

# Правила игры в пул<sup>1</sup>

(введены в действие с 15/03/16)

## 1. Общие правила пула

[1.1. Ответственность игрока](#)

[1.2 Розыгрыш начального удара](#)

[1.3 Требования к использованию бильярдных принадлежностей](#)

[1.4 Выставление шаров](#)

[1.5 Удар с руки](#)

[1.6 Стандартный заказ](#)

[1.7 Самопроизвольное смещение \(«усадка»\) шара](#)

[1.8 Восстановление позиции](#)

[1.9 Постороннее вмешательство](#)

[1.10 Заявление протеста](#)

[1.11 Признание поражения](#)

[1.12 Пат](#)

Настоящие «Общие правила пула» применимы ко всем описанным ниже играм, если не противоречат их конкретным правилам. Кроме того, Правила проведения соревнований по пулу затрагивают некоторые вопросы, не относящиеся непосредственно к правилам игры, например, технические требования к оборудованию и вопросы организации и проведения соревнований.

В пул играют на плоской игровой поверхности стола, покрытой сукном и ограниченной упругими бортами. Для игры используют кий, которым бьют по битку, который в свою очередь бьет по прицельным шарам с целью забить их в шесть луз, расположенных по бортам. Конкретные игры различаются тем, какие шары и в каком порядке можно забивать, а также условиями для победы в партии и встрече

[Редакционный комментарий к тексту правил: мужской пол используется для упрощения изложения, а не для указания на пол игроков или официальных лиц.]

### 1.1. Ответственность игрока

Игроки обязаны знать все правила, положения и расписание соревнований. Официальные лица должны делать все возможное для того, чтобы соответствующая информация была легко доступна всем игрокам. Однако в конечном счете ответственность лежит на самом игроке.

### 1.2 Розыгрыш начального удара

Очередность начального удара определяется розыгрышем. Победитель розыгрыша выбирает кому выполнять начальный удар в партии.

Судья располагает шары в доме по обе стороны от продольной линии стола вблизи линии дома. Игроки приблизительно одновременно наносят удары так, чтобы шар, отразившись от заднего борта, вернулся как можно ближе к переднему. Побеждает тот, чей шар остановился к переднему борту ближе чем шар соперника.

Удар считается неправильным, а розыгрыш – проигранным, если шар:

- (a) пересек продольную линию;
- (b) коснулся заднего борта более одного раза;
- (c) упал в лузу или вылетел за борт;
- (d) коснулся длинного борта; или
- (e) остановился в угловой лузе за губой переднего борта.

Кроме того, розыгрыш считается проигранным, если нарушены требования к правильному удару по битку.

---

<sup>1</sup> © Авторизованный перевод с английского А.Л.Лошакова

Розыгрыш повторяется, если:

- (a) игрок наносит удар по битку после того как биток соперника коснулся заднего борта;
- (b) судья не может определить чей шар остановился ближе к переднему борту; или
- (c) оба соперника выполнили неправильные удары.

### **1.3 Требования к использованию бильярдных принадлежностей**

Бильярдные принадлежности должны отвечать судействующим техническим требованиям WPA к бильярдному оборудованию и принадлежностям. Как правило, игроку запрещается привносить в игру какие-либо новоявленные принадлежности. Приведенные ниже требования к использованию бильярдных принадлежностей считаются нормой. Если игрок не уверен относительно каких-либо особенностей использования бильярдных принадлежностей, он должен обратиться к организаторам соревнования до начала игры. Бильярдные принадлежности должны использоваться только по их прямому назначению и надлежащим образом. (см. [6.17 Неспортивное поведение](#))

- (a) Кий – Игроку разрешается использовать различные кии во время встречи: для разбоя, для джампа и для обычных ударов. Он может использовать ввинчивающийся или насаживаемый удлинитель.
- (b) Мелок – Игрок может мелить кий для предотвращения кикса.. Он может использовать собственный мелок, при условии что его цвет совместим с цветом сукна.
- (c) Машинки – Игрок может использовать до двух машинок для поддержки кия во время удара. Машинки могут быть различной формы. Игрок может использовать свою собственную машинку, если она аналогична стандартной.
- (d) Бильярдная перчатка – Игрок может использовать бильярдную перчатку для улучшения скольжения по опорной руке.
- (e) Присыпка – Игроку разрешается пользоваться присыпкой в умеренных (по усмотрению судьи) количествах.

### **1.4 Выставление шаров**

Шары выставляются (возвращаются в игру) путем размещения их на продольной линии стола как можно ближе к задней отметке и между задней отметкой и задним бортом, не сдвигая мешающих шаров. Если выставляемый шар нельзя установить на задней отметке, то его следует расположить вплотную (если можно) к соответствующему мешающему шару. Однако если ближайшим мешающим шаром является биток, то выставляемый шар следует располагать не вплотную к нему, а с небольшим зазором. Если весь участок продольной линии от задней отметки до заднего борта заблокирован другими шарами, то шар выставляется на продолжении продольной линии в сторону центра стола как можно ближе к задней отметке.

### **1.5 Удар с руки**

При ударе с руки игрок может располагать биток в любом месте игровой поверхности стола (см. [8.1 Части стола](#)) и перемещать его до тех пор, пока не нанесет удар (см. определение [8.2 Удар по битку](#)). Для перемещения битка игроки могут использовать любую часть кия включая наклейку, но не ударным движением вперед. Согласно правилам некоторых игр, а также при выполнении большинства начальных ударов (разбоев) расположение битка может быть ограничено частью игровой поверхности между передней линией и передним бортом (домом). В этом случае следует руководствоваться ст. [6.10 Неправильная установка битка](#) и [6.11 Неправильный удар из дома](#).

Если игрок выполняет удар с руки из дома и все легальные прицельные шары находятся в доме, он имеет право выставить на заднюю отметку ближайший к линии дома легальный прицельный шар. Если два шара и более находятся на равном расстоянии от линии дома,

то игрок может выставить любой из них по своему выбору. Шар, расположенный в точности на линии дома, играет.

### **1.6 Стандартный заказ**

В играх, предусматривающих заказ, нужно указывать прицельный шар и лузу, в которую игрок намерен его забить, если шар и луза не очевидны. Детали удара, такие как отражения от бортов, соударения с другими шарами, а также их падения в лузы, указывать не требуется. Заказывать можно только один шар. Для того чтобы шар был засчитан, судья должен быть уверен, что забит именно тот, который игрок намеревался забить. Потому во избежание недоразумений (например, при выполнении дуплетов, комбинационных ударов и т.п.) игрок должен указать шар и лузу. Если судья или соперник не уверены какой шар играет, они могут потребовать заказ.

В заказных играх игрок может объявить «удар без заказа» (см. [8.17 Удар без заказа](#)). Выставляются ли шары после «удара без заказа» или не выставляются – зависит от правил конкретной игры.

### **1.7 Самопроизвольное смещение («усадка») шара**

Вследствие несовершенства шара или игровой поверхности стола шар может слегка сместиться после того как, казалось бы, остановился. Если такого рода смещение не привело к падению шара в лузу, то оно считается нормальным проявлением случайности в игре и шар не возвращается на место. Однако если шар в результате этого падает в лузу, то его восстанавливают как можно ближе к своему исходному положению. Если сместившийся шар упал в лузу во время или непосредственно перед ударом и это повлияло на его результат, то судья восстанавливает позицию и удар повторяется. Игрок в этом случае не штрафуются.

### **1.8 Восстановление позиции**

Если необходимо восстановить позицию или протереть шары, судья восстанавливает потревоженные шары на свои исходные позиции как можно более тщательно. Игроки обязаны принять восстановленную судьей позицию.

### **1.9 Постороннее вмешательство**

Если во время удара произошло какое-либо постороннее вмешательство, оказавшее влияние на конечный результат удара, то судья восстанавливает шары на исходные позиции и удар повторяется. Если вмешательство не повлияло на результат удара, то судья восстанавливает лишь потревоженные шары и игра продолжается. Если позицию восстановить невозможно, то такая ситуация рассматривается как патовая.

### **1.10 Заявление протеста**

Если по мнению игрока судья принял ошибочное решение о штрафе или отсутствии штрафа, он может попросить судью пересмотреть его, после чего судья принимает окончательное решение. Однако если по мнению игрока судья принял решение противоречащее правилам, он может заявить протест уполномоченному официальному лицу. На время рассмотрения протеста судья приостанавливает встречу (см. часть (d) [6.17 Неспортивное поведение](#)). Штрафы должны объявляться незамедлительно (см. [6. Штрафы](#)).

### **1.11 Признание поражения**

В случае признания поражения игроку засчитывается проигрыш во встрече. Например, если игрок раскручивает свой сборный кий, тогда как соперник находится у стола во время решающей партии, это рассматривается как признание поражения.

## 1.12 Пат

Если в игре возникла патовая позиция и партия затягивается, то по решению судьи игрокам предоставляется по три игровых подхода. Если после этого позиция остается патовой, судья объявляет пат. По обоюдному согласию игроки могут принять пат без трех дополнительных подходов. Продолжение игры после объявления пата определяется правилами каждой конкретной игры.

## 2. «Девятка»

### [2.1. Очередность разбоя](#)

### [2.2 Расстановка шаров в «Девятке»](#)

### [2.3 Правильный разбой](#)

### [2.4 Второй удар в партии – Пуш-аут](#)

### [2.5 Продолжение игры](#)

### [2.6 Выставление шаров](#)

### [2.7 Стандартные нарушения](#)

### [2.8 Серьезные нарушения](#)

### [2.9 Пат](#)

В «Девятку» играют девятью прицельными шарами с номерами от единицы до девяти и битком. Шары играют в порядке возрастания номеров. В партии побеждает игрок, правильным ударом забивший девятку.

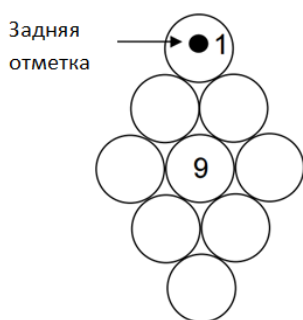
### 2.1. Очередность разбоя

Победитель розыгрыша выбирает – кто будет разбивать в первой партии (см. [1.2 Розыгрыш начального удара](#)). Как правило, разбивают по очереди (см. [15. Очередность разбоя](#) Правил проведения соревнований по пулу).

### 2.2 Расстановка шаров в «Девятке»

Прицельные шары расставляют как можно плотнее друг к другу в форме ромба с единицей спереди на задней отметке и девяткой в центре ромба. Остальные шары располагаются случайным образом без какого-либо заранее заданного порядка.

Расстановка шаров в «Девятке»:



Расстановка шаров

### 2.3 Правильный разбой

Разбой считается правильным при выполнении следующих условий:

- биток вводится в игру ударом с руки из дома;
- если ни один шар не забит, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны быть доведены до бортов, в противном случае удар штрафуются;
- кроме того, в случае если применяется «Ужесточенное правило разбоя» и если ни один шар не забит в лузу, три прицельных шара должны пересечь линию дома, в

противном случае применяются положения раздела [18. Ужесточенное правило разбоя](#) (см. [Правила проведения соревнований по пулу](#)).

#### **2.4 Второй удар в партии – Пуш-аут**

Если при разбое не нарушены правила, игрок, выполняющий второй удар в партии, получает право на «пуш-аут». В этом случае он должен объявить о своем намерении судье, после чего для этого удара приостанавливается действие правил [6.2. Неправильное первое касание](#) и [6.3 Недоведение до борта](#). Если при выполнении пуш-аута не нарушены правила, вступающий в игру соперник выбирает: играть самому или передать удар игроку, выполнившему пуш-аут.

#### **2.5 Продолжение игры**

Если игрок правильно забивает любой шар при любом ударе за исключением пуш-аута (см. [2.4 Второй удар в партии – Пуш-аут](#)), он продолжает игру и выполняет следующий удар. Если игрок правильно забивает девятку при любом ударе за исключением пуш-аута, он выигрывает партию. Если игрок не забивает шар или нарушает правила, удар переходит к сопернику и, если правила не нарушены, вступающий в игру соперник продолжает игру с места остановки битка.

#### **2.6 Выставление шаров**

Если девятка забита с нарушением правил или при выполнении пуш-аута, или же вылетела за борт, то она выставляется (см. [1.4 Выставление шаров](#)). Никакой другой шар не выставляется.

#### **2.7 Стандартные нарушения**

Если игрок совершает нарушение правил, то удар переходит к сопернику. Вступающий в игру соперник продолжает игру ударом с руки с любого места игровой поверхности стола (см. [1.5 Удар с руки](#)).

При игре в «Девятку» стандартными являются следующие нарушения:

[6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка](#)

[6.2 Неправильное первое касание](#) При каждом ударе биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером.

[6.3 Недоведение до борта](#)

[6.4 Отрыв ног от пола](#)

[6.5 Вылет шара за борт](#) Девятка – единственный вылетевший шар, который выставляется.

[6.6. Касание шаров](#)

[6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары](#)

[6.8 Толчок](#)

[6.9 Удар до полной остановки шаров](#)

[6.10 Неправильная установка битка](#)

[6.11 Неправильный удар из дома](#)

[6.12 Кий на столе](#)

[6.13 Удар вне очереди](#)

[6.14 Три нарушения подряд](#)

[6.15 Замедленная игра](#)

[6.16 Задевание шаблона](#)

#### **2.8 Серьезные нарушения**

Для [6.14 Три нарушения подряд](#) наказанием является зачтение поражения в текущей партии. Для [6.17 Неспортивное поведение](#) меру наказания выбирает судья в соответствии с характером проступка.

## 2.9 Пат

При возникновении патовой ситуации (см. [1.12 Пат](#)) партия переигрывается, при этом разбивает тот же игрок.

## 3. «Восьмерка»

### [3.1. Очередность разбоя](#)

### [3.2 Расстановка шаров в «Восьмерке»](#)

### [3.3 Правильный разбой](#)

### [3.4 Открытый стол / Выбор группы шаров](#)

### [3.5 Продолжение игры](#)

### [3.6 Удары, требующие заказа](#)

### [3.7 Выставление шаров](#)

### [3.8 Проигрыш партии](#)

### [3.9 Стандартные нарушения](#)

### [3.10 Серьезные нарушения](#)

### [3.11 Пат](#)

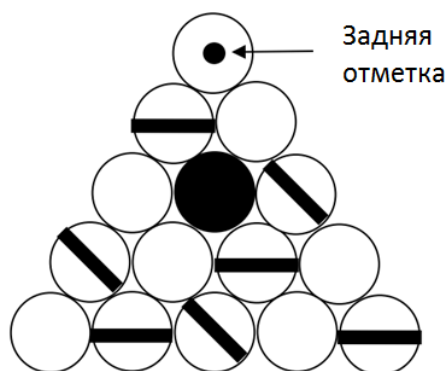
В «Восьмерку» играют пятнадцать нумерованными прицельными шарами и битком. Побеждает игрок, правильным ударом забивший восьмерку, предварительно забив все семь шаров своей группы (с номерами от единицы до семи или от девяти до пятнадцати). Удары выполняются по заказу.

### 3.1. Очередность разбоя

Победитель розыгрыша выбирает – кто будет разбивать в первой партии (см. [1.2 Розыгрыш начального удара](#)). Как правило, разбивают по очереди (см. [15. Очередность разбоя](#) Правил проведения соревнований по пулу).

### 3.2 Расстановка шаров в «Восьмерке»

Пятнадцать прицельных шаров расставляют как можно плотнее друг к другу в форме треугольника (пирамиды) с передним шаром на задней отметке и восьмеркой непосредственно под передним шаром. По одному шару от каждой группы располагаются в двух нижних углах треугольника. Остальные шары располагаются случайным образом без какого-либо заранее заданного порядка.



Расстановка шаров в «Восьмерке»

### 3.3 Правильный разбой

Разбой считается правильным при выполнении следующих условий:

- Биток вводится в игру ударом с руки из дома.
- Ни один шар не заказывается и не требуется первое касание битка с каким-либо конкретным прицельным шаром.

(с) Если игрок правильным ударом забивает шар, то он продолжает игру и при этом стол остается открытым. (См. [3.4 Открытый стол / Выбор группы шаров.](#))

(d) Если ни один прицельный шар не забит, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны коснуться одного или нескольких бортов. В противном случае разбой считается неправильным и вступающий в игру соперник получает право выбора:

- (1) принять позицию на столе и продолжить игру, или
- (2) расставить шары заново и разбить самому, или
- (3) расставить шары заново и передать разбой игроку, нарушившему правила.

(e) Падение в лузу восьмерки при разбое – не штраф. Если восьмерка забита, разбивающий получает право выбора:

- (1) выставить восьмерку и продолжить игру с места остановки битка, или
- (2) разбить заново.

(f) Если разбивающий забивает восьмерку и при этом биток падает в лузу (см. [8.6 Падение битка в лузу](#)), соперник получает право выбора:

- (1) выставить восьмерку и продолжить игру ударом с руки из дома, или
- (2) разбить заново.

(g) Если при разбое какой-либо прицельный шар вылетает за борт, то объявляется штраф. Вылетевшие за борт шары не выставляются (за исключением восьмерки) и вступающий в игру соперник получает право выбора:

- (1) принять позицию на столе и продолжить игру с места остановки битка, или
- (2) ударом с руки и дома.

(h) Если разбивающий нарушает правила каким-либо иным, не указанным выше, способом, то вступающий в игру соперник получает право выбора:

- (1) принять позицию на столе и продолжить игру с места остановки битка, или
- (2) ударом с руки и дома.

### **3.4 Открытый стол / Выбор группы шаров**

До того как группы шаров определены, стол считается «открытым»; и перед каждым ударом игрок должен заказывать шар. Если игрок правильно забивает заказанный шар, то соответствующая группа шаров достается ему, а оставшаяся – его сопернику. Пока стол открыт, можно играть по любому шару за исключением восьмерки.

### **3.5 Продолжение игры**

Игрок остается у стола до тех пор, пока он правильно забивает заказанные шары или выигрывает партию, забив восьмерку.

### **3.6 Удары, требующие заказа**

При каждом ударе за исключением разбоя необходим заказ в соответствии с [1.6 Стандартный заказ](#). Восьмерку можно заказывать только после того, как забиты все шары своей группы. Игрок может объявить «удар без заказа» (см. [8.17 Удар без заказа](#)). В этом случае по завершении удара игру продолжает соперник, а забитые при «ударе без заказа» шары остаются в лузах.

### **3.7 Выставление шаров**

Если при разбое забита или вылетела за борт восьмерка, то она выставляется или шары расставляются заново и разбой повторяется (см. [3.3 Правильный разбой](#) и [1.4 Выставление шаров](#).) Ни один другой прицельный шар не выставляется.

### **3.8 Проигрыш партии**

Партия проиграна, если:

- (a) восьмерка забита с нарушениями правил;
- (b) восьмерка забита до того, как забиты все шары своей группы;

(с) восьмерка забита в незаказанную лузу; или

(d) вылетела за борт.

Вышеперечисленное не относится к разбою (см. [3.3 Правильный разбой](#).)

### **3.9 Стандартные нарушения**

Если игрок совершает нарушение правил, то удар переходит к сопернику. Вступающий в игру соперник продолжает игру ударом с руки с любого места игровой поверхности стола (см. [1.5 Удар с руки](#)).

При игре в «Восьмерку» стандартными являются следующие нарушения:

[6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка](#)

[6.2 Неправильное первое касание](#) При каждом ударе биток должен коснуться вначале шара своей группы за исключением случая, когда стол открыт (см. [3.4 Открытый стол / Выбор группы шаров](#)).

[6.3 Недоведение до борта](#)

[6.4 Отрыв ног от пола](#)

[6.5 Вылет шара за борт](#) (см. [3.7 Выставление шаров](#) ).

[6.6 Касание шаров](#)

[6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары](#)

[6.8 Толчок](#)

[6.9 Удар до полной остановки шаров](#)

[6.10 Неправильная установка битка](#)

[6.11 Неправильный удар из дома](#)

[6.12 Кий на столе](#)

[6.13 Удар вне очереди](#)

[6.14 Три нарушения подряд](#)

[6.15 Замедленная игра](#)

[6.16 Задевание шаблона](#)

### **3.10 Серьезные нарушения**

Для нарушений, перечисленных в п. [3.8 Проигрыш партии](#) наказанием является зачтение поражения в текущей партии. Для [6.17 Неспортивное поведение](#) меру наказания выбирает судья в соответствии с характером проступка.

### **3.11 Пат**

При возникновении патовой ситуации (см. [1.12 Пат](#)) партия переигрывается, при этом разбивает тот же игрок.

## **4. «Непрерывный пул 14.1»**

[4.1. Очередность разбоя](#)

[4.2 Расстановка шаров в «14.1»](#)

[4.3 Правильный разбой](#)

[4.4 Продолжение игры и выигрыш встречи](#)

[4.5 Удары, требующие заказа](#)

[4.6 Выставление шаров](#)

[4.7 Ведение счета](#)

[4.8 Расстановка шаров в особых ситуациях](#)

[4.9 Стандартные нарушения](#)

[4.10 Неправильный разбой](#)

[4.11 Серьезные нарушения](#)

[4.12 Пат](#)



В «Непрерывный пул 14.1», известный также под названием «Прямой пул», играют пятнадцать нумерованными прицельными шарами и битком. За каждый правильно забитый заказанный шар игроку присуждается одно очко. Во встрече побеждает тот, кто первым набирает заданное количество очков. Игра продолжается непрерывно. После того как забиты четырнадцать шаров, они расставляются заново в форме неполной пирамиды и тот же игрок наносит следующий удар.

#### **4.1. Очередность разбоя**

Победитель розыгрыша выбирает – кто будет разбивать первым (см. [1.2 Розыгрыш начального удара](#)).

#### **4.2 Расстановка шаров в «14.1»**

Пятнадцать прицельных шаров расставляют как можно плотнее друг к другу в форме треугольника (пирамиды) с передним шаром на задней отметке. Когда расставляют заново только четырнадцать шаров, вершина пирамиды остается незанятой. При решении вопроса о том, находится ли оставшийся пятнадцатый шар в месте установки пирамиды, ориентируются на внешний контур треугольника для расстановки шаров, который должен быть начерчен в случае, если стол используют для игры в «14.1».

#### **4.3 Правильный разбой**

Разбой считается правильным при выполнении следующих условий:

(а) Биток вводится в игру ударом с руки из дома.

(б) Если ни один заказанный шар не забит, то после соударения битка с одним из расставленных в форме треугольника прицельных шаров биток и как минимум два прицельных шара должны быть доведены до борта (бортов) (см. [8.4 Доведение до борта](#)). В противном случае разбой считается неправильным и со счета разбивающего вычитается 2 очка (см. [4.10 Неправильный разбой](#)). Соперник может принять позицию на столе и продолжить игру, или потребовать, чтобы разбивающий повторил разбой, пока не будут выполнены требования к правильному разбою или позиция не будет принята (см. [4.11 Серьезные нарушения](#)).

#### **4.4 Продолжение игры и выигрыш встречи**

Игрок остается у стола до тех пор, пока он правильно забивает заказанные шары или выигрывает встречу, набрав заданное количество очков. После того как забиты четырнадцать шаров, игра приостанавливается на время расстановки шаров.

#### **4.5 Удары, требующие заказа**

При каждом ударе необходим заказ в соответствии с [1.6 Стандартный заказ](#). Игрок может объявить «удар без заказа» (см. [8.17 Удар без заказа](#)). В этом случае по завершении удара игру продолжает соперник, а забитые при «ударе без заказа» прицельные шары выставляются.

#### **4.6 Выставление шаров**

Все шары, забитые с нарушениями или при ударе без заказа (см. [8.17 Удар без заказа](#)) или при незабитом заказанном шаре, а также вылетевшие за борт – выставляются (см. [1.4 Выставление шаров](#)). Если необходимо выставить пятнадцатый шар и пирамида из четырнадцати шаров не была потревожена, то пятнадцатый шар выставляется на вершину пирамиды, при этом судья может использовать треугольник.

#### **4.7 Ведение счета**

За каждый правильно забитый заказанный шар игроку присуждается одно очко. За каждый дополнительный шар, забитый при том же ударе, также присуждается одно очко.

За нарушение правил очки вычитаются. По этой причине счет может быть отрицательным.

#### 4.8 Расстановка шаров в особых ситуациях

Если биток или пятнадцатый шар мешают установке пирамиды из четырнадцати шаров используются особые правила. Шар мешает установке пирамиды, если он находится внутри внешнего контура треугольника для расстановки шаров или заходит за него. Окончательное решение о том, мешает ли шар установке пирамиды, принимает судья.

(а) Если пятнадцатый шар забит вместе с заказанным четырнадцатым, расставляются заново все пятнадцать шаров.

(b) если установке мешают оба шара, то все пятнадцать шаров расставляют заново и игра продолжается ударом с руки из дома.

(c) Если мешает только пятнадцатый шар, то его устанавливают на передней отметке или на центральной, если передняя занята битком.

(d) Если мешает только биток, то поступают следующим образом: если пятнадцатый шар вне дома или на линии дома, то игра продолжается ударом с руки из дома; если пятнадцатый шар в доме, то биток устанавливают на передней отметке или на центральной, если передняя занята пятнадцатым шаром.

Во всех случаях после расстановки шаров нет никаких ограничений с каким именно прицельным шаром должно произойти первое касание битка.

Если биток или пятнадцатый шар располагаются почти вплотную к внешнему контуру треугольника, то судья должен отметить положение шара, чтобы восстановить его в точности на то же место после установки пирамиды.

Биток \ 15-й шар	В месте установки пирамиды	Не в месте установки пирамиды и не на передней отметке*	На передней отметке*
В месте установки пирамиды	15-й: на заднюю отметку Биток: в дом	15-й: на переднюю отметку Биток: на месте	15-й: на центральную отметку Биток: на месте
В лузе	15-й: на заднюю отметку Биток: в дом	15-й: на заднюю отметку Биток: на месте	15-й: на заднюю отметку Биток: на месте
В доме, но не на передней отметке*	15-й: на месте Биток: на переднюю отметку		
Не в доме и не в месте установки пирамиды	15-й: на месте Биток: на переднюю отметку		
На передней отметке*	15-й: на месте Биток: на переднюю отметку	*На передней отметке означает: мешает выставлению шара на переднюю отметку	

Таблица 1 Правила расстановки шаров в особых ситуациях игры в «14.1»

#### 4.9 Стандартные нарушения

Если игрок совершает стандартное нарушение правил, с его счета вычитается одно очко, шары выставляются согласно [4.6 Выставление шаров](#) и удар переходит к сопернику. Биток остается на месте за исключением оговоренных ниже случаев.

При игре в «14.1» стандартными являются следующие нарушения:

[6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка](#) Биток вводится в игру ударом с руки из дома (см. [1.5 Удар с руки](#)).

[6.2 Неправильное первое касание](#)

[6.3 Неведение до борта](#)

[6.4 Отрыв ног от пола](#)

[6.5 Вылет шара за борт](#) (Все вылетевшие шары выставляются.)

[6.6 Касание шаров](#)

[6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары](#)

[6.8 Толчок](#)

[6.9 Удар до полной остановки шаров](#)

[6.10 Неправильная установка битка](#)

[6.11 Неправильный удар из дома](#) При нарушениях, подпадающих под второй параграф статьи 6.11, вступающие в игру соперник выполняет удар с руки из дома.

- [6.12 Кий на столе](#)
- [6.13 Удар вне очереди](#)
- [6.14 Три нарушения подряд](#)
- [6.15 Замедленная игра](#)
- [6.16 Задевание шаблона](#)

#### **4.10 Неправильный разбой**

Неправильный разбой наказывается вычитанием двух очков согласно ст. [4.3 Правильный разбой](#), которая предусматривает также повторный разбой. Если неправильный разбой сопровождается стандартным нарушением, то удар квалифицируется как неправильный разбой.

#### **4.11 Серьезные нарушения**

Для [6.14 Три нарушения подряд](#) учитываются только стандартные нарушения, поэтому неправильный разбой не рассматривается как одно из трех нарушений подряд. При третьем подряд нарушении вычитается одно очко как обычно и кроме этого дополнительно пятнадцать штрафных очков, после чего начинается новый отсчет нарушений. Все пятнадцать шаров расставляются заново и нарушитель выполняет разбой согласно [4.3 Правильный разбой](#).

Для [6.17 Неспортивное поведение](#) меру наказания выбирает судья в соответствии с характером проступка.

#### **4.12 Пат**

При возникновении патовой ситуации (см. [1.12 Пат](#)) игрок, выполняющий начальный разбой определяется в результате розыгрыша.

### **5. «Десятка»**

- [5.1 Очередность разбоя](#)
- [5.2 Расстановка шаров в «Десятке»](#)
- [5.3 Правильный разбой](#)
- [5.4 Второй удар в партии – Пуш-аут](#)
- [5.5 Заказ и правильно забитые шары](#)
- [5.6 Удар без заказа](#)
- [5.7 Падение в лузу незаказанного шара](#)
- [5.8 Продолжение игры](#)
- [5.9 Выставление шаров](#)
- [5.10 Стандартные нарушения](#)
- [5.11 Серьезные нарушения](#)
- [5.12 Пат](#)

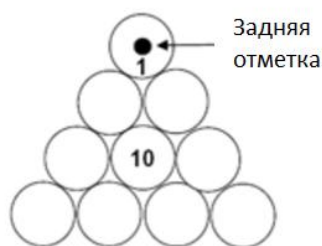
В «Десятку» играют десятью прицельными шарами с номерами от единицы до десяти и битком. Шары играют в порядке возрастания номеров. Удар считается правильным, если первое касание битка произошло с прицельным шаром, имеющим наименьший номер. Если десятка забита при правильном разбое, ее выставляют и игрок продолжает свой игровой подход. Можно заказывать лишь один шар, за исключением разбоя, при котором заказ не требуется (см. [5.5 Заказ и правильно забитые шары](#)).

#### **5.1. Очередность разбоя**

Победитель розыгрыша выбирает – кто будет разбивать в первой партии (см. [1.2 Розыгрыш начального удара](#)). Как правило, разбивают по очереди (см. [15. Очередность разбоя](#) Правил проведения соревнований по пулу).

## 5.2 Расстановка шаров в «Десятке»

Десять прицельных шаров расставляют как можно плотнее друг к другу в форме треугольника с единицей спереди на задней отметке и десяткой в центре. Остальные шары располагаются случайным образом без какого-либо заранее заданного порядка. (См. ст. [4. Шаблон для расстановки шаров](#) Правил проведения соревнований по пулу).



Расстановка шаров  
в «Десятке»

## 5.3 Правильный разбой

Разбой считается правильным при выполнении следующих условий:

- (а) биток вводится в игру ударом с руки из дома;
- (б) если ни один шар не забит, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны быть доведены до бортов, в противном случае удар штрафует (см. также [18. Ужесточенное правило разбоя](#) Правил проведения соревнований по пулу).

## 5.4 Второй удар в партии – Пуш-аут

Если при разбое не нарушены правила, игрок, выполняющий второй удар в партии, получает право на «пуш-аут». В этом случае он должен объявить о своем намерении судье, после чего для этого удара приостанавливается действие правил [6.2. Неправильное первое касание](#) и [6.3 Недоведение до борта](#). Если при выполнении пуш-аута не нарушены правила, вступающий в игру соперник выбирает: играть самому или передать удар игроку, выполнившему пуш-аут. Десятка, забитая при пуш-ауте, выставляется, при этом штраф не налагается.

## 5.5 Заказ и правильно забитые шары

Во всех случаях, когда игрок собирается забить шар (за исключением разбоя), он должен объявить заказ, то есть указать прицельный шар и лузу, в которую он намерен его забить, если шар и луза не очевидны. Детали удара, такие как отражения от бортов, соударения с другими шарами, а также из падения в лузы, указывать не требуется. Для того чтобы шар был засчитан, судья должен быть уверен, что забит именно тот, который игрок намеревался забить. Потому во избежание недоразумений (например, при выполнении дуплетов, комбинационных ударов и т.п.) игрок должен указать шар и лузу. Если судья или соперник не уверены какой шар играется, они могут потребовать объявления заказа.

## 5.6 Удар без заказа

В любое время после разбоя игрок может объявить «удар без заказа» (см. [8.17 Удар без заказа](#)), что позволяет ему закончить свой игровой подход, сыграв по легальному прицельному шару и не забив при этом ни одного шара в лузу. Однако если игрок забивает легальный прицельный шар, то вступающий в игру соперник может принять позицию или передать удар обратно. (К «удару без заказа» применимы все положения раздела [5.7 Падение в лузу незаказанного шара](#).)

## 5.7 Падение в лузу незаказанного шара

Если игрок не забивает заказанный шар и при этом забивает другой шар или забивает заказанный шар в другую лузу, то его игровой подход заканчивается и вступающий в игру соперник может принять позицию или передать удар обратно.

## **5.8 Продолжение игры**

Если правильно забит заказанный шар (за исключением пуш-аута, см. [5.4 Второй удар в партии – Пуш-аут](#)), все дополнительные шары, забитые при том же ударе, остаются в лузах и игрок выполняет следующий удар. Если игрок заказывает и правильно забивает десятку до того как она осталась одна на столе, то она выставляется и игрок продолжает свой игровой подход. Если игрок не забивает заказанный шар или нарушает правила, то удар переходит к сопернику и, если правила не нарушены, соперник продолжает игру из сложившейся позиции.

## **5.9 Выставление шаров**

Если десятка забита с нарушениями правил, при выполнении пуш-аута, случайно в незаказанную лузу или вылетела за борт, то она выставляется (см. [1.4 Выставление шаров](#)). Никакой другой шар никогда не выставляется.

## **5.10 Стандартные нарушения**

Если игрок совершает нарушение правил, то удар переходит к сопернику. Вступающий в игру соперник продолжает игру ударом с руки с любого места игровой поверхности стола (см. [1.5 Удар с руки](#)).

При игре в «Десятку» стандартными являются следующие нарушения:

[6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка](#)

[6.2 Неправильное первое касание](#) При каждом ударе биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером.

[6.3 Недоведение до борта](#)

[6.4 Отрыв ног от пола](#)

[6.5 Вылет шара за борт](#) Десятка – единственный вылетевший шар, который выставляется.

[6.6 Касание шаров](#)

[6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары](#)

[6.8 Толчок](#)

[6.9 Удар до полной остановки шаров](#)

[6.10 Неправильная установка битка](#)

[6.11 Неправильный удар из дома](#)

[6.12 Кий на столе](#)

[6.13 Удар вне очереди](#)

[6.14 Три нарушения подряд](#)

[6.15 Замедленная игра](#)

[6.16 Задевание шаблона](#)

## **5.11 Серьезные нарушения**

Для [6.14 Три нарушения подряд](#) наказанием является зачтение поражения в текущей партии. Для [6.17 Неспортивное поведение](#) меру наказания выбирает судья в соответствии с характером проступка.

## **5.12 Пат**

При возникновении патовой ситуации (см. [1.12 Пат](#)) партия переигрывается, при этом разбивает тот же игрок.

## **6. Нарушения**

[6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка](#)

[6.2 Неправильное первое касание](#)

[6.3 Недоведение до борта](#)

- [6.4 Отрыв ног от пола](#)
- [6.5 Вылет шара за борт](#)
- [6.6. Касание шаров](#)
- [6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары](#)
- [6.8 Толчок](#)
- [6.9 Удар до полной остановки шаров](#)
- [6.10 Неправильная установка битка](#)
- [6.11 Неправильный удар из дома](#)
- [6.12 Кий на столе](#)
- [6.13 Удар вне очереди](#)
- [6.14 Три нарушения подряд](#)
- [6.15 Замедленная игра](#)
- [6.16 Задевание шаблона](#)
- [6.17 Неспортивное поведение](#)

Нижеперечисленные случаи представляют собой нарушения правил, если они включены в правила конкретных игр. Если при выполнении одного удара нарушено несколько правил, налагается штраф лишь за одно нарушение, предусматривающее самое строгое наказание. Если штраф не объявлен до начала следующего удара, считается, что нарушения не было.

#### **6.1 Падение в лузу или вылет за борт битка**

Если биток падает в лузу или вылетает за борт. удар штрафуются (см. [8.3 Забитый шар](#) и [8.5 Вылет шара за борт](#)).

#### **6.2 Неправильное первое касание**

Если правила конкретной игры предусматривают первое касание битка с конкретным шаром или шаром конкретной группы, то удар, при котором первое касание битка произошло с каким-либо другим шаром, штрафуются.

#### **6.3 Неведение до борта**

Если при ударе ни один шар не забит, то биток должен коснуться прицельного шара и после этого по меньшей мере один шар (биток или любой прицельный шар) должен дойти до борта. В противном случае удар штрафуются (см. [8.4 Доведение до борта](#)).

#### **6.4 Отрыв ног от пола**

В момент соприкосновения наклейки кия с битком по крайней мере одна нога игрока должна касаться пола. В противном случае удар штрафуются.

#### **6.5 Вылет прицельного шара за борт**

Вылет прицельного шара за борт штрафуются. Выставляется ли вылетевший шар или нет – зависит от правил конкретной игры (см. [8.5 Вылет шара за борт](#)).

#### **6.6. Касание шаров**

Запрещается касаться, приводить в движение или изменять траекторию движения любого прицельного шара за исключением нормального соударения шаров при выполнении ударов. Запрещается касаться, приводить в движение или изменять траекторию движения битка за исключением установки битка для удара с руки или путем нормального контакта наклейки кия с битком при выполнении ударов. Запрещается касаться любого шара кием, мелком, машинкой, одеждой, волосами, частями тела или битком при его установке для удара с руки. Если вышеперечисленное происходит случайно, то это – стандартное нарушение, если преднамеренно – применяются положения ст. [6.17 Неспортивное поведение](#).

### **6.7 Двойной удар/Соприкасающиеся шары**

Если кий касается битка более одного раза, удар штрафуется. Если биток располагается вблизи, но не вплотную к прицельному шару и наклейка кия касается битка в то время как биток касается прицельного шара, удар штрафуется. Если же биток располагается очень близко к прицельному шару и игрок наносит удар на очень тонкой резке, то считается, что данное правило не нарушено, даже если наклейка кия возможно касается битка в момент соударения битка с прицельным шаром.

Однако если биток изначально касается прицельного шара, то разрешается наносить удар частично или полностью в направлении прицельного шара (при условии, что прицельный шар является легальным шаром согласно правилам конкретной игры). При этом считается, что прицельный шар получил движение от битка. (Хотя бить в направлении соприкасающегося прицельного шара разрешается, нужно соблюдать осторожность, чтобы не нарушить изложенное в предыдущем параграфе правило в случае, если рядом располагаются другие шары.)

Считается, что биток не соприкасается с другим шаром до тех пор, пока об этом не объявит судья или соперник. Ответственность за соответствующий запрос возлагается на самого игрока. Удар в сторону от соприкасающегося прицельного шара не считается за соударение битка с этим шаром.

### **6.8 Толчок**

Запрещается задерживать (сверх необходимого для нормального удара) контакт наклейки кия с битком.

### **6.9 Удар до полной остановки шаров**

Запрещается наносить удар до полной остановки движущихся или вращающихся на месте шаров.

### **6.10 Неправильная установка битка**

При ударе с руки из дома запрещается устанавливать биток на линии дома и вне дома. Если игрок не уверен в правильной установке битка, он может обратиться к судье.

### **6.11 Неправильный удар из дома**

Если при ударе из дома первое касание битка до выхода из дома произошло с шаром, расположенным в доме, то удар штрафуется. (Исключение составляет случай, когда это касание произошло после выхода битка из дома.) Биток должен вначале пересечь линию дома или коснуться шара, центр которого в момент соударения расположен вне дома или на линии дома. В противном случае удар штрафуется и соперник выполняет удар с руки в соответствии с правилами конкретной игры. Преднамеренное нарушение данного правила рассматривается как неспортивное поведение.

### **6.12 Кий на столе**

Запрещается использовать кий для прицеливания, положив кий на стол и не придерживая при этом его рукой.

### **6.13 Удар вне очереди**

Случайный удар вне очереди представляет собой стандартное нарушение правил. Обычно игра продолжается из позиции, сложившейся после ошибочного удара. Преднамеренный удар вне очереди рассматривается как [6.17 Неспортивное поведение](#).

### **6.14 Три нарушения подряд**

Если игрок совершает три нарушения подряд без промежуточных правильных ударов, то это серьезное нарушение. В играх, где счет ведется партиями, например, в «Девятке»,

данное нарушение наказывается зачетом поражения в партии. В некоторых играх, например в «Восьмерке», данное правило отсутствует.

Судья должен предупредить игрока о двух нарушениях подряд до нанесения им следующего удара. В противном случае третье нарушение рассматривается лишь как второе подряд.

### **6.15 Замедленная игра**

Если по мнению судьи игрок играет слишком медленно, он может посоветовать ему ускорить игру. Если его игра после этого не ускоряется, судья может ввести для обоих игроков ограничение времени на подготовку и выполнение удара. Если игрок превышает установленный для данного соревнования временной предел, то объявляется стандартный штраф и вступающий в игру соперник действует в соответствии с правилами конкретной игры. (Статья [6.17 Неспортивное поведение](#) также может быть применена.)

### **6.16 Задевание шаблона**

Шаблон, удаленный с поверхности стола не должен оказывать влияние на игру. Если, например, биток или прицельный шар задевает лежащий на борту шаблон, то такой удар штрафуются.

### **6.17 Неспортивное поведение**

Как правило, наказание за неспортивное поведение такое же как за серьезное нарушение, однако судья может вынести наказание по своему усмотрению в зависимости от характера проступка. Он может, в частности, объявить: предупреждение, стандартный штраф (который будет учтен в случае, если правила игры предусматривают особое наказание за три нарушения подряд), штраф за серьезное нарушение, поражение в партии, в сете или во встрече, отстранение от участия в соревновании с возможной конфискацией всех призов и потерей набранных очков.

Неспортивное поведение – это преднамеренные действия, порочащие вид спорта или противоречащие принципам ведения честной спортивной борьбы. Они включают:

- (a) действия, отвлекающие соперника;
- (b) изменение позиции шаров каким-либо иным способом кроме нанесения удара;
- (c) преднамеренный кикс;
- (d) продолжение игры после объявления штрафа или приостановки партии;
- (e) тренировка во время игры;
- (f) нанесение меток на столе;
- (g) задержку игры; и
- (h) использование бильярдных принадлежностей не по прямому назначению.

## **7. Правила проведения соревнований среди инвалидов-колясочников**

### [7.1 Допуск к участию в соревнованиях](#)

### [7.2 Нарушения, наказываемые штрафами](#)

### [7.3 Требования к инвалидным креслам](#)

#### **7.1 Допуск к участию в соревнованиях**

К соревнованиям среди инвалидов-колясочников допускаются игроки, которым необходимо проводить в инвалидном кресле как минимум 80% времени. В некоторых случаях для допуска необходима справка от врача.

#### **7.2 Нарушения, наказываемые штрафами**

(a) Игрок должен сидеть в инвалидном кресле при выполнении удара (по меньшей мере одной ягодицей на сиденье или на мягкой подстилке). Если используется подстилка, то



она должна равномерно покрывать сиденье. Ее нельзя «взбивать» ногами или протезом. Запрещается сидеть на колесе или на подлокотнике кресла. Расстояние от горизонтальной плоскости, где ягодицы игрока покоятся на сиденье или на подстилке, до плоской поверхности, по которой катится кресло не должно превышать 68.5 см.

(b) При выполнении удара запрещается касаться ногой (ногами) пола, а также упираться ногами или протезами о стол или кресло.

(c) Игрокам разрешается использовать удлинители, специальные машинки и т.п. При выполнении удара игроку нельзя помогать (ассистент может поддерживать машинку, но не помогать двигать кием). Ассистент при необходимости может помочь игроку передвигать кресло, однако он не должен касаться кресла при выполнении удара.

Вышеперечисленные нарушения рассматриваются как [6.17 Неспортивное поведение](#) и, как правило, наказываются следующим образом: 1-е нарушение – ударом соперника с руки; 2-е нарушение – зачтением поражения в текущей партии; 3-е нарушение – зачтением поражения во встрече. Судья может назначить иное наказание в зависимости от характера проступка.

### **7.3 Требования к инвалидным креслам**

Запрещается использовать стоячие инвалидные кресла для перемещения в стоячем положении. Инвалидные кресла должны быть чистыми и исправными.

## **8. Терминология**

### [8.1 Части стола](#)

### [8.2 Удар](#)

### [8.3 Забитый шар](#)

### [8.4 Доведение до борта](#)

### [8.5 Вылет за борт](#)

### [8.6 Падение битка в лузу](#)

### [8.7 Биток](#)

### [8.8 Прицельные шары](#)

### [8.9 Сет](#)

### [8.10 Треугольник/Пирамида/Партия](#)

### [8.11 Разбой](#)

### [8.12 Игровой подход](#)

### [8.13 Положение шара](#)

### [8.14 Выставленные шары](#)

### [8.15 Восстановление позиции](#)

### [8.16 Перескок](#)

### [8.17 Удар без заказа](#)

### [8.18 Кикс](#)

В настоящих правилах используются следующая терминология.

### **8.1 Части стола**

Нижеследующие определения частей стола относятся к прилагаемому рисунку. Некоторые детали, касающиеся их точных размеров и расположения, приведены в Технических требованиях WPA к бильярдному оборудованию. Соответствующую информацию можно найти на сайте [wpa-pool.com](http://wpa-pool.com).

Стол включает борта, упругие борта, игровую поверхность и лузы. В начале игры прицельные шары располагаются в задней части стола, а биток – в передней.

Дом – пространство между передним бортом и линией дома, при этом линия дома не является частью дома.



Упругие борта, поручни, лузы и скобы луз являются частями бортов.

На рисунке показаны четыре линии, расположенные на игровой поверхности стола:

- продольная линия, проходящая через центр стола параллельно длинному борту;
- линия дома, ограничивающая четверть стола, примыкающую к переднему борту;
- задняя линия, ограничивающая четверть стола, примыкающую к заднему борту;
- центральная линия, соединяющая две средние лузы.

Разметка стола описана ниже.

Борта могут включать вставки, называемые бриллиантами, которые отмечают одну четвертую часть ширины и одну восьмую часть длины стола, отмеренные от носиков упругих бортов.

На ровной, покрытой сукном игровой поверхности стола, наносится следующая разметка (если соответствующие точки и линии используются в конкретной игре):

- задняя отметка, в точке пересечения передней и продольной линий;
- передняя отметка, в точке пересечения линии дома и продольной линии;
- центральная отметка, в точке пересечения центральной и продольной линий;
- линия выставления шаров между задней отметкой и задним бортом; и
- контур треугольника.

## **8.2 Удар**

Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком при движении кия вперед. Удар заканчивается в момент остановки движущихся и вращающихся на месте шаров. Удар считается правильным, если с момента его начала до момента его завершения не нарушены правила.

## **8.3 Забитый шар**

Шар считается забитым, если он останавливается в лузе ниже игровой поверхности стола или оказывается в системе возврата шаров. Шар на краю лузы, частично поддерживаемый другим шаром, считается забитым, если удаление поддерживающего шара приведет к падению шара в лузу.

Если шар останавливается на краю лузы и остается явно недвижимым в течение пяти секунд, то он не считается забитым, если он затем сам по себе падает в лузу (см. [1.7 Самопроизвольное смещение \(«усадка»\) шара](#)). В течение этих пяти секунд судья должен не допустить нанесения следующего удара. Шар не считается забитым, если он выскочил из лузы на игровую поверхность стола. Если биток коснулся забитого шара, то он считается упавшим в лузу независимо от того, остался он в лузе или нет. Судья должен удалять забитые прицельные шары из заполненных или почти заполненных луз, однако это не освобождает игрока от ответственности за своевременное напоминание судье о соблюдении этой процедуры.

## **8.4 Доведение до борта**

Шар доведен до борта, если он изначально его не касался, а затем коснулся. Шар изначально стоящий вплотную к борту не считается доведенным до него, за исключением случая, когда шар отошел от борта, а затем вновь коснулся его. Шар, забитый в лузу или вылетевший за борт, также считается доведенным до борта. Шар считается стоящим вплотную к борту только в том случае, если об этом объявил судья, игрок или соперник. См. также раздел [28. Объявление о шарах, стоящих вплотную к борту или битку](#) Правил проведения соревнований по пулу.

## **8.5 Вылет за борт**

Шар считается вылетевшим за борт, если он остановился вне игровой поверхности стола и луз. Шар также считается вылетевшим, если он вернулся вновь на игровую поверхность стола, задев осветительный прибор, кубик мела или самого игрока.

Шар не считается вылетевшим, если он, прокатившись по борту, возвращается на игровую поверхность или падает в лузу.

## **8.6 Падение битка в лузу**

Удар, при котором биток падает в лузу.

## **8.7 Биток**

Битком называется шар, по которому наносится удар кием. Он, как правило, белый, но может быть помечен логотипом или точками. В лузных играх оба соперника используют один и тот же биток.

## **8.8. Прицельные шары**

Прицельными шарами называются шары, по которым бьет биток, как правило, с целью забить их в лузы. Они обычно пронумерованы от единицы до номера, соответствующего количеству используемых в игре шаров. Цвета и разметка шаров регламентированы Техническими требованиями WPA.

## 8.9 Сет

В некоторых случаях встреча делится на части, называемые сетами, при этом для победы во встрече необходимо выиграть определенное количество сетов. В свою очередь для победы в сете необходимо набрать заданное количество очков или выиграть заданное количество партий.

## 8.10 Треугольник/Пирамида/Партия

Треугольник представляет собой приспособление для исходной расстановки шаров, как правило, в форме треугольника. Пирамида представляет собой группу шаров, расставленную перед игрой в форме треугольника. Партия – это часть встречи, которая начинается с одной и той же исходной расстановки прицельных шаров. В некоторых играх, например в «Девятке», за победу в партии присуждается одно очко.

## 8.11 Разбой

Разбой – это начальный удар во встрече или в партии. Он выполняется битком из дома, как правило, с целью разбить расставленные вплотную прицельные шары.

## 8.12 Игровой подход

Игровой подход начинается с того момента, когда игрок получает право выполнить удар, и заканчивается, когда завершается удар, не дающий ему права продолжить игру. В некоторых играх игрок, получив право выполнить удар, может отказаться от своего игрового подхода, и в этом случае игру продолжает соперник (например, после пуш-аута в «Девятке»).

## 8.13 Положение шара

Положение шара определяется вертикальной проекцией его центра на игровую поверхность. Шар расположен на линии или на отметке, если на линии или на отметке расположен его центр.

## 8.14 Выставленные шары

В некоторых играх прицельные шары необходимо возвращать на игровую поверхность по ходу игры. Такие шары называются выставленными. См. [1.4 Выставление шаров](#).

## 8.15 Восстановление позиции

Правила игры могут предусматривать восстановление на прежнее место потревоженных шаров. Судья должен восстановить шар на прежнее место как можно более тщательно.

## 8.16 Перескок

Перескок представляет собой удар, при котором биток перескакивает через препятствие, например, через прицельный шар или часть борта. Правильность перескока зависит от техники его выполнения и намерений игрока. Обычно правильный перескок выполняется наклоненным кием так, чтобы биток подпрыгнул, отразившись от игровой поверхности.

## 8.17 Удар без заказа

Удар называется «ударом без заказа», если игра заказная и игрок перед ударом объявил судьбе и сопернику о том, что он собирается выполнить «удар без заказа». После «удара без заказа» право удара переходит к сопернику.

***Примечание переводчика:** В оригинале в данном контексте используется термин *safety* (отыгрыш). Однако по существу речь идет не об «отыгрыше» как о тактическом приеме, который широко используется как в заказных, так и в незаказных играх; а об «ударе без заказа» применительно только лишь к заказным играм.*

### **8.18 Кикс**

Кикс происходит в том случае, если наклейка кия проскальзывает по поверхности битка из-за того, что удар нанесен слишком близко к краю, или из-за того, что наклейка плохо наклеена. Кикс обычно сопровождается резким звуком и с наклейки слетает мел. Хотя некоторые киксы сопровождаются контактом древка кия с битком, удар штрафуются только в том случае, если такой контакт очевиден. Удар наклоненным кием, при котором наклейка кия касается игровой поверхности стола, вследствие чего биток подпрыгивает, интерпретируется так же, как кикс. Преднамеренный кикс подпадает под статью [6.17 Неспортивное поведение](#).