



ПИРАМИДА

ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА

Утверждены приказом Президента
Международной конфедерации Пирамиды
№12 от 11.12.2017 года.

Введены в действие с 01.01.2018 года.

Раздел 1. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПИРАМИДЕ

1. Соревнования по пирамиде

Настоящие официальные Правила Международной конфедерации пирамиды (далее – Правила) обязательны для всех официальных международных и национальных соревнований по пирамиде (далее – соревнования), проводимых Международной конфедерацией пирамиды (далее – МКП) и Национальными федерациями (организациями) бильярдного спорта (далее – НФБС) – членами МКП.

Соревнования по пирамиде могут быть: личными, командными и лично-командными.

2. Возрастные группы

Официальные соревнования проводятся среди спортсменов следующих возрастных групп:

1. Мальчики и девочки до 13 лет.
2. Юноши и девушки от 13 до 16 лет.
3. Юниоры и юниорки от 16 лет до 21 года.
4. Мужчины и женщины от 21 года и старше.

Примечания:

1. При решении вопроса о принадлежности к той или иной возрастной группе возраст определяется на день окончания соревнований по дате рождения.

2. К соревнованиям допускаются спортсмены, достигшие нижней и не достигшие верхней возрастной границы соответствующей возрастной группы.
3. Юноши и девушки от 14 лет в зависимости от степени подготовленности могут принимать участие в соревнованиях старших возрастных групп, если это оговорено в положении о соревнованиях.

3. Общее руководство и организация соревнований

Общее руководство и контроль за подготовкой и проведением официальных международных соревнований осуществляет МКП. В качестве непосредственного *организатора* соревнований выступает НФБС, на территории которой проводятся соревнования. Общее руководство и контроль за подготовкой и проведением официальных национальных соревнований по пирамиде осуществляет соответствующая НФБС.

Организационную работу по подготовке и обеспечению условий для проведения соревнований осуществляет *Организационный комитет соревнований* (далее – *оргкомитет*).

Непосредственная организация соревновательного процесса и судейства официальных соревнований по пирамиде возлагается на *Главную судейскую коллегию*. На международных соревнованиях ее состав утверждает МКП, на национальных – НФБС.

4. Положение о соревнованиях

Положение о соревнованиях (далее – Положение) является основным руководящим документом для подготовки и проведения официальных соревнований. Положение о международных соревнованиях утверждает президент МКП, национальных – президент НФБС.

Положение о соревнованиях должно содержать следующие разделы:

- цели и задачи соревнований;
- сроки и место их проведения;
- общее руководство и организация соревнований;
- программа соревнований (место и время регистрации и жеребьевки участников, место и время открытия соревнований, начало игр, место и время закрытия соревнований);
- условия приема, размещения и транспортного обеспечения официальных лиц;
- условия допуска участников к соревнованиям;
- сроки, форма и порядок подачи заявок на участие в соревнованиях;
- система проведения (формат) соревнований;
- порядок формирования судейской коллегии;
- количество призовых мест и порядок награждения призеров;
- призовой фонд, порядок его распределения.

Решения по вопросам, не включенными в Положение, принимает Главная судейская коллегия по согласованию с Председателем оргкомитета. Положение может включать и другие разделы, если это не противоречит настоящим Правилам.

5. Официальные лица на соревнованиях

На соревнованиях официальными лицами являются:

- председатель оргкомитета соревнований и его члены ;
- представители МКП и НФБС;
- представители спортивной инспекции;

- председатель мандатной комиссии и ее члены;
- главный судья и его заместитель;
- главный секретарь;
- судьи;
- участники соревнований;
- аккредитованные представители СМИ;
- врач соревнований.

Полный перечень официальных лиц определяется организатором соревнований. В него могут быть включены и другие официальные лица помимо вышеупомянутых. Их аккредитация и регистрация осуществляется в процессе работы мандатной комиссии.

6. Председатель оргкомитета

Председатель оргкомитета определяет персональный состав оргкомитета в соответствии с целями и задачами подготовки соревнований и обеспечению условий для их успешного проведения. Он несет персональную ответственность за:

- соответствие места проведения соревнований требованиям МКП к спортивным сооружениям;
- обеспечение соревнования необходимым количеством бильярдных столов и аксессуаров, их соответствие техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию;
- размещение, организацию питания и транспортное обеспечение участников соревнований и официальных лиц;
- материальное обеспечение работы судейской коллегии и мандатной комиссии на соревновании (рабочие места, микрофоны, интернет, оргтехника);
- информационную поддержку соревнований;
- организацию церемонии открытия и закрытия соревнований;
- обеспечение безопасности официальных лиц, участников и зрителей;
- поддержание общественного порядка в процессе соревнований;
- оформление командировочных и других необходимых документов для официальных лиц и участников соревнований;
- медицинское обслуживание участников и официальных лиц.

7. Представители МКП и НФБС

7.1. Для контроля за проведением соревнований в соответствии с настоящими Правилами, Положением, нормативными документами и соглашениями, а также для оказания помощи организатору, МКП направляет на международные соревнования своего *официального представителя*. Представитель МКП контролирует работу официальных лиц на соревнованиях, участвует в церемониях их открытия и закрытия. На национальные соревнования своего официального представителя направляет НФБС.

7.2. На официальных международных соревнованиях по пирамиде представители НФБС являются официальными представителями спортсменов своих федераций. Представители обеспечивают своевременную подачу в мандатную комиссию документов для регистрации спортсменов. Они организуют размещение и питание членов своей команды, присутствуют на жеребьевке, принимают участие в рассмотрении спорных вопросов, затрагивающих интересы спортсменов своей федерации.

8. Мандатная комиссия

8.1. Мандатная комиссия:

- принимает заявки от представителей федераций на участие в соревнованиях;
- проверяет документы, подтверждающие право на участие в соревнованиях;
- проводит регистрацию судей и участников соревнований;
- проводит аккредитацию официальных лиц;

8.2. В состав мандатной комиссии входят:

- председатель мандатной комиссии;
- представитель МКП (на международных соревнованиях) или НФБС (на национальных соревнованиях)
- главный секретарь соревнований;
- представитель оргкомитета.

8.3. Председатель мандатной комиссии назначается организатором соревнований. Он руководит работой мандатной комиссии и обеспечивает выполнение ее функций.

8.4. Оформленные надлежащим образом протоколы регистрации судей и участников соревнований председатель мандатной комиссии передает в Главную судейскую коллегию.

9. Судейская коллегия соревнований

9.1. Судейская коллегия на соревнованиях включает:

- главного судью и его заместителей;
- главного секретаря;
- старшего судью;
- судей у стола;
- зонных судей.

9.2. Главный судья, его заместители и главный секретарь образуют Главную судейскую коллегию (ГСК), которая принимает решения по вопросам, не отраженным в положении о соревнованиях.

На международных соревнованиях члены ГСК должны иметь международную категорию, на национальных – не ниже национальной.

9.3. Форма одежды судей:

- темный однотонный пиджак, темные костюмные брюки, белая рубашка, галстук или галстук-бабочка (для судей у стола), черные туфли, белые перчатки (для судей у стола).

10. Главный судья

10.1. Главный судья отвечает за проведение соревнований в установленные сроки в соответствии с настоящими Правилами, Положением и иными нормативными документами МКП и НФБС.

10.2. Главный судья:

- определяет функции членов судейской коллегии, организует, обеспечивает и контролирует их работу;
- дает оценку работы судей по окончании соревнований;
- контролирует состояние места проведения соревнований, бильярдного оборудования и инвентаря;
- принимает решение о способе рассеивания участников (если это не оговорено в Положении о соревнованиях);

- по согласованию с председателем оргкомитета принимает решения о формате (турнирной сетке) соревнований и о формате личных встреч на различных этапах соревнований;
- по согласованию с председателем оргкомитета принимает решения по всем вопросам, не отраженным в Положении о соревнованиях;
- вместе с главным секретарем составляет расписание встреч;
- принимает решение о зонном судействе;
- принимает решение по числу и продолжительности перерывов между партиями;
- принимает решение по применению предусмотренных настоящими правилами мер в случае затягивания игры;
- принимает участие в просмотре видеоповторов и принятии решения по ним;
- выносит окончательное решение по протестам;
- принимает решение по дисциплинарным мерам, предусматривающим зачтение поражений и отстранение от участия в соревнованиях;
- участвует в церемониях открытия и закрытия соревнований;
- подписывает итоговый протокол соревнований;
- составляет и подписывает отчет главного судьи с оценкой работы судей.

10.3. Главный судья принимает окончательное решение при возникновении любых особых ситуаций, которые не отражены в тексте настоящих Правил.

10.4. Оценку действиям главного судьи на международных соревнованиях дает представитель МКП, на национальных – представитель НФБС.

11. Заместитель главного судьи

11.1. Заместитель главного судьи:

- проводит судейский инструктаж перед началом и по ходу соревнований;
- распределяет судей по зонам и по столам;
- контролирует работу зонных судей и судей у стола.
- участвует в принятии решений о формате (турнирной сетке) соревнований и о формате личных встреч на различных этапах соревнований;
- участвует в принятии решений по всем вопросам, не отраженным в Положении о соревнованиях;
- принимает участие в просмотре видеоповторов и принятии решения по ним;

11.2. Заместитель главного судьи выполняет обязанности главного судьи в его отсутствие, а также во втором бильярдном зале, если соревнования проводятся в двух залах.

12. Главный секретарь

12.1. Главный секретарь отвечает за достоверность информационных материалов и за оформление всей документации на соревнованиях.

12.2. Главный секретарь:

- в качестве члена мандатной комиссии проводит регистрацию участников и судей, оформляет и подписывает протоколы регистрации;
- проводит рассеивание и жеребьевку участников соревнований;
- участвует в принятии решений о формате (турнирной сетке) соревнований и о формате личных встреч на различных этапах соревнований;
- участвует в принятии решений по всем вопросам, не отраженным в Положении о соревнованиях;
- вместе с главным судьей составляет расписание встреч;

- готовит и передает судьям бланки протоколов встреч;
- заносит результаты встреч в турнирную таблицу (сетку) соревнований;
- оформляет и подписывает итоговый протокол соревнований;
- организует выдачу итогового протокола соревнований представителям федераций.

12.3. Главный секретарь обеспечивает полное оформление всех документов по итогам соревнований в течение суток после их завершения и передачу их в МКП (для международных соревнований) или в НФБС (для национальных соревнований).

13. Судья у стола

13.1 Судья у стола несет всю полноту ответственности за проводимую им официальную встречу в соответствии с настоящими Правилами и Положением о соревнованиях. Судья у стола:

- проверяет готовность бильярдного оборудования и наличия кресел (стульев) для каждого участника встречи (место слева – для игрока №1 по протоколу , справа – для игрока №2);
- контролирует время начала встречи, информирует главного судью об опозданиях игроков;
- следит за соблюдением правил игры, формой одежды и поведением участников, делает замечания и предупреждения;
- контролирует розыгрыш начального удара и очередность начального удара в партиях;
- устанавливает пирамиду;
- объявляет штрафы за нарушения;
- после завершения игрового подхода игрока вынимает правильно забитые шары из луз и ставит их на соответствующую полку: полка слева (или сверху) – для игрока №1 по протоколу , справа (или снизу) – для игрока №2 (порядок расположения шаров на полках остается неизменным на протяжении всей встречи независимо от того – кто выполняет начальный удар в партии);
- снимает со стола штрафные шары, выставляет на стол неправильно забитые и выскочившие шары;
- объявляет счет после каждой серии результативных ударов, а также предупреждает игрока о седьмом забитом шаре;
- восстанавливает позицию шаров в предусмотренных правилами случаях;
- в случае необходимости по ходу встречи протирает шары и очищает сукно;
- после завершения партии объявляет счет по партиям;
- предупреждает игрока о выносе битка за линию дома при игре из дома;
- следит за тем, чтобы игроки после завершения своего игрового подхода возвращались к своему креслу и не создавали помех для игры соперника;
- информирует главного судью о случаях неспортивного поведения, предусматривающих зачтения поражения в партии или во встрече, отстранение от дальнейшего участия в соревновании и дисквалификацию;
- контролирует продолжительность перерыва между партиями, информирует главного судью об опозданиях игроков после перерыва;
- информирует главного судью о затягивании игры;
- по окончании встречи объявляет окончательный счет по партиям, подписывает протокол и передает его главному секретарю.

13.2 Судья у стола ведет протокол встречи: отмечает в нем время ее начала и завершения, результаты партий, время ухода на перерыв, нарушения и принятые меры, протесты и решения по ним.

Отмеченные в протоколе встречи дисциплинарные меры – замечания, предупреждения, зачтение поражений – действуют на протяжении всего соревнования и учитываются при повторных нарушениях.

13.3. Судья у стола должен быть внимательным и объективным. Его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Судья у стола не имеет права инструктировать, давать советы игрокам во время проведения соревнования, включая перерывы между партиями и встречами. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над действиями игроков.

13.4. Судья у стола принимает окончательное решение о том, имело ли место то или иное игровое событие (соударение шаров, касание борта, перекат центральной линии, пропих, двойной удар и т.п.). Однако в случае, если судья по каким-либо причинам не смог в точности зафиксировать игровое событие, он должен принять решение в пользу играющего.

Примечание: При наличии технической возможности судья может принять окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.

13.5. Судья у стола обязан принимать решения по всем игровым событиям в соответствии с настоящими Правилами. В случае принятия судьей у стола решения, противоречащего настоящим Правилам, главный судья может отменить его. Замена судьи у стола осуществляется только решением главного судьи, как правило, в перерыве между очередными партиями.

13.6. Из числа наиболее опытных судей Главный судья назначает **Старшего судью**, в обязанности которого входит координация работы судей у стола и в случае необходимости их подмена.

14. Зонное судейство

14.1. Если на начальном этапе соревнований число задействованных бильярдных столов превышает число судей у стола, судейство осуществляется по зонному принципу. При этом место проведения соревнований (бильярдный зал) разделяется на игровые зоны по несколько столов в каждой, и к каждой игровой зоне прикрепляется судья.

14.2. Судейство по зонному принципу называется *зонным судейством*, а судья, обслуживающий несколько столов в отведенной ему игровой зоне, – *зональным судьей*.

14.3. Решение о зонном судействе принимает главный судья. Он информирует об этом участников соревнований и распределяет судей по игровым зонам. По решению главного судьи одну игровую зону могут обслуживать два зональных судьи и более.

Примечание: Если по ходу соревнования количество судей становится равным или превышает количество игровых столов, главный судья может принять решение об отмене зонного судейства и переходе к судейству у каждого стола.

14.4. **Зональный судья** обладает всеми правами судьи у стола и имеет право объявить штраф за любое нарушение в своей зоне, свидетелем которого он был. Однако в отличие от судьи у стола, зональный судья не наблюдает постоянно за ходом какой-либо одной конкретной партии. Он не устанавливает пирамиду, не

вынимает шары из луз, не объявляет текущий счет, не предупреждает о седьмом забитом шаре.

Зонный судья в своей зоне:

- контролирует правильность выполнения начального удара в каждой партии;
- контролирует время ухода на перерыв между партиями;
- контролирует ведение протоколов каждой встречи;
- по просьбе игроков контролирует правильность выполнения отдельных ударов;
- информирует главного судью о затягивании отдельных партий и встреч.

14.5. При зонном судействе участники соревнований (игроки) во время встречи обязаны:

- соблюдать и следить за соблюдением настоящих Правил;
- самостоятельно устанавливать пирамиду;
- контролировать текущий счет в партии и счет по партиям;
- после завершения игрового подхода вынимать правильно забитые шары из луз и ставить их на соответствующую полку: полка слева (или сверху) – для игрока №1 по протоколу встречи, справа (или снизу) – для игрока №2 (порядок расположения шаров на полках остается неизменным на протяжении всей встречи независимо от того – кто выполняет начальный удар в партии);
- вынимать из луз и выставлять неправильно забитые шары;
- снимать со стола штрафные шары;
- вступая в игру после завершения соперником игрового подхода, убедиться, что все забитые соперником шары вынуты из луз и поставлены на соответствующую полку;
- при сыгрывании битка в «Комбинированной пирамиде» и «Динамичной пирамиде» – действовать в соответствии с правилами игр;
- предупреждать зонного судью о взятии перерыва между партиями и убедиться в том, что судья отметил время ухода на перерыв в протоколе встречи;
- приглашать зонного судью перед началом каждой партии для контроля правильности выполнения начального удара, а по окончании – для записи результата в протокол встречи.

Примечание: Если игрок снимает со стола штрафной шар (или прицельный шар взамен забитого битка в «Комбинированной пирамиде» и «Динамичной пирамиде»), и при этом случайно задевает один из шаров на столе, то штраф за это не налагается. Смешенный шар восстановливается на прежнее место и игра продолжается. В сложных случаях необходимо обратиться за помощью к зонному судье.

14.6. Если, по мнению одного из игроков, при выполнении очередного (следующего) удара возможно нарушение правил (пропих, двойной удар и т.п.), то он имеет право приостановить встречу и пригласить зонного судью. Решение зонного судьи по поводу правильности выполнения удара является окончательным.

Если до удара зонный судья приглашен не был, а между двумя игроками нет единого мнения по поводу правильности выполнения завершенного удара, решение принимается в пользу играющего.

Примечание: При наличии технической возможности зонный судья может принять окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.

14.7. Зонное судейство недопустимо на финальных этапах соревнований любого ранга.

15. Участники соревнований

15.1. Участниками соревнований (далее – участниками) признаются игроки, официально допущенные мандатной комиссией к данным соревнованиям.

15.2. Участник обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила и Положение о соревнованиях;
- соблюдать установленную форму одежды;
- присутствовать в установленной форме на церемониях открытия и закрытия соревнований;
- соблюдать спортивную дисциплину, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам, судьям и официальным лицам;
- пожимать руку сопернику и судье у стола перед началом и по окончании встречи;
- вести игру в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных партий или встреч;
- исполнять решения Главной судейской коллегии;
- по требованию организаторов пройти допинг-контроль;
- во время игры соперника сидеть в своем кресле или находится возле него, не создавая помех сопернику, и возвращаться к нему сразу после завершения своего игрового подхода;
- контролировать текущий счета и ведение протокола встречи;
- по окончании встречи подписывать протокол встречи.

15.2. Участник имеет право:

- перед началом встречи опробовать бильярдный стол в течение 5 минут;
- использовать все имеющееся на соревнованиях оборудование и инвентарь (машинки, длинный кий, мел, салфетки и др.);
- контролировать установку пирамиды, ведение текущего счета и оформление результатов встречи;
- обращаться к судье у стола за информацией о текущем счете;
- запрашивать информацию о формате соревнований, формате личных встреч, расписании игр.

15.3. Участнику запрещается:

- вступать в спор с судьями и соперниками;
- совершать действия (включая жесты, возгласы и т.п.), которые могут быть квалифицированы как неуважительные по отношению к соперникам, судьям и зрителям;
- курить во время соревнований;
- пользоваться предметами и веществами, загрязняющими игровую поверхность стола (тальк, присыпки, коричневый мел и т.п.);
- пользоваться мобильным телефоном, планшетом и иными электронными устройствами во время игры.

15.4. Незнание настоящих Правил, Положения о соревнованиях, расписания встреч не дает права участнику на переигровку, восстановление позиции шаров, повторение ударов, и т.п.

15.5. Форма одежды участника:

- темные костюмные брюки, однотонная классическая рубашка с длинным рукавом, однотонный костюмный жилет, галстук-бабочка, темные классические туфли (для мужчин);

- темные костюмные брюки, однотонная рубашка или блузка с длинным рукавом, однотонный костюмный жилет, темные классические туфли (для женщин).

Одежда участников должна быть аккуратной и опрятной. Рубашка (блузка) должна быть заправлена в брюки. Участники, не соблюдающие установленную форму одежды, к соревнованиям не допускаются.

16. Перерывы

16.1. По решению главного судьи игрокам может быть предоставлено от одного до двух перерывов *между партиями*, а их продолжительность может устанавливаться в пределах от 5 до 10 минут. Перед контрвой партией (последней партией встречи при равном счете по партиям) любой из участников может взять дополнительный перерыв.

Если перерыв берет один из игроков, то его соперник также имеет право воспользоваться перерывом.

Разминка и тренировка во время перерывов между партиями запрещена.

16.2. Игрок обязан уведомить о перерыве между партиями судью у стола или зонного судью сразу после окончания партии и убедиться в том, что судья отметил время начала перерыва в протоколе встречи.

Уход на перерыв между партиями без уведомления судьи у стола или зонного судьи, а также опоздание после перерыва между партиями более чем на 1 минуту влечет за собой зачтение поражения в партии, а более чем на 15 минут – зачтение поражения во встрече.

16.3. Перерывы во время игры (по ходу партии) не предусмотрены. За самовольный уход на перерыв во время игры – поражение в партии.

16.4. Участники соревнований имеют право на перерыв между встречами продолжительностью не более 30 минут.

16.5. Для оказания участнику медицинской помощи в случае травмы, полученной во время игры, может быть объявлен перерыв во встрече продолжительностью до 15 минут.

16.6. Перерывы по причине болезни участника не предусмотрены. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается техническое поражение без фиксации конкретного результата.

16.7. Участник несет ответственность за исправность своего кия. Поломка кия, отрыв наклейки и т.п. не дают участнику права на дополнительный перерыв в игре.

17. Опоздание и неявка на встречу

17.1. Если время начала встречи назначено заранее и указано в расписании, участник должен зарегистрироваться у главного секретаря не менее чем за 15 минут до назначенного времени. При отсутствии участника в назначенное время ему засчитывается поражение в партии сразу после объявления о начале встречи судьей у стола, а при опоздании более чем на 15 минут - поражение во встрече за неявку.

17.2. Если время начала встречи точно не указано (например в случае, когда начало одной встречи зависит от окончания другой), участник должен ожидать объявления о ее начале в игровом зале. Он не имеет права отлучаться без согласования времени своего отсутствия с главным судьей или главным секретарем соревнований.

После того как о начале встречи объявлено, участник должен быть на месте ее проведения не позднее чем через 15 минут после объявления. В противном случае ему засчитывается поражение во встрече за неявку.

17.3. В случае неявки на игру участнику засчитывается техническое поражение без фиксации конкретного результата.

18. Затягивание игры

18.1. Если какая-либо отдельная партия или встреча затягивается, то судья у стола или зонный судья (**по согласованию с главным судьей**) имеет право применить меры, предусмотренные действующим регламентом международных соревнований МКП (для международных соревнований) или действующим регламентом национальных соревнований соответствующей НФБС (для национальных соревнований).

18.2. Все случаи затягивания игр и принятые меры отмечаются в протоколе встречи и в отчете главного судьи.

19. Бильярдное оборудование и инвентарь

Перед началом соревнований назначенная организатором техническая комиссия проверяет соответствие бильярдных столов, шаров и оборудования установленным техническим требованиям и дает разрешение на проведение соревнований.

Участники соревнований и представители команд имеют право проверить выводы технической комиссии и в случае несогласия – предъявить свои претензии организатору до начала соревнований. После начала соревнований претензии по этим вопросам не принимаются.

В комплект бильярдного оборудования должны входить удлиненные и укороченные машинки, длинный кий, полки для расстановки забитых и штрафных шаров, суконные салфетки для протирания киев и шаров. В ходе соревнований бильярдное оборудование и инвентарь должны использоваться только по своему прямому назначению. Вышедшие из игры шары нельзя использовать для произведения каких-либо замеров (определения расстояния между шарами, шаром и бортом и т.п.).

Для каждого участника в зоне соответствующего бильярдного стола должно быть установлено специальное кресло или стул.

Примечание: Если по ходу соревнований возникла серьезная неисправность бильярдного стола (поломка лузы, существенное повреждение сукна и т.п.), то игрок или представитель команды вправе потребовать устранения неисправности или переноса игры на другой стол. Окончательное решение по этому вопросу принимает главный судья.

20. Неспортивное поведение

20.1. Судьи обязаны пресекать любые действия участников, несовместимые с принципами ведения честной и корректной спортивной борьбы и оказывающие негативное воздействие на других участников, официальных лиц и зрителей. При этом к нарушителю могут быть приняты следующие меры дисциплинарного воздействия:

- замечание;
- предупреждение;
- зачтение поражения в партии или встрече;
- отстранение от участия в соревнованиях.

20.2. Принятые меры воздействия отмечаются в протоколе встречи. Решения о зачтении поражений и отстранении от дальнейшего участия в соревнованиях принимает главный судья, о чем по окончании соревнований информирует Дисциплинарную комиссию МКП.

20.3. Подробное описание нарушений и мер воздействия содержится в «Дисциплинарном уставе МКП».

21. Судейская ошибка и протест

21.1. *Судейской ошибкой* является принятие судьей у стола решения, противоречащего настоящим Правилам равно как и непринятие им решения в соответствии с настоящими Правилами, способное оказывать влияние на конечный результат партии или встречи.

21.2. Если судейскую ошибку заметил *главный судья* или *заместитель главного судьи*, он должен незамедлительно приостановить игру до нанесения следующего удара, после чего отменить решение судьи у стола, противоречащее настоящим Правилам, или принять решение в соответствии с настоящими Правилами.

21.3. Если по мнению участника судья у стола совершил ошибку, он должен заявить судье протест **до нанесения следующего удара**. В противном случае протест не рассматривается.

21.4. Сразу после заявления протеста судья у стола должен приостановить игру. В случае, если судья считает протест обоснованным, он должен признать ошибку и пересмотреть свое решение в пользу участника, заявившего протест, после чего игра продолжается.

21.5. При наличии технической возможности судья у стола может принять окончательное решение по протесту после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.

21.6. Протест на решение судьи у стола по поводу фиксации соударений шаров, касаний бортов, переката центральной линии, пропихов, двойных удар и т.п. рассматривается лишь при наличии технической возможности просмотреть видеоповтор.

21.7. Каждый участник имеет право в течение встречи потребовать просмотра одного видеоповтора. Однако в случае, если видеоповтор подтверждает обоснованность протеста, участник получает право на дополнительный видеоповтор.

21.8. Если судья у стола считает протест необоснованным, он сообщает об этом главному судье, который принимает окончательное решение по протесту, руководствуясь текстом настоящих Правил. (При наличии технической возможности главный судья принимает окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.)

21.9. Решение по протесту фиксируется в протоколе встречи и отражается в отчете главного судьи.

22. Документация соревнований

На соревнованиях оформляются следующие документы:

- протокол регистрации судей;
- протоколы регистрации и жеребьевки участников соревнований;
- турнирные таблицы (сетки) соревнований;
- протоколы встреч;
- итоговый протокол соревнований;

- отчет главного судьи.

Итоговые протоколы выдаются представителям федераций непосредственно после окончания финальной встречи, а также направляются в секретариат МКП (для международных соревнований) или секретариат соответствующей НФБС (для национальных соревнований) в течение суток после окончания соревнований.

Раздел 2.

ПРАВИЛА ПИРАМИДНЫХ ИГР

ПИРАМИДА представляет собой разновидность мирового лузного бильярда со своими особыми правилами и требованиями к бильярдному оборудованию.

Официальные соревнования проводятся по следующим дисциплинам пирамиды:

- 1. СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА**
- 2. КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА**
- 3. ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА**
- 4. КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА**

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие «Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию».

2. Разметка бильярдного стола

2.1. На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

- (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 выставления шаров* – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.
- 2.2. *Домом* называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

3. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

4. Биток и прицельные шары

- 4.1. *Битком* называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.
- 4.2. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются *прицельными*.

5. Удар кием по битку

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

5.2. При нанесении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае налагается штраф.

6. Соударение битка с прицельным шаром

6.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров (сопровождающееся передачей движения от битка прицельному шару) является обязательным условием любого правильного удара.

6.2. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, налагается штраф.

6.3. Биток может ударить прицельный шар как напрямую, так и от любого борта (бортов).

6.4. Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без передачи ему движения) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, налагается штраф (см. п.6.2).

7. Очередность ударов

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

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

7.3. За удар вне очереди налагается штраф.

7.4. Если при выполнении удара нарушены правила, то соперник имеет право после выставления неправильно забитых и выскошивших шаров, а также снятия со стола на полку предусмотренного правилами *штрафного* шара:

- (1) сам произвести следующий удар, или
- (2) передать его игроку, нарушившему правила.

8. Розыгрыш начального удара

8.1. При розыгрыше начального удара используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посыпая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

8.2. 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 или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

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

8.4. Победитель розыгрыша имеет право:

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

9. Исходная расстановка шаров

9.1. Перед начальным ударом пятнадцать белых шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

9.2. Цветной шар, используемый в качестве битка при выполнении начального удара, располагается в доме.

9.3. По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды (см. п.13.2 и п.26.2, а также раздел 1, п.19.1). При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды. Отличия состоят в следующем::

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

10. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

11. Дом и линия дома

11.1. Линия дома не является частью дома.

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

12. Введение битка в игру (начало игры)

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

12.2. В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать цветной шар.

12.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.10 и п.11).

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 предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

12.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой (см. п.5).

12.5. 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 введение его в игру.

13. Правильный начальный удар

13.1. Начальный удар считается *правильным*, если *после* соударения битка с одним из прицельных шаров:

(1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или

(2) по меньшей мере *три* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов); или

(3) *два* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов) и, *кроме того*, хотя бы *один* (любой из первых двух или какой-либо другой) *прицельный* шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

13.2. Если правила начального удара нарушены, то соперник после снятия со стола на полку штрафного шара имеет право:

- (1) принять сложившуюся позицию и продолжить игру; или
- (2) принять сложившуюся позицию и передать удар игроку, нарушившему правила; или
- (3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или
- (4) расставив шары заново, передать начальный удар игроку, нарушившему правила.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды (см. п.9.3.).

14. Очередность начального удара

В каждой последующей партии соперники начинают по очереди.

15. Начало и завершение удара

15.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

15.2. Запрещается наносить следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае – штраф.

16. Касание шаров

За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара (см. п.5.1) и установки битка до введения его в игру (см п.12.5.), запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола кием, машинкой, мелом, рукой, одеждой и т.п. В противном случае – штраф.

17. Двойной удар

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

18. 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 штрафом.

19. Соприкасающиеся и близкостоящие шары

19.1. 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 как *двойной удар*, если он нанесен:

- (1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, чтобы биток не получил движение вперед (вслед за прицельным шаром).

В противном случае налагается штраф.

19.2. 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 штрафа.

20. Правильно завершенный удар.

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным (правильно завершенным)*, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и кроме того *после соударения (касания)* битка с одним из прицельных шаров любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

(1) забит в лузу; или

(2) отразился от любого борта, а *затем*: (а) коснулся *другого* борта, или (б) довел до *другого* борта любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся любого шара, стоящего вплотную к *другому* борту; или

(3) пересек центральную линию, а *затем*: (а) коснулся любого борта или (б) довел до любого борта любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся любого шара, стоящего вплотную к *любому* борту; или

(4) отразился от любого борта, а *затем*: (а) пересек центральную линию или (б) перекатил через нее любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся шара, центр которого в момент соударения, находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии стола.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф.

Примечание: Если биток бьет по прицельному шару, стоящему вплотную к борту, а этот прицельный шар в свою очередь воздействует на биток и доводит его до другого борта или перекатывает через центральную линию, то удар считается **безусловно** правильным, если имело место *два отдельных соударения* – «биток-прицельный шар» и «прицельный шар-биток».

Если же двух отдельных соударений не было, то завершившийся подобным образом удар считается правильным лишь **при условии**, если игрок до удара *предупредил* судью о том, что прицельный шар касается борта. В противном случае – штраф.

21. Правильно и неправильно забитые шары

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

21.2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

21.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения (см. п.15), было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются *неправильно забитыми*.

Если нарушение произошло после завершения удара, налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым правильно, если завершившийся удар не сопровождался нарушениями правил.

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии и все шары на столе остановились), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

21.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

21.5. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Штраф при этом не налагается.)

22. Зависший шар

22.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

22.2. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

22.3. Если движущийся шар зависает на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу без какого-либо постороннего воздействия, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара. В противном случае он восстанавливается на место и игра продолжается.

23. Выскочивший шар

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

23.2. 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 иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например, осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность или падает в лузу.

23.3. Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается штраф.

23.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

24. Кикс

24.1. Кикс представляет собой удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

24.2. Если кикс (с отрывом или без отрыва битка от игровой поверхности стола) не сопровождается нарушениями правил, штраф не налагается.

25. Выставление шаров

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

25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

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

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на задней отметке или на линии выставления шаров, мешают процессу

выставления, то выставляемые 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 выставляемых шаров 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.

Примечание: При игре в «Свободную пирамиду» биток и прицельные шары выставляются на общих основаниях согласно п.25.2

При игре в «Комбинированную пирамиду», «Динамичную пирамиду» и «Классическую пирамиду» прицельные шары выставляются согласно п.25.2, а биток вводится в игру согласно правилам каждой конкретной игры.

26. Постороннее воздействие

26.1. Если во время игры шары приходят в движение вследствие постороннего воздействия (на шары, на стол или на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается. При этом штраф не налагается.

26.2 Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной шар устанавливают в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара (см. п.13). Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п.9.3.

27. Штрафы

27.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) при неправильном ударе кием по битку (см. п.5.1);
- (2) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п.5.2);
- (3) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. п.6.3);
- (4) при нарушении очередности ударов (см. п. 7.3);
- (5) при неправильном начальном ударе (см. п.13.1);
- (6) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п.15.2);
- (7) при запрещенном касании шаров (см. п.16);
- (8) при двойном ударе (см. п.17);
- (9) при пропихе (см. п.18);
- (10) при неправильном ударе по соприкасающимся и близкостоящим шарам (см. п. 19.1)
- (11) при неправильно завершенном ударе (см. п.20);
- (12) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п.23.3);
- (13) при затягивании партии (см. Раздел 1, п.19)

Остальные случаи штрафа описаны в правилах конкретных игр.

27.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»

При игре в «Свободную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

- 1. Цель игры.** Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.
- 2. Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных билльярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

В «Свободной пирамиде» нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.

- 3. Исходная расстановка шаров.** (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)
- 4. Начальный удар.** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5. Правила ведения игры:

- 5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.
- 5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.
- 5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику.
- 5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.
- 5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.
- 5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

- 6. Ведение счета.** За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

- 7. Штрафы за нарушения.** В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

- 8. Выставление шаров.** Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды». Любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара.

«КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА»

При игре в «Комбинированную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

- 1. Цель игры.** Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.
- 2. Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

- 3. Исходная расстановка шаров.** (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)
- 4. Начальный удар.** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5. Правила ведения игры:

5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.2. Взамен забитого битка *играющий* снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору и вводит биток в игру ударом с руки из дома в соответствии с п. 6.

Примечание: Выбранный прицельный шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

6. Введение битка в игру ударом с руки из дома

6.1. При ударе с руки из дома биток можно устанавливать в любой точке дома, но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам.

6.2. Если при установке битка в доме задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и после снятия штрафного шара право введения битка в игру ударом с руки из дома переходит к сопернику.

6.3. 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 установлен правильно.

6.4. 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 введение его в игру.

6.5. Забивать в любую лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром.

6.6. Удар из дома считается неправильным и наказывается штрафом, если:

(1) биток до выхода из дома коснулся шара в доме; или

(2) не коснулся ни одного шара вне дома.

6.6. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

7. Ведение счета. За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

8. Штрафы за нарушения.

8.1. В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

8.2. Если биток забит неправильно или выскоцил за борт, то после снятия штрафного шара вступающий в игру соперник вводит биток в игру ударом с руки из дома в соответствии с п. 6.

9. Выставление шаров. Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды».

«ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА»

При игре в «Динамичную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары. Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)

4. Начальный удар. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5. Правила ведения игры:

5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.2. Взамен забитого битка *играющий* снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору, кладет его на свою полку и вводит биток в игру ударом с руки согласно п. 6, при этом забивать в лузу можно только прицельный шар.

Примечание: Выбранный прицельный шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

6. Введение битка в игру ударом с руки

6.1. При ударе с руки биток можно устанавливать в любой точке игровой поверхности стола, но не вплотную к прицельным шарам.

6.2. Если при установке битка задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и после снятия штрафного шара право введения битка в игру ударом с руки переходит к сопернику.

6.3. 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 введение его в игру.

6.4. При ударе с руки забивать в лузу можно *только* прицельный шар.

6.5. Если при ударе с руки в лузу падает биток, то удар считается неправильным и штрафуется (см. п.8). После снятия *штрафного* шара соперник вводит биток в игру ударом с руки с любого места стола.

6.6. Если при ударе с руки помимо битка в лузу падает и прицельный шар, то он не засчитывается и выставляется. После выставления неправильно забитого прицельного и снятия *штрафного* прицельного шара соперник вводит биток в игру ударом с руки с любого места стола.

7. Ведение счета. За каждый правильно забитый в лузу шар игроку присуждается одно очко. В случае нарушения правил и снятия штрафного шара к текущему счету соперника прибавляется одно очко.

8. Штрафы за нарушения.

8.1. В случае нарушения правил соперник снимает со стола любой прицельный шар (по своему выбору) и кладет его на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

8.2. Если биток забит неправильно или выскоцил за борт, то *после снятия штрафного шара* соперник имеет право:

- (а) ввести биток в игру ударом с руки с любого места стола (при этом забивать в лузу можно *только* прицельный шар), или
- (б) передать удар с руки с любого места стола игроку, нарушившему правила (при этом забивать в лузу можно *только* прицельный шар).

8.3 Если после нарушения биток остался на столе, то *после снятия штрафного шара* соперник имеет право:

- (а) продолжить игру ударом с места остановки битка (при этом забивать в лузу можно как биток, так и прицельный шар), или
- (б) передать удар с места остановки битка игроку, нарушившему правила (при этом забивать в лузу можно как биток, так и прицельный шар).

9. Выставление шаров. Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды».

«КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА (71 ОЧКО)»

При игре в «Классическую пирамиду (71 очко)» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать 71 или более очков.

2. Используемые шары. Стандартный набор из шестнадцати пирамидных билльярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров. Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке:

1-й ряд – 4; 2-й ряд – 5,6; 3-й ряд – 7,15,8; 4-й ряд – 9,14,13,10; 5-й ряд – 2,1, 12, 11,3. Биток располагается в доме.

4. Начальный удар. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил пирамиды».

5. Правила игры и ведения счета:

5.1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (таза) – 11 очков. Таким образом, общая сумма очков – 130. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

5.2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

5.3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

5.4. Если в лузу падает незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается.

5.5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник вводит биток в игру ударом с руки из дома в соответствии с п.6.

5.6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.

5.7. Если каждый из игроков набирает по 70 очков, то последний забитый прицельный шар выставляется на заднюю отметку. Право последующего удара определяется розыгрышем, после чего игра продолжается с руки из дома и ведется до забитого шара или штрафа.

5.8. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

6. Введение битка в игру ударом с руки из дома

6.1. При ударе с руки из дома биток можно устанавливать в любой точке дома, но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам.

6.2. Если при установке битка в доме задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и право введения битка в игру ударом с руки из дома переходит к сопернику.

6.3. 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 установлен правильно.

6.4. 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 введение его в игру.

6.5. Забивать в любую лузу можно любой прицельный шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром.

6.6. Удар из дома считается неправильным и наказывается штрафом, если:

- (1) биток до выхода из дома коснулся шара в доме; или
- (2) не коснулся ни одного шара вне дома.

6. Выставление шаров. Все неправильно забитые, незаказанные и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п.25 «Общих правил пирамиды».

«КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА (51 ОЧКО)»

При игре в «Классическую пирамиду (51 очко)» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

- 1. Цель игры.** Первым (раньше соперника) набрать 51 или более очков.
- 2. Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.
- 3. Исходная расстановка шаров.** Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд – 4; 2-й ряд – 5,6; 3-й ряд – 7,15,8; 4-й ряд – 9,14,13,10; 5-й ряд – 2,1,12, 11,3. Биток располагается в доме.
- 4. Начальный удар.** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 «Общих правил пирамиды».
- 5. Правила игры и ведения счета:**
 - 5.1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туз) – 11 очков.
 - 5.2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.
 - 5.3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.
 - 5.4. Если в лузу падает незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается.
 - 5.5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник вводит биток в игру ударом с руки из дома в соответствии с п.6.
 - 5.6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.
 - 5.7. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.
- 6. Введение битка в игру ударом с руки из дома**
 - 6.1. При ударе с руки из дома биток можно устанавливать в любой точке дома, но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам.
 - 6.2. Если при установке битка в доме задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и право введения битка в игру ударом с руки из дома переходит к сопернику.
 - 6.3. 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 установлен правильно.
 - 6.4. 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 введение его в игру.

6.5. Забивать в любую лузу можно любой прицельный шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром.

6.6. Удар из дома считается неправильным и наказывается штрафом, если:

- (1) биток до выхода из дома коснулся шара в доме; или
- (2) не коснулся ни одного шара вне дома.

6. Выставление шаров. Все неправильно забитые, незаказанные и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п.25 «Общих правил пирамиды».

«КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА (8 ОЧКОВ)»

При игре в «Классическую пирамиду (8 очков)» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры. Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары. Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)

4. Начальный удар. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5. Правила ведения игры:

5.1. Забивать в лузу можно только прицельные шары.

5.2. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.3. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

6. Ведение счета. За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

7. Штрафы за нарушения.

7.1. В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.

7.2. Если биток упал в лузу или выскоцил за борт, то после снятия штрафного шара вступающий в игру соперник вводит биток в игру ударом с руки из дома в соответствии с п. 8.

8. Введение битка в игру ударом с руки из дома.

8.1. При введении битка в игру ударом с руки из дома биток можно устанавливать в любой точке дома, но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам.

8.2. Если при установке битка в доме задет какой-либо из шаров, то налагается штраф и после снятия штрафного шара право введения битка в игру ударом с руки из дома переходит к сопернику.

8.3. 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 установлен правильно.

8.4. 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 введение его в игру.

8.5. Забивать в любую лузу можно любой прицельный шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром.

8.6. Удар из дома считается неправильным и наказывается штрафом, если:

- (1) биток до выхода из дома коснулся шара в доме; или
- (2) не коснулся ни одного шара вне дома.

8.6. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

9. Выставление шаров. Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды».

Раздел 3.

КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПИРАМИДЕ

Официальные командные соревнования по пирамиде проводятся в следующих форматах:

- «Свободная пирамида (парный формат)»;
- «Пирамида-троеборье» (формат 3+3):
- «Свободная пирамида (формат 3+3)»;
- «Свободная пирамида (формат 2+2)».

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ПАРНЫЙ ФОРМАТ)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в парном формате следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами игры в «Свободную пирамиду», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 2 игрока в каждой.

Члены одной команды (пары) наносят удары по очереди в соответствии с правилами очередности. Перед выполнением каждого удара игроки одной команды могут одновременно подходить к столу, совместно оценивать позицию и принимать игровое решение.

2. Очередность начального удара.

2.1. Команда, начинающая первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды».

2.2. В каждой последующей партии команды производят начальный удар поочередно.

2.3. Игроки одной и той же команды также выполняют начальный удар по очереди.

3. Очередность ударов в командах.

3.1. Игроки одной команды вступают в игру по очереди:

- если удар первого игрока был правильным и результативным, то следующий удар выполняет второй той же команды и т.д.;
- если удар первого игрока был правильным, но нерезультативным, то второй игрок вступает в игру после завершения игрового подхода команды-соперника.

3.2. Очередность ударов в команде задает игрок, первым вступившим в игру в данной партии:

- для команды, начинающей очередную партию, очередь задает игрок, выполняющий начальный этот удар в этой партии;
- для противоположной команды очередь задает игрок, первым вступивший в игру, после того как к его команде перешло право выполнить очередной удар (этим игроком может быть любой из двух членов данной команды).

3.3. Если после штрафа один из игроков команды согласно п. 6 «Общих правил

пирамиды» передал удар команде, нарушившей правила, то очередь выполнить следующий удар переходит ко второму игроку данной команды.

4. Контроль очередности ударов в командах.

4.1. Контроль очередности в своей и в противоположной команде осуществляют игроки обеих команд независимо от присутствия или отсутствия судьи у стола .

4.2. Судейство у стола в парном формате осуществляют, как правило, два судьи, один из которых выполняет обязанности судьи у стола, а второй – обязанности судьи-секретаря, контролирующего очередьность в командах.

4.3. Любой игрок до удара вправе спросить других игроков или судью-секретаря о том, чья очередь наносить удар.

4.4. При отсутствии судьи секретаря, контроль очередности в своей и в противоположной команде возлагается на игроков обеих команд.

4.5. При наличии технической возможности игроки каждой команды вправе один раз за встречу до нанесения следующего удара обратиться к зонному судье или судье у стола с просьбой проконтролировать очередьность удара путем просмотра видеозаписи.

5. Предупреждение о нарушении очередности ударов в командах.

5.1. Если игрок готовится выполнить удар не в свою очередь, то другие игроки или судья-секретарь, контролирующие очередьность в командах, должны сделать ему предупреждение до нанесения удара.

5.2. Если соответствующего предупреждения до удара сделано не было, то считается, что очередьность не нарушена.

5.3. Если игрок по мнению судьи нарушает очередьность преднамеренно, то судья принимает дисциплинарные меры, предусмотренные статьей «Неспортивное поведение» (см. раздел 1, п.20).

«ПИРАМИДА-ТРОЕБОРЬЕ (ФОРМАТ 3+3)»

При проведении командных соревнований по «Пирамиде-троеборью» в формате 3+3 следует руководствоваться «Правилами пирамидных игр (см. раздел 2), а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 3 игрока в каждой.

2. Правила проведения командной встречи.

2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно.

2.2. Первые номера команд играют в «Динамичную пирамиду», вторые номера – в «Комбинированную пирамиду», третий номера – в «Свободную пирамиду».

Примечание: Допускается проведение соревнований с иным набором из трех пирамидных игр, включающим «Классическую пирамиду (71 очко, 51 очко или 8 очков)».

2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков и соответствующей разновидности игры. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.

2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.

2.5. За победу в личной встрече команде присуждается одно командное очко.

2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей три командных очка. При счете 2-1 или 1-2 вторые номера играют в «Комбинированную пирамиду», а при счете 2-2 трети номера – в «Свободную пирамиду».

3. Очередность начального удара.

3.1. В каждой личной встрече игрок, начинаящий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»

3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ФОРМАТ 3+3)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в формате 3+3 следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами «Свободной пирамиды», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 3 игрока в каждой.

2. Правила проведения командной встречи.

2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый, второй и третий номера одной команды встречаются с первым, вторым и третьим номерами другой команды соответственно.

2.2. Первые, вторые и трети номера команд играют в «Свободную пирамиду».

2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.

2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.

2.5. За победу в личной встрече команда присуждается одно командное очко.

2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей три командных очка. При счете 2-1 или 1-2 вновь играют между собой первые номера команд, а при счете 2-2 – вторые номера.

3. Очередность начального удара.

3.1. В каждой личной встрече игрок, начинаящий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»

3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.

«СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА (ФОРМАТ 2+2)»

При проведении командных соревнований по «Свободной пирамиде» в формате 2+2 следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», правилами «Свободной пирамиды», а также нижеследующими правилами:

1. Участники встречи – 2 команды по 2 игрока в каждой.

2. Правила проведения командной встречи.

2.1. Каждая командная встреча состоит из личных встреч между участниками команд: первый и второй номера одной команды встречаются с первым и вторым номерами другой команды соответственно.

2.2. Первые и вторые номера команд играют в «Свободную пирамиду».

2.3. Не менее чем за полчаса до начала командной встречи капитаны команд подают главному секретарю соревнований заполненную заявку с указанием порядковых номеров игроков. Изменение порядковых номеров игроков после подачи заявки запрещается.

2.4. Формат личных встреч определяет главная судейская коллегия.

2.5. За победу в личной встрече команде присуждается одно командное очко.

2.6. Победа в командной встрече присуждается команде, первой набравшей два командных очка.

2.7. При командном счете 1-1 третья встреча проводится в следующим образом: первую партию встречи играют первые номера команд, вторую партию – вторые номера команд, третью – вновь первые номера команд и т.д.

3. Очередность начального удара.

3.1. В каждой личной встрече игрок, начинающий первую партию, определяется в результате розыгрыша согласно п. 8 «Общих правил пирамиды»

3.2. В каждой последующей партии встречи право первого удара переходит от игрока одной команды к игроку другой команды.