения, остаются в лузах, независимо от того, чьей группе они принадлежат, выполнявшего удар игрока или его соперника. Начальное разбитие не является заказным ударом. Каждый из игроков, выполняющий разбитие при игре в «Восьмерку», может продолжить игру, если какой-либо прицельный шар правильно забит при разбитии.

2.3 УСТАНОВКА ПИРАМИДЫ

Шары устанавливаются в форме треугольника в нижней части стола, при этом шар номер 8 находится в центре треугольника, верхний шар пирамиды на задней отметке, полосатый шар в одном углу пирамиды и сплошной шар в другом углу.

2.4 ОЧЕРЕДНОСТЬ РАЗБИТИЯ

Игрок, выигравший раскат, имеет право разбить пирамиду. В «Восьмерке» победитель каждой партии разбивает в следующей, если иное не оговорено организаторами турнира. Судейская коллегия турнира может заблаговременно установить одно из следующих правил:

- (а) Игроки разбивают по очереди.
- (б) Разбивает проигравший партию.
- (в) В следующей партии разбивает игрок, отстающий в счете по партиям.

2.5 ПРАВИЛЬНОЕ РАЗБИТИЕ

(Определение) Для того чтобы выполнить правильное разбитие, разбивающий игрок (битком из-за передней линии) должен либо (1) забить шар, либо (2) довести до борта по меньшей мере четыре пронумерованных шара. Если разбивающий игрок не выполняет правильное разбитие, объявляется фол, и вступающий в игру игрок имеет право выбора, либо (1) принять позицию, сложившуюся на столе, и продолжить игру, либо (2) переустановить пирамиду и выполнить начальное разбитие самому или предложить сопернику повторить разбитие.

2.6 ПАДЕНИЕ БИТКА В ЛУЗУ ПРИ ПРАВИЛЬНОМ РАЗБИТИИ

Если игрок при правильном разбитии забивает биток, (1) все забитые шары остаются в лузах (исключение, шар номер 8: см. Правило 4.8), (2) объявляется фол, (3) стол остается открытым. Примечание: входящий игрок получает возможность играть битком с руки из-за передней линии, при этом удар по прицельному шару, находящемуся за передней линией, он может выполнить, только если биток сперва пересечет переднюю линию и затем возвратится в область за передней линией и попадет в прицельный шар.

2.7 ПРИЦЕЛЬНЫЕ ШАРЫ, ВЫСКОЧИВШИЕ СО СТОЛА ПРИ РАЗБИТИИ

Если при выполнении разбития игрок выбивает со стола прицельный шар, объявляется фол, и входящий в игру игрок может выбирать, либо (1) принять позицию, сложившуюся на столе, и продолжить игру, либо (2) расположить биток с руки за передней линией и продолжить игру.

2.8 ПАДЕНИЕ В ЛУЗУ ШАРА НОМЕР 8 ПРИ РАЗБИТИИ

Если при выполнении разбития в лузу падает шар номер 8, разбивавший игрок может попросить заново установить пирамиду или выставить шар номер 8 и продолжить игру. Если игрок, выполняя разбитие, забивает в лузу биток, в то время как в лузу падает шар номер 8, вступающий в игру игрок может выбирать, либо заново установить пирамиду, либо выставить шар номер 8 и продолжить игру битком с руки из-за передней линии.

2.9 ОТКРЫТЫЙ СТОЛ

(Определение) Стол считается «открытым», если еще не произошел выбор группы шаров (полосатые или сплошные). Если стол открыт, разрешается наносить первый удар по сплошному шару с целью забить полосатый, и наоборот. Примечание: Стол является открытым всегда сразу после разбития. Если стол открыт, разрешается наносить первый удар по сплошному или полосатому шару, с тем чтобы забить заказанный полосатый или сплошной шар. Однако если стол открыт и первый удар наносится по шару номер 8, объявляется фол, при этом ни один из полосатых или сплошных шаров не засчитывается в пользу игрока, выполнявшего удар. Игрок теряет право продолжать серию; входящий игрок получает возможность установить биток с руки; все забитые шары остаются в лузах; стол для входящего игрока остается открытым. При открытом столе все неправильно забитые шары остаются в лузах.

2.10 ВЫБОР ГРУППЫ ШАРОВ

Даже если при разбитии были забиты шары одной или обеих групп, выбор группы не считается сделанным, поскольку сразу после разбития стол всегда является от-

крытым. Выбор группы считается сделанным только когда игрок правильным ударом забивает заказанный прицельный шар после разбития.

2.11 ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР

(Определение) При выполнении всех ударов (кроме случаев разбития и когда стол открыт) игрок должен сперва нанести удар в один из шаров своей группы и (1) забить пронумерованный шар или (2) довести биток или любой пронумерованный шар до борта. Примечание: игроку, выполняющему удар, разрешается направить биток в борт, прежде чем он коснется прицельного шара; однако после соударения с прицельным шаром либо должен быть забит прицельный шар, либо биток или любой пронумерованный шар должны коснуться борта. Несоблюдение этих требований является фолом.

2.12 «ОТЫГРЫШ»

Из тактических соображений игрок может забить очевидный прицельный шар и при этом прервать свою серию, предварительно объявив «отыгрыш». Отыгрыш считается разрешенным ударом. Если игрок, выполняющий удар, намерен отыграться, забив очевидный прицельный шар, он обязан до нанесения удара объявить сопернику «отыгрыш». Игрок должен убедиться в том, что соперник поставлен в известность о намерении выполнить «отыгрыш». Если же этого не сделано и один из шаров игрока, выполнявшего удар, забит, этот игрок должен будет продолжить игру. Все шары, забитые при отыгрыше, остаются в лузах.

2.13 ВЕДЕНИЕ СЧЕТА

Игрок может продолжать игру до тех пор, пока правильным ударом забивает шар своей группы. После того как игрок правильным ударом забивает все шары своей группы, он может выполнять удар с целью забить шар номер 8.

2.14 НАКАЗАНИЕ ЗА НАРУШЕНИЯ

Соперник получает возможность играть битком с руки. Это означает, что он может поместить биток в любое место на столе (не обязательно за передней линией, кроме как при начальном разбитии). Данное правило удерживает игрока от совершения умышленных нарушений, которые предоставили бы ему преимущество перед соперником. Имея возможность играть битком с руки, игрок может устанавливать его при помощи руки или любой части кия (включая наклейку). При установке битка любое ударное движение кия, контактирующего с битком, направленное вперед, рассматривается как фол, в случае если это не был правильный удар.

2.15 КОМБИНАЦИОННЫЕ УДАРЫ

Комбинационные удары разрешены; однако шар номер 8 не может использоваться в качестве первого шара в комбинации. Если первое касание происходит с шаром номер 8, объявляется фол.

2.16 НЕПРАВИЛЬНО ЗАБИТЫЕ ШАРЫ

Прицельный шар считается забитым неправильно, если (1) этот прицельный шар забит при том же ударе, при котором совершено нарушение, или (2) заказанный шар упал не в назначенную лузу, или (3) перед выполнением удара был объявлен отыгрыш. Неправильно забитые шары остаются в лузах и засчитываются в пользу

игрока, которому принадлежит конкретная группа шаров, сплошные или полосатые.

2.17 ПРИЦЕЛЬНЫЕ ШАРЫ, ВЫСКОЧИВШИЕ СО СТОЛА

Если со стола выскакивает какой-либо прицельный шар, объявляется фол и переход хода, в случае же выскакивания шара номер 8 засчитывается поражение в партии. Выскочившие прицельные шары не выставляются.

2.18 ФОЛЫ ПРИ УДАРАХ ПЕРЕСКОКОМ И МАССЕ

Хотя в случае, если на матче не присутствует судья, действует правило «только фолы на битке», игрок должен знать, что фол на битке засчитывается в том случае, если при попытке выполнить битком перескок, дуговик или массе с целью обойти мешающий пронумерованный шар, которого биток не должен касаться первым, этот шар приходит в движение (независимо от того, был ли он сдвинут рукой, поступательным движением кия или машинкой).

2.19 ИГРА ПО ШАРУ НОМЕР 8

Если очередным шаром является шар номер 8, падение в лузу битка или фол при выполнении удара не является поражением в партии, при условии что шар номер 8 не забит и не выскочил со стола. Игрок, вступающий в игру, получает возможность играть битком с руки. Примечание: шар номер 8 никогда не может быть правильно забит посредством комбинации, кроме случаев, если контакт с шаром номер 8 был первым в последовательности шаров.

2.20 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ

Игроку присуждается поражение в партии, если он совершает одно из следующих нарушений:

1. Совершает фол в то время как забивает шар номер 8 (исключение: падение в лузу шара номер 8 при разбитии, см. п. 2.8.).
2. Забивает шар номер 8 тем же ударом, что и последний шар своей группы.
3. В любой момент времени выбивает шар номер 8 со стола.
4. Забивает шар номер 8 не в назначенную лузу.
5. Забивает шар номер 8, когда он не является очередным шаром, то есть не является шаром, которого биток должен коснуться первым.

Примечание: все нарушения должны быть зафиксированы прежде, чем будет выполнен следующий удар, в противном случае считается, что нарушений не было.

2.21 ПАТОВАЯ ПАРТИЯ

Если после трех последовательных подходов к столу каждого игрока (всего шести подходов) судья приходит к выводу (или, в случае отсутствия судьи, оба игрока приходят к согласию), что попытка забить или переместить прицельный шар приведет к поражению в партии, шары заново выставляются в пирамиду, и тот же игрок, что и в начале патовой партии, снова выполняет разбитие. Правило патовой ситуации может применяться независимо от количества шаров на столе. Примечание: Три последовательных фола, совершенных одним игроком при игре в «Восьмерку», не являются поражением в партии.

1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

1. БИЛЬЯРДНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И АКСЕССУАРЫ

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие «Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию»

2. РАЗМЕТКА БИЛЬЯРДНОГО СТОЛА

2.1. На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

- (1) Центральная отметка – точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.
- (2) Центральная линия – прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины – переднюю и заднюю.
- (3) Передняя отметка – точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.
- (4) Линия дома – прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.
- (5) Задняя отметка – точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.
- (6) Линия выставления шаров – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

2.2. Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ШАРЫ

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

Примечание: При игре в «Свободную пирамиду», «Комбинированную пирамиду» и «Динамичную пирамиду» допускается использование пятнадцати белых шаров без номера.

4. БИТОК И ПРИЦЕЛЬНЫЕ ШАРЫ

4.1. Битком называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

4.2. При игре в «Комбинированную пирамиду», «Динамичную пирамиду» и «Классическую пирамиду» битком служит цветной шар.

4.3. При игре в «Свободную пирамиду» любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар.)

4.4. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются прицельными.

5. СОУДАРЕНИЕ БИТКА С ПРИЦЕЛЬНЫМ ШАРОМ

5.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров является обязательным условием любого правильного удара, включая начальный.

5.2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).

5.3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом.

6. ИГРА ПОСЛЕ НАРУШЕНИЯ

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право после выставления неправильно забитых и выскочивших шаров, а также снятия со стола на полку (предусмотренного правилами «Свободной пирамиды», «Комбинированной пирамиды» и «Динамичной пирамиды») штрафного шара:

- (1) сам произвести следующий удар, или
- (2) уступить его нарушителю.

7. РОЗЫГРЫШ НАЧАЛЬНОГО УДАРА

7.1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

7.2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- (1) шар зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

7.3. Если правила нарушили оба соперника или если судья не может определить чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.

7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

- (1) сам произвести начальный удар или
- (2) уступить его сопернику.

8. ИСХОДНАЯ РАССТАНОВКА ШАРОВ

8.1. 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.

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

Примечание: По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды (см. п.2 и п.27, а также раздел 1, п.14). При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды. Отличия состоят в следующем::

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

9. ПОЛОЖЕНИЕ ШАРА

Положение шара определяется положением его центра.

10. ДОМ И ЛИНИЯ ДОМА

10.1. Линия дома не является частью дома.

10.2. Шар, стоящий на линии дома, считается распложенным вне дома.

11. ВВЕДЕНИЕ БИТКА В ИГРУ (НАЧАЛО ИГРЫ)

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

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

11.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.9 и п.10).

Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны 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.

11.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п.14).

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

12. ПРАВИЛЬНЫЙ НАЧАЛЬНЫЙ УДАР

12.1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из прицельных шаров:

(1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или

(2) по меньшей мере три различных прицельных шара коснулись борта (бортов); или

(3) два различных прицельных шара коснулись борта (бортов) и, кроме того, хотя бы один (любой) прицельный шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

12.2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, его соперник имеет право:

- (1) принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или
- (2) принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя продолжить игру; или
- (3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или
- (4) расставив шары заново, заставить нарушителя произвести начальный удар еще раз.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды (см. п.8).

13. ПОПЕРЕМЕННОЕ РАЗБИТИЕ

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

14. НАЧАЛО И ЗАВЕРШЕНИЕ УДАРА

14.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

14.2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае – штраф.

15. УДАР КИЕМ ПО БИТКУ

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае – штраф.

16. КАСАНИЕ НОГОЙ ПОЛА

При выполнении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае – штраф.

17. ЗАПРЕЩЕННОЕ КАСАНИЕ ШАРОВ

17.1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае – штраф.

18. ЗАПРЕТ ДВОЙНОГО УДАРА

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае – штраф.

19. ЗАПРЕТ ПРОПИХА

19.1 Запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как пропих и наказывается штрафом.

19.2. Если биток касается прицельного шара или если расстояние между битком и прицельным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта – «наклейка кия-

биток-прицельный шар», то удар кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

(1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, чтобы биток после соударения не прошел вперед (вслед за прицельным шаром). В противном случае – штраф.

Примечание: Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без смещения последнего с места) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом (см. п.5.3).

20. ПРАВИЛЬНО ЗАВЕРШЕННЫЙ УДАР.

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):

(1) забит в лузу; или

(2) 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

(3) 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

(4) 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 безусловно правильным, если имело место два отдельных соударения – «биток-прицельный шар» и «прицельный шар-биток».

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.

21. ШТРАФНОЙ И ПРЕМИАЛЬНЫЙ УДАР С РУКИ ИЗ ДОМА

21.1. При игре в «Комбинированную пирамиду» удар с руки из дома производится и в других, оговоренных правилами случаях. Он может быть как штрафным (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт), так и премиальным (при правильном сыгрывании битка в лузу). При этом введение битка в игру производится в соответствии с п.11.

21.2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

21.3. Штрафной и премиальный удар с руки из дома должны удовлетворять всем требованиям п.20.

22. ПРАВИЛЬНО И НЕПРАВИЛЬНО ЗАБИТЫЕ ШАРЫ

22.1. Шар считается правильно забитым (сыгранным), если он упал в лузу в результате правильного удара.

22.2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

22.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения (см. п.14), было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются неправильно забитыми.

Если нарушение произошло после завершения удара (см. п.14), налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым правильно.

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

22.5. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Штраф при этом не налагается.)

23. ШАР НА КРАЮ ЛУЗЫ

23.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

23.2. Если же зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются на свои места.

ливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

23.3. Если движущийся шар приостанавливается на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара.

24. ВЫСКОЧИВШИЙ ШАР

24.1. Шар считается выскочившим за борт, если после завершения удара он остановился вне игровой поверхности стола (на борту, на полу и т.п.).

24.2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например, осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

24.3. Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается штраф.

24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

25. ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

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

25.2. 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.

25.4. При игре в «Свободную пирамиду» любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара, а при игре в «Комбинированную пирамиду», «Динамичную пирамиду» и «Классическую пирамиду» – в качестве прицельного шара.

26. ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков

сорокапятисекундное ограничение времени на подготовку ударов. Судья контролирует время с помощью секундомера и за 10 секунд до истечения отпущенного времени должен сделать соответствующее объявление игроку. Если игрок не укладывается в установленные временные рамки, налагается штраф.

Контрольный секундомер включается сразу после завершения удара (см. п.14). Каждый игрок один раз за партию имеет право на двукратное продление временного ограничения. Если счет в матче равный и игрокам осталось сыграть лишь одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продления в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться в том, что судья уведомлен об этом.

27. ВМЕШАТЕЛЬСТВО ПОСТОРОННЕГО

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.

Это правило применяется также и при возникновении чрезвычайных ситуаций (землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, внезапное отключение света и т. п.)

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 (см. п.12). Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п.8.

28. ВМЕШАТЕЛЬСТВО В ИГРУ СОПЕРНИКА

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.

29. ШТРАФЫ

29.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. п.5.3);
- (2) при неправильном начальном ударе (см. п.12.1);
- (3) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п.14.2);
- (4) при неправильном ударе кием по битку (см. п.15);
- (5) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п.16);
- (6) при запрещенном касании шаров (см. п.17);
- (7) при двойном ударе (см. п.18);
- (8) при пропихе (см. п.19.1 и п.19.2);

- (9) при неправильно завершеном ударе (см. п.20);
 - (10) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п.24.3);
 - (11) при замедленной игре (см. п.26);
 - (12) при вмешательстве в игру соперника (см. п.28).
- 29.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

2. «СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»

При игре в «Свободную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами Пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ШАРЫ

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

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

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. ИСХОДНАЯ РАССТАНОВКА ШАРОВ

(см. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»)

4. НАЧАЛЬНЫЙ УДАР (РАЗБИТИЕ ПИРАМИДЫ)

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил Пирамиды».

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. (В случае нарушения правил вступает в силу п.10 «Общих правил Пирамиды».)

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 п.20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф.

6. ВЕДЕНИЕ СЧЕТА

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

7. ШТРАФЫ ЗА НАРУШЕНИЯ

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

8. ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил Пирамиды».