

Пул – Правила игры

(действительны с 1 января 2008 года)

© Всемирная ассоциация пула. Перевод с английского - Михаил Каблуков.

Оглавление

1. Общие правила.....	3
1.1 Обязанности игрока	3
1.2 Раскат для определения очередности игры.....	3
1.3 Использование игроками оборудования	3
1.4 Выставление шаров	4
1.5 Игра битком с руки	4
1.6 Стандартный заказной удар	4
1.7 Стабилизация шара	4
1.8 Восстановление позиции	5
1.9 Внешнее вмешательство	5
1.10 Уточнение решения и процедура протеста	5
1.11 Признание поражения	5
1.12 Патовая позиция	5
2. «Девятка».....	5
2.1 Определение очередности разбоя	5
2.2 Пирамида для "девятки"	6
2.3 Правильный разбой	6
2.4 Второй удар партии – пуш-аут	6
2.5 Продолжение игры	6
2.6 Выставление шаров	6
2.7 Стандартные нарушения	6
2.8 Значительные нарушения.....	7
2.9 Патовая позиция	7
3. «Восьмерка»	7
3.1 Определение первого разбоя	7
3.2 Пирамида для "восьмерки"	8
3.3 Разбой пирамиды	8
3.4 Открытый стол/ Выбор группы шаров	9
3.5 Продолжение игры	9
3.6 Удары, требующие заказа.....	9
3.7 Выставление шаров	9
3.8 Поражение в партии.....	9
3.9 Стандартные нарушения	9
3.10 Значительные нарушения.....	10
3.11 Патовая позиция	10
4. «14.1 с продолжением»	10
4.1 Определение разбоя.....	10
4.2 Пирамида для "14.1"	10
4.3 Начальный удар	10
4.4 Продолжение игры и победа в партии.....	10
4.5 Удары, требующие заказа.....	10
4.6 Выставление шаров	10
4.7 Ведение счета	11

4.8	Особые ситуации при установке пирамиды	11
4.9	Стандартные нарушения	11
4.10	Нарушение при разбое.....	12
4.11	Значительные нарушения.....	12
4.12	Патовая позиция	12
5.	Black Ball	12
6.	Нарушения правил	12
6.1	Падение битка в лузу или вылет со стола.....	12
6.2	Удар по неправильному шару.....	13
6.3	Нет касания бортов после соударения шаров	13
6.4	Нога не касается пола.....	13
6.5	Шар выбит со стола	13
6.6	Касание шара	13
6.7	Двойной удар/ Вплотную стоящие шары.....	13
6.8	Пропих	13
6.9	Удар при движущихся шарах	14
6.10	Неправильное расположение битка	14
6.11	Неправильная игра из-за передней линии	14
6.12	Кий на столе	14
6.13	Игра вне очереди	14
6.14	Три фола подряд.....	14
6.15	Замедленная игра	14
6.16	Неспортивное поведение.....	14
7.	Правила/ инструкции проведения соревнований среди инвалидов-колясочников	15
7.1	Приемлемые возможности игроков	15
7.2	Нарушения правил, являющиеся фолами	15
7.3	Требования к коляскам	15
8.	Определения, используемые в правилах	16
8.1	Части стола	16
8.2	Удар.....	17
8.3	Забитый шар	17
8.4	Доведение до борта	17
8.5	Шар, выбитый со стола.....	17
8.6	Скрэтч.....	18
8.7	Биток.....	18
8.8	Прицельные шары.....	18
8.9	Сет	18
8.10	Треугольник.....	18
8.11	Разбой	18
8.12	Подход игрока.....	18
8.13	Положение шаров	18
8.14	Выставленные шары.....	18
8.15	Восстановление позиции	19
8.16	Перескок.....	19
8.17	Отыгрыш.....	19
8.18	Кикс.....	19

1. Общие правила

Нижеследующие Общие правила применимы ко всем играм, которые упоминаются в данных правилах, если только нет противоречия дополнительных правил конкретной отдельно взятой игры. Кроме того, аспекты, которые не имеют прямого отношения к правилам игры, например, такие, как требования к оборудованию и организации соревнований, определяются Инструкциями пула.

Различные виды игры в пул проводятся на столе с плоской поверхностью, покрытой сукном и ограниченной резиновыми упругими бортами. Игрок использует палку (кий) для удара по битку, который, в свою очередь, ударяет по прицельному шару. Целью является забить прицельные шары в шесть луз, расположенных по периметру стола. Игры различаются в зависимости от того, в какие шары должен быть произведен удар согласно правилам и каковы требования для победы в матче.

1.1 ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКА

Игрок обязан знать все правила, положения и предписания, применимые к соревнованию. Несмотря на то, что судейская коллегия турнира должна прилагать все возможные усилия, чтобы в положенное время обеспечить всех игроков необходимой информацией, конечная ответственность лежит на самом игроке.

1.2 РАСКАТ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ ИГРЫ

Раскат является первым ударом в матче и определяет очередность игры. Игрок, выигравший раскат, выбирает, кто будет играть первым.

Судья располагает по одному шару с каждой стороны стола за передней линией и поблизости от нее. Игроки должны выполнить удар приблизительно одновременно, так чтобы шар коснулся заднего короткого борта и, вернувшись обратно, остановился ближе к переднему короткому борту, чем шар соперника.

Раскат считается выполненным неверно и автоматически проигрывается, если:

- (a) шар перекачивается на половину стола соперника;
- (b) шар касается заднего борта более одного раза;
- (c) шар падает в лузу или выскакивает за пределы стола;
- (d) шар касается длинного борта; или
- (e) шар останавливается в створе угловой лузы за губой переднего борта;

Раскат также считается неправильным, если совершено любое нарушение из категории фолов, не связанных с прицельными шарами, кроме нарушения Правила [6.9 "Удар при движущихся шарах"](#). Игроки должны выполнить раскат заново в том случае, если:

- (a) удар по шару сделан игроком после того, как шар соперника коснулся заднего борта;
- (b) судья не в состоянии определить, чей шар остановился ближе к переднему борту;
- (c) оба удара выполнены неверно.

1.3 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОКАМИ ОБОРУДОВАНИЯ

Оборудование должно отвечать соответствующим требованиям WPA. В общих чертах, игрокам не разрешается привносить в игру какие-либо новшества. Разрешенным считается нижеследующее применение. Если игрок не уверен в легальности использования определенного вида оборудования, ему следует обсудить это с организаторами турнира до начала игры. Оборудование должно использоваться только в таких целях и таким образом, для которых оно предназначено (см. Правило [6.16 "Неспортивное поведение"](#)).

- (a) Кий - игроку разрешено менять кии в течение матча, например, использовать кий для разбоя, перескока и игровой кий. Он также может использовать встроенный в конструкцию кия или отдельный удлинитель в целях увеличения длины кия.
- (b) Мел - игрок может наносить мел на наклейку кия для предотвращения киксов, и может

пользоваться своим собственным мелом, в случае если его цвет совместим с цветом сукна на столе.

(с) Машинки - игрок может использовать до двух машинок для поддержки кия во время удара. Конфигурация (способ расположения) машинок остается на усмотрение игрока. Он может использовать собственную машинку, если она похожа на стандартные.

(d) Перчатки - игрок может применять перчатки для улучшения функциональности хвата и/или кистевого упора (моста).

(е) Тальк - игроку разрешается использовать тальк (присыпку) в разумном количестве, что определяется судьей.

1.4 ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Шары выставляются (возвращаются в игру на столе) путем их размещения на продольной линии как можно ближе к задней отметке и между задней отметкой и задним бортом, при этом не сдвигая каких-либо шаров, которые этому мешают. Если шар не может быть выставлен на заднюю отметку, он должен быть помещен на стол, вплотную касаясь (если возможно) соответствующего мешающего шара. Однако если рядом с выставляемым шаром оказывается биток, выставляемый шар не должен касаться битка; следует оставить небольшой зазор. Если вся продольная линия от задней отметки до борта занята другими шарами, то шар выставляется выше задней отметки и как можно ближе к ней.

1.5 ИГРА БИТКОМ С РУКИ

Играя с руки, игрок может расположить биток в любом месте игровой поверхности стола (см. [8.1 "Части стола"](#)) и может перемещать его до тех пор, пока не выполнит удар (см. определение [8.2 "Удар"](#)). Игроки могут использовать для перемещения битка любую часть кия (включая наклейку, но не ударным движением вперед). В некоторых играх и при большинстве начальных ударов (разбоев пирамиды) расположение битка может быть ограничено пространством за передней линией стола в зависимости от правил конкретной игры, и в таком случае могут вступать в действие Правила [6.10 "Неправильное расположение битка"](#) и [6.11 "Неправильная игра из-за передней линии"](#).

Если игрок должен играть с руки из-за передней линии, а все прицельные шары находятся за нею, он может попросить выставить на заднюю отметку тот из шаров, что находится ближе всех к линии. Если два или более шаров находятся на одинаковом расстоянии от линии, игрок может выбрать любой из равноудаленных шаров. Шар, который расположен точно на передней линии, можно играть.

1.6 СТАНДАРТНЫЙ ЗАКАЗНОЙ УДАР

В тех играх, где от игрока требуется объявлять заказ ударов, при каждом из них следует назвать шар и лузу, в которую предполагается его забить, в том случае, если это не очевидно. Подробности удара, такие как попадания в борта или соударения с другими шарами либо их падение в лузы, значения не имеют. При каждом ударе можно заказать только один шар. Чтобы заказной удар был засчитан, судья должен убедиться в том, что был выполнен предполагаемый удар, поэтому, если существует вероятность сомнения, к примеру, при выполнении дуплета, комбинации и других подобных ударов, игрок должен обозначить шар и лузу. Если судье или сопернику не ясно, какой удар будет выполнен, они имеют право уточнить заказ.

В заказных играх игрок может объявить "отыгрыш" вместо забиваемого шара и лузы, и в таком случае право удара после его выполнения переходит к сопернику. Правила конкретной игры определяют, следует ли выставлять шары после отыгрыша.

1.7 СТАБИЛИЗАЦИЯ ШАРА

После того, как шар вроде бы остановился, он иногда может слегка стабилизировать свое положение, как правило, вследствие небольших неровностей стола или самого шара. В случае, если это не приводит к падению шара в лузу, такое его поведение считается нормальным, и возвращать шар на место не следует. Если же в результате такой стабилизации шар падает в лузу, его как можно более точно возвращают в исходное положение. Если стабилизировавшийся

шар падает в лузу в процессе выполнения удара или как раз перед ним, и это сказалось на результате удара, судья восстанавливает первоначальную позицию, и удар повторяется. Игрок не наказывается за выполнение удара во время стабилизации шара. См. также [8.3 "Забитый шар"](#).

1.8 ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЗИЦИИ

В случаях, когда необходимо восстановить позицию шаров на столе или почистить их, судья прилагает максимум старания, чтобы вернуть шары на их прежнее место. Игроки обязаны принять решение судьи в отношении расположения шаров.

1.9 ВНЕШНЕЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Если в процессе выполнения удара имеет место внешнее вмешательство, оказывающее влияние на исход этого удара, судья должен восстановить шары на их позициях, предшествовавших удару, и удар следует повторить. Если вмешательство не оказало влияния на удар, судья восстанавливает позиции шаров и игра продолжается. Если исходное положение шаров восстановить невозможно, ситуация признается патовой.

1.10 УТОЧНЕНИЕ РЕШЕНИЯ И ПРОЦЕДУРА ПРОТЕСТА

Если игрок считает, что судья принял неверное решение, он может попросить судью изменить решение (или отсутствие такового), но объявление окончательного вердикта остается за судьей. Однако если игрок считает, что судья неправильно применяет правила игры, он может обратиться в соответствующий апелляционный орган за решением вопроса. Судья должен приостановить игру на время рассмотрения апелляции (См. также часть (d) Правила [6.16 "Неспортивное поведение"](#)). Совершенные нарушения правил должны быть объявлены четко и своевременно (См. [6. "Нарушения правил"](#)).

1.11 ПРИЗНАНИЕ ПОРАЖЕНИЯ

Если игрок признает поражение, он проигрывает матч. Например, если игрок развинчивает свой составной игровой кий во время подхода соперника у стола в решающей для соперника партии матча, это считается признанием поражения в матче.

1.12 ПАТОВАЯ ПОЗИЦИЯ

Если судья считает, что нет продвижения к окончанию игры, он объявляет о своем решении, и с этого момента у каждого игрока есть по три подхода к столу. Затем, если судья определяет, что продвижения по-прежнему нет, он объявляет о патовой позиции. Если оба игрока согласны, они могут признать позицию патовой и без трех подходов. Процедура при патовой позиции определяется правилами каждой конкретной игры.

2. «Девятка»

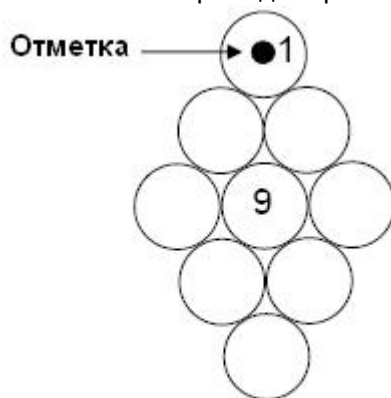
В «Девятку» играют девятью прицельными шарами, пронумерованными с первого по девятый, и битком. Шары следует играть по порядку, от меньшего номера к большему. Игрок, забивший девятый шар правильным ударом, выигрывает партию.

2.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ РАЗБОЯ

Игрок, выигравший раскат, выбирает, кто будет разбивать пирамиду в первой партии (См. [1.2 "Раскат для определения очередности игры"](#)). Стандартным является поочередный разбой, но см. также Инструкцию 15 "Последовательность разбоя".

2.2 ПИРАМИДА ДЛЯ "ДЕВЯТКИ"

Прицельные шары как можно более плотно устанавливаются в пирамиду в форме ромба, шар номер 1 находится вверху ромба и на задней отметке, шар номер 9 в центре ромба. Остальные шары располагают произвольно, не придерживаясь какого-либо умышленного порядка или позиции. (См. Инструкцию 4 "Установка пирамиды/прибивание шаров".)



Пирамида для "Девятки"

2.3 ПРАВИЛЬНЫЙ РАЗБОЙ

В отношении разбоя действуют следующие правила:

- (а) начальное положение битка - с руки за передней линией; и
- (б) если не забит ни один шар, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны быть доведены до одного или более бортов, в противном случае удар является фолом (См. Инструкцию 17 "Требования к открытому разбою").

2.4 ВТОРОЙ УДАР ПАРТИИ – ПУШ-АУТ

Если при разбое не совершено нарушения правил, играющий может выполнить "пуш-аут". Он должен уведомить о своем намерении судью, и в этом случае требования Правил [6.2 "Удар по неправильному шару"](#) и [6.3 "Нет касания бортов после соударения шаров"](#) к данному удару не применяются. Если во время выполнения пуш-аута не совершено нарушений, другой игрок может выбирать, кто будет делать следующий удар.

2.5 ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Если игрок правильным ударом забивает шар (кроме пуш-аута, см. [2.4 "Второй удар партии – пуш-аут"](#)), он продолжает свой подход у стола и выполняет следующий удар. Если при любом правильном ударе (кроме пуш-аута) игрок забивает шар номер 9, он побеждает в партии. Если же он не забивает шар или совершает нарушение, право удара переходит к другому игроку, и, если фолы не было, входящий игрок должен играть битком с того места, где он остановился после удара соперника.

2.6 ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Если шар номер 9 забит с нарушением правил или при пуш-ауте, либо выбит со стола, он выставляется (См. [1.4 "Выставление шаров"](#)). Другие прицельные шары не выставляются ни при каких условиях.

2.7 СТАНДАРТНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Если игрок совершает стандартное нарушение правил, право удара переходит к его сопернику. Он получает шар с руки и может расположить его в любом месте игровой поверхности стола (См. [1.5 "Игра битком с руки"](#)). Стандартные фолы при игре в "девятку" таковы:

[6.1 "Падение битка в лузу или вылет со стола"](#)

[6.2 "Удар по неправильному шару"](#) Первым шаром, в который должен попасть биток при каждом ударе, является шар с наименьшим номером из тех, что находятся на столе.

[6.3 "Нет касания бортов после соударения шаров"](#)

[6.4 "Нога не касается пола"](#)

[6.5 "Шар выбит со стола"](#) Единственным выпрыгнувшим шаром, который выставляется, является девятый.

[6.6 "Касание шара"](#)

[6.7 "Двойной удар/ Вплотную стоящие шары"](#)

[6.8 "Пропих"](#)

[6.9 "Удар при движущихся шарах"](#)

[6.10 "Неправильное расположение битка"](#)

[6.12 "Кий на столе"](#)

[6.13 "Игра вне очереди"](#)

[6.15 "Замедленная игра"](#)

2.8 ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Наказанием за [три фола подряд](#) (Правило [6.14](#)) является поражение в текущей партии. В случае [неспортивного поведения](#) (Правило [6.16](#)) судья выбирает наказание в соответствии с природой нарушения.

2.9 ПАТОВАЯ ПОЗИЦИЯ

В случае возникновения патовой позиции игрок, который разбивал в этой партии, должен выполнить новый разбой. (См. [1.12 "Патовая позиция"](#))

3. «Восьмерка»

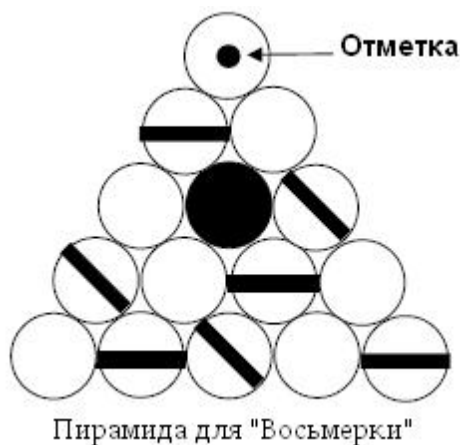
При игре в "Восьмерку" используют биток и 15 прицельных шаров, пронумерованных от 1 до 15. Прежде чем игрок выполнит удар по шару номер 8, все семь шаров его группы (сплошные - с номерами от 1 до 7 или полосатые - от 9 до 15) должны покинуть пределы стола. Удары выполняются по заказу.

3.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО РАЗБОЯ

Игрок, выигравший раскат, выбирает, кто будет разбивать пирамиду в первой партии (См. [1.2 "Раскат для определения очередности игры"](#)). Стандартным является поочередный разбой (см. также Инструкцию 15 "Последовательность разбоя").

3.2 ПИРАМИДА ДЛЯ "ВОСЬМЕРКИ"

Шары как можно более плотно устанавливаются в форме треугольника, при этом верхний шар пирамиды находится на задней отметке, а шар номер 8 является первым из тех, что расположены прямо под головным. В двух нижних углах треугольника должны находиться по одному из шаров обеих групп, сплошных и полосатых. Остальные шары располагают в треугольнике произвольно, не придерживаясь какого-либо умышленного порядка или позиции.



3.3 РАЗБОЙ ПИРАМИДЫ

К разбою применимы следующие правила:

- (a) Начальное положение битка - с руки за передней линией.
- (b) Заказ не объявляется, и не требуется совершить первое касание битком какого-либо конкретного шара.
- (c) Если игрок забивает шар и не совершает нарушения, он продолжает игру, при этом стол остается открытым (См. [3.4 "Открытый стол/ Выбор группы шаров"](#))
- (d) Если ни один шар не забит, то по меньшей мере четыре прицельных шара должны быть доведены до одного или более бортов, в противном случае разбой является неправильным и входящий игрок имеет возможность выбрать один из следующих вариантов:
 - (1) принять позицию на столе;
 - (2) заново выставить пирамиду и разбивать самому;
 - (3) заново выставить пирамиду и предложить разбивать сопернику, совершившему нарушение.
- (e) Падение восьмерки в лузу при правильном разбое не является фолом. Если это происходит, игрок, выполнявший разбой, может:
 - (1) выставить восьмой шар и принять позицию на столе; либо
 - (2) заново разбить пирамиду.
- (f) Если игрок при выполнении разбая забивает в лузу восьмерку и биток (см. определение [8.6 "Скрэтч"](#)), его соперник имеет право:
 - (1) выставить восьмой шар и играть битком с руки из-за передней линии; либо
 - (2) заново разбить пирамиду.
- (g) Если любой из прицельных шаров выскакивает со стола, разбой является фолом; выскочивший шар остается вне игры (за исключением шара номер 8, который выставляется), а входящий игрок имеет право:
 - (1) принять позицию на столе; либо
 - (2) играть битком с руки из-за передней линии.
- (h) Если игрок совершает какое-либо из нарушений помимо перечисленных, его соперник может:
 - (1) принять позицию на столе; либо
 - (2) играть битком с руки из-за передней линии.

3.4 ОТКРЫТЫЙ СТОЛ/ ВЫБОР ГРУППЫ ШАРОВ

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

3.5 ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

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

3.6 УДАРЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ЗАКАЗА

При каждом ударе, кроме разбоя, необходимо объявлять заказ, как предписано Правилom [1.6 "Стандартный заказной удар"](#). Шар номер 8 может быть заказан только после того удара, в результате которого со стола исчез последний шар из группы данного игрока. Игрок может объявить "отыгрыш", по завершении которого право удара переходит к сопернику, а все забитые при этом шары остаются в лузах. (См. [8.17 "Отыгрыш"](#))

3.7 ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Если шар номер 8 забит в лузу или выбит со стола при разбое, он выставляется либо происходит повторная установка пирамиды. (См. [3.3 "Разбой пирамиды"](#) и [1.4 "Выставление шаров"](#).) Другие прицельные шары не выставляются ни при каких условиях.

3.8 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ

Игроку присуждается поражение в партии, если он:

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

Эти правила не относятся к разбою (см. [3.3 "Разбой пирамиды"](#)).

3.9 СТАНДАРТНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Если игрок совершает фол, право удара переходит к его сопернику. Он получает шар с руки и может расположить его в любом месте игровой поверхности стола (См. [1.5 "Игра битком с руки"](#)).

Стандартные фолы при игре в "восьмерку" таковы:

[6.1 "Падение битка в лузу или вылет со стола"](#)

[6.2 "Удар по неправильному шару"](#) Шар, в который сперва должен попасть биток при каждом ударе, должен принадлежать к группе шаров игрока, выполняющего удар, кроме случаев, когда стол является открытым (См. [3.4 "Открытый стол/ Выбор группы шаров"](#)).

[6.3 "Нет касания бортов после соударения шаров"](#)

[6.4 "Нога не касается пола"](#)

[6.5 "Шар выбит со стола"](#) (См. [3.7 "Выставление шаров"](#))

[6.6 "Касание шара"](#)

[6.7 "Двойной удар/ Вплотную стоящие шары"](#)

[6.8 "Пропих"](#)

[6.9 "Удар при движущихся шарах"](#)

[6.10 "Неправильное расположение битка"](#)

[6.11 "Неправильная игра из-за передней линии"](#)

[6.12 "Кий на столе"](#)

[6.13 "Игра вне очереди"](#)

[6.15 "Замедленная игра"](#)

3.10 ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Нарушения, перечисленные в Правиле [3.8 "Поражение в партии"](#), наказываются поражением в текущей партии. В случае [неспортивного поведения](#) (Правило [6.16](#)) судья выбирает наказание в соответствии с природой нарушения.

3.11 ПАТОВАЯ ПОЗИЦИЯ

В случае возникновения патовой позиции (См. [1.12 "Патовая позиция"](#)) игрок, который разбивал в этой партии, должен выполнить новый разбой.

4. «14.1 с продолжением»

"14.1 с продолжением", известная также как стрейт-пул, играется пятнадцатью пронумерованными шарами и битком. Каждый шар, забитый правильным ударом, приносит одно очко, и первый из игроков, который наберет требуемое количество очков, выигрывает матч. "14.1" является игрой с продолжением в том смысле, что после того, как забиты 14 шаров, они выставляются в пирамиду, и игрок продолжает свой подход.

4.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАЗБОЯ

Игроки выполняют раскат, чтобы определить, кто будет выполнять первый удар. (См. [1.2 "Раскат для определения очередности игры"](#)).

4.2 ПИРАМИДА ДЛЯ "14.1"

Шары устанавливаются в форме треугольника, при этом верхний шар пирамиды находится на задней отметке. При последующих установках пирамиды она выставляется без головного шара - если выставляют только 14 шаров. Для определения того, находится предполагаемый подбойный шар в пирамиде или нет, на столе должен быть обозначен контур треугольника.

4.3 НАЧАЛЬНЫЙ УДАР

К начальному удару применимы следующие правила:

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

(б) Если не забит заказанный шар, биток и два прицельных шара должны быть доведены до борта, иначе разбой считается выполненным с нарушением (см. [8.4 "Доведение до борта"](#)). В наказание от счета разбивавшего игрока вычитаются два очка (см. [4.10 "Нарушение при разбое"](#)). Соперник разбивавшего игрока может принять сложившуюся позицию либо предложить тому еще раз выполнить разбой, до тех пор пока при ударе не будут соблюдены требования, предъявляемые к разбою, или соперник разбивающего не примет позицию (см. [4.11 "Значительные нарушения"](#)).

4.4 ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА В ПАРТИИ

Игрок продолжает свой подход у стола до тех пор, пока правильным ударом забивает шары или если выигрывает партию, набирая необходимое число очков. Когда 14 шаров пирамиды забиты, игра приостанавливается на время выставления очередной пирамиды.

4.5 УДАРЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ЗАКАЗА

Требуется объявлять заказ при каждом ударе, как предписано Правилем [1.6 "Стандартный заказной удар"](#). Игрок может объявить "отыгрыш", по завершении которого право удара переходит к сопернику, а все забитые при отыгрыше шары выставляются.

4.6 ВЫСТАВЛЕНИЕ ШАРОВ

Все шары, забитые либо с нарушением, либо при отыгрышах, либо без заказа, а также выскочившие со стола, должны быть выставлены (См. [1.4 "Выставление шаров"](#)). Если 15-й шар пирамиды должен быть выставлен и остальные четырнадцать шаров никак не были затронуты,

15-й шар выставляется на вершину пирамиды, и судья может воспользоваться треугольником, чтобы обеспечить ее плотную установку.

4.7 ВЕДЕНИЕ СЧЕТА

Шар, забитый по заказу и правильным ударом, приносит игроку, который выполнял удар, одно очко. Каждый дополнительный шар, упавший при таком ударе, также приносит одно очко. В качестве наказания за нарушения из счета игрока, совершившего фол, вычитаются очки. Вследствие этого счет игрока может быть отрицательным.

4.8 ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ ПРИ УСТАНОВКЕ ПИРАМИДЫ

В тех случаях, когда биток или 15-й прицельный шар мешает установке очередной пирамиды, в действие вступают нижеследующие особые правила. Считается, что шар мешает выставлению пирамиды, если он находится в пределах обозначенного контура треугольника или перекрывает его своей проекцией. Судья в случае обращения игрока может вынести решение, мешает шар пирамиде или нет.

(а) Если 15-й шар оказывается забит в ходе того же удара, при котором забивают 14-й, то в пирамиду выставляются все 15 шаров.

(b) Если пирамиде мешают оба шара - и 15-й, и биток, - все 15 шаров выставляются в пирамиду, а игрок получает биток с руки за передней линией.

(c) Если пирамиде мешает только прицельный шар, то он выставляется на переднюю отметку (или на центральную, если передняя отметка занята битком).

(d) Если пирамиде мешает только биток, то он располагается так: если прицельный шар находится перед передней линией или на ней, то биток с руки за передней линией; если прицельный шар находится за передней линией, то биток выставляют на переднюю отметку (или на центральную, если передняя отметка занята).

В любом случае, нет никаких ограничений и требований относительно того, по какому из прицельных шаров игрок должен выполнять следующий удар после установки новой пирамиды.

Биток находится 15-й шар находится	В пирамиде	Не в пирамиде и не на передней отметке*	На передней отметке*
В пирамиде	15-й шар: на заднюю отметку Биток: за передней линией	15-й шар: на переднюю отметку Биток: на месте	15-й шар: на центральную отметку Биток: на месте
В лузе	15-й шар: на заднюю отметку Биток: за передней линией	15-й шар: на заднюю отметку Биток: на месте	15-й шар: на заднюю отметку Биток: на месте
За передней линией, но не на передней отметке*	15-й шар: на месте Биток: на переднюю отметку		
Не за передней линией и не в пирамиде	15-й шар: на месте Биток: за передней линией		
На передней отметке*	15-й шар: на месте Биток: на центральную отметку	* На отметке означает, что он мешает выставлению на нее шара	

Сводная таблица ситуаций при установке пирамиды для "14.1"

4.9 СТАНДАРТНЫЕ НАРУШЕНИЯ

Если игрок совершает фол, из его счета вычитается очко, шары выставляются при необходимости, а право удара переходит к его сопернику. Биток остается на месте, за

исключением ситуаций, перечисленных ниже. Стандартные фолы при игре в "14.1" таковы:

[6.1 "Падение битка в лузу или вылет со стола"](#) Игрок получает биток с руки за передней линией (см. [1.5 "Игра битком с руки"](#)).

[6.3 "Нет касания бортов после соударения шаров"](#)

[6.4 "Нога не касается пола"](#)

[6.5 "Шар выбит со стола"](#) (Все выбитые со стола шары выставляются)

[6.6 "Касание шара"](#)

[6.7 "Двойной удар/ Вплотную стоящие шары"](#)

[6.8 "Пропих"](#)

[6.9 "Удар при движущихся шарах"](#)

[6.10 "Неправильное расположение битка"](#)

[6.11 "Неправильная игра из-за передней линии"](#) В случае совершения фола, описываемого во втором абзаце Правила 6.11, входящий игрок получает биток с руки за передней линией.

[6.12 "Кий на столе"](#)

[6.13 "Игра вне очереди"](#)

[6.15 "Замедленная игра"](#)

4.10 НАРУШЕНИЕ ПРИ РАЗБОЕ

Нарушение правил при выполнении разбоя наказывается потерей двух очков, как указано в Правиле [4.3 "Начальный удар"](#), а также возможным повторением разбоя. Если одновременно совершаются стандартное нарушение и нарушение при разбое, фол присуждается как за нарушение при разбое.

4.11 ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НАРУШЕНИЯ

В зачет [трех фолов подряд](#) (Правило [6.14](#)) идут только стандартные нарушения, то есть нарушение при разбое не считается одним из трех таких фолов. За третий подряд совершенный фол вычитается, как обычно, одно очко, а затем дополнительно вычитаются 15 штрафных очков, а счет фолов, совершенных игроком подряд, обнуляется. Все 15 шаров устанавливаются в пирамиду, и игрок, допустивший нарушение, должен выполнить удар в соответствии с требованиями к начальному удару.

В случае [неспортивного поведения](#) (Правило [6.16](#)) судья выбирает наказание в соответствии с природой нарушения.

4.12 ПАТОВАЯ ПОЗИЦИЯ

В случае возникновения патовой позиции (См. [1.12 "Патовая позиция"](#)) игроки должны снова выполнить раскат, чтобы определить, кто будет выполнять начальный удар.

5. Black Ball

(Раздел не переведен, поскольку в России данная игра не культивируется. – Прим. пер.)

6. Нарушения правил

Нижеперечисленные действия являются нарушениями при игре в пул в случае их включения в правила конкретной игры. Если в процессе одного удара совершается несколько нарушений, учитывается только самое значительное из них. Если фол не объявлен до начала следующего удара, считается, что нарушения не было.

6.1 ПАДЕНИЕ БИТКА В ЛУЗУ ИЛИ ВЫЛЕТ СО СТОЛА

Если биток забит в лузу или выбит за пределы стола, удар является фолом. См. [8.3 "Забитый шар"](#) и [8.5 "Шар, выбитый со стола"](#).

6.2 УДАР ПО НЕПРАВИЛЬНОМУ ШАРУ

В играх, правила которых требуют, чтобы биток первым коснулся определенного шара или шаров какой-либо группы, фолом является первое касание битком любого другого шара.

6.3 НЕТ КАСАНИЯ БОРТОВ ПОСЛЕ СОУДАРЕНИЯ ШАРОВ

Если при ударе не забит ни один шар, после соударения битка с прицельным шаром по меньшей мере один шар (биток или любой прицельный шар) должен быть доведен до борта, в противном случае удар является фолом (См. [8.4 "Доведение до борта"](#)).

6.4 НОГА НЕ КАСАЕТСЯ ПОЛА

Если ни одна нога игрока, выполняющего удар, не касается пола в момент контакта наклейки кия с битком, удар является фолом.

6.5 ШАР ВЫБИТ СО СТОЛА

Фолом является выбивание шара за пределы стола. Требуется ли выставить шар или нет, зависит от правил конкретной игры (см. [8.5 "Шар, выбитый со стола"](#)).

6.6 КАСАНИЕ ШАРА

Фолом является касание, перемещение или изменение траектории движения любого прицельного шара, кроме случаев обычного взаимодействия между шарами во время ударов. Фолом также является касание, перемещение или изменение траектории движения битка, кроме случаев, когда предстоит сделать удар с руки, или случаев обычного контакта наклейки кия с битком при ударном движении вперед. На игроке, находящемся у стола, лежит ответственность за контроль предметов, которые могут быть вовлечены в такого рода нарушение правил, например, мелок, машинки, а также одежда, волосы игрока, части его тела и биток, когда он находится в руке.

Если такой фол совершен случайно, он считается стандартным нарушением, но если преднамеренно, он подпадает под действие Правила [6.16 "Неспортивное поведение"](#).

6.7 ДВОЙНОЙ УДАР/ ВПЛОТНУЮ СТОЯЩИЕ ШАРЫ

Если кий контактирует с битком более одного раза в процессе удара, это является фолом. Если биток расположен поблизости от прицельного шара, но не касается его, и наклейка кия при контакте битка с прицельным шаром все еще соприкасается с битком, удар является фолом. Если биток стоит очень близко к прицельному шару, и игрок при ударе едва задевает последний битком, то удар считается не нарушающим первого абзаца данного правила, даже если предположить, что наклейка кия все еще могла сохранять контакт с битком при соударении шаров.

Однако если биток соприкасается с прицельным шаром до начала удара, разрешается наносить удар полностью или частично в направлении этого прицельного шара (при условии, что в этот шар разрешено попадать в соответствии с требованиями правил конкретной игры), и если при таком ударе прицельный шар приходит в движение, считается, что это произошло вследствие воздействия на него битка. (Но даже если выполнять удар в сторону стоящего вплотную шара разрешено, требуется принять меры предосторожности, чтобы не нарушить требований первого абзаца в том случае, если поблизости находятся другие шары.)

Считается, что биток не касается ни одного шара, если только судья или соперник не определяют его стоящим вплотную. Ответственность за получение такого определения возлагается на игрока, выполняющего удар. Нанесение удара в сторону от вплотную стоящего шара не означает контакта с данным шаром, если только это не оговорено особо в правилах конкретной игры.

6.8 ПРОПИХ

Фолом является сохранение контакта между наклейкой кия и битком более продолжительного, чем при нормальных ударах.

6.9 УДАР ПРИ ДВИЖУЩИХСЯ ШАРАХ

Фолом является начинать удар, в то время как какой-либо из шаров, находящихся в игре, находится в движении или вращается.

6.10 НЕПРАВИЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ БИТКА

Если биток должен быть сыгран с руки и его расположение ограничивается пространством за передней линией, фолом является выполнение удара, располагая биток перед линией или непосредственно на ней. Если игрок не уверен, расположил он биток за линией или перед нею, он может попросить судью вынести определение на этот счет.

6.11 НЕПРАВИЛЬНАЯ ИГРА ИЗ-ЗА ПЕРЕДНЕЙ ЛИНИИ

Если биток должен быть сыгран с руки из-за передней линии, а шар, в который биток попадает первым, также находится за линией, удар является фолом, если только биток не пересек переднюю линию до соударения с шаром. Если подобный удар выполнен намеренно, это является неспортивным поведением.

Биток должен либо пересечь переднюю линию, либо попасть в шар, который находится перед линией или непосредственно на ней, в противном случае удар является фолом, и соперник получает биток с руки в соответствии с правилами конкретной игры.

6.12 КИЙ НА СТОЛЕ

Если игрок использует свой кий для выцеливания удара, помещая его на столе, и не придерживает при этом рукой, удар является фолом.

6.13 ИГРА ВНЕ ОЧЕРЕДИ

Неумышленная игра вне своей очереди является стандартным нарушением. Как правило, игру следует продолжить из той позиции, которая сложилась после удара вне очереди. Если же игрок выполняет удар вне очереди умышленно, его действия расцениваются как [неспортивное поведение](#) (Правило [6.16](#)).

6.14 ТРИ ФОЛА ПОДРЯД

Если игрок совершает фол три раза подряд, без правильного удара между ними, это является значительным нарушением. В играх, где счет ведется по партиям, таких, как "девятка", фолы должны произойти в рамках одной партии. В некоторых играх, к примеру, "восьмерке", это правило не применяется.

Судья должен предупредить игрока, имеющего два фола подряд, при его очередном подходе к столу, о том, что у него два фола. В противном случае возможный третий фол будет считаться только вторым.

6.15 ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА

Если, по мнению судьи, игрок играет слишком медленно, он может попросить игрока делать это быстрее. Если игрок не ускоряет свою игру, судья может установить лимит времени на удар, который будет распространяться на обоих участников матча. Если игрок превысит отведенное на удар время, ему объявляется стандартное нарушение, и входящий игрок вознаграждается в соответствии с правилами, применимыми к конкретной игре (также может быть применено Правило [6.16 "Неспортивное поведение"](#)).

6.16 НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Обычно за неспортивное поведение определяется такое же наказание, как за значительное нарушение, но судья может вынести наказание в зависимости от его оценки произошедшего. Среди прочих вариантов наказания - предупреждение; наказание за стандартное нарушение, которое пойдет в зачет трех фолов подряд, если такое правило применимо к игре; поражение в партии, сете или матче; дисквалификация с турнира с возможным лишением всех завоеванных призов, кубков и рейтинговых очков.

Неспортивным поведением является умышленное поведение любого рода, которое вредит репутации спорта или которое мешает либо влияет на течение игры до такой степени, что она более не может быть честной. Это включает:

- (a) попытки отвлечь соперника;
 - (b) изменение положения шаров в игре иным способом, кроме как нормальным ударом;
 - (c) выполнение удара умышленным киксом;
 - (d) продолжение игры после объявления фола или приостановки игры;
 - (e) тренировки в течение матча;
 - (f) нанесение разметки на стол;
 - (g) задержку игры;
 - (h) ненадлежащее использование оборудования.
-

7. Правила/ инструкции проведения соревнований среди инвалидов-колясочников

7.1 ПРИЕМЛЕМЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОКОВ

Все игроки должны иметь ограничения подвижности, требующие использования инвалидных колясок, такие, как параплегия, квадруплегия, ампутация, либо какую-либо другую инвалидность. В некоторых случаях для подтверждения инвалидности может потребоваться письменное свидетельство врача.

7.2 НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ, ЯВЛЯЮЩИЕСЯ ФОЛАМИ

(a) Игрок должен сохранять сидячее положение во время выполнения удара (по крайней мере одна ягодица должна касаться сиденья или подушки на сиденье). В случае использования подушки она должна оставаться плоской и ровно покрывать сиденье коляски. Подушка не может быть взбита в складки ногами или ампутированными конечностями игрока. Игрок не может сидеть на колесе или опираться на руки. Точка, на которой находятся ягодицы игрока на сиденье или подушке, должна быть не выше 27 дюймов (68,5 сантиметров) от поверхности, по которой движется коляска в обычном рабочем состоянии.

(b) Ноги игроков не должны располагаться на полу при выполнении удара. Игроки не должны использовать свои ноги или культи как точку опоры о какую-либо часть стола или коляски при выполнении удара.

(c) Игрокам не разрешается использовать какие-либо вспомогательные средства, такие, как удлинители киев, специальные машинки и т.д. Игроки не должны получать помощь при непосредственном выполнении удара (хотя другой человек может подержать машинку, но не должен при этом помогать движению кия). Если игроку требуется помощь для передвижения вокруг стола, другой человек может оказать ее, но он не должен прикасаться к коляске непосредственно во время удара.

Нарушения вышеперечисленных правил считаются подпадающими под действие Правила [6.16 "Неспортивное поведение"](#) и наказываются следующим образом: 1-е нарушение – биток с руки для соперника с любого места стола; 2-е нарушение – поражение в текущей партии; 3-е нарушение – поражение в матче. Судья может выбрать иное наказание в зависимости от природы нарушения.

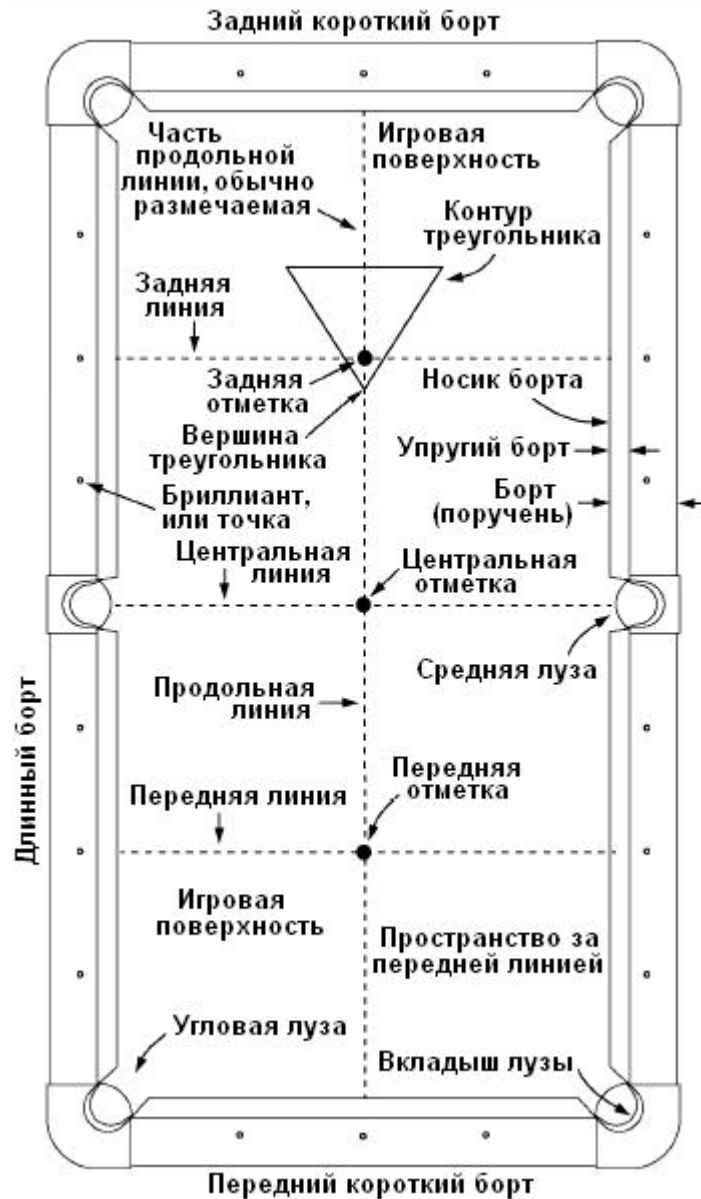
7.3 ТРЕБОВАНИЯ К КОЛЯСКАМ

Коляски с возможностью приведения в вертикальное положение не могут быть использованы в таком положении. Коляска игрока должна быть чистой и в хорошем рабочем состоянии.

8. Определения, используемые в правилах

В тексте настоящих правил используются следующие определения.

8.1 ЧАСТИ СТОЛА



Нижеследующие определения частей стола относятся к приведенной диаграмме. Некоторые детали относительно точного размера и положения можно найти в "Требованиях к оборудованию" WPA. Подробности на сайте WPA www.wpa-pool.com

Стол состоит из деревянных бортов (поручней), упругих бортов, игровой поверхности и луз. Задняя часть стола - та, где обычно выставляют пирамиду шаров, а передняя - та часть, где обычно находится биток при начальном ударе.

"За передней линией" - это пространство между передним коротким бортом и передней линией, не

включающее в себя переднюю линию.

Упругие борта, верхние части поручней, лузы и вкладыши луз являются частью бортов (поручней). Как показано на диаграмме, на игровой поверхности стола существует четыре "линии":

- продольная линия, проходящая по вертикальной оси стола;
- передняя линия, ограничивающая одну четверть стола, ближайшую к переднему борту;
- задняя линия, ограничивающая одну четверть стола, ближайшую к заднему борту;
- центральная линия между средними лузами.

Линии размечаются только так, как описано ниже.

В борта (поручни) могут быть вмонтированы особые метки, именуемые бриллиантами или точками, которые отмечают 1/4 ширины и 1/8 длины стола, измеренной от одного носика упругого борта до другого.

На игровой поверхности, которая является плоской частью стола, покрытой сукном, должна быть нанесена следующая разметка, если она используется в конкретной игре:

- задняя отметка, где пересекаются задняя и продольная линии;
- передняя отметка, где пересекаются передняя и продольная линии;
- центральная отметка, где пересекаются центральная и продольная линии;
- передняя линия;
- продольная линия на отрезке между задней отметкой и задним коротким бортом;
- треугольник, либо сплошной линией, либо вспомогательными метками, в зависимости от конкретной игры.

8.2 УДАР

Удар начинается в момент контакта наклейки кия с битком вследствие поступательного ударного движения кия, которое направлено вперед. Удар заканчивается, когда все шары, находящиеся в игре, закончат свое движение и вращение. Удар считается правильным, если игрок не совершил нарушения в процессе удара.

8.3 ЗАБИТЫЙ ШАР

Шар считается забитым, если он приходит в состояние покоя в лузе ниже игровой поверхности стола или попадает в систему ската шаров. Шар, который находится на самом краю лузы и частично опирается на другой шар, считается забитым, если устранение поддерживающего шара приведет к падению первого шара в лузу.

Если шар останавливается возле края лузы и остается очевидно неподвижным в течение пяти секунд, он не считается забитым, если впоследствии он сам собою упадет в лузу. Подробнее см. [1.7 "Стабилизация шара"](#). Судья должен принять меры, чтобы в течение этих пяти секунд не был совершен другой удар. Шар, отраженный из лузы обратно на игровую поверхность, не является забитым. Если биток касается шара, который уже является забитым, то он также считается забитым в лузу независимо от того, останется он в лузе или нет. Судья должен вынимать забитые шары из переполненной или почти заполненной лузы, но ответственность за выполнение этой обязанности возлагается на игрока, производящего удар.

8.4 ДОВЕДЕНИЕ ДО БОРТА

Шар считается доведенным до борта, если он не находился в контакте с этим бортом, а затем касается его. Шар, который перед началом удара соприкасался с бортом (про такой говорят "шар находится на борту"), считается доведенным до этого борта только в том случае, если он покидает этот борт и затем возвращается к нему. Шар, забитый в лузу или выбитый со стола, тоже считается доведенным до борта. Шар не считается находящимся на борту, если он не был объявлен таковым либо судьей, либо игроком, выполняющим удар, либо его соперником. См. также Инструкцию 27 "Объявление шаров стоящими вплотную".

8.5 ШАР, ВЫБИТЫЙ СО СТОЛА

Шар считается выбитым со стола, если он приходит в состояние покоя за пределами игровой поверхности стола, но при этом не является забитым. Также выбитым со стола считается шар,

который покинул бы пределы стола, если бы не попал в посторонний объект, такой как элемент освещения, мелок или игрок, что заставило шар вернуться на стол.

Шар, который касается верхней части борта (поручня), не считается вылетевшим со стола, если после этого он возвращается на игровую поверхность или попадает в лузу.

8.6 СКРЭТЧ

Удар, при котором биток падает в лузу, называется скрэтч.

8.7 БИТОК

Битком является шар, по которому игрок наносит удар наклейкой кия. Традиционно этот шар белого цвета, но он также может быть помечен логотипом или точками. В лузных видах бильярда оба игрока используют один и тот же биток.

8.8 ПРИЦЕЛЬНЫЕ ШАРЫ

В прицельные шары направляют биток, обычно в стремлении забить их в лузы. Как правило, они пронумерованы от единицы до числа шаров, используемых в игре. Цвета и метки на прицельных шарах оговариваются "Требованиями к оборудованию" WPA.

8.9 СЕТ

В некоторых случаях матч может быть разделен на части, именуемые сетами, причем для победы в матче необходимо выиграть определенное число сетов. В свою очередь, для победы в каждом сете необходимо определенное количество выигранных очков или партий.

8.10 ТРЕУГОЛЬНИК

Треугольник является обрамляющим устройством, которое используется для установки шаров в пирамиду для выполнения начального удара игры. Кроме того, так могут называть зону установки пирамиды.

8.11 РАЗБОЙ

Разбоем называется начальный удар матча или партии в зависимости от конкретной игры. Разбой происходит, когда прицельные шары установлены в пирамиду и выполняется удар битком, расположенным за передней линией, как правило, в расчете разбить пирамиду на отдельные части.

8.12 ПОДХОД ИГРОКА

Подходом игрока у стола называется его визит к столу в порядке своей очереди. Он начинается с того момента, когда он получает право выполнить удар, и заканчивается с окончанием удара, после которого ему более не разрешено выполнять удар. В некоторых играх игрок может принять решение не выполнять своего подхода в определенных ситуациях, когда обычный порядок игры приводит к его очереди, и в таком случае тот игрок, что находится у стола, продолжает свой подход (например, пуш-аут в "девятке"). Игрок, чья очередь выполнять удар, также называется "бьющим".

8.13 ПОЛОЖЕНИЕ ШАРОВ

Положение шара на столе определяется вертикальной проекцией его центра на игровую поверхность. Шар считается расположенным на линии или отметке, если его центр находится непосредственно над этой линией или отметкой.

8.14 ВЫСТАВЛЕННЫЕ ШАРЫ

В некоторых играх прицельные шары необходимо помещать на игровую поверхность помимо случаев установки новой пирамиды. Такие шары называются выставленными. См. также [1.4 "Выставление шаров"](#).

8.15 ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЗИЦИИ

В случае, если положение шаров нарушено, правилами игры может быть предписано восстановить их в первоначальной позиции. Судья должен вернуть шары в изначальное положение как можно более точно.

8.16 ПЕРЕСКОК

Перескоком является удар, при котором биток перепрыгивает через препятствие, такое, как прицельный шар или часть упругого борта. Будет ли подобный удар признан правильным, зависит от того, каким способом он выполнен, и от намерения бьющего. Обычно правильный перескок выполняется кием, расположенным под углом к поверхности стола, и ударом, направленным в ее сторону, вследствие чего биток отражается от нее.

8.17 ОТЫГРЫШ

Удар называется отыгрышем, если выполняется в ходе игры, которая предусматривает заказные удары, и игрок до выполнения удара объявил судье или сопернику о том, что удар будет "отыгрышем". По завершении отыгрыша право удара переходит к другому игроку.

8.18 КИКС

Кикс происходит, когда наклейка кия соскальзывает с битка, как правило, по причине того, что удар нанесен слишком далеко от центра битка или наклейка была недостаточно хорошо намелена. Обычно кикс сопровождается резким звуком, его признаком является пятно на наклейке. Хотя некоторые киксы и сопровождаются контактом боковой части кия с битком, считается, что такого контакта не произошло, если только он не явно очевиден. "Зачерпывающий" удар, при котором наклейка одновременно контактирует с битком и игровой поверхностью стола, заставляя биток отрываться от сукна, считается киксом. Обратите внимание, что умышленный кикс подпадает под действие Правила [6.16 "Неспортивное поведение"](#).
