

Правила игры «Корона»

(в редакции от 22 марта 2021 года)

При игре в «Корону» следует руководствоваться «Общими правилами Пирамиды» утвержденными Международной конфедерацией Пирамиды (МКП), а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Разметка бильярдного стола

2.1. Разметка бильярдного стола должна быть выполнена в соответствии с п.2 «Общих правил Пирамиды».

2.2. На игровой поверхности стола дополнительно должны быть нанесены следующие линии и отметки:

(1) Линия заднего дома – прямая, проведенная через заднюю отметку параллельно заднему борту.

(2) Отметки начального удара – точки, расположенные на линии переднего дома по обе стороны от передней отметки, на расстоянии трех диаметров шаров используемых в игре.

2.3. Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и ближайшим коротким бортом. В игре используются два дома (передний и задний).

2.4. Линиями начального удара называются отрезки прямой на линии переднего дома, от отметок начального удара до ближайших длинных бортов.

3. Используемые шары

Набор из стандартных пирамидных бильярдных шаров: десять белых и пять красных, используемых в качестве прицельных, а также один желтый шар без номера, используемый в качестве битка.

4. Исходная расстановка шаров

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров (десять белых и пять красных) устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту.

Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд – один белый; 2-й ряд – два белых; 3-й ряд – три красных; 4-й ряд – белый, два красных, белый; 5-й ряд – пять белых.

Биток располагается своим центром в любой точке на линиях начального удара (включая отметки начального удара).

5. Начальный удар

5.1. Начальный удар не является заказным.

5.2. Начальный удар производится с руки из любой точки расположенной на линиях начального удара (включая отметки начального удара) в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5.3. Если биток установлен не на линии начального удара, то судья или соперник должны 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.

5.4. Все шары, упавшие в лузы в результате правильного начального удара, засчитываются.

5.5. В каждой последующей партии начальный удар выполняет победитель предыдущей партии, при этом передавать начальный удар своему сопернику запрещено.

6. Правила ведения игры

6.1. Забивать в любую лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара, после соударения битка с одним из прицельных шаров на игровой поверхности стола. (Кроме случаев введения битка в игру ударом с руки из дома).

6.2. Перед выполнением удара (за исключением начального) игрок должен заранее заказать конкретный шар и лузу, в которую он намерен его забить.

Если удар очевиден, то заказ можно не объявлять. (Удары от бортов, а также комбинационные удары не считаются очевидными).

При заказе не требуется указывать какие-либо дополнительные подробности удара, такие как попадание в прицельный шар другим шаром, битком, комбинации или касания бортов.

Если игрок при заказе озвучил подробности удара, то он должен реализовать их в соответствии с заказом, в противном случае заказанный шар (при забитии) не засчитывается.

Заказывать можно одновременно два шара: биток и один прицельный шар (и две лузы соответственно). Заказывать одновременно два прицельных шара запрещено.

Заказ должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново.

Изменение заказа в процессе удара не допускается.

Если судье или сопернику не ясно, какой удар будет выполнен, они имеют право уточнить заказ.

6.3. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 «Общих правил Пирамиды». В противном случае – штраф.

6.4. Если в результате правильного удара в лузу забит хотя бы один заказанный или очевидный прямой шар, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, засчитываются (вне зависимости от очередности падения), а игрок получает право на следующий удар. При этом:

(1) если забит биток, то взамен битка игрок снимает со стола к себе на полку любой прицельный шар (любого цвета) по выбору соперника, после чего вводит биток в игру ударом с руки из дома;

(2) если в заказанную лузу забит заказанный прицельный шар от борта, не прилегающего к играемой лузе (дуплет), то дополнительно к забитому шару игрок снимает со стола к себе на полку любой прицельный шар (любого цвета) по выбору соперника;

Примечание: Если в лузу упал незаказанный прицельный шар от любого борта (бортов), то дополнительный шар со стола не снимается.

6.5. Если в результате правильного удара ни один из заказанных или очевидных прямых шаров не забит, а в лузу при этом упал случайный шар, то такой шар выставляется и не засчитывается, штраф на игрока не налагается, а право следующего удара переходит к сопернику. При этом:

(1) если биток не вышел из игры (остался на столе), то удар выполняется с места остановки битка; или

(2) если биток упал в лузу, то биток вводится в игру ударом с руки из дома.

6.6. Касание любым шаром борта (бортов) в створе лузы (губ лузы), непосредственно при падении этого шара в лузу, не считается касанием борта.

7. Введение битка в игру ударом с руки из дома

7.1. Забивать в любую лузу ударом с руки из дома можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара, после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром. При этом биток непосредственно перед забитием в лузу должен отразиться от борта, не прилегающего к играемой лузе. Забивать биток в лузу напрямую от прицельного шара запрещено.

7.2. При ударе с руки из дома биток можно устанавливать в любой точке любого дома, но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам. Если все прицельные шары расположены в одном из домов, то удар производится из другого дома.

7.3. 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.

7.4. Если при установке битка в доме задет какой-либо из прицельных шаров на столе, то на нарушителя налагается штраф, положение сдвинутых шаров восстанавливается и после снятия штрафного шара право введения битка в игру ударом с руки из дома переходит к сопернику нарушителя.

7.5. Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны предупредить об этом вступающего в игру игрока до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток установлен правильно.

Если вступающий в игру предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

7.6. Удар с руки из дома считается неправильным и наказывается штрафом в том случае, если:

- (1) биток до выхода из дома коснулся шара в доме;
- (2) биток не коснулся ни одного шара вне дома;
- (3) биток забит в лузу напрямую от прицельного шара.

8. Ведение счета

8.1. Прицельные шары в игре оцениваются в зависимости от цвета: Белый шар - 1 очко, Красный шар - 2 очка.

8.2. За каждый правильно забитый в лузу прицельный шар игроку начисляются очки в зависимости от цвета забитого шара.

8.3. За правильно забитый в лузу биток игроку начисляются очки в зависимости от цвета шара снятого взамен битка.

8.4. За правильно забитый в лузу прицельный шар от борта, не прилегающего к игровой лузе (дуплет), игроку начисляются очки как за забитый шар, так и за дополнительно снятый шар, в зависимости от цвета каждого из них.

8.5. За снятый со стола штрафной шар сопернику нарушителя начисляются очки в зависимости от цвета снятого шара.

Примечание: Выбранный прицельный шар должен быть снят со стола до нанесения следующего удара, в противном случае он остается на столе и очки за него к счету в партии не прибавляются.

9. Штрафы за нарушения

9.1. В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола к себе на полку любой прицельный белый шар (или красный, если на столе не осталось белых) по своему выбору. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших прицельных шаров.

9.2. Если при выполнении удара (за исключением начального) нарушены правила, а биток при этом не вышел из игры (остался на столе), то соперник нарушителя имеет право:

- (1) продолжить игру ударом с места остановки битка; или
- (2) передать удар с места остановки битка игроку, нарушившему правила.

9.3. Если при выполнении удара (за исключением начального) нарушены правила, а биток при этом забит неправильно или выскочил за борт, то соперник нарушителя имеет право:

- (1) ввести биток в игру ударом с руки из дома; или
- (2) передать удар игроку, нарушившему правила, после чего вступающий в игру соперник вводит биток в игру ударом с руки из дома.

10. Выставление шаров

10.1. Все неправильно забитые и выскочившие за борт прицельные шары, а также сдвинутые прицельные шары (вследствие запрещенного касания, и невозможности восстановить их положение), выставляются в соответствии с п.25 «Общих правил Пирамиды».

Примечание: Любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве прицельного шара.

10.2. Забитый в лузу, или выскочивший за борт биток вводится в игру ударом с руки из дома в соответствии с п.7 настоящих Правил.

Правила проведения соревнований по игре в «Корону»

(в редакции от 22 марта 2021 года)

При проведении соревнований по игре в «Корону» следует руководствоваться «Правилами проведения соревнований по Пирамиде» утвержденными Международной конфедерацией Пирамиды (МКП), Положением о соревнованиях, а также нижеследующими правилами.

1. Участники соревнований

1.1. Участниками соревнований (далее – участниками) признаются игроки, официально допущенные мандатной комиссией к данным соревнованиям.

1.2. Участник ОБЯЗАН:

- (1) знать и соблюдать «Правила проведения соревнований по Пирамиде» утвержденные Международной конфедерацией Пирамиды (МКП) и Положение о соревнованиях;
- (2) во время игры соперника сидеть в своем кресле или находится возле него на достаточном расстоянии от стола, и возвращаться к нему сразу после завершения своего игрового подхода, а также после выбора прицельного шара на столе для снятия на полку;
- (3) после завершения соперником игрового подхода убедиться, что все забитые им шары вынуты из луз и поставлены на соответствующую полку, соперник вернулся к своему креслу, и только после этого приступить к выполнению своего удара;
- (4) при забитии битка или прицельного шара от борта («дуплета»), приступить к выполнению своего следующего удара только тогда, когда неиграющий соперник выберет прицельный шар для снятия со стола на полку и вернется к своему креслу.

Примечание: При зонном судействе (при отсутствии судьи у стола) участники соревнований (игроки) во время встречи могут располагаться ближе к столу для того, чтобы следить за соблюдением правил игры играющим соперником. Это не будет считаться нарушением правил при условии, что они не находятся на линии прицеливания соперника.

1.3. Участнику ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- (1) стоять или перемещаться на линии прицеливания соперника во время его игры;
- (2) совершать какие-либо движения или действия во время игры соперника, которые могут его отвлечь или создать помеху для игры.

1.4. При отсутствии судьи у стола во время игры, игрокам разрешается прикасаться к шарам рукой и кием (включая наклейку) на игровой поверхности стола в следующих случаях:

- (1) при снятии со стола штрафных шаров;
- (2) при выставлении на стол неправильно забитых и выскочивших шаров;
- (3) в случае необходимости по ходу встречи протереть шары и очистить сукно;
- (4) при восстановлении позиции шаров в предусмотренных правилами случаях.

Примечание: Если вследствие этих касаний (а также запрещенного касания) другие шары на столе приходят в движение и меняют свое местоположение, то их возвращают на исходные позиции, после чего игра продолжается. Если восстановить положение сдвинутых шаров не представляется возможным, то такие шары выставляются в соответствии с п.25.2 «Общих правил Пирамиды».

2. Признание поражения

2.1. Любой игрок может признать поражение в партии или в матче. Если же соперник предпочитает продолжить игру, то признание поражения становится недействительным.

2.2. Если игрок демонстративно снимает шары с полки, раскручивает свой сборный кий, или убирает свой кий в чехол (футляр, тубус или кейс) в тот момент, когда его соперник находится у стола и не завершил свой игровой подход, то это рассматривается как признание поражения в партии, а в случае, если это решающая партия, то и признанием поражения в матче.

