



Автор бильярда «Барабан»

Виктор Барабан

Бильярд «Барабан» является разновидностью лузного бильярда со своими особыми правилами и требованиями к бильярдному оборудованию.

1 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «БАРАБАН»

Особые правила бильярда «Барабан» описывают **важнейшие** особенности и отличия этого вида бильярда. В общем, при ведении игры следует руководствоваться этими правилами и Общими правилами бильярда «Барабан» (п. 2).

1.1 Бильярдные столы, кии и аксессуары

Для игры в бильярд «Барабан» следует использовать бильярдные столы, кии и аксессуары (**кроме шаров**), отвечающие существующим техническим требованиям к бильярдному оборудованию «Пирамида».

1.2 Используемые шары

Для бильярда «Барабан» используются два комплекта [специальных шаров для бильярда «Стрела»](#) Aramith Premier диаметром 67 мм (по два: красных, желтых, зеленых, коричневых, синих, розовых, черных и белых шара).

1.3 Цветовые группы шаров

1.3.1 В игре задействовано 16 бильярдных шаров, которые делятся **на две цветовые группы** [2, 3] (младшую и старшую).

1.3.2 **Младшая цветовая группа** (два красных, два жёлтых, два зелёных, два коричневых шара) приведена на рис. 1.

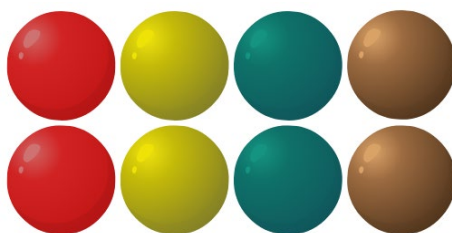


Рисунок 1 – Младшая цветовая группа

1.3.3 **Старшая цветовая группа** (два синих, два розовых, два черных, два белых шара) приведена на рис. 2.

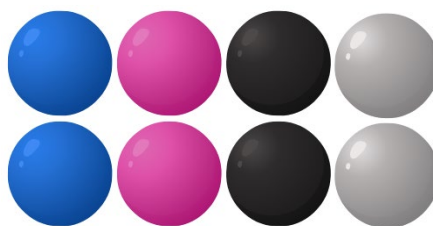


Рисунок 2 - Старшая цветовая группа

1.4 Начало партии

1.4.1 В начале партии пятнадцать цветных шаров устанавливаются на заднюю отметку в определенном порядке (рис. 3, 4).

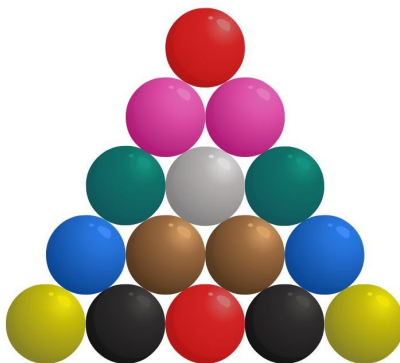


Рисунок 3 – Порядок начальной расстановки шаров

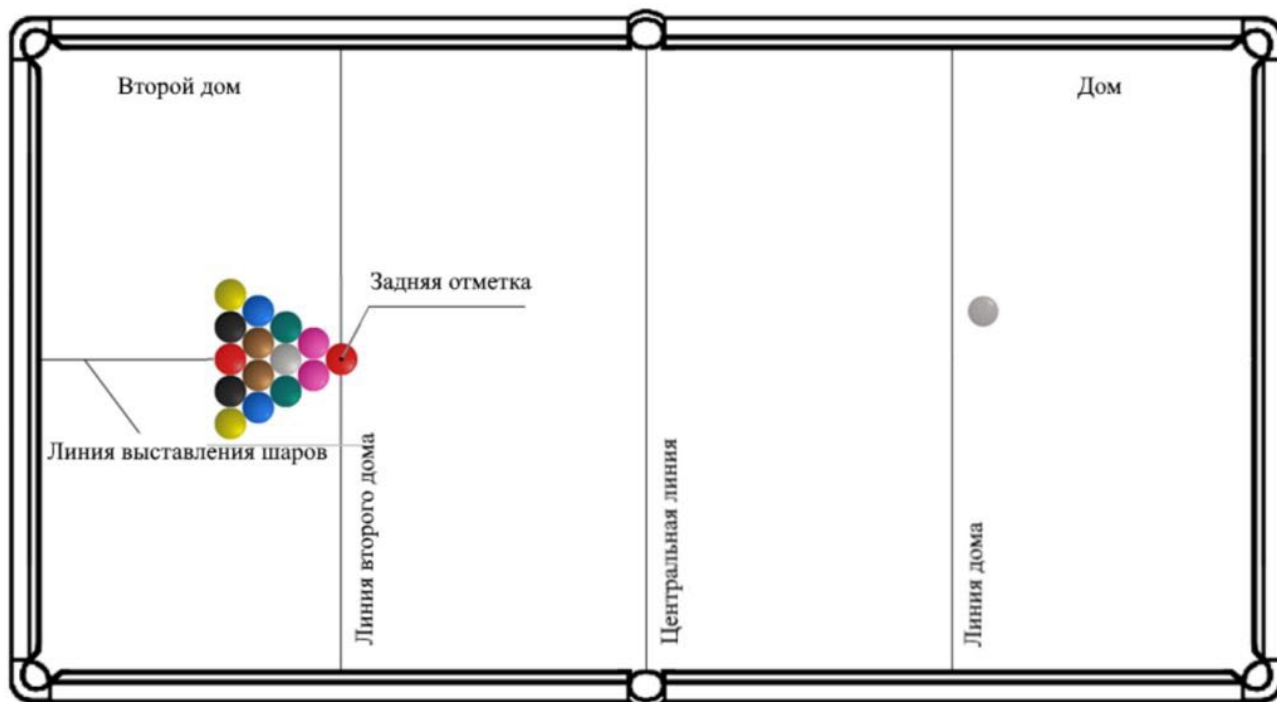


Рисунок 4 – Начальная расстановка шаров на столе

1.4.2 Игрок, выигравший право первого удара, выполняет начальный удар (разбой) из дома, попадая битком в **любой шар** из начальной расстановки шаров.

1.4.3 **Разбой** — **активный** (в случае не забития шара как минимум **три цветных шара** должны коснуться борта или **два цветных шара** — коснуться борта, а **другой цветной шар** — перекатиться через центральную линию игрового стола). Если этого не произойдёт — фол (п. 1.12).

1.4.4 Если при разбое игрок не забил шар — объявляется **«Открытый стол»** (п. 1.6), и право выполнять следующий удар переходит к сопернику.

1.4.5 Если при разбое игрок забил шар (шары) — он продолжает свой подход (серию) и может объявить или **«Выбор цветовой группы»** (только той, из которой он забил шар) (п. 1.7), или **«Открытый стол»** (п. 1.6).

** если игрок при разбое забил белый шар — он может объявить выбор старшей цветовой группы (поскольку белый шар входит в старшую цветовую группу — п. 1.3).*

1.5 Ведение игры

1.5.1 После разбоя игра делится на 3 этапа: «Открытый стол» (п. 1.6), «Выбор цветовой группы» (п. 1.7) и «Игра на последнем шаре» (п. 1.8).

1.5.2 В зависимости от этапа игроки должны играть определёнными шарами. Шары игрока, которыми он должен играть, называются **активными**. Шары соперника называются **неактивными** — игроку запрещено играть ими и попадать в них первым касанием битка. **Битком может быть любой шар из активных шаров игрока.**

Этап	Активные шары
Открытый стол	Любые шары на столе
Выбор цветовой группы	Любые шары из цветовой группы игрока
Игра на последнем шаре	Последний шар из цветовой группы игрока и шары двух наименьших по очередности цветов соперника

1.5.3 Играя активными шарами, можно забивать как биток, так и прицельные шары.

1.5.4 **Забив активный шар**, игрок продолжает свою серию (даже если одним ударом забил и неактивный шар).

1.5.5 **Забив только неактивный шар** – шар считается и игру продолжает соперник.

1.5.6 После промаха или фола право выполнять удар переходит к сопернику.

1.5.7 **Цель игры:** забить все шары своей цветовой группы раньше соперника.

1.6 Этап «Открытый стол» происходит до тех пор, пока ни один из игроков не забил шар в лузу во время или после начального удара.

1.6.1 При «Открытом столе» для обоих игроков активными являются любые шары на столе. То есть, битком может быть любой шар на столе, и попадать можно в любой шар на столе. Забивать можно как биток, так и любой прицельный шар.

1.6.2 Если при «Открытом столе» происходит фол, игрок должен действовать согласно п. 1.12, при этом «Выбора цветовой группы» не происходит.

1.7 Этап «Выбор цветовой группы» происходит после того, как один из игроков впервые за партию забивает шар в лузу. После этого его активными шарами становятся все шары той цветовой группы (п. 1.3), шар из которой он

забил. Неактивными шарами (шарами соперника) становятся все шары другой цветовой группы.

** если при «Выборе цветовой группы» игрок одним ударом забивает шары из обеих цветовых групп, он может выбрать цветовую группу, которой продолжит партию.*

1.7.1 После «Выбора цветовой группы» игроки должны играть своими активными шарами и забивать их в лузу в любом порядке, пока один шар их цветовой группы не останется на столе.

1.7.2 Если игрок выполняет удар неактивным шаром (шаром соперника) или попадает первым касанием битка в неактивный шар — объявляется фол.

1.7.3 Игроку запрещено подкатывать в лузу свой активный шар, не выполняя касание с другим активным шаром (холостым ударом) или через касание с неактивным шаром. Также запрещено забивать или отбивать от лузы неактивный шар (шар соперника) напрямую без первого касания битка в активный шар. В случае таких ударов позиция всех шаров восстанавливается и объявляется фол. Повторное выполнение подобных ударов расценивается как **неспортивное поведение и приводит к проигрышу партии.**

1.7.4 Если игрок одним правильным ударом забил и активный, и неактивный шар (шар соперника) — все шары засчитываются, и он продолжает свою серию.

1.7.5 Если игрок правильным ударом забил только неактивный шар (шар соперника) — шар засчитывается и право выполнить следующий удар переходит к сопернику.

1.7.6 Если игрок одним правильным ударом забил все шары своей цветовой группы, оставшиеся на столе — он выигрывает партию.

1.8 Этап «Игра на последнем шаре» происходит, когда на столе остаётся последний шар из цветовой группы игрока. При этом его активными шарами* становятся этот шар и шары двух наименьших по очередности цветов соперника (п. 1.3), оставшийся на столе.

**Примечание: Возможны варианты игры, при которых активными шарами могут быть шары от одного до четырех наименьших по очередности цветов соперника.*

1.8.1 Очерёдность младшей цветовой группы по возрастанию: красные, жёлтые, зелёные, коричневые шары (рис. 1).

1.8.2 Очерёдность старшей цветовой группы по возрастанию: синие, розовые, чёрные, белые шары (рис. 2).

1.8.3 Забив правильным ударом последний шар своей цветовой группы, игрок выигрывает партию.

1.8.4 Если игрок одним правильным ударом забивает свой последний шар и шар чужой цветовой группы (даже если это был последний шар соперника) — он выигрывает партию.

1.8.5 Если игрок забивает шар двух наименьших по очередности цветов соперника (то есть свой активный шар) — этот шар засчитывается, и игрок продолжает свой подход, если этот шар не был последним шаром цветовой группы соперника.

1.8.6 Если игрок забивает последний шар из цветовой группы соперника — он проигрывает партию.

1.8.7 Если игрок забивает только неактивный шар (не наименьший по очередности шар соперника) — шар засчитывается и право выполнить следующий удар переходит к сопернику.

1.9 Правильный удар (правильно завершённый удар)

Любой удар (за исключением начального удара п. 1.4 и при выходе из маски (снукера) п. 1.10) считается **правильным (правильно завершённым)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Барабан» (п. 2) и кроме того, **после столкновения битка с активным шаром биток или активный шар:**

- 1) был забит в лузу;
- 2) сделал два борта;
- 3) сделал борт и перекат центральной линии стола или перекат центральной линии стола и борт;
- 4) передал движение другому шару (шарам), которые выполнили п. 1, 2 или 3;
- 5) сделав борт или перекат центральной линии стола передал движение другому шару (шарам), которые довыполнили п. 1, 2 или 3*.

**Правильно завершённый удар регламентируется аналогично правилам «Пирамиды» [1].*

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то объявляется фол.

1.10 Маска (снукер)

Ситуация маски (снукера) возникает, если путь **любого активного шара игрока** по прямой линии при выполнении прямого удара по

любому другому его активному шару полностью перекрыт шаром (шарами) соперника.

1.11 Выход из маски (снукера)

1.11.1 При возникновении ситуации маски (снукера) п. 1.10, игрок, который должен выполнить очередной удар, должен согласовать с соперником или судьей то, что удар будет выполняться из маски (снукера).

1.11.2 **Только в ситуации маски (снукера)!** Удар считается **правильным (правильно завершенным)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Барабан» (п. 2) и, кроме того, **после столкновения битка с активным шаром биток или активный шар:**

- 1) был забит в лузу;
- 2) сделал **один борт***;
- 3) сделал **перекат центральной линии стола**;
- 4) передал движение другому шару (шарам), которые выполнили п. 1, 2 или 3;

**если биток первым касанием попал в активный шар, который стоит вплотную к борту – удар считается правильным.*

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то объявляется фол.

1.11.3 Если игрок не выполнил попадание первым касанием битка в один из активных шаров – объявляется фол.

1.11.4 При выходе из маски (снукера) игрок **должен стремиться попасть первым касанием битка в активный шар**. Если игрок выполняет удар, не направленный на попадание в активный шар, или умышленно выполняет удар по неактивному шару, то **позиция всех шаров восстанавливается и объявляется фол**. Сильный удар напрямую по неактивному шару расценивается как неспортивное поведение и **приводит к проигрышу партии**.

1.11.5 Для выхода из маски (снукера) игрок может использовать удары от борта (нескольких бортов) или выполнять обводные удары (массе).

1.11.6 Перескоки (джампы) для выхода из маски (снукера) запрещены — фол.

1.11.7 **Невозможная маска (снукер) (impossible snooker)** – ситуация, при которой биток находится в такой позиции, что невозможно попасть в активный шар, не задев неактивный шар (шары). В ситуации невозможного снукера игрок должен выполнять удар битком напрямую в лоб активному шару, и с силой, достаточной для попадания в активный шар так, словно неактивного шара (шаров) на пути битка нет. После этого удара объявляется фол.

1.12 Фол

1.12.1 При любом неправильном ударе объявляется фол (п. 2.26).

1.12.2 На заднюю отметку выставляются все неправильно забитые или вылетевшие шары.

1.12.3 После «Выбора цветовой группы» (т.е. на этапах 1.7 и 1.8) **если в результате фола активный шар (шары) сфолившего игрока остановились в зоне лузы*** (угловой или средней) **эти шары выставляются на заднюю отметку**.**

**зона лузы – расстояние в два диаметра шара от точки падения шара в лузу.*

1.12.4 При фоле соперника, игрок получает право снять с поля любой шар (свой или соперника) и выбирает, кто выполнит следующий удар (он или соперник).

2 ОБЩИЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «БАРАБАН»

Общие правила бильярда «Барабан» основываются на общих правилах бильярда «Пирамида» [4] с учетом некоторых особенностей и различий.

2.1 Разметка бильярдного стола

2.1.1 На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки (рисунок 4):

- 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 второго дома – прямая, проведенная через заднюю отметку параллельно заднему борту.
- 7) Линия выставления шаров – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

2.1.2 Дом – часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

Второй дом – часть игровой поверхности стола, заключенная между линией второго дома и задним бортом.

2.2. Биток и прицельные шары

2.2.1 **Биток** - шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

2.2.2 **Прицельные шары** - все остальные шары на игровой поверхности стола (кроме битка).

2.3 Удар кием по битку

2.3.1 Удар по битку должен наноситься **только** наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае – фол.

2.3.2 При нанесении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае объявляется фол.

2.4 Столкновение битка с прицельным шаром

2.4.1 Столкновение битка **первым касанием** с активным шаром (п. 1.5.2) (что сопровождается передачей движения от битка к прицельному шару) является обязательным условием любого правильного удара.

2.4.2 Если биток не коснулся первым касанием активного шара, объявляется фол.

2.4.3 Биток может сделать касание с активным шаром как непосредственно, так и от любого борта (бортов).

2.4.4 Удар по битку в сторону от соприкасающегося шара (без передачи ему движения) не считается столкновением битка с этим прицельным шаром.

2.5 Очередность ударов

2.5.1 Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок получает право на следующий удар.

2.5.2 Если в результате правильного удара ни один шар не забит в лузу, то право следующего удара переходит к сопернику.

2.5.3 За удар вне очереди объявляется фол.

2.5.4 За удар шаром или по шару соперника – объявляется фол.

2.5.5 Если при выполнении удара нарушены правила (объявлен фол), то после выставления неправильно забитых шаров и выскочивших шаров следует действовать согласно пункту 1.15.

2.6 Розыгрыш начального удара

2.6.1 Розыгрыш первоначального удара следует выполнять жеребьевкой (например, подбрасыванием монеты) или последующей последовательностью действий. 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.

2.6.2 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,
- 6) коснулся заднего борта более одного раза.

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

2.6.4 Победитель розыгрыша имеет право:

- 1) сам произвести начальный удар,
- 2) передать его сопернику.

2.7 Начальная расстановка шаров

Смотреть п. 1.4.

2.8 Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

2.9 Дом и линия дома

2.9.1 Линия дома не является частью дома.

2.9.2 Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

2.10 Ввод битка в игру (начало игры)

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

2.10.2 В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать белый шар.

2.10.3 Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п. 2.9).

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 игрок предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

2.10.4 Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п. 2.3).

2.10.5 До тех пор, пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием (включая наклейку), однако, после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как ввод его в игру.

2.11 Правильный начальный удар

2.11.1 Начальный удар считается правильным, если после столкновения битка с **любым из прицельных шаров:**

- 1) один из шаров правильно забит в любую лузу;
- 2) по меньшей мере **три** разных прицельные шара коснулись борта (бортов);
или
- 3) **два** прицельных шара коснулись борта (бортов) и **другой** прицельный шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, объявляется фол.

2.11.2 Если правила начального удара нарушены, то соперник имеет право:

- 1) принять сложившуюся позицию и действовать согласно п. 1.12;
- 2) расставив шары заново, самостоятельно произвести начальный удар;
- 3) расставив шары заново, передать начальный удар нарушившему правила игроку.

2.12 Очередность начального удара

Каждую следующую партию соперники начинают поочередно.

2.13 Начало и завершение удара

2.13.1 Удар начинается с момента соприкосновения наклейки с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Шар, вращающийся на месте считается движущимся).

2.13.2 Запрещается наносить следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае – фол.

2.14 Касание шаров

За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара (см. п. 2.3) и установки битка для ввода его в игру, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола кием, машинкой, мелом, рукой, одеждой и т.п. В противном случае – фол.

2.15 Двойной удар

Если при выполнении удара наклейка кия повторно соприкасается с отделившимся битком, то такой удар квалифицируется как двойной и наказывается фолом.

2.16 Пропих

Если при ударе контакт наклейки кия с битком затягивается вплоть до соприкосновения битка с прицельным шаром, после чего биток получает движение вперед (вслед за прицельным шаром), то такой удар квалифицируется как пропих и наказывается фолом.

2.17 Соприкасающиеся и близкостоящие шары

2.17.1 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 по битку не квалифицируется как пропих или двойной удар, если он нанесен:

- 1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров;
- 2) таким образом, чтобы биток не получил движение вперед (следом за активным шаром).

В противном случае накладывается фол.

2.17.2 Если при ударе по близкостоящим шарам не было ни тройного контакта, ни двойного удара, то само по себе движение битка вслед за прицельным шаром, не является основанием для фола.

2.18 Правильно завершённый удар (правильный удар). Детальное описание

См. п. 1.9.

2.19 Правильно и неправильно забитые шары

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

2.19.2 Если при выполнении удара игроком было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все упавшие в лузы шары в результате этого удара считаются неправильно забитыми.

Если нарушение произошло после завершения удара, накладывается фол. Однако шар, упавший в лузу в результате завершённого удара, считается забитым правильно, если завершённый удар не сопровождался нарушениями правил.

Если нарушение правил произошло после завершения партии (т.е. после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии и все шары на столе остановились), фол не накладвается и результат партии не пересматривается.

2.19.3 Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются (п. 2.24).

2.19.4 Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Фол при этом не накладвается).

2.20 Зависший над лузой шар

2.20.1 Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без столкновения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начатого удара, то его устанавливают на прежнее место и игра продолжается.

2.20.2 Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без столкновения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат

начавшегося удара (т.е. в том случае, если непроизвольно упавший шар в лузу был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются как можно точнее на свои прежние позиции и удар повторяется.

2.20.3 Если движущийся шар зависает на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу без какого-либо постороннего воздействия, то он засчитывается вследствие проведенного удара. В противном случае он устанавливается на место и игра продолжается.

2.21 Выскочивший шар

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

2.21.2 Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность или падает в лузу, не задев при этом какой-либо другой объект, не являющийся стационарной частью бильярдного стола.

Если же шар касается какого-либо предмета, не являющегося частью стола, например, осветительный прибор, мел на борту и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность или падает в лузу.

2.21.3 Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, накладывается фол.

2.21.4 Все выскочившие шары выставляются после завершения удара (п. 2.24).

2.22 Кикс

2.22.1 Кикс – это удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

2.22.2 Если кикс (с отрывом или без отрыва битка от игровой поверхности стола) не сопровождается нарушениями правил, фол не накладывается.

2.23 Перескок (джамп)

Перескок [5] сделан, если биток перелетает над любой частью прицельного шара, независимо от того, коснулся он его или нет, за исключением:

2.23.1 когда биток сначала попадает в прицельный шар и затем перескакивает другой шар;

2.23.2 когда биток подсакивает и ударяет прицельный шар, но не приземляется за дальней стороной этого шара;

2.23.3 когда после правильного нанесения удара по прицельному шару биток перепрыгивает этот шар после столкновения с бортом или другим шаром.

2.24 Выставление шаров

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

2.24.2 Одиночный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в порядке чередования цветовых групп по линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

Если же любые шары, расположенные поблизости или непосредственно на задней отметке или на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то 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 шара 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.

2.25 Постороннее воздействие

2.25.1 Если во время игры шары приходят в движение вследствие постороннего воздействия (на шары, на стол или на исполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции, и игра продолжается. При этом фол не накладывается.

2.26 Фол. Детальное описание

При наложении фола следует действовать согласно п. 1.15.

Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, фол накладывается в одинарном размере.

2.26.1 Фолы накладываются в следующих случаях:

- 1) если биток при ударе не коснулся первым касанием активного шара (п. 1.5.2);
- 2) если игрок нанес удар шаром или по шару соперника (п. 1.5.2).
- 3) при неправильном ударе кием по битку (см. п. 2.3);
- 4) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (п. 2.3.2);
- 5) при нарушении очередности ударов (п. 2.5);
- 6) при неправильном начальном ударе (п. 2.11);
- 7) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (п. 2.13);
- 8) при запрещенном касании шаров (п. 2.14);
- 9) при двойном ударе (п. 2.15);
- 10) при пропихе (п. 2.16);
- 11) при неправильном ударе по соприкасающимся и близкостоящим шарам (п. 2.17);
- 12) при неправильно завершенном ударе (см. п. 2.18);
- 13) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (п. 2.21);
- 14) при затягивании партии (п. 2.27).

2.27 Замедленная игра

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков 45-секундное ограничение времени на подготовку ударов. Судья контролирует время с помощью секундомера и за 10 секунд до истечения отпущенного времени должен произвести соответствующее объявление игроку. Если игрок не укладывается в установленные временные рамки, объявляется фол.

Контрольный секундомер включается сразу же после завершения удара (п. 2.13). Каждый игрок один раз за партию имеет право на продление временного ограничения. Если счет в матче равен и игрокам осталось сыграть только одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продолжения в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться, что судья проинформирован об этом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Правила більярду Стріла. *strila.pro*. URL: <https://strila.pro/pravyyla/> (дата звернення: 01.09.2024).
2. Правила гри в Пул-вісімка. *billiard.net.ua*. URL: <https://billiard.net.ua/rules/pool/pool-8-ball.html> (дата звернення: 01.09.2024).
3. Піраміда «Жемчужина» (автор Жемчужин Николай Алексеевич).
4. Загальні правила Піраміда. *billiard.net.ua*. URL: <http://billiard.net.ua/rules/pyramid/general-rules-pyramid.html> (дата звернення: 01.09.2024).
5. Снукер. *billiard.net.ua*. URL: <http://billiard.net.ua/rules/snooker.html> (дата звернення: 01.09.2024).