



Автор бильярду «Стріла»

Віктор Барабан

Бильярд «Стріла» є різновидом лузного бильярду зі своїми особливими правилами та вимогами до бильярдного обладнання.

## 1 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «СТРІЛА»

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

### 1.1 Бильярдні столи, кії та аксесуари

Для гри в бильярд «Стріла» слід використовувати бильярдні столи, кії та аксесуари (**крім куль**), що відповідають існуючим технічним вимогам до бильярдного обладнання «Піраміда».

### 1.2 Кулі, що використовуються

Для бильярду «Стріла» використовуються спеціальні кольорові кулі діаметром **67 мм** (в комплекті сім кольорових куль, а також биток – біла куля).

### 1.3 Початок партії

1.3.1 На початку партії сім кольорових куль встановлюються на задню відмітку у формі «стріли» (рис. 1).

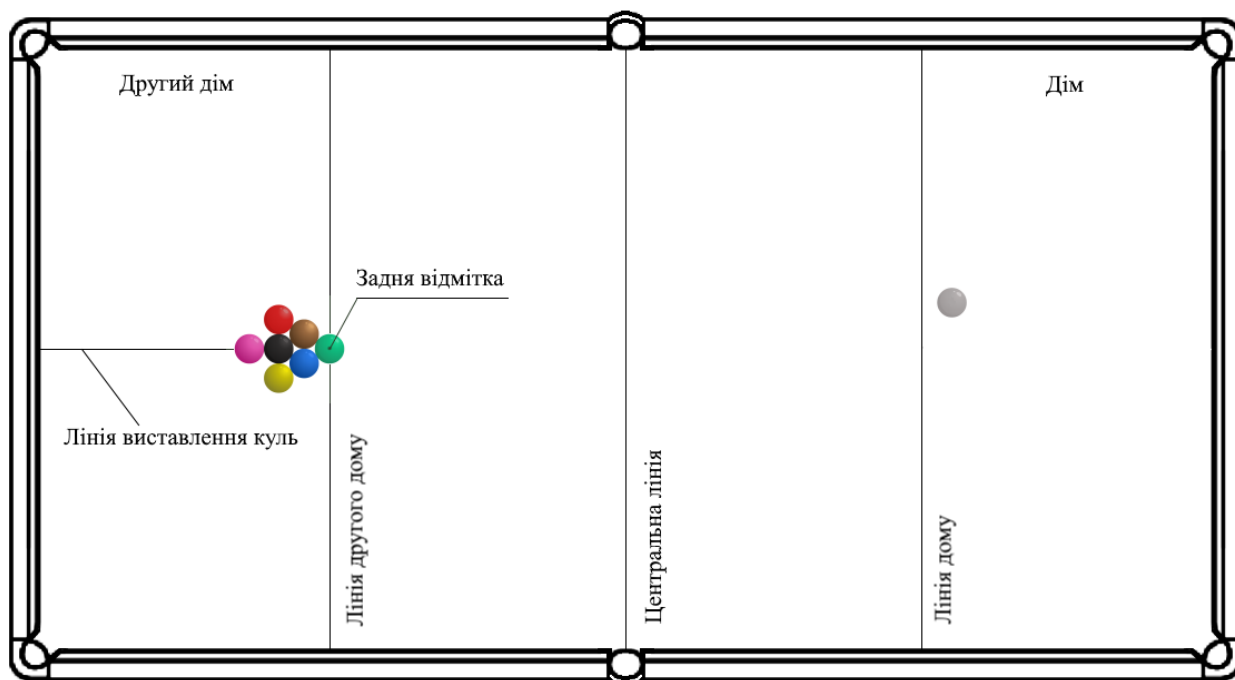


Рисунок 1 – Приклад початкової розстановки куль

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

1.3.3 Гравець, що виграв право першого удару (п. 2.6) встановлює биток в будь-яке місце дому і виконує початковий удар.

1.3.4 Виконувати початковий удар (розбій) можна влучаючи битком **в будь-яку кулю** зі «стріли».

1.3.5 **Розбій – активний.** При виконанні початкового удару, в разі не забивання жодної з куль, 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 – оголошується фол (п. 1.13).

1.3.6 Всі кулі, що були забиті 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 активних куль** (п. 1.6).

1.4.3 Граючи в одну з активних куль можна забивати як биток, так і кольорові кулі (в тому числі неактивні), 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. 1.14).

## 1.5 Черговість кольорових куль

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



Рисунок 2 – Черговість кольорових куль

## 1.6 Активні кулі

**Зіткнення битка першим дотиком з активною кулею є обов'язковою умовою будь-якого правильного удару.**

Биток можна маскувати (ховати) за неактивні кулі з метою примушення суперника виконувати удар від борту (бортів) для влучання в активну кулю.

**Визначення активних куль:**

- 1) коли на столі знаходиться **три або більше** кольорові кулі – **активними** кулями є **дві найменші за черговістю** (п. 1.5) кольорові кулі. Інші кулі є **неактивними**.

- 2) коли на столі залишається **дві** кольорові кулі – **активною кулею є найменша за черговістю** кольорова куля. Більша за черговістю куля є **неактивною**.
- 3) коли на столі залишається **одна** кольорова куля – ця куля є **активною** кулею.

*Примітка: Можливі варіанти гри, при яких активними 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 з маски (снукеру) п. 1.12) вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Стріла» (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 перекат центральної лінії столу або переказ центральної лінії столу і борт;
- 4) передала рух іншій кулі (кулям), які виконали п. 1, 2 або 3;
- 5) зробивши борт або переказ центральної лінії столу передала рух іншій кулі (кулям), які довиконали п. 1, 2 або 3\*.

*\*Правильно завершений удар регламентується аналогічно правилам «Піраміди» [1].*

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

## **1.8 Забивання кольорових куль**

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

1.8.2 Забита правильним ударом кольорова куля не виставляється на більярдний стіл до кінця партії (крім ситуації «Виставлення чорної кулі», п. 1.15).

1.8.3 В ситуації, коли гравець зіграв першим дотиком битка в активну кулю і після цього впала інша куля (в тому числі неактивна) – інша куля (кулі) зараховується. Тобто, **збивання «систем» - дозволено**.

1.8.4 За забивання будь-якої кольорової кулі гравцю нараховується **2 очки** (п. 1.10).

1.8.5 В разі забивання одним ударом декількох куль (в тому числі битка), очки за забивання кожної кулі підсумовуються.

1.8.6 Після забивання останньої кольорової кулі на столі, підраховуються очки гравців і приймається рішення про закінчення партії (п. 1.14)

## **1.9 Забивання битка**

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

1.9.2 В ситуації, коли гравець зіграв першим дотиком битка в активну кулю і після цього були забиті биток і будь-яка інша куля (кулі) – всі забиті кулі зараховуються. Очки за забивання кожної кулі підсумовуються.

1.9.3 Биток, зіграний з гри правильним ударом зараховується, з поля **не знімається жодна з куль**, гравцю нараховується **1 очко** і він продовжує свій підхід ударом з руки з дому або другого дому.

1.9.4 При ударі з руки з дому (другого дому) можна забивати будь-яку кулю в будь-яку лузу після зіткнення битка з активною кулею розташованою поза домом, з якого виконується удар.

1.9.5 Биток можна забивати не більше 2 ударів поспіль (перший - з гри, другий – з руки з дому (другого дому)). Якщо биток падає в лузу третій удар поспіль – оголошується фол (після того, як гравець зіграв биток два удари поспіль він може продовжити серію тільки забиваючи кольорову кулю).

1.9.6 Після забивання кольорової кулі з руки з дому (другого дому) гравець може продовжувати серію граючи як биток, так і кольорову кулю.

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

### **1.10.1 За забивання куль:**

биток – 1 очко + гра з руки з дому (другого дому) (п. 1.9);

кольорова куля – 2 очки.

1.10.2 За фол суперника - 1 очко (якщо гравець прийняв або передав позицію, що склалася після фолу суперника) (п. 1.13).

## **1.11 Маска (снукер)**

Биток «замаскований» (перебуває в снукері), якщо його шлях по прямій лінії при виконанні прямого удару по кожній з активних куль повністю перегороджений **неактивною кулею (кулями) або губою лузи.**

В ситуації маски (снукеру) діють особливі умови правильного удару (п. 1.12) (для правильного удару після дотику битка з активною кулею достатньо одного борту або перекату центральної лінії столу).

## 1.12 Вихід з маски (снукеру)

1.12.1 При виникненні ситуації маски (снукеру) п. 1.11, гравець, який має виконати черговий удар, повинен узгодити з суперником і суддею те, що удар буде виконуватись з маски (снукеру).

1.12.2 **Тільки в ситуації маски (снукеру)!** Удар вважається **правильним (правильно завершеним)**, якщо не порушено жодне з положень цих Правил і Загальних правил більярду «Стріла» (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.

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

1.12.4 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.**

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

1.12.6 Перескоки (джампи) (п. 2.24) для виходу з маски (снукеру) заборонені – фол.

**1.12.7 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.

## **1.13 Фол**

1.13.1 При будь-якому неправильному ударі оголошується фол (п. 2.27).

**1.13.2 При фолі суперника, гравець отримує право діяти одним з наступних варіантів:**

а) **Грати з позиції, що склалася (отримує 1 бонусне очко за фол суперника).**

б) **Передати позицію, що склалася гравцю, який виконав фол (отримує 1 бонусне очко за фол суперника).**

в) **Встановити биток в будь-яке місце столу і забивати або кольорову кулю або биток (не отримує бонусних очок за фол суперника, але отримує відповідні очки при успішному забитті кулі).**

1.13.3 **При ударі з руки після фолу не можна забивати одним ударом і биток, і кольорову кулю - фол.**

1.13.4 При вдалому забиванні битка **при ударі з руки після фолу** гравець продовжує серію так, наче він зіграв **биток з гри** (п. 1.9).

1.13.5 Якщо при фолі суперника биток впав в лузу або вискочив зі столу, гравець повинен діяти згідно п. 1.13.2(в) (встановити биток в будь-яке місце столу і забивати кулю або відіграватися, без отримання бонусних очок).

## **1.14 Закінчення партії**

**Гравець виграє партію, якщо:**

- 1) **набрав 9 або більше очок.**
- 2) **набрав 8 очок, і на столі не залишилось кольорових куль (при цьому у суперника 7 або менше очок);**
- 3) **виграв в ситуації «Виставлення чорної кулі» (п. 1.15).** Така ситуація можлива тільки, якщо була забита остання кольорова куля і рахунок став - 8:8.

## **1.15 «Виставлення чорної кулі» («Respotted black»)**

1.15.1 Якщо була забита остання кольорова куля і рахунок став 8:8 – відбувається ситуація «Виставлення чорної кулі».

1.15.2 В ситуації «Виставлення чорної кулі» на задню відмітку встановлюється чорна куля.

1.15.3 Шляхом жеребкування (наприклад, підкиданням монети) визначається гравець, який буде виконувати перший удар.

1.15.4 Перший удар у «Виставленні чорної кулі» виконується битком із дому.

1.15.5 Першим ударом можна забивати тільки чорну кулю, биток першим ударом забивати не можна – фол.

1.15.6 Після першого удару можна забивати як чорну кулю, так і биток.

1.15.7 Будь-який фол у «Виставленні чорної кулі» – це програш партії.

1.15.8 Коли в ситуації «Виставлення чорної кулі» один з гравців забиває правильним ударом чорну кулю або биток – він **виграє партію**.

## 2 ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА БІЛЬЯРДУ «СТРІЛА»

Загальні правила більярду «Стріла» беруть за основу загальні правила більярду «Піраміда» [1] 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 (рис. 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.

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 (біла куля)** - куля, по якій наносять удар кием в процесі гри.

2.2.2 **Прицільні кулі** - всі кольорові 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 оголошується фол.

## **2.4 Зіткнення битка з кольоровою кулею**

2.4.1 Зіткнення битка **першим дотиком** з активною кулею (п. 1.6) (що супроводжується передачею руху від битка до активної 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 кольоровою 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 Якщо при виконанні удару порушено правила (оголошено фол), то після виставлення неправильно забитих куль і куль, що вискочили слід діяти згідно пункту 1.13.

## **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. 1.3.

## **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 (див. 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 (див. п. 2.3).

2.10.5 До тих пір поки биток не введений в гру, його можна поправляти рукою і києм (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 кольорових куль**:

- 1) одна з куль правильно забита в будь-яку лузу;
- 2) щонайменше **три** різні кольорові кулі торкнулися борту (бортів); або
- 3) **дві** кольорові кулі торкнулися борту (бортів) і **інша** кольорова 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. 1.13;
- 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 Введення битка в гру ударом з руки з дому (другого дому) після забивання битка

2.13.1 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 кольорових куль, що знаходяться в домі.

2.13.2 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.

2.13.3 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.

2.13.4 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.

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

2.13.6 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 активній кулі поза домом.

## **2.14 Початок і завершення удару**

2.14.1 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 такою, що рухається).

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

## **2.15 Дотик куль**

За винятком торкання битка наклейкою кия при виконанні удару (див. п. 2.3) і установки битка до введення його в гру, забороняється дотик будь-якої кулі (битка або будь-якої кольорової кулі) на ігровій поверхні столу кием, машинкою, крейдою, рукою, одягом і т.п. В іншому випадку - фол.

## **2.16 Подвійний удар**

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

## **2.17 Пропах**

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

## **2.18 Дотичні і близько розташовані кулі**

2.18.1 Якщо биток дотичний до кольорової кулі, або якщо відстань між битком і кольоровою кулею настільки мала, що при виконанні удару по битку практично неможливо уникнути моментального потрійного контакту «наклейка кия-биток-кольорова 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 кольоровою кулею).

В іншому випадку накладається фол.

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

## **2.19 Правильно завершений удар (правильний удар)**

Дивитись п. 1.7.

## **2.20 Правильно і неправильно забиті кулі**

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

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

2.20.3 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 завершення 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.

2.20.4 Всі неправильно забиті кулі не зараховуються і виставляються (п. 2.25).

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

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

2.21.1 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.

2.21.2 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.

2.21.3 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.

## **2.22 Куля, що вискочила**

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

2.22.2 Куля не вважається такою, що вискочила, якщо вона, вдарившись 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.

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

2.22.4 Всі кулі, що вискочили виставляються після завершення удару (п. 2.25).

## **2.23 Кікс**

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

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

## **2.24 Перескок (джамп)**

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

2.24.1 коли биток спочатку влучає в активну кулю й потім перескакує іншу кулю;

2.24.2 коли биток підскакує й влучає в активну кулю, але не за дальньою стороною цієї кулі;

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

## **2.25 Виставлення куль**

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

2.25.2 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.

## **2.26 Сторонній вплив**

2.26.1 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 попередні позиції і гра продовжується. При цьому фол не накладається.

## **2.27 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.

2.27.1 Фоли накладаються в наступних випадках:

- 1) якщо биток при ударі не торкнувся першим дотиком активної кулі (див. п. 1.6);
- 2) при неправильному ударі києм по битку (див. п. 2.3);
- 3) при нанесенні удару по битку з відривом обох ніг від підлоги (див. п. 2.3.2);
- 4) при порушенні черговості ударів (див. п. 2.5);
- 5) при неправильному початковому ударі (див. п. 2.11);
- 6) якщо наступний удар починається до завершення попереднього (див. п. 2.14);
- 7) при забороненому дотику куль (див. п. 2.15);
- 8) при подвійному ударі (див. п. 2.16);
- 9) при пропиху (див. п. 2.17);
- 10) при неправильному ударі по дотичних та кулях, що близько стоять (див. п. 2.18)
- 11) при неправильно завершеному ударі (див. п. 2.19);
- 12) при вискакуванні битка або будь-якої кольорової кулі за борт (див. п. 2.22);
- 13) при затягуванні партії (див. п. 2.28).

## **2.28 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, оголошується фол.

Контрольний секундомір вмикається відразу після завершення удару (див. п. 2.14). 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).