



## ПРИКАЗ

21 сентября 2022 г.

№ 182.

В целях пропаганды Русского бильярда, формирования активной гражданской позиции молодежи, а, также, развития спортивного соревновательного интереса среди студентов областных государственных профессиональных организаций,

### ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 1 декабря 2022г. **областной турнир по Русскому бильярду** среди студентов профессиональных образовательных организаций Кировской области.

Место проведения конкурса: «Центр творчества на Спасской» г. Киров  
Без предварительных заявок участники к конкурсу не допускаются.

2. Утвердить Положение об областном фестивале, правила игр и заявку, Приложения №№ 1, 2, 3.

3. Контроль за исполнение данного приказа возложить на заместителя директора по УВР С.А. Звереву.

Директор Центра

Э.Г. Шамова

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении областного турнира по Русскому бильярду среди студентов**  
**профессиональных образовательных организаций**  
**Дисциплина «Свободная пирамида»**

**1. Цели и задачи областного турнира.**

Цель:

развитие и популяризация игры в Русский бильярд в городе Кирове и Кировской области, как благородного и красивого вида спорта.

Задачи:

- выявление сильнейших спортсменов по игре в Русский бильярд среди студентов ОГПОО;
- повышения мастерства спортсменов – бильярдистов;
- организация активного досуга студенческой молодежи.

**2. Сроки и место проведения областного турнира.**

Турнир проводится в КОГ АУ ДО «Центр творчества на Спасской» по адресу: г. Киров, ул. Спасская 12А

Сроки проведения – **01 декабря 2022 года.**

Регистрация участников: 01.12.. 2022г. с 09:15 до 09:30 (Центр)

Жеребьевка участников: 01.12.. 2022г. в 09:30.

Открытие турнира: 01.12.. 2022г. в 10.00 (Центр).

На церемонии открытия присутствие всех участников турнира является обязательным.

**3. Участники областного турнира.**

- 3.1. В турнире принимают участие студенты областных профессиональных образовательных организаций **только по одному представителю от каждой ОГПОО.**

Количество участников турнира по Русскому бильярду ограничено.

- 3.2. Участник должен знать и соблюдать Правила проведения турнира, дисциплину, форму одежды, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам и членам судейской коллегии.

- 3.3. Форма одежды участников турнира: белый верх, черный низ. В кроссовках на турнир студенты не допускаются; если джинсы, то только темного цвета.  
Для участников, вышедших в полуфинал и финал приветствуется: белая рубашка, черные брюки, жилет, черные туфли, наличие галстука - бабочки. Одежда участников должна быть аккуратной и опрятной. Участники, не придерживающиеся установленной формы одежды, к игре не допускаются и снимаются с соревнований.
- 3.4. Наличие собственного кия приветствуется.
- 3.5. Игроки с профессиональным уровнем игры – не допускаются.
- 3.6. Воду для утоления жажды можно принести с собой.

#### **4. Условия и порядок проведения турнира.**

- 4.1. Турнир по Русскому бильярду проводится в соответствии с действующими правилами Международной конфедерации пирамиды и Федерацией бильярдного спорта России от 01.01.2022 года.  
(Приложение № 1)
- 4.2. На турнире размер игрового стола – 7футов.
- 4.3. Турнир проводится по системе с выбыванием после 2ого поражения с выходом на олимпийскую систему 4х игроков.
- 4.4. Время, предоставленное игроку на удар - 45 секунд. Время, отведенное на одну игровую встречу – 20 минут. По истечению времени выигрывает тот игрок, кто набрал большее количество очков.
- 4.5. Для разминки перед началом встречи игрокам отводится по пять минут времени.
- 4.6. Участник должен быть на месте очередной встречи на игре не позднее 5 минут с момента объявления судьями о начале встречи. Если участник не явился за это время к месту встречи, то ему засчитывается поражение в этой встрече, а при повторном аналогичном нарушении он снимается с соревнования.
- 4.7. Система проведения и регламент соревнований определяются организаторами соревнований и **могут быть изменены**, в зависимости от количества заявленных на турнир участников. Все вопросы, связанные с дополнениями, изменениями условий и порядка проведения турнира по Русскому бильярду, и не включенные в данное Положение, решаются организаторами совместно с судейской коллегией.
- 4.8. **Заявки на участие в соревнованиях подаются не позднее 15 ноября 2022 года.**  
Заявка должна содержать подписи участников соревнований и быть утверждена руководителем образовательной организации и заверена печатью. (Приложение № 2)

#### **5. Судейская коллегия турнира.**

- Данил Дмитриевич Наумов** - педагог д/о Центра, руководитель коллектива «Игра в Русский бильярд», Главный судья турнира.
- Федосеев Егор Владимирович** - кандидат в мастера спорта по бильярду
- Чувашева Наталья Владимировна** - специалист отдела профессионального образования министерства образования Кировской области
- Зверева Светлана Аркадьевна** - зам. директора по УВР Центра, Почетный работник воспитания и просвещения Российской Федерации Кировской области

## **6. Награждение**

Победитель награждается большим Кубком.

Второй призер награждается средним Кубком.

Третий призер награждается малым Кубком.

Все участники турнира награждаются дипломами участника.

Организаторы турнира оставляют за собой право на введение дополнительных наградных категорий.

## ПРАВИЛА ПИРАМИДНЫХ ИГР

**Введены в действие с 01.01.2022 года.  
Утверждены Федерацией бильярдного  
спорта России**

**ПИРАМИДА** представляет собой разновидность мирового лузного бильярда со своими особыми правилами и требованиями к бильярдному оборудованию.

Официальные соревнования проводятся по следующим дисциплинам пирамиды:

- 1. СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА**
- 2. КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА**
- 3. ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА**
- 4. КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА**

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

#### 1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие «Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию».

#### 2. Разметка бильярдного стола

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

- (1) *Центральная отметка* – точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.
- (2) *Центральная линия* – прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины – переднюю и заднюю.
- (3) *Передняя отметка* – точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.
- (4) *Линия дома* – прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.
- (5) *Задняя отметка* – точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.
- (6) *Линия выставления шаров* – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

(7) *Линия временного дома* (при игре в «Комбинированную пирамиду») – прямая, проведенная через заднюю отметку параллельно заднему борту.

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

### 3. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

### 4. Биток и прицельные шары

4.1. *Битком* называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

4.2. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются *прицельными*.

### 5. Удар кием по битку

5.1. Удар по битку должен наноситься *только* наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае – штраф.

5.2. При нанесении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае налагается штраф.

### 6. Соударение битка с прицельным шаром

6.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров (сопровождающееся передачей движения от битка прицельному шару) является обязательным условием любого правильного удара.

6.2. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, налагается штраф.

6.3. Биток может ударить прицельный шар как напрямую, так и от любого борта (бортов).

6.4. Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без передачи ему движения) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, налагается штраф (см. п.6.2).

### 7. Очередность ударов

7.1. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок получает право на следующий удар.

7.2. Если в результате правильного удара ни один шар не забит в лузу, то право следующего удара переходит к сопернику. 7.3. За удар вне очереди налагается штраф.

7.4. Если при выполнении удара нарушены правила, то соперник имеет право после выставления неправильно забитых и выскочивших шаров, а также снятия со стола на полку предусмотренного правилами *штрафного* шара:

(1) сам произвести следующий удар, или (2) передать его игроку, нарушившему правила.

## 8. Розыгрыш начального удара

8.1. При розыгрыше начального удара 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, чей шар остановился ближе к переднему борту.

8.2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- (1) шар зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

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

8.4. Победитель розыгрыша имеет право: (1) сам произвести начальный удар или (2) передать его сопернику.

## 9. Исходная расстановка шаров

9.1. Перед начальным ударом пятнадцать белых шаров 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.

9.2. Цветной шар, используемый в качестве битка при выполнении начального удара, располагается в доме.

9.3. По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды (см. п.13.2 и п.26.2, а также раздел 1, п.19.1). При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды. Отличия состоят в следующем:

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в

нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

## 10. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

## 11. Дом и линия дома

11.1. Линия дома не является частью дома.

11.2. Шар, стоящий на линии дома, считается распложенным вне дома.

## 12. Введение битка в игру (начало игры)

12.1. Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.

12.2. В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать цветной шар.

12.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.10 и п.11).

Если биток установлен на линии дома или слегка выступает за линию дома, то судья или соперник имеют право 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.

12.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п.5).

12.5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием (включая наклейку), однако, после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как введение его в игру.

## 13. Правильный начальный удар

13.1. Начальный удар считается *правильным*, если *после* соударения битка с одним из прицельных шаров:

- (1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или
- (2) по меньшей мере *три* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов); или
- (3) *два* различных *прицельных* шара коснулись борта (бортов) и, *кроме того*, хотя бы *один* (любой из первых двух или какой-либо другой) *прицельный* шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

13.2. Если правила начального удара нарушены, то соперник после снятия со стола на полку штрафного шара имеет право:

- (1) принять сложившуюся позицию и продолжить игру; или
- (2) принять сложившуюся позицию и передать удар игроку, нарушившему правила; или



- (3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или
- (4) расставив шары заново, передать начальный удар игроку, нарушившему правила.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды (см. п.9.3.).

#### 14. Очередность начального удара

14.1. В каждой последующей партии соперники начинают по очереди.

14.2. За очередностью обязаны следить оба игрока независимо от присутствия судьи у стола и в случае необходимости до удара предупреждать соперника о нарушении очередности.

#### 15. Начало и завершение удара

15.1. 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.)

15.2. Запрещается наносить следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае – штраф.

#### 16. Касание шаров

За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара (см. п.5.1) и установки битка до введения его в игру (см п.12.5.), запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола кием, машинкой, мелом, рукой, одеждой и т.п. В противном случае – штраф.

#### 17. Двойной удар

Если при выполнении удара наклейка кия повторно сталкивается с отделившимся битком, то такой удар квалифицируется как *двойной* и наказывается штрафом.

#### 18. Пропих

Если при ударе контакт наклейки кия с битком затягивается вплоть до соприкосновения битка с прицельным шаром, после чего биток получает движение вперед (вслед за прицельным шаром), то такой удар квалифицируется как *пропих* и наказывается штрафом.

#### 19. Соприкасающиеся и близко-стоящие шары

19.1. 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 по битку не квалифицируется как *пропих* или как *двойной удар*, если он нанесен:

- (1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или
- (2) таким образом, чтобы биток не получил движение вперед (вслед за прицельным шаром).

В противном случае налагается штраф.

19.2. Если при ударе по близко-стоящим шарам не было ни тройного контакта, ни двойного удара, то само по себе движение битка вслед за прицельным шаром, не является основанием для штрафа.

## **20. Правильно завершённый удар.**

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным (правильно завершённым)*, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и кроме того *послесударения (касания) битка с одним из прицельных шаров* любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

- (1) забит в лузу; или
- (2) отразился от любого борта, а *затем*: (а) коснулся *другого* борта, или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к *другому* борту; или (в) довел до *другого* борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к *другому* борту
- (3) пересек центральную линию, а *затем* (а) коснулся любого борта или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к *любому* борту; или (в) довел до любого борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к *любому* борту; или
- (4) отразился от любого борта, а *затем*: (а) пересек центральную линию или (б) перекатил через нее любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент касания (соударения) находился по *другую* сторону от центральной линии или на центральной линии, или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент касания (соударения) находился по *другую* сторону от центральной линии или на центральной линии.

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

## **21. Правильно и неправильно забитые шары**

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

Удар считается *правильным*, если с момента его начала и до момента его завершения (см. п.15), не было нарушено ни одно из положений настоящих Правил.

Если в результате правильного удара в лузу падает более одного шара, все они считаются *правильно забитыми*.

21.2. Все правильно забитые шары после завершения игрового подхода вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

21.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения (см. п.15), было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются *неправильно забитыми*.

Если нарушение произошло после завершения удара, налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым *правильно*, если завершившийся удар не сопровождался нарушениями правил

(см. п. 21.1).

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии и все шары на столе остановились), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

21.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются сразу после завершения удара.

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

## 22. Зависший шар

22.1. 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.

22.2. Если 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.

22.3. Если движущийся шар зависает на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу без какого-либо постороннего воздействия, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара. В противном случае он восстанавливается на место и игра продолжается.

### 23. Выскочивший шар

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

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

23.3. Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается штраф.

23.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

### 24. Кикс

24.1. Кикс представляет собой удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

24.2. Если кикс (с отрывом или без отрыва битка от игровой поверхности стола) не сопровождается нарушениями правил, штраф не налагается.

### 25. Выставление шаров

25.1. Все неправильно забитые и выскочившие за борт шары выставляются после завершения удара и до начала следующего.

25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке на линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту вплотную друг к другу.

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на задней отметке или на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то выставляемые шары располагают на линии выставления шаров как можно ближе к задней отметке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между задней отметкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке, но не вплотную к мешающим шарам.. Примечание: При игре в «Свободную пирамиду» биток и прицельные шары выставляются на общих основаниях согласно п.25.2

При игре в «Комбинированную пирамиду», «Динамичную пирамиду» и «Классическую пирамиду» прицельные шары выставляются согласно п.25.2, а биток вводится в игру согласно правилам каждой конкретной игры.

## 26. Постороннее воздействие

26.1. Если во время игры шары приходят в движение вследствие постороннего воздействия (на шары, на стол или на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается. При этом штраф не налагается.

26.2 Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной шар устанавливают в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара (см. п.13). Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п.9.3.

## 27. Штрафы

27.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) при неправильном ударе кием по битку (см. п.5.1);
- (2) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п.5.2); (3) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. п.6.3);
- (4) при нарушении очередности ударов (см. п. 7.3);
- (5) при неправильном начальном ударе (см. п.13.1);
- (6) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п.15.2);
- (7) при запрещенном касании шаров (см. п.16);
- (8) при двойном ударе (см. п.17);
- (9) при пропихе (см. п.18);
- (10) при неправильном ударе по соприкасающимся и близко-стоящим шарам (см. п. 19.1)
- (11) при неправильно завершенном ударе (см. п.20);
- (12) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п.23.3); Остальные случаи штрафа описаны в правилах конкретных игр.

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

## «СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»

При игре в «Свободную пирамиду» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

**1. Цель игры.** Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

- 2. Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера. В «Свободной пирамиде» нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).
- При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.
- 3. Исходная расстановка шаров.** (см. п.9.1 и п.9.2 «Общих правил пирамиды»)
- 4. Начальный удар.** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».
- 5. Правила ведения игры:**
- 5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.
  - 5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.
  - 5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику.
  - 5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.
  - 5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.
  - 5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.
- 6. Штрафы за нарушения.** В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным*. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.
- Примечание: Штрафной шар должен быть снят до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и счет в партии не меняется.
- 7. Выставление шаров.** Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды». Любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара.
- 8. Ведение счета.** За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. После снятия штрафного шара в случае нарушения правил к текущему счету соперника прибавляется одно очко.

**ЗАЯВКА**  
на участие в областном турнире по Русскому бильярду

**Наименование учреждения, адрес, телефон:**

**Ф.И. и возраст участника турнира:**

**Специализация, номер курса и группы участника турнира:**

**Опыт игры в Русский бильярд участника турнира (если есть):**

**Ф.И.О. преподавателя, сопровождающего участника турнира:**

**Номер телефона преподавателя, сопровождающего участника турнира:**

Подпись руководителя

МП