

Правила игры «Царь горы»

Архивная редакция · действовала с 22.06.2026 · bezikisa.ru/pravila-igry-czar-gory

1. Игровые шары

- 1.1 В игре используются: 7 белых шаров, 1 цветной шар. Всего в игре участвуют 8 шаров.
- 1.2 Шесть белых шаров и цветной шар устанавливаются в пирамиду.
- 1.3 Белый шар-биток располагается в доме и используется для выполнения начального удара.
- 1.4 После начала партии битком может выступать любой шар на игровой поверхности стола, включая цветной шар.

2. Расстановка шаров

- 2.1 Шары устанавливаются в пирамиду из семи шаров.
- 2.2 Цветной шар устанавливается в центре третьего ряда пирамиды.
- 2.3 За цветным шаром в четвёртом ряду устанавливается белый шар.

3. Цель игры

- 3.1 Цель игры — правильно забить цветной шар.
- 3.2 После правильного забития цветного шара партия немедленно завершается.

4. Разбой

- 4.1 Разбой выполняется из дома.
- 4.2 Разбой считается правильным, если выполнено одно из условий:
 - любой шар коснулся двух различных бортов
 - любой шар коснулся борта и после этого полностью пересёк среднюю линию стола
- 4.3 Нарушение требований правильного разбоя считается фолом.
- 4.4 Если при разбое случайно забивается цветной шар — это не фол.
- 4.5 Цветной шар выставляется на заднюю отметку.
- 4.6 Если при разбое был забит хотя бы один белый шар — право удара сохраняется за игроком, выполнявшим разбой.
- 4.7 Если при разбое белые шары забиты не были — право удара переходит сопернику.
- 4.8 Белые шары, забитые при правильном разбое, засчитываются на общих основаниях.

5. Белые шары

- 5.1 Белые шары играют без заказа.
- 5.2 Все правильно забитые белые шары засчитываются.

- 5.3 За одну партию игроку может быть засчитано не более трёх белых шаров.
- 5.4 Белые шары, забитые при разбое, входят в общий лимит трёх белых шаров.
- 5.5 Допускается забитие любого количества белых шаров одним ударом.
- 5.6 Если после удара общее количество засчитанных белых шаров превысило три — фиксируется фол.
- 5.7 Все белые шары, забитые данным ударом, выставляются.
- 5.8 Ранее засчитанные белые шары сохраняются.
- 5.9 Фолы не уменьшают количество ранее засчитанных белых шаров.

6. Цветной шар

- 6.1 После забития трёх белых шаров игрок получает право забить цветной шар любым разрешённым способом.
- 6.2 Цветной шар может быть забит досрочно специальным ударом в соответствии с настоящими Правилами.
- 6.3 Во всех случаях забитие цветного шара требует обязательного строгого заказа.

7. Строгий заказ

- 7.1 Игрок обязан заранее объявить маршрут цветного шара до падения в лузу.
- 7.2 Заказ должен включать:
- лузу
 - последовательность касаний бортов цветным шаром
 - последовательность соударений шаров, если удар комбинационный
 - вид удара, если применяется специальный удар
- 7.3 Заказ считается выполненным только при полном соответствии фактического маршрута объявленному.
- 7.4 Любое незаявленное касание шара или борта, влияющее на маршрут цветного шара, делает удар незачётным и считается фолом, если любой из шаров забит.
- 7.5 Касание цветным шаром борта, прилегающего к заказанной лузе, не учитывается при оценке заказа, если произошло непосредственно перед падением в лузу.

8. Досрочное забитие цветного шара

- 8.1 Досрочное забитие цветного шара допускается от одного или нескольких бортов.
- 8.2 Касание борта должно происходить после соударения шаров.
- 8.3 Досрочное забитие комбинационным ударом допускается при участии не менее двух белых шаров.
- 8.4 Одним из участвующих белых шаров может являться биток.
- 8.5 В качестве битка может использоваться как белый, так и цветной шар.

9. Фолы

Фолом считается:

- неправильный разбой
- забитие цветного шара без заказа либо с нарушением заказанного маршрута
- одновременное забитие белого и цветного шара
- превышение лимита трёх белых шаров
- превышение времени на удар при игре с таймером
- любое нарушение действующих правил русского бильярда, применимое к данной дисциплине

10. Последствия фола

10.1 Первый фол игрока в партии фиксируется судьёй.

10.2 После первого фола партия продолжается.

10.3 Все шары, забитые с нарушением правил, подлежат выставлению.

10.4 После любого фола соперник вправе:

- принять позицию и выполнить удар
- либо передать право удара игроку, совершившему фол

10.5 Если игрок совершает второй фол в рамках той же партии — ему засчитывается техническое поражение, по окончании текущей партии фолы обнуляются.

10.6 Победа в партии присуждается сопернику.

11. Выставление шаров

11.1 Цветной шар выставляется на заднюю отметку стола.

11.2 Белые шары выставляются на середину заднего короткого борта вплотную к борту.

11.3 Если место установки занято, шар выставляется максимально близко к установленной точке по линии построения пирамиды.

11.4 Все шары, подлежащие выставлению, выставляются до выполнения следующего удара.

12. Контроль времени

12.1 По решению организатора турнир может проводиться с контролем времени либо без него.

Игра с таймером

12.2 В течение первых двух кругов игры игроку предоставляется 35 секунд на удар.

12.3 Начиная с 3 круга игрокам предоставляется на 5 секунд меньше на удар (минимальное время 20 секунд на удар).

12.4 Если удар не выполнен за отведённое время — фиксируется фол.

12.5 Каждый игрок имеет право один раз за партию воспользоваться дополнительным временем.

12.6 Продление времени составляет 15 секунд.

12.7 Дополнительное время должно быть заявлено до истечения основного времени на удар.