

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
- перекатывает 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.

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) забили все 7(семь) шаров своего цвета игра продолжается только от общего шара красного цвета.

10. Если соперники сделают штраф, а у их соперников только один красный 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.