

## Глава I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

### Статья 1. Область применения настоящих правил.

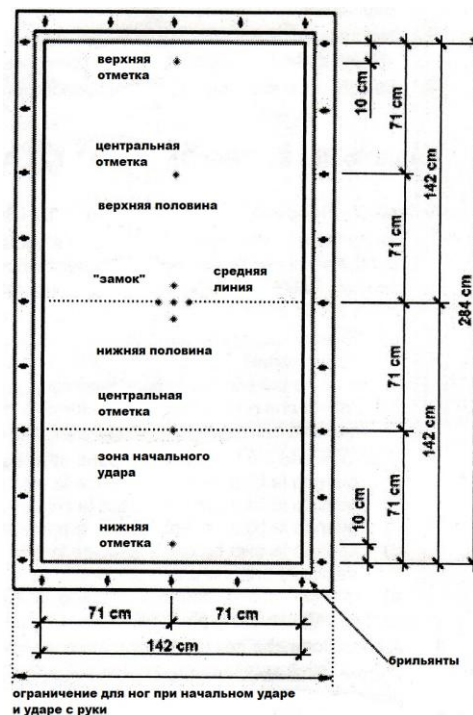
1. Вопросы, рассматриваемые в настоящих Правилах бильярдных игр, применяются на всех официальных соревнованиях, проводимых F.I.Bi.S.
2. Случаи, не предусмотренные настоящими Правилами игры, а также возникшие ввиду непредвиденных обстоятельств, должны регулироваться Директором соревнований, по согласованию с представителем F.I.Bi.S., если таковой присутствует.

## Глава II. ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.

### Статья 2. Бильярдный стол. Борта. Сукно.

1. Бильярдный стол (см. Схему 1) – это стол с верхней строго горизонтальной плоской поверхностью прямоугольной формы.
2. Бильярдный стол сформирован из плиты ардезита, имеющей минимальную толщину 45мм, или из другого материала, утвержденного F.I.Bi.S.
3. Размеры прямоугольной игровой зоны ограничены бортами из упругого материала, имеющими в профиле выступ на высоте 37мм, с допуском в +1мм. Борта не должны иметь разрывов.
4. Размеры поверхности игровой зоны должны быть 2.84x1.42м (с допуском +/- 5мм).
5. Борта должны иметь ширину в горизонтальном измерении минимум 12.5см, максимум 15см (из них 5 см упругого материала). Профиль упругой части должен соответствовать профилю K79 и с «берегом» 40+-2.
6. На внешней горизонтальной поверхности, ограничивающей борта, должны быть нанесены нестираемые знаки, называемые «брильянты», размещенные с равными интервалами, соответствующими 1/8 длины игровой поверхности. Факультативно могут быть нанесены точки внутри брильянтов. На окружающей борта поверхности не должны размещаться логотипы производителя или какие-либо иные отметки.
7. Сукно, которым покрыт бильярдный стол, должно быть из материала, характеристики и цвет которого утверждены F.I.Bi.S. Сукно должно плотно прилегать к поверхности плиты и бортов.
8. Высота бильярдного стола, исчисляемая от поверхности пола до верхней поверхности борта, должна быть минимум 75см, максимум 80см.
9. Столы, используемые для официальных турниров, должны быть оборудованы электроподогревом, для устранения влажности плиты и сукна.
10. На любых проводимых под патронажем F.I.Bi.S. соревнованиях, запрещается использовать не утвержденное F.I.Bi.S. оборудование, если таковое утверждение требуется нормами федерации. Директор соревнований и судья должны проконтролировать это перед началом матча. Не требуется утверждать следующие аксессуары: машинка, «длинный» кий, удлинитель, мелки.

Схема.1  
брильянты, фишки, отметки и линии разметки.



### Статья 3. Шары. Фишки. Мелок.

1. а) В играх «5 фишек», «9 фишек» и «Двойные фишки» используется 3 шара разных цветов (один белый, один желтый и один красный, называемый также «паллино»). Материал, из которого они сделаны, форма, размеры и вес утверждаются F.I.Bi.S.
  - б) Шары должны быть строго сферической формы, диаметром от 61 до 61.5 мм, весом от 205 до 215г, в соответствии со спецификациями F.I.Bi.S.
- Что касается вышеупомянутого веса, разность в весе самого тяжелого и самого легкого из шаров не должна превосходить 1 грамм.

2. Фишки (см. Схему 2), сделанные из материала, утвержденного F.I.Bi.S., должны иметь:

- а) цилиндридную форму;
  - б) высоту 25мм;
  - в) диаметр верхней части 7мм, 10мм в широкой нижней части и в основании 7мм;
  - г) «Зáмок» (совокупность всех фишек) расставляется с интервалами между фишками в 66мм.
  - д) штрафные отметки для шаров (верхняя и нижняя) должны располагаться в 10см от короткого борта.
3. Мелок должен быть произведен из материала, не загрязняющего излишне игровую поверхность.
  4. Для того чтобы обеспечить лучшее скольжение кия по руке, спортсмены могут использовать тальк или перчатку.

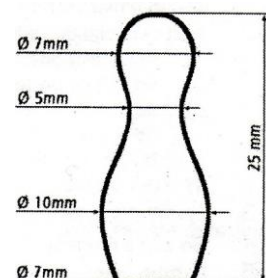
### Статья 4. Расположение отметок и линий разметки.

1. а) «Отметками» называются места, на которых должны располагаться шары и фишки в начале партии, а также в ходе ее в случаях, предусмотренных настоящими Правилами.
- б) Отметка представляет собой кружок диаметром 7мм, отчетливо нарисованный карандашом или ручкой на игровой поверхности.
2. Линии разметки игровой поверхности должны быть отчетливыми, однако штриховка не должна быть слишком выделяющейся.
3. Расположение отметок и линий разметки указано на Схеме 1.

### Статья 5. Кий. Машинка.

1. Перемещение шаров по игровой поверхности выполняется с помощью инструмента, называемого «кий», имеющего характеристики и технические параметры, предписанные стандартами федерации.

Схема 2  
фишка



2. Спортсмен в течение матча может выполнять удары кием размерами от 1.80 до 2.15м, а также с применением удлинителя (с байонетным или резьбовым соединением), что подразумевает использование своего игрового оборудования. Игрок в течение матча может пользоваться для выполнения удара помощью «машинки» (небольшой накладке, насаженной на деревянную или металлическую рукоять). Машинка позволяет игроку бить из неудобных положений, представляя собой упор для кия на игровой поверхности.

#### **Статья 6. Освещение.**

1. Освещенность игровой поверхности стола не должна быть ниже 500лк.
2. Расстояние от осветительного прибора до игровой поверхности должно быть минимум 1м, в таком случае световой поток от одного источника света (лампы), осуществляющего освещение одного бильярдного стола, не должен превышать 600лм.
3. В случае если бильярдный стол используется на соревнованиях, проходящих в большом помещении, или для телевизионной съемки, можно использовать рассеянное освещение или точечные источники света, удаленные от стола, при условии, что гарантируется освещенность в 500лк.
4. Зал, где проводятся соревнования, не должен оставаться полностью затемненным, но должен иметь освещенность хотя бы в 50 лк.

### **Глава III. ЦЕЛЬ ИГРЫ. МАТЧ.**

#### **Статья 7. Цель игры. Лимит очков. Ход матча. Удары.**

1. Матч состоит из одной или нескольких партий, в соответствии со Статьей 14. Цель матча состоит в том, чтобы набрать установленное количество очков в партии или в определенном количестве партий. Окончательный счет в очках устанавливается равным предустановленному лимиту, даже если последним ударом этот лимит превышает.

Спортсмены в течение всего матча наносят каждый удар по очереди.

2. а) Спортсмены набирают очки только вследствие правильного удара.

Под правильным ударом подразумевается нанесение такового по своему битку без нарушения правил, с последующим касанием напрямую или через один или несколько бортов битка соперника, не коснувшись прежде красного и не сбив прежде одну или несколько фишек.

б) Игрок, который перед, во время или после окончания удара совершает один или несколько фолов, наказывается начислением всех набранных очков сопернику совокупно со штрафными очками, предусмотренными за фол (см. ст.24 п.3).

3. Удар является правильным и спортсмену начисляются очки, если:

а) биток игрока попадает в биток соперника, после чего последний сбивает одну или несколько фишек;

б) биток игрока попадает в биток соперника, а тот попадает по красному;

с) биток игрока попадает в биток соперника, а потом в красный шар;

д) биток игрока попадает в биток соперника, потом попадает в красный и впоследствии биток соперника и/или красный сбивают одну или несколько фишек;

е) биток игрока попадает в биток соперника, тот попадает в красный и впоследствии биток соперника и/или красный сбивают одну или несколько фишек.

4. Прохождение между фишками не является фолом, при условии, что ни одна из фишек не упала и соблюдены условия п.2.

5. Удар считается правильным, даже если по окончании удара биток игрока не сдвинул биток соперника, но пришел с ним в состоянии «шары в контакте».

6. Удар считается правильным, но набранные очки присуждаются сопернику, без добавления каких-либо штрафов, если:

а) биток игрока, после соударения вначале с битком соперника, сбивает одну или несколько фишек, в том числе когда перед этим, одновременно или впоследствии биток соперника и/или красный сбивают одну или несколько фишек;

б) биток игрока, после попадания в биток соперника, перемещает уже упавшую фишку, и она сбивает другую, в том числе когда перед этим, одновременно или впоследствии биток соперника и/или красный сбивают другие фишки.

7. В случае неправильного удара очки присуждаются сопернику, а также назначается «удар с руки», в случаях, предусмотренных Ст.24 п.3.

#### **Статья 8. Подсчет и назначение очков за фишки и красный шар.**

1. В дисциплине «5 фишек» стоимость фишек следующая:

а) боковая фишка: 2 очка каждая;

б) центральная (красная) фишка, упавшая вместе с одной или несколькими боковыми: 4 очка;

с) центральная (красная) фишка, упавшая одна (при полном или неполном «зámке»): 10 очков.

2. В дисциплине «5 фишек» стоимость красного шара следующая:

а) если биток игрока, после попадания в биток соперника, попадает или приходит в положение «шары в контакте» с красным: 4 очка;

б) если биток игрока попадает по битку соперника, и последний попадает или приходит в положение «шары в контакте» с красным: 3 очка;

с) если, при правильном ударе, оба битка попадают в красный, очки начисляются по следующему критерию: если первым красному касается биток соперника – 3 очка, если первым касается красного биток игрока – 4 очка;

д) в случае неправильного удара, приведшего к назначению «удара с руки», стоимость красного всегда 2 очка.

3. Очки за фишки и за красный складываются, составляя в сумме очки, набранные за удар.

4. Если в одном ударе набираются и правильные, и штрафные очки, все они суммируются и присуждаются сопернику.

5. Абсолютно запрещается намеренно бить прямо в красный шар. Если такое произойдет, судья немедленно присуждает проигрыш в партии виновной стороне.

#### **Статья 9. Начало матча.**

1. Перед началом первого матча спортсмены могут выполнить разминочные удары длительностью не более 5 минут каждый. Парные команды имеют в распоряжении по 8 минут каждая.

2. Если в следующем раунде игрок был вызван на матч на том же столе, максимальное время разминки ограничено 1 мин. Пары имеют в распоряжении по 2 мин.

3. Матч считается начавшимся с момента, когда судья, по окончании разминки, расставит на игровой поверхности фишки и шары для выполнения начального удара.

### Статья 10. Розыгрыш начального удара (рис. 1).

1. Спортсмены разыгрывают право начального удара следующим способом:

2. Судья размещает:

- а) фишки на положенные места;
- б) красный на отметку в середине верхнего квадрата, называемого также верхней половиной стола;
- в) белый шар справа, а желтый слева на воображаемой горизонтальной линии, проходящей через отметку в центре нижней части стола на двух точках, отстоящих в 30 см от длинного борта.

Если спортсмены не приходят к согласию насчет того, кому каким шаром выполнять розыгрыш, судья определяет это жребием.

а) после расстановки шаров и фишек по вышеуказанной схеме, судья приглашает обоих игроков выполнить удар по своему шару к противоположному короткому борту;

б) оба шара должны прийти в движение прежде, чем один из них коснется противоположного борта. Если этого не произойдет, судья один раз повторяет розыгрыш. Если нарушение повторится, игрок, затаивший удар, теряет право выбора начального удара.

в) допускается после касания переднего короткого борта, коснуться битком длинного борта, параллельного движению битка.

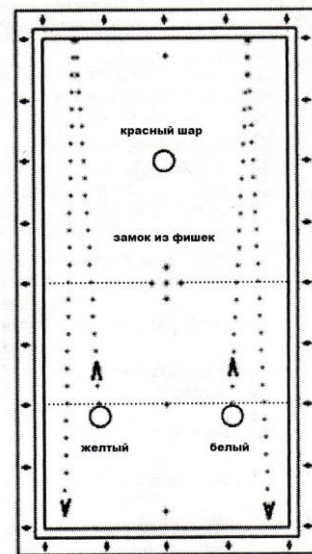
3. В случае столкновения шаров спортсмен, совершивший фол, теряет право выбора начального удара.

4. Если шары столкнулись, и невозможно определить, кто из соперников совершил фол, либо когда шары остановились на равном расстоянии от нижнего борта, судья повторяет розыгрыш.

5. Если биток сталкивается в процессе удара с красным и/или с одной или несколькими фишками, спортсмен, совершивший фол, теряет право выбора начального удара.

6. Спортсмен, который остановил свой биток ближе к нижнему короткому борту, выигрывает розыгрыш, и имеет право либо начать матч сам, либо отдать это право сопернику. Игрок, начинающий матч, всегда играет белым шаром.

Рис. 1.  
розыгрыш начального удара



### Статья 11. Начальная позиция.

1. Перед первым ударом в матче, судья располагает шары следующим образом:

- а) белый шар вручает игроку, который должен выполнить начальный удар в любом месте нижней половины стола;
- б) желтый шар его соперника, на отметку вблизи верхнего короткого борта;
- в) красный остается в позиции, в которой был при розыгрыше начального удара, а именно в центре верхней половины стола.

2. Игрок, который выполняет начальный удар (а также когда играет с руки), после получения шара от судьи располагает его по своему усмотрению на установленной половине стола. Применяются правила ст.18, п.3 и ст.19, п.2.

3. После установления своего битка в соответствии с вышесказанным, игрок выполняет удар так, чтобы попасть в биток соперника. Если при выполнении удара биток игрока не попадет/придет в касание с битком соперника, объявляется фол, наказываемый в соответствии со ст.24 («Фолы»).

4. Только во время выполнения начального удара, игрок не может набирать очки. Однако если очки набраны (при условии, что не было совершено фол), удар считается правильным, но очки присуждаются сопернику, причем удар с руки не назначается.

5. В случае, когда матч состоит из нескольких партий (обычно из нечетного числа), спортсмены выполняют начальный удар в последующих партиях по очереди, независимо от установленного их числа.

6. Независимо от структуры матча (из одной или нескольких партий), игроки на протяжении всей игры используют всегда тот шар (белый или желтый), который был назначен в результате розыгрыша начального удара.

### Статья 12. Перерыв в матче.

1. Может быть назначен один перерыв, исключительно по физиологическим причинам, запрошенный одним или обоими игроками, после прохождения середины партии, если матч состоит всего из одной партии.

2. Если матч состоит из трех партий, перерыв возможен по окончании второй партии.

3. Если матч состоит из пяти партий, перерыв возможен по окончании третьей партии.

4. Если матч состоит из семи партий, перерыв возможен по окончании четвертой партии.

5. Длительность перерыва устанавливается в 5 минут.

6. По техническому регламенту конкретного турнира или серии, могут быть предусмотрены отступления от вышеуказанных правил, однако одна или несколько пауз обязательны.

7. В любом случае Директор турнира может приостановить игру ввиду экстраординарной ситуации, связанной с состоянием здоровья игрока. В таком случае, игрок, не могущий продолжить матч по истечении 10 минут, признается проигравшим.

### Статья 13. Оставление матча.

1. Игрок, который покидает место проведения матча без разрешения судьи или прекращает играть в процессе матча, проигрывает его. Как и в случае, предусмотренном ст.8, п.5, игрок, который намеренно трогает или перемещает шары или сбивает фишки, проигрывает одну партию.

2. Если указанное в п.1 произошло под действием форс-мажора, решение принимает Директор турнира после консультаций с судьей.

3. Игрок, который, по любому мотиву, отказывается продолжать матч после предупреждения судьи, исключается из соревнований.

4. Игрок в течение матча может, по разумной причине, после разрешения судьи заменять один или несколько предметов игрового оборудования.

5. Если игрок, по забывчивости, заменит один или несколько предметов игрового оборудования без разрешения судьи, такой поступок не следует понимать в смысле сдачи партии. Тем не менее, следует предупредить судью, а в случае повторения инцидента информируется Директор турнира, который может немедленно прервать матч.

### Статья 14. Окончание партии или матча.

1. Цель партии состоит в наборе определенного заранее оговоренного числа очков (величины партии). Матч состоит из одной или нескольких партий.

2. Начавшись, матч должен быть проведен до конца, что наступает, когда судья, определив достижение или превышение назначенного количества очков, объявляет победителя. Любые претензии о присуждении конкретной партии или матча должны быть предъявлены судье немедленно, включая возможный запрос на вмешательство Директора турнира.

3. В матче, который проводится в несколько партий:

a) в момент, когда игрок достигает и/или превышает количество очков, отведенное в партии, последняя заканчивается, данный игрок объявляется победителем и матч продолжается;

b) в момент, когда игрок первым выигрывает в оговоренном количестве партий (например, в 2 партиях матча из трех партий), матч заканчивается и судья объявляет победителя матча.

4. В матче из трех партий турнирные очки за матч и за партии начисляются следующим образом:

a) 2 к 0: победитель: 1 очко за матч и 3 очка за партию;  
проигравший: 0 очков за матч и 0 очков за партию.

b) 2 к 1: победитель: 1 очко за матч и 2 очка за партию;  
проигравший: 0 очков за матч и 1 очко за партию.

4. В матче из пяти партий очки за матч и за партии начисляются следующим образом:

a) 3 к 0: победитель: 1 очко за матч и 5 очков за партию;  
проигравший: 0 очков за матч и 0 очков за партию.

b) 3 к 1: победитель: 1 очко за матч и 4 очка за партию;  
проигравший: 0 очков за матч и 1 очко за партию

c) 3 к 2: победитель: 1 очко за матч и 3 очка за партию;  
проигравший: 0 очков за матч и 2 очка за партию.

6. В случае если матч предусматривает смешанные дисциплины (5 фишек, 9 фишек и двойные), первая игра выбирается спортсменом, победившим в розыгрыше начального удара, даже если он отдал право начального удара сопернику (см. с.10, п.6). Если по окончании второй встречи наступает равенство в матче, первый удар в решающем матче по оставшейся специальности должен начаться с учетом желания игрока, победившего в начальном розыгрыше.

## Глава IV. ОСОБЫЕ СЛУЧАИ.

### Статья 15. Шары в контакте.

1. Шары считаются в контакте, когда по окончании удара линии касательной к поверхности двух и более шаров совпадают. В таком случае:

a) когда биток игрока касается битка соперника, игрок, который должен выполнять удар, должен бить следующим образом (см. рис. 2):

a1) прямым ударом в бок шара, с перемещением обоих шаров, но без права набора очков, каковые, будучи набраны, начисляются сопернику;

a2) игрой от борта или посредством массе так, чтобы биток игрока отделился без изначального смещения битка соперника. В этом случае набранные очки засчитываются, при условии соблюдения остальных правил ст.8, игроку, выполняющему удар.

Не считается фолом, если в момент удара биток соперника шевельнется из-за того, что лишился опоры в виде битка игрока.

b) когда биток игрока касается красного, спортсмен может бить прямо в биток соперника.

В случае фола игрок, который совершил нарушение вышеуказанных пунктов, штрафуются с начислением очков сопернику в соответствии со ст.24 («Фолы»). Сопернику предоставляется удар с руки.

Когда биток игрока касается борта (рис. 3), спортсмен не должен играть в направлении этого борта.

2. В ситуации «шары в контакте», когда совершенно невозможно сыграть, не совершив фол, игрок может:

a) сознательно выполнить запрещенный удар, что приведет к фолу и игре соперника с руки;

b) не выполнять удар. В таком случае соперник получает очки за нарушение и удар с руки.

3. Игрок перед ударом может запросить судью, не возникла ли одна из ситуаций, описанных в настоящей статье.

### Статья 16. Выскочившие шары.

1. Шар считается выскочившим с бильярдного стола, если покидает игровую поверхность стола, ограниченную кромкой борта. Также считается выскочившим шар, коснувшийся горизонтальной поверхности борта и вернувшийся на игровую поверхность.

2. Если один или несколько шаров выскакивают со стола, объявляется фол.

3. Если один или несколько шаров выскочили со стола, выскочившие шары выставляются судьей для удара с руки в следующие позиции:

a) если выскочил биток игрока, судья устанавливает его на отметку рядом с коротким бортом на половине, противоположной той, где после окончания удара остановился биток соперника. Если эту отметку занимает или закрывает красный шар, биток надо поместить на аналогичную отметку на половине стола, где стоит биток соперника.

b) если выскочил биток соперника, он размещается судьей для удара с руки в половине стола, противоположной той, где после окончания удара остановился биток игрока, совершившего фол.

c) если выскочил красный, он помещается судьей на отметку в той половине стола, где он стоял при начальном ударе. Если отметка занята или закрыта другим шаром, красный перемещается на аналогичную отметку противоположной половины.

Судья затем передает биток игроку, который будет выполнять удар с руки, доставляя шар на половину стола, противоположную той, где находится шар игрока, который совершил фол предыдущим ударом.

Рис. 2  
шары в контакте

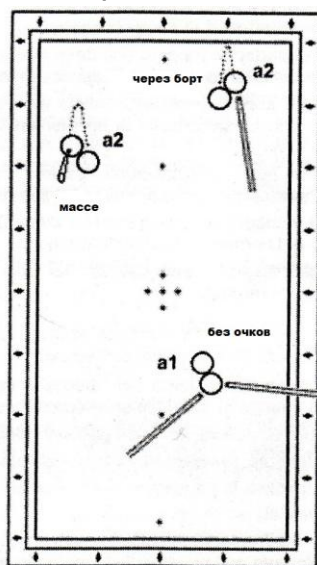
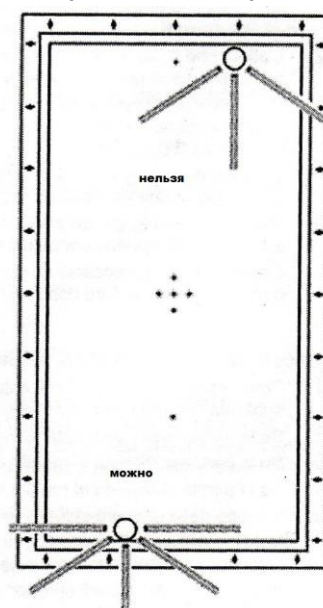


Рис. 3  
шар в контакте с бортом





d) В вышеописанных случаях из п.п.3b. и 3с. игрок, который получает удар с руки, может воспользоваться возможностью, описанной в ст.18 п.5.

### Статья 17. Сбитие фишек.

1. Фишка считается сбитой с момента, когда ее основание полностью теряет контакт с сукном.
2. Фишка, которая, будучи сбитой, без посторонней помощи возвращается в начальное положение, все равно считается сбитой.
3. Фишка считается сбитой даже будучи сбитой другой упавшей фишкой. В таком случае игрок, выполнявший удар, получает очки, если такое сбитие произошло с помощью битка соперника и штрафные очки, если такое сбитие было спровоцировано его битком.
4. Фишка, оставшаяся стоять, но полностью сместившаяся со своей отметки, считается сбитой. Если в результате удара место сбитой фишки:
  - a) занято хотя бы частично шаром, судья удаляет фишку с игровой поверхности и возвращает ее на свое место после следующего удара, если оно освободится;
  - b) свободно, арбитр возвращает на свое место фишку, полностью смещенную со своей отметки;
  - c) если фишка, будучи задетой, не упала, но частично сдвинута с места установки, она не считается сбитой. Судья возвращает фишку точно на свое место перед следующим ударом, если это возможно.
5. Если фишка, опирающаяся на биток игрока, падает в момент удара, она всегда считается сбитой, а удар считается неправильным, с последствиями по ст.24 п.3
6. Если фишка, опирающаяся на шар, не являющийся битком игрока, падает даже в момент, когда опорный шар отбрасывается в направлении, противоположном точке опоры, фишка считается сбитой и очки за нее считаются соответствующим образом.
7. Фишка, упавшая сама по себе или по неигровой причине, не считается сбитой. Судья возвращает ее на место, если возможно, даже прямо в процессе игры. Если такое не представилось возможным, случайные очки, возникшие из-за такой фишки, не засчитываются.
8. Если место установки фишки занято шаром хотя бы частично, судья убирает эту фишку только если она была сбита или должна считаться таковой, а последующий удар должен выполняться в ее отсутствие. Недостающая фишка должна быть возвращена на свое освободившееся место до начала следующего удара.
9. a) Фишки должны быть возвращены на свои точные места, при условии, что не мешают шарам;  
b) Игрок, выполняющий удар, может попросить судью проконтролировать точное расположение фишек, в любой момент матча.  
c) Судья является единственным лицом, имеющим право корректировать положение одной или нескольких фишек, недостаточно точно стоящих на своем месте.

### Статья 18. Игра с руки.

1. В случае, если игрок совершает один или несколько фолов, перечисленных в ст.24 («Фолы»), противник получает очки за фол, а также «удар с руки», выполняемый своим шаром. Если в процессе штрафного удара были набраны очки, они присваиваются сопернику.
2. По завершении удара, при котором был совершен фол, судья вручает надлежащим способом игроку, который должен будет выполнить удар с руки, его биток на половину стола, противоположную той, где остановился биток игрока, совершившего фол. Шар нарушителя остается в месте, где оказался после завершения удара.
3. Игрок, совершающий начальный удар или «удар с руки», получив свой шар от арбитра в соответствии с п.2 и, пользуясь исключительно кием, размещает биток на нижней половине стола так, чтобы шар не пересекал, даже частично, среднюю линию бильярда. Удар, произведенный без соблюдения вышеуказанных условий, не считается правильным, с наступлением последствий согласно ст.24, п.3.
4. Если шар игрока, совершившего фол, находится точно на средней линии бильярда, тогда шар игрока, производящего удар с руки, помещается судьей с соблюдением п.2, на нижнюю половину стола, как при начальном ударе.
5. Игрок, выполняющий удар с руки, может решать сам:
  - a) играть по битку соперника в том месте, где тот оказался;
  - b) попросить судью установить биток соперника на его начальную отметку. Если эту отметку занимает красный, биток соперника идет на аналогичную отметку в противоположной стороне стола. В любом случае, не допускается проверять самому или делать запрос о проверке, такое поведение квалифицируется как неспортивное и подпадает под действие ст.28Решение об установке битка судьей на начальную отметку, как указано в п. b) игрок, выполняющий удар с руки, может принять даже если он уже приготовился для удара, как в п. a).

### Статья 19. Зона для ног.

1. На полу отмечаются две линии, идущие вдоль длинных бортов с продолжениями за внешние края длинных бортов, перпендикулярно коротким бортам.
2. Игрок, выполняющий начальный удар в партии согласно ст.11 или «удар с руки», должен размещать опорные ноги целиком внутри вышеуказанных линий, даже в том случае, если касается пола не всей подошвой, а только частично (см. рис. 5).
3. Если позиция для удара позволяет только одной ногой касаться пола целиком внутри проведенных на земле линий, другая нога может пересекать эти линии, ни в один момент не касаясь никаким образом пола.

### Статья 20. Указание на шар.

1. В течение матча судье запрещается каким-либо образом давать указание игроку на цвет шара, даже если этот игрок посредством данного удара совершает или может совершить фол.
2. Табло счета матча должно быть оборудовано так, чтобы всегда указывать цвет шара игроков.

### Статья 21. Местонахождение игроков.

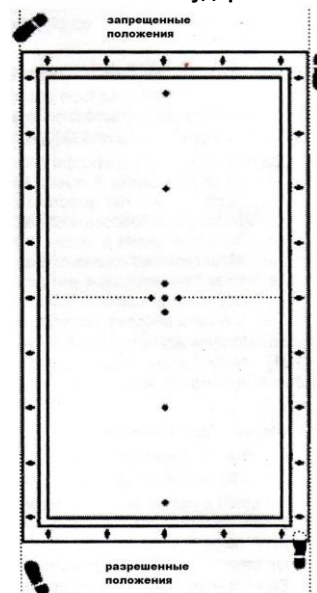
1. Игрок, не участвующий в ударе, должен дожидаться своей очереди стоя или сидя на предусмотренном для него месте таким образом, чтобы не мешать своему сопернику и не отвлекать его при выполнении удара.

### Статья 22. Метки на бильярдном столе.

1. Игроку запрещается наносить любым способом прицельные отметки и/или знаки на игровой поверхности и/или бортах, касаясь их.

Рис.5

зона для ног при ударе с руки и начальном ударе



2. Судья на протяжении матча протирает игровую поверхность в случаях, когда считает это необходимым.

### Статья 23. Лимит времени.

1. При наличии работающего посекундного электронного таймера, у игроков есть 40 секунд на выполнение удара.

а) 40 секунд исчисляются с момента, когда судья завершил расстановку фишек и/или шаров после предыдущего удара или когда биток, не сбив фишки, остановился после предыдущего удара.

б) Игрок, израсходовавший 40 секунд, не нанеся удар, наказывается 2 (двумя) очками, начисляемыми сопернику.

с) Если по истечении указанных 40 секунд прошло еще 20 секунд, а удара так и не было, игрок наказывается еще 2 (двумя) очками, начисляемыми сопернику, и назначается удар с руки.

д) На индивидуальных соревнованиях, в матчах из одной партии, каждый игрок может попросить у судьи «дополнительное время» в ходе партии, до истечения 40 секунд. Судья по истечении 60 секунд перезагружает таймер, возобновляя процедуру отсчета.

е) На индивидуальных соревнованиях, в матчах из нескольких партий, каждый игрок может попросить у судьи «дополнительное время» один раз в ходе каждой партии, до истечения 40 секунд. Судья по истечении 60 секунд перезагружает таймер, возобновляя процедуру отсчета.

ф) На парных соревнованиях каждый игрок имеет 60 секунд на удар; если игрок по истечении 60 секунд не совершает удар, пара получает 2 (два) очка штрафа, которые начисляются соперникам и назначается удар с руки.

г) На парных соревнованиях каждая пара может попросить судью «дополнительное время» в каждой партии. Судья по истечении 60 секунд перезагружает таймер, возобновляя процедуру отсчета.

2. Если работающего посекундного электронного таймера нет:

если игрок замедляет игру или снижает темп перед конкретным ударом или на каждом ударе, то для того чтобы обеспечить ритм игры, необходимый для того, чтобы матч закончился за приемлемое время, судья имеет право попросить медлящего игрока сократить время подготовки к удару. После второго замечания, судья наказывает игрока двумя очками и назначает «удар с руки» сопернику. В случае если игрок продолжает такое поведение, судья просит вмешательства Директора турнира, который постановляет исключить игрока из турнира.

3. Дирекция турнира принимает решение об использовании электронного таймера, исходя из особенностей проведения конкретного соревнования или серии.

## Глава V. ФОЛЫ.

### Статья 24. Фолы.

1. Фолы ведут к назначению игроку, который готовится к удару или сделал его, штрафных очков, которые плюсятся к набранным им очкам и присваиваются сопернику.

Если во время удара совершается несколько фолов, очки, назначаемые за каждый отдельный фол, не суммируются.

Фолы, перечисленные в настоящей статье в пункте 3, дают очки противнику, включая очки за фол и очки, набранные в процессе удара, а также удар с руки.

2. Если совершен фол, но спортсмен получил штрафные очки только за фишки и/или красный, они добавляются сопернику, но последний не получает удара с руки, при условии, что биток игрока без фола попал в биток соперника, а потом сбил одну или несколько фишек.

3. Следующие фолы наказываются штрафом в 2 очка, назначаемые противнику, совокупно с очками, набранными (через фишки и/или красный) в ударе, при котором совершен фол, а также сопернику дается удар с руки:

а) если биток игрока не попадает в биток соперника;

б) если спортсмен играет битком противника;

с) если биток игрока попадает, до столкновения с битком соперника, в красный, присваивается 4 штрафных очка (два за преждевременное попадание в красный, как указано в ст.8, п.2d и два за непопадание первым касанием (или вообще промах) по битку соперника);

д) если биток игрока, перед попаданием в биток соперника, сбивает одну или несколько фишек;

е) если спортсмен ударяет по своему битку до остановки шаров после предыдущего удара соперника;

ф) если спортсмен ударяет по своему битку любой частью кия, кроме наклейки. В связи с этим уточняется, что любой кикс считается неправильным ударом;

г) если спортсмен ударяет по битку наклейкой более одного раза;

h) если в процессе удара или после его окончания один или более шаров вылетают со стола;

и) если спортсмен в позиции «шары в контакте» ударяет по своему шару прямолинейно, как описано в ст.15;

ж) если спортсмен в процессе удара не касается пола хотя бы одной ногой, или во время выполнения начального удара или «удара с руки» основание его ноги касается или пересекает, полностью или частично, линию для ног, проведенную на полу;

к) если перед выполнением начального удара или удара с руки спортсмен касается шара не кием или касается перед тем, как судья передал ему шар или молчаливо соглашается на начало удара;

л) если при начальном ударе или ударе с руки биток игрока касается борта в точке на нижней половине стола;

м) если биток игрока перепрыгивает «зámок» и/или красный шар перед тем, как попасть в биток соперника (см. рис. 6);

н) если спортсмен перед, во время или после выполнения удара сместит или дотронется до одного или нескольких шаров и/или одной или нескольких фишек (даже если они не упадут) рукой, или любой иной частью тела или чем-либо иначе чем с разрешения судьи;

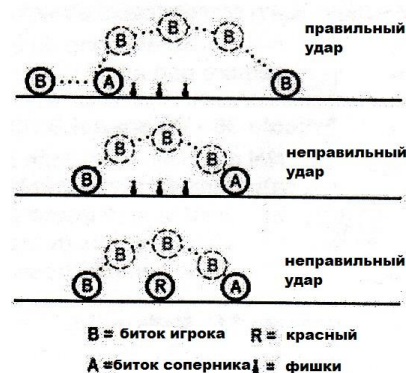
о) в ситуации, когда невозможно совершить правильный удар по битку после предыдущего удара соперника (безвыходная ситуация);

р) при нарушении пунктов «с» и «f» статьи 23;

q) если спортсмен после сбития фишек, передает их судье в неловкой манере, сбивая другие фишки, все набранные очки присваиваются сопернику и назначается «удар с руки», даже если судья в предыдущей фазе матча просил игрока об аналогичном действии. Если просьба судьи не приводит к данным последствиям, все набранные в результате предыдущего удара очки присваиваются игроку, или его противнику, согласно обычным правилам;

г) при нарушении любых других положений настоящих Правил, когда это специально предусмотрено.

4. Как установлено в ст.8 п.2d, стоимость красного для всех случаев из предыдущего пункта, всегда 2 очка.



#### **Статья 25. Фолы, за которые игрок не несет ответственность.**

1. Все фолы, совершенные третьими лицами, включая судью, которые привели к несанкционированному перемещению шаров и/или фишек, не являются ответственностью игрока. В таком случае судья возвращает шары в положение, максимально возможно соответствующее тому, которое было до фола. Его решение окончательное.

#### **Статья 26. Обнаружение фолов до удара.**

1. Во время матча запрещено сигнализировать любым способом сопернику о фолах, которые тот собирается совершить, в том числе об ударе битком соперника. В случае нарушения данного правила, судья дает противнику 2 очка и удар с руки.
2. Судья, если возможно, обязан известить спортсмена, совершившего фол, до нанесения им следующего удара.
3. Если игрок, получив извещение о фоле, совершает удар, он наказывается штрафом за совершенный фол, все штрафные очки и набранные очки за текущий удар присваиваются сопернику, дается удар с руки.
4. Фол до удара, это фол, совершенный, когда игрок располагается для того, чтобы совершить удар (обязательный или удар с руки) и трогает один или несколько шаров или одну или несколько фишек кием, рукой, телом или каким-либо иным способом. Такой фол влечет штраф в 2 очка плюс очки за упавшие фишки.
5. В любом случае судья не имеет право предупреждать игрока до удара, что будет фол.

#### **Статья 27. Незамеченные фолы.**

1. Если игрок выполнит удар не своим битком, а судья, не заметив ошибки, объявит удар правильным, назначив этому игроку набранные очки, противник немедленно должен сигнализировать о фоле и попросить судью исправить ошибку в назначении очков за фол, набранных очков и удара с руки.
2. Если случилось так, что игрок выполнил удар не своим битком, но об этой ошибке не объявили сразу ни судья, ни соперник, который, вслед за данной ошибкой, тоже ударил не своим битком, то удары, которые следуют до тех пор, пока судья и/или игроки не заметили ошибку, признаются правильными. В данной ситуации судья перед следующим ударом должен просто поменять шары местами.

#### **Статья 28. Неспортивное поведение.**

1. Неспортивным считается умышленно или по неосторожности создавать помехи сопернику, которые могут причинить ему вред или в любом случае являются препятствием для нормального проведения соревнований.
2. В частности, признается неспортивным следующее поведение:
  - a) нарушение правила ст.21.
  - b) шум во время игры соперника: неважно, специально или непроизвольно.
  - c) Словесное общение или жестикация и/или движения тела, если эти действия могут помешать сконцентрироваться или отвлечь соперника.
  - d) Общение любым способом со зрителями.
  - e) Нарушение положений ст.22 п.1.
  - f) Бурное оспаривание решений судьи.
  - g) Требование замены судьи.
  - h) Нарушение положений ст.33, пп.3,4.
  - i) Любое иное поведение, не описанное выше, нарушающее общие принципы честного и корректного спортивного поведения.

### **Глава VI. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В «9 ФИШЕК» («ГОРИЦИАНА»).**

#### **Статья 29. Общие правила.**

1. Все предшествующие статьи, насколько применимо, остаются в силе, за исключением назначения очков за красный и фишки.
2. В игре в «9 фишек» под «непрямым ударом» понимается ситуация, когда биток игрока, прежде чем попасть в биток соперника, касается по крайней мере одного борта. При непрямом ударе все набранные очки удваиваются.
3. Когда биток игрока находится в контакте с бортом, для осуществления непрямого удара либо этот шар перед попаданием в биток соперника должен попасть по другому борту, или по первоначальному борту в результате массе.
4. Удваиваются при непрямом ударе только очки за красный и/или за фишки. Штрафные очки за фолы, ведущие к удару с руки, всегда равняются 2.

#### **Статья 30. Стоимость фишек.**

При игре в Горициану стоимость фишек следующая:

- a) внешние боковые фишки (белые или желтые): 2 очка каждая;
- b) внутренние боковые фишки (белые или желтые): 8 очков каждая;
- c) центральная фишка (красная), упавшая с одной или несколькими боковыми: 10 очков;
- d) центральная фишка (красная), упавшая одна (при полном или неполном «зámке»): 30 очков.

#### **Статья 31. Красный шар.**

1. Красный шар при игре в Горициану всегда стоит 6 очков, когда в него попадает при правильном ударе биток игрока или биток соперника. При попадании в красный непрямым ударом, очки за него удваиваются.
2. Для начисления очков за красный достаточно, чтобы биток дошел до него, даже если красный не сдвинется.
3. Когда биток игрока касается красного, в биток противника можно играть как обычно, при условии, что красный не сдвинется. В частности, при данной позиции биток игрока надо ударять в направлении, противоположном точке касания с красным. В таком случае, если при убиении кия красный сдвинется, это не считается фолом, поскольку красный сдвинулся, лишившись опоры.
4. Если биток попадает в красный прежде, чем попасть в биток соперника, игрок наказывается штрафом в 2 очка плюс очки за фол и очки, набранные за удар.
5. В вышеописанной ситуации, если биток игрока или биток соперника попадают в один или несколько бортов и затем сбивают одну или несколько фишек, стоимость фишек считается одинарной.

## **Глава VII. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В «ДВОЙНЫЕ ФИШКИ».**

### **Статья 32. Общие правила.**

1. Действуют все вышеописанные правила в Горициану, за исключением очков за красный и за фишки.
2. Стоимость фишек:
  - a) Внешние: 4 очка
  - b) Средние: 16 очков
  - c) Центральная: 20 очков (красная сбита вместе с другими)
  - d) Центральная: 60 очков (сбита только красная)
3. Стоимость красного шара: всегда 12 очков (попадание своим шаром или битком соперника)
4. Штрафные очки: Присваиваются сопернику.
5. Фол на шаре: 4 очка
6. Фол на красном: 4 очка
7. Вылетевшие шары: см. Ст.16
8. Сбитые фишки: см. Ст.17
9. Удар с руки: см.Ст.18
10. Играется всегда одним шаром.

## **Глава VIII. ПАРНАЯ ИГРА.**

### **Статья 33. Общие положения для игр в «5 фишек», «9 фишек» и «Двойные»:**

1. Удар в начале каждой партии выполняет любой спортсмен из пары.
2. Во время матча смена игрока происходит, когда противник набирает 2 или более очков, даже если эти очки присуждены вследствие фола, влекущего или нет за собой удар с руки, независимо от последующего набора очков.  
Спортсмен, выполняющий начальный удар, не набравший штрафных очков и не совершивший фол, сохраняет право удара, даже если сразу после этого противник набрал очки.
3. Партнеры по команде могут совещаться насчет выполнения удара, но абсолютно запрещено игроку, не выполняющему удар, указывать с помощью чего-либо или без, на стойку, которую должен принять партнер для выполнения удара. Совет, даваемый партнеру, должен быть чисто теоретическим.
4. Когда игрок, выполняющий удар, уже занял стойку, компаньон не может вмешиваться.
5. При нарушении пунктов 3 и 4 данной статьи, судья предупреждает спортсмена, и, в случае повторения, наказывает команду присуждением соперникам 2 очков и удара с руки.
6. Ошибка в очередности ударов наказывается 2 очками, к которым прибавляются очки, набранные в результате удара, а также назначается удар с руки.

## **Глава IX. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.**

### **Статья 35. Вмешательство Директора турнира.**

1. Спортсмен предупреждается судьей о вмешательстве Директора турнира в необходимых случаях. Любые нарушения наказываются в соответствии со ст.28.
2. Директор турнира, приглашенный спортсменом или судьей, производит вмешательство строго для предотвращения серьезных отклонений от правил, отмены решений или для обеспечения нормального проведения турнира.
3. Кроме того, Директор турнира может вмешаться в действия судьи по его просьбе или когда сочтет нужным.
4. Спортсменам запрещается требовать замены назначенного на встречу судьи.

### **Статья 36. Непредвиденные обстоятельства.**

Если возникают игровые обстоятельства, не предусмотренные настоящими Правилами, Директор турнира, выслушав мнение судьи, сообщает игроком свое решение, которое дальнейшему обсуждению не подлежит.

### **Статья 37. Вступление в силу.**

Настоящие Правила отменяют действие предыдущих Правил игры и считаются нормативом, которого следует придерживаться в случае разногласий с другими правилами федерации.

Вступили в силу и не подлежат изменению с начала игрового сезона 2017/2018.