

Правила Пирамида Омка

1.. Исходная расстановка шаров.

Перед начальным ударом пятнадцать шаров (14 белых и 1 цветной) устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной **на 3-ей точке** и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

Цветной шар располагается в середине пирамиды (в третьем ряду по центру).

2. Начальный удар.

Начальный удар производится с руки из дома белым шаром.

Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из прицельных шаров:

- один из шаров правильно забит в любую лузу; или

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

- два различных прицельных шара коснулись борта (бортов) и, кроме того, хотя бы один (любой) прицельный шар пересек центральную линию.

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

3. Правила ведения игры:

3.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

3.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

3.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику.

3.4. Забивать в лузу можно биток (кроме цветного) от любого прицельного шара и любой прицельный шар (кроме цветного).

3.5. Объявлять заказ нужно по принципу "Шар - луза". При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары. Исключением является цветной шар. Он забивается только последним.

4. Ведение счета.

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил игрок выставляет один белый шар. После набранных 7 очков для победы в партии игроку необходимо забить цветной шар "чужим", либо забить в лузу цветной шар от прицельного белого шара. Если при правильном забитии восьмого шара падают дополнительные шары - такой удар тоже считается правильным и победа в партии засчитывается. При падении восьмого белого шара без цветного - налагается штраф.

5. Штрафы за нарушения.

В случае нарушения правил игрок должен выставить белый шар. В случае, если у игрока еще нет забитых шаров - штраф выставляется при первом правильном забитии шара.

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

Преждевременное падение цветного шара штрафует выставлением белого шара с полки.

Все белые шары (случайно забитые, выскочившие, штрафные) выставляются по линии от центральной точки заднего борта к 3-ей точке, максимально близко к короткому борту (линия выставления шаров).

Единичный белый шар выставляется к заднему борту. Если выставляется несколько белых шаров, то их устанавливают **на линии выставления шаров**, как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

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 заднему борту и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задним бортом и 3-ей точкой, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между 3-ей точкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке.

6. В случае неправильного забитого или выскочившего за борт цветного шара он выставляется на 3-ю точку (точку, где изначально располагался верхний белый шар в пирамиде). Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или на линии мешают процессу выставления, то выставляемый цветной шар располагают на линии выставления шаров как можно ближе к этой точке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.