

## ЧАСТЬ 1 ОБОРУДОВАНИЕ

### 1. Стандартный стол.

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

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

**(c) 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.

**(d) Разметка бильярдного стола.**

**(a)** 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.

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

**(e) 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.

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

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

**(c)** 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:

*(a)* уступкой любым игроком во время своего подхода;

*(b)* окончательным *сыгрыванием* (см. Часть 3 Правило 5); или

*(c)* 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.

*(a)* Бордовый шар является битком.

*(b)* 15 Белых и 2 цветных являются прицельными шарами.

*(c)* Красный шар не является прицельным или очередным шаром, который нельзя сыграть и по которому нельзя ударить первым касанием битка.

## 5. Положение шара.

Положение шара определяется положением его центра.

## 6. Дом и линия дома.

*(a)* Линия дома не является частью дома.

*(b)* 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 ударил 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 убрано 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. Сыгрывание.** *Прицельный шар* считается *сыгранным*, если после контакта с другим шаром и без каких-либо нарушений данных Правил, попадает в лузу. Этот процесс называется *сыгрыванием*.

**11. Серия.** *Серия* – это множество *сыгрываний 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* присуждается 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 Правилу 1(e).

**(b)** если при установке шаров на стол допущена ошибка, применяется Часть 3 Правилу 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 совершит 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 играть 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* совершит 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 совершит 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. Промак

**(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)** Промак не является нарушением данных правил.

## 5. Конец партии, игры и матча

**(a)** 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.

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

**(b)** 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.

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

**(b)** 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.

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

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

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

**(f)** 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.

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

**(h)** 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;

**(i)** 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 очереди.

## 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(e);

**(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 судья, или

**(21)** Выполняя отыгрыш, включая начальный удар, после соударения биток или любой из прицельных белых шаров не сделали пережат 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 очередность *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) ресты 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.

**(с)** Судья, при необходимости, переставляет любые шары в соответствии с Частью 3 Правил 15, и *в будущем* будет разрешено продолжить серию без штрафа.

## 18. Трактовка правил

**(а)** 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.

**(с)** 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.

**(а)** 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.

**(с)** 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.