

# КЭНОН

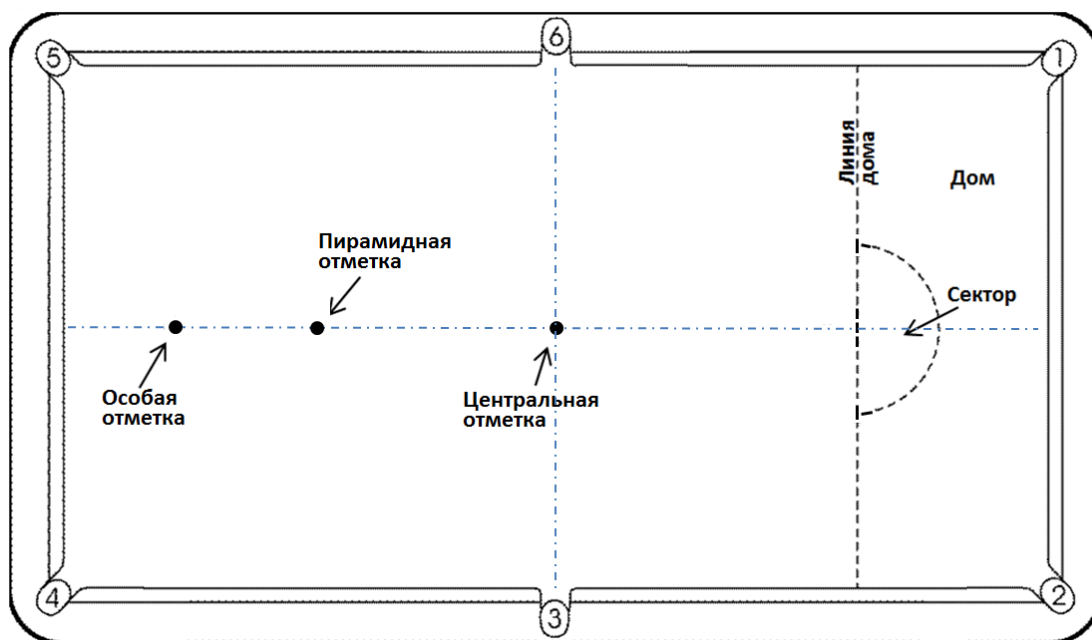
## Официальные международные правила<sup>1</sup>

(введены в действие с ноября 2019 года)

### РАЗДЕЛ 1. ОБОРУДОВАНИЕ

В скобках приведены метрические размеры, округленные до миллиметра.

#### 1. Стандартный стол



#### (a) Игровая поверхность

Игровая поверхность стола, ограниченная бортами, должна иметь размеры  $11'8\frac{1}{2}'' \times 5'10''$  ( $3569\text{мм} \times 1778\text{мм}$ ) с допуском по обоим измерениям  $\pm\frac{1}{2}''$  ( $\pm 13\text{мм}$ ).

#### (b) Высота

Высота стола от пола до верхней кромки борта должна составлять  $2'10''$  ( $864\text{ мм}$ ) с допуском  $\pm\frac{1}{2}''$  ( $\pm 13\text{мм}$ ).

#### (c) Передний борт и Задний борт

Два коротких борта стола называются Передним (со стороны дома) и Задним (с противоположной стороны). Ворс сукна должен быть направлен от переднего борта к заднему.

#### (d) Линия дома и Дом

Прямая линия, проведенная в  $29''$  ( $737\text{ мм}$ ) от переднего борта и параллельно ему, называется *Линией дома*. *Дом* включает эту линию и пространство между ней и передним бортом.

#### (e) Сектор

Сектор представляет собой полукруг радиусом  $11\frac{1}{2}''$  ( $292\text{ мм}$ ), обращенный в сторону дома и с центром посередине линии Дома.

#### (f) Отметки

На центральной продольной линии стола расположены четыре отметки:

(1) Особая отметка – на расстоянии  $12\frac{3}{4}''$  ( $324\text{ мм}$ ) от заднего борта;

(2) Центральная отметка – в центре продольной линии;

(3) Пирамидная отметка – посередине между Центральной отметкой и задним бортом;

<sup>1</sup> © Авторизованный перевод с английского А.Л.Лошакова. Примечания переводчика.

(4) Передняя отметка – посередине линии Дома

(g) Лузы

Четыре лузы расположены по углам (угловые лузы) и две – посередине каждого длинного борта (средние лузы).

## 2. Шары

(a) При игре в «Кэнон» используется набор из трех шаров: Красный, Белый и Желтый (который может быть с точками) или же Красный, Белый и Белый меченый (с двумя или более точками для идентификации).

(b) Шары должны быть изготовлены из утвержденного материала и иметь диаметр 52,5 мм каждый с допустимым отклонением  $\pm 0,05$  мм.

(c) Они должны быть одинакового веса с допустимой разницей между самым тяжелым и самым легким в комплекте не более 0,5 г.

(d) Комплект шаров может быть заменен по соглашению между игроками или по решению судьи.

## 3. Кий

Кий должен быть не менее 3 футов (914 мм) в длину и не должен существенно отличаться от традиционного и общепринятого по внешнему виду и по форме. На узком конце кия должна быть наклейка для нанесения удара по битку.

## 4. Принадлежности

Игроки могут воспользоваться различными машинками, удлинителями, насадками и адаптерами. Они, как правило, прилагаются к столу, однако могут привноситься игроками или судьей. Все удлинители, адаптеры и другие приспособления для выполнения удара должны быть предварительно одобрены соответствующим руководящим органом.

## РАЗДЕЛ 2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Стандартные определения, используемые в настоящих Правилах, выделены курсивом.

### 1. Партия

*Партия* охватывает период времен от начала игры (см. Раздел 3, п. 2(b)) до:

(a) признания поражения любым из игроков; или

(b) конца отведенного промежутка времени; или

(c) набора заданного количества очков; или

(d) присуждения победы одному из игроков по решению судьи согласно Разделу 4, п. 1 (b), 1(d) или 2(c).

### 2. Встреча

*Встреча* состоит из согласованного или заранее заданного количества партий. Победа во встрече может быть присуждена согласно Разделу 4, п. 1 (c), 1(d) или 2(d).

### 3. Шары

(a) Белый и Желтый (или Белый меченый вместо Желтого) служат *битками* игроков. Один из них является битком *играющего*, а второй – битком соперника.

(b) Для играющего биток соперника и Красный являются *прицельными шарами*.

### 4. Упругие борта

Бортовая резина внутренними плоскими краями обрамляет игровую поверхности стола. Искривленные участки упругого борта образуют губки лузы.

### 5. Розыгрыш начального удара

Игрок, которому предстоит выполнить начальный удар, определяется в результате розыгрыша. *Розыгрыш* заключается в том, что оба игрока, расположившись по разные стороны от продольной линии стола, одновременно выполняют удары битком с линии дома в сторону заднего борта и обратно. Побеждает игрок, чей шар по мнению судьи остановился ближе к переднему борту. Победитель решает кому начинать. При розыгрыше биток может коснуться только заднего и переднего бортов. Розыгрыш считается проигранным в случае, если

- (a) биток коснулся длинного борта; или
- (b) пересек продольную линию стола.

## **6. Играющий и Игровой подход**

Вступающий или вступивший в игру является *играющим*. Его *игровой подход* заканчивается, если:

- (a) его удар нерезультативный; или
- (b) он нарушил правила, все шары остановились, и судья убедился, что играющий отошел от стола.

## **7. Удар**

- (a) *Удар* по битку производится наклейкой кия в направлении его продольной оси.
- (b) Удар по битку должен быть нанесен без двойного касания и пропиха. Наклейка кия может лишь на мгновение оставаться в контакте с битком после того как он начал движение вперед.
- (c) *Удар* считается *правильным*, если при его выполнении не совершено никаких нарушений Правил.
- (d) *Удар* завершается после того как:
  - (1) все шары остановились;
  - (2) все надлежащие шары выставлены; и
  - (3) все приспособления, использованные *Играющим*, убраны со стола; и судья убедился, что удар завершен
- (e) *Удар* может быть сделан напрямую или от борта, а именно:
  - (1) удар является *прямым*, если биток ударяет прицельный шар без предварительного касания борта,
  - (2) удар *от борта* происходит в том случае, если биток касается одного или нескольких бортов перед касанием прицельного шара.

## **8. Сыгранный прицельный шар**

*Прицельный шар* считается *сыгранным (забитым)*, если он после соударения с другим шаром, и без нарушения правил, падает в лузу. Такое действие называется *сыгрыванием прицельного (или чужого) шара*.

## **9. Сыгранный биток**

*Биток* считается *сыгранным (забитым)*, если он после соударения с *прицельным шаром*, и без нарушения правил, падает в лузу. Если биток коснулся обоих *прицельных шаров*, то он считается сыгранным от первого задетого прицельного шара. *Сыгрывание битка* известно также как *сыгрывание своего шара (или свояк)*.

## **10. Сыгрывание**

9.1. *Сыгрывание* – результативный удар, при котором очки набираются только за счет падения шаров в лузы (без *карамболя*), включая следующие варианты:

- (1) *сыгрывание прицельного шара*;
- (2) *сыгрывание битка*;
- (3) *сыгрывание двух прицельных шаров*;

- (4) *сыгрывание прицельного шара и битка*; или
- (5) *сыгрывание двух прицельных шаров и битка*.

### **11. Карамболь**

*Карамболь* – результативный удар, при котором *биток касается* обоих *прицельных шаров* и при этом не нарушены настоящие правила. Только один *карамболь* может быть засчитан при выполнении *одного удара*.

### **12. Серия**

*Серия* – это ряд последовательных результативных ударов одного и того же игрока при одном и том же игровом подходе.

### **13. Игра с руки из сектора**

(a) *Биток* вводится в игру ударом *с руки из сектора*:

- (1) перед началом каждой *партии*;
- (2) если он упал в лузу;
- (3) если он *вылетел* за борт; или
- (4) после того как выставлены шары согласно Разделу 3, п. 14(a) или п. 16(c)(2).

(b) Биток остается не введенным в игру *с руки из сектора* до тех пор:

- (1) пока не сыгран правильно *с руки из сектора*; или
- (2) пока не нарушены правила в то время как биток находится на игровой поверхности стола; или
- (3) пока он не выставлен согласно Разделу 3, п. 11(c) или п. 16 (c)(2)

(c) *Играющий* называется *играющим с руки из сектора*, когда *биток* играется *с руки из сектора* в описанных выше случаях.

### **14. Шар в игре**

(a) *Биток* находится *в игре*, если он не играется *с руки из сектора*.

(b) *Красный* находится *в игре* после выставления и до тех пор пока не упадет в лузу или вылетит за борт.

### **15. Шар в доме**

Шар находится в доме, когда его центр располагается на Линии дома или между ней и Передним бортом.

### **16. Промах по шарам в доме из сектора**

*Промахом по шарам в доме из сектора* называется удар *с руки из сектора*, при котором биток не попадает ни по одному из прицельных шаров, когда *все остающиеся в игре прицельные шары находятся в доме*.

### **17. Удар из сектора прямо в лузу**

*Удар из сектора прямо в лузу* – это удар с руки из сектора, при котором биток падает прямо в лузу (без касания прицельных шаров), когда *все остающиеся в игре прицельные шары находятся в доме*. Если биток сначала отражается от борта, а затем (не напрямую) падает в лузу или падает в лузу, отразившись от губы другой лузы, то такой удар рассматривается как «*Промах по шарам в доме из сектора*» (см. Раздел 2, п.16 и Раздел 3, п.17).

### **18. Штраф**

*Штраф* налагается за любое *нарушение* настоящих Правил.

### **19. Вылетевший и неправильно забитый шар**

Шар считается *вылетевшим*, если он остановился не на игровой поверхности стола и не в лузе, а также если шар в игре поднят играющим с игровой поверхности стола. Упавший в лузу шар считается *неправильно забитым*, если он забит с нарушениями правил.

## 20. Занятая отметка

Отметка считается занятой, если шар не может быть помещен на нее без касания другого шара.

## 21. Пропах

*Пропах* происходит в случае, если наклейка кия остается в контакте с *битком*::

- (а) после того, как *биток* начал движение вперед; или
- (б) в то время как *биток* коснулся *прицельного шара*, за исключением случая, когда *биток* и *прицельный шар* почти касаются и *биток* ударит очень тонко по краю *прицельного шара*.

## 22. Перескок

*Перескоком* называется удар, при котором *биток* проходит над любой частью *прицельного шара*, независимо от того, коснулся его или нет, за исключением случаев:

- (а) когда *биток* сначала ударяет *прицельный шар*, а затем перескакивает через другой шар;
- (б) когда *биток* подскакивает и ударяет *прицельный шар*, но не перескакивает через него;
- (с) когда после правильного удара по *прицельному шару* *биток* перескакивает через этот шар после последующего отражения от борта или соударения с другим шаром.

## РАЗДЕЛ 3. ПРАВИЛА ИГРЫ

### 1. Описание

В «Кэнон» могут играть два игрока или две команды из двух человек и более.

- (а) При игре в «Кэнон» используются три стандартных снукерных шара: Белый, Желтый (или Белый меченый ) и Красный.
- (б) Очки набираются путем *сыгрывания битка* и *прицельных шаров* в лузы, а также за счет *карамболей* (по отдельности или в различных сочетаниях).
- (с) Очки за результативные *удары*, прибавляются к счету *играющего*.
- (д) Штрафные очки за нарушения прибавляются к счету соперника.
- (е) Один из тактических приемов ведения игры состоит в том, чтобы оставить оба *прицельных шара* в доме так, чтобы вступающий в игру соперник, играя своим *битком* с руки из сектора, мог попасть по этим шарам только ударом от борта.
- (ф) победителем партии признается игрок (или команда):
  - (1) набравший больше очков за согласованное или заданное время; или
  - (2) первым набравший согласованное или заданное количество очков; или
  - (3) которому победа присуждена согласно Разделу 4, п. 1(б), 1(д) или 2(с); или
  - (4) соперник которого признал поражение.
- (г) Победителем встречи признается игрок, выигравший большее количество партий или набравший большее суммарное количество очков (если учитывается общая сумма набранных очков); или тот, кому победа присуждена согласно Разделу 4, п. 1(с), 1(д) или 2(д).

### 2. Начало игры

Вопрос о выборе *битка* и о том, кому начинать первым, решается *розыгрышем* или иным взаимно согласованным способом.

- (а) Выбранная таким образом очередность ударов остается неизменной на протяжении всей партии.
- (б) Красный шар устанавливают на *особую отметку* (то есть на *отметку для Черного при игре в снукер*) , *биток играющего* устанавливается в секторе и игра начинается ударом с

*руки из сектора*, при этом *биток* считается введенным в игру сразу после контакта с наклейкой кия:

(1) при выполнении удара; или

(2) при выполнении разминочных движений, за исключением случая, описанного в Разделе 3, п. б(b).

Примечание: В начале партии *биток соперника* на столе отсутствует. Соперник вводит его в игру ударом с *руки из сектора* после того как игрок, начавший игру первым, закончил свой первый игровой подход.

(с) Играющий несет ответственность за игру своим битком, даже если судья подал ему чужой биток.

(d) Если во встрече, состоящей из нескольких партий, партию начал не тот игрок:

(1) то она переигрывается без штрафа, если был нанесен только один удар и при этом правила не были нарушены; или

(2) продолжается обычным образом, если нанесен еще один удар или нарушены правила при выполнении первого удара, при этом правильная очередность начальных ударов восстанавливается со следующей партии и таким образом один и тот же игрок начинает три партии подряд.

### **3. Ведение игры**

(a) После результативного удара *играющий* продолжает свою *серию*, играя из сложившейся позиции или с *руки из сектора* (после сыгывания битка или в случае *соприкасающегося шара* согласно Разделу 3, п.14(a)).

(b) После нерезультативного удара его игровой подход заканчивается и вступающий в игру соперник играет из сложившейся позиции или с *руки из сектора*, если его *биток* отсутствует на столе или касается другого шара (см. Раздел 3, п.14(a)).

(с) После *нарушения* вступающий в игру соперник имеет право играть с *руки из сектора*, при этом оба *прицельных шара* выставляются согласно Разделу 3, п.16(с)(2).

(d) Если вступающий в игру соперник наносит удар по битку или совершает нарушение до того как все шары остановились или до того как судья завершил выставление всех шаров, он штрафует как если бы был играющим и его игровой подход заканчивается.

### **4. Ведение счета**

Очки начисляются следующим образом.

(a) *Карамболь, сыгранный белый, сыгранный желтый, свояк от белого и свояк от желтого* оценивается каждый в два очка.

(b) *Сыгранный Красный и свояк от Красного* оценивается в три очка.

(с) Если в одном ударе сыграно более одного шара и сделан *карамболь*, то все они засчитываются.

(d) Если *сваяк* сочетается с *карамболом*, то *сваяк* оценивается (дополнительно к *карамболу*):

(1) в три очка, если биток вначале коснулся *Красного*;

(2) в два очка, если биток играющего вначале коснулся *битка соперника*; или

(3) в два очка, если биток играющего коснулся одновременно *обоих прицельных шаров*.

### **5. Завершение сессии и партии**

(a) В конце периода времени, отведенного на сессию, судья объявляет: «ВРЕМЯ!». Любой начавшийся удар должен быть завершен и все очки должны быть засчитаны соответствующей стороне. Если сессия не последняя, судья фиксирует позиции всех шаров и следующая сессия начинается из сложившейся позиции.

(b) При игре в формате с ограничением времени партия завершается по завершении последней сессии.

- (с) По окончании отведенного промежутка времени счет может оказаться равным и на этот случай должен быть предусмотрен тай-брейк.
- (d) Если игра ведется до согласованного или заданного количества очков, то партия завершается, когда игрок первым достигает или превышает требуемое число очков. Засчитывается только требуемое число очков, однако игрок может продолжить свою серию и после достижения этого числа.

## **6. Удар с руки из сектора**

При выполнении *удара с руки из сектора* биток располагается внутри или на границе сектора.

- (a) *Игрок* может спросить у судьи правильно ли установлен биток, и судья должен подтвердить, что шар не выходит за пределы сектора.
- (b) *Биток* не считается *введенным в игру*, если наклейка кия коснулась битка при его установке, и по мнению судьи *играющий* не пытался выполнить *удар*.
- (с) *Биток* должен быть послан *в сторону от дома*. При попадании в прицельный шар, расположенный вне дома, *биток* считается посланным из дома, даже если он физически не пересек *линию дома*.
- (d) *Биток* должен коснуться борта или шара за пределами дома, перед тем как вернуться в дом или коснуться шара в *доме*.
- (e) *Битком* можно играть по шару вне дома от борта, ограничивающего дом.
- (f) Если *прицельный шар* находится в доме, то его нельзя играть напрямую с руки из сектора, даже если часть шара физически находится вне дома.

## **7. Шар на линии дома**

Судья обязан ответить на вопрос игрока: находится ли шар, расположенный на линии или вблизи линии дома, в доме или вне дома.

## **8. Правило пересечения линии дома**

Согласно «Правилу пересечения линии дома» биток должен пересечь линию дома в каждой из 100 очковых серий между 80 и 100 очками.

- (a) Биток должен пересечь линию дома, двигаясь *по направлению в дом*, то есть против ворса сукна.
- (b) Если биток остановился в точности на линии дома, то это означает, что она не пересечена. После пересечения линии дома биток может остановиться как в доме, так и за его пределами.
- (с) Судья должен объявить о необходимости пересечения линии дома при наборе 80 очков подряд в каждой конкретной серии.
- (d) Биток должен пересечь линию дома, когда счет в серии находится в пределах от 80 до 100 очков включительно.
- (e) Если судья вовремя не сделал игроку предупреждение о необходимости пересечения линии дома, биток должен пересечь линию дома в пределах 20 очков после того как предупреждение объявлено. При этом следующее предупреждение объявляется согласно вышеизложенным правилам так, как если бы предыдущее предупреждение было сделано вовремя.
- (f) Если по мнению судьи биток пересек линию дома правильно, он должен объявить счет в серии и добавить: «Линия дома пересечена».
- (g) При выполнении удара с руки из сектора или удара из дома, биток может покинуть дом, а затем вернуться обратно в дом, чтобы пересечение линии дома было засчитано.
- (h) Если биток не пересек линию дома в пределах 80-99 очков, то игрок штрафуетя и вступающий в игру соперник действует в соответствии с правилом продолжения игры после нарушения.

## 9. Выставление прицельных шаров

(a) Если *красный* шар сыгран или выскочил за борт, он выставляется на *особую* отметку, или:

(1) если *особая* отметка занята, он выставляется на *пирамидную* отметку;

(2) если обе отметки – *особая* и *пирамидная* – заняты, он выставляется на *центральную* отметку.

(b) Если *красный* сыгран два раза подряд или (по ошибке) более двух раз подряд при выполнении последовательных ударов одной *серии* с *особой* или *пирамидной* отметки без набора дополнительных очков (за счет карамболя, свояка или сыгрывания битка соперника), он должен быть выставлен на *центральную* отметку:

(1) если *центральная* отметка занята, он должен быть выставлен на *пирамидную* отметку;

(2) если обе отметки – *центральная* и *пирамидная* – заняты, он должен быть вновь выставлен на *особую* отметку, однако в этом случае его сыгрывание не рассматривается как часть последовательных сыгрываний с *особой* отметки.

(c) Для продолжения *сыгрывания красного* шара без набора дополнительных очков (за счет карамболя, свояка или сыгрывания битка соперника), он дважды выставляется на *особую* отметку, затем один раз на *центральную*, и далее в такой же последовательности, если эти отметки не заняты.

(d) Судья обязан ответить на вопрос игрока: сколько шаров подряд забито с данной отметки.

(e) Биток соперника выставляется согласно Разделу 3, п.11(c), 14(a), или 16(c)(2) в зависимости от конкретной ситуации.

(f) Шар считается правильно выставленным, если он выставлен на правильную отметку согласно изложенному выше.

(g) Если произошло касание красного шара, изначально правильно выставленного на соответствующую отметку, то такой шар более не считается выставленным, даже если он после этого физически продолжает оставаться на той же отметке.

Примечание: В таком случае первое сыгрывание красного шара не считается *сыгрыванием выставленного шара* и, следовательно, после выставления его можно сыграть с той же отметки еще два раза (итого три раза) подряд без набора дополнительных очков.

(h) Игрок не несет ответственности за неправильное выставление шара судьей.

## 10. Ограничение серии карамблей

Серия *карамблей* без сыгрывания шаров в лузы ограничена семьюдесятью пятью карамболями.

(a) После семидесяти таких *карамблей*, судья должен объявить: «Семьдесят карамблей!». Если судья вовремя не объявил об этом, *играющий* имеет право сделать еще пять таких карамблей после объявления судьей о семидесяти карамболях.

(b) Судья обязан ответить на вопрос играющего: «Сколько *карамблей* подряд уже сделано?».

## 11. Ограничение серии сыгрываний

Серия последовательных *сыгрываний* шаров в лузы без сопутствующих карамблей ограничивается пятнадцатью ударами.

(a) После десяти таких ударов, судья должен объявить: «Десять *сыгрываний*!». Если судья вовремя не объявил об этом, *играющий* имеет право еще на пять таких сыгрываний после объявления судьей о десяти сыгрываниях.

(b) Судья обязан ответить на вопрос играющего: «Сколько шаров подряд уже сыграно?».

(c) Если после пятнадцатого *сыгрывания* биток соперника оказался вне игровой поверхности стола, он должен быть выставлен на середину *линии дома* или (если она занята) – в правом (со стороны дома) углу сектора.



## 12. Шар на краю лузы

Если шар падает в лузу без соударения с другим шаром, и

- (а) если его не мог задеть ни один из приведенных в движение шаров, то он восстанавливается на прежнее место и все набранные очки засчитываются.
- (б) Если при этом его мог задеть какой-либо из приведенных в движение шаров, то:
  - (1) при условии, что Правила не нарушены (включая случаи, когда нарушение могло произойти, если бы этот шар не упал в лузу), все шары устанавливаются на свои прежние позиции, после чего тот же *играющий* выполняет тот же *удар* или любой другой по своему усмотрению;
  - (2) в случае если правила нарушены, все шары восстанавливаются и следующий игрок действует в соответствии с правилом продолжения игры *после нарушения*.
- (с) Если шар на мгновение завис на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем упал в нее, то он считается упавшим в лузу и не восстанавливается.

## 13. Шар, сдвинутый не играющим

Если шар, неподвижный или движущийся, был задет не *играющим*, он должен быть возвращен судьей на прежнее место или туда, где он по его мнению должен был бы остановиться, при этом штраф на играющего не налагается.

- (а) Это Правило включает случаи, когда *играющий* сдвинул шар в результате постороннего воздействия или воздействия со стороны постороннего лица. Однако это не распространяется на случаи, когда шар сдвинулся вследствие какого-либо дефекта игровой поверхности стола, за исключением случая, когда выставленный шар сдвинулся до того, как был сделан следующий *удар*.
- (б) Никто из игроков не может быть оштрафован за любое смещение шаров судьей.

## 14. Соприкасающийся шар

(а) Если биток *играющего* остановился вплотную к другому шару, то судья объявляет: «Соприкасающийся шар!», после чего с согласия обоих игроков Красный шар устанавливается на особой отметке, биток соперника (если он на столе) – на Центральной отметке, и *играющий* продолжает игру *ударом с руки из сектора*.

(б) Если судья до *удара* обнаружил, что *прицельный шар* самопроизвольно сдвинулся и вошел в соприкосновение с *битком*, то он восстанавливает его на прежнее место.

(с) Судья обязан ответить на вопрос играющего: «Соприкасаются ли шары?».

## 15. Штрафы

*Штрафы* налагаются в следующих случаях:

- (а) при ударе кием не по *битку*;
- (б) при касании кием *битка* более одного раза при выполнении одного *удара*;
- (с) при выполнении удара до полной остановки шаров;
- (d) при отрыве обеих ног от пола во время удара кием по битку;
- (е) при нанесении удара *вне очереди*;
- (f) при неправильном *ударе с руки из сектора*, включая начальный *удар*;
- (g) при ударе из сектора прямо в лузу (см. Раздел 2, п.17);
- (h) при перескоке;
- (i) при *протихе*;
- (j) при *вылетевшем шаре*;
- (к) при выполнении более пятнадцати последовательных *сыгрываний шаров в лузы*, не сопровождающихся *карамболями*;
- (l) при выполнении более семидесяти пяти последовательных карамблей, не сопровождающихся сыгрываниями шаров в лузы;
- (m) при касании игроком, его одеждой или бильярдными принадлежностями шара в игре или устройства, используемого для отметки положения очищаемого шара;

- (n) при нанесении удара до того, как судья закончил выставление шаров;
- (o) при промахе битком по всем прицельным шарам;
- (p) при совещании с партнером в парном Кэноне вопреки Разделу 3, п.18(b);
- (q) при игре нестандартным кием;
- (r) при использовании вышедших из игры шаров в любых целях;
- (s) при использовании любого предмета для измерения промежутков и расстояний;
- (t) при нарушении правила пересечения линии дома согласно Разделу 3, п.8.

#### **16. Продолжение игры после нарушения (за исключением промаха по шарам в доме из сектора)**

Если совершено нарушение, то судья незамедлительно объявляет: «Штраф!».

- (a) Если *играющий* не нанес *удар*, то его подход заканчивается немедленно. Если он, по мнению судьи, преднамеренно нанес *удар* после объявления *штрафа*, то ему объявляется еще один штраф за нанесение удара вне очереди.
- (b) Все очки, набранные в *серии* до совершения нарушения засчитываются, но *играющий* не получает очков, если во время удара нарушены правила.
- (c) Все нарушения наказываются штрафом в два очка, но не более чем два очка за один *удар*. Кроме того, вступающий в игру соперник получает право играть:
  - (1) из сложившейся позиции (если Красный шар покинул игровую поверхность стола, он должен быть сначала правильно выставлен); или
  - (2) *с руки из сектора*, при этом Красный шар устанавливают на особую отметку, а биток соперника – на Центральную отметку. Если выбран второй вариант, то возвратиться к первому уже нельзя.
- (d) Если судья не объявил штраф, и соперник *играющего* не потребовал его назначения до следующего *удара*, то считается, что нарушения не было.

#### **17. Продолжение игры после промаха по шарам в доме из сектора**

Если совершен *промах по шарам в доме из сектора* без падения битка в лузу напрямую (см. Раздел 2, п. 17), то судья объявляет: «ПРОМАХ!». Штраф в размере двух очков прибавляется к текущему счету соперника. Вступающий в игру соперник выполняет удар из сложившейся позиции.

#### **18. Парный «Кэнон»**

- (a) Пара, которой предстоит выполнить начальный удар, определяется согласно Разделу 3, п. 2. Очередность ударов в паре задается в начале каждой партии и сохраняется в течение всей партии.
- (b) Партнеры могут совещаться в течение *партии*, но не в то время, когда один из них является *играющим* и находится у стола до тех пор, пока его игровой подход не завершится нерезультативным ударом или штрафом. Этот принцип сохраняется и в том случае, если личная встреча является частью командной встречи.

#### **19. Использование вспомогательных принадлежностей**

Играющий несет ответственность за размещение и удаление со стола любых, используемых им, вспомогательных принадлежностей.

- (a) *Играющий* несет ответственность за любые предметы, включая (но не только) подставки и удлинители, которые он использует у стола, независимо от того, принадлежат они ему или заимствованы (кроме как у судьи), и будет оштрафован за любые нарушения, совершенные им при использовании этих принадлежностей.
- (b) *Играющий* не несет ответственности за принадлежности, прилагаемые к столу и предоставленные третьей стороной, включая судью. Если эти принадлежности оказались неисправными и по этой причине *играющий* задел шар или шары, *штраф* не объявляется.

В случае необходимости судья восстанавливает позицию шаров согласно Разделу 3, п.13 и *играющему* разрешается продолжить свою *серию* без штрафа.

## 20. Интерпретация правил

(а) В настоящие Правила могут вноситься коррективы применительно к лицам с ограниченными возможностями. В частности Раздел 3, п. 15 (d) не может применяться к игрокам в инвалидных креслах; и

(b) В отсутствие судьи его обязанности выполняет свободный от удара соперник.

## РАЗДЕЛ 4. ИГРОКИ

### 1. Неспортивное поведение

(a) В случае:

(1) если игрок использует агрессивную лексику или жесты;

(2) если игрок ведет себя по мнению судьи намеренно или систематически неспортивно;

(3) любого иного поведения игрока, которое можно считать неспортивным;

(4) отказа от продолжения *партии*;

судья должен предупредить игрока, что в случае продолжения подобного поведения победа в *партии* будет присуждена сопернику.

(b) Если судья предупредил игрока в соответствии с п. (a), то в случае продолжения подобного поведения, судья должен присудить победу в *партии* сопернику или (если это произошло между партиями) присудить сопернику победу в следующей партии; а также предупредить игрока, что в случае продолжения неспортивного поведения сопернику будет присуждена победа во *встрече*.

(c) Если судья присудил сопернику победу в *партии* согласно п. (b) выше или п. (d) ниже, то в случае продолжения неспортивного поведения, судья должен присудить сопернику победу во *встрече*.

(d) В случае вызывающе неспортивного поведения, судья имеет право присудить сопернику победу в *партии* или во *встрече* без предварительного предупреждения.

(e) Решение судьи о присуждении сопернику победы в *партии* или во *встрече* является окончательным и обжалованию не подлежит.

### 2. Затягивание времени

(a) Если играющий тратит неоправданно продолжительное время на удар или выбор удара, а также в случае, если к затягиванию игры приводят действия неиграющего соперника, то судья должен остановить матчевые часы (если они используются) и предупредить соответствующих игроков, что в случае дальнейшего затягивания времени победа в партии будет присуждена сопернику. Если часы остановлены, то они должны быть запущены заново после следующего удара по битку или после объявления штрафа.

(b) Если матчевые часы запущены сразу для всех столов, то по истечении отведенного времени судья может добавить для конкретного стола время, потраченное на остановки и задержки. Если возникла ситуация, описанная выше в п. (a), то он объявляет игрокам количество добавленного времени и в случае необходимости напоминает об этом еще раз.

(c) Если судья сделал предупреждение игроку согласно п.(a) выше, то в случае дальнейшего затягивания времени он присуждает победу в *партии* сопернику. Если встреча состоит из нескольких партий, то судья предупреждает игрока, что в случае дальнейшего затягивания времени сопернику будет присуждена победа во *встрече*.

(d) Если судья уже присудил победу в партии сопернику согласно п. (c) выше и если эта партия не последняя, то в случае дальнейшего затягивания времени тем же игроком судья должен присудить сопернику победу во *встрече*.

### 3. Меры наказания

Если сопернику присуждена победа в *партии* или во *встрече* согласно Разделу 4, п. 1(b), 1(d), или 2(c), то:

(a) в случае, если победа присуждается по общей сумме набранных очков, нарушитель теряет все набранные очки, а соперник получает необходимое для победы в партии количество очков и выигрывает каждую соответствующую партию с сухим счетом;

(b) в случае, если с ограничением времени проводится личная встреча, сопернику присуждается победа во встрече.

Если встреча состоит из нескольких партий, то сопернику присуждаются вначале победы в отдельных партиях.

#### **4. Признание поражения**

Игрок может признать поражение. Однако, если соперник предпочитает продолжить игру, признание поражения становится недействительным.

#### **5. Неиграющий соперник**

Когда *играющий* находится у стола, *неиграющий соперник* не должен находиться или перемещаться на линии прицеливания играющего. Он должен сидеть или стоять на достаточном расстоянии от стола и избегать любого движения или действия, которое может отвлечь *играющего*.

#### **6. Ответственность за ведение счета**

Игроки вместе с судьей несут ответственность за правильное ведение счета как на табло, так и при объявлении счета судьей. В случае если игрок заметил ошибку в ведении счета, он обязан при первой возможности проинформировать судью.

#### **7. Временное отсутствие**

В случае необходимости временно покинуть место проведения встречи, неиграющий соперник может оставить за себя своего полномочного представителя, который будет следить за соблюдением его интересов и в случае необходимости потребует объявления штрафа. Об этом судья должен быть поставлен в известность до ухода.

### **РАЗДЕЛ 5. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА**

#### **1. Судья**

(a) Судья обязан:

(1) принимать решения в соответствии с принципами честной спортивной борьбы при возникновении любых ситуаций, не отраженных в настоящих Правилах;

(2) останавливать матчевые часы (если они используются) и информировать игрока об остающемся времени, если игрок обращается с соответствующей просьбой;

(3) нести ответственность за корректное поведение игроков в соответствии с настоящими Правилами;

(4) вмешиваться, если заметит какое-либо нарушение настоящих Правил;

(5) по просьбе игрока уточнять положение шара; и

(6) по обоснованной просьбе играющего очищать любой шар.

(b) Судья не должен:

(1) отвечать на любые вопросы, не предусмотренные настоящими Правилами;

(2) никоим образом упреждать возможное нарушение игроком правил игры;

(3) давать советы или высказывать мнение, которое может повлиять на ход игры; а также

(4) отвечать на вопрос относительно разницы в счете.

(c) Если судья не заметил какой-либо игровой эпизод, он может по своему усмотрению принять решение на основании свидетельств маркера, других официальных лиц или зрителей, у которых был лучший обзор, а также после просмотра видеозаписи соответствующего эпизода (при наличии).

## **2. Маркер**

Маркер должен вести счет на табло и помогать судье в выполнении его обязанностей. В случае необходимости он должен также выполнять обязанности секретаря.

## **3. Секретарь**

Секретарь должен протоколировать каждый выполненный удар или нарушение, а также количество очков, набранных каждым игроком. Он должен также отмечать объявленные предупреждения и суммарное количество очков, набранных в серии.

## **4. Хронометрист**

В тех случаях, когда партия или встреча проводится с ограничением времени, хронометрист несет ответственность:

- (a) за запуск и остановку матчевых часов;
- (b) за приостановку матчевых часов по просьбе судьи; а также
- (c) за подачу сигнала об истечении отведенного времени.

Если роль хронометриста не берет на себя судья, то она, как правило, возлагается на маркера или секретаря.

## **5. Помощь официальных лиц**

- (a) По просьбе играющего судья или маркер должны отодвинуть и поддержать осветительный прибор, мешающий игроку выполнить удар.
- (b) Судья или маркер могут оказывать необходимую помощь игрокам с ограниченными возможностями сообразно обстоятельствам.