

ЧАСТЬ 1 ОБОРУДОВАНИЕ

1. Стандартный стол.

(а) Размеры. Игровое поле, ограниченное бортами, должно иметь размеры 3 550 мм на 1 775 мм с допуском по обоим измерениям \pm " (± 50 мм).

(б) Высота. Высота стола от пола до верхней кромки борта должна быть в пределах от 800 мм до 820 мм.

(с) Лузы.

(i) Лузы должны быть расположены в углах (две у верхней точки – дальние лузы и две в районе линии дома – ближние лузы) и по одной на середине каждого длинного борта (средние лузы);

(ii) Растворы луз должны соответствовать шаблонам, утвержденным МКП.

(д) Разметка бильярдного стола.

(а) На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии:

(i) Линия дома – прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.

(ii) Линия выставления шаров – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

(б) Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

(е) Точки. Три точки отмечаются на центральной продольной линии стола:

(i) Центральная точка (точка жёлтого), расположена посередине между ближним и дальним бортами;

(ii) Точка пирамиды (точка красного), расположена посередине между центральной точкой и дальним бортом;

(iii) Середина линии дома (точка зелёного).

2. Шары.

(а) Шары должны быть изготовлены из утвержденного материала, и иметь диаметр 68 мм (с допуском $\pm 0,05$ мм);

(б) должны быть одинаковой массы (с допуском в 3 г для всего набора шаров); и

(с) шар или набор шаров может быть заменен по соглашению между игроками или по решению судьи.

3. Кий. Кий не должен быть короче 1000 мм и существенно отличаться от традиционной и общепринятой формы и вида.

4. Вспомогательное оборудование. Различные машинки для кия, длинные кии, удлинители и адаптеры могут использоваться игроками, столкнувшимися с трудными позициями, при выполнении удара.

Можно использовать оборудование, обычно находящее у стола, а также оборудование, предоставленное игроком или судьей (см.также правило 16 части 3).

ЧАСТЬ 2 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Партия. *Партия* в несвободной пирамиде охватывает период времени с момента начала (см. Часть 3 Правило 3(с), при всех шарах, установленных, как описано в Части 3 Правило 2; каждый игрок играет в свой подход до тех пор, пока *партия* не завершится:

- (а)** уступкой любым игроком во время своего подхода;
- (б)** окончательным *сыгрыванием* (см. Часть 3 Правило 5); или
- (с)** присуждением судьей согласно Части 4 Правилу 2.

2. Игра.

Игра состоит из обусловленного регламентом или согласованного количества *партий*.

3. Матч.

Матч состоит из обусловленного регламентом или согласованного количества игр (встреч).

4. Шары.

- (а)** Бордовый шар является битком.
- (б)** 15 Белых и 2 цветных являются прицельными шарами.
- (с)** Красный шар не является прицельным или очередным шаром, который нельзя сыгрывать и по которому нельзя ударять первым касанием битка.

5. Положение шара.

Положение шара определяется положением его центра.

6. Дом и линия дома.

- (а)** Линия дома не является частью дома.
- (б)** Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

7. Бьющий и подход. Игрок, собирающийся выполнить удар или выполняющий его, является *бьющим* и остается таковым, пока не выполнен последний *удар* его подхода, либо не совершен *фол*, и судья не решит, что игрок покинул стол. Если *не бьющий* подойдет к столу вне своего подхода, он должен рассматриваться как *бьющий* при определении любого *фола*, который он может совершить, до того как покинет стол. Когда судья решит, что вышеуказанные условия были соблюдены, начинается подход следующего игрока. Его подход и право выполнить еще один *удар* заканчивается, когда:

- (a) он не набирает очки после выполнения *удара*; или
- (b) он не сыгрывает очередной шар; или
- (c) он совершает *фол*; или
- (d) он требует у соперника играть снова после того, как соперник совершил *фол*.

8. Удар

- (a) *Удар* сделан, когда *бьющий* ударили биток наклейкой кия.
- (b) *Удар* считается правильным, если не совершено никаких нарушений Правил.
- (c) *Удар* не закончен, пока:

- (i) все шары не остановились;
- (ii) *бьющий* не встал в готовности для выполнения следующего *удара* либо не покинул стол;
- (iii) любое оборудование, используемое *бьющим*, не было урано в безопасное положение; и
- (iv) судья не озвучил счет, относящийся к *удару*.

- (d) *Удар* может быть сделан *прямо* или *от борта*, а именно:

- (i) *удар* считается *прямым*, когда биток ударяет *прицельный шар* без первого попадания в борт;
- (ii) *удар* считается *ударом от борта*, когда биток ударяется об один или более бортов перед ударом по *прицельному шару*.
- (e) Если следующий игрок, после последнего *удара* в подходе соперника, выполняет *удар/ударяет* по битку до того, как все шары остановились, он должен быть оштрафован, как будто он был *бьющим*, и его подход заканчивается.

9. Отыгрыш

- (a) Из тактических соображений игрок может принять решение отыграться, прервав свою серию у стола, объявив до удара отыгрыш.
- (b) Правило отыгрыша, включая начальный удар, после соударения перекат через середину (центр) стола. Отыгрыш можно выполнять только через белые шары.

(c) Если игрок хочет отыграться, то он должен до удара объявить об отыгрыше судье.

(d) Отыгрыш считается правильным ударом, если не совершено никаких нарушений правил.

(e) Все забитые шары при выполнении отыгрыша, выставляются обратно на стол.

10. Сыгрование. Прицельный шар считается *сыгранным*, если после контакта с другим шаром и без каких-либо нарушений данных Правил, попадает в лузу. Этот процесс называется *сыгрованием*.

11. Серия. Серия – это множество *сыгрований белых шаров* последовательными *ударами*, сделанными игроком во время любого одного подхода в течение партии.

12. Промах. Прекращение серии.

13. Игра с руки

(a) Биток играется *с руки*:

(i) перед началом каждого *партии*;

(ii) когда он попал в лузу;

(iii) когда он *выбит со стола*; или

(iv) после объявления фола.

(b) Биток остается в этом состоянии, пока:

(i) не будет сыгран *с руки* должным образом;

(ii) не будет совершен *фол* в то время, когда биток уже установлен на стол.

(c) Считается, что *бьющий* играет *с руки*, когда биток играется *с руки*, как описано выше.

14. Шар в игре

(a) Биток находится *в игре*, когда не играется *с руки*.

(b) Прицельные шары находятся *в игре* с начала *партии* и до тех пор, пока не будут *сыграны*.

(c) Цветные снова входят *в игру*, когда заново выставляются.

15. Очередной шар. Любой шар, по которому можно без нарушения Правил ударить первым касанием *битка*, или по которому нельзя так ударить, но который можно *сыгрывать*, считается *очередным*.

16. Заказанный шар

(а) Заказанный шар - это прицельный шар, который бьющий объявляет или обозначает удовлетворяющим судью способом и по которому он ручается ударить первым касанием битка.

(б) По требованию судьи бьющий должен объявить, по какому шару он собирается играть.

17. Выбитый со стола шар. Шар выбит со стола, если он остановился не на игровой поверхности стола или не в лузе, или если он поднят бьющим, пока шар находился в игре.

18. Штраф. Штраф присуждаются сопернику после любого фола.

19. Фол. Фолом считается любое нарушение данных Правил.

20. Маскировка битка. Биток является замаскированным, если его путь по прямой линии при выполнении прямого удара по каждому очередному шару полностью или частично прегражден не очередным шаром или шарами. Если один или несколько очередных шаров можно ударить по самым его (их) краям без помехи со стороны любого не очередного шара или шаров, то биток не считается замаскированным.

(а) Биток не может быть замаскирован бортом. Если изогнутая губа лузы преграждает путь битку и находится к нему ближе, чем любой из маскирующих не очередных шаров, то биток в не считается замаскированным.

21. Занятая точка. Точка считается занятой, если шар не может быть помещен на нее без касания другого шара.

22. Пропих. Пропих сделан, когда наклейка кия остается в контакте с битком:

(а) после того, как биток уже начал свое поступательное движение; или

(б) когда биток коснулся прицельного шара, за исключением случая, когда биток и прицельный шар почти касаются, - пропих засчитан не будет, если биток ударит в самый край прицельного шара.

23. Перескок. Перескок сделан, если биток перелетает над любой частью прицельного шара, независимо оттого, коснулся он его в процессе или нет, за исключением:

(а) когда биток сначала ударит прицельный шар и затем перескакивает другой шар;

(б) когда биток подскакивает и ударяет прицельный шар, но не приземляется за дальней стороной этого шара;

(с) когда, после правильного удара по прицельному шару, биток перепрыгивает через этот шар после столкновения с бортом или другим шаром.

ЧАСТЬ 3 ИГРА

1. Описание. В несвободную пирамиду могут играть два и более игрока, каждый за себя или в команде. Игра протекает следующим образом:

(а) Каждый игрок используют один и тот же шар - биток и 17 прицельных шаров: 15 белых стоимостью по 1 очку, и 2 цветных, желтый и зеленый.

(б) Результативные удары в свой подход игроки делают по очередным сыгрыванием белых шаров пока один из игроков не наберет 7 (семь) очков и сыграет зеленый шар или наберет 7 (очков) и сыграет желтый, а потом и зеленый шар.

(c) Очки, присужденные за результативные удары, прибавляются к счету *бьющего*.

(d) Победителем *партии* признается игрок (сторона):

(i) набравший первым 7 очков и сыгравший зеленый шар или набравший 7 очков и сыгравший желтый ,а потом и зеленый шары

(ii) которому *партию* уступили;

(iii) которому победа присуждена по Части 4 Правилу 2.

(f) Победителем *игры* признается игрок (сторона),

(i) выигравший большее или требуемое число *партий*;

(ii) которому победа присуждена по Части 4 Правилу 2.

(iii) Победителем *матча* признается игрок (сторона), выигравший больше *игр*.

2. Позиция шаров

(a) В начале каждой *партии* *биток* играется с руки, а *прицельные шары* устанавливаются следующим образом:

(i) Белые – в форме плотного равностороннего треугольника (пирамиды), верхний шар на центральной линии стола выше точки пирамиды, как можно ближе к красному, но, не касаясь его, а основание треугольника ближе к дальнему борту и параллельно ему;

(ii) 3 цветных на точках, назначенных в Части 1 Правило 1(e).

(b) если при установке шаров на стол допущена ошибка, применяется Часть 3 Правило 8(b), *партия* начинается по Части 3 Правилу 3(c).

3. Ход игры.

Игроки определяют очередность игры с помощью жребия или по взаимному соглашению, победитель имеет право выбора, кто будет играть первым.

(a) Определенный таким образом порядок игры должен оставаться неизменным на протяжении *партии*, если только следующий игрок не потребовал играть дальше после любого *фола*.

(b) Игроки (стороны), выполняющие начальный *удар*, должны чередоваться в каждой партии в течение игры.

(c) Первый игрок играет с руки; *партия* начинается после того, как *биток* выставлен на стол и вступил в контакт с наклейкой кия, или:

(i) когда сделан *удар*; или

(ii) при адресации *битка*.

(d) Если *партия* была начата не тем игроком или стороной:

(i) он должен быть начат снова правильным игроком (стороной) без штрафа, если сделан был только один *удар* и не было совершено *фола*; или

(ii) он должен быть продолжен, если был сделан еще один *удар* (помимо начального) или если был совершен *фол* по окончании первого удара; правильный порядок начала должен быть восстановлен в следующей партии, таким образом, что один игрок или сторона будут начинать три *партии* подряд; или

(e) Чтобы *удар* считался *правильным*, не должно произойти ни одного из нарушений, описанных ниже в Правиле 12 (Штрафы).

(f) Для первого *удара* в каждом подходе, до тех пор, пока игрок (сторона) не наберет 7 очков или не совершил промах, белый *шар* является *очередным*, и засчитывается стоимость каждого *сыгранного* в одном *ударе* белого *шара*.

(g)

(i) Если белый *шар* *сыгран*, то тот же игрок выполняет следующий *удар*, и *очередным шаром* является любой белый на выбор *бьющего*; в случае *сыгрывания* стоимость белого засчитывается и затем не выставляется;

(ii) Серия продолжается поочередным *сыгрыванием* белых шаров, до тех пор, пока игрок (сторона) не наберет нужное количество очков и как только это произошло, вслед за последним сыгранным белым должен играться цветной;

(iii) Затем *очередными шарами* становятся цветные в порядке очередности согласно Части 3 Правилу 1(b), и когда *очередной цветной сыгрывается*, он выставляется, и *бьющий* играет следующим *ударом очередной цветной*.

(iv) В случае если *бьющий* во время *серии* совершил удар, когда все шары остановились, но до того, как судья закончит выставление цветного, цветной не должен быть засчитан и применяются Часть 3 Правило 12(1) или Часть 3 Правило 12(11).

(h) Белые не выставляются заново на стол, будучи однажды *сыгранными*. Исключения из этого правила предусмотрены в Части 3 8(3), 11, 15 и 17(b).

(i) Если *бьющий* не *сыгрывает* шар, он должен покинуть стол без промедления. В случае если он совершил любой *фол* до того или во время того, как покидал стол, он должен быть оштрафован, как описано в Части 3 Правило 12. Следующий игрок выполняет удар оттуда, где остановился биток, или с руки, если биток был выбит со стола.

4. Промах

(a) Если игрок (сторона) не смог сыграть очередной белый *шар* и до удара не объявил отыгрыш, то судья должен объявить промах. В этом случае, для того чтобы снова иметь возможность начать серию, в свой подход необходимо сыграть очередной желтый или зеленый *шар*.

(b) Если игрок (сторона) набравший 7 очков в свой подход не смог сыграть очередной цветной *шар* и до удара не объявил отыгрыш, то очередным становится желтый *шар*.

(c) Игрок (сторона) совершивший промах так же вправе выполнять отыгрыш до того как сыграет очередной цветной *шар*. Если игрок (сторона) в свой подход не смог сыграть очередной цветной *шар*, промах не объявляется.

(d) Промах не является нарушением данных правил.

5. Конец партии, игры и матча

(а) Как только игрок (сторона) набрал необходимое количество очков и сыграл зеленый шар или сыграл желтый, а потом и зеленый шары как описано в правиле 3 части 3 партия заканчивается.

6. Игра с руки. Для *игры с руки* биток должен быть ударен из дома.

(а) Если наклейка кия коснется *битка* при его установке, и судья считает, что бьющий не пытался выполнить *удар*, то *биток* еще не в игре.

(б) Если игрок (сторона) нарушил правила, то вступающий в игру соперник играет с руки и может расположить биток в любом месте стола. Данное правило удерживает игроков от совершения умышленных нарушений, которые могут поставить соперника в невыгодное положение. При игре с руки установку битка можно производить рукой или любой частью кия (включая наклейку). После установки битка любое движение кия вперед, сопровождающиеся касанием битка, рассматривается как начало удара.

7. Удар по двум шарам одновременно. По двум шарам, отличным от двух белых, нельзя ударять одновременно первым касанием *битка*.

8. Выставление цветных. Любой цветной, попавший в лузу или *выбитый со стола*, должен быть выставлен до выполнения следующего *удара*.

(а) Игрок не несет ответственность за любые ошибки судьи при выставлении любого шара.

(б) Если *удар* сделан при неправильно выставленном шаре или шарах, то они будут считаться выставленными правильно для последующих *ударов*. Любой цветной, неправомерно отсутствующий на столе, должен быть выставлен:

(i) без штрафа, когда обнаружено его отсутствие из-за предыдущего недосмотра;

(ii) со штрафом *игроку*, если бьющий сыграл перед тем, как судья мог бы выставить шар.

(с) Если цветной должен быть выставлен, а его собственная точка *занята*, он должен быть помещен на свободную точку.

(д) Если необходимо выставить более одного цветного, а их собственные точки *заняты*, то зеленый шар имеет приоритет в порядке выставления.

(е) Если все точки *заняты*, то цветной должен быть помещен как можно ближе к собственной точке, между этой точкой и самой близкой частью дальнего борта.

(ф) При выставлении красного и желтого, если все точки *заняты* и нет свободного места между соответствующей точкой и ближайшей частью дальнего борта, то цветной должен быть помещен как можно ближе к его собственной точке на центральной линии стола ниже точки.

(г) В любом случае, когда цветной выставляется, он не должен касаться другого шара.

(х) Выставляемый цветной шар должен быть помещен на обозначенное в данных Правилах место вручную.

9. Выставление белых. Любой белый, попавший в лузу или выбитый со стола, должен быть выставлен до выполнения следующего удара, когда;

(и) при выполнении отыгрыша;

- (ii) любой белый попавший в лузу совместно с битком;
 - (iii) любой белый(ые) шар(ы) когда любой из игроков набрал более 7 очков;
 - (iv) любой белый выбитый со стола;
 - (v) любой белый попавший в лузу совместно с цветным шаром.
- (vi) Все неправильно забитые и выскочившие за борт белые шары выставляются после завершения удара и до начала следующего.
- (vii) Единичный шар выставляется на заднюю отметку.
- (viii) 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.
- (ix) Если же какие либо шары, расположенные вблизи или непосредственно 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.
- (x) 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.
- (xi) Любой выставленный белый шар может быть сыгранным как очередной шар в порядке очередности.

10. Касающийся шар

- (a) Если *биток* остановился, касаясь цветного шара или шаров, судья должен объявить КАСАЮЩИЙСЯ ШАР и указать, какого шара или шаров касается *биток*. Если *биток* касается одного или нескольких цветных шаров судья должен попросить *бьющего* ДЕКЛАРИРОВАТЬ очередной цветной.
- (b) Когда объявлен *касающийся шар* который *не является* или *не может быть* *очередным*, *бьющий* должен играть *битком* от этого шара, не приводя его в движение, иначе будет объявлен фол.
- (c) Если *бьющий* обеспечивает неподвижность *касающегося цветного шара*, то штрафа не будет в случае, если:
- (i) этот цветной шар *неочередной*;
 - (ii) этот цветной шар не может быть *очередным* ;
 - (iii) этот шар не мог бы быть *очередным*, но *бьющий* объявляет *очередным* другой шар и первым касанием попадает по нему.
- (d) Если *биток* остановился, касаясь или почти касаясь *неочередного* шара, то судья, если его спросят о касании, должен ответить *ДА* или *НЕТ*. *Бьющий* должен играть от него без касания, как описано выше, и должен попасть сначала в *очередной* шар.
- (e) Когда *биток* касается одновременно *очередного* и *неочередного* шаров, то судья должен указать только на *касающийся очередной* шар. Если *бьющий* спросит судью, касается ли *биток неочередного* шара, то он должен ответить.
- (f) Если судья уверен, что любое движение *касающегося шара* в момент удара не было вызвано действием *бьющего*, то он не должен объявлять *фол*.
- (g) Если неподвижный *прицельный шар*, не *касающийся битка* во время проверки судьей, вошел в контакт с *битком* прежде, чем удар был сделан, то шары должны быть повторно установлены судьей на его

усмотрение. Данное также применяется к *касающемуся шару*, который перестал касаться *битка* во время проверки судьей; все шары должны быть повторно установлены судьей по его усмотрению.

11. Шар на краю лузы. Когда шар падает в лузу без попадания по нему другим шаром, и:

- (a) он никаким образом не принял бы участие в текущем ударе, он должен быть выставлен обратно, и все набранные очки должны быть засчитаны.
- (b) Если в результате удара в него мог бы попасть какой-либо вовлеченный в этот удар шар, и это произошло:
 - (i) без нарушения данных Правил (включая случаи, когда нарушение могло быть, но шар падает в лузу), тогда все шары устанавливаются обратно, и тот же бьющий может повторить удар снова или выполнить другой удар по своему усмотрению;
 - (ii) с совершением фола, тогда бьющий должен быть оштрафован по Части 3 Правилу 12, все шары должны быть расставлены обратно, и следующий игрок имеет обычный выбор после фола.
- (c) Если шар балансирует недолго на краю лузы и затем падает в нее, то считается, что шар попал в лузу и не выставляется обратно.

12. Штрафы. Следующие действия являются *фолами*, и за все *фолы* налагается штраф, и соперник в этом случае имеет право начинать серию, и играть с руки располагая биток на столе в любом месте.

Штрафы налагаются:

- (1) за нанесение *удара* до выставления рефери цветного;
- (2) нанесение *удара* по *битку* больше одного раза;
- (3) нанесение *удара*, когда обе ноги оторваны от пола;
- (4) игру вне очереди или нанесение удара до окончания очереди соперника вопреки Части 2 Правилу 6(е);
- (5) игру с руки ненадлежащим образом, включая начальный *удар*;
- (6) промах *битком* по всем *прицельным шарам*;
- (7) падение *битка* в лузу;
- (8) *перескок*;
- (9) игру нестандартным кием;
- (10) совещание с партнером вопреки Части 3 Правилу 16(d).
- (11) за *удар*, когда любой шар не остановился;
- (12) падение *неочередного* шара в лузу;
- (13) попадание *битком* первым касанием по *неочередному* шару;

- (14)** совершение пропиха;
- (15)** касание шара в игре, кроме как битка наклейкой кия при выполнении удара; или
- (16)** выбивание шара со стола
- (17)** если бьющий использует находящийся вне стола шар для любой цели;
- (18)** использует любой предмет для измерения промежутков или расстояний;
- (19)** использует любой отличный от бордового шара в качестве битка для выполнения любого удара с момента начала партии,
- (20)** ошибается в объявлении очередного шара, когда биток замаскирован или когда это требует сделать судью, или
- (21)** Выполняя отыгрыш, включая начальный удар, после соударения биток или любой из прицельных белых шаров не сделали перекат через середину (центр стола).

13. Фолы. Если фол совершен, судья должен немедленно объявить ФОЛ.

- (a)** Если бьющий не сделал удар, то его подход заканчивается немедленно и судья должен объявить штраф.
- (b)** Если удар был сделан, то судья должен ждать завершения удара перед объявлением штрафа.
- (c)** Если фол не назначен судьей, и не потребован небьющим до совершения следующего удара, то фол не определяется.
- (d)** Любой неправильно выставленный цветной должен оставаться там, куда помещен; в случае его отсутствия на столе, он должен быть правильно выставлен.
- (e)** Все набранные в серии перед фолом очки засчитываются, но бьющий не получает никаких очков за любые забитые в лузу шары при ударе с фолом.
- (f)** Следующий удар выполняется оттуда, где биток остановился, или играется с руки.
- (g)** Если при выполнении удара совершено больше одного фола, то назначается только один штраф.
- (h)** Игрок, совершивший фол,
- (i)** получает штраф, предписанный в Правиле 12 (Штрафы); и
- (ii)** должен выполнять следующий удар, если это потребует следующий игрок.
- (i)** Если бьющий, включая первоначальный удар, объявил до удара отыгрыш и совершил фол, в свой подход или по требованию соперника играть снова, очередным шаром будет тот, что и до совершения фола.
- (k)** Если бьющий не объявил до удара отыгрыш и совершил фол, в свой подход или по требованию соперника играть снова, очередным шаром становится цветной
- (l)** Если бьющий, при подготовке к удару совершает фол на любом шаре, включая биток, и соперник требует играть снова; соперник имеет выбор, будет ли очередной шар тот же, что и до нарушения, а именно:

- (i) любой белый, когда белый был *очередным*;
- (ii) любой цветной, когда цветной был очередным
- (iii) Очередной цветной, когда игрок (сторона) набрал 7 очков, или либо
- (vi) объявить отыгрыш.

14. Играй снова. Как только игрок потребовал у соперника играть снова после *фола*, такое требование не может быть отозвано. Нарушитель, которому предложено играть дальше, имеет право:

- (a) изменить свои намерения относительно того
 - (i) какой *удар* он будет выполнять; и
 - (ii) по какому *очередному* шару он будет пытаться попасть.

15. Шар, сдвинутый кем-то, кроме бьющего. Если шар, неподвижный или движущийся, сдвинут кем-то, кроме *бьющего*, он должен быть помещен судьей на место, где, по его мнению, шар был или мог остановиться, без штрафа.

- (a) Это правило должно включать случаи, когда какое-либо событие или не являющийся партнером *бьющего* человек, заставляют *бьющего* сдвинуть шар.
- (b) Никто из игроков не может быть наказан за любое перемещение шаров судьей.

16. Игра для пар

- (a) В парной *игре* каждая сторона должна начинать *партии* поочередно, порядок игры определяется в начале каждой *партии* и должен сохраняться таковым в течение этой *партии*.
- (b) Игроки могут менять очередность игры в начале каждого новой *партии*.
- (c) Если совершен *фол* и было требование играть снова, то совершивший *фол* игрок выполняет *удар* снова, даже если *фол* был сделан вне своего *подхода*; первоначальная очередь *игры* остается такой, что партнер нарушителя может потерять свою очередь *удара*.
- (d) Партнеры могут совещаться в течение *фрейма*, но не пока один из них является *бьющим* и находится у стола; и серия не закончится нерезультативным ударом или *фолом*.

17. Использование вспомогательного оборудования. Ответственность *бьющего* - размещать и убирать любое оборудование, которое он может использовать у стола.

- (a) *Бьющий* ответственен за любые предметы, включая (но не ограничиваясь ими) рести и удлинители, которые он приносит к столу, независимо от того, принадлежат они ему или заимствованы (кроме как у судьи), и он будет оштрафован за любые *фолы*, сделанные им при использовании этого оборудования.
- (b) За оборудование, которое было предоставлено другой стороной (включая судью) и обычно находящееся у стола, *бьющий* не несет ответственности. Если это оборудование оказалось дефектным, и в связи с этим *бьющий* коснулся шара или шаров, то *фол* не назначается.

(c) Судья, при необходимости, переставляет любые шары в соответствии с Частью 3 Правилом 15, и бьющему будет разрешено продолжить серию без штрафа.

18. Трактовка правил

(a) В данных правилах и определениях слова, подразумевающие мужской род, должны одинаково относиться и включать женский род.

(b) Обстоятельства могут требовать корректировки в применении Правил к людям с ограниченными физическими возможностями. В особенности, например:

(i) игроку, по запросу к судье, необходимо подсказать цвет шара, если он не способен различать цвета, например, желтый и зеленый.

(c) Когда судья не назначен, например, в дружеской игре, противостоящий игрок (сторона) с целью соблюдения данных правил может исполнять обязанности судьи.

ЧАСТЬ 4 ИГРОКИ

1. Поведение.

(a) В случае:

(i) использования игроком несоразмерно большого количества времени для выполнения удара или его выбора; или

(ii) поведения игрока, по мнению судьи, умышленно или упорно некорректного; или

(iii) любого другого поведения игрока, которое в полной мере можно считать неджентльменским; или

(iv) отказа от продолжения партии, судья должен либо:

(v) предупредить игрока, что в случае продолжения такого поведения победа в партии будет присуждена его сопернику; или

(vi) присудить победу в партии его сопернику; или

(vii) если поведение чрезвычайно серьезное, присудить победу в игре его сопернику.

(b) Если судья предупредил игрока по пункту **(v)** выше, в случае продолжения такого поведения как рассмотрено выше, судья должен либо:

(i) присудить победу в партии сопернику; или

(ii) если дальнейшее поведение чрезвычайно серьезное, присудить победу в игре его сопернику.

(c) Если судья присудил победу в партии сопернику игрока согласно положениям выше, в случае если дальнейшее поведение будет продолжаться, как рассмотрено выше, судья должен присудить победу в игре его сопернику.

(d) Любое решение судьи о присуждении победы в партии и/или в игре сопернику игрока должно быть окончательным и обжалованию не подлежит.

2. Наказание

(a) Если партия присуждена на основании этой части, нарушитель:

(i) проигрывает партию;

(b) Если игра присуждена на основании этой Части, нарушитель:

(i) проигрывает партию, как описано выше в (a);

(ii) дополнительно проигрывает требуемое для завершения игры количество несыгранных партий, где это необходимо.

3. Небьющий. Когда бьющий играет, его соперник не должен находиться на линии удара или двигаться в поле зрения бьющего. Он должен сидеть или стоять на разумном расстоянии от стола и избегать совершения любых движений или действий, которые могут помешать концентрации бьющего.

4.Отсутствие. Если небьющий на время покидает помещение, он может назначить представителя, который будет защищать его интересы и при необходимости требовать фол. О таком назначении судья должен быть извещен до ухода.

5.Уступка.

(a) Игрок может уступить только, когда он бьющий. Соперник имеет право принять или отказаться от уступки, которая аннулируется, если соперник выбирает продолжение игры.

(b) игрок не может уступить фрейм в любом матче. Любое нарушение данного правила должно наказываться как неджентльменское поведение игрока или неправомерное поведение вовлеченного игрока.