



РОО «Федерация бильярдного спорта Карачаево-Черкесской республики»

369000. Россия. КЧР. г. Черкесск. ул. Ленина 209А. тел.8-928-390-87-19.



Правила

«Домбайская пирамида»

Pyramid of Dombay

1. Разметка бильярдного стола

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

- Центральная отметка - точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.
- Центральная линия - прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам.

Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины - переднюю и заднюю.

- Передняя отметка - точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.
- Линия дома - прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.
- Задняя отметка - точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.
- Линия выставления шаров - часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

2. Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

2. Используемые шары и их расстановка.

Набор из шестнадцати бильярдных шаров без номеров, 7 (семь) белых шаров, 7 (семь) жёлтых шаров, 1 (один) цветной (красного цвета) шар (общий шар для игроков) и 1 (один) цветной (бордового) цвета шар – это биток.

1. Перед начальным ударом шары 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.

2. Биток, при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.



Биток - вишневого цвета

Расстановка шаров в пирамиде



Цель игры.

1. Первым забить 7 (семь) прицельных шаров своего цвета, а последний 8 (восьмой) любого прицельного или биток (свой) от любого прицельного шара находящихся на столе или соперник сделает штраф.

3. Биток и прицельные шары

1. Битком называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.
2. При игре в "Домбайскую пирамиду" битком служит цветной шар **вишнёвого** цвета.
3. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются прицельными, это белые, жёлтые и красный шар.
4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар своего цвета, так и общий шар красного цвета, так и биток от любого прицельного шара своего цвета и от **общего шара красного** цвета.

4. Соударение битка с прицельным шаром

1. Первоначальное соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров своего цвета или красного общего шара является обязательным условием любого правильного удара, исключая начальный удар.
2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).
3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров своего цвета или коснулся шара цвета соперника, то удар считается неправильным и наказывается штрафом – **соперник снимает со стола любой шар своего цвета**, удар переходит к сопернику(ам).

5. Игра после нарушения

В случае нарушения правил, соперник нарушителя имеет право после снятия шара своего цвета со стола, неправильно забитых и выскочивших шаров:

- сам произвести следующий удар, или
- уступить, вернуть удар нарушителю(ям).

Нарушитель(ли) не имеет права отказываться от удара.

6. Розыгрыш начального удара

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

2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- шар зашел на половину соперника,
- не достиг заднего борта,
- упал в лузу,
- выскочил за борт,
- коснулся длинного борта или
- коснулся заднего борта более одного раза.

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

4. Победитель(ли) розыгрыша выбирает цвет своих прицельных шаров, которые остаются за ним до окончания матча

5. Победитель(ли) розыгрыша имеет право:

- сам произвести начальный удар или уступить его сопернику(кам)

7. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

8. Дом и линия дома

1. Линия дома не является частью дома.
2. Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

9. Введение битка в игру (начало игры)

1. Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.
2. В качестве битка при выполнении начального удара следует использовать вишнёвый шар.
3. Игрок(и), вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома. 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.
4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия .
5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т.п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

10. Правильный начальный удар

1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из любых прицельных шаров пирамиды:
 - биток забит в любую лузу или
 - 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.
2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, это штраф, его соперник(и) имеет(ют) право:
 - принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или
 - принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя(ей) продолжить игру;

11. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

12. Начало и завершение удара

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.)
2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае - штраф.
3. Первое соприкосновение битка с прицельным шаром должно быть только с шаром своего цвета или с шаром красного цвета (общим шаром).

13. Удар кием по битку

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае - штраф.

14. Касание ногой пола

При выполнении удара по битку, по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае - штраф.

15. Запрещенное касание шаров

1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае - **штраф**.

16. Запрет двойного удара

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае - **штраф**.

17. Запрет пропиха

1. Запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как пропих и наказывается **штрафом**.

2. 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 кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

- под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров;
- или таким образом, чтобы биток после соударения не прошел вперед (вслед за прицельным шаром). В противном случае - **штраф**.

18. Правильно заверченный удар

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

1. Забит в лузу
2. Отражается от любого борта, а затем:
 - касается другого борта; или
 - доводит до другого борта любой шар; или
 - касается любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или
3. Пересекает центральную линию, а затем:
 - касается любого борта; или
 - доводит до любого борта любой шар; или
 - касается любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или
4. Отражается от любого борта, а затем:
 - пересекает центральную линию; или
 - перекатывается через нее любой шар.

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

5. Если после правильного удара в лузу забит биток, красный шар или прицельный шар своего цвета а потом падает шар соперника, шар засчитывается сопернику и удар продолжает игрок правильно выполнивший удар.

6. Если после правильного удара в лузу падает шар соперника, шар засчитывается сопернику и ход переходит другому игроку.

7. При забивании красного шара в лузу он выставляется на точку, а со стола снимается шар своего цвета и серия ударов продолжается с «руки» из дома.

8. При забивании битка в лузу от шара своего цвета или от общего (красного шара), игрок(и) снимают любой шар своего цвета со стола а удар играется с руки (из дома).

9. Если игрок(и) забил(и) все 7(семь) шаров своего цвета, 8 (восьмой) шар любого прицельного или от любого шара находящихся на столе или соперник сделает штраф.

10. Если игрок(и) сделает штраф, а у его(их) соперника(ов) только один шар на игре, то партия заканчивается.

• Примечания:

1. Все элементарные игровые события (соударения шаров, отражения от бортов, пересечения центральной линии стола и т.д.) должны происходить только в указанной выше последовательности. В противном случае - **штраф**.

2. Шар пересекает центральную линию только в том случае, если центральную линию пересекает центр шара. Если до удара центр шара был расположен в точности на центральной линии, то его смещение в ту или другую половину стола нельзя рассматривать как "пересечение центральной линии".

3. Если один из шаров отражается от губы средней лузы и возвращается на свою половину игровой поверхности стола, то его центр, по меньшей мере один раз пересек центральную линию.

19. Вмешательство в игру соперника

Если игрок, завершивший свой игровой подход, наносит удар вне очереди или же смещает (касается) любого шара во время игры соперника, то это рассматривается как вмешательство в игру и влечет за собой **штраф**.

20. Штрафной и премиальный удар с руки из дома

1. При игре в "Домбайскую пирамиду" удар с руки из дома производится и в других, оговоренных правилами случаях. Он может быть как штрафным (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт), так и премиальным (при правильном сыгрывании битка в лузу).

2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром своего цвета или красного шара. Если все прицельные шары своего цвета и красный шар расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

3. Штрафной и премиальный удар с руки из дома должны удовлетворять всем требованиям .

21. Правильно и неправильно забитые шары

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

2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.) или остаются в лузах, так как на поле видно сколько и чьи шары в игре

3. Если с момента начала удара и до момента его завершения , было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары своего цвета, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются неправильно забитыми и выставляются на точку, а шары соперника засчитываются.

Если нарушение произошло после завершения удара, налагается штраф.

4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются на стол.

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

22. Шар на краю лузы

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.

2. Если же 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.

3. Если движущийся шар приостанавливается на краю лузы в положении не устойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара.

23. Выскочивший шар

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

2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, 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.

3. Если любой шар (биток, общий красный шар или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается **штраф**.

4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

- красный на точку, если точка занята шаром, то перед этим шаром, чтобы красный шар был всегда на игре.

24. Штрафы

1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров.
- если первое касание с шаром соперника
- при неправильном начальном ударе.
- если следующий удар начинается до завершения предыдущего.
- при неправильном ударе кием по битку.
- при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола.
- при запрещенном касании шаров.
- при двойном ударе.
- при пропихе.
- при неправильно завершеном ударе.
- при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт.
- при вмешательстве в игру соперника.

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

Правила игры «Домбайская пирамида»

Утверждаю:

Президент РОО «ФБС» КЧР



Н.Х. Тоторкулов.

*Автор игры
и правил:*

*Маторный
Александр
Умгорович*

*Маторный
01.07.2015г.*

