

«Пирамида 8 С» - инновационный вид пирамиды.

В игре следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», в тексте указан ряд пунктов, и нижеследующими положениями и правилами.

1. Цель игры: забить в лузы восемь шаров раньше соперника.

2. Используемое оборудование и аксессуары соответствуют «Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию».

2.1. Стандартные 12-ти футовые бильярдные столы для пирамиды.

2.2. Комплект из 16 цветных шаров стандартных характеристик диаметром 68 мм из пластмассы «Арамит» типа «Премьер» или шаров других технических характеристик, утвержденных МКП для пирамиды. Цвета 15-ти шаров соответствует всем цветам колец олимпийского символа - по три шара синего, желтого, черного, зеленого и красного. На шарах может быть нанесена символика. Шары номеров 2, 3, 4 - синие; 1, 5, 10 – желтые; 6, 9, 11 – черные; 13, 14, 15 – зеленые; 7, 8, 12- красные. 16-тый шар - биток цвета слоновой кости - «джокер», на котором могут быть нанесены точки или другие знаки.

3. Исходная расстановка шаров в пирамиде по цветовой гамме составляет три цветных олимпийских символа (4,6,8,5,15),(3,11,12,10,13), (2,9,7,1,14): 1 ряд - 4; 2 ряд - 5,6; 3 ряд -7,15,8; 4 ряд - 9,14,13,10; 5 ряд - 2,1,12,11,3.

4. Правила игры

4.1. Объявлять заказ не требуется. Забиваются в лузы с начала каждым из соперников в любом порядке по пять шаров всех цветов олимпийского символа. Затем в любом порядке остальные три шара: - игрок, сыгравший первым указанные пять шаров, забивает синий, желтый, черный; соперник, забивший такие же пять шаров, - красный, зеленый, черный.

4.1.1. Шары, упорядоченные в такой последовательности, для каждого из играющих обозначаются как игровые, любой из которых может заменяться шаром цвета слоновой кости, наделенным свойством «джокера», если к моменту удара он находится в игре.

4.2. Начальный удар производится из «дома» в соответствии с п. 8, 11,12,13,14

4.2.1. Цвет забитого в любые лузы битка при разбитии пирамиды выбирает играющий.

Засчитываются все упавшие в лузы игровые шары, другие упавшие в лузы шары выставляются в соответствии с п. 25 без перехода удара к сопернику.

4.2.2. При падении в лузы одного прицельного шара засчитывается этот шар как игровой и играющий продолжает игру. То же самое выполняется при падении в лузы нескольких прицельных шаров, но в этом случае возникает возможность выбора цвета игровых шаров, другие, упавшие в лузы шары, выставляются.

4.3. При сыгрывании игровых шаров в качестве прицельных следует наносить удары только по своим игровым шарам любыми шарами, при игре «от шара» в качестве битков используются только свои игровые шары, забитие которых разрешается от любых шаров. За нарушение этих положений налагается штраф.

4.3.1. Удары по другим шарам могут наноситься только игровыми шарами, как результат ударов указанных в п. 4.3. настоящих правил, при этом допускается сыгрывание других шаров, которые затем выставляются в соответствии с п. 25, без перехода удара к сопернику. Упавший в лузу в результате правильного удара «джокер» на стол не выставляется.

4.3.2. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы игровые шары играющего, другие упавшие в лузы шары выставляются в соответствии с п. 25.

5. Штраф за нарушение правил.

5.1. Соперник нарушившего правила игрока вправе снять себе со стола свой игровой шар и продолжить игру из сложившейся позиции или передать удар нарушителю.

6. Выставление шаров.

6.1. Все неправильно забитые или выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25.

