

Turbo- «Восьмерка»/ версия Sprint Cup 2017г.

Используют биток и 9 прицельных шаров (4 сплошных, восьмерка и 4 полосатых).

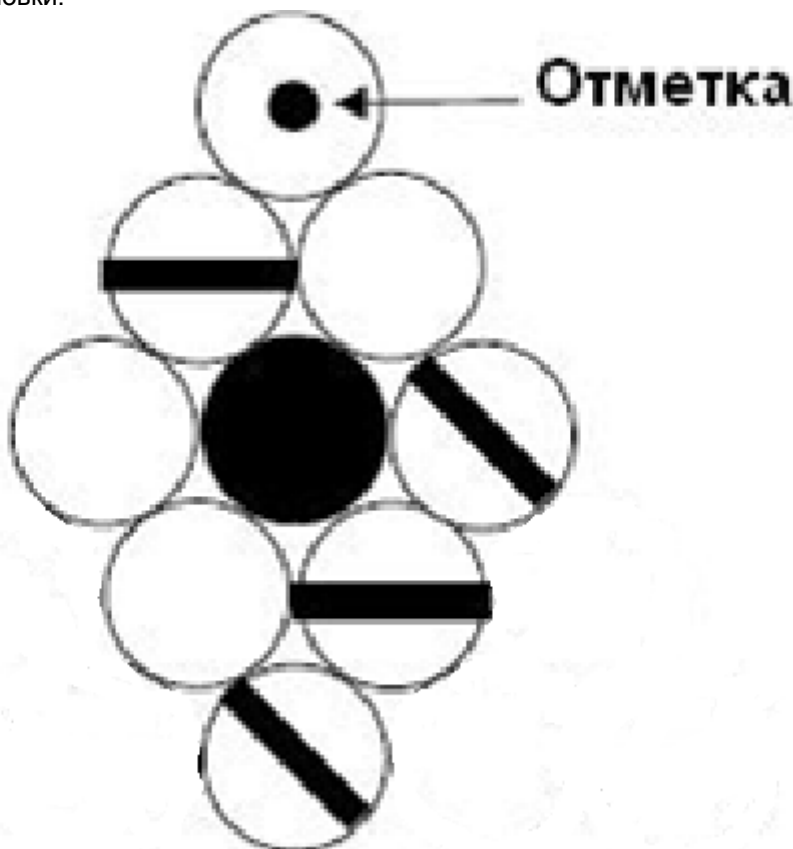
Прежде чем игрок выполнит удар по шару номер 8, все четыре шара его группы (сплошные или полосатые) должны покинуть пределы стола.

ПИРАМИДА

Шары как можно более плотно устанавливаются в форме ромба, (как при игре в «девятку»), при этом верхний шар пирамиды находится на задней отметке, а шар номер 8 располагается в центре пирамиды. Два боковых шара пирамиды (wing-balls) должны быть из разных групп.

Остальные шары располагают в пирамиде произвольно.

Пример расстановки:



РАЗБОЙ ПИРАМИДЫ

(a) Начальное положение битка - с руки за передней линией.

(b) Заказ не объявляется, и не требуется совершить первое касание битком какого-либо конкретного шара.

(c) Если игрок забивает шар и не совершает нарушения, он продолжает игру, при этом упавший шар/ шары определяют группу, которую ему надо разыгрывать. Если упали шары из разных групп, то игрок обязан выбрать группу, из которой упало больше шаров. Если упало поровну шаров из разных групп, стол остается открытым.

(d) Если ни один шар не забит, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны быть доведены до одного или более бортов, в противном случае объявляется фол.

(e) При падении восьмерки в лузу при правильном разбое, разбивающий выигрывает партию.

(f) Если игрок при выполнении разбоя забивает в лузу восьмерку и биток – это фол, восьмерка выставляется.

(g) Если восьмерка вылетела за борт при разбое, она выставляется, объявляется фол.

(h) Если игрок совершает фол, в том числе помимо перечисленных, его соперник может играть битком с руки с любого места стола.

ОТКРЫТЫЙ СТОЛ/ ВЫБОР ГРУППЫ ШАРОВ

Пока не сделан выбор групп шаров, стол считается "открытым", и перед каждым ударом игрок должен объявлять заказ, какой шар он собирается сыграть. Если ему удастся забить заказанный шар, соответствующая группа шаров становится его группой, а другая группа - группой его соперника. Если же игрок не забивает заказанный шар, то стол остается открытым и право удара переходит к другому игроку. Когда стол "открыт", первое касание битка может быть совершено с любым шаром, кроме шара номер 8.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Игрок продолжает свой подход у стола до тех пор, пока он правильным ударом забивает заказанные шары либо выигрывает партию, забивая восьмерку.

При каждом ударе, кроме разбоя, необходимо объявлять заказ «шар-луза».

Шар номер 8 может быть заказан только после того удара, в результате которого со стола исчез последний шар из группы данного игрока. Игрок может объявить "отыгрыш", по завершении которого право удара переходит к сопернику, а все забитые при этом шары остаются в лузах.

ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ

Игроку присуждается поражение в партии, если он:

- (a) совершает фол при ударе, в результате которого забита восьмерка;
- (b) забивает восьмерку прежде, чем все шары своей группы;
- (c) забивает восьмерку не в заказанную лузу;
- (d) выбивает восьмерку за пределы стола.

Эти правила не относятся к разбою.

НАРУШЕНИЯ

Если игрок совершает фол, право удара переходит к его сопернику, все забитые и вылетевшие шары остаются в лузах. Соперник играет с руки, расположив биток в любом месте игровой поверхности стола.

Помимо стандартных фолов, также является фолом удар по неправильному шару. То есть шар, в который сперва должен попасть биток при каждом ударе, должен принадлежать к группе шаров игрока, выполняющего удар, кроме случаев, когда стол является открытым. Это правило не относится к разбою.