

PIRAMIDĖ yra atskira biliardo šaka, turinti savo taisykles ir biliardo įrangos reikalavimus. Vyksta oficialios šių žaidimų varžybos:

- 1. LAISVOJI PIRAMIDĖ**
- 2. KOMBINUOTA PIRAMIDĖ**
- 3. DINAMIŠKOJI PIRAMIDĖ**
- 4. KLASIKINĖ PIRAMIDĖ**

BENDROSIOS PIRAMIDĖS TAISYKLĖS

1. Biliardo inventorių ir aksesuarų.

Kai žaidžiamas bet kuris iš aprašytųjų žaidimų, privaloma naudoti biliardo stalus, rutulius ir kitus aksesuarus, atitinkančius „Techniniai reikalavimai TPK biliardo inventoriui“.

2. Biliardo stalo žymėjimas.

2.1. Ant biliardo stalo paviršiaus turi būti aiškiai ir tiksliai nubrėžtos linijos ir taškai:

- (1) Centrinis taškas – taškas, esantis biliardo stalo centre.
- (2) Centrinė linija – tiesė, einanti per centrinį tašką ir lygiagreti trumpiesiems bortams. Centrinė linija dalija žaidimo paviršių į dvi dalis – priekinę ir galinę.
- (3) Priekinis taškas – taškas, esantis priekinės stalo dalies viduryje.
- (4) Namų linija – tiesė, einanti per priekinį tašką ir lygiagreti trumpiesiems bortams.
- (5) Galinis taškas – taškas, esantis galinės stalo dalies viduryje.
- (6) Linija rutulių išstatymui – dalis išilginės linijos, einančios per centrinį tašką lygiagrečiai ilgiesiems bortams nuo galinio borto iki galinio taško.

2.2. Namų zona – tai žaidimo paviršiaus dalis, esanti tarp namų linijos ir priekinio borto.

3. Naudojami rutuliai.

Standartinį rinkinį sudaro šešiolika piramidės rutulių: penkiolika baltų (dramblio kaulo spalvos), sunumeruotų nuo 1 iki 15, ir vienas spalvotas (pageidautina geltonas) be numerio.

Pastaba: Kai žaidžiama „Laisvoji piramidė“, „Kombinuotoji piramidė“ ir „Dinaminė piramidė“, galima naudoti penkiolika rutulių be numerių.

4. „Savas“ ir „Svetimas“ rutuliai.

4.1. „Savas“ yra toks rutulys, į kurį žaidžiant smūgiuojama lazda.

4.2. Kai žaidžiama „Kombinuotoji piramidė“, „Dinaminė piramidė“ ir „Klasikinė piramidė“, smūgiuojama tik spalvotu rutuliu („savas“ rutulys – spalvotas).

4.3. Kai žaidžiama „Laisvoji piramidė“, gali būti smūgiuojama į bet kurį rutulį, nesvarbu, koks jo numeris ir spalva (išimtis – žaidimo pradžia, pirmas smūgis – į piramidę).

4.4. Visi rutuliai, išskyrus „savą“, yra „svetimi“.

5. „Savo“ ir „Svetimo“ rutulio kontaktas.

5.1. „Savo“ rutulio kontaktas (susilietimas) su vienu iš „svetimų“ rutulių yra privalomas elementas teisingai smūgį atlikti, taip pat ir smūgį, kai išmušama piramidė.

5.2. „Savu“ rutuliu galima smūgiuoti į „svetimą“ rutulį tiesiogiai arba nuo borto (-ų).

5.3. Jeigu „Savas“ rutulys nepalietė nė vieno „svetimo“ rutulio, tai smūgis yra klaida.

6. Žaidimas po klaidos.

Kai įvyksta klaida, t. y. kai įmušama klaidingai, ar nuo stalo paviršiaus nukritę rutuliai sustatomi iš naujo, paėmęs rutulį nuo stalo, varžovas turi teisę:

- (1) toliau smūgiuoti pats,
- (2) leisti priešininkui tęsti žaidimą iš esamos pozicijos.

7. Teisė pradėti žaidimą.

7.1. Dėl teisės pradėti žaidimą vyksta tokia procedūra. Žaidėjai vienu metu nuo „namų zonos“ ridena rutulius galinio borto link ir atgal. Laimi tas žaidėjas, kurio rutulys sustoja arčiau artimojo borto.

7.2. Žaidėjas praranda teisę pradėti žaidimą, jei mušamas rutulys:

- (1) nuriedėjo į varžovo stalo pusę,
- (2) nepasiekė galinio borto,
- (3) įkrito į kišenę,
- (4) nušoko nuo stalo,
- (5) palietė ilgąjį bortą
- (6) palietė galinį bortą daugiau kaip vieną kartą.

7.3. Jei taisyklės pažeidė abu žaidėjai, arba teisėjas negali įrodyti, kurio žaidėjo rutulys yra arčiau – rutulys ridenamas dar kartą.

7.4. Laimėjęs rutulio ridenimą, žaidėjas turi teisę:

- (1) pradėti žaidimą,
- (2) leisti varžovui pradėti žaidimą.

8. Pradinis rutulių sustatymas.

8.1. Prieš pradėdant žaidimą, penkiolika rutulių sustatomi kaip lygiakraštis trikampis (piramidė): galinė kraštinė turi būti lygiagreti galiniam bortui, viršūnė ant galinio taško. Kiekvienas rutulys turi liesti šalia esančius rutulius. Rutuliams sustatyti siūloma naudoti standartinį trikampį.

8.2. Spalvotas rutulys yra skirtas piramidę išmušti ir statomas namų zonoje.

Pastaba: Žaidžiant gali atsirasti situacijų, kurioms esant piramidė gali būti sustatoma ne visa (žr. 2 ir 27, taip pat 14 punktą). Kai sustatoma ne visa piramidė, taikomi tie patys reikalavimai, kaip ir sustatant visą piramidę. Skirtumai sustatant ne visą piramidę: tokia piramidė pildoma nuo viršūnės iki pagrindo. Pagrindas (galinė piramidės eilė) pildomas nuo vidurio į kraštus simetriškai centrinei linijai, kuri yra lygiagreti ilgiesiems bortams. Kad piramidė išliktų simetriška, į paskutinę eilę, jei būtina, rutuliai perkeliama nuo piramidės viršūnės.

9. Rutulio pozicija.

Rutulio poziciją rodo rutulio centras.

10. Namų zona ir namų linija.

10.1. Namų linija nėra namų zona.

10.2. Rutulys, stovintis ant namų linijos, yra ne namų zonoje.

11. „Savo“ rutulio padavimas į žaidimą (žaidimo pradžia).

11.1. Spalvotas rutulys statomas laisvai, bet kurioje namų zonoje.

11.2. Pradedant žaidimą, būtina naudoti spalvotą rutulį.

11.3. Žaidėjas, kuris pradeda žaidimą, gali statyti spalvotą rutulį ranka bet kurioje namų zonoje, išskyrus namų liniją (žr. 9 ir 10 punktus).

Jeigu rutulys pastatomas ne namų zonoje, varžovas arba teisėjas privalo perspėti žaidėją prieš šiam smūgiuojant, priešingu atveju manoma, kad žaidimas buvo pradėtas teisingai.

Jeigu žaidėjas buvo įspėtas dėl neteisingai pastatyto rutulio, jis privalo rutulį perstatyti į teisingą poziciją.

11.4. Rutulys yra paduotas į žaidimą, kai smūgiuojama į jį lazdos antgaliu (žr. 14 punktą).

11.5. Kol rutulys nepaduotas į žaidimą, jį galima taisyti ranka, lazda ar kt., tačiau bet koks jo palietimas, kai rutulys jau paduotas į žaidimą, yra klaida.

12. Teisingas pradinis smūgis.

12.1. Pradinis smūgis (piramidės išmušimas) yra teisingas, jei po susidūrimo su bet kuriuo rutuliu, esančiu piramidėje:

(1) bet kuris iš rutulių įkrenta į kišenę.

(2) mažiausiai trys skirtingi rutuliai iš piramidės paliečia bortą (-us),

(3) du skirtingi rutuliai iš piramidės paliečia bortą (-us) ir bent vienas rutulys iš piramidės kerta centrinę liniją.

Jeigu nė viena iš nurodytų sąlygų neįvykdoma – išmušta klaidingai.

12.2. Jeigu žaidėjas, pradėjęs žaidimą, neišmušė teisingai piramidės, jo varžovas turi teisę:

(1) sutikti su esama pozicija ir tęsti žaidimą,

(2) sutikti su esama pozicija ir leisti pradėjusiam žaidimą varžovui tęsti žaidimą,

(3) perstatyti piramidę ir pats ją išmušti,

(4) perstatyti piramidę ir paprašyti, kad varžovas dar kartą ją išmuštų.

Pastaba: Kai perstatoma piramidė be nuimto rutulio, reikia atsižvelgti į nepilnos piramidės susstatymo taisyklės (žr. 8 punktą).

13. Alternatyvus išmušimas.

Kiekvieną naują piramidę žaidėjai išmuša pasikeisdami.

14. Smūgio pradžia ir pabaiga.

14.1. Smūgio pradžia yra tada, kai lazdos antgalis paliečia rutulį, o smūgio pabaiga – kai visi rutuliai nebejudą (besisukantis rutulys laikomas judančiu).

14.2. Smūgiuoti leidžiama tik tada, kai prieš tai įvykęs smūgis jau yra pasibaigęs. Jei smūgiuojama dar nepasibaigus prieš tai įvykusiam smūgiui – įvyksta klaida.

15. Smūgis lazda į rutulį.

Smūgiuojama turi būti tik lazdos antgaliu judinant lazda išilgai jos ilgiui, priešingu atveju smūgis yra klaidingas.

16. Grindų lietimas koja.

Kai smūgiuojama į rutulį, bent viena koja turi liesti grindis, priešingu atveju smūgis yra klaidingas.

17. Rutulių lietimas.

Draudžiama liesti bet kurį rutulį, esantį ant stalo, kūnu, drabužiais, pagalbinėmis žaidimo priemonėmis ir pan. Bet koks rutulio palietimas, išskyrus teisingą smūgį lazda, yra klaida.

18. Dvigubas smūgis.

Kai smūgiuojama, rutulį lazda galima paliesti tik vieną kartą, priešingu atveju smūgis yra klaidingas.

19. „Prastūmimas“.

19.1. Draudžiama uždelsti lazdos antgalio susilietimą su rutuliu iki šiam susiduriant su „svetimu“ rutuliu, priešingu atveju smūgis yra „prastūmimas“ ir įvyksta klaida.

19.2. Jei „savas“ liečia „svetimą“ rutulį arba, jei atstumas tarp rutulių yra toks mažas, kad beveik neįmanoma išvengti trigubo prisilietimo (lazdos antgalis – „savas“ – „svetimas“), tai smūgis lazda nėra „prastūmimas“, jeigu smūgis įvyksta:

(1) ne mažesniu kaip 45o kampu pagal liniją, kuri yra lygiagreti dviejų rutulių centrams,

(2) taip, kad „savas“ rutulys, palietus jį lazda, nepajuda į priekį paskui „svetimą“ rutulį.

Pastaba: Jei į susilietusius rutulius buvo smūgiuota teisingai, „savas“ rutulys privalo paliesti bet kurią kitą „svetimą“ rutulį, priešingu atveju smūgis yra klaidingas (žr. 5.3 punktą).

20. Teisingai pabaigtas smūgis.

Bet kuris smūgis (išskyrus pradinį) yra teisingas (teisingai pabaigtas), jeigu nepažeistas nė vienas iš aukščiau paminėtų punktų ir, jeigu po „savo“ rutulio susilietimo su bet kuriuo „svetimu“ rutuliu, bet kuris iš rutulių:

(1) krenta į kišenę,

(2) atšoka nuo bet kurio borto ir:

(2.1) paliečia bet kurį kitą bortą,

(2.2) pajudina kitą rutulį taip, kad šis paliečia bortą,

(2.3) paliečia bet kurį kitą rutulį, liečiantį bortą;

(3) perrieda vidurinę liniją ir:

(3.1) paliečia bet kurį bortą,

(3.2) pajudina kitą rutulį taip, kad šis paliečia bortą,

(3.3) paliečia bet kurį kitą rutulį, liečiantį bortą;

(4) atšoka nuo borto ir:

(4.1) perrieda vidurinę liniją,

(4.2) pajudina bet kurį rutulį taip, kad šis perrieda vidurio liniją.

Jeigu nė viena iš šių sąlygų neįvyksta – smūgis yra klaida.

Pastabos:

1. Visi elementarūs žaidimo įvykiai (kai rutuliai susiduria, atšoka nuo borto, kerta centrinę liniją ir pan.) būtinai turi vykti kaip buvo nurodyta aukščiau, priešingu atveju – klaida.

2. Jeigu „savas“ susiduria su „svetimu“ rutuliu, prisiglaudusiu prie borto, ir tada kerta vidurio liniją arba paliečia kitą bortą, tai toks smūgis yra teisingas, jeigu buvo du atskiri susidūrimai „savas“ – „svetimas“ ir „svetimas“ – „savas“. Jeigu dviejų atskirų susidūrimų nebuvo, tai smūgis yra teisingas tik tada, jeigu varžovas įspėjo žaidėją, kad rutulys prieš smūgį palies bortą, priešingu atveju – klaida.

3. Rutulys yra perriedęs vidurio liniją tik tada, jei rutulio centras kerta vidurio liniją. Jeigu iki smūgio rutulio centras buvo tiksliai ant vidurio linijos, tai rutulio perriedėjimas per vidurio liniją nėra linijos kirtimas.

4. Jeigu rutulys atšoka nuo vidurinės kišenės kampo, vadinasi, rutulys bent vieną kartą kirto vidurio liniją.

21. Baudos smūgis ir smūgis iš namų zonos išstatant rutulį.

21.1. Žaidžiant „Kombinuotą piramidę“ smūgis išstatant rutulį namų zonoje vyksta pagal taisyklėse

numatytas aplinkybes. Jis gali būti atliekamas po klaidos (pavyzdžiui, neteisingai įmušus „savą“ rutulį arba iššokus „savam“ rutuliui už žaidimo aikštelės ribų), taip pat ir išstatant rutulį namų zonoje po teisingai atlikto smūgio. Tokiu atveju rutulys įvedimas į žaidimą atsižvelgiant į taisyklių 11 punktą.

21.2. Įmušti galima bet kurį rutulį, kuris yra ne namų zonoje, po susidūrimo su „savu“ rutuliu. Jeigu „svetimi“ rutuliai yra namų zonoje, tai pradinis smūgis yra atliekamas iš priešingos stalo pusės, kuri laikinai tampa „namų zona“.

21.3. Baudos smūgis ir laisvas smūgis „iš rankos“ turi atitikti visus 20 punkte esančius reikalavimus.

22. Teisingai ir neteisingai įmušti rutuliai.

22.1. Rutulys yra įmuštas teisingai, jeigu jis įkrito į kišenę po teisingo smūgio.

22.2. Visi teisingai įmušti rutuliai yra išimami iš kišenių ir sustatomi ant specialių lentynų (kiekvienas žaidėjas gauna atskirą lentyną rutuliams sudėti).

22.3. Jeigu nuo smūgio pradžios iki pabaigos (žr. 14 punktą), buvo pažeista bent viena taisyklė, vadinasi, visi rutuliai yra įmušti neteisingai ir juos reikia sustatyti iš naujo.

Jeigu klaida buvo padaryta pasibaigus smūgiui (žr. 14 punktą), skiriama bauda, tačiau rutuliai įkritę iki smūgio pabaigos yra teisingai įmušti.

Pastaba. Jeigu taisyklės buvo pažeistos pasibaigus partijai (t. y. pasibaigus paskutiniam smūgiui, per kurį buvo įmuštas paskutinis partijos rutulys), klaidos nėra, o partijos rezultatas dėl to nesikeičia.

22.4. Visi neteisingai įmušti rutuliai neįskaitomi ir turi būti išstatomi.

22.5. Rutulys, išriedėjęs iš kišenės atgal į žaidimo aikštelę, yra neįmuštas ir lieka žaidime, bauda už tai nėra skiriama.

23. Rutulys ant kišenės krašto.

23.1. Jeigu „pakibęs“ ant kišenės krašto rutulys savaime įkrenta į kišenę, ir tai neturi jokios įtakos atliktam smūgiui, tai jis turi būti pastatytas į pradinę padėtį, o žaidimas tęsiamas.

23.2. Jeigu „pakibęs“ ant kišenės krašto rutulys savaime įkrenta į kišenę, ir tai turi įtakos atliekamam smūgiui (t. y. tuo atveju, jei savaime įkritęs rutulys buvo paliestas per smūgį pajudėjusių rutulių), tada visi rutuliai turi būti gražinami į tikslią pradinę padėtį, o smūgis kartojamas iš naujo.

23.3. Jeigu judantis rutulys sustoja ant kišenės krašto ir paskui įkrenta į kišenę, jis laikomas įkritusiu.

24. Iššokęs rutulys.

24.1. Rutulys laikomas iššokusiu už borto, jeigu pabaigus smūgį jis sustojo už žaidimo aikštelės ribų (ant borto, grindų ir pan.).

24.2. Rutulys nelaikomas iššokusiu, jei trumpai palikęs žaidimo aikštelę ir palietęs bet kurį stacionarų, stalui priklausantį objektą, sugrįžta į žaidimo aikštelę.

Jeigu rutulys paliečia bet kurį biliardo stalui nepriklausantį objektą (pvz., apšvietimo lempas, kreidos gabaliuką, esanti ant borto, ir pan.), toks rutulys laikomas iššokusiu net jeigu jis ir grįžta į žaidimo aikštelę.

24.3. Jeigu bet kuris rutulys palieka žaidimo aikštelę – skiriama bauda.

24.4. Visi iššokę rutuliai sustatomi ant stalo pabaigus smūgį.

25. Rutulių išstatymas.

25.1. Visi neteisingai įmušti ir iššokę rutuliai yra išstatomi pasibaigus smūgiui iki kito smūgio pradžios.

25.2. Vienas rutulys yra išstatomas ant galinio taško.

Jeigu išstatomi keli rutuliai, tai jie statomi atsitiktine tvarka ant rutulių išstatymo linijos nuo galinės linijos galinio borto link, kaip įmanoma arčiau vienas kito, tačiau jie neturi liestis.

Jeigu ant rutulių išstatymo linijos yra rutulių, kurie trukdo išstatyti rutulius, tai rutuliai išstatomi ant linijos kuo arčiau trukdančių rutulių.

Jeigu ant rutulių išstatymo linijos nebėra vietos rutulius išstatyti, tai jie turi būti sustatyti viena linija nuo galinio taško centrinio taško link kuo arčiau galinio taško.

25.3. Žaidžiant „Laisvąją piramidę“, bet kuris išstatytas rutulys gali būti pasirinktas žaidimą tęsti (t. y. gali būti naudojamas kaip „savas“ ar „svetimas“ rutulys). Žaidžiant „Kombinuotąją piramidę“, „Dinaminę piramidę“ ar „Klasikinę piramidę“, bet kurie išstatyti rutuliai gali būti naudojami kaip „svetimi“.

26. Lėtas žaidimas.

Jeigu žaidėjas lėtai žaisdamas stabdo partijos ar varžybų eigą, tai teisėjas, atitinkamai perspėjęs, abiem žaidėjams gali skirti 45 sekundžių laiką smūgį atlikti. Teisėjas kontroliuoja laiką sekundometru ir likus 10 s iki laiko pabaigos, turi atitinkamai įspėti žaidėją. Jeigu žaidėjas nespėja atlikti smūgį – skiriama bauda. Kontrolinis laikmatis yra įjungiamas iškart pasibaigus smūgiui (žr. 14 punktą). Kiekvienas žaidėjas susitikimo metu turi teisę į papildomą 45 s laiko limitą. Jeigu rezultatas yra lygus, o iki susitikimo pabaigos liko sužaisti tik vieną partiją, tai kiekvienas žaidėjas turi teisę į papildomą laiką du kartus. Žaidėjas aiškiai privalo paprašyti teisėjo papildomo laiko.

27. Pašalinių asmenų įsikišimas.

Jeigu žaidimo metu rutulius pajudina pašaliniai asmenys (tiesiogiai ar įvykus kontaktui su žaidėju), tai rutuliai atstatomi į pradinę padėtį ir žaidimas tęsiamas. Bauda nėra fiksuojama.

Ši taisyklė tinka ir kitiems įvykiams (žemės drebėjimui, uraganui, nukritus apšvietimo įrangai, dingus elektrai ir pan.).

Jeigu rutulių nepavyksta atstatyti į pradinę padėtį, tai žaidimas pradedamas iš naujo su likusiais rutuliais (jeigu spalvotas rutulys jau yra iškritęs iš žaidimo, tai jis gražinamas į žaidimą vietoj bet kurio balto rutulio. Rezultatas išlieka toks pat, koks buvo prieš sustatant piramidę.

Pastaba: Sustatant ne visą piramidę, reikia vadovautis 8 skyriuje aprašytomis taisyklėmis.

28. Žaidėjo įsikišimas į varžovo žaidimą.

Jeigu žaidėjas, pabaigęs savo smūgį, dar kartą smūgiuoja nepaisydamas eilės arba pajudina rutulius žaidžiant varžovui, tai toks žaidėjo veiksmas yra klaida.

29. Baudos.

29.1. Baudos yra skiriamos, jeigu:

- (1) „savas“ rutulys nepalietė nė vieno „svetimo“ rutulio (žr. 5.3. punktą)
- (2) žaidimo pradžioje smūgis atliktas neteisingai (žr. 12.1 punktą);
- (3) jeigu dar nepasibaigus pastarajam smūgiui, buvo pradėtas kitas smūgis (žr. 14.2 punktą);
- (4) smūgis lazda į rutulį buvo atliktas neteisingai (žr. 15 punktą);
- (5) smūgis buvo atliktas neliečiant grindų bent viena koja (žr. 16 punktą);
- (6) rutulys buvo paliestas neleistinai (žr. 17 punktą);
- (7) buvo atliktas dvigubas smūgis (žr. 18 punktą);
- (8) buvo atliktas „prastūmimas“ (žr. 19.1 ir 19.2 punktus);
- (9) smūgis buvo pabaigtas neteisingai (žr. 20 punktą);
- (10) „savas“ ar „svetimas“ rutuliai iššoka nuo žaidimo aikštelės (žr. 24.3 punktą);
- (11) žaidimas buvo žaidžiamas lėtai (žr. 26 punktą);

(12) buvo įsikišta į varžovo žaidimą (žr. 28 punktą).

29.2. Jeigu atliekant smūgį yra pažeidžiamos kelios taisyklės, žaidėjui taikoma tik viena bauda.

1. LAISVOJI PIRAMIDĖ

Žaidžiant „Laisvąją piramidę“ būtina vadovautis „Bendrosiomis piramidės taisyklėmis“ bei taisyklėmis, aprašytomis šiame skyriuje.

1. Žaidimo tikslas.

Pirmam (ankščiau už varžovą) įmušti aštuonis rutulius.

2. Naudojami rutuliai.

Standartinis komplektas iš šešiolikos biliardo rutulių: penkiolika baltų (dramblio kaulo) rutulių yra „svetimi“ ir vienas spalvotas (pageidautina geltonas) be numerio yra „savas“ rutulys.

„Laisvojoje piramidėje“ rutuliai padalijami į „svetimus“ ir „savus“.

Atliekant bet kurį smūgį, išskyrus pirmąjį (išmušant piramidę), bet kuris rutulys gali būti naudojamas kaip „savas“.

3. Pradinis rutulių sustatymas.

Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 8.1 ir 8.2 punktus.

4. Pradinis smūgis (piramidės išmušimas).

Pradinis smūgis yra pradedamas spalvotu rutuliu nuo namų zonos. Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 11 ir 12 punktus.

5. Žaidimo taisyklės.

5.1. Prieš kiekvieną smūgį (išskyrus pirmąjį) žaidėjas gali pasirinkti „savą“ rutulį.

5.2. Jeigu po teisingo smūgio rutulys įmušamas į kišenę, tai žaidėjas tęsia žaidimą turėdamas teisę iš naujo pasirinkti rutulį pirmajam smūgiui.

5.3. Jeigu po teisingai atlikto smūgio nėra vienas rutulys neįkrito į kišenę, teisė smūgiuoti suteikiama varžovui. Įvykus klaidai, vadovaujamosi „Bendrųjų biliardo taisyklių“ 10 punktu.

5.4. Įmušti galima bet kurį „svetimą“, taip pat ir „savą“ rutulį nuo bet kurio kito „svetimo“ rutulio.

5.5. Užsakyti smūgio nereikia. Įvykus teisingam smūgiui, visi įkritę rutuliai įskaitomi.

5.6. Bet kuris smūgis (išskyrus pirmąjį, kai išmušama piramidė), turi atitikti „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 20 punktą, kitu atveju – klaida.

6. Rezultato sekimas.

Už kiekvieną teisingai įmuštą rutulį žaidėjas gauna vieną tašką. Klaidos atveju varžovui yra pridedamas vienas taškas.

7. Baudos už klaidas.

Klaidos atveju žaidėjo varžovas nuima nuo stalo bet kurį rutulį ir padeda į savo lentyną. Toks rutulys vadinamas baudos rutuliu. Jis nuimamas tada, kai visi neteisingai įmušti ar iššokę rutuliai yra gražinami ant stalo.

8. Rutulių išstatymas.

Visi neteisingai įmušti ar iššokę rutuliai yra išstatomi pagal „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 25 punktą.

2. KOMBINUOTA PIRAMIDĖ

Žaidžiant „Kombinuotąją piramidę“ būtina vadovautis „Bendrosiomis piramidės taisyklėmis“ bei taisyklėmis, aprašytomis šiame skyriuje.

1. Žaidimo tikslas.

Pirmam (ankščiau už varžovą) įmušti aštuonis rutulius.

2. Naudojami rutuliai.

Standartinis komplektas iš šešiolikos biliardo rutulių: penkiolika baltų (dramblio kaulo) rutulių yra „svetimi“ ir vienas spalvotas (pageidautina geltonas) be numerio yra „savas“.

3. Pradinis rutulių sustatymas.

Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 8.1 ir 8.2 punktus.

4. Pradinis smūgis (piramidės išmūšimas).

Pradinis smūgis yra pradedamas spalvotu rutuliu nuo namų zonos. Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 11 ir 12 punktus.

5. Žaidimo taisyklės:

- 5.1. Įmušti galima bet kurią „svetimą“, taip pat ir „savą“ rutulį nuo bet kurio kito „svetimo“ rutulio.
- 5.2. Mainais į įmuštą „savą“ rutulį žaidėjas gali nuimti bet kurią rutulį nuo stalo ir įgyja teisę pradėti žaidimą nuo namų zonos. Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 21 punktą.
- 5.3. Užsakyti smūgio nereikia. Įvykus teisingam smūgiui, visi įkritę rutuliai įskaitomi.
- 5.4. Bet kuris smūgis (išskyrus pirmąjį, kai išmušama piramidė), turi atitikti „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 20 punktą, kitu atveju – klaida.

6. Rezultato sekimas.

Už kiekvieną teisingai įmuštą rutulį žaidėjas gauna vieną tašką. Klaidos atveju varžovui yra pridedamas vienas taškas.

7. Baudos už klaidas.

Klaidos atveju žaidėjo varžovas nuima nuo stalo bet kurią rutulį ir deda į savo lentyną. Toks rutulys vadinamas baudos rutuliu. Jis nuimamas tada, kai visi neteisingai įmušti ar iššokę rutuliai yra gražinami ant stalo.

Jeigu „savas“ rutulys įmuštas neteisingai ar iššoko už žaidimo aikštelės ribų, tai nuėmus baudos rutulį nuo stalo, varžovas atlieka baudos smūgį nuo namų zonos (Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 21 punktą).

8. Rutulių išstatymas.

Visi neteisingai įmušti ar iššokę rutuliai yra išstatomi pagal „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 25 punktą.

3. DINAMIŠKOJI PIRAMIDĖ

Žaidžiant „Dinaminę piramidę“ būtina vadovautis „Bendrosiomis piramidės taisyklėmis“ bei taisyklėmis, aprašytomis šiame skyriuje.

1. Žaidimo tikslas.

Pirmam (ankščiau už varžovą) įmušti aštuonis rutulius.

2. Naudojami rutuliai.

Standartinis komplektas iš šešiolikos biliardo rutulių: penkiolika baltų (dramblio kaulo) rutulių yra „svetimi“ ir vienas spalvotas (pageidautina geltonas) be numerio yra „savas“ rutulys.

3. Pradinis rutulių sustatymas.

Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 8.1 ir 8.2 punktus.

4. Pradinis smūgis (piramidės išmušimas).

Pradinis smūgis yra pradedamas spalvotu rutuliu nuo namų zonos. Žr. „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 11 ir 12 punktus.

5. Žaidimo taisyklės.

- 5.1. Įmušti galima bet kurį „svetimą“, taip pat ir „savą“ rutulį nuo bet kurio kito „svetimo“ rutulio.
- 5.2. Mainais į įmuštą „savą“ rutulį žaidėjas gali nuimti bet kurį rutulį nuo stalo ir įgyja teisę pradėti žaidimą nuo bet kurios stalo vietos. Tada galima įmušti tik „svetimą“ rutulį. Įkritęs „savas“ rutulys neįskaitomas, tačiau tai nėra klaida. Varžovas tęsia žaidimą nuo bet kurios stalo vietos.
- 5.3. Užsakyti smūgio nereikia. Įvykus teisingam smūgiui, visi įkritę rutuliai įskaitomi.
- 5.4. Bet kuris smūgis (išskyrus pirmąjį išmušant piramidę), turi atitikti „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 20 punktą, kitu atveju – klaida.

6. Rezultato sekimas.

Už kiekvieną teisingai įmuštą rutulį yra skiriamas vienas taškas. Jei pažeidžiamos taisyklės, varžovas gauna vieną tašką.

7. Baudos už taisyklių pažeidimus.

Jei varžovas pažeidžia taisykles, žaidėjas turi teisę:

- (1) nuimti nuo stalo bet kurį rutulį, padėti jį ant savo lentynos ir tęsti žaidimą iš esamos pozicijos;
- (2) tęsti žaidimą pasirinktu baudos rutuliu nuo bet kurios stalo vietos (tokiu atveju leidžiama mušti tik „svetimą“ rutulį).

8. Rutulių išstatymas.

Visi neteisingai įmušti ar iššokę rutuliai yra išstatomi pagal „Bendrųjų piramidės taisyklių“ 25 punktą.

4. KLASIKINĖ PIRAMIDĖ

Žaidžiant „Klasikinę piramidę“ būtina vadovautis „Bendrosiomis piramidės taisyklėmis“ bei taisyklėmis, aprašytomis šiame skyriuje.

1. Žaidimo tikslas.

Pirmam (ankščiau nei varžovas) surinkti 71 ar daugiau taškų.

2. Naudojami rutuliai.

Standartinis komplektas iš šešiolikos biliardo rutulių: penkiolika baltų (dramblio kaulo) rutulių, sunumeruotų nuo 1 iki 15, yra „svetimi“ ir vienas spalvotas (pageidautina geltonas) be numerio yra „savas“.

3. Pradinis rutulių sustatymas.

Prieš pirmąjį smūgį penkiolika „svetimų“ rutulių yra sustatomi kaip lygiakraštis trikampis (piramidė) su viršūne ant galinio taško. Galinė trikampio kraštinė turi būti lygiagreti galiniam bortui. Rutuliai sustatomi susiglaudę taip: pirma eilė – „4“, antra eilė – „5, 6“, trečia eilė – „7, 15, 8“, ketvirta eilė – „9, 14, 13, 10“, penkta eilė – „2, 1, 12, 11, 3“. „Savas“ rutulys statomas namų zonoje.

4. Pradinis smūgis (piramidės išmušimas).

Pradinis smūgis atliekamas iš rankos namų zonoje. Žr. „Bendrujų piramidės taisyklių“ 11 ir 12 punktus.

5. Žaidimo taisyklės ir rezultato sekimas.

5.1. Už kiekvieną įmuštą rutulį žaidėjui pridedama taškų suma lygi įmušto rutulio numeriui, o už įmuštą rutulį su numeriu „1“ žaidėjas gauna 11 taškų. Tokiu atveju galima maksimali taškų suma yra 130. Už paskutinį likusį ant stalo rutulį, neatsižvelgiant į jo numerį, pridedama 10 taškų.

5.2. Prieš atlikdamas smūgį, žaidėjas turi užsakyti, į kurį rutulį jis smūgiuos ir į kokią kišenę rutulys bus mušamas. Užsakymas yra skiriamas teisėjui ir turi būti aiškus bei tikslus. Iki smūgio pradžios užsakymas gali būti keičiamas. Smūgio eigoje užsakymo keisti negalima.

5.3. Atlikus teisingą smūgį ir įmušus užsąkytą rutulį, visi kiti įkrite rutuliai įskaitomi.

5.4. Jeigu į kišenę krenta neužsąkytas rutulys, tai jis yra išstatomas ir žaidimas tęsiamas atsižvelgiant į „Bendrąsias piramidės taisykles“.

5.5. Jeigu įmušamas arba numušamas nuo stalo „savas“ rutulys, įvyksta klaida, po kurios varžovas atlieka smūgį pagal „Bendrujų piramidės taisyklių“ 21 punktą.

5.6. Už kiekvieną klaidą nuo žaidėjo rezultato yra nurašomi 5 taškai, o varžovui yra pridedami 5 taškai.

5.7. Jeigu abu žaidėjai surenka po 70 taškų, tai paskutinis įmuštas rutulys išstatomas ant galinio taško. Teisė į kitą smūgį nustatoma burtais, o žaidimas tęsiamas pastatant „savą“ rutulį „namų“ zonoje iš rankos. Žaidimas tęsiamas iki įmušto rutulio arba klaidos.

5.8. Bet kuris smūgis (išskyrus pradinį išmušant piramidę), turi atitikti „Bendrujų piramidės taisyklių“ 20 punktą, kitu atveju – klaida.

Pastabos: Kai vyksta veteranų turnyras, šį punktą varžybų organizatoriai gali supaprastinti.

6. Rutulių išstatymas.

Visi neteisingai įmušti rutuliai, neužsąkyti bei iššokę „svetimi“ rutuliai yra išstatomi atsižvelgiant į „Bendrujų piramidės taisyklių“ 25 punktą.