

Правила игры в «Семерку» (версия Sprint Cup, 2017 год).

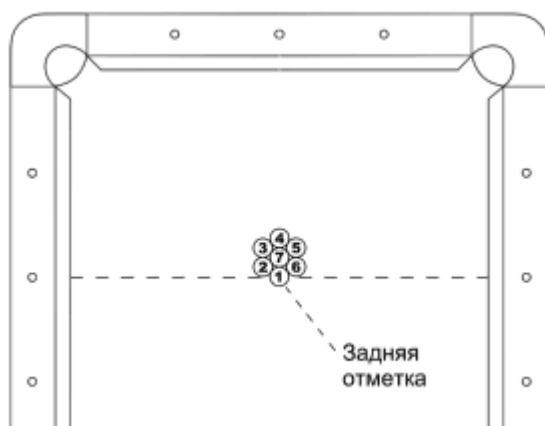
Если ситуация явно не описана в настоящих правилах, следует обратиться к **Общим правилам пула**.

1. Используемые шары.

Прицельные шары, пронумерованные с 1-го по 7-й, плюс биток.

2. Расстановка шаров.

Шары расставляются в виде шестигранника с единицей на задней отметке и семеркой в центре. Остальные шары располагаются вокруг центра в порядке возрастания по часовой стрелке.



3. Цель игры.

Забить правильным ударом семерку.

4. Разбитие.

При разбитии необходимо либо довести до борта не менее 3 шаров, либо забить хотя бы один прицельный шар. Если ни одно из этих требований не выполнено, противник разбивающего может либо принять позицию (в этом случае разбитие считается правильно выполненным), либо выполнить разбитие заново сам.

Семерка, упавшая при разбитии (без фола), приносит победу в партии.

Сразу после правильно выполненного разбития, противник разбивающего назначает группу луз (три – относящиеся к левому длинному борту, или 3- к правому), в которые он должен забить семерку. Разбивающий получает три оставшиеся лузы. Остальные шары можно забивать в любую лузу.

5. Ведение игры.

5.1. В соответствии с требованиями правильного удара, игрок вначале должен коснуться битком прицельного шара с наименьшим номером, а затем:

- либо забить любой прицельный шар, при этом заказа не требуется
- либо довести до борта прицельный шар или биток.

Невыполнение этих требований считается фолом.

5.2. Каждый правильно забитый шар дает право игроку продолжать серию до первого промаха.

5.3. Если игрок правильным ударом забил шар, он обязан продолжить серию.

6. Шары, забитые с нарушением.

Остаются в лузах, выставляется только семерка (если она не была очередным шаром).

7. Выскочившие прицельные шары.

Остаются в лузах. Объявляется фол.

8. Удар с руки.

После любого фола (включая фол при разбитии) соперник нарушителя получает право играть с руки.

9. Правило «трех фолов».

Игроку, нарушившему правила три раза подряд, засчитывается поражение в партии. После второго подряд фола должно последовать предупреждение от судьи (или соперника, выполняющего его функции), иначе считается, что фол был первый.

10. Проигрыш партии.

Поражение в партии засчитывается, если игрок:

- забил семерку в группу луз соперника;
- совершил фол, когда очередной шар – семерка;
- совершил 3 фола подряд.