

« Пирамида 10-51» - инновационный вид пирамиды.

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

1. Цель игры: раньше соперника набрать 51-но очко.

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

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

2.2. Комплект из 10 цветных шаров стандартных характеристик диаметром 68 мм из пластмассы «Арамит» типа «Премьер» или шаров других технических характеристик, утвержденных МКП для пирамиды.

Цвет шаров соответствует всем цветам колец олимпийского символа - синего, желтого, черного, зеленого и красного. Цвет номеров шаров: 4 - синий; 1, 5, 10 – желтый; 6, 9, 11 – черный; 15 – зеленый; 7, 12 - красный. На шарах кроме цифр может быть нанесена символика. 11-тый шар - биток цвета слоновой кости, на котором могут быть нанесены точки или другие знаки.

3. Исходная расстановка шаров в пирамиде: 1 ряд - 4; 2 ряд - 6,5; 3 ряд - 7,15,9; 4 ряд - 10, 11, 12, 1. Шары выставляются вплотную друг к другу в форме равностороннего треугольника с вершиной на задней отметке стола с основанием, параллельным заднему борту.

4. Правила игры

4.1. Игра ведется одним битком, сыгрываются только прицельные шары по заказу «шар-луза», который объявляется до удара. Заказ может быть изменен до удара, но изменение заказа в процессе удара не допускается. Падение в лузу битка штрафует.

4.2. Начальный удар производится в соответствии с п.п. 8,11, 12,13,14 при правильном ударе (п. 21) засчитываются все упавшие в лузы шары.

4.3. За правильно забитый в лузу прицельный шар к сумме очков игрока прибавляется число очков, соответствующих его номеру, за сыгранного «туза» (единицу) - 11 очков.

Сумма очков в пирамиде – 90. К последнему на столе прицельному шару прибавляется десять очков.

4.4. При правильном сыгрывании заказанного шара (п.21) засчитываются все шары, упавшие в лузы. Если в лузу падает не заказанный шар, то его выставляют вместе с упавшими в лузы случайными шарами и удар переходит к сопернику без штрафа.

4.5. При блокировке лузы ненужным для соперника по игровой ситуации шаром приостанавливается действие п.20 в части «правильно завершеного удара» и допускается любое соударение (касание) битка с таким шаром. Блокировку играющий должен объявить перед таким ударом.

4.6. При нарушении «Правил», на игрока налагается штраф (п.27) - с его счета списываются 5 очков и прибавляются к счету соперника, в том числе за выскочивший биток, который затем вводится в игру из «дома». После штрафа соперник может продолжить игру или передать право удара оштрафованному игроку.

4.7. Если игроки набирают по 50 очков, то последний забитый шар выставляется на заднюю отметку стола. Право следующего удара определяется розыгрышем, после чего удар наносится из «дома» и игра ведется до забитого шара или штрафа.

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