

**УТВЕРЖДЕНЫ**  
**приказом Министерства спорта**  
**Российской Федерации**  
**от 12 октября 2015 г. № 942**  
**в редакции приказа Минспорта России**  
**от 11 августа 2017 г. № 740**

## **ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «БИЛЬЯРДНЫЙ СПОРТ»**

### **Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. Настоящие Правила разработаны на основе Правил и Технических регламентов Международной конфедерации пирамиды (IPC). Всемирной ассоциации пула (WPA). Международной федерации снукера (IBSF), Всемирного карамбольного союза (UMB).

2. Настоящие Правила обязательны для всех официальных соревнований по бильярдному спорту, на территории Российской Федерации. Положения и Регламентами проведения соревнований не могут противоречить настоящим Правилам.

3. Спортивные соревнования по бильярдному спорту проводятся в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта в следующих дисциплинах:

- Свободная пирамида;
- Комбинированная пирамида;
- Динамичная пирамида;
- Русская пирамида;
- Пирамида – командные соревнования
- Пул 8;
- Пул 9;
- Пул 10;
- Пул 14+1;
- Пул – командные соревнования
- Снукер – 1 красный;
- Снукер – 6 красных;
- Снукер – 15 красных;
- Снукер – командные соревнования
- Карамболь 3 борта.

### **Раздел 2. БИЛЬЯРДНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

#### **1. Приемка и опробование бильярдного оборудования**

Перед началом соревнований назначенная организатором техническая комиссия проверяет соответствие бильярдных столов, шаров и оборудования установленным техническим требованиям и дает разрешение на проведение соревнований.

Участники соревнований и представители команд имеют право проверить выводы технической комиссии и в случае несогласия – предъявить свои претензии организатору до начала соревнований. После начала соревнований претензии по этим вопросам не принимаются.

В комплект бильярдного оборудования должны входить удлиненные и укороченные машинки, длинный кий, полки для расстановки забитых и штрафных шаров, суконные салфетки для протирания киев и шаров. В ходе соревнований бильярдное оборудование и инвентарь должны использоваться только по своему прямому назначению. Вышедшие из игры шары нельзя использовать для произведения каких-либо замеров (определения расстояния между шарами, шаром и бортом и т.п.).

Для каждого участника в зоне соответствующего бильярдного стола должно быть установлено специальное кресло или стул.

Примечание: Если по ходу соревнований возникла серьезная неисправность бильярдного стола (поломка лузы, существенное повреждение сукна и т.п.), то игрок или представитель команды вправе потребовать устранения неисправности или переноса игры на другой стол. Окончательное решение по этому вопросу принимает Главный судья.

## **2. Требования к бильярдному оборудованию**

### **2.1. Размеры столов**

Официальные соревнования по пирамиде, пулу, снукеру и карамболу проводятся на столах следующих размеров по внешнему периметру (по традиции эти размеры указываются в футах, 1 фут = 304,8 мм):

Столы для игры в пирамиду: 6×12 футов.

Столы для пула: 4,5×9 футов.

Столы для снукера: 6×12 футов.

Столы для карамболя: 5×10 футов.

**Ширина и длина** игровой поверхности (определяемые как расстояния между противоположными упругими бортами) должны иметь следующие размеры:

Столы для пирамиды (6×12 футов): (1750×3500 мм).

Столы для пула (4,5×9 футов): 1270 ×2540 мм.

Столы для снукера (6×12 футов): 1778×3569 мм.

Столы для карамболя (5×10 футов): 1536×3072 мм.

### **Высота столов:**

Для пирамиды (от пола до игровой поверхности): 800 – 820 мм.

Для пула (от пола до игровой поверхности): 743 – 788 мм.

Для карамболя (от пола до игровой поверхности): 743 – 788 мм.

Для снукера (от пола до поручня): 850 – 875 мм.

**Ширина створа луз** (расстояние между носиками противоположных губок)

**Столы для пирамиды:**Угловая луза  $74 \pm 0,5$  ммСредняя луза  $83 \pm 0,5$  мм**Столы для пула:**

Угловая луза 124 – 130 мм

Средняя луза 137 – 143 мм

Размеры и форма луз для снукера должны соответствовать шаблонам, утвержденным Международной федерацией снукера (ISBF).

**2.2. Требования к игровой поверхности**

Игровая поверхность должна сохранять горизонтальность в пределах  $\pm 0,5$  мм в продольном направлении и  $\pm 0,25$  мм в поперечном направлении. Кроме того, при приложении в центре стола сосредоточенной нагрузки величиной 90 кг вертикальный прогиб не должен превышать 0,75 мм. Плиты они должны быть состыкованы между собой с точностью до 0,125 мм. Игровая поверхность должна также выдерживать падение шара весом 170 г с высоты 180 см, при этом на плите не должно появиться вмятин или трещин. Плита должна быть покрыта специальным бильярдным сукном, которое в свою очередь должно быть хорошо натянуто. Плотность материала плиты должна составлять не менее  $2 \text{ г/см}^3$ . Плиты должны быть закреплены на раме стола винтами или болтами.

**2.3. Бильярдные шары**

Бильярдные шары должны быть выполнены в виде идеальных сфер, а также динамически и статически сбалансированы. Ниже приведены веса и диаметры шаров.

**Шары для пирамиды:**

Вес: 280 – 282 г

Диаметр: 68 мм

**Шары для пула:**

Вес: 156 – 170 г

Диаметр: 57,2 мм

**Шары для снукера:**

Вес: 142 – 156 г

Диаметр: 52,5 мм

**Шары для карамболя:**

Вес: 198 – 213 г

Диаметр: 62,0 мм

**2.4. Бильярдные кии**

**Кий для пирамиды:**

Длина: 1500 – 1600 мм

Вес: 650 – 700 г

**Кий для пула:**

Длина: 1500 – 1520 мм

Вес: 500 – 560 г

**Кий для карамболя:**

Длина: 1350 – 1500 мм

Вес: 480 – 520 г

**Кий для снукера:**

Длина: 1400 – 1450 мм

Вес: 450 – 480 г

### **Раздел 3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БИЛЬЯРДНОМУ СПОРТУ**

#### **1. Возрастные группы**

Соревнования по бильярдному спорту проводятся среди спортсменов следующих возрастных групп:

1. Мальчики и девочки (до 13 лет).
2. Юноши и девушки (13-16 лет).
3. Юниоры и юниорки (16-21 год).
4. Мужчины и женщины.

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста до дня начала спортивных соревнований.

#### **2. Положение о соревнованиях**

К каждому официальному соревнованию по бильярдному спорту составляется Положение о соревнованиях (далее – Положение). Положение составляется организатором соревнований и является основным руководящим документом для их подготовки и проведения.

Положение о соревнованиях должно содержать следующие разделы:

- цели и задачи соревнований;
- сроки и место их проведения;
- организатор соревнований;
- условия приема, размещения и транспортного обеспечения официальных лиц;
- условия допуска участников к соревнованиям;
- сроки, форма и порядок подачи заявок на участие в соревнованиях;
- программа соревнований (место и время регистрации и жеребьевки участников, место и время открытия соревнований, начало игр, место и время закрытия соревнований);

- порядок формирования судейской коллегии;
- количество призовых мест и порядок награждения призеров;
- система проведения (формат) соревнований;
- информация о спонсорах.

Организатор соревнований может включить в Положение и другие разделы, если это не противоречит настоящим Правилам.

### **3. Официальные лица на соревнованиях**

На соревнованиях официальными лицами являются:

- организатор соревнований;
- представители общероссийской спортивной федерации по виду спорта бильярдный спорт (далее - ОСФ по бильярдному спорту) и региональной спортивной федерации по бильярдному спорту (далее - РСФ по бильярдному спорту);
- председатель комиссии по допуску участников и ее члены;
- главный судья и его заместители;
- главный секретарь;
- старший судья;
- судьи у стола;
- участники соревнований;
- представители команд;
- врач соревнований;

Перечень официальных лиц определяется организатором соревнований, и их список регистрируется в процессе работы комиссии по допуску.

Только официальные лица могут принимать участие в обсуждении организационных вопросов, возникающих в ходе проведения соревнований.

### **4. Организатор соревнований**

Организаторами соревнований могут являться ОСФ по бильярдному спорту, региональные федерации бильярдного спорта, а также спортивные, общественные, ведомственные организации и юридические лица, выступающие в этом качестве по согласованию с ОСФ по бильярдному спорту и РСФ по бильярдному спорту, и руководствующиеся настоящими Правилами.

Организатор соревнований определяет порядок финансового и материального обеспечения, подготовки и проведения соревнований, перечень официальных лиц.

Организатор соревнований обеспечивает:

- работу комиссии по допуску участников;
- прием, размещение, организацию питания и проводы официальных лиц;
- оформление командировочных и других необходимых документов для официальных лиц;
- готовность спортивного инвентаря и оборудования;
- медицинское обслуживание официальных лиц;
- финансовый расчет до окончания соревнований со всеми официальными лицами;

- поддержание общественного порядка и безопасность в процессе соревнований.

Организатор соревнований определяет также процедуру открытия и закрытия соревнований, обеспечивает необходимые условия работы представителей СМИ.

По согласованию с ОСФ по бильярдному спорту или соответствующей РСФ по бильярдному спорту организатор соревнований может предусмотреть и другие правила и процедуры, не противоречащие настоящим Правилам.

В компетенцию организатора соревнований не входит оценка работы судейской коллегии во время соревнований.

## **5. Представители ОСФ по бильярдному спорту и РСФ по бильярдному спорту**

Для оказания помощи организатору в подготовке и проведении соревнований исполнительные дирекции ОСФ по бильярдному спорту и соответствующих РСФ по бильярдному спорту могут назначить из числа должностных лиц своих представителей на соревнованиях.

Представители координируют работу официальных лиц на соревнованиях, участвуют в церемониях их открытия и закрытия.

## **6. Председатель комиссии по допуску участников**

Председатель комиссии по допуску назначается организатором соревнований. Он руководит работой комиссии по допуску участников и обеспечивает выполнение следующих ее функций:

- прием заявок от представителей команд на участие в соревнованиях и регистрацию участников соревнований и официальных лиц;
- проверка документов, подтверждающих право участников и официальных лиц на участие в конкретных соревнованиях;
- аккредитация официальных лиц;
- оформление протоколов регистрации участников и судей;

Полностью оформленные протоколы регистрации судей и участников соревнований председатель комиссии по допуску участников передает в Главную судейскую коллегию.

## **7. Судейская коллегия**

Судейская коллегия на соревнованиях по бильярдному спорту включает:

- Главного судью и его заместителей;
- главного секретаря;
- старшего судью;
- судей у стола.

Из состава судейской коллегии Главный судья выделяет Главную судейскую коллегию, в которую кроме него входят его заместители и главный секретарь. Главная судейская коллегия во главе с Главным судьей разрешает спорные вопросы по интерпретации настоящих Правил и рассматривает протесты.

Форма одежды судей: черный пиджак, черные костюмные брюки, белая рубашка, галстук (бабочка), черные туфли.

Примечание: В жаркую погоду допускается судейство без пиджака.

## **8. Главный судья**

Главный судья на всероссийских соревнованиях по бильярдному спорту назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии ОСФ по бильярдному спорту, а на соревнованиях регионального уровня – по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей РСФ по бильярдному спорту. Главный судья на всероссийских соревнованиях по бильярдному спорту должен быть не ниже всероссийской категории, а на соревнованиях регионального уровня – не ниже первой категории.

Главный судья отвечает за судейство на соревнованиях в соответствии с настоящими Правилами. Он определяет функции членов судейской коллегии, организует, обеспечивает и контролирует их работу.

Главный судья контролирует состояние места проведения соревнований, бильярдного оборудования и инвентаря. Он проводит заседания судейской коллегии, принимает протесты и выносит по ним окончательное решение.

Главный судья подписывает итоговый протокол соревнований. Письменный отчет о проведенных соревнованиях по бильярдному спорту вместе с пакетом предусмотренных документов Главный судья направляет в руководящий орган ОСФ по бильярдному спорту (для всероссийских соревнований) или соответствующей РСФ по бильярдному спорту (для региональных соревнований).

Главный судья имеет право:

- отложить время начала соревнований, если условия проведения не отвечают требованиям настоящих Правил;
- объявить перерыв и изменить расписание игр;
- отстранить от участия в соревнованиях судей, участников и представителей команд за неспортивное поведение.

Главный судья принимает окончательное решение при возникновении любых особых ситуаций, которые не отражены в тексте настоящих Правил.

## **9. Главный секретарь**

Главный секретарь на всероссийских соревнованиях по бильярдному спорту назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии ОСФ по бильярдному спорту, а на соревнованиях регионального уровня – по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей РСФ по бильярдному спорту. Он отвечает за достоверность информационных материалов и за оформление всей документации на соревнованиях.

Главный секретарь проводит жеребьевку участников соревнований, составляет и ведет таблицу соревнований, составляет расписание встреч, контролирует ведение и заверяет своей подписью протоколы встреч.

Главный секретарь оформляет и подписывает итоговый протокол, организует выдачу представителям команд документов по итогам соревнований.

## 10. Судья у стола

Судья у стола несет всю полноту ответственности за проводимую им официальную встречу в соответствии с настоящими Правилами и Положением о соревнованиях.

До начала встречи судья должен убедиться в готовности бильярдного оборудования и кресел (стульев) для каждого участника встречи.

В процессе судейства судья должен быть внимательным и объективным. Его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над выполнением ударов. Судья обязан объявлять счет после каждой серии результативных ударов, а также предупредить игрока о седьмом забитом шаре.

Судья у стола принимает окончательное решение о том, имело ли место то или иное игровое событие. Это решение не может быть поводом для заявления протеста. Однако в случае, если судья по каким-либо причинам не смог в точности зафиксировать игровое событие, он должен принять решение в пользу играющего. (Примечание: При наличии технической возможности судья может принять окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.)

Судья у стола обязан принимать решения по всем игровым событиям в полном соответствии с настоящими Правилами. И только в случае принятия судьей у стола решения, противоречащего настоящим Правилам, Главный судья может отменить его.

Замена судьи у стола осуществляется только решением Главного судьи, как правило, в перерыве между очередными партиями.

Только судья у стола имеет право брать в руки шары со стола, чтобы восстановить их позицию или устранить загрязнение.

Из числа наиболее опытных судей у стола Главный судья назначает **Старшего судью**, в обязанности которого входит координация работы судей у стола и их подмена. Старший судья, как правило, судит финальную встречу.

## 11. Зонное судейство

11.1. Если на начальном этапе соревнований по пирамиде число задействованных бильярдных столов превышает число судей у стола, судейство осуществляется по зонному принципу. При этом место проведения соревнований (бильярдный зал) разделяется на игровые зоны по несколько столов в каждой и к каждой игровой зоне прикрепляется судья.

Судейство по зонному принципу называется *зонным судейством*, а судья, обслуживающий несколько столов в отведенной ему игровой зоне, – *зонным судьей*.

Решение о зонном судействе принимает главный судья. Он информирует об этом участников соревнований и распределяет судей по игровым зонам.

11.2. Зонный судья обладает всеми правами судьи у стола и несет ответственность за все встречи в своей игровой зоне. Он ведет протокол каждой встречи и присутствует при выполнении начального удара каждой партии. Зонный судья имеет право объявить штраф за любое нарушение, свидетелем которого он являлся. Однако в отличие от судьи у стола, зонный судья не наблюдает постоянно

за ходом какой-либо одной конкретной партии. Он не вынимает шары из луз, не объявляет текущий счет, не предупреждает о седьмом забитом шаре.

11.3. При зонном судействе часть функций судьи у стола выполняют участники соревнований (игроки).

Игроки обязаны:

- следить за соблюдением Правил;
- следить за текущим счетом партии;
- после завершения игрового подхода вынимать свои правильно забитые шары из луз и ставить их на свою полку;
- вынимать из луз и выставлять неправильно забитые шары;
- снимать со стола штрафные шары;
- приглашать зонного судью перед началом каждой партии для контроля правильности выполнения начального удара, а по окончании – для записи результата в протокол встречи;
- информировать зонного судью о перерывах между партиями.

11.4. Если по мнению одного из игроков при выполнении очередного (следующего) удара возможно нарушение правил (пропих, двойной удар и т.п.), то он имеет право приостановить встречу и пригласить зонного судью. Решение зонного судьи по поводу правильности выполнения удара является окончательным.

Если до удара зонный судья приглашен не был, а между двумя игроками нет единого мнения по поводу правильности выполнения завершеного удара, решение принимается в пользу играющего.

Примечание: Зонное судейство недопустимо на финальных этапах соревнований любого статуса.

## **12. Участники соревнований**

Участниками соревнований являются игроки, официально допущенные комиссией по допуску участников к данным соревнованиям. Участник должен знать и соблюдать настоящие Правила, соблюдать дисциплину, форму одежды, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам.

Участник соревнований имеет право:

- перед началом встречи опробовать бильярдный стол в течение 5 минут;
- запросить информацию о соревнованиях;
- использовать все имеющееся на соревнованиях оборудование и инвентарь (машинки, длинный кий, мел, салфетки и др.);
- контролировать ведение текущего счета и оформление результатов встречи.

В процессе игры участник может обращаться к судье у стола за разъяснением Правил, а также за информацией о текущем счете.

Если по мнению участника судья не зафиксировал нарушение Правил, он должен заявить об этом судье до нанесения очередного удара. В противном случае претензия не рассматривается.

Во время игры соперника участник должен сидеть на своем месте и возвращаться к нему сразу после завершения своего игрового подхода.

Форма одежды участника: темные костюмные брюки, однотонная рубашка, костюмный жилет, бабочка и черные туфли. Одежда участников должна быть аккуратной и опрятной. Участники без установленной формы одежды к соревнованиям не допускаются.

### **13. Ответственность участника**

Незнание настоящих Правил, Положения о соревнованиях, регламента соревнований и расписания встреч не дает права участнику на переигровку, восстановление позиции шаров, повторение ударов, и т.п.

Участник несет полную ответственность за исправность своего кия и принадлежностей. Поломка кия, отрыв наклейки и т.п. не дают участнику право на дополнительный перерыв в игре.

### **14. Представитель команды**

Представитель команды является официальным руководителем команды на соревнованиях. Представитель обеспечивает своевременную подачу в комиссию по допуску документов для регистрации спортсменов своей команды. Он организует размещение и питание членов своей команды, присутствует на жеребьевке, принимает участие в заседаниях судейской коллегии при рассмотрении спорных вопросов, затрагивающих интересы спортсменов своей команды.

### **15. Неспортивное поведение**

Судья обязан пресекать любые действия участников, несовместимые с принципами ведения честной и корректной спортивной борьбы и оказывающие негативное воздействие на других участников, официальных лиц и зрителей. При этом могут быть использованы следующие меры:

- замечание;
- предупреждение;
- объявление поражения в партии или встрече;
- отстранение от участия в соревнованиях.

Принятые меры воздействия отмечаются в протоколе встречи.

### **16. Протест**

Если по мнению участника судья у стола принял решение, противоречащее настоящим Правилам, он может заявить протест до нанесения очередного удара. Сразу после заявления протеста судья у стола должен приостановить игру. В случае, если судья считает протест обоснованным, он пересматривает свое решение в пользу игрока, заявившего протест, после чего игра продолжается.

Если судья считает протест необоснованным, он предлагает участнику в течение 5 минут через представителя команды или лично подать Главному судье письменный протест. Порядок подачи протеста определяется регламентом проведения данных соревнований. Протест рассматривается Главной судейской коллегией в течение 15 минут. Решение Главной судейской коллегии по протесту оспариваться не может.

Игра на время рассмотрения протеста приостанавливается и продолжается после принятия решения по протесту. Нанесение очередного удара до принятия судьей у стола решения о продолжении игры рассматривается как нарушение правил (налагается штраф) и неспортивное поведение (меру наказания определяет судья).

### **17. Регламент соревнований**

Участник должен быть на месте проведения очередной встречи не позднее 15 минут с момента объявления о ее начале судьей у стола. В случае опоздания или неявки ему засчитывается поражение во встрече.

Для оказания участнику медицинской помощи в случае травмы, полученной во время игры, может быть объявлен перерыв во встрече продолжительностью до 15 минут. Перерывы по причине болезни участника не предусмотрены. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается поражение.

Участник имеет право один раз во встрече с разрешения судьи взять пятиминутный перерыв между партиями и один минутный перерыв на своем ударе. Разминка и тренировка во время перерывов запрещена. Перед контрольной партией любой из участников может взять дополнительный пятиминутный перерыв. (Примечание: Если участник не воспользовался пятиминутным перерывом вплоть до контрольной партии, то он теряет право на дополнительный перерыв.)

В случае отстранения от игры или невозможности продолжить встречу участнику объявляется техническое поражение, а его сопернику присуждается победа без фиксации конкретного результата.

Если участник, победивший во встрече, снимается с соревнований за неспортивное поведение после окончания встречи, то ее результат не пересматривается в пользу проигравшего.

### **18. Формат соревнований**

Формат (система проведения) соревнований, а также количество выигранных партий для определения победителя во встрече на разных этапах соревнований определяется Положением о соревнованиях. В Приложении 1 приведен типовой формат бильярдного соревнования на 64 участника в 2 этапа: предварительный (с выбыванием после двух поражений) и финальный (с выбыванием после одного поражения).

Матч за третье место не проводится. Обоим участникам полуфиналов, не прошедшим в финал, присуждается третье место.

### **19. Документация соревнований**

На соревнованиях по бильярдному спорту оформляются следующие документы:

- протокол регистрации судей;
- протокол регистрации и жеребьевки участников соревнований;
- таблицы соревнований (в соответствии с системой проведения);
- протоколы встреч (см. Приложение 2);

- итоговый протокол соревнований;

Формы и порядок исполнения этих документов разрабатываются судейской коллегией ОСФ по бильярдному спорту и доводятся до региональных федераций бильярдного спорта в установленном порядке. Все сведения о спортсменах и судьях вносятся в документы на основании анкет, заполненных ими при регистрации.

Вышеперечисленные документы по итогам соревнований брошюруются в отдельные папки и архивируются в федерациях. Эти документы используются при расчете рейтинга игроков, а также при подаче документов на присвоение или подтверждение спортивных разрядов и званий спортсменам, и квалификационных категорий спортивным судьям.

Ответственность за полное и правильное оформление документов возлагается на Главного судью. Итоговые протоколы и таблицы выдаются представителям команд непосредственно после окончания финальной встречи, а также направляются в исполнительную дирекцию ОСФ по бильярдному спорту (для всероссийских соревнований) или соответствующей РСФ по бильярдному спорту (для соревнований регионального уровня) в течение суток после окончания соревнований.

## **Раздел 4. ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ**

### **1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ**

#### **1.1. Бильярдное оборудование и аксессуары**

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие разделу 2, п.2 настоящих Правил.

#### **1.2. Разметка пирамидного стола**

1.2.1. На игровой поверхности пирамидного 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.

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

### 1.3. 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.

### 1.4. Биток и прицельные шары

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

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

1.4.3. 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.)

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

### 1.5. Соударение битка с прицельным шаром

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

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

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

### 1.6. 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.

### 1.7. Розыгрыш начального удара

1.7.1. 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.

1.7.2. 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.

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

1.7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

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

## **1.8. Исходная расстановка шаров**

1.8.1. 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.

1.8.2. 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. 1.12 и п.1.27). 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.

## **1.9. Положение шара**

Положение шара определяется положением его центра.

## **1.10. Дом и линия дома**

1.10.1. Линия дома не является частью дома.

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

## **1.11. Введение битка в игру (начало игры)**

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

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

1.11.3. 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.

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

1.11.5. 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.

## **1.12. Правильный начальный удар**

1.12.1. 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.

1.12.2. 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).

## **1.13. Попеременное разбитие**

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

## **1.14. Начало и завершение удара**

1.14.1. 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.)

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

## **1.15. Удар кием по битку**

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

### **1.16. Касание ногой пола**

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

### **1.17. Запрещенное касание шаров**

1.17.1. 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.

### **1.18. Запрет двойного удара**

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

### **1.19. Запрет пропиха**

1.19.1 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.

1.19.2. 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).

### **1.20. Правильно заверченный удар.**

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным (правильно заверченным)*, 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) перекатывает 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 перекатывает 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.

### **1.21. Штрафной и премиальный удар с руки из дома**

1.21.1. 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.

1.21.2. 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.

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

### **1.22. Правильно и неправильно забитые шары**

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

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

1.22.3. 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.

1.22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

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

### **1.23. Шар на краю лузы**

1.23.1. 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.

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

1.23.3. 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.

### **1.24. Выскочивший шар**

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

1.24.2. 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.

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

1.24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

## **1.25. Выставление шаров**

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

1.25.2. 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.

1.25.4. 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.

## **1.26. Замедленная игра**

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков ограничение времени равное *45 сек* 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.

## **1.27. Постороннее вмешательство**

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.

### **1.28. 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.

### **1.29. Штрафы**

1.29.1. 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).

1.29.2. 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.

### **2.1. Цель игры**

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

### **2.2. 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.

### **2.3. Исходная расстановка шаров**

См. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»

### **2.4. Начальный удар**

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

### **2.5. Правила ведения игры**

2.5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

2.5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

2.5.3. 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».)

2.5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

2.5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

2.5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф.

### **2.6. 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.

### **2.7. 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.

### **2.8. Выставление шаров**

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

### 3. КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА

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

#### 3.1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

#### 3.2. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

#### 3.3. Исходная расстановка шаров

См. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды».

#### 3.4. Начальный удар (разбитие пирамиды)

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

#### 3.5. Правила ведения игры

3.5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

3.5.2. Взамен забитого битка *играющий* снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору и получает право на премиальный удар битком с руки из дома в соответствии с п. 21 «Общих правил Пирамиды»

3.5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

3.5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф.

#### 3.6. 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.

#### 3.7. 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.

Если биток забит неправильно или выскочил за борт, то после снятия штрафного шара вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с п. 21 «Общих правил Пирамиды».

### **3.8. Выставление шаров**

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

## **4. ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА**

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

### **4.1. Цель игры**

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

### **4.2. Используемые шары**

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

### **4.3. Исходная расстановка шаров**

См. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»

### **4.4. Начальный удар (разбитие пирамиды)**

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

### **4.5. Правила ведения игры**

4.5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

4.5.2. Взамен забитого битка *играющий* снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору, кладет его на свою полку и получает право на премиальный удар битком с руки с любого места стола. При этом забивать в лузу можно *только* прицельный шар. (Упавший в лузу биток не засчитывается. При этом штраф не налагается. Соперник продолжает игру ударом с руки с любого места стола.)

4.5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

4.5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф.

### **4.6. Ведение счета**

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

### **4.7. Штрафы за нарушения**

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право:

(1) снять со стола любой шар (по своему выбору), положить его на свою полку и продолжить игру из сложившейся позиции; или

(2) продолжить игру штрафным ударом битком с любого места стола. При этом забивать с лузу можно *только* прицельный шар.

#### **4.8. Выставление шаров**

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

### **5. РУССКАЯ ПИРАМИДА**

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

#### **5.1. Цель игры**

Первым (раньше соперника) набрать 71 или более очков.

#### **5.2. Используемые шары**

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

#### **5.3. Исходная расстановка шаров**

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд – 4; 2-й ряд – 5,6; 3-й ряд – 7,15,8; 4-й ряд – 9,14,13,10; 5-й ряд – 2,1, 12, 11,3. Биток располагается в доме.

#### **5.4. Начальный удар (разбитие пирамиды)**

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

#### **5.5. Правила игры и ведения счета**

5.5.1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) – 11 очков. Таким образом, общая сумма очков – 130. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

5.5.2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ адресуется судье и должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

5.3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

5.5.4. Если в лузу падет незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается на общих основаниях.

5.5.5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с п.21 «Общих правил Пирамиды».

5.5.6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.

5.5.7. Если каждый из игроков набирает по 70 очков, то последний забитый прицельный шар выставляется на заднюю отметку. Право последующего удара определяется розыгрышем, после чего игра продолжается с руки из дома и ведется до забитого шара или штрафа.

5.5.8. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф. (Примечание: При проведении турниров среди ветеранов этот пункт по решению организаторов соревнований может быть упразднен.)

## 5.6. Выставление шаров

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

## 6. ПИРАМИДА – КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

При проведении Командных соревнований по пирамиде следует руководствоваться «Общими правилами Пирамиды» и правилами отдельных пирамидных игр: «Свободной пирамиды», «Комбинированной пирамиды», «Динамичной пирамиды». Командные соревнования по пирамиде могут проводиться в четырех форматах:

- «Свободная пирамида (парный формат)»;
- «Пирамида-троеборье» (формат 3+3);
- «Свободная пирамида (формат 3+3)»;
- «Свободная пирамида (формат 2+2)».

### «СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ПАРНЫЙ ФОРМАТ)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в парном формате следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами игры в «Свободную пирамиду», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 2 игрока в каждой.

Члены одной команды (пары) наносят удары по очереди в соответствии с правилами очередности. Перед выполнением каждого удара игроки одной команды могут одновременно подходить к столу, совместно оценивать позицию и принимать игровое решение.

2. Очередность начального удара.

2.1. Команда, начинающая первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды».

2.2. В каждой последующей партии команды производят начальный удар поочередно.

2.3. Игроки одной и той же команды также выполняют начальный удар по очереди.

3. Очередность ударов в командах.

3.1. Игроки одной команды вступают в игру по очереди:

- если удар первого игрока был правильным и результативным, то следующий удар выполняет второй той же команды и т.д.;

- если удар первого игрока был правильным, но нерезультативным, то второй игрок вступает в игру после завершения игрового подхода команды-соперника.

3.2. Очередность ударов в команде задает игрок, первым вступившим в игру в данной партии:

- для команды, начинающей очередную партию, очередность задает игрок, выполняющий начальный этот удар в этой партии;

- для противоположной команды очередность задает игрок, первым вступивший в игру, после того как к его команде перешло право выполнить очередной удар (этим игроком может быть любой из двух членов данной команды).

3.3. Если после штрафа один из игроков команды согласно п. 6 «Общих правил пирамиды» передал удар команде, нарушившей правила, то очередь выполнить следующий удар переходит ко второму игроку данной команды.

4. Контроль очередности ударов в командах.

4.1. Контроль очередности в своей и в противоположной команде осуществляют игроки обеих команд независимо от присутствия или отсутствия судьи у стола.

4.2. Судейство у стола в парном формате осуществляют, как правило, два судьи, один из которых выполняет обязанности судьи у стола, а второй – обязанности судьи-секретаря, контролирующего очередность в командах.

4.3. Любой игрок до удара вправе спросить других игроков или судью-секретаря о том, чья очередь наносить удар.

4.4. При отсутствии судьи-секретаря, контроль очередности в своей и в противоположной команде возлагается на игроков обеих команд.

4.5. При наличии технической возможности игроки каждой команды вправе один раз за встречу до нанесения следующего удара обратиться к зонному судье или судье у стола с просьбой проконтролировать очередность удара путем просмотра видеозаписи.

5. Предупреждение о нарушении очередности ударов в командах.

5.1. Если игрок готовится выполнить удар не в свою очередь, то другие игроки или судья-секретарь, контролирующие очередность в командах, должны сделать ему предупреждение до нанесения удара.

5.2. Если соответствующего предупреждения до удара сделано не было, то считается, что очередность не нарушена.

5.3. Если игрок по мнению судьи нарушает очередность преднамеренно, то судья принимает дисциплинарные меры, предусмотренные статьей «Неспортивное поведение» (см. раздел 3, п.15).

«ПИРАМИДА-ТРОЕБОРЬЕ (ФОРМАТ 3+3)»

При проведении командных соревнований по «Пирамиде-троеборью» в

формате 3+3 следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами «Свободной пирамиды», «Комбинированной пирамиды» и «Динамичной пирамиды», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 3 игрока в каждой.
2. Правила проведения командной встречи.
  - 2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно.
  - 2.2. Первые номера команд играют в «Динамичную пирамиду», вторые номера – в «Комбинированную пирамиду», третьи номера – в «Свободную пирамиду».
  - 2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков и соответствующей разновидности игры. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.
  - 2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.
  - 2.5. За победу в личной встрече команде присуждается одно командное очко.
  - 2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей три командных очка. При счете 2-1 или 1-2 вторые номера играют в «Комбинированную пирамиду», а при счете 2-2 третьи номера – в «Свободную пирамиду».
3. Очередность начального удара.
  - 3.1. В каждой личной встрече игрок, начинающий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»
  - 3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.

#### «СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ФОРМАТ 3+3)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в формате 3+3 следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами «Свободной пирамиды», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 3 игрока в каждой.
2. Правила проведения командной встречи.
  - 2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно.
  - 2.2. Первые, вторые и третьи номера команд играют в «Свободную пирамиду».
  - 2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.
  - 2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.
  - 2.5. За победу в личной встрече команде присуждается одно командное очко.
  - 2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей три командных очка. При счете 2-1 или 1-2 вновь играют между собой первые но-

мера команд, а при счете 2-2 – третьи номера.

3. Очередность начального удара.

3.1. В каждой личной встрече игрок, начинающий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»

3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.

#### «СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ФОРМАТ 2+2)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в формате 2+2 следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами «Свободной пирамиды», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 2 игрока в каждой.

2. Правила проведения командной встречи.

2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый и второй номера одной команды встречаются с первым и вторым номерами другой команды соответственно.

2.2. Первые и вторые номера команд играют в «Свободную пирамиду».

2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.

2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.

2.5. За победу в личной встрече команде присуждается одно командное очко.

2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей два командных очка.

2.7. При командном счете 1-1 третья встреча проводится следующим образом: первую партию встречи играют первые номера команд, вторую партию – вторые номера команд, третью – вновь первые номера команд и т.д.

3. Очередность начального удара.

3.1. В каждой личной встрече игрок, начинающий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»

3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.

## Раздел 5. ПРАВИЛА ПУЛА

### 1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПУЛА

#### 1.1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пула следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие разделу 2, п.2 настоящих Правил.

## **1.2. Расстановка шаров**

При расстановке шаров должен использоваться треугольник, а передний шар должен располагаться на задней отметке. Все остальные шары должны быть выстроены за передним и плотно прижаты так, чтобы каждый шар касался соседних.

## **1.3. Удар по битку**

Удар по битку следует наносить лишь наклейкой кия. В противном случае объявляется фол.

## **1.4. Нерезультативный удар**

Если игрок не забивает прицельный шар, то его серия заканчивается, и в игру вступает соперник.

## **1.5. Розыгрыш начального удара**

При розыгрыше начального удара (разбития) используется следующая процедура. Взяв по шару одинакового размера и веса (желательно два битка или по крайней мере два не полосатых прицельных шара) и расположив их по разные стороны от передней отметки, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту. При этом шар должен коснуться заднего борта по крайней мере один раз. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если шар:

- (1) зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта,
- (6) остановился в створе угловой лузы за губой переднего борта или
- (7) коснулся заднего борта два раза и более.

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

## **1.6. Начальный удар**

Право на выполнение начального удара предоставляется по результатам розыгрыша или жребия (розыгрыш проводится в обязательном порядке при проведении официальных соревнований). Выигравший розыгрыш или жребий имеет право произвести начальный удар, либо уступить его сопернику.

Введение битка в игру производится ударом с руки из дома. При этом прицельные шары расставляют согласно правилам каждой конкретной игры. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия.

## **1.7. Удар с руки из дома**

Удар с руки из дома выполняется в начале игры и после падения битка в лузу, в специально оговоренных правилами каждой конкретной игры случаях.

Вступающий в игру участник может располагать биток в любом месте дома. Он может наносить удар по любому прицельному шару, центр которого располагается вне дома (в том числе и на передней линии). Наносить удар по прицельным шарам, находящимся в доме, можно лишь в том случае, если биток вначале выходит из дома, а затем, ударившись о задний борт, возвращается обратно в дом. До пересечения передней линии биток не должен задевать расположенные в доме прицельные шары.

Биток считается введенным в игру после удара по нему наклейкой кия. 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 фол.

### **1.8. Удар с руки**

Если правила конкретной игры предусматривают удар с руки после объявления фола, то вступающий в игру соперник может располагать биток в любом месте на игровой поверхности стола и производить удар по любому прицельному шару.

### **1.9. Сыгранные шары**

Шар считается сыгранным (забитым), если в результате правильного удара он падает в лузу. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не сыгранным.

### **1.10. Положение шара**

Положение шара определяется положением вертикальной проекции его центра на игровую поверхность стола.

### **1.11. Касание пола**

При выполнении удара по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола, в противном случае налагается штраф.

### **1.12. Выполнение удара до полной остановки шаров**

Игрок наказывается фолом, если наносит удар до полной остановки битка или любого прицельного шара. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

### **1.13. Начало и завершение удара**

Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола.

### **1.14. Дом и передняя линия**

Передняя линия не является частью дома. Поэтому, если правила игры требуют, чтобы удар наносился по шарам вне дома, то прицельный шар, расположенный в точности на передней линии играется. Соответственно и биток при введении в игру из дома следует ставить непосредственно на переднюю линию, а чуть ближе.

### **1.15. Общее правило для всех нарушений**

Хотя в конкретных бильярдных играх за одно и то же нарушение могут налагаться различные штрафы, для всех нарушений справедливо следующее общее правило:

- (1) право удара переходит к сопернику,
- (2) ни один забитый шар не засчитывается, и
- (3) любой шар (шары) выставляются лишь в том случае, если это предусмотрено правилами конкретной игры.

### **1.16. Промах по легальному шару**

Удар считается неправильным, если биток не коснулся ни одного из легальных (очередных) прицельных шаров, т.е. шаров, первое касание с которыми предусмотрено правилами конкретной игры. Игра в сторону от расположенного вплотную к битку прицельного шара не считается за удар по этому шару.

### **1.17. Правильно завершённый удар**

Удар считается правильным (правильно завершённым), если биток коснулся вначале легального (очередного) прицельного шара, а затем:

- (1) один из прицельных шаров упал в лузу, или
- (2) биток или какой-либо из прицельных шаров доведены до борта.

Невыполнение этих требований влечет за собой фол.

### **1.18. Падение битка в лузу**

Если при ударе биток падает в лузу, то объявляется фол.

### **1.19. Запрещенное касание шаров**

За касание во время игры любого прицельного шара или битка телом, одеждой, мелком, машинкой, древком кия и т. п. налагается штраф. Касаться битка можно лишь наклейкой кия при выполнении правильного удара.

### **1.20. Запрет двойного удара**

Если при выполнении удара наклейка кия касается битка более одного раза, а также если наклейка касается битка в то время как биток касается (или после того как биток уже коснулся) прицельного шара, то налагается штраф. Если же вплотную к битку располагается какой-либо не легальный прицельный шар, то удар следует наносить в сторону от него, в противном случае налагается штраф.

### **1.21. Запрет пропиха**

Если игрок проталкивает биток вперед, затягивая время контакта наклейки кия с битком несоразмерно ударно-маховому движению, то налагается штраф.

### **1.22. Правильный перескок**

При правильном перескоке удар должен наноситься приподнятым кием в верхнюю половину шара. Однако любой кикс при выполнении перескока штрафуются. Выполнение перескока какими-либо иными способами запрещается.

### **1.23. Выскочивший шар**

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

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.

Во всех пуловских бильярдных играх удар, в результате которого биток или какой-либо из прицельных шаров выскакивает за борт, штрафуются. Все выскочившие прицельные шары выставляются после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. Выскочивший биток вводится в игру в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

### **1.24. Одновременное нарушение нескольких правил**

Если при выполнении удара нарушено сразу несколько правил, то игрок наказывается одним фолом, при этом налагается самый строгий штраф, предусмотренный за самое грубое из совершенных при ударе нарушений.

### **1.25. Самопроизвольное смещение шаров**

Если шар смещается, скатывается, поворачивается или же каким-либо иным способом движется самопроизвольно за счет неровности игровой поверхности стола, то его оставляют там, где он остановится, и игра продолжается. Если зависший над лузой шар остается неподвижным в течение пяти секунд и более, а затем падает в лузу, то его следует восстановить на прежнем месте и продолжить игру.

Если при выполнении удара прицельный шар самопроизвольно падает в лузу до соударения с битком, то биток и прицельный шар восстанавливают на исходных позициях, после чего удар повторяется. Так же поступают и при самопроизвольном смещении в момент удара любого другого прицельного шара.

### **1.26. Выставление шаров**

Если согласно правилам какой-либо конкретной игры необходимо выставить один или несколько шаров, то после завершения удара они располагаются на продольной линии следующим образом: шар с наименьшим номером ставят на заднюю отметку, а остальные в порядке возрастания номеров располагают друг за другом в направлении заднего борта. Если же находящиеся на столе шары не позволяют в точности выполнить указанное требование, то выставляемые шары располагают на продольной линии как можно ближе к задней отметке вплотную к

мешающим прицельным шарам, не сдвигая их. Если мешает биток, то выставляемые шары располагают как можно ближе к нему, но не вплотную.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении продольной линии перед задней отметкой (между задней отметкой и центром) как можно ближе к ней, при этом шар с наименьшим номером должен находиться спереди, а остальные в порядке возрастания номеров располагаются друг за другом в сторону задней отметки.

### **1.27. Шары, упавшие вместе с сыгранным**

Если при выполнении правильного удара наряду с сыгранным в лузы падают и другие прицельные шары, то они засчитываются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

### **1.28. Постороннее вмешательство**

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, причем штраф за это не налагается. Если игра официальная, то позицию восстанавливает судья. Это правило следует применять также при таких чрезвычайных происшествиях, как землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, авария и т. п. Если же позицию восстановить невозможно, то партия переигрывается, при этом начальный удар производит тот же самый игрок. Настоящее правило, однако, неприменимо к игре «14.1 с продолжением», в которой одна партия состоит из розыгрыша последовательных пирамид. Поэтому розыгрыш текущей пирамиды прерывается, и начинается розыгрыш новой, при этом право начального удара определяется заново. Счет, однако, сохраняется таким же, каким он был к моменту приостановки партии.

### **1.29. Очередность начального удара**

Если встреча проводится до определенного количества побед или сыгранных партий, то победитель каждой отдельной партии производит первый удар в следующей. По усмотрению организаторов соревнований возможны следующие варианты:

- (1) Игроки разбивают по очереди.
- (2) Разбивает проигравший.
- (3) Разбивает проигрывающий по партиям.

### **1.30. Вступление в игру соперника**

Если игрок не смог правильно забить шар в лузу или же нарушил правила, то в игру вступает соперник. Если правила не нарушены, то соперник принимает сложившуюся на столе позицию.

### **1.31. Шар вплотную к борту**

Удар по прицельному шару, расположенному вплотную к борту (или вплотную к борту и битку одновременно), должен завершиться:

- (1) падением одного из прицельных шаров в лузу, или
- (2) доведением битка до борта, или
- (3) доведением данного прицельного шара до другого борта (с которым он первоначально не находился в контакте), или
- (4) доведением до борта другого прицельного шара.

Невыполнение хотя бы одного из этих четырех требований влечет за собой фол. (ПРИМЕЧАНИЕ: «14.1 с продолжением» и некоторые другие игры налагают дополнительные требования у этому правилу. См. правила конкретных игр.) Шар, расположенный до удара вплотную к борту, считается доведенным до этого борта только в том случае, если он отходит от борта, касается другого шара, а затем вновь касается того же борта. Факт касания прицельным шаром борта должен быть засвидетельствован судьей или одним из игроков, о чем должно быть объявлено до удара.

### **1.32. Установка битка с руки**

Установку битка для удара с руки можно производить рукой или любой частью кия (включая наклейку). Однако после того как биток установлен, любое движение кия вперед, сопровождающееся касанием битка наклейкой, рассматривается как начало удара.

### **1.33. Вмешательство в игру соперника**

Если игрок отвлекает своего соперника или вмешивается в его игру, то это рассматривается как нарушение. Вмешательством считается нанесение удара вне очереди, а также смещение любого шара во время игры соперника.

## **2. ПУЛ-8**

При игре в Пул-8 следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами:

### **2.1. Цель игры**

Забив шары своей группы, правильным ударом забить восьмерку.

### **2.2. Ведение игры**

При игре в «Восьмерку» используют биток и пятнадцать прицельных шаров с номерами от 1 до 15. Один из игроков должен сначала забить шары с номерами от 1 до 7 (сплошные), а другой – с номерами от 9 до 15 (полосатые). Игрок продолжает игру до тех пор, пока ему удастся правильно и в соответствии с заказом забивать шары своей группы. Забив последний шар своей группы, он может забивать восьмерку.

### 2.3. Заказ

В заказных пуловских играх и, в частности, в «Восьмерке» используют так называемый «джентльменский заказ». При джентльменском заказе не объявляют очевидные прицельные шары и лузы. Если партнер не уверен по какому шару или лузе наносится удар, то он вправе спросить об этом играющего. Удары от бортов, а также комбинационные удары (т. е. удары шарами или от шаров) не считаются очевидными, и в этом случае должен заказываться как прицельный шар, так и луза. При заказе однако не требуется указывать какие-либо дополнительные подробности.

Все неправильно забитые шары остаются в лузах независимо от того, принадлежат ли они группе играющего или его соперника.

Начальный удар не является заказным. Если при правильном начальном ударе в лузу падает какой-либо шар, то игрок получает право на следующий удар.

### 2.4. Расстановка шаров

Шары расставляют в форме треугольной пирамиды с восьмеркой в центре, при этом передний шар пирамиды располагается на задней отметке, а по углам – полосатый и сплошной.

### 2.5. Попеременное разбитие

Победитель розыгрыша имеет право либо сам выполнить начальный удар (разбитие), либо передать его своему сопернику. При проведении индивидуальных соревнований игроки разбивают по очереди в каждой последующей партии.

### 2.6. Начальный удар (разбитие пирамиды)

Разбитие считается правильным, если играющий (с руки из дома):

- (1) забьет какой-либо прицельный шар, или
- (2) доведет до борта по меньшей мере четыре прицельных шара.

Невыполнение этих требований является нарушением, и вступающий в игру соперник имеет право:

- (1) принять сложившуюся позицию и произвести очередной удар, или
- (2) после повторной расстановки шаров произвести разбитие сам или уступить его нарушителю.

Если при разбитии падает в лузу биток, то (1) все забитые при этом шары остаются в лузах (за исключением восьмерки), (2) объявляется фол, и (3) стол остается открытым. Вступающий в игру соперник производит удар с руки из дома.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** *При игре с руки из дома наносить удар по расположенным в доме прицельным шарам можно только путем отражения битка от противоположного (заднего) борта. Шары, расположенные вне дома, можно сыгрывать в любую лузу.*

Выскакивание с разбития за борт прицельных шаров рассматривается как нарушение, при этом вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и произвести очередной удар, или (2) произвести удар с руки из дома.

Если при разбитии в лузу падает восьмерка, то игрок имеет право произвести разбитие заново или, выставив восьмерку, продолжить игру. Если же при разбитии

помимо восьмерки падает еще и биток, то вступающий в игру соперник имеет право повторить разбитие или, выставив восьмерку, начать игру с руки из дома.

*ПРИМЕЧАНИЕ. Если партия играется на столах-автоматах (и к тому же не на официальных международных соревнованиях), то падение в лузу восьмерки при правильном разбитии приносит победу, а падение восьмерки вместе с битком – поражение в партии.*

### **2.7. Открытый стол**

Стол считается открытым до тех пор, пока ни одним из соперников не выбрана своя группа шаров (полосатых или сплошных).

*ПРИМЕЧАНИЕ. Стол всегда открыт непосредственно после разбития. Когда стол открыт, можно наносить удар по сплошному шару, чтобы сыграть полосатый, и наоборот, т.е. на открытом столе все шары легальные. Однако если при открытом столе биток ударяет вначале по восьмерке, то ни один полосатый или сплошной не засчитывается в пользу играющего. Его серия заканчивается, все забитые шары остаются в лузах, а для вступающего в игру соперника стол остается открытым. При открытом столе все неправильно забитые шары остаются в лузах.*

### **2.8. Выбор группы шаров**

Разбитие не дает права выбора полосатых или сплошных шаров, даже если шары и той, и другой группы оказались после разбиения в лузах. После разбития стол всегда остается открытым. Выбор группы шаров производится лишь после того, как игрок при выполнении правильного удара (после разбития) положит заказанный шар в лузу.

### **2.9. Правильно заверченный удар**

При выполнении любого удара биток должен вначале коснуться шара своей группы (легального шара), а затем:

- (1) в лузу должен упасть какой-либо прицельный шар, или
- (2) биток или один из прицельных шаров должен дойти до борта.

*ПРИМЕЧАНИЕ. До соударения с легальным шаром биток может предварительно удариться о борт, однако после этого либо должен упасть в лузу прицельный шар, либо биток или какой-либо из прицельных шаров должны дойти до борта. Невыполнение этих требований влечет фол.*

### **2.10. Удар без заказа**

Из тактических соображений игрок может принять решение забить очевидный прицельный шар и вместе с тем прервать свою серию у стола, объявив «Удар без заказа». «Удар без заказа» считается правильным ударом. Если игрок хочет отыгаться забив очевидный прицельный шар, то он должен до удара объявить об «ударе без заказа» своему сопернику. Если же этого не сделано, то игрок обязан произвести следующий удар. Все шары, забитые при «ударе без заказа», остаются в лузах.

### **2.11. Удар с руки после нарушения**

Если игрок нарушил правила, то вступающий в игру соперник выполняет удар с руки. Это означает, что он может расположить биток в любом месте стола (из дома играют лишь при неправильном разбитии). Данное правило удерживает игроков от совершения умышленных нарушений, которые могут поставить соперника в невыгодное положение. При выполнении удара с руки установку битка можно производить рукой или любой частью кия (включая наклейку). После установки битка любое движение кия вперед, сопровождающееся касанием битка, рассматривается как начало удара.

### **2.12. Неправильно сыгранные шары**

Прицельный шар считается неправильно сыгранным, если (1) при выполнении удара нарушены правила, или (2) не сыгран заказанный шар, или (3) до удара объявлен отыгрыш. Неправильно сыгранные шары остаются в лузах.

### **2.13. Выскакивание за борт прицельных шаров**

Выскакивание за борт какого-либо прицельного шара является нарушением, и право удара переходит к сопернику. Если же за борт вылетает восьмерка, то партия считается проигранной. Выскочившие прицельные шары не выставляются.

### **2.14. Игра по восьмерке**

Если при игре по восьмерке произошло падение битка в лузу или совершено нарушение, не сопровождающееся падением в лузу или выскакиванием за борт восьмерки, то поражение не засчитывается. Вступающий в игру соперник играет с руки.

### **2.15. Зачтение поражения**

Игроку засчитывается поражение, если он совершает одно из следующих нарушений:

- (1) восьмерка забита с нарушением правил,
- (2) восьмерка и последний шар своей группы забиты при выполнении одного удара,
- (3) во время игры восьмерка выскочила за борт,
- (4) восьмерка забита не в заказанную лузу,
- (5) восьмерка забита до того, как сыграны все шары своей группы.

### **2.16. Патовая позиция**

Если каждый из игроков три раза подряд (итого 6 раз) по очереди нарушает правила, не стремясь (по мнению судьи) к победе в партии, так как это может привести к неминуемому поражению, то игра считается «патовой». После этого шары расставляют заново и партия переигрывается.

*ПРИМЕЧАНИЕ. При игре в «Восьмерку» за три нарушения подряд, совершенные одним игроком поражение не засчитывается.*

### 3. ПУЛ-9

При игре в ПУЛ-9 следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами:

#### 3.1. Цель игры

Правильным ударом забить девятку.

#### 3.2. Ведение игры

«Пул-9» играется битком и девятью прицельными шарами с номерами от единицы до девяти. При любом ударе биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером, однако шары необязательно забивать по порядку номеров. Если при правильном ударе в лузу падает какой-либо шар, то игрок остается у стола и продолжает игру до тех пор, пока не совершит промах, нарушит правила или одержит победу, положив в лузу девятку. Вступая в игру после промаха партнер принимает сложившуюся на столе позицию, однако после совершения его соперником какого-либо нарушения правил, он имеет право играть с руки, установив биток в любом месте стола. Объявлять заказ не требуется. Матч заканчивается после того как один из игроков выиграет заданное число партий.

#### 3.3. Расстановка шаров

Прицельные шары расставляют в форме ромба, при этом единица располагается в вершине ромба на задней отметке, девятка – в центре, а остальные шары в произвольном порядке вплотную друг к другу. Начальный удар производится с руки из дома.

#### 3.4. Правильный начальный удар (открытое разбитие)

Начальный удар подчиняется тем же правилам, что и любой другой удар. Отличия состоит в следующем:

1. Игрок должен попасть по единице и при этом:

(1) забить в лузу какой-либо прицельный шар или

(2) довести до борта по меньшей мере *четыре* прицельных (нумерованных) шара.

2. Если биток упал в лузу или выскочил за борт, а также если не выполнены требования к начальному удару, то объявляется фол и вступающий в игру соперник получает право на удар с руки с любого места стола.

3. Если при выполнении начального удара за борт выскакивает прицельный шар, то объявляется фол и вступающий в игру соперник играет с руки с любого места стола. Прицельный шар при этом не выставляется (*ИСКЛЮЧЕНИЕ: если за борт выскакивает девятка, то она выставляется*).

#### 3.5. Продолжение игры после разбития

При выполнении удара непосредственно следующего за начальным игрок имеет право на «пуш-аут» (см. п. 6.). Если игрок при выполнении правильного начального удара положил в лузу хотя бы один прицельный шар, то он продолжает

игру до промаха, нарушения или победы в партии. Если игрок промахивается или совершает нарушение, то вступающий в игру соперник начинает свою серию и в свою очередь продолжает игру до промаха, нарушения или победы. Игра заканчивается, если при правильном ударе забита девятка, или если одному из игроков засчитывается поражение за три нарушения подряд.

### **3.6. Пуш-аут**

Игрок, выполняющий удар непосредственно после правильного начального удара, имеет право сыграть «пуш-аут», суть которого состоит в том, чтобы переместить биток в более выгодное положение с точки зрения дальнейшего развития партии. При выполнении «пуш-аута» биток не обязательно должен коснуться какого-либо шара или дойти до борта, однако все остальные правила действуют.

Игрок должен объявить о своем намерении сыграть «пуш-аут» до удара, в противном случае удар рассматривается как обычный. Любой шар, забитый при «пуш-ауте» не засчитывается и остается в лузе за исключением девятки. После правильного «пуш-аута» вступающий в игру соперник имеет право либо принять позицию и произвести удар по битку, либо уступить удар игроку, сыгравшему «пуш-аут». Если при выполнении начального удара биток упал в лузу, то вступающий в игру соперник не имеет права на «пуш-аут».

### **3.7. Игра после нарушения**

Если игрок совершает нарушение, то его серия у стола заканчивается, а все неправильно забитые шары остаются в лузах (за исключением девятки, которая выставляется). Вступающий в игру соперник получает право на удар с руки, при этом он может располагать биток в любом месте стола. Несколько нарушений, совершенных при выполнении одного удара, рассматриваются как одно нарушение.

### **3.8. Промах по очередному шару**

Удар считается неправильным, если первое касание битка произошло с шаром, номер которого не является наименьшим на столе.

### **3.9. Недоведение до борта**

Удар считается неправильным, если ни один из прицельных шаров не забит в лузу, а после соударения битка с прицельным шаром ни биток, ни какой-либо из прицельных шаров не доведен до борта.

### **3.10. Удар с руки**

При выполнении удара с руки игрок может располагать биток в любом месте на игровой поверхности стола, но не вплотную к прицельному шару. Он может изменить положение битка до нанесения удара.

### **3.11. Выскочившие прицельные шары**

Незабитый шар считается выскочившим, если он остановился где угодно, но не на игровой поверхности стола. Выскакивание за борт прицельного шара

считается нарушением. Выскочившие прицельные шары не выставляются (за исключением девятки) и игра продолжается.

### **3.12. Три нарушения подряд**

Если игрок нарушает правила три раза подряд при выполнении трех последовательных ударов (без промежуточных правильных ударов), то ему засчитывается поражение в партии. Три нарушения должны быть совершены в одной партии. Между вторым и третьим нарушением должно последовать предупреждение.

### **3.13. Игровой подход**

Игровой подход начинается с момента получения игроком права на удар и заканчивается вместе с ударом, при выполнении которого он либо промахивается по лузе, либо нарушает правила, либо одерживает победу, а также если он нарушает правила в перерыве между ударами.

### **3.14. Партия**

Партия начинается после того как биток введен в игру при выполнении начального удара. Партия завершается после того как в результате правильного удара забита девятка, а также если одному из игроков засчитано поражение.

## **4. ПУЛ-14+1**

При игре в «Пул-14+1» следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами.

### **4.1. Цель игры**

Первым набрать заранее оговоренное число очков (на соревнованиях, как правило, 150).

### **4.2. Ведение игры**

Игра «Пул-14+1» является заказной. Игрок должен заказывать шар и лузу. За каждый правильно забитый заказанный шар игроку присуждается одно очко, и он продолжает свою серию у стола до промаха по лузе или нарушения. Игрок может забить первые 14 шаров, однако перед ударом по последнему оставшемуся пятнадцатому шару 14 забитых шаров устанавливают, также как и в начале игры, в форме пирамиды (при этом место переднего шара в вершине пирамиды остается свободным). После этого играющий старается забить пятнадцатый шар таким образом, чтобы подбить пирамиду и продолжить свою серию.

Побеждает игрок первым набравший заранее заданное число очков (на соревнованиях, как правило, 150 очков, а в обычной игре – любое оговоренное число очков).

### **4.3. Используемые шары**

Стандартный набор прицельных шаров с номерами от 1 до 15 плюс биток.

#### 4.4. Расстановка шаров

Стандартная треугольная пирамида с передним шаром (вершиной) на задней отметке, единицей справа и пятеркой слева. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

#### 4.5. Ведение счета

За каждый правильно забитый шар игроку засчитывается одно очко.

#### 4.6. Правильный начальный удар (разбитие пирамиды)

При выполнении разбития игрок должен либо (1) положить заказанный шар в назначенную лузу, либо (2) после касания пирамиды довести до борта биток и по крайней мере два каких-либо прицельных шара. Невыполнение хотя бы одного из указанных требований рассматривается как неправильное разбиение. За каждое неправильное разбиение игроку списывают два очка. Кроме того, его соперник имеет право либо (1) принять сложившуюся на столе позицию, либо (2) предложить своему партнеру после расстановки шаров повторно произвести разбиение. Так продолжается до тех пор, пока не будет произведено правильное разбиение, или же пока соперник не примет позицию на столе. На неправильное разбиение не распространяется правило трех нарушений подряд.

Если же при выполнении указанных выше двух требований к правильному разбиению падает в лузу или вылетает за борт биток, то игрок за совершенное нарушение (фол) штрафуются на одно очко, и кроме того начинает действовать правило трех последовательных нарушений. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома, при этом все прицельные шары остаются на своих местах.

#### 4.7. Правила ведения игры:

4.7.1. Правильно забитый заказанный шар дает правило игроку продолжить свою серию. Он может наносить удар по любому шару на свой выбор, однако перед ударом необходимо заказать шар и лузу. При этом не требуется указывать такие подробности, как касания других шаров, карамболи, комбинационные удары или дуплеты (само собой разумеется, что все это допускается). За каждый шар, забитый при правильном ударе вместе с заказанным, игроку дополнительно засчитывается одно очко.

4.7.2. При выполнении любого удара после соударения битка с каким-либо прицельным шаром необходимо, чтобы либо (1) упал в лузу один из прицельных шаров, либо (2) дошел до борта биток или любой прицельный шар. Невыполнение этих требований рассматривается как нарушение. Если биток отстоит от борта на расстояние, меньшее диаметра шара (при необходимости судья может произвести соответствующее измерение), но не вплотную, то игроку разрешается произвести лишь два отыгрыша путем доведения данного шара до близлежащего борта. Если же два таких отыгрыша уже произведены, то при выполнении последующих ударов шар считается расположенным вплотную к борту, что предполагает соблюдение требований раздела «Шар на борту» из «Общих правил пула».

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Если игрок перед этим нарушил правила, то ему разрешается произвести лишь один отыгрыш путем доведения такого шара до

*близлежащего борта. При выполнении следующего удара он должен руководствоваться требованиями раздела «Шар на борту». Это же относится и к случаю, когда игрок сначала отыгрался по этому шару, а затем нарушил правила. Если же он совершил перед этим два нарушения, то требования раздела «Шар на борту» вступают в силу немедленно. Если игрок нарушает требования указанному разделу, то ему объявляется третий фол подряд, что влечет за собой вычитание соответствующего числа штрафных очков, а также по одному очку за каждый предыдущий фол. После этого все пятнадцать шаров расставляются заново, и игрок нарушивший правила, производит разбитие ударом с руки из дома.*

4.7.3. После того, как забито четырнадцать шаров, игра немедленно останавливается, при этом пятнадцатый шар остается на том же месте, а пирамида из четырнадцати шаров расставляется заново (место шара на задней отметке, то есть в вершине пирамиды, остается свободным). После этого игрок производит очередной удар, забивая, как правило, пятнадцатый шар таким образом, чтобы биток, ударившись о пирамиду, разбросал шары по всему столу, облегчая тем самым продолжение игры. Игрок, однако, не обязан наносить удар именно по пятнадцатому шару. Он может выбрать любой шар по своему усмотрению.

В таблице показано, что делать в том случае, если пятнадцатый шар упал в лузу одновременно с четырнадцатым.

4.7.4. Игрок из тактических соображений может объявить не заказной удар, а отыгрыш. Отыгрыш, как и любой другой удар, должен подчиняться соответствующим правилам. После выполнения отыгрыша игрок заканчивает свою серию, а все забитые при этом шары не засчитываются и выставляются.

4.7.5. Игрок не должен ловить, прикасаться или каким-то образом воздействовать на шар, движущийся в сторону лузы или места установки пирамиды (сюда же относится и случай, когда игрок ловит шар, держа руку в лузе). В противном случае он наказывается специальным фолом за умышленное нарушение, при этом с его счета списывается одно очко, как за обычный фол, и дополнительно пятнадцать очков, итого шестнадцать очков. Вступающий в игру партнер имеет право либо (1) принять позицию на столе и произвести удар с руки из дома, либо (2) после установки пирамиды из пятнадцати шаров заново предложить своему сопернику произвести разбитие с руки из дома.

4.7.6. Если игрок выполняет удар с руки из дома (например, после падения в лузу битка), а все прицельные шары расположены в доме, то по его требованию ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара и более находятся на одинаковых расстояниях от передней линии, то выставляется любой из них по усмотрению игрока.

#### **4.8. Неправильно забитые и незаказанные прицельные шары**

Все выставляются. Если падение незаказанного шара в лузу не сопровождалось нарушением правил, то штраф не налагается.

#### **4.9. Выскочившие прицельные шары**

Выставляются после полной остановки всех остальных шаров. Штраф налагается.

#### **4.10. Падение в лузу или выскакивание за борт битка**

Вступающий в игру соперник играет с руки из дома. Исключение составляет случай, когда нарушены правила игры 7.2 или 7.5, или же вступило в силу правило трех последовательных нарушений, которые предусматривают иные последствия.

#### **4.11. Штрафы за нарушения**

За каждый фол вычитается одно очко.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Более строгие штрафы налагаются за умышленные нарушения (см. правило 7.5), а также за третье нарушение подряд (см. ниже). Вступающий в игру принимает сложившуюся на столе позицию за исключением случаев, когда биток вылетает за борт или падает в лузу, а также если совершено умышленное или третье нарушение подряд.

#### **4.12. Три последовательных нарушения**

Если игрок совершает нарушение, то помимо вычитания одного штрафного очка (или более) судья открывает счет фолом. Если при своем следующем подходе к столу игрок успешно забивает в лузу заказанный шар или выполняет правильный отыгрыш, то фол аннулируется. В противном случае он наказывается еще одним штрафным очком, и в протоколе делается соответствующая отметка о том, что за игроком числится уже два фола подряд. Если же после этого при своем следующем подходе к столу игрок не сможет забить заказанный шар в лузу или выполнить правильный отыгрыш, то на него налагается штраф в размере 15 очков. При совершении третьего нарушения подряд все числящиеся за игроком фолы автоматически аннулируются. После этого все шары расставляют заново и оштрафованный игрок производит разбитие согласно приведенным выше правилам для начального удара.

Следует подчеркнуть, что три последовательных нарушения должны быть совершены в трех последовательных игровых подходах к столу, а не просто в трех последовательных сериях. Например, если игрок заканчивает фолом свою серию №6, совершает нарушения при выполнении первого удара серии №7 (таким образом, за ним числится два фола подряд), а затем успешно начинает серию №8, правильно забив заказанный шар, но при следующем ударе этой серии роняет биток в лузу, то, несмотря на то, что он совершил нарушения в каждой из трех последовательных серий, за ним не числится три нарушения подряд. Числившиеся за игроком два фола подряд были аннулированы сразу же после того, как он правильно забил шар в первом ударе серии №8. При этом, при следующем подходе к столу для выполнения серии №9 за игроком остается один фол.

#### **4.13. Запись счета**

Вычитание штрафных очков может привести к отрицательному счету. Текущий счет может быть «минус один», «минус два», «минус пятнадцать» и т. д. (Игрок может победить в партии, набрав 150 очков, в то время как его соперник может не иметь ничего кроме двух фолов. Окончательный результат партии будет таким образом «150 на -2».)

Если игрок совершает нарушение, не забив при этом шар в лузу, то штрафное очко вычитается из общего числа набранных им ранее очков. Если же игрок совершает нарушение, и при этом заказанный шар падает в лузу, то шар выставляется (не засчитывается), а штрафное очко, как и в предыдущем случае, вычитается из общего числа очков, набранных ранее.

## **5. ПУЛ-10**

При игре в ПУЛ-10 следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами.

### **5.1. Цель игры**

Правильным ударом забить десятку.

### **5.2. Используемые шары.**

Прицельные шары с номерами от 1 до 10 плюс биток.

### **5.3. Расстановка шаров.**

Треугольная пирамида (ряды 1–2–3–4) с единицей на задней отметке и десяткой в центре ряда с тремя шарами. Остальные шары располагаются произвольно.

### **5.4. Начальный удар (Разбитие).**

Игрок, выполняющий начальный удар, должен (1) произвести открытое разбитие; или (2) правильно забить прицельный шар. В противном случае соперник имеет право (1) выполнить удар с руки из дома, при этом все прицельные шары остаются на своих местах; или (2) после установки шаров заново произвести разбитие сам.

### **5.5. Правила ведения игры:**

5.5.1. При выполнении правильного удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером. После этого должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар; (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. Нарушение этих требований влечет за собой фол.

5.5.2. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

5.5.3. Если игрок правильно забивает шар, то он должен произвести следующий удар. Он не имеет права объявить отыгрыш и выставить правильно забитый шар.

5.5.4. Игроку, нарушившему правила три раза подряд, засчитывается поражение.

### **5.6. Ведение счета.**

За забитые шары очки не присуждаются. Победителем объявляется игрок, правильно забивший десятку.

## 6. ПУЛ – КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

При проведении командных соревнований по пулу следует руководствоваться «Общими правилами Пула» и правилами отдельных пуловских игр: «Пул-8», «Пул-9», «Пул-10». Командные соревнования по пулу могут проводиться в двух различных форматах: для команд из трех человек и команд двух человек.

6.1. Каждая встреча команд из **трех** человек состоит из личных встреч между участниками команд, согласно заранее заполненному протоколу (первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно). Формат личных встреч определяется положением о соревновании. Как правило, первые номера команд играют в «Пул-8» до пяти побед, вторые номера – в «Пул-9» до семи побед, третьи номера – в «Пул-10» до семи побед. За победу в личной встрече команде присуждается одно очко. Победа присуждается команде, первой набравшей три очка. При счете 2-1 или 1-2 вторые номера играют в «Пул-9» до пяти, а при счете 2-2 третьи номера – в «Пул-10» до пяти побед.

6.2. Командные соревнования по пулу между командами их **двух** человек проводятся по «Пулу-8», «Пулу-9» и «Пулу-10». Удары по битку производятся каждым из двух участников команды поочередно.

### Раздел 6. ПРАВИЛА СНУКЕРА

#### 1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА СНУКЕРА

##### 1.1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в снукер следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие разделу 2, п.2 настоящих Правил.

##### 1.2. Разметка снукерного стола

1.2.1. На игровой поверхности **снукерного** стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

(1) *Линия дома* – прямая, проведенная в 737 мм от переднего борта и параллельно ему.

(2) *Сектор* – полукруг с центром посередине линии дома и радиусом 292 мм, обращенный в сторону дома.

(3) *Особая отметка* – точка на продольной линии стола на расстоянии 324 мм от заднего борта;

(4) *Центральная отметка* – точка в центре игровой поверхности стола;

(5) *Пирамидная отметка* – точка посередине между *центральной отметкой* и задним бортом;

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

### 1.3. Используемые шары

Стандартный набор снукерных шаров –пятнадцать красных, желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный и белый. Диаметр шаров – 52,5 мм.

Примечание: При игре в «Снукер – 15 красных» используется пятнадцать красных, семь цветных и один белый; при игре в «Снукер – 6 красных» – шесть красных, семь цветных один белый, при игре в «Снукер – 1 красный» – один красный, один желтый и один белый.

### 1.4. Партия и встреча

1.4.1. *Партия* - промежуток времени от начала игры и до (1) признания одним из игроков поражения или (2) достижения заданного количества очков.

1.4.2. *Встреча* состоит из заданного количества *партий*.

### 1.5. Розыгрыш начального удара

При *розыгрыше* начального удара оба игрока посылают свои битки одновременно с *линии дома* по разные стороны сектора в сторону заднего борта и обратно так, чтобы шар остановился на игровой поверхности стола ближе к переднему борту, чем шар соперника. Касание длинного борта или попадание на половину стола соперника не допускается.

### 1.6. Игровой подход

Игровой подход *играющего* начинается с того момента, когда наступает его очередь выполнить удар, и заканчивается, когда (1) он не набирает очков или (2) нарушает правила.

### 1.7. Начало и завершение удара

*Удар* начинается с касания *битка* наклейкой кия в направлении по его продольной оси и завершается, когда все шары остановились.

### 1.8. Удар напрямую и от борта

*Удар битком по прицельному шару* может быть выполнен *напрямую* или *от борта*. При *ударе напрямую* *биток* ударяет *прицельный шар* первым касанием, без предварительного удара в борт. При *ударе от борта* *биток* сначала касается одного или нескольких бортов, а затем *прицельного шара*.

### 1.9. Серия

*Серия* – последовательность результативных *ударов*, выполненных играющим во время одного игрового подхода.

### 1.10. Выскочивший шар

Шар считается *выскочившим*, если он остановился за пределами игровой поверхности стола или луз.

### 1.11. Занятая отметка

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

### 1.12. Пропих

1.12.1. *Пропих* совершается, когда наклейка кия остается в контакте с *битком*: (1) после того, как *биток* начал самостоятельное движение вперед; или (2) в то время как *биток* коснулся *прицельного шара*.

1.12.2. В случае, когда *биток* и *прицельный шар* почти касаются, *пропиха* не будет, если *биток* ударит очень тонко по краю *прицельного шара*.

### 1.13. Перескок

*Перескок* совершается, когда *биток* проходит над любой частью *прицельного шара*, независимо от того, коснулся его или нет, за исключением случаев:

(1) когда *биток* сначала ударяет *прицельный шар*, а затем перескакивает через другой шар;

(2) когда *биток* подскакивает и ударяет *прицельный шар*, но не перескакивает через него;

(3) когда, после правильного удара по *прицельному шару*, *биток* перескакивает через этот шар после последующего отражения от борта или соударения с другим шаром.

### 1.14. Шар на краю лузы

1.14.1. Если шар падает в лузу без соударения с другим шаром и без какого-либо внешнего воздействия, и это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то он восстанавливается на прежнее место и все набранные очки засчитываются.

1.14.2. Если шар падает в лузу без соударения с другим шаром и без какого-либо внешнего воздействия, и при этом его *мог* задеть какой-либо из приведенных в движение шаров, то все шары устанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции, после чего игра продолжается следующим образом: (1) если в предыдущем ударе не были нарушены правила (включая случаи, когда нарушение могло произойти вследствие падения шара в лузу), то *играющий* повторяет свой предыдущий удар или выполняет любой другой (по своему усмотрению); (2) если в предыдущем ударе были нарушены правила, то вступающий в игру соперник действует в соответствии с правилом *продолжения игры после нарушения*.

1.14.3. Если шар зависает на краю лузы, а затем падает в нее, то он считается упавшим в лузу и не восстанавливается.

### 1.15. Постороннее воздействие

Если на неподвижный или движущийся шар оказано постороннее воздействие, то судья устанавливает его на прежнее место или на то место, где он по его мнению остановился бы. При этом штраф не налагается. Так же поступают и в случае, когда шар смещается в результате постороннего воздействия на *играющего*.

## 2. СНУКЕР – 1 КРАСНЫЙ

При игре в «Снукер – 1 красный» следует руководствоваться «Общими правилами снукера», а также нижеследующими правилами.

### 2.1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать заданное количество очков.

### 2.2. Используемые шары

2.2.1. При игре в «Снукер – 1 красный» используются три стандартных снукерных шара: белый (в качестве битка первого игрока), желтый (в качестве битка второго игрока), и красный.

2.2.1. Шар, по которому наносит удар кием *играющий*, является *битком играющего*. *Биток соперника* и красный шар для играющего являются *прицельными шарами*.

### 2.3. Начало партии

2.3.1. Вопрос о выборе *битка* и о том, кому начинать первым, решается *розыгрышем* (см. п.5 «Общих правил снукера»). Выбранная таким образом очередность ударов остается неизменной на протяжении всей партии.

2.3.2. Красный шар устанавливают на *особую* отметку, *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.

2.3.3. 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.

### 2.4. Ведение игры

2.4.1. Очки набираются путем *сыгрывания битка* и *прицельных шаров* в лузы, а также за счет *карамблей* (по отдельности или в различных сочетаниях).

2.4.2. *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*.

2.4.3. *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)*.

2.4.4. *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*.

2.4.5. После результативного удара *играющий* продолжает свою *серию*, играя из сложившейся позиции или *с руки* (в случае сыгрывания битка или соприкасающихся шаров, согласно п.2.10). 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. п. 2.10). После *нарушения* вступающий в игру соперник имеет право играть *с руки из сектора*, при этом оба *прицельных шара* выставляются согласно п. 2.12.3 (2).

## 2.5. Ведение счета

2.5.1. Очки за результативные *удары*, прибавляются к счету *играющего*. Штрафные очки за нарушения прибавляются к счету соперника.

2.5.2. Очки начисляются следующим образом:

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

(2) *сыгранный красный и свояк от красного* оценивается в три очка.

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

2.5.4. 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 оба *прицельных шара* задеты одновременно.

2.5.5. Партия завершается, когда игрок первым достигает или превышает заданное количество очков

## 2.6. Удар с руки из сектора

2.6.1. При выполнении *удара с руки из сектора* *биток* располагается внутри или на границе *сектора*. *Играющий* может спросить у судьи правильно ли установлен *биток*, и судья должен подтвердить, что шар не выходит за пределы сектора.

2.6.2. *Биток* не считается *введенным в игру*, если наклейка кия коснулась *битка* при его установке, и по мнению судьи *играющий* не пытался выполнить *удар*.

2.6.3. *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*.

2.6.4. *Биток* должен коснуться борта или шара за пределами дома, перед тем как вернуться в дом или коснуться шара в *доме*.

2.6.5. *Битком* можно играть по шару вне дома от борта, ограничивающего дом.

2.6.6. Если *прицельный шар* находится в *доме*, то его нельзя играть напрямую с руки из сектора, даже если часть шара физически находится вне дома.

## 2.7. Выставление прицельных шаров

2.7.1. 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.

2.7.2. Если *красный сыгран* два раза подряд или 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.

2.7.3. 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.

## 2.8. Ограничение серии карамблей

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

2.8.2 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 карамблях.

## 2.9. Ограничение серии сыгрываний

2.9.1. *Сыгрывание* – результативный удар, при котором очки набираются только за счет сыгрывания 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*.

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

2.9.3. 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.

2.9.4. 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.

## 2.10. Соприкасающийся шар

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.

## 2.11. Штрафы

*Штрафы* налагаются в следующих случаях:

- (1) при ударе кием не по *битка*;
- (2) при касании кием *битка* более одного раза при выполнении одного *удара*;
- (3) при выполнении удара до полной остановки шаров;
- (4) при отрыве обеих ног от пола во время удара кием по битку;
- (5) при нанесении удара *вне очереди*;
- (6) при неправильной *игре с руки из сектора*, включая начальный *удар*;
- (7) при сыгрывании битка в лузу напрямую или от губы при ударе *с руки из сектора*, когда все прицельные шары находятся в доме;
- (8) при перескоке;
- (9) при *пропихе*;
- (10) при *выскакивании шара за борт*;
- (11) при выполнении более пятнадцати последовательных *сыгрываний шаров в лузы*, не сопровождающихся *карамболями*;
- (12) при выполнении более семидесяти пяти последовательных карамблей, не сопровождающихся сыгрываниями шаров в лузы;
- (13) при касании *во время игры* шара или устройства, используемого для отметки положения очищаемого шара;
- (14) нанесение удара до того, как судья закончил выставление шаров;
- (15) при *промахе битком по всем прицельным шарам*.

## 2.12. Продолжение игры после нарушения

2.12.1. Если *играющий* не произвел *удар*, то его подход заканчивается немедленно. Если он, по мнению судьи, преднамеренно делает *удар* после объявления *штрафа*, то ему объявляется еще один штраф за нанесение удара вне очереди.

2.12.2 Все очки, набранные в *серии* до совершения нарушения засчитываются, но *играющий* не получает очков, если во время удара нарушены правила.

2.12.3. 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.

2.12.4. Если судья не объявил штраф, и соперник *играющего* не потребовал его назначения до следующего *удара*, то считается, что нарушения не было.

## 2.13. Правило пересечения линии дома

2.13.1. В каждой из 100 очковых серий между 80 и 99 очками. биток должен пересечь линию дома, двигаясь *по направлению в дом* и остановиться так, чтобы его центр находился на линии дома или между этой линией и передним бортом.

2.13.2. Судья должен объявить о необходимости пересечении линии дома при наборе 80 очков. Если по мнению судьи биток пересек линии дома правильно, он должен назвать счет и объявить: «Линия дома пересечена».

2.13.3. При выполнении удара с руки из сектора, игрок может вернуть биток в дом после соударения с расположенным вне дома прицельным шаром или от борта, после чего продолжить свою серию.

2.13.4. Если биток не пересек линию дома в пределах 80-99 очков, то игрок штрафуются, и вступающий в игру соперник действует в соответствии с правилом продолжения игры после нарушения.

### **3. СНУКЕР – 6 КРАСНЫХ**

При игре в «Снукер -6 красных» следует руководствоваться «Общими правилами снукера», а также нижеследующими правилами.

#### **3.1. Цель игры.**

Набрать большее количество очков чем соперник.

#### **3.2. Используемые шары**

При игре в «Снукер – 6 красных» используются набор стандартных снукерных шаров – шесть красных, шесть цветных и биток (белый шар). Стоимость прицельных шаров: красный – одно очко, желтый – 2, зеленый – 3, коричневый – 4, синий – 5, розовый – 6, черный – 7. Диаметр шаров – 52,5 мм.

#### **3.3. Расстановка шаров.**

В начале каждой партии биток играется с руки из сектора, а прицельные шары устанавливаются следующим образом:

- розовый устанавливают на пирамидную отметку;
- вершину пирамиды из шести красных шаров располагают как можно ближе к розовому, но не вплотную;
- желтый – в правом углу сектора;
- зеленый – в левом углу сектора;
- коричневый - на середину линии дома;
- синий – на центральную отметку;
- черный – на особую отметку

#### **3.4. Начальный удар**

При начальном ударе с руки из сектора играющий может установить биток в любом месте на границе или внутри сектора, пользуясь рукой или любой частью кия, включая наклейку, если он не пытается при этом произвести удар.

Шары не обязательно доводить до борта или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале красного. В противном случае налагается штраф (см. «Штрафы за нарушения»). Штрафные очки присуждаются вступающему в игру сопернику, который получает право либо (1) принять сложившуюся позицию и

произвести удар, либо (2) предложить нарушителю произвести начальный удар заново.

### **3.5. Правила ведения игры**

3.5.1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию у стола до промаха или нарушения.

3.5.2. Любой удар должен удовлетворять п.5 и 6 правил игры, при этом не обязательно доводить шары до бортов или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале очередного (легального) шара. В противном случае налагается штраф.

3.5.3. Пока на столе остаются красные шары, они являются очередными при выполнении первого удара каждой новой серии.

3.5.4. Если биток коснулся вначале очередного красного шара, то любой красный упавший после этого в лузу засчитывается, при этом не требуется указывать на какой-либо конкретный красный шар, лузу или иные подробности.

3.5.5. Когда очередным (легальным) шаром является красный, то биток должен коснуться вначале красного шара. В противном случае налагается штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

3.5.6. Если красный сыгран, то очередным шаром становится цветной, и пока на столе остаются красные шары, серия продолжается путем поочередного сыгрывания красных и цветных (при этом из красных и цветных можно выбирать любой). Пока на столе остается хотя бы один красный, и очередным является цветной, игрок должен до удара объявить цвет конкретного шара, который он выбрал в качестве очередного, и при ударе биток должен коснуться вначале именно этого шара. В противном случае налагается штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

3.5.7. Если очередным является красный, а забит цветной, то налагается штраф.

3.5.8. Если очередным является конкретный цветной шар, а забит любой другой прицельный шар, то налагается штраф.

3.5.9. Пока на столе остаются красные шары, каждый забитый цветной выставляется до нанесения следующего удара согласно разделу «Выставление шаров». Если удар произведен при неправильно выставленном цветном, и соперник или судья заметили это до нанесения следующего удара, то налагается штраф. Если же неправильно выставленный шар замечен после того как произведено два удара, то штраф не налагается, и играющий продолжает свою серию у стола. Игрок обязан следить за тем, чтобы до удара все шары были правильно выставлены. Если же цветной вообще не выставлен при наличии на столе красных шаров, то серия прерывается и штраф налагается сразу после обнаружения ошибки, независимо от числа произведенных игроком ударов. При этом все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются.

3.5.10. После того как сыграны все красные шары, очередными становятся цветные в порядке возрастания их стоимости, которые после сыгрывания уже не выставляются (за исключением черного в случае ничейного результата; см. раздел «Ведение счета»).

### **3.6. Ведение счета**

Очки набираются двумя способами: игроку присуждаются штрафные очки соперника (см. Штрафы за нарушения), а также при правильном сыгрывании красных или цветных. Каждый правильно сыгранный в лузу красный приносит одно очко, а цветной – число очков, равное его стоимости (см. п. 3.2). Партия заканчивается согласно правилам игры после того как сыграны все шары, однако если на столе остался лишь один черный, то партия играется до первого результативного удара или нарушения. Если после этого счет становится равным, то черный выставляют на исходную позицию. После розыгрыша один из игроков производит удар по черному с руки из сектора, и партия продолжается до первого результативного удара или нарушения.

### **3.7. Неправильно забитые шары**

Неправильно забитые красные не выставляются. Неправильно забитые цветные выставляются согласно разделу «Выставление шаров».

### **3.8. Выскочившие прицельные шары**

Выскочившие красные шары не выставляются, а цветные выставляются, при этом налагается штраф согласно разделу «Штрафы за нарушения».

### **3.9. Выставление шаров**

Красные шары никогда не выставляются. Цветные выставляются на соответствующие отметки согласно исходной расстановке шаров. Если соответствующая отметка занята (т.е. шар нельзя установить без касания других шаров), то цветной выставляют на свободную отметку, соответствующую шару наибольшей стоимости. Если все отметки заняты, то цветной выставляют как можно ближе к первоначальной отметке со стороны заднего борта.

### **3.10. Выскочивший биток**

При выскакивании за борт битка вступающий в игру соперник играет с руки из сектора. При этом он может забивать любой из очередных шаров, независимо от его позиции на игровой поверхности стола.

### **3.11. Снукер (маска)**

Биток находится в положении снукера (замаскирован), если не очередной шар или шары не позволяют произвести прямой удар битком ни по одному из очередных прицельных шаров. Если прямой удар возможен хотя бы по одному из очередных шаров, то снукера нет. При игре с руки из сектора биток находится в положении снукера, если невозможен прямой удар с любой позиции внутри полукруга. Если биток замаскирован несколькими шарами, то ближайший к битку называется эффективным маскирующим шаром.

### **3.12. Постановка за губу**

Биток считается поставленным за губу лузы, если закругленный у лузы край борта (губа) не позволяет произвести прямой удар битком ни по одному из

очередных шаров. Если возможен прямой удар хотя бы по одному из очередных шаров, то постановки за губу нет. Если биток поставлен за губу после того как произошло нарушение, то судья констатирует постановку за губу, и вступающий в игру соперник имеет право либо (1) принять позицию битка и произвести удар, либо (2) произвести удар с руки из сектора.

### **3.13. Соприкасающиеся шары**

Если биток касается другого шара, который является или может являться очередным, то судья констатирует соприкосновение шаров. В этом случае играющий должен нанести удар в сторону от шара, иначе произойдет пропих (см. ниже). За удар в сторону от шара штраф не налагается, если (1) шар не очередной; (2) шар очередной и играющий объявляет его, или (3) шар очередной, а играющий объявляет другой очередной шар и наносит удар по нему. (Если по мнению судьи соприкасающийся шар сдвинулся с места по независящим от играющего причинам, то штраф не налагается.)

### **3.14. Промах по шару**

Играющий должен по мере своих сил и способностей стараться попасть по очередному шару. В противном случае судья фиксирует промах и объявляет штраф. Вступающий в игру соперник может либо (1) принять сложившуюся позицию, либо (2) вернуть биток на исходную позицию и предложить нарушителю повторить удар заново. Примечание. если по очередному шару попасть невозможно, то принято считать, что играющий делает попытку попасть по нему.

### **3.15. Свободный шар**

Если биток оказался в положении снукера после нарушения, то судья объявляет «Свободный шар». Если вступающий в игру соперник принимает сложившуюся позицию и производит следующий удар, то он может объявить очередным любой прицельный шар. Стоимость объявленного шара при этом приравнивается к стоимости очередного. Штраф налагается в случае, если (1) биток не коснулся вначале свободного шара, или если (2) биток после удара оказался замаскирован свободным шаром (за исключением случая, когда на столе остались только розовый и черный). Если свободный шар сыгран в лузу, то он выставляется, а игроку засчитывается стоимость очередного шара. Если сыгран очередной шар, то игроку засчитывается его стоимость. Если сыгран и свободный, и очередной, то засчитывается стоимость только лишь очередного шара.

### **3.16. Нарушения**

Если совершено нарушение:

3.16.1. На игрока налагается установленный правилами штраф, при этом штрафные очки прибавляются к текущему счету соперника. Кроме того, по требованию соперника нарушитель обязан произвести следующий удар.

3.16.2. Если при выполнении одного удара совершено несколько нарушений, то налагается лишь один, но максимальный штраф.

3.16.3. Все неправильно выставленные шары остаются на своих местах, а не выставленные выставляются.

### **3.17. Штрафы за нарушения**

За нижеследующие нарушения налагается штраф в установленном размере, но не менее четырех очков.

3.17.1. В размере стоимости очередного шара:  
за нанесение удара

- (1) до полной остановки шаров,
- (2) по битку более одного раза,
- (3) с отрывом обеих ног от пола,
- (4) вне очереди,
- (5) неправильно с руки из сектора;

в случае

- (6) промаха по всем прицельным шарам,
- (7) падения битка в лузу,
- (8) маскировки битка свободным шаром,
- (9) перескока.

3.17.2. В размере стоимости очередного или соответствующего не очередного шара:

в случае

- (1) падения в лузу не очередного шара,
- (2) первого касания битком не очередного шара,
- (3) пропиха,
- (4) выполнения удара при неправильно выставленном шаре,
- (5) касания шаров (см. выше),
- (6) выскакивания шаров за борт.

3.17.3. В размере стоимости очередного или соответствующих двух шаров (в зависимости от того, что больше): при попадании битком в эти два шара одновременно, за исключением случая двух красных или свободного и очередного.

3.17.4. В размере семи очков:

в случае

- (1) нарушения правил после сыгрывания красного, но до объявления цветного,
- (2) использования в тех или иных целях шары, вышедшие из игры,
- (3) игры по красному, когда на очереди цветной,
- (4) использования в качестве битка не белый шар.

## **4. СНУКЕР – 15 КРАСНЫХ**

При игре в «Снукер -6 красных» следует руководствоваться «Общими правилами снукера», а также нижеследующими правилами.

### **4.1. Цель игры**

Набрать большее количество очков чем соперник.

## 4.2. Используемые шары

При игре в «Снукер – 15 красных» используются набор стандартных снукерных шаров –пятнадцать красных, шесть цветных и биток (белый шар). Стоимость прицельных шаров: красный – одно очко, желтый – 2, зеленый – 3, коричневый – 4, синий – 5, розовый – 6, черный – 7. Диаметр шаров – 52,5 мм.

## 4.3. Расстановка шаров

В начале каждой партии биток играется с руки из сектора, а прицельные шары устанавливаются следующим образом:

- розовый устанавливают на пирамидную отметку;
- вершину пирамиды из пятнадцати красных шаров располагают как можно ближе к розовому, но не вплотную;
- желтый – в правом углу сектора;
- зеленый – в левом углу сектора;
- коричневый - на середину линии дома;
- синий – на центральную отметку;
- черный – на особую отметку

## 4.4. Начальный удар

При начальном ударе с руки из сектора играющий может установить биток в любом месте на границе или внутри сектора, пользуясь рукой или любой частью кия, включая наклейку, если он не пытается при этом произвести удар.

Шары не обязательно доводить до борта или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале красного. В противном случае налагается штраф (см. «Штрафы за нарушения»). Штрафные очки присуждаются вступающему в игру сопернику, который получает право либо (1) принять сложившуюся позицию и произвести удар, либо (2) предложить нарушителю произвести начальный удар заново.

## 4.5. Правила ведения игры

4.5.1. Правильно забитый шар дает право игроющему продолжить свою серию у стола до промаха или нарушения.

4.5.2. Любой удар должен удовлетворять п.5 и 6 правил игры, при этом не обязательно доводить шары до бортов или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале очередного (легального) шара. В противном случае налагается штраф.

4.5.3. Пока на столе остаются красные шары, они являются очередными при выполнении первого удара каждой новой серии.

4.5.4. Если биток коснулся вначале очередного красного шара, то любой красный упавший после этого в лузу засчитывается, при этом не требуется указывать на какой-либо конкретный красный шар, лузу или иные подробности.

4.5.5. Когда очередным (легальным) шаром является красный, то биток должен коснуться вначале красного шара. В противном случае налагается штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

4.5.6. Если красный сыгран, то очередным шаром становится цветной, и пока на столе остаются красные шары, серия продолжается путем поочередного сыгрывания красных и цветных (при этом из красных и цветных можно выбирать любой). Пока на столе остается хотя бы один красный, и очередным является цветной, игрок должен до удара объявить цвет конкретного шара, который он выбрал в качестве очередного, и при ударе биток должен коснуться вначале именно этого шара. В противном случае – штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

4.5.7. Если очередным является красный, а забит цветной, то налагается штраф.

4.5.8. Если очередным является конкретный цветной шар, а забит любой другой прицельный шар, то налагается штраф.

4.5.9. Пока на столе остаются красные шары каждый забитый цветной выставляется до нанесения следующего удара согласно разделу «Выставление шаров». Если удар произведен при неправильно выставленном цветном, и соперник или судья заметили это до нанесения следующего удара, то налагается штраф. Если же неправильно выставленный шар замечен после того как произведено два удара, то штраф не налагается, и играющий продолжает свою серию у стола. Игрок обязан следить за тем, чтобы до удара все шары были правильно выставлены. Если же цветной вообще не выставлен при наличии на столе красных шаров, то серия прерывается и штраф налагается сразу после обнаружения ошибки, независимо от числа произведенных игроком ударов. При этом все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются.

4.5.10. После того как сыграны все красные шары, очередными становятся цветные в порядке возрастания их стоимости, которые после сыгрывания уже не выставляются (за исключением черного в случае ничейного результата; см. раздел «Ведение счета»).

#### **4.6. Ведение счета**

Очки набираются двумя способами: игроку присуждаются штрафные очки соперника (см. Штрафы за нарушения), а также при правильном сыгрывании красных или цветных. Каждый правильно сыгранный в лузу красный приносит одно очко, а цветной – число очков, равное его стоимости (см. п. 3.2). Партия заканчивается согласно правилам игры после того как сыграны все шары, однако если на столе остался лишь один черный, то партия играется до первого результативного удара или нарушения. Если после этого счет становится равным, то черный выставляют на исходную позицию. После розыгрыша один из игроков производит удар по черному с руки из сектора, и партия продолжается до первого результативного удара или нарушения.

#### **4.7. Неправильно забитые шары**

Неправильно забитые красные не выставляются. Неправильно забитые цветные выставляются согласно разделу «Выставление шаров».

#### **4.8. Выскочившие прицельные шары**

Выскочившие красные шары не выставляются, а цветные выставляются, при этом налагается штраф согласно разделу «Штрафы за нарушения».

#### **4.9. Выставление шаров**

Красные шары никогда не выставляются. Цветные выставляются на соответствующие отметки согласно исходной расстановке шаров. Если соответствующая отметка занята (т.е. шар нельзя установить без касания других шаров), то цветной выставляют на свободную отметку, соответствующую шару наибольшей стоимости. Если все отметки заняты, то цветной выставляют как можно ближе к первоначальной отметке со стороны заднего борта.

#### **4.10. Выскочивший биток**

При выскакивании за борт битка вступающий в игру соперник играет с руки из сектора. При этом он может забивать любой из очередных шаров, независимо от его позиции на игровой поверхности стола.

#### **4.11. Снукер (маска)**

Биток находится в положении снукера (замаскирован), если не очередной шар или шары не позволяют произвести прямой удар битком ни по одному из очередных прицельных шаров. Если прямой удар возможен хотя бы по одному из очередных шаров, то снукера нет. При игре с руки из сектора биток находится в положении снукера, если невозможен прямой удар с любой позиции внутри полукруга. Если биток замаскирован несколькими шарами, то ближайший к битку называется эффективным маскирующим шаром.

#### **4.12. Постановка за губу**

Биток считается поставленным за губу лузы, если закругленный у лузы край борта (губа) не позволяет произвести прямой удар битком ни по одному из очередных шаров. Если возможен прямой удар хотя бы по одному из очередных шаров, то постановки за губу нет. Если биток поставлен за губу после того как произошло нарушение, то судья констатирует постановку за губу, и вступающий в игру соперник имеет право либо (1) принять позицию битка и произвести удар, либо (2) произвести удар с руки из сектора.

#### **4.13. Соприкасающиеся шары**

Если биток касается другого шара, который является или может являться очередным, то судья констатирует соприкосновение шаров. В этом случае играющий должен нанести удар в сторону от шара, иначе произойдет пропих (см. ниже). За удар в сторону от шара штраф не налагается, если (1) шар не очередной; (2) шар очередной и играющий объявляет его, или (3) шар очередной, а играющий объявляет другой очередной шар и наносит удар по нему. (Если по мнению судьи соприкасающийся шар сдвинулся с места по независящим от играющего причинам, то штраф не налагается.)

#### **4.14. Промах по шару**

Играющий должен по мере своих сил и способностей стараться попасть по очередному шару. В противном случае судья фиксирует промах и объявляет штраф. Вступающий в игру соперник может либо (1) принять сложившуюся позицию, либо (2) вернуть биток на исходную позицию и предложить нарушителю повторить удар заново. Примечание. если по очередному шару попасть невозможно, то принято считать, что играющий делает попытку попасть по нему.

#### **4.15. Свободный шар**

Если биток оказался в положении снукера после нарушения, то судья объявляет «Свободный шар». Если вступающий в игру соперник принимает сложившуюся позицию и производит следующий удар, то он может объявить очередным любой прицельный шар. Стоимость объявленного шара при этом приравнивается к стоимости очередного. Штраф налагается в случае, если (1) биток не коснулся вначале свободного шара, или если (2) биток после удара оказался замаскирован свободным шаром (за исключением случая, когда на столе остались только розовый и черный). Если свободный шар сыгран в лузу, то он выставляется, а игроку засчитывается стоимость очередного шара. Если сыгран очередной шар, то игроку засчитывается его стоимость. Если сыгран и свободный, и очередной, то засчитывается стоимость только лишь очередного шара.

#### **4.16. Нарушения**

Если совершено нарушение:

4.16.1. На игрока налагается установленный правилами штраф, при этом штрафные очки прибавляются к текущему счету соперника. Кроме того, по требованию соперника нарушитель обязан произвести следующий удар.

4.16.2. Если при выполнении одного удара совершено несколько нарушений, то налагается лишь один, но максимальный штраф.

4.16.3. Все неправильно выставленные шары остаются на своих местах, а не выставленные выставляются.

#### **4.17. Штрафы за нарушения**

За нижеследующие нарушения налагается штраф в установленном размере, но не менее четырех очков.

4.17.1. В размере стоимости очередного шара:

за нанесение удара

- (1) до полной остановки шаров,
- (2) по битку более одного раза,
- (3) с отрывом обеих ног от пола,
- (4) вне очереди,
- (5) неправильно с руки из сектора;

в случае

- (6) промаха по всем прицельным шарам,
- (7) падения битка в лузу,
- (8) маскировки битка свободным шаром,

(9) перескока.

4.17.2. В размере стоимости очередного или соответствующего не очередного шара:

в случае

- (1) падения в лузу не очередного шара,
- (2) первого касания битком не очередного шара,
- (3) пропиха,
- (4) выполнения удара при неправильно выставленном шаре,
- (5) касания шаров (см. выше),
- (6) выскакивания шаров за борт.

4.17.3. В размере стоимости очередного или соответствующих двух шаров (в зависимости от того, что больше): при попадании битком в эти два шара одновременно, за исключением случая двух красных или свободного и очередного.

4.17.4. В размере семи очков:

в случае

- (1) нарушения правил после сыгryвания красного, но до объявления цветного,
- (2) использования в тех или иных целях шары, вышедшие из игры,
- (3) игры по красному, когда на очереди цветной,
- (4) использования в качестве битка не белый шар.

## 5. СНУКЕР – КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

При проведении командных соревнований по снукеру следует руководствоваться «Общими правилами снукера» и правилами отдельных снукерных : «Снукер – 1 красный», «Снукер – 6 красных», «Снукер – 15 красных». Командные соревнования по пулу могут проводиться в двух различных форматах: для команд из трех человек и команд двух человек.

5.1. Каждая встреча команд из **трех** человек состоит из личных встреч между участниками команд, согласно заранее заполненному протоколу (первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно). Формат личных встреч определяется положением о соревновании. Как правило, первые номера команд играют в «Снукер – 1 красный», вторые номера – в «Снукер – 15 красных», третьи номера – в «Снукер – 6 красных». За победу в личной встрече команде присуждается одно очко. Победа присуждается команде, первой набравшей три очка. При счете 2-1 или 1-2 вторые номера играют в «Снукер – 15 красных», а при счете 2-2 третьи номера – в «Снукер – 6 красных».

5.2. Командные соревнования по пулу между командами их **двух** человек проводятся по «Ñíóêáäý – 1 êäñíúé», «Ñíóêáäý – 6 êäñíúx» и «Ñíóêáäý – 1 5 êäñíúx». Удары по битку производятся каждым из двух участников команды поочередно.

## **Раздел 7. ПРАВИЛА КАРАМБОЛЯ**

### **1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА КАРАМБОЛЯ**

#### **1.1. Бильярдное оборудование и аксессуары**

При игре в Карамболь следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие разделу 2, п.2 настоящих Правил.

#### **1.2. Используемые шары.**

Два белых шара и один красный. У каждого из игроков имеется свой белый шар, используемый им в качестве битка. Для того чтобы отличить один биток от другого, на один из белых шаров наносятся две или три небольшие цветные точки.

#### **1.3. Очередность первого удара.**

Очередность первого удара определяется в результате розыгрыша или жребия. Игрок, выигравший розыгрыш или жребий, может предоставить право нанесения первого удара своему сопернику.

#### **1.4. Выбор битка.**

Победивший в розыгрыше начального удара имеет право выбрать один из битков – «чисто» белый или меченный, который он использует затем до конца игры. При нечетном числе участников биток в процессе игры переходит от одного игрока к другому. При этом каждый раз используется тот биток, который не был использован предыдущим участником.

#### **1.5. Расстановка шаров.**

Красный шар ставится на заднюю отметку. Биток соперника ставится на переднюю отметку, а биток игрока, выполняющего начальный удар, располагается на передней линии в пределах 15 см от передней отметки (отсчет ведется от центра шара).

#### **1.6. Очередность соударений шаров.**

При выполнении начального удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале красного шара, а не битка соперника.

При выполнении всех последующих ударов биток может касаться любого шара (красного или белого) в любом порядке.

#### **1.7. Правильный отыгрыш.**

При выполнении правильного отыгрыша необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром либо биток, либо прицельный шар дошел до борта. В противном случае объявляется фол.

### **1.8. Ограничение.**

Запрещается отыгрываться два раза подряд. Если игрок отыгрался при выполнении предыдущего удара, то он не имеет права отыгрываться при выполнении следующего. В противном случае объявляется фол.

### **1.9. Игра после отыгрыша.**

Если игрок при своем предыдущем ударе преднамеренно выполнил отыгрыш (правильный или неправильный), то при следующем подходе к столу он играет «после отыгрыша». При этом он должен предпринять очевидную попытку произвести правильный результативный удар. Если же он вновь прибегает к отыгрышу (правильному или неправильному), то объявляется фол.

### **1.10. Выставление выскочивших шаров.**

1. Выскочивший биток выставляют на переднюю отметку (если она занята, то – на заднюю отметку, если же и та занята, то – на центральную отметку).

2. Если за борт выскакивает белый прицельный шар, то его выставляют на переднюю отметку (если она занята, то – на заднюю отметку, если же и та занята, то – на центральную отметку).

3. Выскочивший красный прицельный шар выставляют на заднюю отметку (если она занята, то – на переднюю отметку, если же и та занята, то – на центральную отметку). Если одновременно выскакивают биток и прицельный шар, то вначале согласно указанному выше правилу выставляют биток, а затем прицельный шар.

4. Если одновременно выскакивают оба прицельных шара, то их выставляют так, как описано выше. Если же биток мешает выставлению одного из шаров, то вначале выставляют прицельный шар, место которого не занято, а затем согласно приведенному выше правилу оставшийся прицельный шар.

(Исходное положение считается «занятым», если шар нельзя выставить не задевая другого шара.)

Если за борт выскакивают все три шара, то их расставляют также, как и при выполнении начального удара.

Если биток не выскочил за борт, то любой правильный результативный удар засчитывается, и после выставления прицельных шаров игрок продолжает свою серию.

Во всех случаях после фиксации нарушения соперник принимает сложившуюся на столе позицию.

### **1.11. Биток вплотную к прицельному шару.**

Если биток располагается вплотную к прицельному шару, то игрок имеет право (1) «развести» (только лишь) соприкасающиеся шары (красный – на заднюю отметку, биток играющего – на переднюю отметку, биток соперника – на центральную отметку), или (2) произвести удар «в сторону от шара», с которым биток находится в соприкосновении (т.е. биток должен коснуться вначале борта или «свободного» прицельного шара, а затем вновь коснуться прицельного шара,

которым он находился в соприкосновении до удара). Неправильно выполненный удар в сторону от шара наказывается фолом.

Если выбор сделан в пользу первого варианта, а соответствующая отметка занята, то шар выставляется на отметку, предназначенную для «мешающего» прицельного шара.

### **1.12. Биток вплотную к борту.**

Если биток располагается вплотную к борту, то играть от данного борта можно. Однако если правила данной конкретной игры предусматривают определенное число соударений (касаний) с бортами, то первое соударение с близлежащим бортом не засчитывается. (Если соударение с данным бортом происходит вторично, то оно засчитывается. Засчитываются также и все последующие соударения с тем же бортом.)

Игра от борта (определение). Если правила какой-либо конкретной игры предусматривают игру от одного или нескольких бортов, то имеется в виду соударение (или соприкосновение) битка с упругим бортом (исключение составляет случай, рассмотренный выше в разделе «Биток вплотную к борту»). Различные соударения не обязательно должны осуществляться о различные борта. Например, путем сильной верхней или нижней подкрутки битка можно осуществить несколько четких и раздельных соударений с одним и тем же бортом.

## **2. КАРАМБОЛЬ 3 БОРТА**

### **2.1. Цель игры.**

Первым набрать заранее заданное количество очков (на соревнованиях, как правило, 30 – 60).

### **2.2. Ведение счета.**

За каждый правильный результативный удар игроющему присуждается одно очко.

### **2.3. Определение результативного удара.**

Удар считается результативным, если биток либо

(1) касается прицельного шара, затем – трех или более бортов, а после этого – второго прицельного шара; либо

(2) касается трех или более бортов, а затем – двух прицельных шаров; либо

(3) касается борта, затем – прицельного шара, затем – двух или более бортов, а после этого – другого прицельного шара; либо

(4) касается двух или более бортов, затем – прицельного шара, затем одного или более бортов, а после этого другого прицельного шара.

При этом не должны быть нарушены «Общие правила карамболя»

### **2.4. Начальный удар.**

Начальный удар выполняется с соответствии с «Общими правилами карамбольных игр». В противном случае объявляется фол, право удара переходит к сопернику и очки не засчитываются.

## **2.5. Правила ведения игры:**

1. Каждый правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию у стола.

2. Если за борт выскакивает какой-либо из шаров (прицельный или биток), то объявляется фол. (Шары выставляются в соответствии с «Общими правилами карамболя».)

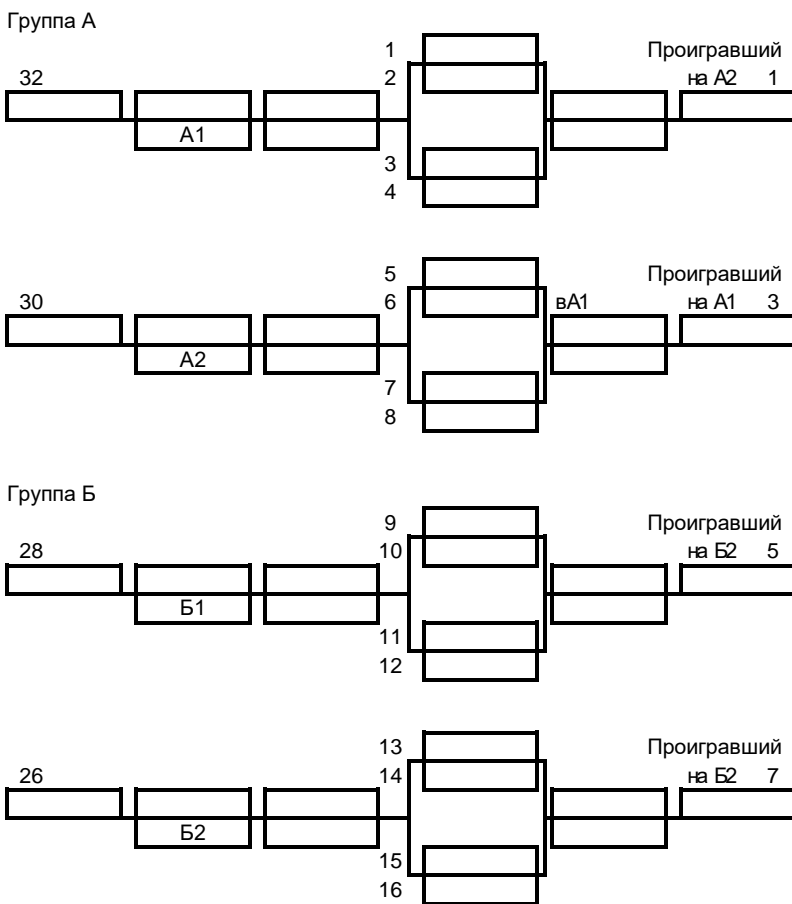
3. Если прицельный шар располагается вплотную к борту, то при выполнении преднамеренного отыгрыша согласно «Общим правилам карамбольных бильярдных игр» необходимо, чтобы после соударения битка с прицельным шаром либо биток коснулся любого борта, либо прицельный шар дошел до другого борта. В противном случае объявляется фол.

## **2.6. Штрафы за нарушения.**

Серия играющего заканчивается, очки не засчитываются (но и не вычитаются).

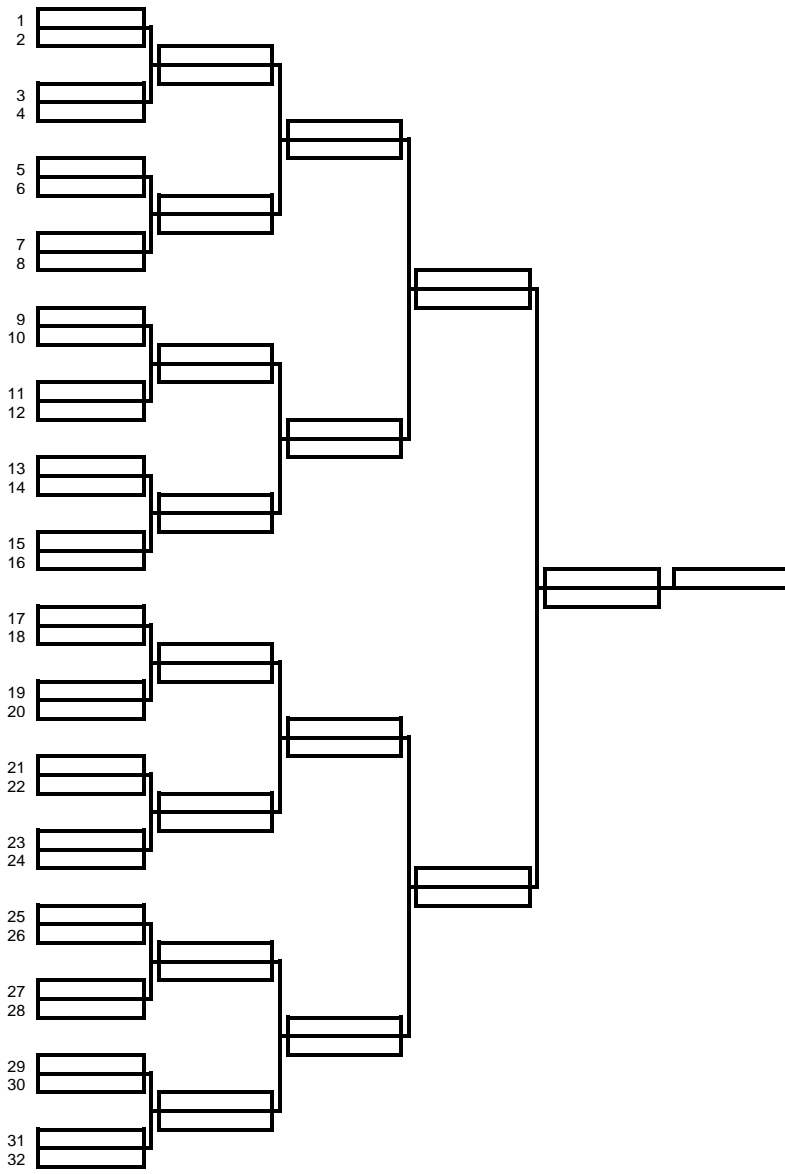
## ТИПОВОЙ ФОРМАТ БИЛЬЯРДНОГО СОРЕВНОВАНИЯ НА 64 УЧАСТНИКА

**Предварительный этап:** встречи в группах А, Б, В, Г, Д, Е, Ж и З с выбыванием после двух поражений (участники без поражений проходят в правую часть таблицы, с одним поражением – в левую )



и т.д.

**Финальный этап:** с выбыванием после одного поражения.



## Протокол встречи

Наименование  
соревнования \_\_\_\_\_

Дисциплина \_\_\_\_\_

Место проведения \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

Встреча до \_\_\_\_\_ побед в партиях Судья \_\_\_\_\_  
Ф.И.О.

Начало встречи \_\_\_\_\_ Окончание встречи \_\_\_\_\_

№	Ф.И.О. игроков	Счет в партиях (по шарам)										Счет по партиям	Победитель	
1														
2														

Подписи: Игрок №1 \_\_\_\_\_ Игрок №2 \_\_\_\_\_

Судья \_\_\_\_\_