



Автор бильярда «Стрела»

Виктор Барабан

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

1 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «СТРЕЛА»

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

1.1 Бильярдные столы, кии и аксессуары

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

1.2 Используемые шары

Для бильярда «Стрела» используются специальные шары диаметром **67 мм** (в комплекте семь цветных шаров и биток – белый шар).

1.3 Начало партии

1.3.1 В начале партии семь цветных шаров устанавливаются на заднюю отметку в форме «стрелы» (рис. 1).

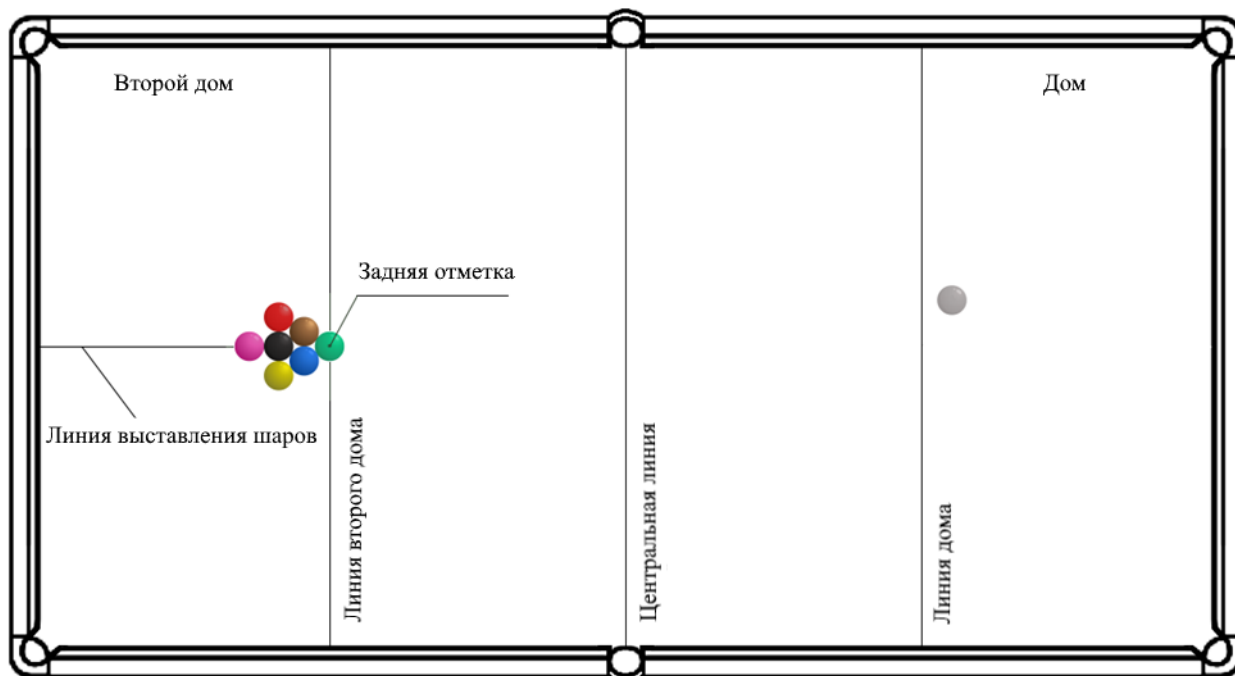


Рисунок 1 – Пример начальной расстановки шаров

1.3.2 Черный шар должен быть внутри «стрелы», другие шары в «стреле» должны устанавливаться **в случайном порядке** (с целью разнообразия ведения партий).

1.3.3 Игрок, выигравший право первого удара (п. 2.6), устанавливает биток в любое место дома и выполняет начальный удар.

1.3.4 Выполнять начальный удар можно попадая битком **в любой шар** из «стрелы».

1.3.5 **Разбой – активный.** При выполнении начального удара, в случае не забития ни одного из шаров, как минимум **три цветных шара** должны коснуться борта или **два цветных шара** коснуться борта и **другой цветной шар** перекатиться через центральную линию игрового стола. Если этого не произойдет – объявляется фол (п. 1.13).

1.3.6 Все шары, забитые при начальном ударе, считаются.

1.4 Ведение игры

1.4.1 Игра ведется одним битком (белый шар).

1.4.2 После начального удара игроки должны выполнять такие удары, чтобы **первым касанием биток коснулся одного из активных шаров** (п. 1.6).

1.4.3 Играя в один из активных шаров можно забивать как биток, так и цветные шары (в том числе неактивные), за что игроку начисляются очки (п. 1.10).

1.4.4 Забив шар игрок продолжает свой подход (серию).

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

1.4.6 **Цель игры:** набрать больше очков, чем соперник по окончании партии (п. 1.14).

1.5 Очередность цветных шаров

- 1) Красный шар
- 2) Желтый шар
- 3) Зеленый шар
- 4) Коричневый шар
- 5) Синий шар
- 6) Розовый шар
- 7) Черный шар



Рисунок 2 – Очередность цветных шаров

1.6 Активные шары

Столкновение битка первым касанием с активным шаром является обязательным условием любого правильного удара.

Биток можно маскировать (прятать) за неактивные шары с целью принуждения соперника выполнять удар от борта (бортов) для попадания в активный шар.

Определение активных шаров:

- 1) когда на столе находятся **три и более** цветных шара – **активными шарами являются два наименьших по очередности** (п. 1.5) цветных шара. Другие шары являются **неактивными**.
- 2) когда на столе остается **два** цветных шара – **активным шаром является наименьший по очередности** цветной шар. Старший по очередности шар является **неактивным**.
- 3) когда на столе остается **один** цветной шар – этот шар является **активным шаром**.

Примечание: Возможны варианты игры, при которых активными шарами могут быть от одного до шести наименьших по очередности шаров.

1.7 Правильный удар (правильно заверченный удар)

Любой удар (за исключением начального удара п. 1.3 и при выходе из маски (снукера) п. 1.12) считается **правильным (правильно заверченным)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Стрела» (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 заверченный удар регламентируется аналогично правилам «Пирамиды» [1].*

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

1.8 Забитие цветных шаров

1.8.1 Все цветные шары, забитые в лузу правильным ударом (п. 1.7) засчитываются.

1.8.2 Забитый правильным ударом цветной шар не выставляется на бильярдный стол до конца партии (кроме ситуации «Выставление черного шара», п. 1.15).

1.8.3 В ситуации, когда игрок сыграл первым касанием битка в активный шар и после этого упал другой шар (в том числе неактивный) – другой шар (шары) засчитываются. То есть, **забитие «систем» - разрешено.**

1.8.4 За забитие любого цветного шара игроку начисляются **2 очка** (п. 1.10).

1.8.5 В случае забития одним ударом нескольких шаров (в том числе битка), очки за каждый шар суммируются.

1.8.6 После забития последнего цветного шара на столе, подсчитываются очки игроков и принимается решение об окончании партии (п. 1.14)

1.9 Забитие битка

1.9.1 Биток сыгранный (забитый в лузу) правильным ударом (п. 1.7) засчитывается.

1.9.2 В ситуации, когда игрок сыграл первым касанием битка в активный шар и после этого были забиты биток и любой другой шар (шары) – все забитые шары засчитываются. Очки за забитие каждого шара суммируются.

1.9.3 Биток, **сыгранный с игры** правильным ударом засчитывается, с поля **не снимается ни один шар**, игроку начисляется **1 очко** и он продолжает свой подход ударом «с руки» **из дома или второго дома**.

1.9.4 При ударе «с руки» из дома (второго дома) можно забивать любой шар в любую лузу **после столкновения битка с активным шаром, расположенным вне дома, из которого выполняется удар**.

1.9.5 **Биток можно забивать не более 2 ударов подряд** (первый – с игры, второй – «с руки» из дома (второго дома). Если биток падает в лузу **третий удар подряд** – объявляется фол (после двух подряд забитий битка игрок может продолжить серию **только забивая цветной шар**).

9.4 После забития цветного шара «с руки» из дома (второго дома) игрок может продолжать серию, забивая как **биток**, так и **цветной шар**.

10 Количество очков, которые можно набирать в бильярде «Стрела»

10.1 За забитие шаров:

биток – 1 очко + игра «с руки» из дома (второго дома) (п. 1.9);

цветной шар – 2 очка.

10.2 За фол соперника — 1 очко (если игрок принял или передал позицию, возникшую после фола соперника) (п. 13).

1.11 Маска (снукер)

1.11.1 Биток «замаскирован» (находится в снукере), если невозможно попасть прямым ударом по каждому активному шару из-за того, что на пути битка находится **неактивный шар (шары) или губа лузы**.

В ситуации снукера действуют особые условия правильного удара (п. 1.12) (для правильного удара после касания битка с активным шаром достаточно одного борта или переката центральной линии стола).

1.12 Выход из снукера

1.12.1 При возникновении ситуации маски (снукера) п. 1.11, игрок, который должен выполнить очередной удар, должен согласовать с соперником или судьей то, что удар будет выполняться из маски (снукера).

1.12.2 **Только в ситуации маски (снукера)!** Удар считается **правильным (правильно завершённым)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Стрела» (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.

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

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

1.12.5 Для выхода из снукера игрок может использовать удары от борта (нескольких бортов) или выполнять обводящие удары (массе).

1.12.6 Перескоки (джампы) (п. 2.24) для выхода из снукера запрещены – фол.

1.12.7 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.

1.13 Фол

1.13.1 При любом неправильном ударе объявляется фол (п. 2.27).

1.13.2 При фоле соперника игрок получает право действовать одним из следующих вариантов:

а) **Играть со сложившейся позиции** (получает **1 бонусное очко** за фол соперника).

б) **Передать позицию** игроку, выполнившему фол (получает **1 бонусное очко** за фол соперника).

в) **Установить биток в любое место стола и забивать либо цветной шар, либо биток** (не получает бонусных очков за фол соперника, но получает очки за успешное забитие).

1.13.3 При ударе «с руки» после фола нельзя забивать одним ударом и биток, и цветной шар – **фол**.

1.13.4 При успешном забитии битка «с руки» после фола игрок продолжает серию так, как будто он сыграл **биток с игры** (п. 1.9).

1.13.5 Если при фоле соперника биток упал в лузу или вылетел со стола, игрок обязан действовать согласно п. 1.13.2(в) (установить биток в любое место стола и забивать шар или отыгрываться, без бонусных очков).

1.14 Окончание партии

Игрок выигрывает партию, если:

- 1) набрал 9 или более очков.**
- 2) набрал 8 очков, и на столе не осталось цветных шаров** (при этом у соперника 7 или менее очков);
- 3) выиграл в ситуации «Выставление чёрного шара»** (п. 1.15). Такая ситуация возможна только, если был забит последний цветной шар и счет стал — 8:8.

15 «Выставление чёрного шара» («Respotted black»)

1.15.1 Если был забит последний цветной шар и счёт стал **8:8** – происходит ситуация «Выставление чёрного шара».

1.15.2 В ситуации "Выставление черного шара" на заднюю отметку устанавливается черный шар.

1.15.3 Путем жеребьёвки (например, подбрасыванием монеты) определяется игрок, выполняющий первый удар.

1.15.4 Первый удар в «Выставлении черного шара» выполняется битком из дома.

1.15.5 **Первым ударом можно забивать только чёрный шар, забитие битка первым ударом запрещено – фол.**

1.15.6 **После первого удара можно забивать как чёрный шар, так и биток.**

1.15.7 Любой фол в «Выставлении чёрного шара» – **проигрыш партии.**

1.15.8 Когда в ситуации «Выставление чёрного шара» один из игроков правильным ударом забивает чёрный шар или биток – он **выигрывает партию.**

2 ОБЩИЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «СТРІЛА»

Общие правила бильярда «Стріла» основываются на общих правилах бильярда «Пирамида» [1] 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 (рис. 1):

- 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. 3)

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 (белый шар)** - шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

2.2.2 **Прицельные шары** - все цветные 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 цветным шаром

2.4.1 Столкновение битка **первым касанием** с активным шаром (п. 1.6) (что сопровождается передачей движения от битка к активному 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 цветным 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 Если при выполнении удара нарушены правила (объявлен фол), то после выставления неправильно забитых шаров и выскочивших шаров следует действовать согласно пункту 1.13.

2.6 Розыгрыш начального удара

2.6.1 Розыгрыш начального 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. 1.3.

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 цветных шаров**:

- 1) один из шаров правильно забит в любую лузу;
- 2) по меньшей мере **три** разных цветных шара коснулись борта (бортов); или
- 3) **два** цветных шара коснулись борта (бортов) и **другой** цветной 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. 1.13;
- 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 Ввод битка в игру ударом с руки из дома (второго дома) после сыгрывания битка

2.13.1 При ударе с руки из дома (второго дома) биток можно устанавливать в любой точке дома (второго дома), но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме цветным шарам.

2.13.2 Если при установке битка в доме (втором доме) было выполнено касание любого из шаров, то объявляется фол и соперник должен действовать согласно п. 1.13.

2.13.3 Если биток установлен вне дома (второго дома), то судья или соперник должны предупредить об этом игрока, выполняющего удар до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток установлен правильно.

2.13.4 До тех пор, пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием, однако после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как введение его в игру.

2.13.5 Забивать шар можно в любую лузу после столкновения битка с активным шаром расположенным вне дома, из которого выполняется удар.

2.13.6 Удар из дома считается неправильным и наказывается фолом, если:

- 1) биток до выхода из дома (второго дома) коснулся шара в доме;
- 2) не был выполнен правильный удар по активному шару вне дома.

2.14 Начало и завершение удара

2.14.1 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).

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

2.15 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 цветного шара) на игровой поверхности стола кием, машинкой, мелом, рукой, одеждой и т.п. В противном случае – фол.

2.16 Двойной удар

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

2.17 Пропих

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

2.18 Соприкасающиеся и близкостоящие шары

2.18.1 Если биток касается цветного шара, или если расстояние между битком и цветным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта «наклейка кия-биток-цветной 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 цветным шаром).

В противном случае накладывается фол.

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

2.19 Правильно заверченный удар (правильный удар)

Смотреть п. 1.7.

2.20 Правильно и неправильно забитые шары

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

2.20.2. За все правильно забитые шары игроку начисляются очки согласно п. 1.10.

2.20.3 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 завершеного 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.

2.20.4 Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются (п. 2.25).

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

2.21 Зависший над лузой шар

2.21.1 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.

2.21.2 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.

2.21.3 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.

2.22 Выскочивший шар

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

2.22.2 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.

2.22.3 Если любой шар (биток или цветной шар) выскакивает за борт, накладывается фол.

2.22.4 Все выскочившие шары выставляются после завершения удара (п. 2.25).

2.23 Кикс

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

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

2.24 Перескок (джамп)

Перескок [2] сделан, если биток перелетает над любой частью цветного шара, независимо от того, коснулся он его или нет, за исключением:

2.24.1 когда биток сначала попадает в активный шар и затем перескакивает другой шар;

2.24.2 когда биток подсакивает и ударяет активный шар, но не за дальней стороной этого шара;

2.24.3 когда после правильного нанесения удара по активному шару, биток перепрыгивает этот шар после столкновения с бортом или другим шаром.

2.25 Выставление шаров

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

2.25.2 Одиночный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке 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.

2.26 Постороннее воздействие

2.26.1 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.

2.27 Фол. Детальное описание

При наложении фола следует действовать согласно п. 1.13.

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

2.27.1 Фолы накладываются в следующих случаях:

- 1) если биток при ударе не коснулся первым касанием активного шара (см. п. 1.6);
- 2) при неправильном ударе кием по битку (см. п. 2.3);
- 3) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п. 2.3.2);
- 4) при нарушении очередности ударов (см. п. 2.5);
- 5) при неправильном начальном ударе (см. п. 2.11);
- 6) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п. 2.14);
- 7) при запрещенном касании шаров (см. п. 2.15);
- 8) при двойном ударе (см. п. 2.16);
- 9) при пропихе (см. п. 2.17);
- 10) при неправильном ударе по соприкасающимся и близкостоящим шарам (см. п. 2.18)
- 11) при неправильно завершенном ударе (см. п. 2.19);
- 12) при выскакивании битка или любого цветного шара за борт (см. п. 2.22);
- 13) при затягивании партии (см. п. 2.28).

2.28 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 (см. п. 2.14). 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 ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

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