



Автор більярду «Барабан»

Віктор Барабан

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

## 1 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «БАРАБАН»

Особливі правила більярду «Барабан» описують **найважливіші** особливості і відмінності цього виду більярду. Загалом при веденні гри слід керуватися цими правилами і Загальними правилами більярду «Барабан» (п. 2).

### 1.1 Більярдні столи, кії та аксесуари

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

### 1.2 Кулі, що використовуються

Для більярду «Барабан» використовуються два комплекти [спеціальних куль для більярду «Стріла»](#) Aramith Premier діаметром 67 мм (по дві: червоні, жовті, зелені, коричневі, сині, рожеві, чорні та білі кулі).

### 1.3 Колірні групи куль

1.3.1 У грі задіяно 16 більйардних куль, які поділяються **на дві колірні групи** [2, 3] (молодшу та старшу).

1.3.2 **Молодша колірна група** (дві червоні, дві жовті, дві зелені, дві коричневі кулі) приведена на рис. 1.

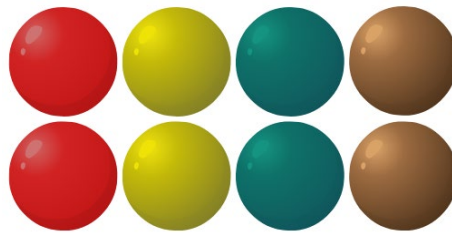


Рисунок 1 - Молодша колірна група

1.3.3 **Старша колірна група** (дві сині, дві рожеві, дві чорні, дві білі кулі) приведена на рис. 2.

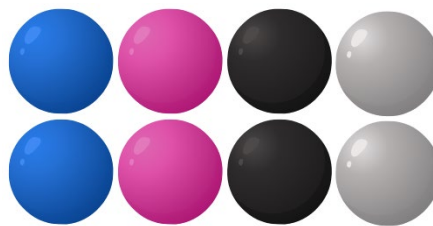


Рисунок 2 - Старша колірна група

### 1.4 Початок партії

1.4.1 На початку гри п'ятнадцять кольорових куль встановлюють на задню відмітку у визначеному порядку (рис. 3, 4).

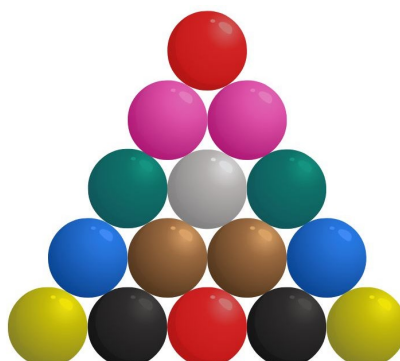


Рисунок 3 – Порядок початкової розстановки куль



Рисунок 4 – Початкова розстановка куль на столі

1.4.2 Гравець, що виграв право першого удару виконує початковий удар (розбій) з дому, влучаючи битком **в будь-яку кулю** з початкової розстановки куль.

1.4.3 **Розбій – активний** (в разі не забивання кулі, як мінімум **три кольорові кулі** мають торкнутися борту або **дві кольорові кулі** торкнутися борту і **інша кольорова куля** перекотиться через центральну лінію ігрового столу). Якщо цього не станеться – фол (п. 1.12).

1.4.4 Якщо при розбої гравець не забив кулю – оголошується **«Відкритий стіл»** (п. 1.6), і право виконувати наступний удар переходить до суперника.

1.4.5 Якщо при розбої гравець забив кулю (кулі) – він продовжує свій підхід (серію) і може оголосити або **«Вибір колірної групи»** (тільки тієї, кулю з якої він забив)\* (п. 1.7) або **«Відкритий стіл»** (п. 1.6).

*\*якщо гравець при розбої забив білу кулю – він може оголосити вибір старшої колірної групи (оскільки біла куля входить до старшої колірної групи - п. 1.3).*

## 1.5 Ведення гри

1.5.1 Після розбою гра поділяється на 3 етапи: "Відкритий стіл" (п. 1.6), "Вибір колірної групи" (п. 1.7) і "Гра на останній кулі" (п. 1.8).

1.5.2 В залежності від етапу, гравці повинні грати визначеними кулями. Кулі гравця, якими він повинен грати, називаються – **активними**. Кулі суперника називаються – **неактивними**, гравцю заборонено грати ними і влучати в них першим дотиком битка. **Битком** може бути **будь-яка куля з активних куль гравця**.

Етап	Активні кулі
Відкритий стіл	Будь-які кулі на столі
Вибір колірної групи	Будь-які кулі з колірної групи гравця
Гра на останній кулі	Остання куля з колірної групи гравця і кулі двох найменших за черговістю кольорів суперника

1.5.3 Граючи активними кулями, можна забивати як биток, так і прицільні кулі.

1.5.4 **Забивши активну кулю**, гравець продовжує свою серію (навіть, якщо одним ударом забив і неактивну кулю).

1.5.5 **Забивши тільки неактивну кулю** - куля рахується і гру продовжує суперник.

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

1.5.7 **Мета гри**: забити всі кулі своєї колірної групи раніше за суперника.

**1.6 Етап «Відкритий стіл»** відбувається доки жоден з гравців не забив кулю в лузу під час або після початкового удару.

1.6.1 При «Відкритому столі» для обох гравців активними кулями є будь-які кулі на столі. Тобто битком може бути будь-яка куля на столі і влучати можна в будь-яку кулю на столі. Забивати можна як биток, так і будь-яку прицільну кулю.

1.6.2 Якщо при «Відкритому столі» відбувається фол, гравець повинен діяти згідно п. 1.12, при цьому «Вибір колірної групи» не відбувається.

**1.7 Етап «Вибір колірної групи»** відбувається після того, як один з гравців вперше за партію забиває кулю в лузу. Після цього, його активними кулями стають всі кулі тієї колірної групи (п. 1.3), кулю з якої він забив. Неактивними кулями (кулями суперника) стають всі кулі іншої колірної групи.

*\*якщо при «Виборі колірної групи» гравець одним ударом забиває кулі з обох колірних груп, то він може вибрати колірну групу, якою продовжить партію.*

1.7.1 Після «Вибору колірної групи» гравці повинні грати своїми активними кулями і забивати їх в лузи в будь-якому порядку, доки одна куля їх колірної групи не залишиться на столі.

1.7.2 Якщо гравець виконав удар неактивною кулею (кулею суперника) або влучив першим дотиком битка в неактивну кулю – оголошується фол.

1.7.3 Гравцю заборонено підкочувати в лузу свою активну кулю, не виконуючи дотик з іншою активною кулею (холостим ударом) або через дотик з неактивною кулею. Також заборонено забивати або відбивати від лузи неактивну кулю (кулю суперника) без першого влучання битка в активну кулю. В разі таких ударів позиція всіх куль відновлюється і оголошується фол. Повторне виконання подібних ударів розцінюється як **неспортивна поведінка і призводить до програшу партії**.

1.7.4 Якщо гравець одним правильним ударом забив і активну, і неактивну кулю (кулю суперника) – всі кулі рахуються і він продовжує свою серію.

1.7.5 Якщо гравець правильним ударом забив тільки неактивну кулю (кулю суперника) – куля зараховується і право виконувати наступний удар переходить до суперника.

1.7.6 Якщо гравець одним правильним ударом забив всі кулі своєї колірної групи, що залишилися на столі – він виграє партію.

**1.8 Етап «Гра на останній кулі»** відбувається коли на столі залишилась остання куля з колірної групи гравця. При цьому його активними кулями\* стають ця куля і кулі двох найменших за черговістю кольорів суперника (п. 1.3), що залишилась на столі.

*\*Примітка: Можливі варіанти гри, при яких активними кулями можуть бути кулі від одного до чотирьох найменших за черговістю кольорів суперника.*

1.8.1 **Черговість молодшої колірної групи** в порядку зростання – червоні, жовті, зелені, коричневі кулі (рис. 1).

1.8.2 **Черговість старшої колірної групи** в порядку зростання – сині, рожеві, чорні, білі кулі (рис. 2).

1.8.3 **Забивши правильним ударом останню кулю зі своєї колірної групи гравець виграє партію.**

1.8.4 Якщо гравець одним правильним ударом забив свою останню кулю і кулю чужої колірної групи (навіть, якщо це була остання куля суперника) - він виграє партію.

1.8.5 Якщо гравець забиває кулю двох найменших за черговістю кольорів суперника (тобто свою активну кулю) – ця куля зараховується, і гравець продовжує свій підхід, якщо ця куля не була останньою кулею колірної групи суперника.

1.8.6 Якщо гравець забиває останню кулю з колірної групи суперника – він програє партію.

1.8.8 Якщо гравець забиває тільки неактивну кулю (не найменшу за черговістю кулю суперника) – куля зараховується і право виконувати наступний удар переходить до суперника.

## **1.9 Правильний удар (правильно завершений удар)**

Будь-який удар (за винятком початкового удару п. 1.4 і при виході з маски (снукеру) п. 1.10) вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Барабан» (п. 2) і крім того **після зіткнення битка з активною кулею** биток або активна куля:

- 1) була забита в лузу;
- 2) зробила два борти;
- 3) зробила борт і переكات центральної лінії столу або переكات центральної лінії столу і борт;
- 4) передала рух іншій кулі (кулям), які виконали п. 1, 2 або 3;
- 5) зробивши борт або переكات центральної лінії столу передала рух іншій кулі (кулям), які довиконали п. 1, 2 або 3\*.

*\*Правильно завершений удар регламентується аналогічно правилам «Піраміди» [4].*

Якщо жодна із зазначених умов не виконана, то оголошується фол.

## **1.10 Маска (снукер)**

Ситуація маски (снукеру) виникає, якщо шлях **будь-якої активної кулі гравця** по прямій лінії при виконанні прямого удару **по будь-якій іншій його активній кулі** повністю перегороджений кулею (кулями) суперника.

## **1.11 Вихід з маски (снукеру)**

1.11.1 При виникненні ситуації маски (снукеру) п. 1.10, гравець, який має виконати черговий удар повинен узгодити з суперником і суддею те, що удар буде виконуватись з маски (снукеру).

1.11.2 **Тільки в ситуації маски (снукеру)!** Удар вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Барабан» (п. 2) і крім того **після зіткнення битка з активною кулею** биток або активна 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 влучив в активну кулю, яка стоїть впритул до борту – удар вважається правильним.*

Якщо жодна із зазначених умов не виконана, то оголошується фол.

1.11.3 Якщо гравець не виконав влучання першим дотиком битка в одну з активних куль – оголошується фол.

1.11.4 При виході з маски (снукеру) гравець повинен намагатися влучити **першим дотиком битка в активну кулю**. Якщо гравець виконує удар, що не направлений на влучання в активну кулю або навмисне виконує удар по неактивній кулі, то **позиція всіх куль відновлюється і оголошується фол**. Сильний удар напряду по неактивній кулі розцінюється як неспортивна поведінка і **призводить до програшу партії**.

1.11.5 Для виходу з маски (снукеру) гравець може використовувати удари від борту (кількох бортів), або виконувати обвідні удари (массе).

1.11.6 Перескоки (джампи) (п. 2.23) для виходу з маски (снукеру) заборонені – фол.

1.11.7 **Неможлива маска (снукер) (impossible snooker)** – ситуація, при якій биток знаходиться в такій позиції, що неможливо влучити в активну кулю не зачепивши неактивну кулю (кулі). В ситуації неможливого снукеру гравець повинен виконувати удар битком напряду в лоб активної кулі, і з силою, достатньою для влучання в активну кулю так, наче неактивної кулі (куль) на шляху битка немає. Після цього удару оголошується фол.

## 1.12 Фол

1.12.1 При будь-якому неправильному ударі об'являється фол (п. 2.26).

1.12.2 На задню відмітку встановлюються неправильно забиті кулі або кулі, що вилетіли (п. 2.24).

1.12.3 Після «Вибору колірної групи» (тобто на етапах 1.7 і 1.8) **якщо в результаті фолу активна куля (кулі) гравця, що сфолив, зупинилася в зоні лузи\* (кутової або середньої) ці кулі виставляються на задню відмітку\*\*.**

*\*зона лузи - відстань у два діаметри кулі від точки падіння кулі в лузу.*

1.12.4 При фолі суперника, гравець отримує право зняти з поля будь-яку кулю (свою чи суперника) і вибирає хто виконає наступний удар (він, чи суперник).

## 2 ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «БАРАБАН»

Загальні правила більярду «Барабан» беруть за основу загальні правила більярду «Піраміда» [4] з урахуванням деяких особливостей і відмінностей.

### 2.1 Розмітка більярдного столу

2.1.1 На ігровій поверхні більярдного столу повинні бути чітко і акуратно нанесені такі лінії і позначки (рисунок 4):

- 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.

2.1.2 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.

### 2.2. Биток і прицільні кулі

2.2.1 **Биток** - куля, по якій наносять удар кием в процесі гри.

2.2.2 **Прицільні кулі** - всі інші кулі на ігровій поверхні столу (крім битка).

### 2.3 Удар кием по битку

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

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

## **2.4 Зіткнення битка з прицільною кулею**

2.4.1 Зіткнення битка **першим дотиком** з активною кулею (п. 1.5.2) (що супроводжується передачею руху від битка до прицільної кулі) є обов'язковою умовою будь-якого правильного удару.

2.4.2 Якщо биток не торкнувся першим дотиком активної кулі, оголошується фол.

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

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

## **2.5 Черговість ударів**

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

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

2.5.3 За удар позачергово оголошується фол.

2.5.4 За удар кулею або по кулі суперника – оголошується фол.

2.5.5 Якщо при виконанні удару порушено правила (оголошено фол), то після виставлення неправильно забитих куль і куль, що вискочили слід діяти згідно пункту 1.15.

## **2.6 Розіграш початкового удару**

2.6.1 Розіграш початкового удару слід виконувати жеребкуванням (наприклад, підкиданням монети) або наступною послідовністю дій. Розташувались 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.

2.6.2 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.

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

2.6.4 Переможець розіграшу має право:

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

## **2.7 Початкова розстановка куль**

Дивитись п. 1.4.

## **2.8 Положення кулі**

Положення кулі визначається положенням його центру.

## **2.9 Дім і лінія дому**

2.9.1 Лінія дому не є частиною дому.

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

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

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

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

2.10.3 Гравець, що вступає в гру першим, може встановлювати биток в будь-якій точці дому, але не на лінії дому (п. 2.9).

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.

2.10.4 Биток вважається введеним в гру відразу після удару по ньому накладкою кия (п. 2.3).

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

## 2.11 Правильний початковий удар

2.11.1 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, оголошується фол.

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

- 1) прийняти позицію, що склалася і діяти згідно п. 1.12;
- 2) розставивши кулі заново, сам провести початковий удар;
- 3) розставивши кулі заново, передати початковий удар гравцеві, який порушив правила.

## 2.12 Черговість початкового удару

Кожну наступну партію суперники починають по черзі.

## 2.13 Початок і завершення удару

2.13.1 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).

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

## **2.14 Дотик куль**

За винятком торкання битка наклейкою кия при виконанні удару (п. 2.3) 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.

## **2.15 Подвійний удар**

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

## **2.16 Пропих**

Якщо при ударі контакт наклейки кия з битком зтягується 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.

## **2.17 Дотичні і близько розташовані кулі**

2.17.1 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 активною кулею).

В іншому випадку накладається фол.

2.17.2 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.

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

Дивитись п. 1.9.

## **2.19 Правильно і неправильно забиті кулі**

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

2.19.2 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.

2.19.3 Всі неправильно забиті кулі не зараховуються і виставляються (п. 2.24).

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

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

2.20.1 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.

2.20.2 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.

2.20.3 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.

## **2.21 Куля, що вискочила**

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

2.21.2 Куля не вважається такою, що вискочила, якщо вона, ударившись об верхню частину пружного борту або поручня, самотійно 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 самотійно повертається на ігрову поверхню або падає в лузу.

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

2.21.4 Всі кулі, що вискочили виставляються після завершення удару (п. 2.24).

## **2.22 Кікс**

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

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

## **2.23 Перескок (джамп)**

Перескок [5] зроблений, якщо биток перелітає над будь-якою частиною прицільної кулі, незалежно від того, торкнувся він її чи ні, за винятком:

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

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

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

## **2.24 Виставлення куль**

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

2.24.2 Одиночна куля виставляється на задню відмітку.

Якщо виставляється кілька куль, то їх встановлюють в порядку чергування колірних груп 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.

## **2.25 Сторонній вплив**

2.25.1 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.

## **2.26 Фол. Детальний опис**

При накладанні фолу слід діяти згідно з п. 1.15.

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

2.26.1 Фоли накладаються в наступних випадках:

- 1) якщо биток при ударі не торкнувся першим дотиком активної кулі (п. 1.5.2);
- 2) якщо гравець виконав удар кулею або по кулі суперника (п. 1.5.2).
- 3) при неправильному ударі кием по битку (п. 2.3);
- 4) при нанесенні удару по битку з відривом обох ніг від підлоги (п. 2.3.2);
- 5) при порушенні черговості ударів (п. 2.5);
- 6) при неправильному початковому ударі (п. 2.11);
- 7) якщо наступний удар починається до завершення попереднього (п. 2.13);
- 8) при забороненому дотику куль (п. 2.14);
- 9) при подвійному ударі (п. 2.15);
- 10) при пропиху (п. 2.16);

- 11) при неправильному ударі по дотичних кулях чи кулях, що близько стоять (п. 2.17)
- 12) при неправильно завершеному ударі (п. 2.18);
- 13) при вискакуванні битка або будь-якої прицільної кулі за борт (п. 2.21);
- 14) при затягуванні партії (п. 2.27).

## **2.27 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 вкладається у встановлені часові межі, оголошується фол.

Контрольний секундомір вмикається відразу після завершення удару (п. 2.13). 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. 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 Микола Олексійович).
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).