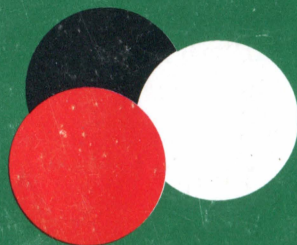


**Международные
правила
бильярдных
игр**



Ласло Сабади — Ласло Куруц
Арпад Шебештен — Николай Сараев

Международные правила бильярдных игр

Snooker-Rex Kft., Budapest 1995.

Используемая литература:

Карамбольный бильярд. Бельгийское Королевское Общество Бильярдистов. 1989.

Бильярдные правила. Федерация Бильярда Германии. 1990.

Лузный бильярд — международные правила. Международная Федерация Пулбильярда. 1991.

The Official rules and Record Book. Billiard Congress of America. 1994.

Billiards: Official Rules, Records and Player Profiles. Professional Billiards Tour Association Inc., 1993.

WPBSA Rules of Snooker. Bristol. 1993.

Правила соревнований. Всероссийская Федерация Бильярдного Спорта. 1994.

Перевод с венгерского

Б. Завального

Ответственный за печать: Михай Труска
Подготовлено под печать Б. Завальным
Типография программы L^AT_EX
Книга напечатана фирмой Snooker-Rex Kft.
Budapest, VII., Wesselényi utca 51.
©Богдан Завальный, ©Snooker-Rex

Содержание

Карамболь	4
1. Общие правила игры	5
2. Свободная игра	12
3. Игры с рамками	16
4. Игры на борта	22
5. Игра в кегли (Итальянские фишки)	32
6. Русские кегли	50
Пул	58
1. Общие правила	59
2. Правила игры в 9-ку	72
3. Правила игры в 8-ку	76
4. Правила игры 14/1	82
5. Игра с борта	88
6. Игра с лузами	92
Снукер	98
1. Принадлежности	99
2. Общие правила	102
3. Игра	108
4. Прочие определения	116
Русский бильярд	120
1. Общие правила	121
2. Русская пирамида	130
3. Московская	134
4. Американка	136

Карамболь

1. Общие правила игры

1.1. Выбор начинающего, начало игры

- a) Игра считается начатой, когда судья, для решения права начинающего, то есть для розыгрыша, поместил два белых (или белый и желтый) шара на переднюю линию, а красный на заднюю точку.
- b) Играющие, по возможности, делают удар на задний борт, и тот, чей шар остановится ближе к переднему борту, делает выбор, оставить себе, или передать право начинающего.
- c) Если после удара шары столкнулись, или же шары остановятся на равной дистанции от переднего борта, судья определяет новый удар. Тот, кто причиняет столкновение второй раз, нарушает правила, и этим теряет права на выбор начинающего.
- d) Если игрок во время розыгрыша прикоснулся к своему шару, или тот не докатился до верхнего борта, или же если столкнулся с красным шаром, а также если его шар прикоснулся к длинному борту, нарушает правила, и тем лишается права выбора.

Понятие правил: обычно игру надо начинать ударом в шар с точкой (или желтый). Так как игра начинается с того момента, как судья поставил шары для розыгрыша на определенные точки стола для выбора права начинающего, если после этого игрок нарушает правила, то права выбора получает его соперник.

1.2. Начальная позиция

1.2.1. Судья ставит шары по следующему принципу:

- a) красный шар на верхнюю точку,
- b) шар соперника на среднюю нижнюю точку,
- c) шар игрока, получившего право первого удара, по его выбору, на одну из нижних точек.

1.2.2. Первое соударение надо делать с красного — любым путем: прямым или от борта.

1.3. Соударение

- a) Цель игры — достижение наибольшего количества соударений.
- b) Соударением считается прикосновение шара игрока к остальным двум шарам.
- c) Игра состоит из определенного количества соударений. Число соударений, то есть длина игры, зависит от типа игры. Каждое соударение — одно очко.
- d) Игроки не имеют право поменяться шарами во время игры.

1.4. Перерыв

- a) В середине игры игрок, который владеет ходом, может просить трехминутный перерыв.
- b) Во время серии перерыв не разрешается.

- c) Тот игрок, который во время игры покидает свое место, проигрывает.

1.5. Если шары липнут друг к другу

В том случае, если шар игрока липнет к другому шару, к шарам или к борту, права игрока зависят от типа игры.

Понятие правил: что должен делать судья, если игрок, перепутав шары, спросит его, прилипает ли его шар к другому, или к борту, в то время, как его шар в действительности свободен? Судья немедленно должен объявить: свободный, так как шар игрока действительно свободный. Нет оснований для проверки шара соперника, и этим, приводя игрока в заблуждение.

1.6. Если шары выскочат со стола

- a) Если один или несколько шаров выскочили со стола, они выставляются обратно на стол в зависимости от типа игры.
- b) Шар считается выскочившим, если выскочил с поля игры или прикоснулся к деревянной раме.

1.7. Кий

- a) Соударение возможно делать только наклейкой кия.
- b) Игрок имеет право при необходимости пользоваться так называемыми машинками, которые при неких далеких позициях служат заменой руки, то есть удлинением ее. В этом случае игрок одной рукой держит кий, другой машинку.

1.8. Окончание игры

- a) Каждая игра доигрывается до последнего очка.
- b) Игрок, который до окончания оставляет игру, дисквалифицируется из состязания.
- c) Если начинающий игрок достигнет назначенное количество очков, его соперник для того, чтобы иметь равные возможности ---- имеет право удара с начинающей позиции.
- d) Если при этом и ему удастся достигнуть назначенное количество очков, игра оканчивается в ничью, или для решения --- до совместно определенного количества очков продолжается, возможно несколько раз.

1.9. Ошибки

1.9.1. Соударение засчитывается только если все шары остановились, и до этого ошибок не произошло.

1.9.2. Ошибкой считается, и ход переходит к сопернику, если:

- a) Соударение не получилось. (Решение судьи: пустой)
- b) Во время удара один или несколько шаров выскочили, независимо от того, получилось ли соударение или нет. (Решение судьи: выскочил)
- c) Игрок делает удар до того, как шары остановились. (Решение судьи: движущиеся шары)
- d) Игрок прикоснулся к шару рукой, или прочим. Шар, к которому прикоснулись, надо оставить на месте, где он остановился. (Решение судьи: тронул)

- e) Игрок прикоснулся к шару, чтобы почистить его, вместо того, чтобы попросить для этого судью. (Решение судьи: тронул)
- f) Игрок прямым или косвенным путем изменил положение шара. (Решение судьи: тронул)
- g) Игрок сделал пропих (Решение судьи: пропих), если:
— наклейка кия еще прикасается к 1-ому шару, когда тот уже прикасается ко 2-му;
— наклейка кия еще прикасается к 1-ому шару, когда тот уже достиг борта.
Понятие правил: пропих можно определить:
— глазом, когда 1-й и 2-ой шар трогается одновременно, с той же скоростью;
— ухом, когда звук кия, и столкновения 1-ого и 2-го шара сливается.
- h) Игрок во время удара не касается пола ни одной ногой. (Решение судьи: ошибка ногой)
Понятие правил: ошибкой считается, если нога игрока прикасается к сукну стола.
- i) Игрок делает отметки на раме. (Решение судьи: помеченный борт)
- j) Во время удара судья определяет, что игрок бьет не свой шар. В этом случае он немедленно теряет право на дальнейшие удары, шары остаются на своих местах, и право удара переходит к сопернику. Очки, достигнутые до этого, остаются действительными. (Решение судьи: шар соперника)

Понятие правил: в том случае, если игрок делает столкновение после того, как он делает ошибку, которую после этого судья не определил, он получает очко, и право дальнейших ударов остается у него.

1.9.3. Игрок не должен попасть в невыгодное положение, если включая судью не он, а кто-то другой произвел ошибку. В этом случае судья, по возможности точно, должен поставить шары обратно на их места. Если судья поставил шары обратно неточно, игрок сам должен сделать замечание.

2. Свободная игра

2.1. Определение игры

В свободной игре игрок в каждой серии может сделать неограниченное количество соударений по всему столу, за исключением запретных зон, где действительны следующие правила.

2.2. Запретные зоны

Запретные зоны нужно пометить самым тонким мелом.

Во время серий, в запретных зонах, можно достичь друг за другом максимум два соударения, то есть вторым ударом надо выгнать оттуда хоть один из чужих шаров.

Шар, или оба шара, могут сразу вернуться в запретную зону, позволяя игроку сделать опять первое соударение в запретной зоне.

2.3. Если шары слипли

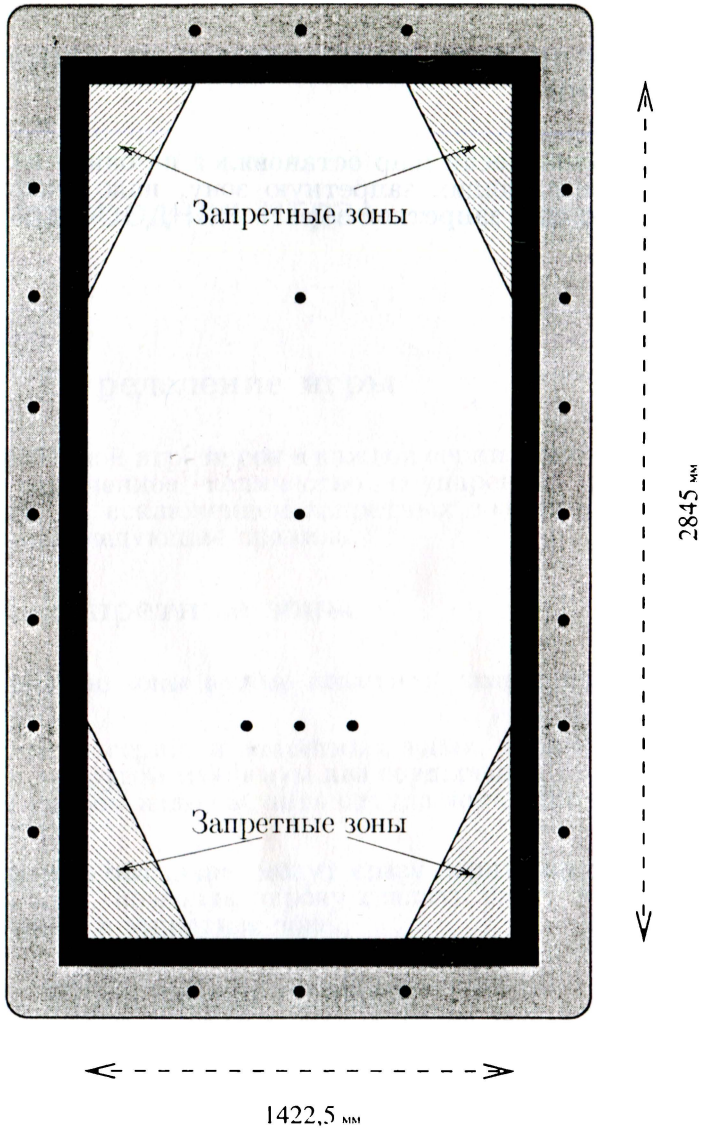
Шары надо поместить на первоначальные точки.

2.4. Если шары выскочили со стола

Каждый из трех шаров ставится в первоначальное положение.

2.5. Если шар остановился на запретной линии

В том случае, если шар остановился на одной из линий, определяющих запретную зону, надо считать, как-будто он в запретной зоне.



Запретные зоны при свободной игре

3. Игры с рамками

3.1. Определение игр с рамками

Возможно несколько типов игр, зависимо от величины запретных зон, количества достигаемых очков и пользования боковыми анкерами.

3.2. Игра с рамкой 47 см

а) Метка рамки 47 см:

Параллельно бортам, на расстоянии 47 см, надо начертить 4 тонких линии (мелом или прочим), образующие этим 9 рамок на столе, имеющие следующий облик: 3 прямоугольника в длину и 6 квадратов в ширину. В конце каждой линии, точно в середине, следует нарисовать квадраты (анкеры), в одну восьмую ширины игрового поля так, чтобы они прикасались к бортам (см. рисунок на ст. 17.).

3.3. Определение игры с рамкой 47/2

а) В игре с рамкой 47/2 игрок может достичь два соударения в той же зоне, в одной серии друг за другом, только в том случае, если один из чужих шаров при втором соударении покинет эту зону.

б) Один или оба шара сразу же могут вернуться в ту же рамку, разрешая игроку сделать опять первое соударение в этой зоне.

- с) Эти же запреты действительны по отношению к боковым анкерам.

3.4. Определение игры с рамкой 47/1

- а) В игре с рамками 47/1, игрок может достичь соударение в той же зоне, в той же серии, только если один из чужих шаров покинет эту зону.
- б) Эти же запреты действительны по отношению к боковым анкерам.

3.5. Метка рамки 71 см

- а) Параллельно бортам, на расстоянии 71 см, надо начертить 3 тонких линии, которые определяют 6 рамок, то есть 2 прямоугольника и 4 квадрата.
- б) В конце этих линий, точно в середине, надо нарисовать квадраты (анкеры) в одну восьмую ширины игрового поля так, чтобы те прикасались к бортам (см. рисунок на ст. 18.).

3.6 Определение игры с рамкой 71/2

Эта игра имеет те же правила, как игра с рамкой 47/2.

3.7. Если шары слипли

Игрок имеет возможность:

- а) попросить поставить шары в начальную позицию,

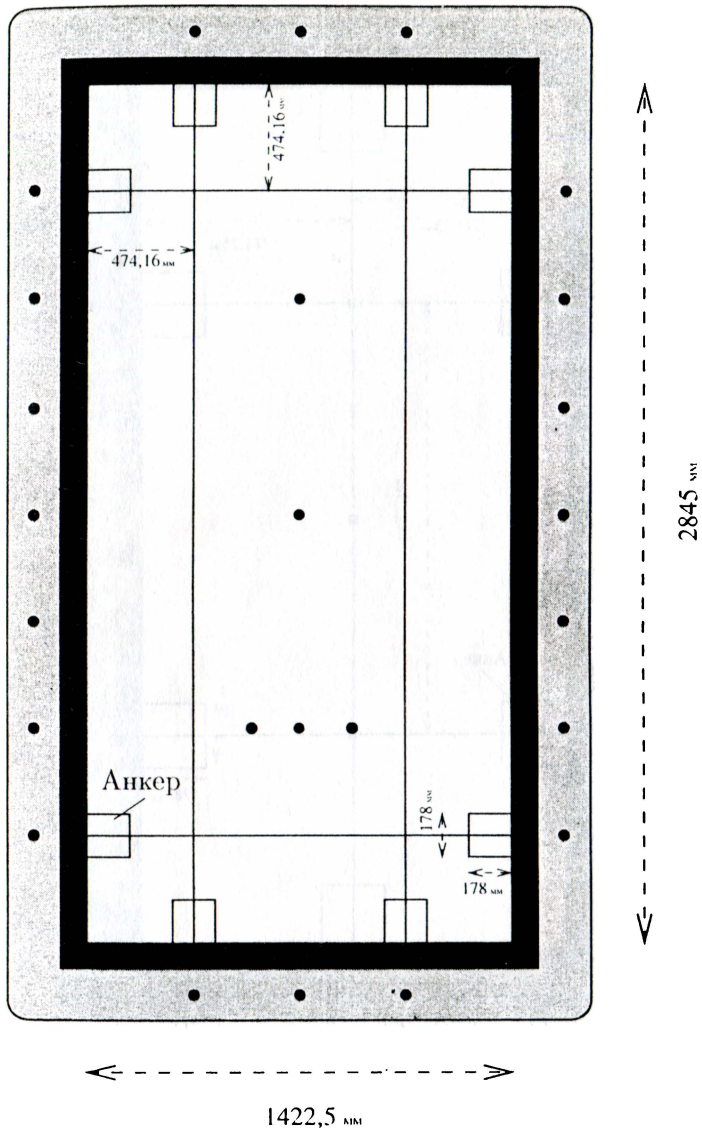
- b) играть шаром, который не липнет, или бить ударом абриколь,
- c) или играть massé. В этом случае он не должен сдвинуть шар, который липнет, но может попасть в него первым. Не считается ошибкой, если липнувший шар сдвинется из-за потери опоры, которой был первый шар.

3.8. Если шары выскочили со стола

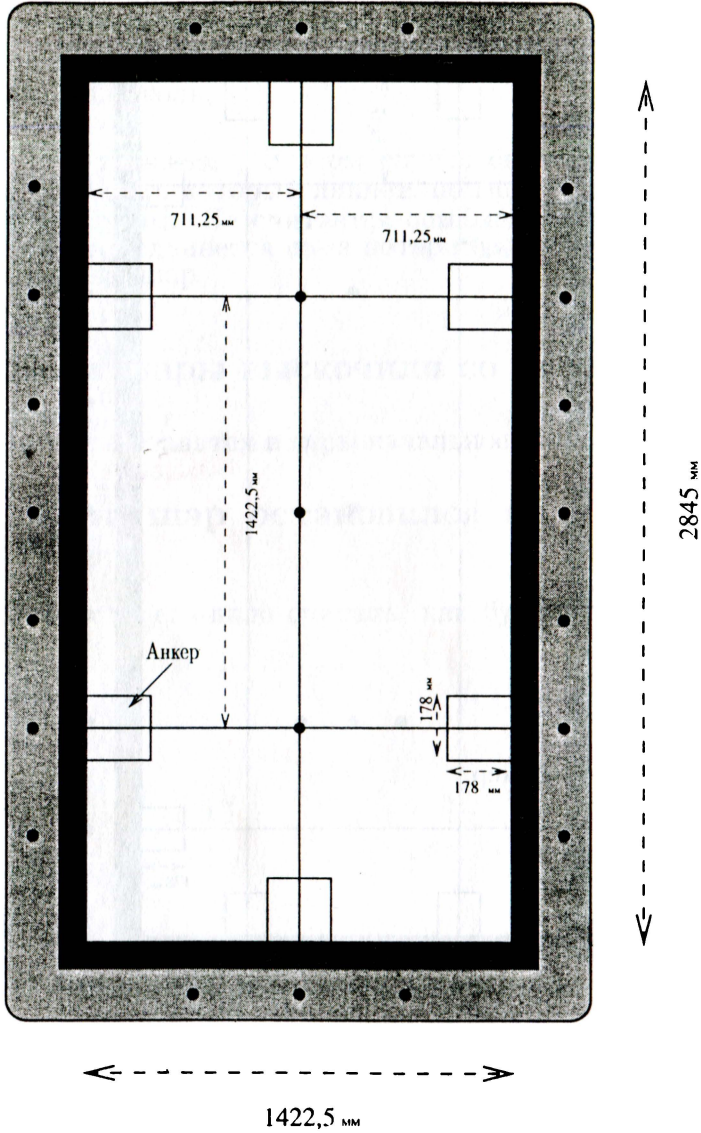
Все три шара ставятся в первоначальное положение.

3.9. Если шар остановился на линии рамки

В этом случае, его надо считать, как будто он в запретной зоне.



Запретные зоны при игр 47/1 и 47/2



Запретные зоны при игре 71/2

4. Игры на борта

Существует два типа игр: на один борт и на три борта. Эти игры в никаких метках не нуждаются.

4.1. Определение игры на один борт

В игре на один борт 1-ому шару надо коснуться хотя бы одого из бортов перед тем, как сделать соударение.

4.2 Определение игры на три борта

В игре на три борта 1-ому шару надо коснуться 3 раза один или несколько бортов перед тем, как сделать соударение.

4.3. Если шары слипли

4.3.1. В игре на один борт, как и в игре на три борта, игрок имеет следующие возможности:

- a) или попросит судью поставить шары на определенные точки,
- b) или играть шаром, который не липнет, или бить ударом абриколь,
- c) или играть *massé*. В этом случае он не может сдвинуть шар, который липнет, но может попасть в него первым. Не считается ошибкой, если липнувший шар сдвинется из-за потери опоры, которой был первый шар.

4.3.2. Шары переставляются по следующему образцу:

- a) в игре на один борт: все три шара на первоначальную позицию,
- b) в игре на три борта: следует поставить обратно только те шары, которые липнут, на ту же позицию, куда ставились бы шары, выскочившие со стола.

4.4. Если шары выскочили

- a) В игре на один борт все три шара надо поставить в первоначальное положение.
- b) В игре на три борта шары ставятся на следующие точки:
 - белый шар на начальную точку,
 - шар соперника на среднюю точку стола,
 - шар бьющего игрока (1-й шар) на переднюю точку.
- c) Если точка шара занята, то шар надо поставить на точку того шара, который занимает его место.
- d) Если все три шара выскочили, то они выставляются обратно по принципу указанному здесь, и не на начальные точки.
Понятие правил: если в игре на три борта шар, который коснулся деревянной рамы (то есть считается выскочившим), после этого падает обратно на стол и сдвигает другой шар с места, то, в этом случае, его (выскачивший шар) надо поставить на определенное в правилах место, а шар, которого он сдвинул, надо оставить на сдвинутом месте.

4.5. Общие заметки для судьи

4.5.1. Начало игры

- a) Стол и шары.
Судья несет ответственность за:
 - чистоту сукна, шаров и, при необходимости, должен перед игрой очистить их;
 - хорошую видимость точек,
 - то, чтобы линии запретных зон и рамок были начерчены тонко, но хорошо видно.
- b) Сидячие места.
Судья должен позаботиться, чтобы для игроков был хоть один стул.
- c) Доска результатов должна содержать:
 - имя и клуб игроков,
 - количество достигаемых очков,
 - кто каким шаром владеет.

4.5.2. Во время игры

4.5.2.1. Объявления

- a) Объявляется количество достигнутых очков и позиция шаров. Игроки и аудитория должны все хорошо слышать. Если одновременно идут несколько игр, судья должен соблюдать, чтобы он не мешал своему коллеге.
- b) Судья четко сообщает записывающему имя игрока и достигнутое им количество очков, желательно повторяя количество достигнутых очков. Судья также должен сообщить, если очков достигнуто не было.
- c) Судья сообщает в тот же ритм, как играет игрок, чтобы не мешать ему в концентрации.

4.5.2.2. Позиция

Судья должен соблюдать следующие:

- a) он никогда не должен стоять за игроком:
- b) если шары стоят далеко друг от друга, он должен встать ближе к 3-му шару или ближе к пути 1-ого шара к 3-му;
- c) если шары стоят около друг друга, должен встать напротив или около игрока, но никогда не на той стороне, откуда он не сможет видеть каждый шар.

4.5.2.3. Дисциплина

- a) Игру ведет исключительно судья, но владея корректностью, и вежливостью.
- b) Во время сотрудничества судья не должен ни курить ни употреблять спиртное.
- c) Он не должен мешать игрокам или опираться на стол.
- d) Во время проверки липнут ли шары, он не должен ни опираться ни класть что-либо на стол.
- e) За исключением описанных в правилах он не должен общаться ни с игроками ни со зрителями. Судья не должен проявлять эмоции. Так, например, он не должен проявлять никакие эмоции в связи с тем, что столкновение произошло игроку по его планам, или случайно.

4.5.3. Окончание игры

Судья с помощью записывающего должен составить отчет, подписать его, дать подписать игрокам, и передать организаторам состязания.

4.6. Правила ведения игры

4.6.1.

Игру ведет судья, исключая посторонних. Игроки могут жаловаться только в том случае, если вопрос идет о применении правил. Судья должен обеспечить, чтобы никаких необоснованных претензий не возникло.

4.6.2.

В случаях, если матч продолжается более одного часа, желательно — и обязательно, если присутствует второй судья — сменить судью в середине матча.

4.6.3.

- a) Судья должен считать очки вслух.
- b) В игре с запретными зонами, то есть в свободной игре и игре с рамками, судья сообщает позицию шаров словами: *entré*, *dedans*, и *cheval*; в игре с рамками сообщает сначала позицию по отношению к рамке, потом к анкеру.
Понятие правил: позицию в рамке судья должен объявить немедленно, даже в том случае, если из этого понятно, где находится шар игрока.

4.6.4.

- a) Судья предупреждает игрока, если шары касаются друг друга, то есть липнут.
- b) Судья единственный, кто имеет право взять шары в руки для того, чтобы переставить их на начальную позицию, положить шары обратно, или очистить их.
- c) Перед тем как взять шары в руки для очистки, судья должен осмотрительно пометить позицию шаров, соблюдая, чтобы при заново начатой игре

игроки не перепутали свои шары. **Понятие правил:** для пометки позиции шара судья должен сделать мелом несколько отметок у контуры его тени.

4.6.5.

Судья может проверить счет и запись очков.

4.6.6.

- a) Судья разрешает игру, если все три шара уже неподвижны.
- b) Игрок имеет право спросить судью, почему он не имеет право играть дальше. Судья отвечает словами, описанными в п. 1.9.

4.6.7.

Судья, если он это считает нужным, в любой момент игры может очистить стол или шары. Он должен произвести очистку самым быстрым образом.

4.6.8.

- a) Судья ни в коем случае не должен обратить внимание игрока на то, что он собирается совершить ошибку. Судья ни в начале серии, ни во время ее — даже по просьбе игрока — не должен сообщить, который шар принадлежит игроку.
- b) Игрок имеет право спросить, который шар в точку, даже если этим шаром играет он сам.
- c) В игре с рамками судья обязан сообщить позицию шаров, даже в том случае, если из этого понятно, где находится шар игрока.

4.6.9.

- a) Если у игрока возникли сомнения в связи с решением судьи, он может один раз попросить судью пересмотреть свое решение.
- b) Судья в этом случае должен пересмотреть свое решение, имея возможность просить совет и от второго судьи.

4.6.10.

- a) Решение судьи окончательное и категоричное по фактам, за исключением применения правил.
- b) С рекламацией по применению правил игрок должен тактично обратиться к судье во время происшествия. Если судья не подтвердил рекламацию, игрок, после игры, может обратиться письменно к комитету соревнования.
Понятие правил: эту рекламацию комитет должен рассмотреть немедленно. Если рекламация подтвердилась, и исход игры зависел от ошибки судьи, игра переигрывается.

4.6.11.

- a) Судья объявляет игроку, если тот должен сделать последние 5,4,3,2 или 1 очко. В игре на три борта он должен объявить последние 3,2, и 1 очко.
- b) После того, как судья объявил "Последнее 1 очко!" и игрок сделал столкновение, и судья присудил ему очко, надо считать, что игрок сделал требуемое количество очков, даже если выяснилось, что произошла ошибка по ведению счета.
Понятие правил: судья может пересмотреть правильность присуждения очка до тех пор, пока не присудил следующее очко. Это правило также действительно на последнее очко, даже в том

случае, если он уже объявил, что игрок сделал требуемое количество очков.

4.6.12.

- a) Судья должен соблюдать, чтобы игроки вели себя корректно и честно, и ни коим образом не мешали друг другу.
- b) Если игрок теряет возможность бить дальше, он должен сесть на стул игроков.

4.6.13.

В чрезвычайных, не описанных в данных правилах случаях, решение принадлежит судье.



Позиция шаров при игре на три борта

5. Игра в кегли (Итальянские фишки)

5.1. Общие правила

5.1.1. Применение правил

- а) Эти правила должны применяться на Кубке Европы, а также на каждом соревновании, признанном Европейской Ассоциацией Игры с Тремя Шарами (СЕВ).
- б) В случаях, не упомянутых здесь, следует применять прочие правила.
- в) В случаях, не упомянутых здесь, или не регулированных СЕВ-ом, а также в спорных положениях, решение приносят делегаты или представители СЕВ-а.

5.2. Принадлежности

5.2.1. Стол, борта, сукно

- а) В игре с 5-ю кеглями следует пользоваться так называемым карамбольным столом.

- b) Стол должен быть из 45 см-ой ардезии или из материала разрешенного СЕВ-ом.
- c) Край бортов должен быть на высоте 37 мм от поверхности стола. Возможное отклонение: 1 мм.
- d) Игровое поле: 2840 x 1420 мм. Возможное отклонение: 5 мм.
- e) Качество бортов должно соответствовать инструкциям СЕВ-а.

5.2.2. Шары, кегли, мел

- a) Разрешено пользоваться только шарами, принятыми СЕВ-ом: диаметром 61-61,5 мм, весом: 205-220 г, и разницей между шарами не больше чем 2 г.
- b) Кегли могут быть только из материала, разрешенного СЕВ-ом. Четыре из них белые, пятая красная. Высота кеглей: 25 мм, ширина у головки: 6 мм, у самой широкой части: 10 мм, а у основания: 7 мм.
- c) Мел должен быть из материала, который не грязнит сукно.

5.2.3. Разметка точек и линий

- a) Места, на которые ставятся шары в начальной позиции или в дальнейшей игре, называются точками.
- b) Эти точки должны быть помечены тонким крестом, пользуясь карандашом или чернилами. Метить эти точки наклейками запрещается.

- с) Линии также надо чертить тонко, мелом, карандашом, или чернилами.

5.2.4. Кий, машинки

- а) Шары приводятся в движение кием. На менее толстом конце кия находится наклейка, и только ею допущено прикасаться к шару. Во время игры можно пользоваться несколькими киями. На вес и размер киев правил нет.
- б) В позициях, в которых шары другим способом достать невозможно, для подпорки кия можно пользоваться машинкой.

5.2.5. Освещение

- а) Освещение на уровне стола должно быть не менее 520 люкс, но и не должно быть слишком сильным, ослепительным (ослепительность начинается с 5000 люкс). Расстояние между столом и лампой должно быть не менее 1 м. Зал должен иметь освещение около 50 люкс.

5.3. Цель игры, игра

5.3.1. Цель игры — достижение определенного количества очков. Выигрывает тот, кто первым достигает это определенное количество. Не считается конечно ошибкой, если игрок перебирает.

5.3.2. Соперники меняются после каждого удара.

5.3.3. Очко можно достичь только правильным ударом. Если игрок делает ошибку, очки получает его соперник.

5.3.4. Удар считается правильным, и игрок получает очко, если:

- a) ударенный шар сталкивается с белым, который после этого попадает в квадрат, определяемый стоящими кеглями (крепость);
- b) ударенный шар сталкивается с белым, потом и с красным шаром; и после этого один из них, (или оба) попадают в крепость;
- c) ударенный шар сталкивается с белым, потом с красным, который после этого сталкивается со вторым белым; и после этого один из них, (или оба) попадают в крепость;
- d) ударенный шар сталкивается с белым, потом с красным шаром;
- e) ударенный шар сталкивается с белым, который после этого сталкивается с красным;
- f) ударенный шар сталкивается с белым, потом с красным, который после этого сталкивается со вторым белым.

5.3.5. Удар правильный, но ни игрок ни его соперник не получает очков, если ударенный шар попадает в белый, который после этого не касается ни красного шара ни кеглей.

5.3.6 Удар неправильный, и очки получает соперник, если:

- a) ударенный шар не попадает в другой;
- b) ударенный шар сперва сталкивается с красным и/или валит кеглю;

- c) ударенный шар после столкновения с белым валит кеглю, даже если остальные шары тоже валят кегли:
- d) игрок делает описанные ошибки, даже если ударом он заработал бы очко.

В игре с разноцветными шарами желтый шар заменяет шар с точкой.

5.3.7. Оценки

- a) Оценка кеглей следующая:
 - крайные белые: 2 очка;
 - средняя красная: 4 очков;
 - средняя красная: 7 очков, в том случае, если свалилась одна, независимо от того, была ли кепость целой.
- b) Оценка соударения 2 очка, если:
 - ударенный шар попадает в белый, потом в красный, или
 - ударенный шар толкает второй так, что тот попадает в красный. Очко засчитывается только за первое соударение.
- c) Полную оценку дает сумма очков за соударения и сумма очков за куклы.
- d) За каждую ошибку, описанную в правилах, причисляется очко к счету соперника.
- e) Если в результате штрафного удара были достигнуты очки, то они, вместе со штрафными, причисляются к счету соперника.
- f) Если судья решил удар правильным, он должен его продиктовать, даже если очков набрано не было.

Судья также должен продиктовать те очки, которые переходят к другому игроку из-за ошибки первого.

5.3.8. Начало игры

После того, как судья поставил шары для розыгрыша, игра считается начатой.

5.3.9. Розыгрыш

- a) Судья ставит два белых (или белый и желтый) шара на переднюю линию, на расстоянии от длинных бортов около 30-30 см. Красный шар ставится на заднюю точку.
- b) Игроки должны бить на задний борт. Оба белых шара должны двигаться к тому времени, как один из них достиг задний борт, в противном случае розыгрыш повторяется. Тот, по чей ошибке розыгрыш не удался, лишается права выбора начинающего.
- c) Розыгрыш, при котором любой шар коснется два борта, считается неправильным.
- d) Если белые шары столкнутся, то причинивший эту ошибку игрок, теряет право выбора.
- e) Если невозможно определить, по чей ошибке стукнулись шары, или же шары остановились на равном расстоянии от нижнего борта, то розыгрыш повторяется.
- f) Тот, чей шар тронул красный шар или кеглю, теряет право выбора.
- g) Тот, чей шар остановится ближе к переднему борту, может выбрать начинающего.

5.3.10 Начальная позиция

- a) Судья ставит шары следующим образом:
- шар начинающего без точки: на переднюю часть стола, в любое место;
 - другой белый шар(в точку или желтый): на точку у заднего борта;
 - красный шар: на заднюю точку.
- b) Тот, кто делает первый удар, играет белым шаром без точки, которого он может поместить на любое место передней части стола, соблюдая, что при этом он должен касаться шара только кием.
- c) После установки шара, он должен ударить его так, чтобы попасть в другой белый (в точку или желтый) шар.
- d) Этот удар уже может результировать очко.
- e) После начального удара соперник продолжает игру меченым (или желтым) шаром.
- f) При начальном ударе обе ноги игрока должны быть на помеченной части пола.
- g) Если матч состоит из нескольких игр, то право начинающего надо менять, независимо от количества игр.
- h) За весь матч игрок должен играть тем же шаром.

5.3.11. Перерыв во время матча

Пятиминутный перерыв должен даваться, когда один из игроков уже достиг половину определенного количества очков, но не достиг $3/4$ -и.

В матче из 3-х игр можно держать перерыв только после второй игры, а если в матче 5 игр, то перерыв можно держать после второй и/или третьей игры. В перерыве можно менять судью.

- a) Если игрок во время матча без разрешения судьи покинет свое место, то он проигрывает матч. В спорных положениях решение приносит представитель СЕВ-а.
- b) Того игрока, который несмотря на многократный призыв судьи отказывается бить, надо исключить из состязания.

5.3.12. Окончание матча

- a) Каждый матч состоит из определенного СЕВ-ом количества очков.
- b) Каждый матч надо играть до последнего очка. Матч считается оконченным, если судья принял последнее очко действительным, даже если после этого выясняется, что игрок не набрал определенного количества очков.

5.4. Особые правила

5.4.1. Липнувшие шары

- a) Если шар, которого надо бить, прилипает к другому или другим шарам, игрок не может играть на него/них прямо.
- b) Если шар, которого надо бить липнет к борту, его нельзя толкать на этот борт.

- c) В таких случаях надо бить ударом абриколь или *massé* (также *ricé*), но игрок не должен сдвинуть шар, к которому лип тот шар которого он бьет. Не считается ошибкой, если шар сдвинулся из-за того, что потерял опору.
- d) Только если удар провести безошибочно невозможно, ставит судья шары в начальную позицию. Нанося удар из этой позиции, игрок очков набрать не может, в отличии, от начального удара. Решение о том, возможно ли сделать безошибочный удар, принадлежит одному судье.

5.4.2. Шары, выскочившие со стола

- a) Шар считается выскочившим, если коснулся или покинул деревянную раму.
- b) Если игрок заставляет шар или шары выскочить, то он делает ошибку.
- c) Если шар или шары выскочили, то судья выставляет их в положение игры с *ружи*, по следующему принципу:
- Если выскочил ударенный шар, то судья выставляет его на точку у короткого борта, на противоположную имеющему ход игроку половину стола. Если эта точка занята, то выставлять шар надо на место того шара, который занимает ее.
 - Если выскочил шар соперника, то выставлять надо его обратно в позицию игры с *ружи*, на противоположную половину стола, где находится шар только что бьющего игрока.
 - Если выскочил красный шар, то судья выставляет его обратно, на заднюю точку. Если эта точка занята, то выставлять шар надо на место шара, который занимает его место. После этого судья устанавливает шар игрока, который владеет ходом, в позицию игры с *ружи*, в любое место, на противоположной половине стола, где находится шар

только что бьющего игрока.

--- В таких позициях игроку даются права описанные в параграфе об "Игре с *руки*" (п. 5.4.4.).

5.4.3 Сбитые кегли

- a) Кегля считается сбитой, если ее основание полностью потеряло контакт с сукном.
- b) Если кегля упала и потом опять встала каким-то образом, то ее надо считать сбитой, и игроку причисляется очко.
- c) Если кеглю опрокинула другая, то ее надо считать сбитой по правилам.
- d) Не считается опрокинутой кегля, получившая удар, но которая при этом не потеряла контакт с сукном.
- e) Если кегля прислоняется к шару, которого после этого толкнут в другую сторону и кегля падает, то этим она не считается сбитой по правилам.
- f) Если кегля прислоняется к шару, который из-за столкновения укатится в другую сторону, то она считается сбитой по правилам.
- g) Если кегля падает сама по себе, то судья должен поставить ее обратно, по возможности, еще во время удара. Если это не получилось, она все равно не считается сбитой.
- h) Если место кегли или кеглей занимает (хотя бы частично) шар, то судья убирает эти кегли, и удар производится с остальными на столе. Убранная кегля не засчитывается, и, по возможности быстрее, но не позднее следующего удара, ставится обратно.

5.4.4. Игра 'с руки'

- a) Если игрок допускает ошибку, описанную в секции "Ошибки" (п. 5.5.), его соперник имеет право играть *с руки*.
- b) В таких случаях судья берет в руки шар игрока, который теперь владеет ходом, и кладет его на произвольное место на противоположной половине стола, где стоит шар соперника (шар которого остается на месте).
- c) Игрок может этот шар сдвинуть на любую точку стола на своей половине, но прикасаясь к шару исключительно кием. Шар никаким образом не должен переступить центральную линию.
- d) Если шар соперника стоит 'á cheval' на полулинии, то подобно начальной позиции, шар игрока ставится на переднюю половину стола.
- e) Игрок, который играет *с руки*, может выбрать, хочет ли он играть из сверх описанной позиции, или попросит судью поставить в начальную позицию только шар соперника. Если на этой точке стоит красный шар, то шар соперника надо ставить на противоположную точку, а шар игрока на другую половину стола.
- f) Игрок, который прикоснется к шару в позиции игры *с руки* перед тем как судья поставил его, делает ошибку, при которой он теряет ход, и его соперник играет *с руки*.
- g) В позиции игры *с руки* игрок, во время удара, должен касаться двумя или хотя бы одной ногой участка между двумя определенными чертами на полу.

5.4.5. Черты на полу

У короткого борта стола, там, откуда производятся начальные удары и игра с *руки*, чертятся две черты, которые должны быть продолжением наружной части деревянной рамы. При этих ударах ноги или нога игрока должна быть полностью внутри этих линий. Нога, которая не касается пола — до тех пор пока не коснется ее — может остаться вне линии.

5.4.6. Определение шара, которого надо бить

По просьбе игрока, судья должен назвать его шар.

5.4.7. Место игрока

Не владеющий ходом игрок должен ожидать свой ход стоя или сидя на определенном для этого месте. Он не должен делать резкие движения или звуки, которые могут помешать его сопернику. Место ожидания может быть стул, и/или определенное место, начерченное на полу, которое он не должен покинуть.

5.4.8. Метки на столе

Игрокам запрещено делать метки на столе, бортах или раме.

5.5. Ошибки

- a) При штрафном ударе очки причисляются сопернику, прибавляя к ним также очки, которые были бы достигнуты игроком правильным путем. Если игрок при выполнении одного удара совершает несколько ошибок, то его соперник получает сумму очков, за все эти ошибки.
- b) Считается ошибкой, но сопернику причисляются только очки за сбитые кегли или соударение, и право игры *с руки* ему не дается, если после столкновения с шаром соперника шар игрока попадает в крепость. Решение судьи: quilles (произношение: кий), то есть кегли.

Следующие ошибки дают сопернику помимо выше упомянутых очков еще два очка и возможность играть *с руки*.

- c) Если игрок попадет сначала в красный шар. Решение судьи: bille rouge (пр.: бий руж), то есть красный шар.
- d) Если игрок сначала попадет в кеглю или кегли. Решение судьи: quilles (пр.: кий), то есть кегли.
- e) Если игрок не попал, или попал неправильно в шар соперника. Решение судьи: bille blanche (пр.: бий бланш), то есть белый шар.
- f) Если во время удара шар или шары (независимо от их количества) выскочили со стола. Решение судьи: bille dehors (пр.: бий дзор), то есть шар снаружи.
- g) Если игрок ударил свой шар перед тем, как все три шара остановились. Решение судьи: bille en mouvement (пр.: бий ан мувман), то есть шары в движении.

- h) Если игрок бьет не наклейкою. Решение судьи: *proscédé* (пр.: просэдэ), то есть наклейка.
- i) Если игрок прикоснулся к шару несколько раз. Решение судьи: *touché* (пр.: тушэ), то есть коснулся.
- j) Если игрок прикоснулся к кегле или шару, с целью очистить их, вместо того, чтобы попросить судью сделать это. Решение судьи: *touché*.
- k) Если игрок сдвинул шар или кеглю прямым или косвенным путем, за исключением, если произвел это ударом. Решение судьи: *touché*.
- l) Если игрок бьет на шар или борт к которой его шар липнет, без того, чтобы произвести удар абриколь, *massé* или *riche*, с целью устранить положение. Решение судьи: *bille en contact* (пр.: бий ан контакт), то есть шар в контакте.
- m) Если игрок во время удара не прикасается хотя бы одной ногой к полу, или в позиции игры с **руки** частично или полностью переступит черту на полу. Решение судьи: *piéd* (пр.: пие), то есть нога. Носить специальные ботинки запрещено!
- n) Если игрок прикоснулся к шару или в позиции игры с **руки** прикоснулся кием к шару перед тем, как судья поставил его на определенную часть стола. Решение судьи: *touché*.
- o) Если ударенный шар перескочил кеглю/кегли или красный шар перед тем, как столкнуться с шаром соперника. Решение судьи: *saut de bille* (пр.: со дэ бий), то есть перескочил.
- p) Если игрок прикоснется чем-либо к любой кегле или шару кроме того, которого он бьет. Решение судьи: *touché*.

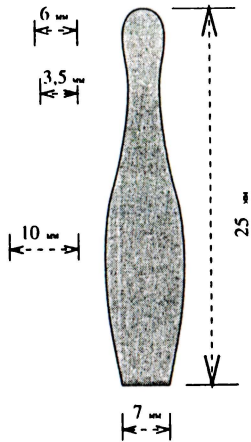
- q) Если игрок делает пропих. Решение судьи: *queuté* (пр.: кетэ), то есть пропих. Пропих происходит если:
- наклейка кия прикоснется к шару несколько раз;
 - наклейка кия еще прикасается к шару, когда тот уже достиг шар соперника или борт.

5.6. Ошибки, произведенные не игроком

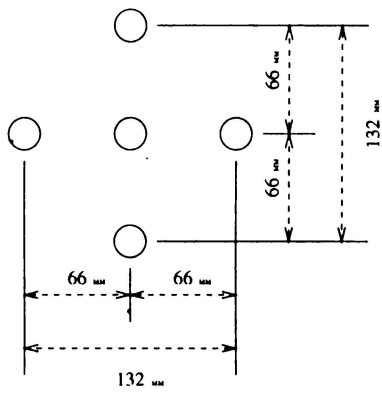
Игрок не может оказаться в невыгодном положении, если — включая судью — кто-либо кроме него производит ошибку. В этом случае судья должен, по возможности точно, восстановить позицию шаров или кеглей, или должен поставить их на место, которое они заняли бы. Если это невозможно, то судья имеет право ставить шары или кегли в начальную позицию.



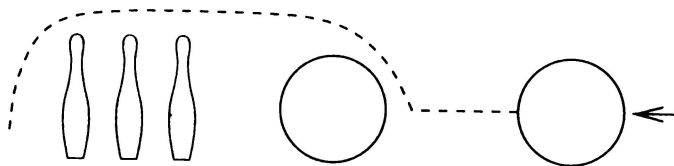
Стол для игры в кегли



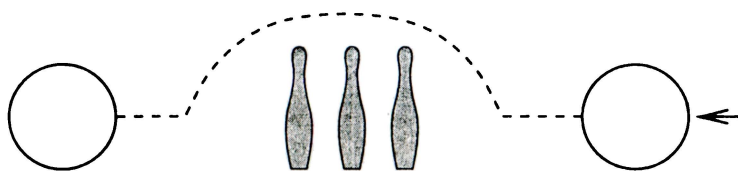
Кегля



Крепость



Правильный скачок



Неправильный скачок

6. Русские кегли

При игре в "кегли" следует руководствоваться общими правилами (см. п. 1.), а также нижеследующими правилами.

6.1. Цель игры

Первым набрать 100 очков.

6.2. Используемые шары

Игра проводится 3 шарами, два из них белые прицельные, а третий цветной или с особой разметкой --- биток. Диаметр шаров 60 мм.

6.3. Используемые кегли

Для игры необходимы 5 кеглей --- 4 маленьких высотой 60 мм и большая кегля высотой 70 мм, отличающаяся по цвету от остальных. Диаметр кеглей 15 мм.

6.4. Расстановка шаров и кеглей

Прицельные шары устанавливаются на переднюю и заднюю отметки.

Большая кегля --- на центральную отметку. Маленькие кегли устанавливаются от большой на расстояние диаметра шаров, 2 по центральной линии, 2 по продольной линии стола.

6.5. Начальный удар

Начальный удар производится *с руки* из-за центральной линии, соблюдая, что при выполнении этого удара запрещается выносить корпус за продолжение внешней стороны длинного борта. В дальнейшем игроки производят удары поочередно.

6.6. Ведение игры

Правильным считается удар при котором игрок сбивает кегли, посылая прицельный шар от одного, двух, трех и более бортов или от другого прицельного шара, или другим прицельным шаром, или битком от борта по прицельному шару. Стоимость сбитых кеглей пишется на текущий счет игрока.

Неправильным считается удар, при котором игрок сбивает кегли прямым ударом прицельного шара (шар не касается борта или другого прицельного шара), сбивает кегли кием, машинкой, рукой, одеждой и т.п., сбивает кегли битком. Стоимость сбитых кеглей в этом случае пишется на текущий счет соперника.

Если сбита одна большая кегля — 5 очков, если большая сбита с маленькой — 3 очка, маленькая сбитая кегля стоит 2 очка. При всех сбитых кеглях максимальное количество 11 очков.

6.7. Выставление шаров

Выскочивший за борт прицельный шар устанавливается на переднюю или заднюю отметку, так чтобы прицельные шары находились на разных половинах стола. Если место занято битком, шар устанавливается вплотную к середине короткого борта. Выскочивший биток выставляется следующим образом:

Если оба прицельных шара находятся на одной половине стола, биток ставится на противоположную половину.

Если прицельные шары находятся на разных половинах стола, игрок выбирает место установки битка по своему усмотрению.

Игрок выполняет удар по правилам начального удара (см. п. 6.5.).

6.8. Штрафы за нарушения

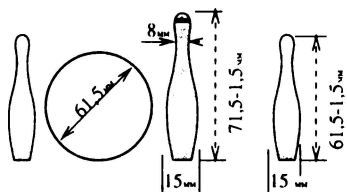
За каждое нарушение правил с игрока взимается штраф в размере 2 очков. Если вследствие штрафного удара были сбиты кегли, стоимость сбитых кеглей плюсуется к 2 штрафным очкам и пишется на текущий счет соперника. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- a) если биток при ударе не коснулся других шаров;
- b) если после удара биток выскочил за борт;
- c) если произведен очередной удар до завершения предыдущего удара;
- d) если при выполнении удара по битку ни одна из ног играющего не касается пола;
- e) при касании любого шара на игровой поверхности стола до, во время или после удара – кийем, машинкой, рукой, одеждой и т.п.;
- f) за выполнение удара по битку касаясь его чем-либо кроме наклейки;
- g) при неправильном ударе по близкостоящему прицельному шару, то есть выполняя удар не на резке;
- h) за выполнение удара пропихом по прицельному шару, отстоящему от битка более чем на $1/2$ радиуса шара, когда игрок чрезмерно затягивает время контакта наклейки кия с битком и проталкивает одновременно биток и играемый прицельный шар;
- i) при двойном ударе, когда наклейка кия касается битка дважды;

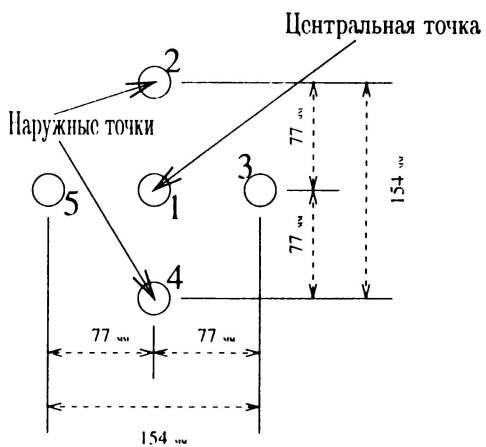
- j) за выполнение удара нажимом, когда биток выжимает прицельный шар от борта;
- k) при вмешательстве в игру соперника.

6.9. Установка кеглей

После каждого удара кегли устанавливаются на своих местах. Варианты установки, когда места кеглей занимают шары, показаны в приложении к правилам.



Размеры кеглей



Крепость

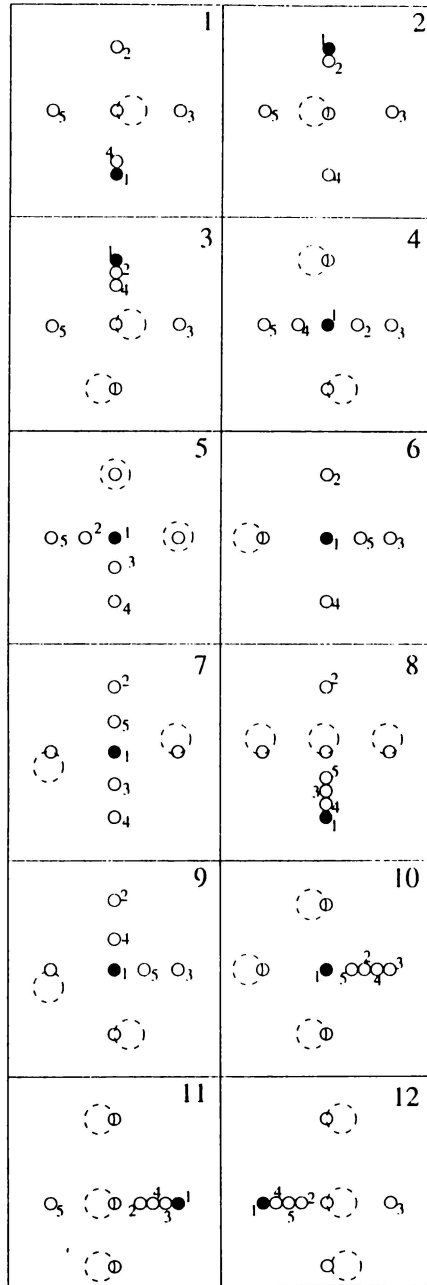
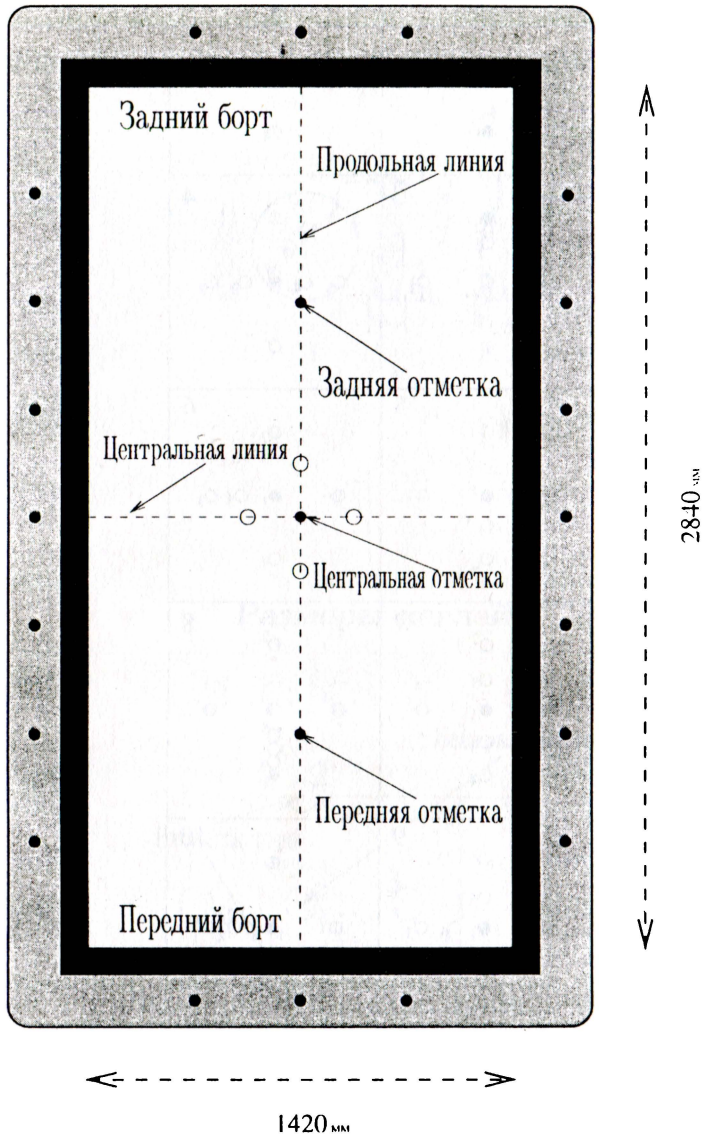


Схема расстановки кеглей



Разметка стола для игры в “Русский кегли”

Пул

1. Общие правила

Этими правилами руководствуются во всех типах игр, с некоторыми исключениями.

1.1. Столы, шары, принадлежности

Должны соответствовать стандартам ВСА (Biliard Congress of America).

1.1.1. Стол

Перед началом игры стол следует снабдить следующими маркировками:

- передняя точка,
- передняя линия,
- центральная точка,
- задняя точка,
- треугольник и
- продольная линия.

Эти маркировки играют самую важную роль в игре 14/1.

1.2. Позиция шаров

Для правильной позиции шаров следует пользоваться треугольником с первым шаром на задней точке, а остальными так, чтобы каждый шар касался своих соседей, и треугольник стоял прямым. При игре в 9-ку для установки шаров можно пользоваться также и ромбом.

1.3. Удар по битку

Удар по битку должен производиться наклейкою кия, и в этом случае он считается правильным. Любое иное прикосновение считается нарушением правил.

1.4. Розыгрыш

Игроки должны играть розыгрыш. Розыгрышные шары должны быть одинаковой величины и оба белого или, если это невозможно, хотя бы одинакового цвета. Каждый игрок помещает свой шар в дом, на левую и правую часть стола. Бить они должны по возможности одновременно, так, чтобы их шары вернулись с заднего борта к переднему. Тот, чей шар остановится ближе к переднему борту, имеет право на первый удар или может передать его сопернику. Розыгрыш считается неудачным, если:

- шар игрока перейдет на половину соперника,
- шар не достигает противоположный борт,
- шар попадает в лузу,
- шар прыгнет, или
- шар коснется длинного борта.

Если оба игрока делают ошибку, или судья не может решить, кто выиграл розыгрыш, розыгрыш повторяется. На официальных соревнованиях другого типа решения (жеребья) не может быть.

1.5. Начальная позиция битка

Начинающий имеет право поместить биток где угодно в доме. Игра считается начатой после удара в биток наклейкой, когда тот перекатился через переднюю линию.

1.6. Игра из дома, 'с руки'

Попавший после начального удара в лузу биток игрок должен выставить обратно так, чтобы он не был ни перед передней линией, ни на ней, потому что, если игрок бьет биток вне дома, совершает ошибку. При этом ударе биток должен перекатиться через переднюю линию и только после этого попасть в прицельный шар. Игра в 9-ку, исключение.

1.7. Шар в лузе

Шар считается сыгранным, если он останавливается в лузе в результате правильного удара. Шар, вернувшийся из лузы на стол, не считается сыгранным.

1.8. Позиция шара

Позицию шара определяет точка его прикосновения к столу.

1.9. Нога

При ударе по крайней мере одна нога игрока должна касаться земли, в противном случае произошла ошибка. Играть разрешено только в ботинках, соответствующих размеру ног.

1.10. Удар при движущихся шарах

Если игрок бьет при движущихся шарах, он совершает ошибку. Вращающийся шар также считается движущимся.

1.11. Общие правила штрафований

Если игрок совершает ошибку, то:
--- он теряет ход,

- шары, которые попали в лузу этим образом не считаются,
- если это описано в правилах, то эти шары выставляются обратно.

1.12. Правильный удар

Игрок должен попасть битком в определенный в правилах шар, который должен упасть в лузу, или же биток или любой шар, сдвинутый с места после удара, должен коснуться борта. В противном случае удар неправильный. (Совместное попадание считается ошибкой.)

1.13. Сдвинутые шары

Если во время игры игрок сдвинул шар рукой, одеждой, мелом, или машинкой, то это считается ошибкой. Сдвинутые шары остаются на месте, а соперник играет с *руки*.

1.14. Двойное прикосновение, пропих

Если наклейка кия прикоснулась к битку дважды или остается с ним в контакте длительно, то это считается ошибкой. Если шар, в который игрок хочет попасть, липнет к битку, то бить в его сторону нельзя. Удар должен сдвинуть биток с места.

1.15. Скачек

Возможен только в играх, разрешающих его. Правильный скачок можно произвести только поднятым кием.

1.17. Выскочивший со стола шар

Выскочившим считается шар, который после удара останавливается вне стола или лузы. Выскочивший

шар следует выставить обратно на заднюю точку (за исключением игры в 9-ку, где выставлять надо только 9-ый шар).

1.18. Описание ошибок

Ошибка происходит в следующих ситуациях:

- a) Биток не попадает в прицельный шар (все три типа игры) или первым попадает в неправильный шар (игра в 8-ку и 9-ку). Если игрок бьет биток от липнущего шара, не считается так как будто биток попал в него.
- b) Биток попадает в прицельный шар (все типы игры), но после этого ни один из них не касается борта, и ни один прицельный не попадает в лузу.
- c) Биток попадает в лузу.
- d) Биток покидает стол и останавливается там.
- e) Прицельный шар покидает стол и останавливается там (за исключением игры 14/1).
- f) Перед, во время, или после удара игрок либо кием, либо одеждой, либо чем-то прочим прикаснется к любому из шаров (например мел упадет на шар и т.д.).
- g) Игрок играет на шар, липнувший к борту, но после этого ни один из шаров не коснется борта или не попадает в лузу.
- h) Во время удара ни одна нога игрока не касается пола.
- i) Игрок бьет перед тем, как все шары остановились.

- j) При применении правила, что если ни один прицельный шар не упал в лузу, не выполняется что хоть один шар должен коснуться борта после соударения, не считая борта, к которым шары уже прикасались (липли).
- k) Игрок бьет биток глубоко, для того, чтобы так называемым подбрасыванием перескочить шар. При скоке подбрасывание всегда считается ошибкой.
Понятие правил: Ошибкой считается уже попытка подбрасывания, независимо от того, получилась ли она игроку. В таких случаях главное: действительно ли стоял на пути шар, которого "надо" было бы перескочить. Значит, если по пути не было шара, не может быть и речи о применении правила о перескоке. Но считается ошибкой, если против воли игрока биток перескочит прицельный шар.
- l) Если биток липнет к шару, на которого надо играть, то наносить удар разрешено и в сторону этого шара, и если тот сдвинулся с места, то считается, что биток попал в него, при условии, что во время удара ни кий, ни биток, ни второй шар не прикаснулся к третьему шару, сдвинув того с места.
- m) В случае, если биток не липнет к прицельному шару, то попадание кием в биток дважды, и прикосание наклейкою к битку, когда тот уже попал в другой шар, считается ошибкой.
Понятие правил: Попадание кием в биток дважды всегда считается ошибкой.
- n) Игрок играет с *ружи*, но биток находится вне дома и судья сообщает об этом, но игрок играет дальше.

1.19. Тройная ошибка

Каждая ошибка регистрируется (за исключением розыгрыша в игре 14/1). В случае, если следующий

удар игрока получится правильным, то есть игрок попадает шаром в лузу или любой шар касается борта, то эта регистрация аннулируется. Но в случае повторной ошибки у него будет зарегистрировано уже две ошибки, которые все еще могут быть аннулированы, но уже двумя правильными ударами. А в случае тройной ошибки (трое ошибок друг за другом), его карают за тройную ошибку:

- a) В игре 14/1 от него отнимают 18 очков, и соперник имеет право просить поставить шары в начальную позицию, чтобы игрок сделал начальный удар заново.
- b) В игре в 9-ку, он проигрывает игру.
- c) В игре в 8-ку, игрок не проигрывает.

Понятие правил: не считается ошибкой, если после столкновения любой шар достиг борт и тронул его. Игрока, у которого уже зарегистрированы 2 ошибки, должен предупредить об этом судья или соперник; в противном случае, при совершении новой ошибки его нельзя карать за тройную ошибку и надо считать, что у него все еще только 2 ошибки.

1.20. Умышленные ошибки и неспортивное поведение

Каждая ошибка может быть произведена умышленно. Считается неспортивным поведением, если игрок явно делает умышленную ошибку для того, чтобы изменить позицию шара.

Понятие правил: существуют три типа ошибок. Эти:

- a) неумышленная ошибка, которая произошла из-за деконцентрации или из-за неправильного произведения удара;
- b) корректная, нарочная (тактическая) ошибка, когда при этом игрок толкает правильно;

с) все прочие ошибки неспортивного поведения.

1.21. Процедура после ошибки

После совершения ошибки налагаются следующие штрафы:

- а) ход переходит к сопернику;
- б) шары, попавшие в лузу во время ошибочного удара, выставляются обратно на заднюю точку, или на продольную линию, если это описано в правилах;
- с) соперник имеет право играть с *руки* (за исключением игры 14/1: при которой, если биток покинул стол или попал в лузу, игра с *руки* производится из дома).

1.22. Отыгрыш

1.22.1. Общие правила

Отыгрыш разрешен. После столкновения битка с другим шаром, хотя бы одному шару надо коснуться борта или попасть в лузу. Если игроку это не получилось, то он делает ошибку, и ход переходит к сопернику.

Понятие правил: после отыгрыша ход всегда переходит к сопернику. Выставлять забитые шары обратно после отыгрыша следует только в игре 14/1.

Отыгрыш всегда надо объявить (за исключением игры в 9-ку). Если игрок не объявил отыгрыш судье или, если судьи нет, сопернику, тогда — в случае попадания своим шаром в лузу — должен бить дальше.

1.23. Определения

1.23.1. Выставление шаров

Каждый шар, который попал в лузу из-за ошибки или отыгрыша, выставляется обратно на стол, если это описано в правилах. Если выставляется несколько прицельных шаров, то они ставятся как можно ближе к задней точке, на продольную линию. Выставленные шары по возможности должны касаться друг друга и стоять как можно ближе к шарам, уже стоящим на столе, но, по возможности, не прикасаться к ним, хотя в крайнем случае и это допущено. В случае, если продольная линия занята, то шар выставляется на удлинение продольной линии, перед задней точкой. Каждый шар выставляется судьей, но игрок может просить переставить их. Шары выставляются по номерам. Это означает, что место шара с наименьшей цифрой — на задней точке, а остальных, по увеличивающему номеру — за первым, от задней точки вдоль продольной линии.

При игре в 8-ку, попавший в лузу 8-ой шар, обозначает потерю игры.

При игре в 9-ку, попавший неправильным ударом в лузу 9-ый шар выставляется обратно, и ход переходит к сопернику, который играет с *ружи* (то есть игра продолжается).

Понятие правил: судья сам решает, переставить ли шары, которые он уже выставил после отыгрыша, по просьбе владеющего ходом игрока.

1.23.2. Выскочившие шары

1.23.2.1. Ошибка, потеря хода

Если любой шар остановился вне игрового поля (за исключением прицельных шаров в игре 14/1) — это считается ошибкой, и соперник получает возможность

играть с *руки*. Шары выставляются обратно на заднюю точку (за исключением шаров соперника при игре в 8-ку), а при игре в 9-ку выставляется обратно только 9-ый шар.

1.23.2.2. Выскочившие шары, попавшие обратно на стол

Если биток покидает игровое поле, но после этого вернется туда сам, это не считается ошибкой. (Но если он вернулся с мела, которого оставил там игрок, то это уже ошибка.)

1.23.2.3. Лампы над столом

Лампы над столом являются частью стола, так что выскочивший шар, отскочивший от лампы и потом вернувшись на стол, считается сыгранным правильно.

1.23.2.4. Шары, вернувшиеся из лузы

Если биток или другой шар упадет в лузу, но вернется на игровое поле сам, его нельзя считать попавшим в лузу, и его следует оставить на месте, где он остановился.

1.23.2.5. Внешнее влияние

Если шар или шары сдвинулись под действием внешнего влияния, то судья должен попробовать поставить шары на то же место, где они были прежде. Если шар стоял близко к лузе и упал туда под действием внешнего влияния, он ставится на прежнее место, где он стоял, и владеющий ходом игрок может бить.

1.23.3. Пометка стола

Игроку запрещено мелом или каким-либо иным способом делать любые отметки на борту или сукне, чтобы с их помощью видеть лучше, например, углы. Такое поведение игрока считается неспортивным, и его соперник может играть *с руки*.

1.23.4. Измерение дистанций

Игрокам неразрешено ни шаром ни треугольником ни прочими принадлежностями измерять, с целью определения, сможет ли какой-нибудь шар проскочить через дырку ("проход") или нет. Производить такие измерения возможно только кием. Во всех остальных случаях, из-за неспортивного поведения игрока, соперник играет *с руки*.

1.24. Толкование правил

1.24.1. Судья

Решение судьи по ходу игры окончательное. Просить помощь у судьи более высокого ранга можно только при сомнениях судьи в обстоятельствах.

Обязанности судьи:

- должен знать все правила;
- должен соблюдать правила и вести игру так, чтобы игроки также соблюдали правила состязания;
- должен выставлять шары;
- при необходимости сообщает заказ игрока аудитории и должен спросить игрока об этом, если тот забыл сделать заказ. Если судья пересказывает заказ неправильно, то игрок должен позаботиться об исправлении этой ошибки еще до удара;
- в игре 14/1 должен сообщить игроку, если у него остался один шар до выигрыша.

1.24.2. Протест

Игрок имеет право опротестовать решение судьи, но только до следующего удара. После этого его протест недействителен. Каждый протест необходимо предъявить судье устно, но по просьбе, игрок должен предъявить свой протест письменно организатору соревнования.

1.24.3. Неспортивное поведение

1.24.3.1. При первом случае

Если игрок делает умышленную ошибку (которая не может быть принята за тактическую или техническую), то это принимается за неспортивное поведение. При таких случаях, в игре в 8-ку и 9-ку, ему зачисливается проигрыш, а в игре 14/1 он штрафуются на 15 очков, и шары ставятся в начальную позицию или, по выбору соперника, оставляются на прежнем месте, и игра продолжается.

1.24.3.2. При втором случае

Если во время того-же соревнования игрок вторично совершает ошибку, считающуюся неспортивным поведением, он исключается из дальнейшего соревнования. Происшествие объявляется в федерацию, дисциплинарная комиссия которой, в зависимости от тяжести происшествия, может наложить денежный штраф или высказать запрет.

1.24.4. Изменения правил

Эти правила установлены Всемирной Ассоциацией Пулбильярда, и только она может произвести изменения в них.

2. Правила игры в 9-ку

2.1. Общие правила

Игру в 9-ку играют белым и 9-ю цветными, или нумерованными шарами. Шары ставятся ромбом так, чтобы первый шар стоял на задней точке. Шарами надо попасть в лузы поочередно, по их номерам (сначала 1-й, потом 2-й и т.д.) Ни шар ни лузу заказывать не надо. Тот, кто выиграл первую игру, начинает следующую, хотя это может зависеть от правил, объявленных перед состязанием.

2.2. Начало игры

2.2.1. Позиция шаров

1-й шар ставится на заднюю точку, 9-ый в середину ромба; остальные шары могут быть на произвольном месте.

2.2.2. Начальный удар

Игрок может поставить свой шар на любую точку в дом. Начальный удар правильный, если биток попал в 1-й первым, и хотя бы четыре прицельных шара коснулись борта или хоть один из прицельных попал в лузу. Отыгрыш при начальном ударе не разрешается. Если игрок попал в шар с наименьшим номером, и любой из прицельных шаров попал в лузу, то игрок играет дальше, но и в дальнейшем он должен опять попасть в шар с наименьшим номером.

Если игроку не удалось попасть в шар с наименьшим номером и ударить его так, чтобы минимум четыре шара коснулись борта или один попал в лузу, или совершил любую другую ошибку, то этот начальный удар считается ошибочным, и соперник имеет возможность:

- а) поставить биток на произвольную точку стола, или
- б) продолжать игру из позиции, оставленной игроком. Шары, попавшие в лузу, за исключением 9-ого, не выставляются.

Если игрок попадает в шар с наименьшим номером первым и этим своим ударом посылает 9-ый шар в лузу, то он выигрывает игру.

Понятие правил: если игрок своим ударом оставляет позицию с явно не разбитым ромбом, то это считается непозволенным отыгрышем, то есть ошибкой.

2.2.3. Push-Out

Игрок, который бьет сразу после правильного начального удара, может играть так называемый Push-Out. При этом игрок имеет право бить биток в шар, на борт или попасть шаром в лузу, который после этого остается там (кроме 9-ого, который выставляется обратно на заднюю точку, или на продольную линию). Правила 1.18.a и 1.18.b при Push-Out-е не действительны, но все другие, да. Если Push-Out неочевиден, игрок должен объявить его, в противном случае, удар считается обычным. После правильного Push-Out-a соперник решает, будет ли он бить или передаст ход обратно игроку, бьющему только-что. До тех пор, пока не произошло нарушение правил (за исключением 1.18.a и 1.18.b), Push-Out не считается ошибкой. Push-Out, который нарушает правила, в зависимости от тяжести ошибки, приводит к игре соперника *с руки*. Суть Push-Out-a состоит в том, чтобы переместить биток в более выгодное положение.

2.3. Игра

2.3.1. Продолжение игры

До тех пор, пока игрок попадает в шар с наименьшим номером, и в то же время любым прицельным шаром попадает в лузу, он имеет право играть дальше.

2.3.2. Выигрыш

Выигрывает тот, кто правильно посылает 9-ий шар в лузу.

2.3.3. Заказ

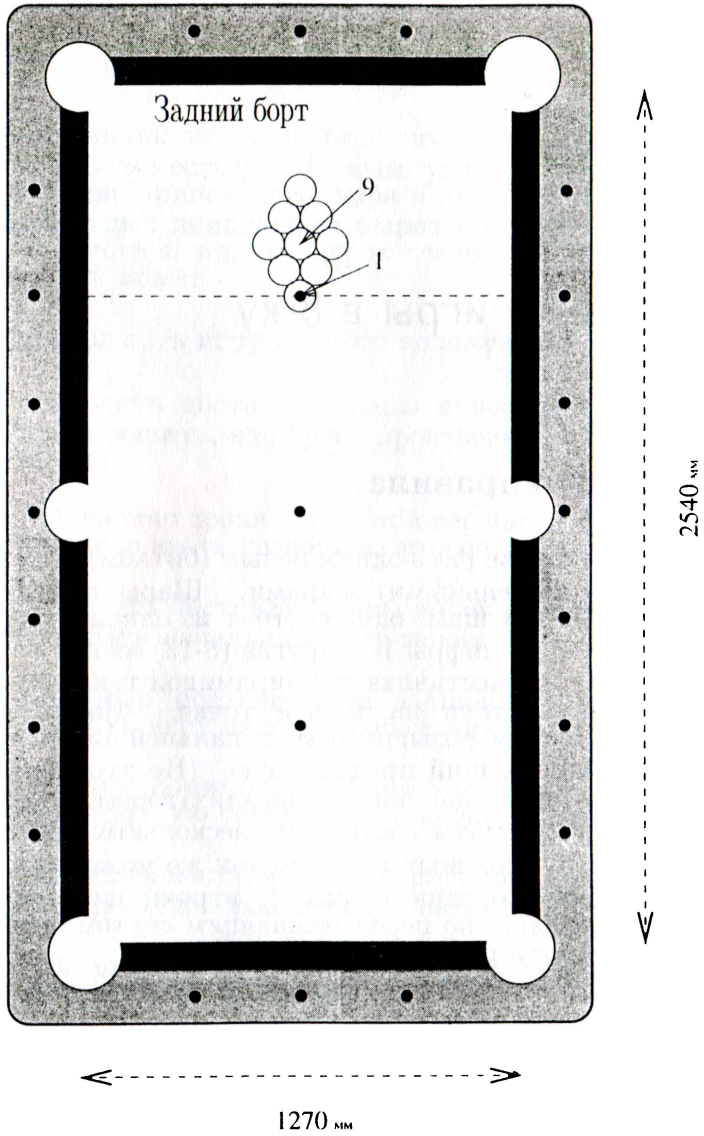
В игре в 9-ку никакого заказа (ни шара, ни лузы) нет.

2.3.4. Проигрыш

Игрок, который делает тройную ошибку, проигрывает игру. Если у игрока, который владеет ходом, уже начислено две ошибки, то судья или, если судьи нет, соперник должен его об этом предупредить. Биток, попавший в лузу при начальном ударе, уже засчитывается как первая ошибка.

2.3.5. Позиция шаров после ошибки

После ошибки соперник имеет право играть с *руки*: он при неизменной позиции прицельных шаров, ставит биток где угодно на столе и бьет его в произвольную сторону.



Начальная позиция для игры в 9-ку

3. Правила игры в 8-ку

3.1. Общие правила

Игру в 8-ку надо играть одним белым (битком) и 15-ю цветными (прицельными) шарами. Шары принадлежат к двум группам: одна состоит из одноцветных шаров, имеющих цифры 1-7, другая (8-13) из шаров в полоску. Шары расставляются пирамидой так, чтобы передний шар стоял на задней точке. Начинающий определяется розыгрышем, а дальнейшие игры начинает выигравший предыдущую. (Но это может быть отрегулировано иначе организатором соревнования.) Если матч состоит из нескольких сетов (1 сетт = 5 выигранных игр, что так же может быть отрегулировано организаторами), игроки начинают сетты поочередно, но перед решающим сеттом опять должны сыграть розыгрыш.

3.2. Начало игры

3.2.1. Позиция шаров

8-ой шар ставится в середину пирамиды. Остальные шары ставятся вокруг него, соблюдая, чтобы ни на одной стороне не было шаров только одной группы. Помимо этого, на углах пирамиды у борта, должны быть шары разной группы.

3.2.2. Разбивание

Начинающий игрок должен поставить биток в дом (на любое место). Первым ударом надо достичь попадания прицельного шара в лузу или прикосновение четырех прицельных шаров к бортам. Если это не получится, или-же игрок совершает ошибку, его соперник может:

- a) продолжать игру из этого положения:
- b) попросить поставить шары в начальное положение и решить, кто будет производить первый удар заново.

Если 8-ой шар попал в лузу при первом ударе, и игрок других ошибок не совершал, его соперник может:

- a) попросить поставить шары в начальное положение и сделать начальный удар заново, или
- b) 8-ой шар поставить на заднюю точку, и продолжать игру из этого положения.

Если игрок помимо попадания 8-м шаром в лузу совершает другую ошибку, то его соперник может:

- a) попросить поставить шары в начальное положение и сделать начальный удар заново, или
- b) 8-ой шар поставить на заднюю точку, и продолжать игру из дома.

3.3. Игра

3.3.1. Выбор группы шаров

В случае непопадания игрока в лузу ни одним шаром, соперник может выбрать любой шар, которого он будет играть.

Сразу после начала стол всегда *открыт*. Это означает, что независимо от того, какой шар попал в лузу при начале, игрок, владеющий ходом, может заказать и играть на любой шар, в любую лузу. Когда стол *открыт*, даже на 8-ой шар можно бить, достигая этим попадание третьего шара в лузу, хотя это не считается ни выбором группы, ни ошибкой, и ход переходит к сопернику.

А если при первом ударе шар или шары попали в лузу, то игрок может выбрать группу произвольно, но при следующем ударе он уже должен заказать и шар и лузу.

Однако, группа определяется только правильно заказанным и произведенным ударом.

Понятие правил: до тех пор, пока ни один из шаров не попал правильно в лузу, заказ не обязателен. Если уже при начальном ударе шары попали в лузу, этим группа еще не определена, но игроку надо заказать свой удар. Если он сможет его сделать, то это определяет группу, если нет, то группа не определяется. В дальнейшей игре группа определяется только после того, как любой шар правильно (и заказанно) попал в лузу.

3.3.2. Продолжение

Игрок может продолжать бить, пока он попадает шарами из своей группы в лузы, независимо от того, попадают ли туда и шары сопернической группы. Эти шары соперника обратно не выставляются. Соударение и комбинация не запрещены, и как таковые, не должны быть заказаны в том случае если биток первым соударяется с шаром соперника. Если игрок не выполняет заказанную им комбинацию или совершает ошибку, ход переходит к сопернику.

Понятие правил: если заказанный шар упадет в незаказанную лузу, то это считается пропуском и соперник может продолжать игру из данной ситуации.

3.3.3. Собранные изменения правил

- a) Шары, попавшие в лузу неправильно, остаются там.
- b) Организатор соревнования может определить систему на право первого удара. Возможности:
 - всегда начинает выигравший, или
 - начинают по очереди, независимо от результата игры.
- c) Отыгрыш всегда должен быть объявлен, иначе, если это судья или, если судьи нет, второй игрок не услышит, то игрок должен бить дальше! (см. п. 1.22.1.)
- d) Когда игрок играет с *руки*, он может двигать биток либо рукою, либо кием, включая наклейку кия, но при этом надо иметь в виду, что наступающее движение с помощью наклейки считается ошибкой.
- e) Если стол *открыт*, то играть можно даже на 8-ой шар.
- f) Только шары, выпрыгнувшие со стола, выставляются обратно на заднюю точку, или если их несколько, на продольную линию, в повышающимся порядке номеров от задней точки. Шары выставляются так, чтобы, по возможности, они прикасались друг к другу и шарам, стоящим на столе.
- g) Пат образуется, когда оба игрока уже били три раза друг за другом, но не хотели ни попасть в шар, ни попасть им в лузу. О намеренности игроков решает судья. Это возможно только тогда, когда на столе осталось всего три прицельных шара (одноцветный, в полосу и 8-ой). Игру, закончившуюся ничьей, начинает игрок, начинавший ее.
- h) Тройная ошибка не приводит к потере игры!

3.3.4. Выигрыш

Игру выигрывает тот игрок, который после попаданий правильными ударами всеми своими шарами в лузы попадает в заказанную лузу 8-ым шаром (см.: 3.3.7.).

3.3.5. Проигрыш

Проигрывает тот, кто:

- a) преждевременно попадает 8-ым шаром в лузу, за исключением начального удара;
- b) заставляет 8-ой шар выпрыгнуть со стола, и остановиться там, за исключением начального удара, но это и тогда считается ошибкой;
- c) попадает 8-ым шаром в лузу, совершая при этом ошибку (за исключением начального удара);
- d) попадает 8-ым шаром не в заказанную лузу;
- e) попадает 8-ым шаром в лузу одновременно со своим последним шаром.

3.3.6. Позиция после ошибки

После ошибки соперник имеет право играть с *руки*. При этом он помещает биток где угодно и бьет его в любую сторону (за исключением ошибки при начальном ударе, см.: 3.2.2).

3.3.7. Заказ

После первого заказного удара каждый шар и каждую лузу надо заказать, за исключением, если удар очевиден для судьи. Игрок отвечает за заказ шара и

лузы. Если он не заказал их, то судья может решить, правильный был ли удар или считать его пропуском. Если он решил, что удар был пропуском, то ход переходит к сопернику. В случае, если 8-ой шар попал в лузу без правильного заказа и судья решил удар пропуском, то игрок проигрывает игру.

4. Правила игры 14/1

4.1. Общие правила

Игру надо играть битком (белым) и 15-ю прицельными (цветными) шарами с номером от 1 до 15. Шары ставятся пирамидой так, чтобы первый шар стоял на задней точке. Игра 14/1 заказная: каждый шар и каждую лузу следует заказать. За каждый продиктованный и правильно попавший в лузу шар дается одно очко.

4.2. Начало игры

4.2.1. Позиция шаров

- a) Шары можно ставить в пирамиду произвольно, но в задний левый угол должен попасть 1-й, а в задний правый 5-ый шар.
- b) Право начинающего определяется розыгрышем. Начинающий должен поставить биток в дом и начать игру одним из следующих способов:
 - Закажет отыгрыш. При этом хотя бы два прицельных шара и биток должны коснуться борта.
 - Закажет шар и лузу. При этом он должен постараться попасть заказанным шаром в заказанную лузу, и если это ему получится безошибочно, он имеет право бить дальше.

Если игроку не удалось выполнить начальный удар правильно, то ему засчитывается минус два очка. В случае неполучившегося отыгрыша соперник имеет право:

- продолжать игру из данной позиции, или
- попросить игрока произвести начальный удар заново.

За каждый новый пропуск начинающий штрафуются на два очка. Его соперник может просить его произвести начальный удар заново до тех пор, пока не примет позицию шаров. Тройная ошибка при этом не считается.

Если игрок не попал в лузу заказанным шаром, но хотя бы два прицельных шара и биток коснулись борта, то соперник должен продолжать из этой позиции.

Если при начальном ударе биток попадает в лузу или остановится вне стола, то игроку засчитывается минус одно очко и его соперник может играть *с руки*, из дома. Эта ошибка уже причисляется к тройной ошибке.

Первая серия заканчивается, когда игрок удачно сделал начальный удар.

Понятие правил: по правилам, если два прицельных шара и биток прикоснулись к борту, то этот удар правилен.

4.3. Игра

4.3.1. Очки

За каждый заказанный и правильно попавший в лузу шар дается очко. Если во время этого удара еще несколько шаров попали в лузы, за них даются также очки. Если шар упадет в незаказанную лузу, то и этот шар и остальные шары, попавшие вместе с ним в лузы, выставляются обратно на стол на заднюю точку или, если точка занята, на продольную линию, по возможности ближе к точке. Если игрок совершает ошибку, ему засчитывается очко в минус.

4.3.2. Продолжение игры

Игрок может бить до тех пор, пока заказанный им шар правильно попадает в заказанную лузу. Комбинация и соударения разрешены, и, как таковые, не должны быть заказаны. Если игрок не сыграл удар правильно, ход переходит к его сопернику.

4.3.2.1. Отыгрыш

В случае, если правильно попасть в лузу невозможно, игрок может играть отыгрыш.

Соблюдаются следующие:

Биток должен попасть в прицельный шар, и после этого любой из сдвинувшихся шаров должны коснуться борта. Если это не получилось, то игроку засчитывается очко в минус, и эта ошибка причисляется к тройной.

Если прицельный шар стоит ближе к борту чем его диаметр (о расстоянии решает судья), то на этот шар тот же игрок не имеет право трижды играть отыгрыш, пользуясь близким бортом.

Если прицельный шар касается борта, то после попадания в него отыгрышным ударом, при прикосновении к бортам, не считается, если этот шар попал в борт, которого прежде касался.

Если игрок делает трижды ошибку при игре с липнувшим к борту шаром, то ему засчитывается минус 18 очков, все шары ставятся в начальную позицию и игра начинается заново с тем-же начинающим. Если игрок не даст любому шару упасть в лузу, то он получает минус (1+15) очков. (Умышленная ошибка.)

Его соперник может:

играть с *руки* не переставляя шары, или
--- попросить игрока начать игру заново. (Правила те-же, как при обычном начале.)

После попадания 14 шаров в лузы судья выставляет их на стол, оставляя первый угол пирамиды пустым.

После этого игра идет дальше. (Игрок не имеет право бить на стоящий одиноко (15-й) шар.)

4.3.3. Выигрыш

Игру выигрывает тот, кто достигнет определенное количество очков.

4.3.4. Заказ

Игрок перед каждым ударом заказывает и шар и лузу.

4.3.5. Мешающие шары

	биток располагается в месте установки пирамиды	биток располагается не в месте установки пирамиды и не на передней точке	биток располагается на передней точке
15-й шар располагается в месте установки пирамиды	15-й шар на заднюю точку. биток: в дом	15-й шар на переднюю точку. биток: на месте	15-й шар на центральную точку биток: на месте
15-й шар располагается в лузе	15-й шар на заднюю точку биток: в дом	15-й шар на заднюю точку биток: на месте	15-й шар на заднюю точку биток: на месте
15-й шар располагается не в доме и не на передней точке	15-й шар на месте биток: на переднюю точку		
15-й шар располагается не в доме и не на месте установки пирамиды	15-й шар на месте биток: в дом		
15-й шар располагается на передней точке	15-й шар на месте биток: на центральную точку		

Если игрок играет из дома, но все шары находятся там же, то:

- если там только один прицельный шар, то он переставляется на заднюю точку;
- если прицельных шаров там несколько, то переставляется на заднюю точку ближестоящий к передней линии:

— если несколько шаров стоят на том-же расстоянии к передней линии, то игрок может выбрать, который из них должен судья или соперник переставить на заднюю точку.

4.4. Прочие правила

4.4.1. Если прицельный шар выскочил

Удар ошибочный, и шар надо выставить на заднюю точку или продольную линию.

4.4.2. Штрафование

За каждую ошибку засчитывается очко в минус, за исключением умышленной и тройной.

Соперник продолжает из данной позиции или играет с *руки* в случае, если биток покинул стол или попал в лузу. После умышленной и тройной ошибки соперник играет из дома.

4.4.3. Повторные ошибки

Если игрок совершает ошибку, то ему засчитывается очко в минус, и ошибка регистрируется как 'первая'. Если его следующий удар правильный, эта регистрация аннулируется и новая ошибка опять считается первой. Но в случае повторной ошибки сразу же после первой, то помимо очка в минус, ему регистрируется 'вторая' ошибка. Если после этого он делает правильные удары, то его ошибки аннулируются, а в противном случае (при любой ошибке), он совершает тройную ошибку, при которой ему засчитывается минус 18 очков. В этом случае игра начинается заново, с тем же начинающим.

4.4.4. Очки

Неправильным ударом можно заработать только очко в минус.

5. Игра с борта

5.1. Общие правила

В этой игре попасть шаром в лузу допущено только после касания им перед этим борта. Прямые удары не разрешены.

5.1.1. Количество игроков

Играть могут 2, 3, 4 или 5 игроков, но лучше всего играть вдвоем.

5.1.2. Шары

Цветные шары для пула с номерами 1-15, и белый шар (биток).

5.1.3. Позиция шаров

В пирамиде для пула произвольно.

5.1.4. Цель игры

Сыграть больше шаров, чем соперник или соперники.

5.1.5. Очки

Каждый правильно попавший в лузу шар стоит очко. В игре вдвоем надо достиг 8, втроем 5, вчетвером 4,

впятером 4 очка, но при этом первый шар, попавший в лузу, выставляется обратно на заднюю точку или на продольную линию.

5.1.6. Начало

Начинающий должен разбить пирамиду как можно сильнее. Если это не произошло, то следующий игрок имеет право выбора:

- играть из этой позиции, или
- начать игру заново с тем же начинающим.

Шары, попавшие в лузу при начальном ударе, не засчитываются: они выставляются обратно на стол, а игрок продолжает бить.

5.2. Правила

5.2.1. Игрок имеет право бить до тех пор, пока каждым ударом правильно попадает шаром в лузу. Игрок может играть на любой шар, но должен заказать шар, количество бортов, которых шар будет касаться, и лузу. Правильно попавшим в лузу шаром считается тот шар, который попал туда согласно заказу.

5.2.2. Шар должен попасть в лузу чисто, не задев других шаров, не вследствие комбинации или соударения, и биток также должен прикоснуться к нему только один раз.

5.2.3. Только за правильно попавший в лузу шар засчитывается очко. Если при том же ударе другие шары также попали в лузы, они не засчитываются, а выставляются обратно на стол.

5.2.4. Если биток покинул стол, игра продолжается с *руки*, из дома. Если все прицельные шары стоят в доме, то ближайший к передней линии шар (а при равном расстоянии шар по выбору игрока) ставится на заднюю точку.

5.2.5. Касания борта не может быть касанием бортов, определяющих заказанную лузу, то есть нельзя толкать прямо, таким образом, чтобы шар прикасался к борту только перед тем, как попасть в лузу.

5.2.6. Тройная ошибка обозначает проигрыш.

5.2.7. Шары, попавшие в лузу случайно, не считаются ошибкой и они выставляются обратно на стол.

5.2.8. Особенное правило:

Шары, которые должны быть выставлены обратно на стол, ставятся, когда игрок закончил серию, или не осталось других шаров на столе.

5.2.9. Прицельные шары, выскочившие со стола, всегда считаются ошибкой и выставляются обратно на стол, и ход переходит к следующему игроку.

5.2.10. Если биток выскочил со стола или попал в лузу, следующий игрок играет с *руки*, из дома.

5.2.11. Штрафование

Если игрок совершает ошибку, то один из его шаров, попавших уже в лузу, выставляется обратно на стол, и одно очко взимается с игрока. Если игрок совершает ошибку, когда у него еще нет забитых шаров, то штраф записывается в долг и взимается позже. После каждой ошибки, за исключением, если биток покинул стол, следующий игрок играет из данной позиции.

6. Игра с лузами

6.1. Общие правила

Среди игр пула эта игра особенная, так как пользуется всего двумя лузами из шести. Играть можно на любой шар, без обязанности заказа, но игрок обязан попасть шаром в свою лузу. Для этой игры надо хорошо владеть: всеми способами удара, полной контрольной биткой (то есть учесть его место останова после удара), хорошим исполнением, терпением и тактикой обороны.

6.1.1. Количество игроков

2 игрока или 2 команды.

6.1.2. Шары

Цветные шары для пула, с номерами 1-15, и белый шар (биток).

6.1.3. Позиция шаров

В пирамиде для пула, произвольно.

6.1.4. Цель игры

Сыграть 8 шаров в свою лузу раньше соперника.

6.1.5. Выбор луз

До начала игры начинающий выбирает одну из луз на заднем борту; вторая луза будет принадлежать сопернику.

6.1.6. Очки

За каждый шар, правильно забитый в лузу, игрок получает очко. Если шар попадает в лузу соперника, тоже засчитывается — но уже сопернику, и игрок может продолжать игру. (За исключением, если биток покинул стол.) Игрок теряет ход, если биток покинул стол (в таком случае его соперник играет из дома), или совершает другую ошибку. В таких случаях очко за забитый шар (если таковой был) не засчитывается, и один шар игрока выставляется обратно на стол.

6.1.7. Начало

Начинающий должен:

- правильно сыграть прицельный шар в лузу, или:
- битком попасть в прицельный шар, и один из них должен коснуться борта.

Если он этого сделать не сможет, то совершает ошибку.

Понятие правил: биток при начале не должен коснуться борта.

6.2. Правила

6.2.1. Удар правильный, если игрок битком сыграет прицельный шар в лузу, или любой из сдвинутых шаров коснется борта. В противном случае произошла ошибка.

6.2.2. Игрок может бить до тех пор, пока правильными ударами попадает в свою лузу. Он может

играть на любой шар, и если удар правильный, ему засчитывается очко.

6.2.3. Шары могут попасть в 4 невыбранные лузы (см.: п. 6.2.8.).

6.2.4. Если игрок попадает в лузу соперника, то очко засчитывается сопернику, даже если игрок совершает ошибку, за исключением, когда биток покинул стол или прыгнул. Значит: пока удары правильные, игроку разрешено попадать в обе лузы и продолжать играть.

Если игрок попадает в лузу соперника, и этим соперник набрал 8 очков, то игрок проигрывает.

6.2.5. Если игрок играет с *руки*, из дома, и все шары находятся там же, то надо поставить на заднюю точку ближайший к передней линии шар, а при равном расстоянии шар, выбранный игроком.

6.2.6. Тройная ошибка обозначает потерю игры.

6.2.7. Каждый шар, попавший в лузу неправильно, выставляется обратно.

6.3. Особые правила выставления шаров

Шары, попавшие в 4 невыбранных лузы, выставляются обратно на стол только когда игрок закончил свою серию, или не осталось шаров на столе.

6.3.1. Шары, выскочившие со стола, всегда ставятся обратно, удар считается ошибочным, и игрок теряет очко (один из его шаров выставляется обратно), а соперник играет из данной позиции.

6.3.2. Если биток выскочил или попал в лузу, соперник играет из дома.

6.4. Штрафование

Если игрок совершает ошибку, то один из его шаров выставляется обратно на стол, и с него взимается очко. Если игрок совершает ошибку, когда у него еще нет забитых шаров, то штраф записывается в долг и

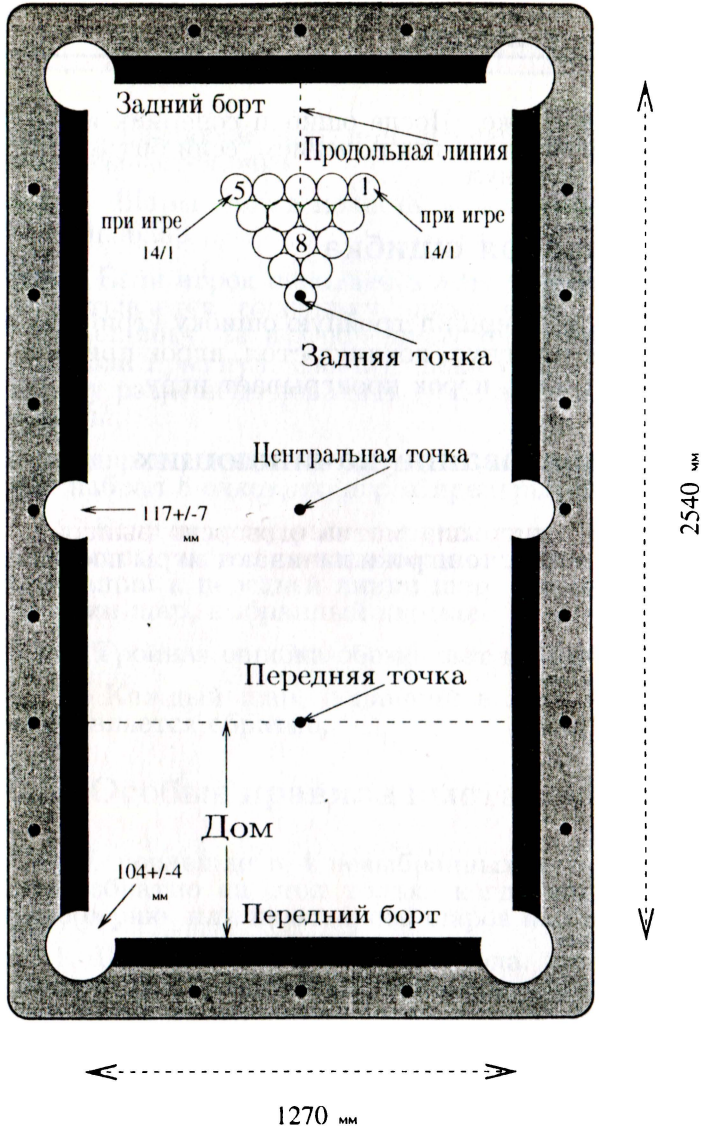
взымается позже. После ошибки соперник играет из данной позиции, за исключением, если биток покинул стол или прыгнул.

6.5. Тройная ошибка

Если игрок совершил тройную ошибку (три раза подряд биток прыгнул, покинул стол, игрок прикоснулся к шару, и т.д.), игрок проигрывает игру.

6.6. Чередование начинающих

Если для выигрыша матча оговорено выиграть например 3 игры, то игроки начинают игры поочередно.



Стол для игр в 8-ку, 14/1, с лузами и с борта

Снукер

1. Принадлежности

1.1. Стол

Размеры стола для снукера показаны на рисунке (ст. 116.). Размеры луз и радиус закруглений не определены, точнее, должны соответствовать стандартам Профессиональной Ассоциации Англобильярда и Снукера (WPBSA). (Диаметр луз обычно 89 мм.)

1.2. Шары

- а) Диаметр шаров 52,5 мм (2 1/16 дюймов), с максимальным допуском в +0,05 мм и - 0,08 мм.
- б) Шары должны быть одинакового веса с максимальным допуском в +/-3 грамма.
Понятие правил: Шар или весь комплект шаров может быть заменен по просьбе игрока или решению судьи.

1.3. Кий

Кий не должен быть короче 910 мм, и не должен сильно отличаться формой от современных киев.

1.4. Удлиненные кии и машинки разных размеров

Эти принадлежности могут служить вспомогательным инвентарем во время игры.

Понятие правил: Игрок несет ответственность за положенный на стол или принесенный им к столу инвентарь. Если он совершает ошибку из-за этих вещей (например конец подставки упадет и прикоснется к шару), то его соперник получает очко. Но за состояние принадлежностей, которые игрок находит у стола, он ответственность не несет. Если игрок прикоснется к шару во время пользования ими, то это не считается ошибкой. В таком случае судья ставит шары в прежнюю позицию и игрок бьет дальше.

2. Общие правила

2.1. Игра

Игра начинается прикосновением наклейки кия к битку и кончается попаданием черного шара в лузу или ошибкой, связанной с черным шаром, или-же договором. (Если на столе остался только один черный шар, то любая ошибка означает конец игры, соперник получает 7 очков, и выигрывает тот, у кого очков больше.)

2.2. Матч

Матч состоит из определенного количества игр. (Обычно из пяти выигранных игр, но есть и другие варианты.)

2.3. Шары

Игру надо играть белым (битком), 15-ю красными и 6-ю цветными шарами.

2.4. Бьющий игрок

Тот игрок, который по правилам имеет право на удар. Он остается у стола, пока не закончил свой удар или серию.

2.5. Удар

- a) Удар действителен с того момента, как игрок коснулся шара концом кия.
- b) Удар считается правильным, если:
 - во время удара прицельные шары были уже неподвижны;
 - игрок бил биток без пропиха;
 - кий касался битка только один раз;
 - во время удара хотя бы одна нога игрока была на полу;
 - игрок, кроме битка, не касался других шаров;
 - ни один шар не покинул стол.

Удар не считается законченным, пока шары еще находятся в движении, или пока судья не разрешил уйти игроку от стола.

2.6. Игра 'с руки'

- a) Биток попадает в позицию игры с *руки* (и игрок ставит его на любое место в полукруге D), если он попал в лузу или покинул стол.
- b) Шар остается в позиции игры с *руки* до тех пор, пока не произведен удар, или пока игрок не нарушил правила.

2.7. Шар в игре

- a) Биток находится в игре до тех пор, пока он не попадает в позицию игры с *руки*.
- b) Прицельные шары находятся в игре с того момента, как выставлены на стол, и остаются в игре до тех пор, пока не попали в лузу или не покинули

игровое поле.

Понятие правил: если игрок ставит биток в полукруге D и во время этого прикоснется к нему наклейкой кия, то это не считается ошибкой в случае, если судья решает, что игрок не собирался бить шар, а только менял его позицию.

2.8. Играемый шар

Игрок может сыграть битком любой шар, на которого он имеет право.

2.9. Заказанный шар

Тот шар, который заказан игроком или по мнению судьи очевиден, что биток попадет в него первым.

Понятие правил: если судья спросит игрока о шаре в которого он целится, то игрок обязан заказать его вслух.

2.10. Попадание в лузу

- a) Любой шар попадет в лузу правильно после соударения.
- b) Цветные шары всегда выставляются сразу-же обратно на стол, до тех пор, пока и последний красный шар не попал в лузу (см. п. 3.3.).
- c) Если шар попал в лузу так, что до этого один или несколько цветных шаров были выставлены на стол неправильно, но эта ошибка не была определена, то:
 - если шар уже выставлен на стол, его надо считать выставленным правильно,
 - если шар еще не выставлен на стол, то он выставляется.

Понятие правил: бьющий игрок не обязан убедиться в том, все ли шары на столе.

Красные шары никогда не могут быть выставлены обратно на стол, даже если это в пользу нарушителя. (см. п. 3.8. и 3.12.)

2.11. Серия

- a) Если игрок попал в лузу, то и следующий удар производит он.
- b) Серия состоит из непрерывных ударов друг за другом.

2.12. Шар вне стола

- a) Шар вне стола, если он остановился где-либо вне стола или в лузе.
- b) Если это цветной шар, то до начала следующего удара он выставляется обратно на стол. (см. п. 3.6.)

2.13. Ошибка

Ошибкой является все то, что противоречит правилам, описанным в этой книге.

2.14. Позиция 'снукер'

- a) Биток попадает в позицию *снукер*, когда путь к шарам, в которые игрок имеет право бить, загорожен для прямого удара.

Понятие правил: если хоть один шар незагорожен, позиция уже не считается *снукером*.

2.15. 'Снукер дугой'

- а) Биток находится в позиции *снукер дугой*, если каждый шар, в которого игрок имеет право бить, хотя бы частично заслонен углом лузы.

Понятие правил: если хоть один шар не заслонен — это уже не позиция *снукера дугой*.

Если позиция *снукер дугой* возникла после ошибки, это еще не допускает свободный выбор шара, и биток следует бить с того места где он стоит.

2.16. Занятая точка

Точка считается занятой, если туда нельзя поставить шар так, чтобы он не прикасался к другим.

2.17. Удар пропихом

Пропих считается ошибкой. При ударе пропихом накладка кия еще прикасается к битку, когда:

- а) тот уже столкнулся с другим шаром, или
б) его наступательное движение уже прекратилось.

В случае, если биток и прицельный шар почти липнут, не считается ошибкой, если биток, проходя почти что мимо, слегка столкнется с прицельным шаром.

2.18. Скачок

Скачком считается, если биток, перед тем как попасть в прицельный шар, перепрыгнет любой шар.

Понятие правил: если шар коснет противоположную сторону прицельного шара, даже если это случится во время прыжка, то это все еще считается скачком.

Если биток делает скачок от борта и попадает в прицельный шар, то этот удар считается правильным.

2.19. Miss

Miss, это когда судья определяет, что игрок бьет на прицельный шар не по своим способностям.

Понятие правил: Из-за неопределенности правил в некоторых случаях обязательно объявляется miss. Если игрок может попасть в прицельный шар или часть его прямым ударом, но не попадает, то судья объявляет miss. В других ситуациях судья может решать сам.

Miss нельзя объявить в конечной игре, если разница в очках слишком велика, чтобы любому игроку было бы выгодно играть не по своим лучшим способностям.

После определения miss-а ставить обратно в прежнюю позицию надо только биток, за исключением того случая, если эта ситуация выгодна игроку, совершившему ошибку. После восстановления прежней позиции шара (или шаров) оба игрока должны высказать мнение об их позиции, но слово судьи решающее.

Если после определения miss-а любой игрок прикоснется к битку, это считается ошибкой.

3. Игра

3.1. Описание игры

Снукер играют на так называемом английском бильярдном столе вдвоем или более (либо лично, либо командами). Очки можно набрать попаданием шарами в лузы или из-за ошибок соперника. Выигрывает тот, у кого больше очков или чей соперник сдался. Оба игрока пользуются тем же битком, которым стараются попасть в один из 21 прицельного шара, из которых 15 красных (стоимостью в одно очко), один желтый (два очка), один зеленый (три очка), один коричневый (четыре очка), один синий (пять очков), один розовый (шесть очков) и один черный (семь очков). Очки можно набрать попаданием в лузу поочередно красными и остальными шарами (которые сразу же выставляются обратно), до тех пор, пока последний красный не попал в лузу; а потом остальными (цветными) шарами надо попасть в лузы в порядке их стоимости (от желтого до черного).

3.2. Позиция шаров

В начале каждой игры цветные шары стоят на определенном для них месте: черный на точке у заднего борта, розовый на точке у 3/4-и стола, синий на центральной точке, коричневый на середине передней линии, зеленый на сечении полукруга D и передней линии а желтый на противоположной стороне.

Красные шары помещаются пирамидой между черным и розовым, на самом близком расстоянии к розовому, но не касаясь его, а задняя линия шаров должна быть параллельна заднему борту.

3.3. Ход игры

- a) Игроки решают право первого удара первой игры жребием, а последующие начинают поочередно.
- b) Начинаящий игрок бьет с *руки* (из полукруга D). Игра начинается с того момента, как игрок коснулся шара наклейкою кия, несмотря на то, ставил ли он шар или бил.
- c) Биток должен попасть сначала в красный, а потом в очередные шары (цветной, опять красный и т.д.), и никогда не должен попасть в лузу.
- d) Шар, в которого игрок не имеет право бить, не должен попасть в лузу.
- e) В начале каждой серии, пока они не кончатся, надо наносить удар на красный шар. Одним ударом возможно забить в лузы несколько красных шаров или несколько объявленных шаров свободного выбора; стоимость этих шаров складывается.
- f) После попадания в лузу красным, следующий шар должен быть цветным, стоимость которого, при попадании в лузу, причисляется игроку.
- g) Пока на столе еще остались красные шары, то красные и цветные бьются поочередно. Забитый в лузу цветной шар выставляется обратно на стол. Когда красные шары кончились, игрок должен бить на цветные (начиная с имеющего наименьшую стоимость), которые, попадая в лузу, уже остаются там.

- h) Если игроку не забит шар в лузу, то его соперник продолжает игру из данной ситуации.
- i) Если на столе остался один черный шар, то игра оканчивается либо, когда он попадает в лузу, либо если игрок допускает ошибку, за исключением, если у игроков равное количество очков. В этом случае:
- черный шар выставляется обратно, далее,
 - игроки решают право первого удара жребием,
 - начинающий бьет из полукруга D, и
 - при попадании черного шара в лузу, или при нарушении правил, игра оканчивается.
- j) Игрок должен наносить удары по своим способностям, в противном случае судья должен объявить miss.
- Понятие правил:** если в шар, в который надо бить, попасть невозможно, то судья должен решить, что игрок бил по своим способностям.

3.4. Игра 'с руки'

Игрок должен бить *с руки* из (или с линии) полукруга D.

Понятие правил: Судья должен ответить игроку на его вопросы, которые касаются позиции битка.

3.5. Двойное попадание

Одновременно попасть в два шара нельзя, за исключением, если это два красных или объявленный шар свободного выбора и прицельный.

3.6. Правила выставления шаров

- a) Если точка шара занята, то его надо поставить на место шара, очередного по ценности.

- b) Если на стол выставляются несколько шаров, то надо начинать с более ценного.
- c) В случае, если все возможные места заняты, то шар ставится между своей точкой и задним бортом, как можно ближе к своей точке.
- d) Если при этом розовый или черный шар невозможно поставить на указанное место, то их надо ставить ближе к своей точке, но в сторону середины стола.

Понятие правил: игрок не может быть наказан за то, что не все шары находятся на столе, или находятся на неправильном месте. В то же время, игрок должен оставить судье достаточное время для выставления шаров.

3.7. Липнувшие шары

- a) Если биток липнет к прицельному шару, то судья должен это объявить.
- b) Игрок имеет право бить биток только в противоположную сторону от прицельного, иначе это будет считаться промахом.
- c) Удар правильный, когда игрок бьет биток от липнувшего шара, если он:
 - не имеет право бить в этот шар;
 - заказал его; или
 - имеет право бить в этот шар, но заказывает и попадает в другую.

Понятие правил: если липнувший шар сдвинулся не из-за игрока, то это еще не ошибка.

3.8. Шар на краю лузы (зависший шар)

- a) Если шар попал в лузу не вследствие столкновения, то он ставится обратно на свое прежнее место.
- b) Если во время удара игрок совершает ошибку, то очки получает его соперник, и каждый шар ставится обратно на прежнее место.
- c) Если шар крутится на краю лузы и упадет туда, то он не ставится обратно.

3.9. Шар свободного выбора (Free ball)

- a) После нарушения правил, если биток остался в позиции *снукера*, то судья объявляет: шар свободного выбора.
- b) Если в этой позиции соперник согласен на удар, то он может оъявить любой шар, как прицельный.
- c) В таких позициях шар принимает стоимость шара, в которого надо было бы бить.
- d) Ошибкой считается, если биток:
 - не попадет в объявленный шар, или
 - остается в позиции *снукера* из-за объявленного шара, за исключением, если на столе остались только розовый и чёрный шары.
- e) В случае попадания объявленного шара в лузу игрок получает за это очки, а шар выставляется обратно на стол.
- f) Если в лузу помимо объявленного шара попадет также и тот шар, в которого надо было бить, то игрок получает очки только за последний. (В отличие от того, когда одним ударом сыгранно 2 или более красных.)

3.10. Ошибки, нарушения правил

- а) Если игрок совершает ошибку:
- судья должен это немедленно объявить и после окончания удара назвать также и количество штрафных очков за ошибку;
 - судья или соперник должен объявить ошибку до начала следующего удара;
 - любой неправильно поставленный шар остается на месте, за исключением, если он попал в лузу: в этом случае он выставляется обратно на свое место;
 - очки, достигнутые игроком до совершения ошибки, остаются действительными;
 - следующий удар надо делать с того места, где остановился биток.
- б) Если игрок совершил несколько ошибок во время удара, то его соперник получает очки за наихудшую из них.
- в) После ошибки:
- соперник получает очки за ошибку;
 - по просьбе соперника игрок должен бить дальше.
- Раз соперник попросил игрока бить, то он не может изменить свое решение.
- В случае определения miss-a, игрок должен бить из восстановленной позиции.

3.11. Штрафование

За каждую ошибку соперник получает штрафные очки в размере:

- а) стоимости прицельного шара, в том случае, если:
- шары не остановились до нанесения удара;
 - было несколько столкновений с объявленным шаром;
 - ни одна нога игрока не касалась пола;

- игрок не владел правом на удар;
игрок бил неправильно с *руки*;
игрок не попал в прицельный шар;
биток попал в лузу;
при свободном выборе шара, биток по-прежнему остался в позиции *снукера* (п. 3.9.d); или
биток сделал скачек;
- b) стоимости прицельного или более ценного шара, связанного с нарушением, если:
 - в лузу попал не объявленный шар;
 - биток попал первым не в прицельный шар;
игрок сделал пропих;
 - игрок прикоснулся к битку чем-либо, кроме наклейки кия;
--- биток выскочил со стола;
 - игрок попал одновременно в два шара, за исключением, если это было два красных или шар, в которого надо было попасть и шар свободного выбора;
- c) семи очков, если игрок:
 - совершил ошибку после попадания красного шара в лузу, но до заказа цветного шара, в которого он будет бить;
 - пользуется любым шаром иначе, чем для игры;
 - бьет на красные шары друг за другом;
 - бьет кием любой шар кроме битка.

3.12. Если шар сдвинулся не из-за игрока

В таких случаях судья ставит шар обратно, на прежнее место.

Понятие правил: это правило действительно и в том случае, если игрок сдвинул шар из-за постороннего влияния: при этом он не виноват, и ошибкой это не является.

3.13. Пат

Если судья определяет на столе позицию, в которой ни одному игроку не выгодно изменить ее не теряя возможности выигрыша, то есть на столе позиция пата, он должен предупредить игроков, что он скоро должен определить пат, игру надо будет играть заново, не изменяя право первого удара.

4. Прочие определения

4.1. Время

Если судья решит, что игрок преднамеренно затягивает время удара, то он должен его предупредить, что ему будет зачислено поражение.

4.2. Нечестная игра

Отказ от продолжения игры или продолжительная нечестная игра (по мнению судьи) причиняет проигрыш. Игрок так же может быть дисквалифицирован и из других турниров.

4.3. Игрок, который не бьет

Игрок, который не бьет, не должен стоять или двигаться в поле зрения бьющего игрока, а должен дожидаться конец удара или серии подальше.

4.4. Отсутствие

Если игроку неотменно надо покинуть зал, он имеет право попросить кого-то, чтобы в его коротком отсутствии представлял его интересы и указывал на ошибки.

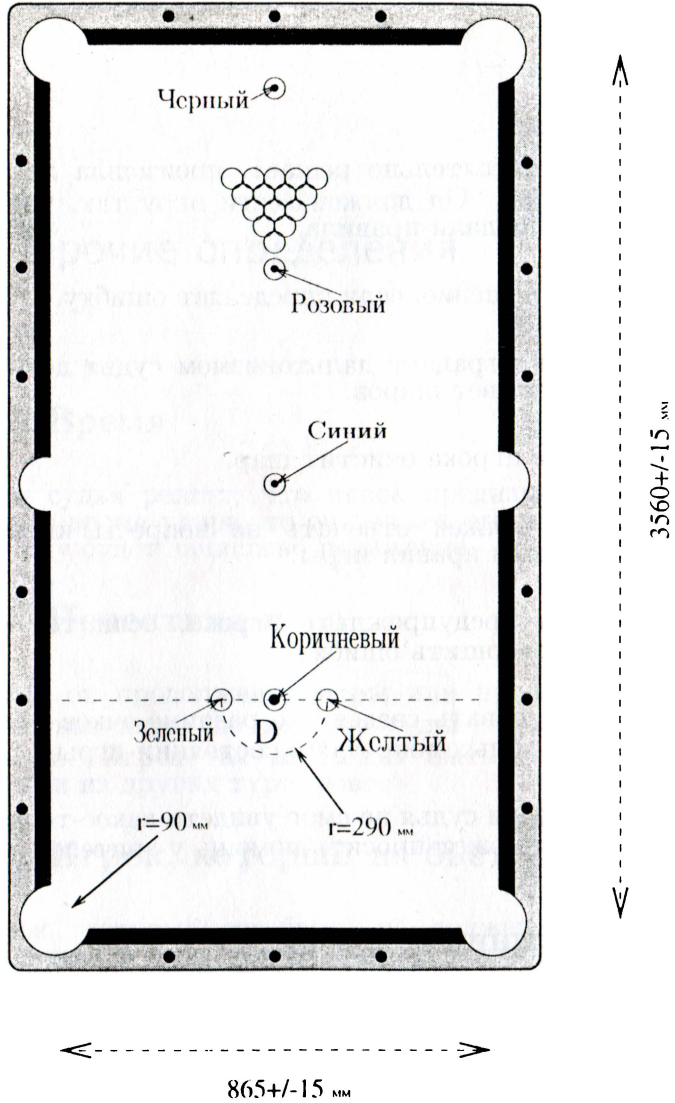
4.5. Судья

- a) Судья самостоятельно решает, произошла ли нечестная игра. Он должен вести игру так, чтобы игроки соблюдали правила.
- b) Приносит решение, если определяет ошибку.
- c) Если игрок страдает дальтонизмом судья должен сказать ему цвет шаров.
- d) По просьбе игрока очистит шар.
- e) Судья не должен отвечать на вопросы игрока, некасающихся правил игры.
- f) Не должен предупреждать игрока, если тот собирается совершить ошибку.
- g) Не должен давать сведения о разнице очков или о других подобных вопросах о состоянии игры.
- h) В случае, если судья не смог увидеть какое-то происшествие, может просить помощь у зрителей.

4.6. Помощник

Помощник показывает результаты на доске и помогает судье в его работе.

Понятие правил: Если игрок просит об этом, то судья или его помощник должен отодвинуть лампу, которая мешает игроку в произведении удара.



Снукерный стол

Русский бильярд

1. Общие правила

1.1. Удар по битку

Удар по битку должен производиться передней частью наклейки кия в направлении его продольной оси. при этом по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола.

Выполнение удара каким-либо иным способом штрафуеться.

1.2. Розыгрыш начального удара

Право на первый удар во встрече определяется в результате розыгрыша. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно производят удары *с руки* из дома, направляя свои битки к заднему борту. Побеждает игрок, чей шар, отразившись от него, останавливается ближе к переднему.

Розыгрыш считается автоматически проигранным, если биток не коснулся заднего борта, зашел на половину соперника, упал в лузу или выскочил за борт. Если правила нарушили оба соперника или оба битка остановились на одинаковом расстоянии от борта, то розыгрыш повторяется.

Победитель розыгрыша имеет право либо сам произвести начальный удар, либо уступить его сопернику.

В последующих партиях соблюдается очередность. Перед последней решающей партией розыгрыш повторяется заново.

1.3. Расстановка шаров

Перед началом игры пятнадцать прицельных шаров с помощью треугольника устанавливаются вплотную друг к другу в форме пирамиды с вершиной на задней отметке и основанием параллельно к короткому борту.

1.4. Начальный удар ('с руки' из дома)

При выполнении этого удара запрещается выносить корпус за продолжением внешней стороны длинного борта, а также располагать биток за линией дома.

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

При игре с *руки* шары, сыгранные в противоположные угловые, а также упавшие в результате этого удара в другие лузы, засчитываются.

Удар с *руки* производится также и в других, оговоренных настоящими правилами случаях: биток упал в лузу или выскочил за борт ("Русская пирамида", "Московская"), при этом наносить удар разрешается лишь по шарам, расположенным вне дома.

Если все прицельные шары располагаются в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

1.5. Сыгранные шары

Шары считаются сыгранными (забитыми), если они в результате правильного удара падают в лузы.

Шар, отразившийся от лузы на игровую поверхность стола, остается в игре.

Прицельный шар, упавший в лузу в результате преднамеренного скатывания его по борту, не засчитывается и выставляется в соответствии с правилами конкретной игры, при этом штраф не налагается.

1.6. Выскочившие шары

Выскочившими за борт считаются шары, остановившиеся после удара вне игровой поверхности стола (на борту, на полу, и т.д.). Шар остается в игре, если он, ударившись о какую-либо стационарную бильярдную принадлежность (верхнюю часть борта, скобу лузы, осветительный прибор и т.п.), самостоятельно возвращается вновь на игровую поверхность. Если же шар задевает за пределами стола какой-либо иной объект (кий, мел, одежду и т.п.), то он считается выскочившим даже в том случае, если он после этого вновь возвращается на игровую поверхность.

Выскочившие прицельные шары выставляются после завершения удара в соответствии с правилами каждой конкретной игры, при этом штраф не налагается, а правильно забитые шары засчитываются.

Если за борт выскакивает биток, то игрок штрафуются, а забитые шары не засчитываются. При игре в "Американку" биток выставляется на общих основаниях. При игре в "Московскую" и "Русскую пирамиду" вступающий в игру соперник производит удар битком с *руки* из дома (см. п. 1.4.).

1.7. Выставление шаров

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

Все выставленные шары считаются прицельными.

1.8. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра. Шар, стоящий в точности на линии дома, считается расположенным вне дома.

1.9. Начало и завершение удара

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.

1.10. Удар по близкостоящему

Удар по близкостоящему прицельному шару (не более $1/2$ радиуса шара), а также расположенному вплотную к битку должен выполняться на резке под углом 45° и более в сторону от линии центров либо таким образом, чтобы биток после соударения остановился на месте, откатился назад или ушел в сторону, не пересекая линии штрафной зоны.

За выполнение неправильного удара игрок штрафуеться.

1.11. Вступление в игру соперника

Соперник вступает в игру после того, как в результате предыдущего удара не был сыгран ни один шар либо имело место нарушение правил.

1.12. Штрафы

Штрафы налагаются в следующих случаях:

- a) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров;
- b) если после удара биток выскочил за борт (см. п. 1.6.);
- c) если произведен очередной удар до завершения предыдущего удара (см. п. 1.9.);

- d) если при выполнении удара по битку ни одна из ног играющего не касается пола (см. п. 1.1.);
- e) при касании любого шара на игровой поверхности стола до, во время или после удара — кием, машинкой, рукой, одеждой и т.п.;
- f) за выполнение неправильного удара по битку (см. п. 1.1.);
- g) при неправильном ударе по близкостоящему прицельному шару (см. п. 1.10.);
- h) за выполнение удара пропихом по прицельному шару, отстоящему от битка более чем на $1/2$ радиуса шара, когда игрок чрезмерно затягивает время контакта наклейки кия с битком и проталкивает одновременно биток и играемый прицельный шар;
- i) при двойном ударе, когда наклейка кия касается битка дважды;
- j) за выполнение удара нажимом, когда биток выжимает прицельный шар от борта;
- k) если при ударе *с руки* из дома биток задевает какой-либо находящийся в доме прицельный шар (см. п. 1.4. и п. 1.8.);
- l) при нанесении удара не битком (“Русская пирамида” и “Московская”);
- m) при падении битка в лузу (“Русская пирамида”);
- n) при неправильном отыгрыше (“Американка”);
- o) если при ударе *с руки* из дома игрок, несмотря на предупреждение судьи, выносит биток за линию дома, выносит корпус за продолжение внешней стороны длинного борта или производит удар с противоположной стороны стола (см. п. 1.4.);

р) при вмешательстве в игру соперника (см. п. 1.16.).

Если при выполнении одного удара совершено несколько нарушений правил, то штраф взимается в одинарном размере.

Шары, забитые с нарушением правил, не засчитываются и выставляются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

1.13. Зависшие шары

Если шар, зависший над лузой в положении неустойчивого равновесия, остается неподвижным в течение пяти секунд и более после завершения удара, а затем падает в лузу, то судья восстанавливает его на прежнее место и игра продолжается. Так же поступают и в том случае, если зависший шар падает в лузу после явного толчка или сотрясения бильярдного стола.

Если же зависший шар падает в лузу до истечения пяти секунд после завершения удара, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара, и игра продолжается на общих основаниях.

Если игрок производит удар битком по зависшему прицельному шару, а последний до соударения падает в лузу, то судья восстанавливает исходную позицию, и удар повторяется, при этом штраф не налагается.

1.14. 'Глухая' позиция

Если шары сгруппировались возле одной из луз и при этом луза оказалась заблокированной, а также в иных случаях, когда после продолжительной серии отыгрышей позиция на столе принципиально не изменяется, что ведет к неоправданному затягиванию игры, то судья, после предупреждения игроков, имеет право расставить оставшиеся на столе прицельные шары в форме пирамиды (укороченной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем (см. п. 1.2.), и игра продолжается с *руки* из дома (см. п. 1.4.).

1.15. Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение в результате вмешательства какого-либо постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то судья восстанавливает исходную позицию и удар повторяется, при этом штраф не налагается. Так же поступают и при возникновении каких-либо чрезвычайных обстоятельств: порыв ветра, падение осветительного прибора, авария, поломка и т.п.

Если посторонний вмешивается в игру умышленно, то игра приостанавливается до тех пор, пока он не покинет место проведения соревнований.

1.16. Вмешательство соперника

Если соперник играющего коснется, сместит или остановит какой-либо шар, то он штрафуются, позиция восстанавливается судьей и игра продолжается. Если при этом соперник задержит играемый шар, движущийся в сторону лузы, то шар считается сыгранным, и играющий производит последующий удар.

Если же соперник вмешивается в игру умышленно, то судья действует согласно разделу "Неспортивное поведение" (см. п. 1.18.).

1.17. Умышленное затягивание игры

Если играющий, по мнению судьи, умышленно затягивает игру, то судья после предупреждения имеет право ввести одностороннее временное ограничение на подготовку и выполнение удара.

1.18. Неспортивное поведение

К неспортивному поведению участника относятся действия:

--- если он словом или жестом выражает сомнения в

- правильности действий судей;
- если он умышленно затягивает время игры;
 - создает помехи для игры соперника;
 - наносит дополнительную маркировку на бильярдном столе;
 - использует для замеров посторонние предметы (кроме кия);
 - покидает без разрешения место проведения игры;
 - нарушает нормы общественного поведения.

За неспортивное поведение к игроку применяются дисциплинарные меры:

- замечание;
- предупреждение;
- засчитывается поражение во встрече;
- отстранение от соревнования.

Действия других официальных лиц, отрицательно влияющих на спортивный характер встречи, на судей и игроков, квалифицируются как неспортивное поведение.

Меры воздействия:

- замечание;
- отстранение от соревнования, о чем сообщается в командировавшую его организацию.

1.19. Протест

Действия судей в толковании правил могут быть опротестованы представителем, а в его отсутствие тренером, капитаном команды или участником.

Протест в ходе игры должен быть заявлен до нанесения удара игрока по шарам. Игра при этом приостанавливается. Если игра продолжается, протест в этом случае не рассматривается.

Официальное лицо, подающее протест, вносит денежный залог, величина которого определяется организатором и главной судейской коллегией. Если протест по существу заявителя будет удовлетворен, то денежный залог возвращается. Если протест отклонен как необоснованный, то залог остается в распоряжении организатора соревнования.

2. Русская пирамида

При игре в "Русскую пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами" (см. п. 1.), а также нижеследующими правилами.

2.1. Цель игры

Первым набрать 71 очко.

2.2. Используемые шары

Биток и пятнадцать прицельных шаров с номерами от единицы до пятнадцати. Биток номера не имеет и должен отличаться от прицельных шаров по цвету или особой разметкой.

2.3. Расстановка шаров

Прицельные шары расставляются в форме треугольной пирамиды с вершиной на задней отметке. 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.

2.4. Ведение счета

За каждый правильно забитый шар игроку засчитывается 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.

2.5. Начальный удар

Начальный удар производится с *руки* из дома (см. п. 1.4.).

2.6. Заказ

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.

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

2.7. Выставление шаров

Все неправильно забитые, незаказанные и выскользившие прицельные шары выставляются на заднюю отметку. Если выставляются несколько прицельных шаров, то они располагаются в порядке возрастания номеров вплотную друг к другу на продольной линии в сторону заднего борта. Если задняя отметка занята, то шар выставляется на продольной линии со стороны заднего борта как можно ближе к мешающему прицельному шару, но не вплотную.

2.8. Штрафы за нарушения

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

2.9. Игра при счете 70:70

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.

2.10. 'Патовая' позиция

Если каждый из игроков преднамеренно совершает три нарушения правил игры подряд (тушует биток, забивает его в лузу, продвигает биток вперед без касания прицельных шаров и т.п.) и при этом позиция прицельных шаров не изменяется, то игра приостанавливается, после чего на столе остается лишь один прицельный шар, каждому из игроков засчитывается по 70 очков и игра продолжается по правилам "Игры при счете 70:70" (см. п. 2.9.).

Примечание: после второго нарушения подряд должно последовать предупреждение со стороны судьи.

3. Московская

При игре в "Московскую" следует руководствоваться "Общими правилами" (см. п. 1.), а также нижеследующими правилами.

3.1. Цель игры

Первым забить восемь шаров.

3.2. Используемые шары

Биток и пятнадцать прицельных шаров. Биток должен отличаться от прицельных шаров по цвету или особой разметкой.

3.3. Расстановка шаров

Пятнадцать прицельных шаров расставляют в форме пирамиды с вершиной на задней отметке согласно п. 1.3.

3.4. Начальный удар

Начальный удар производится с *руки* из дома (см. п. 1.4.).

3.5. Ведение игры

Играть можно любой прицельный шар или биток от прицельных шаров. Объявлять заказ не требуется.

При правильном ударе засчитывается любое количество шаров, упавших в лузы.

Взамен забитого битка со стола снимается любой из прицельных шаров, на который укажет соперник, после чего играющий производит удар битком *с руки* из дома (см. п. 1.4.).

3.6. Выставление шаров

Все неправильно забитые, выскочившие, а также выставленные штрафные прицельные шары ставятся вплотную к середине заднего борта. Если же это место занято, то шар выставляется вплотную к борту как можно ближе к мешающему прицельному шару.

3.7. Штрафы за нарушения

За каждое нарушение правил (см. п. 1.12.) с игрока взимается штраф в размере одного шара. Если на момент нарушения у игрока нет забитых шаров, то штраф взимается после первого забитого им шара.

4. Американка

При игре в "Американку" следует руководствоваться "Общими правилами" (см. п. 1.), а также нижеследующими правилами.

4.1. Цель игры

Первым забить восемь шаров.

4.2. Используемые шары

Игра ведется с шестнадцатью шарами, каждый из которых может быть битком или прицельным шаром.

4.3. Расстановка шаров

Пятнадцать прицельных шаров расставляют в форме пирамиды с вершиной на задней отметке согласно п. 1.3.

4.4. Начальный удар

Начальный удар производится *с руки* из дома (см. п. 1.4.).

4.5. Ведение игры

Играть можно любой прицельный шар или биток от прицельных шаров. Объявлять заказ не требуется.

При правильном ударе засчитывается любое количество шаров, упавших в лузы.

4.6. Отыгрыш

Отыгрыш считается правильным в следующих случаях:

- а) если один из шаров, перейдя через центральную линию, коснулся противоположного короткого борта или довел до него какой-либо другой шар;
- б) если центральную линию пересекли два шара (биток и прицельный шар);
- в) если один из шаров, отразившись от одного борта, коснулся второго или довел до него какой-либо другой шар.

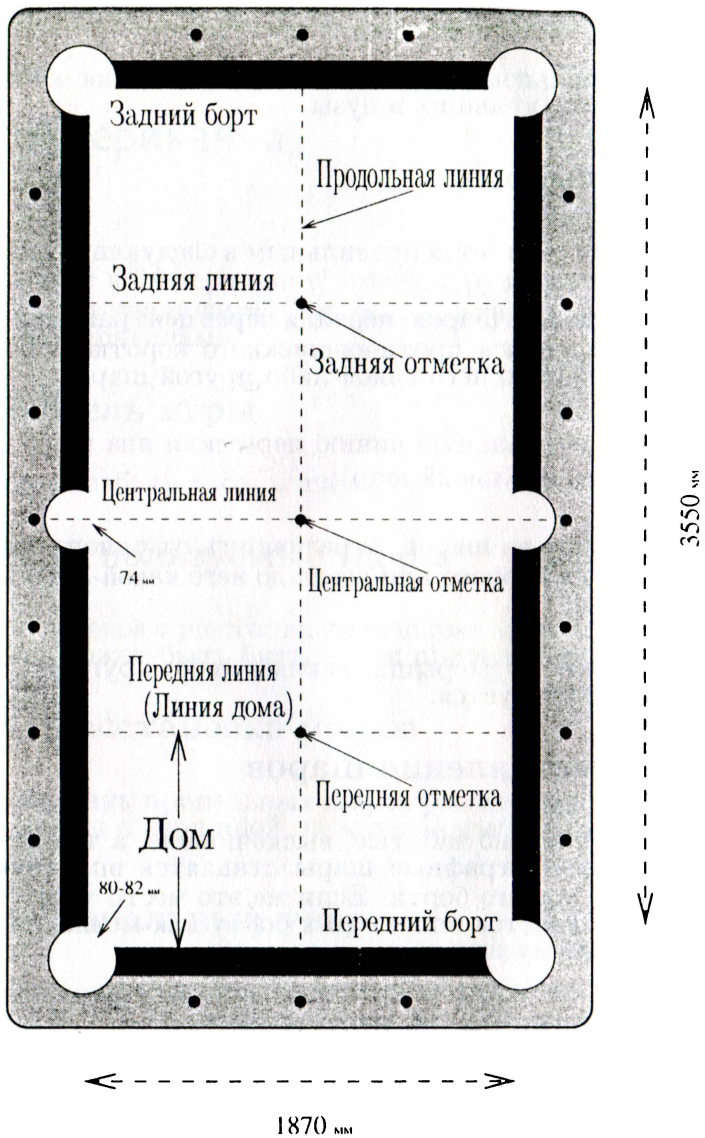
Выполнение отыгрыша какими-либо другими способами штрафуется.

4.7. Выставление шаров

Все неправильно забитые, выскочившие, а также выставленные штрафные шары ставятся вплотную к середине заднего борта. Если же это место занято, то шар выставляется вплотную к борту как можно ближе к мешающему шару.

4.8. Штрафы за нарушения

За каждое нарушение правил, (см. п. 1.12.) с игрока взимается штраф в размере одного шара. Если на момент нарушения у игрока нет забитых шаров, то штраф взимается после первого забитого им шара.



Разметка русского спортивного стола