

ПРАВИЛА

1. Игра на основе Московской пирамиды, то есть с пирамидой из 15-и белых шаров и жёлтым битком, но добавлен красный шар на центральную точку игрового поля, который выполняет роль контрольного шара, то есть за касание его битком налагается штраф. Игра идёт до 8 белых шаров на полке игрока.
2. В случае если красный шар сбит с центральной отметки (белым шаром или битком), он после остановки всех шаров возвращается на свою отметку. Если отметка занята, то он остаётся там, куда откатился (в том числе и в лузе), до тех пор, пока центральная отметка не освободится.
3. За сыгрывание прямо-летающего битка (свояком) белый шар соперником не снимается, но очередь хода остаётся у игрока, и он вводит биток в игру ударом с рук. Однако белый шар снимается за исполненный заказной удар от борта (-ов) не принадлежащего назначенной лузе. К примеру, за «свой к себе от борта» соперником снимается белый шар, а за сыгранный дуплет вдобавок к сыгранному белому шару соперником снимается ещё белый шар. Также белый шар снимается за сыгранные по заказу «штаны» в две разные лузы. Однако, если штаны сыграны без объявления заказа, то дополнительный белый шар не снимается.
4. Красный шар можно сыграть в лузу третьим белым шаром или белого шара сыграть битком в лузу от красного шара заказным ударом, в этих случаях также соперником снимается со стола на полку игроку белый шар. Однако, за заказное сыгрывание белого шара шаром или от белого шара, соперником дополнительный белый шар не снимается.
5. Игра ведётся со строгим заказом и джентльменским дополнением к нему, то есть если заказ голосом не объявлен, то засчитываются прямо-летающие шары, как чужой, так и свой. Однако, если заказ голосом объявлен и не выполнен, то другие упавшие шары, в том числе и прямо-летающие, не засчитываются.
6. Ввод битка в игру после его сыгрывания или вылета со стола производится с любого места игрового поля (как в невке), но при этом не засчитываются одиночные прямо-летающие шары (ни свой, ни чужой), и если так случилось, то ход переходит к сопернику. То есть, битком с рук можно сыгрывать в лузу заказным ударом свой/чужой от борта (-ов), чужой шаром/от шара, свой карамболом (от двух шаров), заказные шары на две разные лузы (штаны). Если заказаны штаны, но упал только прицельный шар, то он выставляется, а если упал только биток, то его ударом с рук вводит в игру соперник.
7. Падение битка в лузу не в соответствии с объявленным заказом или не прямо-летающим без объявления заказа голосом, приводит к штрафу.
8. Штраф налагается за : вылет битка со стола, касание битком красного шара, незаказное падение битка в лузу, невыполнение требования отыгрыша (два борта или борт с перекатом), туш шара, пропих, двойной удар. За штраф белый шар с полки соперника выставляется плотно на короткий борт за пирамидой, как можно ближе к его центру, но не касаясь других

шаров. На таких же условиях выставляются выскочившие или неправильно сыгранные в лузу белые шары.

9. Начальный удар (разбой пирамиды) производится на общих основаниях с соблюдением требования отыгрыша в случае промаха. При этом свояк от пирамиды в угол засчитывается вне зависимости от того, сколько шаров в пирамиде он коснулся.

Достоинства :

1. Контрольный красный шар вынуждает всю партию играть аккуратно, а в конце партии в последнем шаре делает возможной тему снукера, то есть обогащает тактику игры. К примеру, такой сюжет концовки партии в последнем шаре: игроки разводят шары по разным коротким бортам, пытаются заснукерить соперника «длинным» снукером по диагонали стола или по центрам коротких бортов. Выйти из такого снукера несложно ударом от борта, однако при этом нужно ещё выполнить требование отыгрыша, не задеть битком контрольный шар, и не подставиться, а это уже не так просто. Однако и снукер такой поставить не просто, и если белый шар видно, то его можно сыграть через стол чужим или свояка от него. Чужого через стол играть опасно, так как в случае промаха белый шар трудно проконтролировать, и вероятность подставки высока. Безопаснее играть свояка через стол, уводя при этом чужого на противоположную сторону стола. Тот, кому это удастся, сможет играть с руки дуплет, или штаны в средние лузы, или белого шара от красного, или красного белым шаром. Но не только, можно ещё ударом с рук поставить «короткий» снукер, выйти из которого трудней чем из «длинного». Например, на оттяжке покатить белого шара точно в лоб красному с таким расчётом, чтобы белый шар за счёт наката немного прошёл вслед за красным. После возврата красного шара на центральную точку, белый шар будет «невиден» битку, при этом находясь в центре стола в опасной близости от красного шара. Выйти из такого снукера без потерь совсем непросто.

2. Исчезает из игры приём скатки битка в лузу ударом с рук, которым можно выиграть всю партию в Московскую пирамиду, к чему и стремятся все топовые игроки, что и делает Московскую в исполнении топов однообразной. Восемь раз за партию с кия двигать биток по столу руками это не Бильярд !!! В предлагаемой игре удар с рук тоже есть, так как легальность сыгрывания битка неизбежно ставит проблему ввода в игру битка ударом с рук после его сыгрывания. Но применение в предлагаемой игре запрета на одиночные прямо-летающие шары, устраняет примитивизм и однообразие «московской» скатки. Теперь с руки тоже можно сделать партию с кия, но только для этого нужно будет 8 раз подряд сыграть биток от борта, а не прямо-летающим. Или сыграть штаны четыре раза подряд. Это практически нереально, а значит партий с кия в обозримом будущем не будет, а будет полноценная борьба соперников в каждой партии матча. Именно это и нужно зрителю в первую очередь.

3. Обесценивание прямо-летающего свояка заметно снизит частоту его применения в игре. Вместо некоторых свояков станут предпочитать более трудных «пирамидных» чужих на тонких резках. То есть игра будет более сбалансирована в отношении свой/чужой, чем Московская пирамида, явно тяготеющая к своякам. Но и совсем прямо-летающие свояки не исчезнут, так как они тактически более безопасные и в случае сыгрывания могут принести бонус следующим ударом (дуплетом или штанами), что оправдывает целесообразность их применения в игре.

4. В предлагаемой игре целесообразными (как говорят, по-игре) становятся удары от борта и удары шаром/ от шара, что делает игру более разнообразной и зрелищной. Это вынудит игроков тренировать такие элементы как дуплет, штаны в средние лузы ударом с рук, удары третьим шаром/от шара, которые сейчас практически никто из спортсменов не тренирует. Тренируют разве что свояка от одного-двух бортов. В итоге, уровень мастерства кладки у игроков соревнующихся в предлагаемую игру только вырастет.

5. Штраф за бесконтрольное (незаказное) падение битка в лузу, как и за его вылет со стола или за его соударение с красным контрольным шаром вынудит игроков намного тщательнее контролировать движение битка при ударах по сравнению с Московской пирамидой. А учитывая, что очки в игре набираются в основном за счёт сыгрывания прицельных шаров, то по сути игроку приходится точнее контролировать и биток и прицельный шар, в чём и заключается, по большому счёту, бильярдное мастерство.

Хабиб, февраль 2017г.