



Автор ідеї і правил

більярду «Стріла», «Швидка Стріла», «Бліц Стріла»

Віктор Барабан

Більярд «Швидка Стріла» є різновидом лузного більярду зі своїми особливими правилами та вимогами до більярдного обладнання.

## 2 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «ШВИДКА СТРІЛА»

Особливі правила більярду «Швидка Стріла» описують **найважливіші** особливості і відмінності цього виду більярду. Загалом при веденні гри слід керуватися цими правилами і Загальними правилами більярду «Стріла» (п. 4).

### 1.1 Більярдні столи, кії та аксесуари

Для гри в більярд «Швидка Стріла» слід використовувати більярдні столи, кії та аксесуари (**крім куль**), що відповідають існуючим технічним вимогам до більярдного обладнання «Піраміда».

### 1.2 Кулі, що використовуються

Комплект з восьми більярдних куль діаметром **67 мм** (сім прицільних (п. 4.2.2) кольорових куль, а також биток (п. 4.2.1) – біла куля).

### 1.3 Початок партії

1.3.1 На початку гри сім прицільних кольорових куль встановлюються на задню відмітку у формі «стріли» (рис. 1.1).

1.3.2 Чорна куля має бути в середині «стріли», інші кулі в «стрілі» мають встановлюватись у **випадковому порядку** (з метою урізноманітнення ведення партій).

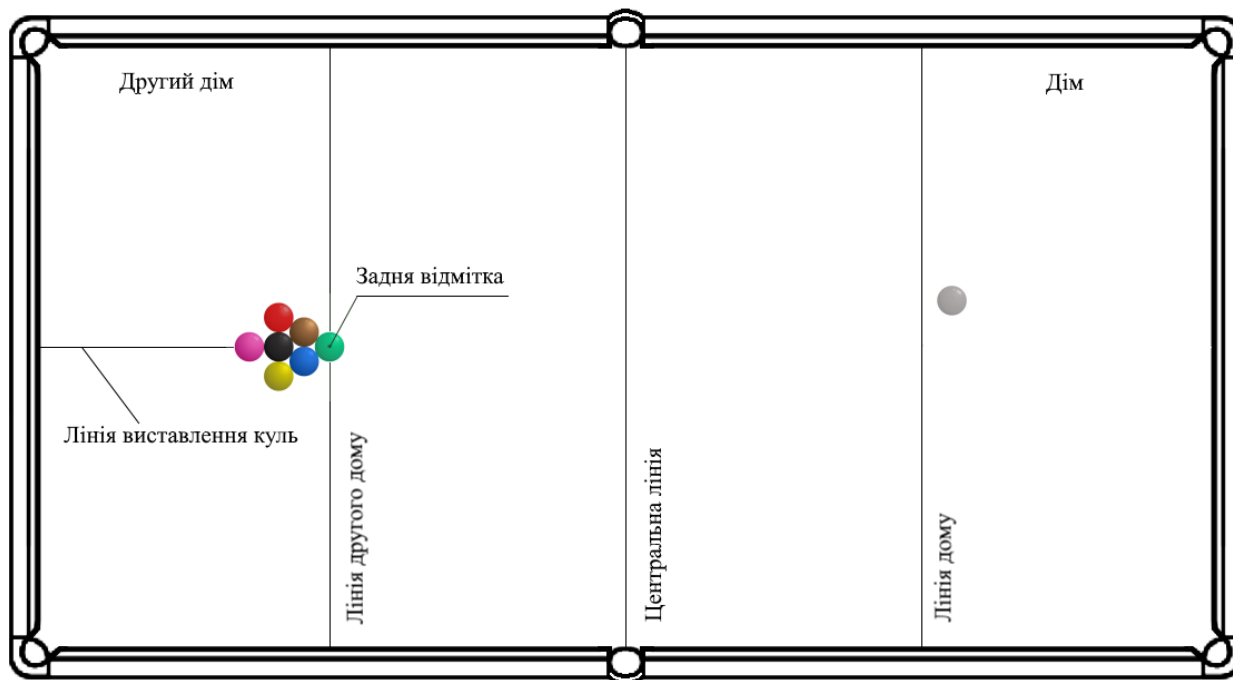


Рисунок 1.1 – Приклад початкової розстановки куль

1.3.3 Гравець, що виграв право першого удару (п. 4.6) встановлює биток в будь-яке місце дому і виконує початковий удар.

1.3.4 Виконувати початковий удар можна попадаючи битком **в будь-яку кулю** зі «стріли».

1.3.5 При виконанні початкового удару як мінімум **три прицільні кулі** мають торкнутися борту або **дві прицільні кулі** торкнутися борту і **інша прицільна куля** перекотиться через центральну лінію ігрового столу. Якщо цього не станеться – об'являється фол (п. 1.13).

1.3.5 Всі кулі, які забито при початковому ударі рахуються.

## 1.4 Ведення гри

1.4.1 Гра ведеться одним битком (біла куля).

1.4.2 Після початкового удару гравці мають виконувати такі удари, щоб першим дотиком биток торкнувся **однієї з чергових куль** (п. 1.6).

1.4.3 Граючи в одну з чергових куль можна забивати як биток, так і прицільні кулі, за що гравцю нараховуються очки (п. 1.10).

1.4.4 Забивши кулю гравець продовжує свій підхід (серію).

1.4.5 Після промаху або фолу право виконувати удар переходить до суперника.

1.4.6 Мета гри: набрати більше очок ніж суперник по закінченню партії (п. 1.16).

### 1.5 Черговість прицільних куль

- 1) Червона куля
- 2) Жовта куля
- 3) Зелена куля
- 4) Коричнева куля
- 5) Синя куля
- 6) Рожева куля
- 7) Чорна куля

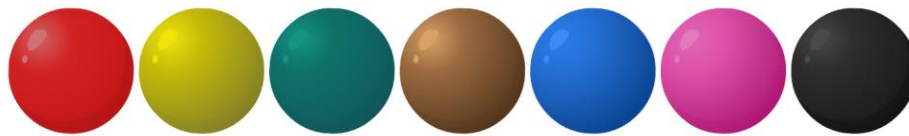


Рисунок 1.2 – Черговість прицільних куль

### 1.6 Чергові кулі

- 1) коли на столі знаходиться **три і більше** прицільні кулі – черговими кулями є **дві найменші за черговістю** (п. 1.5) кольорові кулі. Інші кулі є нечерговими (за них можна маскувати (ховати) биток і чергові прицільні кулі з метою провокування суперника виконувати удар від борту для потрапляння в чергову кулю).
- 2) коли на столі залишається **дві** прицільні кулі – черговою кулею є **найменша за черговістю** кольорова куля. Старша за черговістю куля є нечерговою.
- 3) коли на столі залишається **одна** прицільна куля – ця куля є черговою кулею.

Примітка: Можливі варіанти гри, при яких черговими кулями можуть бути від однієї до шести найменших за черговістю куль.

### 1.7 Правильний удар (правильно завершений удар)

Будь-який удар (за винятком початкового удару п. 1.3 і при виході зі снукеру п. 1.12) вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Стріла» (п. 4) і крім того **після зіткнення битка з черговою кулею** биток або чергова куля:

- 1) була забита в лузу;
- 2) зробила два борти;
- 3) зробила борт і перекаат центральної лінії столу або перекаат центральної лінії столу і борт;

- 4) передала рух іншій кулі (кулям), які виконали п. 1, 2 або 3;
- 5) зробивши борт або перекат центральної лінії столу передала рух іншій кулі (кулям), які довиконали п. 1, 2 або 3\*.

\*Правильно завершений удар регламентується аналогічно правилам «Піраміди», повний опис - п. 4.19.

Якщо жодна із зазначених умов не виконана, то об'являється фол.

## **1.8 Зігрування прицільних куль**

1.8.1 Всі прицільні кулі, зіграні (забиті в лузу) правильним ударом (п. 1.7) зараховуються.

1.8.2 Забита правильним ударом прицільна куля не виставляється на більярдний стіл до кінця партії (крім ситуації «виставлення чорної кулі», п. 1.17).

1.8.3 В ситуації, коли гравець зіграв першим дотиком битка в чергову кулю і після цього впала інша куля (кулі) – інша куля (кулі) зараховується.

1.8.4 За зігрування прицільної кулі гравцю нараховуються **2 очки** (п. 1.10).

1.8.5 В ситуації, коли на столі залишилась остання прицільна куля за зігрування прицільної кулі гравцю нараховуються **2 очки** (п. 1.10). Після цього підраховуються очки гравців і приймається рішення про закінчення партії (п. 1.16)

## **1.9 Зігрування битка**

1.9.1 Биток, зіграний (забитий в лузу) правильним ударом (п. 1.7) зараховується.

1.9.1 В ситуації, коли гравець зіграв першим дотиком битка в чергову кулю і після цього впав биток і будь-яка інша куля (кулі) – всі забиті кулі зараховуються.

### **2.9.1 Зігрування битка коли на столі дві і більше прицільні кулі**

Биток, зіграний з гри правильним ударом зараховується, з поля **не знімається жодна з куль**, гравцю нараховується **1 очко** і він отримує право продовжити свій підхід ударом з руки з **будь-якого місця поля** (п. 2.9.1.1).

#### **2.9.1.1 Удар з руки після зіграного битка**

2.9.1.1.1 Удар з руки можна виконувати з **будь-якого місця поля**.

2.9.1.1.2 При ударі з руки можна виконувати **зігрування чергової прицільної кулі**. Зігравати з руки биток не можна - фол.

2.9.1.1.3 Після зігрування чергової **прицільної** кулі з руки гравець може продовжувати серію граючи як биток, так і чергову прицільну кулю згідно вище викладених правил.

## **1.9.2 Зігрування битка коли на столі залишилась остання прицільна куля**

В ситуації, коли на столі залишилась остання прицільна куля за зігрування битка гравцю нараховуються **2 очки** (п. 1.10). Биток на поле не повертається. Підраховуються очки і приймається рішення про закінчення партії (п. 1.16)

## **2.10 Кількість очок, які можна набирати в більярді «Швидка Стріла»**

### **2.10.1 За зігрування куль:**

2.10.1.1 На столі **дві і більше** прицільні кулі:

**биток – 1 очко + гра з руки з будь-якого місця поля** (п. 2.9.1.1);

прицільна куля – 2 очки.

2.10.1.2 На столі залишилась **одна** прицільна куля:

биток – 2 очки, закінчення партії (п. 1.16);

прицільна куля – 2 очки, закінчення партії (п. 1.16).

2.10.2 **За фол суперника** - 1 очко (якщо гравець замовив **відіграш** після фолу суперника) (п. 1.13).

2.10.3 **За карамболь** (підбій кулі з зони борту в активну зону в використанні одного або декількох бортів) - 1 очко (п. 1.14).

## **1.11 Снукер**

1.11.1 Биток перебуває в снукері (замаскований), якщо його шлях по прямій лінії при виконанні прямого удару по кожній з чергових куль повністю перегороджений нечерговою кулею або кулями. В ситуації снукеру діють особливі умови правильного удару (п. 1.12) (для правильного удару після дотику битка з черговою кулею достатньо одного борту або перекату центральної лінії столу).

1.11.2 Якщо шлях битка по прямій лінії при виконанні прямого удару по кожній з чергових куль перегороджений **тільки** губою лузи тоді биток також перебуває в снукері і для відіграшу з такої ситуації слід керуватися правилами виходу зі снукеру (п. 1.12). (для правильного удару після дотику битка з черговою кулею достатньо одного борту або перекату центральної лінії столу).

## **1.12 Вихід зі снукеру**

1.12.1 При виникненні позиції снукер (п. 1.11), гравець, який має виконати черговий удар повинен узгодити з суперником або суддею те, що удар буде виконуватись зі снукеру.

1.12.2 Якщо гравець не виконав попадання першим дотиком битка в одну з чергових куль – об’являється фол.

1.12.3 **Тільки в ситуації снукеру!** Удар вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Стріла» (п. 4) і крім того **після зіткнення битка з черговою кулею** биток або чергова куля:

- 1) була забита в лузу;
- 2) зробила **один борт\***;
- 3) зробила **перекат центральної лінії столу**;
- 4) передала рух іншій кулі (кулям), які виконали п. 1, 2 або 3;

\*якщо биток першим дотиком доторкнувся до чергової кулі, яка стоїть впритул до борту – удар вважається правильним

Якщо жодна із зазначених умов не виконана, то об’являється фол.

1.12.4 При виході зі снукеру гравець має намагатися попасти першим дотиком битка в чергову кулю, якщо гравець навмисне (прямим ударом) виконує удар по не черговій кулі, то позиція не чергової кулі відновлюється і об’являється фол. Сильний удар прямим ударом по нечерговій кулі розцінюється як неспортивна поведінка і приводить до програшу партії.

1.12.5 Для виходу зі снукеру гравець може використовувати удари від борту (кількох бортів), або виконувати обвідні удари (массе).

1.12.6 Перескоки (джампи) (п. 4.24) для виходу зі снукеру заборонені – фол.

## 1.13 Фол

1.13.1 При будь-якому неправильному ударі об’являється фол (4.27).

1.13.2 При фолі суперник гравця, який виконав фол, отримує право встановити биток в **будь-яке місце поля** і зігравати або чергову прицільну кулю, або биток.

1.13.3 При ударі з руки після фолу не можна зігравати **разом** і биток і чергову прицільну кулю - фол.

1.13.4 При ударі з руки після фолу гравець має **замовити кулю, яку він буде зігравати**, при чому:

- 1) якщо гравець замовив зігрування **чергової прицільної кулі або битка** він не отримує бонусних очок за фол суперника;
- 2) якщо гравець замовив **відіграш\*** він отримує **1 бонусне очко** за фол суперника;

**\*Відіграш** - удар спрямований не на забиття кулі, а на ускладнення гри супернику.

1.13.5 При зіграванні після фолу битка гравець продовжує серію так, наче він зіграв **биток з гри** (п. 1.9.1.1).

1.13.6 Якщо при замовленні відіграшу після фолу у гравця падає в лузу якась з куль на столі – об’являється фол.

1.13.7 Також при фолі, суперник гравця, який виконав фол може не грати з руки, а **передати позицію, що склалася** гравцю, який виконав фол. В цьому разі суперник гравця, який виконав фол отримує **1 бонусне очко** за фол суперника.

#### **1.14 Карамболь (підбій кулі з бортової зони в активну зону в використанні одного або декількох бортів)**

1.14.1 **Зона борту** – ігрова зона столу, що знаходиться на відстані менше одного діаметру кулі від борту (рис. 1.3). Якщо куля **будь-якою своєю частиною** знаходиться на відстані менше одного діаметру кулі від борту, то така куля знаходиться в зоні борту.

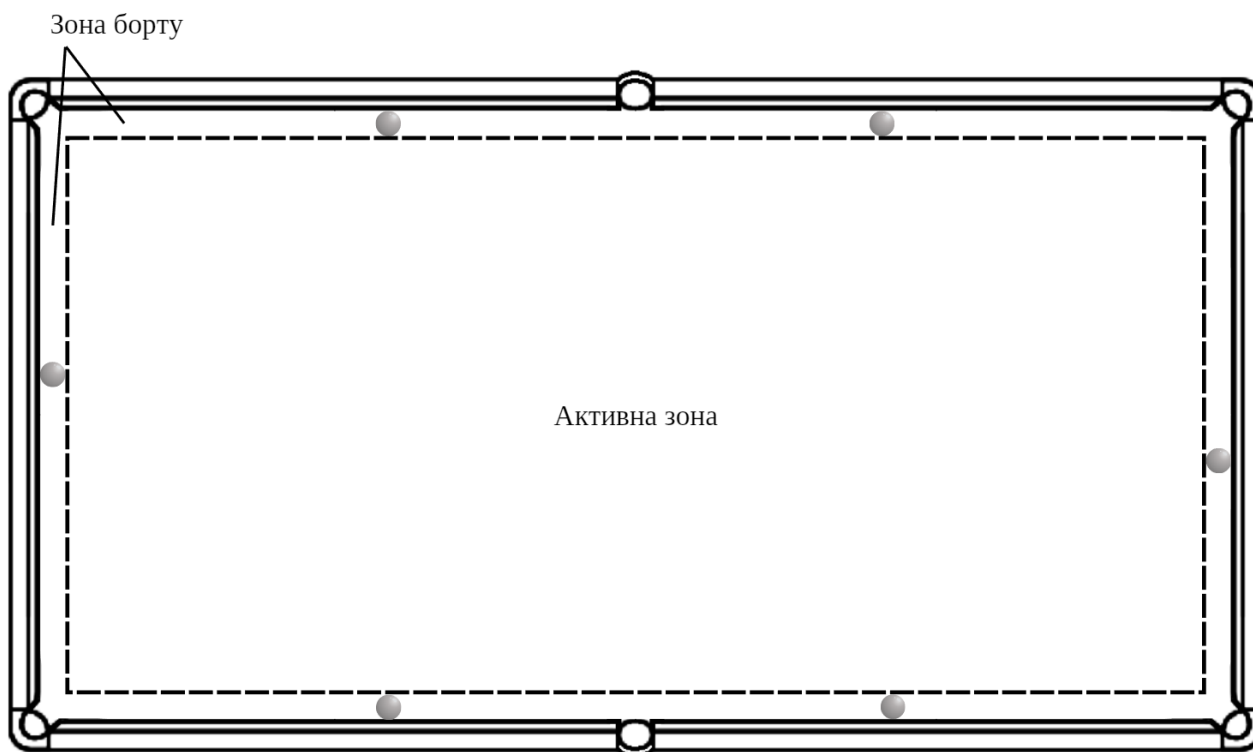


Рисунок 1.3 – Зона борту і активна зона

1.14.2 **Активна зона** – ігрова зона столу, що знаходиться на відстані більше одного діаметру кулі від борту (рис. 1.3). Якщо куля **повністю** знаходиться на відстані від борту більшій ніж діаметр кулі, то така куля знаходиться в активній зоні.

1.14.3 Якщо у проміжку між бортом і кулею **не проходить куля**, то ця куля знаходиться в зоні борту (рис. 1.4). Якщо у проміжку між бортом і кулею **може пройти куля**, то ця куля знаходиться в активній зоні(рис. 1.4).

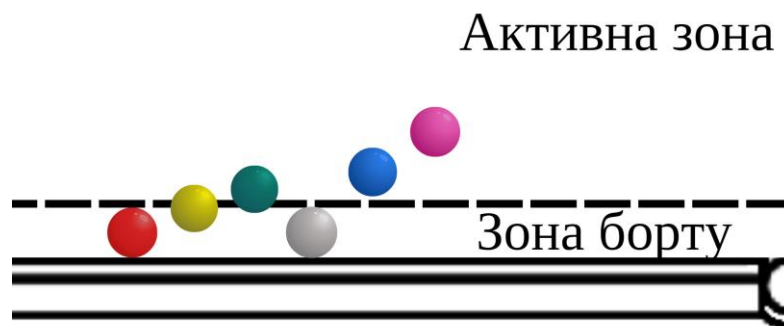


Рисунок 1.4 – Кулі в зоні борту: червона, жовта і зелена кулі - в зоні борту;  
синя і рожева кулі - в активній зоні

1.14.4 **Карамболь** – удар, при якому після дотику битка з черговою прицільною кулею, **одна з цих куль**, виконавши борт (декілька бортів) торкається іншої прицільної кулі, що знаходиться в зоні борту і переводить її в активну зону (бортова прицільна куля має зупинитись в активній зоні після завершення удару). Для прикладу правильного і неправильного карамболю наведено рис. 1.5, рис. 1.6. Для правильного виконання карамболю, куля, що виконує карамболь, перед зіткненням з бортовою кулею, має зробити як мінімум один **інший борт\***, не в зоні якого знаходиться бортова куля (наприклад, рис. 1.7).

\*На більярдному столі є чотири борти – два довгих борти і два коротких борти. Якщо бортова куля знаходиться, наприклад, в зоні довгого борту, то куля, що виконує карамболь перед зіткненням з бортовою кулею має виконати як мінімум один короткий борт або інший довгий борт.

Куля, може одночасно знаходитись в зоні двох бортів, якщо вона стоїть в куті ігрового столу і у проміжку між нею і двома бортами (коротким і довгим) не проходить куля. Для правильного виконання карамболю з такою кулею, куля, що виконує карамболь, перед зіткненням з бортовою кулею, має зробити як мінімум один **інший борт**, не той в зоні яких знаходиться бортова куля (наприклад, рис. 1.8).

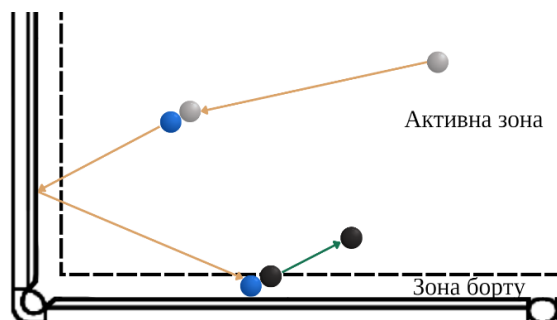
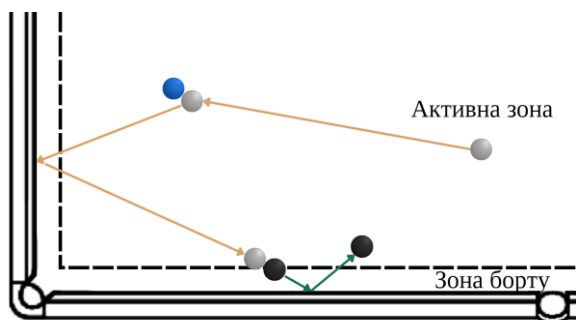




Рисунок 1.5 – Карамболь правильний: карамболь битком (зліва); карамболь прицільною кулею (справа)

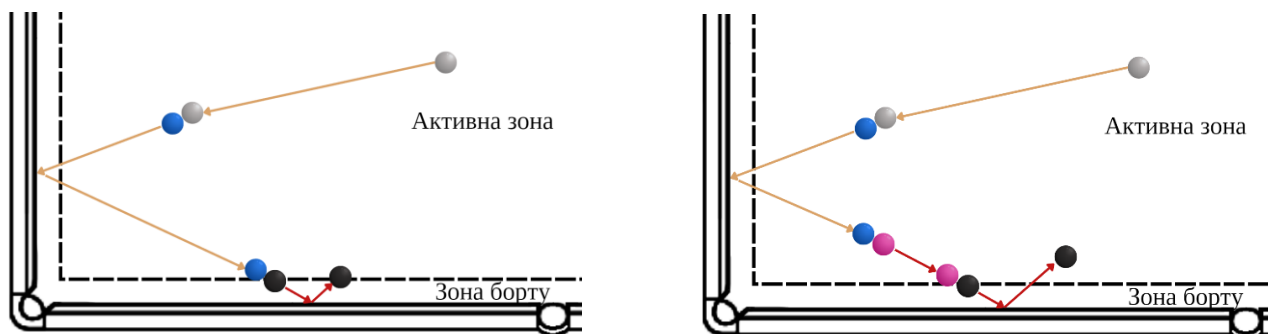


Рисунок 1.6 – Карамболь неправильний: куля не переведена в активну зону (зліва); задіяна інша куля (справа)

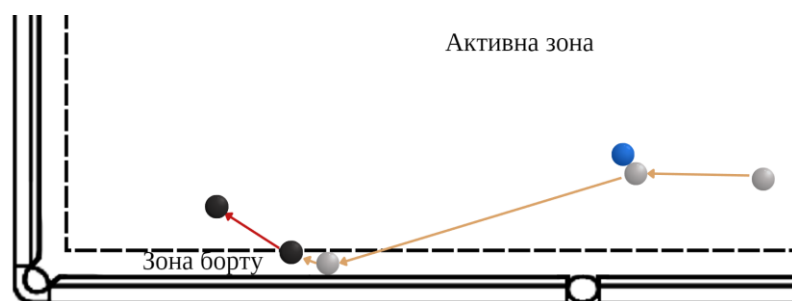


Рисунок 1.7 – Карамболь неправильний: биток не зробив інший борт, не в зоні якого знаходиться замовлена бортова куля

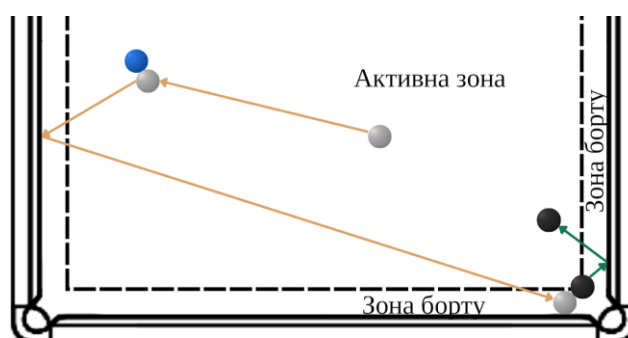


Рисунок 1.8 – Карамболь (правильний) з кулею, що знаходиться одночасно в зоні двох бортів

1.14.5 При переведенні прицільної кулі з зони борту в активну зону ударом карамболь гравець отримує 1 очко. Для цього:

- 1) перед виконанням карамболу гравець має **замовити одну кулю** в зоні борту, яка буде переведена в активну зону, вказавши на неї. Якщо гравець не замовив кулю, з якою було виконано карамболь – він не отримує 1 очко;

- 2) куля, що виконує карамболь, перед зіткненням з замовленою кулею, має зробити як мінімум один **інший борт**, не в зоні якого знаходиться замовлена бортова куля (рис. 1.7);
- 3) якщо при успішному виконанні карамболу ні одна з куль **не була забита** в лузу – гравцю **нараховується 1 очко**. Гра переходить до суперника.
- 4) якщо при успішному виконанні карамболу будь-яка куля (кулі) на столі **була забита** в лузу – гравцю **не нараховується 1 очко**. Гравець отримує кількість очок за зіграну кулю (кулі) (п. 1.10) і продовжує серію.

## 1.15 Мета гри

Набрати більше очок ніж суперник по закінченню партії.

## 1.16 Закінчення партії

Закінчення партії відбувається у наступних випадках:

- 1) Коли на столі залишилась одна куля (биток або прицільна) і в одного з гравців більше очок, ніж у іншого він виграє партію (коли на столі залишилась одна куля і в обох гравців однакова кількість очок – виконується «виставлення чорної кулі», п. 1.17).
- 2) Коли гравець виграє в ситуації «виставлення чорної кулі» він виграє партію (п. 1.17).
- 3) Коли на столі залишається остання **прицільна** куля і різниця очок набраних суперниками більше ніж **2**, то гравець у якого більше очок виграє партію (в цьому випадку гравцю, що відстає в рахунку не вистачає очок, що залишились в розігравші, щоб догнати суперника).
- 4) Коли в процесі гри **різниця очок набраних гравцями більша ніж залишилось в розігравші**, то гравець у якого більше очок виграє партію.  
**Очки, що залишились в розігравші** рахуються по кількості очок, що дають прицільні кулі, які залишились на столі + **2 очки\***, які потенційно можна набрати зігруванням битка, снукерами (фолами) або виконанням карамболів.

Наприклад: на столі лишилося три прицільні кулі, це означає, що в розігравші залишилось 8 очок (по 2 очки за три прицільні кулі + 2 потенційні очки).

\*Дефіцит в 2 очки можна відіграти одним підходом, наприклад забити два битка.

Примітка: Можливі варіанти гри, при яких очки, що залишились в розігравші рахуються по кількості очок, що дають прицільні кулі, які залишились на столі + будь-яка кількість очок (за узгодженням).

## 1.17 Виставлення чорної кулі (Respotted black)

1.17.1 В ситуації, коли на столі залишилась одна куля (биток або прицільна) і в обох гравців однакова кількість очок – виконується «виставлення чорної кулі».

1.17.2 При «виставленні чорної кулі» на задню відмітку встановлюється чорна куля.

1.17.3 Шляхом жеребкування (наприклад, підкиданням монети) визначається гравець, який буде виконувати перший удар у «виставленні чорної кулі».

1.17.4 Перший удар у «виставленні чорної кулі» виконується битком із дому.

1.17.5 Першим ударом **прицільну чорну кулю** можна зіграти в **будь-яку лузу** (прямим ударом або ударом від борту/бортів).

1.17.6 Першим ударом **биток** можна зіграти в будь-яку лузу **тільки ударом від борту (декількох бортів)**. В разі, якщо при першому ударі у «виставленні чорної кулі» биток зіграно в лузу прямим ударом – об’являється фол.

1.17.7 Будь-який фол у «виставленні чорної кулі» – **це програш партії**.

1.17.8 **Після першого удару можна зіграти як прицільну кулю, так і биток в будь-яку лузу будь-яким ударом** (прямим ударом або ударом від борту/бортів).

1.17.9 Коли в ситуації «виставлення чорної кулі» один з гравців забиває биток або прицільну кулю правильним ударом – він **виграє партію**.

## 4 ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «СТРІЛА»

Загальні правила більярду «Стріла» беруть за основу загальні правила більярду «Піраміда» [1] з урахуванням деяких особливостей і відмінностей.

### 4.1 Розмітка більярдного столу

4.1.1 На ігровій поверхні більярдного столу повинні бути чітко і акуратно нанесені такі лінії і позначки (рис. 1.1):

- 1) Центральна відмітка - точка, розташована в центрі ігрової поверхні столу.
- 2) Центральна лінія - пряма, проведена через центральну відмітку паралельно коротким бортам. Центральна лінія ділить ігрову поверхню столу на дві половини - передню і задню.
- 3) Передня відмітка - точка, розташована в центрі передньої половини ігрової поверхні столу.
- 4) Лінія дому - пряма, проведена через передню відмітку паралельно переднього борту.
- 5) Задня відмітка - точка, розташована в центрі задньої половини ігрової поверхні столу.
- 6) Лінія другого дому - пряма, проведена через задню відмітку паралельно задньому борту.
- 7) Лінія виставлення куль - частина поздовжньої лінії столу, проведена від задньої відмітки до середини заднього борту.

4.1.2 Дім - частина ігрової поверхні столу, укладена між лінією дому і переднім бортом.

Другий дім - частина ігрової поверхні столу, укладена між лінією другого дому і заднім бортом.

### 4.2. Биток і прицільні кулі

4.2.1 **Битком** називається куля, по якій наносять удар кием в процесі гри.

4.2.2 Всі інші кулі на ігровій поверхні столу крім битка є **прицільними**.

### 4.3 Удар кием по битку

4.3.1 Удар по битку повинен наноситися **тільки** наклейкою кия у напрямі його поздовжньої осі. В іншому випадку - фол.

4.3.2 При нанесенні удару по битку принаймні одна нога гравця, що грає повинна торкатися підлоги. В іншому випадку об'являється фол.

### 4.4 Зіткнення битка з прицільною кулею

4.4.1 Зіткнення битка **першим дотиком** з черговою кулею (п. 1.6) (що супроводжується передачею руху від битка до прицільної кулі) є обов'язковою умовою будь-якого правильного удару.

4.4.2 Якщо биток не торкнувся першим дотиком чергової кулі, об'являється фол.

4.4.3 Биток може зробити дотик з черговою кулею як безпосередньо, так і від будь-якого борту (бортів).

4.4.4 Удар по битку в сторону від дотичної кулі (без передачі їй руху) не рахується за зіткнення битка з цією прицільною кулею.

#### **4.5 Черговість ударів**

4.5.1 Якщо в результаті правильного удару в лузу забита куля, то гравець отримує право на наступний удар.

4.5.2 Якщо в результаті правильного удару жодна куля не забита в лузу, то право наступного удару переходить до суперника.

4.5.3 За удар позачергово об'являється фол.

4.5.4 Якщо при виконанні удару порушено правила (об'явлено фол), то після виставлення неправильно забитих куль і куль, що вискочили слід діяти згідно пункту 1.13.

#### **4.6 Розіграш початкового удару**

4.6.1 Розіграш початкового удару слід виконувати жеребкуванням (наприклад, підкиданням монети) або наступною послідовністю дій. Розташувавшись по різні боки від поздовжньої лінії столу, гравці одночасно виконують удар з руки з дому, посилаючи кулі до заднього борту і назад. Перемагає гравець, чия куля зупинилася ближче до переднього борту.

4.6.2 Розіграш вважається автоматично програним, якщо:

- 1) куля зайшла на половину суперника,
- 2) не досягла заднього борту,
- 3) впала в лузу,
- 4) вискочила за борт,
- 5) торкнулася довгого борту,
- 6) торкнулася заднього борту більше одного разу.

4.6.3 Якщо правила порушили обидва суперники або якщо суддя не може визначити чия куля зупинилася ближче до переднього борту, то розіграш повторюється.

4.6.4 Переможець розіграшу має право:

- 1) сам провести початковий удар,
- 2) передати його суперникові.

#### **4.7 Початкова розстановка куль**

Дивитись п. 1.3.

#### **4.8 Положення кулі**

Положення кулі визначається положенням його центру.

#### **4.9 Дім і лінія дому**

4.9.1 Лінія дому не є частиною дому.

4.9.2 Куля, що стоїть на лінії дому, вважається розміщеною поза домом.

#### **4.10 Введення битка в гру (початок гри)**

4.10.1 Биток вводиться в гру початковим ударом з руки із дому.

4.10.2 В якості битка при виконанні початкового удару завжди слід використовувати білу кулю.

4.10.3 Гравець, що вступає в гру першим, може встановлювати биток в будь-якій точці дому, але не на лінії дому (див. п. 4.9).

Якщо биток встановлений поза домом, то суддя або суперник повинні попередити про це гравця, що вступає в гру до нанесення їм удару. В іншому випадку вважається, що биток введений в гру правильно.

Якщо гравець, що вступає в гру попереджений про неправильне положення битка, він зобов'язаний його поправити.

4.10.4 Биток вважається введеним в гру відразу після удару по ньому наклейкою кия (див. п. 4.3).

4.10.5 До тих пір поки биток не введений в гру, його можна поправляти рукою і кием (включаючи наклейку), проте, після того як биток встановлений, будь-який удар по битку розглядається як введення його в гру.

#### **4.11 Правильний початковий удар**

4.11.1 Початковий удар вважається правильним, якщо після зіткнення битка з будь-якою з прицільних куль:

- 1) одна з куль правильно забита в будь-яку лузу;
- 2) щонайменше **три** різні прицільні кулі торкнулися борту (бортів); або

- 3) **дві** прицільні кулі торкнулися борту (бортів) і **інша** прицільна куля перетнула центральну лінію.

Якщо жодна із зазначених вимог не виконана, об'являється фол.

4.11.2 Якщо правила початкового удару порушені, то суперник має право:

- 1) прийняти позицію, що склалася і діяти згідно п. 1.13;
- 2) розставивши кулі заново, сам провести початковий удар;
- 3) розставивши кулі заново, передати початковий удар гравцеві, який порушив правила.

#### **4.12 Черговість початкового удару**

Кожну наступну партію суперники починають по черзі.

#### **4.13 Введення битка в гру ударом з руки з дому (другого дому) після зігрування битка**

4.13.1 При ударі з руки з дому (другого дому) биток можна встановлювати в будь-якій точці дому (другого дому), але не на лінії дому і не впритул до прицільних куль, що знаходяться в домі.

4.13.2 Якщо при установці битка в домі (другому домі) було виконано дотик до будь-якої з куль, то накладається фол і суперник має діяти згідно п. 1.13.

4.13.3 Якщо биток встановлений поза домом (другим домом), то суддя або суперник повинні попередити про це гравця, що виконує удар до нанесення ним удару. В іншому випадку вважається, що биток встановлений правильно.

4.13.4 До тих пір поки биток не введений в гру, його можна поправляти рукою і кием, однак після того як биток встановлений, будь-який удар по битку розглядається як введення його в гру.

4.13.5 Забивати кулю можна в будь-яку лузу після зіткнення битка з черговою прицільною кулею розташованою поза домом з якого виконується удар.

4.13.6 Удар з дому вважається неправильним і карається фолом, якщо:

- 1) биток до виходу з дому (другого дому) торкнувся кулі в домі;
- 2) не було виконано правильного удару по черговій кулі поза домом.

#### **4.14 Початок і завершення удару**

4.14.1 Удар починається з моменту зіткнення наклейки кия з битком і завершується після повної зупинки всіх куль на ігровій поверхні столу. (Куля, що обертається на місці вважається рухомою).

4.14.2 Забороняється наносити наступний удар до завершення попереднього. В іншому випадку - фол.

#### **4.15 Дотик куль**

За винятком торкання битка наклейкою кия при виконанні удару (див. п. 4.3) і установки битка до введення його в гру, забороняється дотик будь-якої кулі (битка або будь-якої прицільної кулі) на ігровій поверхні столу кием, машинкою, крейдою, рукою, одягом і т.п. В іншому випадку - фол.

#### **4.16 Подвійний удар**

Якщо при виконанні удару наклейка кия повторно стикається з битком який відокремився, то такий удар кваліфікується як подвійний і карається фолом.

#### **4.17 Пропих**

Якщо при ударі контакт наклейки кия з битком затягується аж до зіткнення битка з прицільною кулею, після чого биток отримує рух вперед (слідом за прицільною кулею), то такий удар кваліфікується як пропих і карається фолом.

#### **4.18 Кулі, що стикаються і близько стоять**

4.18.1 Якщо биток дотичний до прицільної кулі, або якщо відстань між битком і прицільною кулею настільки мала, що при виконанні удару по битку практично неможливо уникнути моментального потрійного контакту «наклейка кия-биток-прицільна куля», то удар по битку не кваліфікується як пропих або як подвійний удар, якщо він нанесений:

- 1) під кутом не менше 45 градусів в сторону від лінії центрів цих двох куль;
- 2) таким чином, щоб биток не отримав рух вперед (слідом за черговою прицільною кулею).

В іншому випадку накладається фол.

4.18.2 Якщо при ударі по кулях, які близько стоять не було ні потрійного контакту, ні подвійного удару, то сам по собі рух битка слідом за прицільною кулею, не є підставою для фолу.

#### **4.19 Правильно завершений удар (правильний удар). Детальний опис**

Будь-який удар (за винятком початкового удару п. 1.3 і при виході зі снукеру п. 1.12) вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень Особливих правил більярду «Стріла» (п. 1) і цих Правил і крім того **після зіткнення (дотику) битка з черговою кулею** п. 1.6 будь-яка з куль на ігровій поверхні столу (биток або будь-яка прицільна куля):

- 1) забита в лузу, або



- 2) відбилася від будь-якого борту, а потім: (а) торкнулася іншого борту, або (б) торкнулася будь-якої кулі, що стоїть впритул до іншого борту; або (в) довела до іншого борту будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) або (г) довела будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) до дотику будь-якої кулі, що стоїть впритул до іншого борту; або
- 3) перетнула центральну лінію, а потім (а) торкнулася будь-якого борту або (б) торкнулася будь-якої кулі, що стоїть впритул до будь-якого борту; або (в) довела до будь-якого борту будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) або (г) довела будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) до дотику будь-якої кулі, що стоїть впритул до будь-якого борту; або
- 4) відбилася від будь-якого борту, а потім: (а) перетнула центральну лінію або (б) перекотила через неї будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) або (в) торкнулася будь-якої кулі (битка або прицільної кулі), центр якої в момент дотику (зіткнення) знаходився по іншій бік від центральної лінії або на центральній лінії, або (г) довела будь-яку кулю (биток або прицільну кулю) до дотику будь-якої кулі (битка або прицільної кулі), центр якої в момент дотику (зіткнення) знаходився по іншій бік від центральної лінії або на центральній лінії.

Якщо жодна із зазначених вище умов не виконана, об'являється фол.

#### **4.20 Правильно і неправильно забиті кулі**

4.20.1 Куля вважається правильно забитою (зіграною), якщо вона впала в лузу в результаті правильного удару.

4.20.2 За всі правильно забиті кулі гравцеві начисляються очки згідно з п. 1.10.

4.20.3 Якщо при виконанні удару гравцем було порушено хоча б одне з положень цих Правил, то всі кулі, що впали в лузи в результаті цього удару вважаються неправильно забитими.

Якщо порушення відбулося після завершення удару, накладається фол. Однак куля, що впала в лузу в результаті завершеного удару, вважається забитою правильно, якщо завершений удар не супроводжувався порушеннями правил.

Якщо порушення правил відбулося після завершення партії (тобто після завершення останнього удару, в результаті якого була правильно забита остання куля в партії і всі кулі на столі зупинилися), фол не накладається і результат партії не переглядається.

4.20.4 Всі неправильно забиті кулі не зараховуються і виставляються (п. 4.25).

4.20.5 Куля, що вискочила з лузи на ігрову поверхню столу, вважається не забитою і залишається в грі. (Фол при цьому не накладається).

## **4.21 Куля, що зависла над лузою**

4.21.1 Якщо куля, що зависла над лузою мимовільно падає в лузу без зіткнення з іншою кулею і якщо це не вплинуло на кінцевий результат розпочатого удару, то її встановлюють на колишнє місце і гра продовжується.

4.21.2 Якщо куля, що зависла над лузою мимовільно падає в лузу без зіткнення з іншою кулею і якщо це вплинуло на кінцевий результат розпочатого удару (тобто в тому випадку, якщо куля, що мимоволі впала в лузу була би неминуче зачеплена однією з приведених в рух куль), то всі кулі встановлюються якомога точніше на свої колишні позиції і удар повторюється.

4.21.3 Якщо куля, що рухається зависає на краю лузи в положенні нестійкої рівноваги, а потім падає в лузу без будь-якого стороннього впливу, то вона зараховується внаслідок проведеного удару. В іншому випадку вона встановлюється на місце і гра продовжується.

## **4.22 Куля, що вискочила**

4.22.1 Куля вважається такою, що вискочила за борт, якщо після завершення удару вона зупинилася поза ігровою поверхнею столу (на борту, на підлозі і т.п.).

4.22.2 Куля не вважається такою, що вискочила, якщо вона, ударившись об верхню частину пружного борту або поручня, самостійно повертається на ігрову поверхню або падає в лузу, не зачепивши при цьому який-небудь інший об'єкт, що не є стаціонарною частиною більярдного столу.

Якщо ж куля зачіпає який-небудь предмет, що не є частиною столу, наприклад, освітлювальний прилад, крейда на борту і т. п., то вона вважається такою, що вискочила, навіть якщо вона після цього самостійно повертається на ігрову поверхню або падає в лузу.

4.22.3 Якщо будь-яка куля (биток або прицільна куля) вискакує за борт, накладається фол.

4.22.4 Всі кулі, що вискочили виставляються після завершення удару (п. 4.25).

## **4.23 Кікс**

4.23.1 Кікс - це удар з прослизанням наклейки кия по поверхні битка.

4.23.2 Якщо кікс (з відривом або без відриву битка від ігрової поверхні столу) не супроводжується порушеннями правил, фол не накладається.

## **4.24 Перескок (джамп)**

Перескок [2] зроблений, якщо биток перелітає над будь-якою частиною прицільної кулі, незалежно від того, торкнувся він її чи ні, за винятком:

4.24.1 коли биток спочатку попадає в прицільну кулю й потім перескакує іншу кулю;

4.24.2 коли биток підскакує й ударяє прицільну кулю, але не приземляється за дальньою стороною цієї кулі;

4.24.3 коли, після правильного нанесення удару по прицільній кулі, биток перестрибує цю кулю після зіткнення з бортом або іншою кулею.

#### **4.25 Виставлення куль**

4.25.1 Всі неправильно забиті кулі і кулі, що вискочили за борт виставляються після завершення удару і до початку наступного.

4.25.2 Одиночна куля виставляється на задню відмітку.

Якщо виставляється кілька куль, то їх встановлюють в довільному порядку по лінії виставлення куль від задньої відмітки до заднього борту якомога ближче, але не впритул один до одного.

Якщо ж будь-які кулі, розташовані поблизу або безпосередньо на задній відмітці або на лінії виставлення куль, заважають процесу виставлення, то кулі розташовують на лінії виставлення куль якомога ближче до задньої відмітки і якомога ближче, але не впритул до куль, що заважають.

У разі, якщо для кулі не вистачає місця між задньою відміткою і заднім бортом, то кулі виставляють на продовженні лінії виставлення куль (між задньою відміткою і центром ігрової поверхні столу) якомога ближче до задньої відмітки.

#### **4.26 Сторонній вплив**

4.26.1 Якщо під час гри кулі приходять в рух внаслідок стороннього впливу (на кулі, на стіл або на гравця, що виконує удар), то їх повертають на вихідні позиції і гра продовжується. При цьому фол не накладається.

#### **4.27 Фол. Детальний опис**

При накладанні фолу слід діяти згідно з п. 1.13.

Якщо при виконанні одного удару гравець здійснює декілька порушень, фол накладається в одинарному розмірі.

4.27.1 Фоли накладаються в наступних випадках:

- 1) якщо биток при ударі не торкнувся першим дотиком чергової прицільної кулі (див. п. 1.6);
- 2) при неправильному ударі києм по битку (див. п. 4.3);
- 3) при нанесенні удару по битку з відривом обох ніг від підлоги (див. п. 4.3.2);

- 4) при порушенні черговості ударів (див. п. 4.5);
- 5) при неправильному початковому ударі (див. п. 4.11);
- 6) якщо наступний удар починається до завершення попереднього (див. п. 4.14);
- 7) при забороненому дотику куль (див. п. 4.15);
- 8) при подвійному ударі (див. п. 4.16);
- 9) при пропиху (див. п. 4.17);
- 10) при неправильному ударі по дотичних та кулях, що близько стоять (див. п. 4.18)
- 11) при неправильно завершеному ударі (див. п. 4.19);
- 12) при вискакуванні битка або будь-якої прицільної кулі за борт (див. п. 4.22);
- 13) при затягуванні партії (див. п. 4.28).

#### **4.28 Уповільнена гра**

Якщо гравець своєю уповільненою грою затягує перебіг змагань чи партії, то суддя після відповідного попередження може запровадити для обох гравців 45 - секундне обмеження часу на підготовку ударів. Суддя контролює час за допомогою секундоміру та за 10 секунд до закінчення відпущеного часу має зробити відповідне оголошення гравцю. Якщо гравець не укладається у встановлені часові межі, об'являється фол.

Контрольний секундомір вмикається відразу після завершення удару (див. п. 4.14). Кожен гравець один раз за партію має право на продовження тимчасового обмеження. Якщо рахунок у матчі рівний і гравцям залишилося зіграти лише одну (контрову) партію, то кожен гравець має право на два продовження у цій партії. Гравець має своєчасно оголосити про продовження та переконатися в тому, що суддя проінформований про це.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Загальні правила Піраміда. *billiard.net.ua*.  
URL: <http://billiard.net.ua/rules/pyramid/general-rules-pyramid.html> (дата звернення: 15.09.2022).
2. Снукер. *billiard.net.ua*. URL: <http://billiard.net.ua/rules/snooker.html> (дата звернення: 15.09.2022).