

ПИРАМИДА

ОФИЦИАЛЬНЫЕ

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА ¹

Утверждены конференцией
Международного комитета по Пирамиде

Введены в действие с 01.01.2006

Раздел 1.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПИРАМИДЕ

1. Соревнования по Пирамиде

Настоящие официальные международные Правила обязательны для всех соревнований по Пирамиде, проводимых под эгидой Международного комитета по Пирамиде (далее – МКП) и Национальных федераций бильярдного спорта (далее – НФБС) – членов МКП.

Соревнования по Пирамиде могут быть классификационными и неклассификационными. По результатам классификационных соревнований участникам присваиваются спортивные разряды и звания в соответствии с требованиями и принципами спортивной классификации стран-членов МКП. Участие в классификационных соревнованиях учитывается при определении рейтинга игроков и присвоении судейских категорий.

По форме соревнования по Пирамиде могут быть: личными, командными и лично-командными.

2. Возрастные группы

Соревнования по Пирамиде проводятся среди игроков следующих возрастных групп:

1. Юноши и девушки до 16 лет (игроки младшего юношеского возраста).
2. Юноши и девушки от 16 до 18 лет.
3. Мужчины и женщины от 18 лет и старше.
4. Мужчины и женщины от 40 лет и старше (игроки старшего возраста).
5. Мужчины и женщины от 60 лет и старше (ветераны).

При решении вопроса о принадлежности к той или иной возрастной группе принимается во внимание год рождения.

В зависимости от степени подготовленности юноши и девушки первой и второй возрастных групп могут принимать участие в соревнованиях третьей возрастной группы.

¹ © Исполком Международного комитета по Пирамиде. 2005. Все права сохранены.

3. Положение о соревнованиях

К каждому официальным соревнованиям по Пирамиде составляется Положение о соревнованиях (далее – Положение). Оно составляется организатором соревнований и является основным руководящим документом для их подготовки и проведения.

Положение о соревнованиях должно содержать следующие разделы:

- цели и задачи соревнований;
- сроки и место их проведения;
- организатор соревнований;
- условия приема, размещения и транспортного обеспечения официальных лиц;
- условия допуска участников к соревнованиям;
- сроки, форма и порядок подачи заявок на участие в соревнованиях;
- программа соревнований (место и время регистрации и жеребьевки участников, место и время открытия соревнований, начало игр, место и время закрытия соревнований);
- порядок формирования судейской коллегии;
- количество призовых мест и порядок награждения призеров;
- призовой фонд, порядок его формирования и распределения;
- система проведения (формат) соревнований;
- информация о спонсорах.

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

4. Официальные лица на соревнованиях

На соревнованиях официальными лицами являются:

- организатор соревнований;
- представители МКП и НФБС;
- председатель мандатной комиссии и ее члены;
- главный судья и его заместители;
- главный секретарь;
- судьи;
- участники соревнований;
- представители команд;
- врач соревнований;
- комендант соревнований;

Перечень официальных лиц определяется организатором соревнований и их список регистрируется в процессе работы мандатной комиссии.

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

5. Организатор соревнований

Организаторами соревнований могут являться федерации бильярдного спорта стран-членов МКП, а также спортивные, общественные, ведомственные организации и частные лица, выступающие в этом качестве по согласованию с МКП или соответствующей национальной федерацией бильярдного спорта, и руководствующиеся настоящими Правилами.

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

Организатор соревнований обеспечивает:

- работу мандатной комиссии;
- прием, размещение, организацию питания и проводы официальных лиц;
- оформление командировочных и других необходимых документов для официальных лиц;
- готовность спортивного инвентаря и оборудования;
- медицинское обслуживание официальных лиц;
- финансовый расчет до окончания соревнований со всеми официальными лицами;
- поддержание общественного порядка в процессе соревнований.

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

По согласованию с МКП или соответствующей НФБС организатор соревнований может предусмотреть и другие правила и процедуры, не противоречащие настоящим Правилам.

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

6. Представители МКП и НФБС

Для оказания помощи организатору в подготовке и проведении соревнований Исполкомы МКП и соответствующих НФБС могут назначить из числа должностных лиц своих представителей на соревнованиях.

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

7. Председатель мандатной комиссии

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

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

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

8. Судейская коллегия

Судейская коллегия на соревнованиях по Пирамиде включает:

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

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

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

Примечание: В жаркую погоду допускается судейство без пиджака.

9. Главный судья

Главный судья на международных соревнованиях по Пирамиде назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии МКП, а на соревнованиях национального уровня – по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей НФБС. Главный судья на международных соревнованиях по Пирамиде должен быть не ниже международной категории, а на соревнованиях национального уровня – не ниже национальной.

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

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

Главный судья подписывает итоговый протокол соревнований. Письменный отчет о проведенных соревнованиях по Пирамиде вместе с пакетом предусмотренных документов Главный судья направляет в Исполком МКП (для международных соревнований) или соответствующей НФБС (для соревнований национального уровня) в недельный срок по окончании соревнований.

Главный судья имеет право:

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

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

Организационные выводы и оценки действий Главного судьи на международных соревнованиях могут рассматриваться только на заседаниях Исполкома МКП по инициативе представителя МКП или Председателя судейской коллегии МКП.

10. Главный секретарь

Главный секретарь на международных соревнованиях по Пирамиде назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии МКП, а на соревнованиях национального уровня – по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей НФБС. Он отвечает за достоверность информационных материалов и за оформление всей документации на соревнованиях.

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

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

Главный секретарь обеспечивает полное оформление всех материалов по соревнованиям в недельный срок после их завершения.

11. Судья у стола

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

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

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

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

Судья у стола обязан интерпретировать игровые события в полном соответствии с настоящими Правилами. И только в случае их неправильной интерпретации, Главный судья может отменить его решение.

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

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

12. Участники соревнований

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

Участник соревнований имеет право:

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

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

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

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

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

13. Ответственность участника

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

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

В конечном счете ответственность за соблюдение Правил возлагается на участника соревнований, а не на судью.

14. Регламент соревнований

Формат (система проведения) соревнований, а также количество выигранных партий для определения победителя во встрече на разных этапах соревнований определяется Положением о соревнованиях.

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

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

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

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

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

Пассивная игра. Если какая-либо отдельная партия затягивается, то судья у стола (по согласованию с главным судьей) имеет право сделать игрокам предупреждение о пассивном ведении игры. После этого каждому игроку предлагается сделать по 3 удара. (Начинает игрок, ведущий в счете. При равенстве очков судья бросает жребий.) Если после этого счет в партии не изменился, то действуют в следующем порядке:

Цветной шар устанавливается в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, и после розыгрыша игра продолжается по правилу начального удара (см. раздел 2, п.12).

Примечание: Организатор соревнований может предусмотреть и иные меры, направленные на соблюдение временного регламента. Все они должны быть оговорены в Положении о соревнованиях.

15. Бильярдное оборудование и инвентарь

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

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

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

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

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

16. Представитель команды

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

17. Неспортивное поведение

Судья обязан пресекать любые действия участников, несовместимые с принципами ведения честной и корректной спортивной борьбы и оказывающие негативное воздействие на других участников, официальных лиц и зрителей.

При этом могут быть использованы следующие меры:

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

Принятые меры воздействия отмечаются в протоколе встречи.

18. Протест

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

Если судья считает протест необоснованным, он предлагает участнику в течение 5 минут через представителя команды или лично подать Главному судье письменный протест вместе с денежным залогом. Единый для всех официальных соревнований по Пирамиде размер залога определяется Исполкомом МКП. Протест должен быть рассмотрен Главной судейской коллегией в течение 15 минут с момента его подачи. Письменная резолюция по протесту заверяется подписью Главного судьи. Если протест удовлетворяется, то денежный залог возвращается заявителю, в противном случае он остается в распоряжении организатора соревнований. Решение Главной судейской коллегии по протесту оспариваться не может.

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

19. Документация соревнований

На соревнованиях по Пирамиде оформляются следующие документы:

- протокол регистрации судей;
- протокол регистрации и жеребьевки участников соревнований;
- таблицы соревнований (в соответствии с системой проведения);
- протоколы встреч;
- итоговый протокол соревнований;
- отчет Главного судьи.

Формы и порядок исполнения этих документов разрабатываются судейской коллегией МКП и доводятся до национальных федераций в установленном порядке. Все сведения о спортсменах и судьях вносятся в документы на основании анкет, заполненных ими при регистрации.

Документы по итогам соревнований брошюруются в отдельные папки и архивируются в федерациях. Эти документы используются при расчете рейтинга игроков, а также при присвоении спортивных разрядов и званий спортсменам, а судьям соответствующих категорий.

Ответственность за полное и правильное оформление документов возлагается на Главного судью. Полный пакет документов по соревнованиям должен быть подготовлен в недельный срок. Итоговые протоколы и таблицы выдаются представителям команд непосредственно после окончания финальной встречи, а также направляются в секретариат МКП (для международных соревнований) или секретариат соответствующей НФБС (для соревнований национального уровня) в течение суток после окончания соревнований.

Раздел 2.

ПРАВИЛА ПИРАМИДНЫХ ИГР

ПИРАМИДА представляет собой разновидность мирового лузного бильярда со своими особыми правилами и требованиями к бильярдному оборудованию.

Официальные соревнования проводятся по следующим видам Пирамиды:

1. СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА

2. КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА

- 3. ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА
- 4. КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие «Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию»

2. Разметка бильярдного стола

2.1. На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

- (1) *Центральная отметка* – точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.
- (2) *Центральная линия* – прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины – переднюю и заднюю.
- (3) *Передняя отметка* – точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.
- (4) *Линия дома* – прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.
- (5) *Задняя отметка* – точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.
- (6) *Линия выставления шаров* – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

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

3. Используемые шары

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

Примечание: При игре в «Свободную пирамиду», «Комбинированную пирамиду» и «Динамичную пирамиду» допускается использование пятнадцати белых шаров без номера.

4. Биток и прицельные шары

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

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

4.3. При игре в «Свободную пирамиду» любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар.)

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

5. Соударение битка с прицельным шаром

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

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

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

6. Игра после нарушения

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право после выставления неправильно забитых и выскочивших шаров, а также снятия со стола на полку (предусмотренного правилами «Свободной пирамиды», «Комбинированной пирамиды» и «Динамичной пирамиды») *штрафного* шара:

- (1) сам произвести следующий удар, или
- (2) уступить его нарушителю.

7. Розыгрыш начального удара

7.1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

7.2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- (1) шар зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

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

7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

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

8. Исходная расстановка шаров

8.1. Перед начальным ударом пятнадцать белых шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

8.2. Цветной шар, используемый в качестве битка при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.

Примечание: По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды (см. п.2 и п.27, а также раздел 1, п.14). При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды. Отличия состоят в следующем::

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично

относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

9. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

10. Дом и линия дома

10.1. Линия дома не является частью дома.

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

11. Введение битка в игру (начало игры)

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

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

11.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.9 и п.10).

Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны предупредить об этом вступающего в игру игрока до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток введен в игру правильно.

Если вступающий в игру предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

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

11.5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т.п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

12. Правильный начальный удар

12.1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается *правильным*, если *после* соударения битка с одним из прицельных шаров:

(1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или

(2) по меньшей мере *три* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов); или

(3) *два* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов) и, *кроме того*, хотя бы *один* (любой) *прицельный* шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

12.2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, его соперник имеет право:

(1) принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или

(2) принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя продолжить игру; или

(3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или

(4) расставив шары заново, заставить нарушителя произвести начальный удар еще раз.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды (см. п.8).

13. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

14. Начало и завершение удара

14.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

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

15. Удар кием по битку

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

16. Касание ногой пола

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

17. Запрещенное касание шаров

17.1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае – штраф.

18. Запрет двойного удара

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

19. Запрет пропиха

19.1 Запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как *пропих* и наказывается штрафом.

19.2. Если биток касается прицельного шара или если расстояние между битком и прицельным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта – «наклейка кия-биток-прицельный шар», то удар кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

(1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, чтобы биток после соударения не прошел вперед (вслед за прицельным шаром). В противном случае – штраф.

Примечание: Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без смещения последнего с места) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом (см. п.5.3).

20. Правильно заверченный удар.

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным (правильно заверченным)*, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и кроме того *после* соударения (касания) битка с одним из прицельных шаров

любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

(1) забит в лузу; или

(2) отражается от любого борта, а *затем*: (а) касается другого борта, или (б) доводит до другого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или

(3) пересекает центральную линию, а затем: (а) касается любого борта или (б) доводит до любого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или

(4) отражается от любого борта, а затем: (а) пересекает центральную линию или (б) перекатывается через нее любой шар.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф.

Примечания:

1. Все элементарные игровые события (соударения шаров, отражения от бортов, пересечения центральной линии стола и т.д.) должны происходить только в указанной выше последовательности. В противном случае – штраф.

2. Если биток бьет по прицельному шару, стоящему вплотную к борту, а этот прицельный шар в свою очередь воздействует на биток и доводит его до другого борта или перекатывается через центральную линию, то удар считается **безусловно** правильным, если имело место *два отдельных соударения* – «биток-прицельный шар» и «прицельный шар-биток».

Если же двух отдельных соударений не было, то завершившийся подобным образом удар считается правильным лишь **при условии**, если игрок до удара *предупредил* судью о том, что прицельный шар касается борта. В противном случае – штраф.

3. Шар пересекает центральную линию только в том случае, если центральную линию пересекает центр шара.

Если до удара центр шара был расположен в точности на центральной линии, то его смещение в ту или другую половину стола *нельзя* рассматривать как «пересечение центральной линии».

4. Если один из шаров отражается от губы средней лузы и возвращается на свою половину игровой поверхности стола, то его центр по меньшей мере один раз пересек центральную линию.

21. Штрафной и премиальный удар с руки из дома

21.1. При игре в «Комбинированную пирамиду» удар с руки из дома производится и в других, оговоренных правилами случаях. Он может быть как *штрафным* (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт), так и *премиальным* (при правильном сыгрывании битка в лузу).

При этом введение битка в игру производится в соответствии с п.11.

21.2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

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

22. Правильно и неправильно забитые шары

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

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

22.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения (см. п.14), было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются *неправильно забитыми*.

Если нарушение произошло после завершения удара (см. п.14), налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым правильно.

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

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

23. Шар на краю лузы

23.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

23.2. Если же зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

23.3. Если движущийся шар приостанавливается на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара.

24. Выскочивший шар

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

24.2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например, осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

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

24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

25. Выставление шаров

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

25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляются несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке на линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то выставляемые шары располагают на линии выставления шаров как можно ближе к задней отметке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между задней отметкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке.

25.4. При игре в «Свободную пирамиду» любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара, а при игре в «Комбинированную пирамиду», «Динамичную пирамиду» и «Классическую пирамиду» – в качестве прицельного шара.

26. Замедленная игра

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков сорокапятисекундное ограничение времени на подготовку ударов. Судья контролирует время с помощью секундомера и за 10 секунд до истечения отпущенного времени должен сделать соответствующее объявление игроку. Если игрок не укладывается в установленные временные рамки, налагается штраф.

Контрольный секундомер включается сразу после завершения удара (см. п.14). Каждый игрок один раз за партию имеет право на двукратное продление временного ограничения. Если счет в матче равный и игрокам осталось сыграть лишь одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продления в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться в том, что судья уведомлен об этом.

27. Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение вследствие вмешательства постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается. При этом штраф не налагается.

Это правило применяется также и при возникновении чрезвычайных ситуаций (землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, внезапное отключение света и т. п.)

Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной шар устанавливают в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара (см. п.12). Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п.8.

28. Вмешательство в игру соперника

Если игрок, завершивший свой игровой подход, наносит удар вне очереди или же смещает (касается) любого шара во время игры соперника, то это рассматривается как вмешательство в игру и влечет за собой штраф.

29. Штрафы

29.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. п.5.3);
- (2) при неправильном начальном ударе (см. п.12.1);
- (3) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п.14.2);
- (4) при неправильном ударе кием по битку (см. п.15);
- (5) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п.16);
- (6) при запрещенном касании шаров (см. п.17);
- (7) при двойном ударе (см. п.18);
- (8) при пропихе (см. п.19.1 и п.19.2);
- (9) при неправильно завершеном ударе (см. п.20);
- (10) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п.24.3);
- (11) при замедленной игре (см. п.26);
- (12) при вмешательстве в игру соперника (см. п.28).

29.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»

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

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары. Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

В «Свободной пирамиде» нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»)

4. Начальный удар (разбитие пирамиды). Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил Пирамиды».

5. Правила ведения игры:

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

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

5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику. (В случае нарушения правил вступает в силу п.10 «Общих правил Пирамиды».)

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

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

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

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

7. Штрафы за нарушения. В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

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

«КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА»

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

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

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

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»)

4. Начальный удар (разбитие пирамиды). Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил Пирамиды».

5. Правила ведения игры:

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

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

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

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

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

7. Штрафы за нарушения. В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

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

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

«ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА»

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

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

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

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 «Общих правил Пирамиды»)

4. Начальный удар (разбитие пирамиды). Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил Пирамиды».

5. Правила ведения игры:

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

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

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

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

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

7. Штрафы за нарушения. В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право:

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

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

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

«КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА»

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

- 1. Цель игры.** Первым (раньше соперника) набрать 71 или более очков.
- 2. Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.
- 3. Исходная расстановка шаров.** Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд – 4; 2-й ряд – 5,6; 3-й ряд – 7,15,8; 4-й ряд – 9,14,13,10; 5-й ряд – 2,1, 12, 11,3. Биток располагается в доме.
- 4. Начальный удар (разбитие пирамиды).** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил Пирамиды».
- 5. Правила игры и ведения счета:**
 - 5.1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) – 11 очков. Таким образом, общая сумма очков – 130. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.
 - 5.2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ адресуется судье и должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.
 - 5.3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.
 - 5.4. Если в лузу падет незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается на общих основаниях.
 - 5.5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с п.21 «Общих правил Пирамиды».
 - 5.6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.
 - 5.7. Если каждый из игроков набирает по 70 очков, то последний забитый прицельный шар выставляется на заднюю отметку. Право последующего удара определяется розыгрышем, после чего игра продолжается с руки из дома и ведется до забитого шара или штрафа.
 - 5.8. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф. (Примечание: При проведении турниров среди ветеранов этот пункт по решению организаторов соревнований может быть упразднен.)
- 6. Выставление шаров.** Все неправильно забитые, незаказанные и выскокившие прицельные шары выставляются в соответствии с п.25 «Общих правил Пирамиды».

Правила подготовлены международной комиссией МКП по правилам в составе:

Гетманец А.И. (Молдова), Кадышев В.Д. (Россия), Леонтьев Ю.Н. (Украина), Лошаков А.Л. (Россия), Сащенко В.А. (Литва), Черванев Ю.Н. (Беларусь), при участии Кузьмичева Н.М. (Россия).

Под общей редакцией Председателя комиссии МКП по правилам А.Л. Лошакова.

Комиссия выражает благодарность за активное содействие 1-му Вице-президенту Федерации бильярдного спорта России В.П.Никифорову и Вице-президенту Федерации бильярдного спорта Санкт-Петербурга А.Н.Пухленко.