

## Reglas Billar Pyramid Ruso

1. Objetivo del juego. Conseguir ocho puntos antes que el adversario.

2. Bolas utilizadas. Juego estándar de dieciséis bolas de pirámide: quince bolas blancas de marfil numeradas del 1 al 15 más una bola de color (preferiblemente amarilla) sin numerar.

En el juego de "pirámide libre" no hay una división permanente de las bolas en la única bola blanca (golpeada por el taco) y las bolas objetivas (golpeadas por la bola blanca)

Al realizar cualquier golpe (excepto el saque inicial) un jugador puede utilizar cualquier bola del fondo de la mesa (independientemente de su número y color) como bola blanca.

Recíprocamente, todas las demás bolas de la cama de la mesa (independientemente de su número y color) pueden ser tratadas como bolas objetivas.

3. 3. Apilamiento de las bolas. (ver "Reglas generales de la pirámide" p.8.1 y 8.2)

4. Tiro de apertura. El tiro de apertura se realiza con la bola blanca en la mano desde la casa (desde detrás de la línea de casa) según las "Reglas generales de la pirámide" p.11 y 12.

5. Правила ведения игры:

5.1. Antes de cualquier golpe (excepto el de apertura) un jugador tiene derecho a elegir libremente la bola blanca.

5.2. Si se entronera alguna bola en un golpe legal, el tirador continúa jugando recibiendo así una nueva elección libre de la bola blanca.

5.3. Si no se entronera ninguna bola en una tacada legal, el turno para realizar la siguiente tacada con una nueva elección libre de bola blanca le corresponde al oponente.

5.4. Está permitido entronerar cualquier bola objetiva, así como entronerar una bola blanca de cualquier bola objetiva.

5.5. No es necesario cantar la bola o la tronera. Cualquier bola entronerada adicionalmente en un golpe legal se cuenta a favor del tirador.

5.6. Cualquier tiro debe ser completado legalmente de acuerdo con las "Reglas generales de la pirámide" p. 20. En caso contrario es una falta.

6. 6. Puntuación. Toda bola legalmente embocada cuenta un punto para el tirador.

En caso de falta se añade un punto a la puntuación del adversario.

7. 7. Penalizaciones. En caso de una falta (junto con un punto añadido a la puntuación del oponente) cualquier bola (según la elección del oponente) se saca del lecho de la mesa y se

coloca en el estante del oponente para las bolas embocadas. Dicha bola se denomina bola de penalización. Se saca del lecho de la mesa después de que se hayan detectado todas las bolas entronadas ilegalmente y todas las bolas saltadas de la mesa.

8. Bolas de localización. Todas las bolas entronadas ilegalmente y todas las bolas saltadas de la mesa se detectan de acuerdo con las "Reglas generales de la pirámide", p. 25.

---

## Reglas generales de la pirámide

### 1. Mesa, bolas, equipo

Cuando se jueguen los juegos de pirámide descritos en este reglamento deben utilizarse mesas, pelotas y equipos que cumplan con las normas prescritas en las "Especificaciones de equipos del IPC".

### 2. Marcado de la mesa de pirámide

2.1. Las siguientes líneas y puntos precisos y claramente visibles deben ser marcados en el paño de la mesa piramidal:

(1) Punto central - un punto en el centro de la superficie de juego de la mesa.

(2) Línea central - una línea recta trazada a través del punto central paralela a los rieles cortos. La línea central divide la superficie de juego de la mesa en dos mitades - una mitad de cabeza y una mitad de pies. (3) Punto de cabeza - un punto en el centro de la mitad de cabeza de la superficie de juego de la mesa.

(4) Línea de salida - una línea recta trazada a través del punto de cabeza y paralela a la banda de cabeza.

(5) Punto de pie - un punto en el centro de la mitad de la superficie de juego de la mesa.

(6) Línea de punto - una parte de la cuerda larga trazada desde el punto de pie hasta el centro del la banda de pie.

2.2. Home se define como la parte del lecho de la mesa entre la línea de home y el la banda de cabeza..

### 3. Bolas utilizadas

Juego estándar de dieciséis bolas piramidales: quince bolas blancas de color marfil numeradas del 1 al 15 más una bola de color (preferiblemente amarilla) sin numerar.

#### 4. Bola blanca y bolas objetivas

4.1. La bola blanca es una bola golpeada por el taco durante el juego.

4.2. En los juegos que no sean "Pirámide libre" se utiliza la bola de color como bola blanca.  
a

4.3. Mientras se juega a la "Pirámide libre", cualquier bola en el fondo de la mesa (independientemente de su color) puede ser utilizada como bola blanca por un tirador, cuando es su turno para realizar un golpe. (La única excepción es el tiro de apertura, en el que se debe utilizar una bola de color como bola blanca).

4.4. Recíprocamente, todas las demás bolas en el fondo de la mesa, excepto la bola blanca, son las bolas objetivas.

#### 5. Colisión

5.1. Una colisión (un contacto) de la bola blanca con una de las bolas objetivas es el requisito necesario para que cualquier tiro, incluido el saque inicial, sea legal.

5.2. . La bola blanca puede chocar con una bola objetiva directamente, así como con cualquier banda.

5.3. Es una falta cuando la bola blanca no hace contacto con ninguna bola objetiva.

#### 6. Jugar después de una falta

6.1. En caso de una falta (después de que las bolas entroneradas ilegalmente y las bolas saltadas de la mesa sean detectadas, y de que se saque una bola de penalización del fondo de la mesa) un oponente tiene una opción

(1) realizar él mismo el siguiente golpe, o

(2) asignarlo al infractor.

#### 7. Retraso en el descanso

7.1. Se utiliza el siguiente procedimiento para el lag para el break de apertura. Con las bolas en la mano detrás de la línea de fondo, un jugador a la izquierda y otro a la derecha de la línea larga, las bolas se lanzan simultáneamente a la almohadilla de los pies y de vuelta a la cabeza de la mesa. El jugador cuya bola esté más cerca del la banda de cabeza gana el lag.

7.2. Es una pérdida automática del lag si:

- (1) La pelota cruza a la mitad de la mesa del oponente;
- (2) El balón no entra en contacto con la almohadilla de los pies;
- (3) La bola cae en una tronera;
- (4) La bola salta fuera de la mesa;
- (5) La bola toca la almohadilla larga; o;
- (6) La bola toca la banda de pie más de una vez.

7.3. Si ambos jugadores violan las reglas de lag de pérdida automática, o si el árbitro no puede determinar qué bola está más cerca, el lag es un empate y se vuelve a jugar.

7.4 El jugador que gana el lag tiene la opción de

- (1) realizar el tiro de apertura o
- (2) asignarlo al oponente.

## 8. Colocación de las bolas

8.1. Antes del saque inicial, se colocan quince bolas blancas numeradas de color marfil en forma de triángulo equilátero (pirámide) con la bola del vértice en el punto de pie y la base paralela a la banda de pie. Todas las bolas deben estar presionadas para que todas tengan contacto entre sí. Al colocar las pelotas se debe utilizar un triángulo estándar.

8.2. La bola de color sin numerar utilizada como bola blanca en el saque inicial debe colocarse en el área de inicio.

Nota: En ciertas circunstancias durante una partida se debe trasegar una pirámide incompleta (ver Reglas 12 y 27). Al traspasar la pirámide incompleta se deben cumplir todos los requisitos para traspasar una pirámide completa más las siguientes características específicas:

La pirámide incompleta se llena de arriba a abajo. La cruda inferior se llena simétricamente desde el centro hacia los bordes de la cuerda larga de la mesa. Para una simetría perfecta se sustituye una bola de la parte superior de la pirámide a la cruda inferior si es necesario.

## 9. Posición de la bola

La posición de una bola se juzga por la posición de su centro

## 10. Hogar y línea de hogar

10.1. Un área de casa no incluye la línea de casa.

10.2. Una pelota que está en el centro de la línea de home se considera fuera de home.

## 11. Bola blanca en el saque inicial

11.1. El tiro de apertura se realiza con la bola blanca en la mano desde el home (desde detrás de la línea de home).

11.2. La bola no numerada de color debe usarse como bola blanca en el tiro de apertura.

11.3. El jugador entrante puede colocar la bola blanca en cualquier lugar del home, pero no en la línea de home (ver Reglas 9 y 10).

Si la bola blanca se coloca fuera de la casa, el árbitro o el jugador contrario deben informar al jugador que realiza el tiro de la posición incorrecta de la bola blanca antes de que se realice el tiro. De lo contrario, el tiro se considera legal.

Si el jugador que tira es informado de la posición incorrecta, debe volver a colocar la bola blanca.

11.4. Se considera que la bola blanca está en juego una vez que la bola blanca ha sido golpeada por la punta del taco (véase la regla 14).

11.5. Mientras la bola blanca permanezca en la mano (no en juego), puede ser ajustada por la mano del jugador, el taco, etc. Una vez que la bola blanca está en juego según lo anterior, no puede ser impedida de ninguna manera por el jugador; hacerlo es cometer una falta.

## 12. Tiro de apertura legal

12.1. El tiro de apertura se considera legal, si después de una colisión (un contacto) de la bola blanca con una de las bolas objetivas

(1) se entronera legalmente cualquier bola (la bola blanca o cualquier bola objetiva); o

(2) se introducen al menos tres bolas objetivas (numeradas) diferentes en la banda (bandas); o

(3) dos bolas objetivas (numeradas) diferentes se dirigen a la banda (bandas) y además al menos una (cualquiera) bola objetiva debe cruzar la línea central de la mesa.

El incumplimiento de estos requisitos es una falta.

12.2. Cuando el jugador que realiza la apertura no logra hacer una apertura legal, el jugador entrante tiene la opción de

(1) aceptar la mesa en posición y tirar, o

(2) aceptar la mesa en posición y asignar al jugador infractor el tiro, o

(3) hacer que se vuelvan a colocar las bolas y tirar la apertura

(4) cambiar el orden de las bolas y asignar al jugador infractor el rebreak.

Nota: Cuando se vuelvan a colocar las bolas después de sacar una bola de penalización del fondo de la mesa se debe seguir la regla de colocar una pirámide incompleta (ver Regla 8).

### 13. Rotura alternada

En cada juego siguiente del partido los oponentes alternan el break.

### 14. Inicio y finalización del tiro

14.1. El tiro comienza una vez que la punta del taco entra en contacto con la bola blanca y se completa una vez que todas las bolas en el fondo de la mesa se quedan inmóviles. (Una bola que gira está en movimiento).

14.2. Es una falta comenzar el siguiente tiro mientras el tiro anterior no se ha completado.

### 15. Golpear la bola blanca

El tiro legal requiere que la bola blanca sea golpeada sólo con la punta del taco a lo largo de los ejes del mismo. El incumplimiento de este requisito es una falta.

### 16. Pie en el suelo

El jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo en el momento en que la punta del taco entra en contacto con la bola blanca, o el tiro es una falta.

### 17. Toque ilegal de las bolas

17.1. Es una falta hacer contacto con cualquier bola (la bola blanca o cualquier bola objeto) en el lecho de la mesa con cualquier cosa (el cuerpo, la ropa, la tiza, el puente mecánico, la flecha del taco, etc.) excepto la punta del taco (mientras esté unida a la flecha del taco), que puede hacer contacto con la bola blanca en la ejecución de un tiro.

### 18. Faltas por doble golpe

Si el taco toca la bola blanca más de una vez en un tiro, el tiro es una falta.

## 19. Faltas de golpeo

19.1 Al golpear la bola blanca está prohibido mantener el contacto entre la punta del taco y la bola blanca hasta el momento en que la bola blanca golpea (hace contacto) con la bola objetiva. De lo contrario, el golpe se considera un golpe de empuje y es una falta.

19.2. Si la bola blanca está tocando la bola objetiva requerida antes del tiro, o si la distancia entre la bola blanca y la bola objetiva es tan insignificante que es prácticamente imposible evitar un triple contacto momentáneo - "punta del taco-bola blanca-bola objetiva" , no se considerará una tacada de empuje si se ejecuta una tacada

(1) a no menos de 45 grados de la línea central de estas dos bolas, o

(2) de tal manera que la bola blanca no siga a la bola objetiva.

De lo contrario, es una falta.

Nota: Jugar lejos de una bola objetiva congelada (sin mover esta última) no constituye una colisión con esta bola objetiva. Si después la bola blanca no entra en contacto con ninguna bola objetiva, el tiro es una falta (véase la regla 5.3).

## 20. Tiro legalmente completado

Cualquier tiro (excepto el tiro de apertura) se considera legal (legalmente completado) si no se infringe ninguna de estas Reglas y además - después de una colisión (un contacto) de la bola blanca con una de las bolas objetivas cualquier bola en el fondo de la mesa (la bola blanca o cualquier bola objetiva)

(1) es entronerada; o

(1) es entronerada; o

Notas:

1. Todos los actos de juego elementales (choques de las bolas, rebotes en las bandas, cruces de la línea central, etc.) deben ocurrir sólo en el orden mencionado. De lo contrario, es una falta.

2. Si la bola blanca golpea la bola objetiva que está congelada en la banda, y esta bola objetiva rebota en la banda, golpea a su vez la bola blanca y la lleva a cualquier banda o cruza la línea central, el tiro se considera legal sólo si hubo dos colisiones separadas: bola blanca/bola objetiva y bola objetiva/bola blanca. De lo contrario, es una falta.

3. Una bola cruza la línea central sólo si el centro de la bola cruza la línea central.

4. Si una bola rebota en una mordaza ("una nariz") de una tronera lateral y vuelve a su mitad de la mesa, su centro ha cruzado la línea central al menos una vez.

## 21. Bola blanca en la mano por detrás de la línea central

21.1. De acuerdo con las reglas de algunos juegos de pirámide (excepto "Pirámide libre") se puede realizar un tiro con la bola blanca en la mano desde detrás de la línea de fondo. En este caso se deben cumplir todos los requisitos de la Regla 11

21.2 Se permite entronerar cualquier bola después de que la bola blanca entre en contacto con cualquier bola objetiva fuera del área de casa. Se puede golpear cualquier bola en la tronera después de que el bateador haya golpeado cualquier bola de observación situada fuera de la casa. Si todas las bolas a la vista están situadas en la casa, el golpe se da desde el lado opuesto de la mesa, que en este caso sirve de hogar temporal, delimitado por la línea de fondo.

21.3. Un tiro con la bola blanca en la mano desde detrás de la línea de fondo debe cumplir todos los requisitos de la Regla 20.

## 22. Bolas embocadas legal e ilegalmente

22.1. Una bola se considera legalmente entronerada si, como resultado de un golpe legal, cae del lecho de la mesa a la tronera y permanece allí.

22.2. Todas las bolas legalmente entroneradas se sacan de las troneras y se colocan en el estante para bolas entroneradas. (Cada jugador dispone de su propio estante).

22.3. Si se infringe alguna de estas Reglas en el golpe, todas las bolas que caen en las troneras como resultado de este golpe se consideran ilegalmente entroneradas.

22.4. Todas las bolas ilegalmente entroneradas no cuentan y deben ser punteadas.

22.5. Una bola que rebota de una tronera a la cama de la mesa no es una bola entronerada. (No se impondrá ninguna penalización).

## 23. Bola en el borde de la tronera

23.1. Si una bola que cuelga en el borde de la tronera cae en una tronera sin ser golpeada por otra bola, y no formando parte de ningún golpe en curso, se volverá a colocar lo más cerca posible de su posición original antes de caer, y el juego continuará.

23.2. Si una bola objetiva cae en una tronera sin ser golpeada por otra bola mientras un jugador le dispara, todas las bolas se repondrán a su posición anterior al golpe, y el jugador volverá a tirar.



23.3. Si una bola se balancea momentáneamente en el borde de una tronera y luego cae dentro, contará y no será reemplazada.

#### 24. Bola saltada de la mesa

24.1. Las bolas que se posan en otro lugar que no sea el lecho de la mesa después de un golpe (en la parte superior la banda, la superficie de la banda, el suelo, etc.) se consideran bolas saltadas.

24.2. Una bola puede rebotar en la superficie de las almohadillas y los rieles de la mesa sin ser una bola saltada si regresa al lecho de la mesa por sí misma y sin tocar nada que no sea parte permanente de la mesa piramidal.

Las pelotas que golpean o tocan algo que no forma parte de la mesa, como los dispositivos de iluminación, la tiza de los rieles y las tapas de las bandas, etc., se considerarán pelotas saltadas aunque puedan volver al lecho de la mesa después de haber tocado elementos que no forman parte de la mesa.

24.3. Cuando un golpe da lugar a que la bola blanca o cualquier bola objetiva salte fuera de la mesa, el golpe es una falta.

24.4. Todas las bolas saltadas se manchan después de completar el tiro.

#### 25. 25. Bolas de punto

25.1. Todas las bolas ilegalmente entroneradas, saltadas y de penalización se detectan después de la finalización del tiro anterior y antes del comienzo del siguiente.

25.2. Se coloca una sola bola en el punto de pie.

Si hay que colocar más de una bola, se colocan en un orden arbitrario en la línea de colocación desde el punto de pie hasta la almohadilla de pie congelada entre sí.

Si alguna de las pelotas que se encuentran en la línea de puntería o cerca de ella interfiere con el punteo de las pelotas, las pelotas que deben ser punteadas se colocan en la línea de punteo lo más cerca posible del punto de pie y lo más cerca posible de las pelotas que interfieren sin estar congeladas a ellas.

Si no hay espacio suficiente en la línea de puntería entre el punto de pie y la banda de pie para las pelotas que deben ser punteadas, dichas pelotas se colocan en la extensión de la línea de puntería (entre el punto de pie y el punto central), lo más cerca posible del punto de pie.

25.4. Mientras se juega a la "pirámide libre", cualquier bola punteada puede ser utilizada por el jugador entrante como bola blanca o como bola objetiva.

## 26. Juego lento

Si en opinión del árbitro un jugador está impidiendo el progreso del torneo o del juego con un juego consistentemente lento, el árbitro puede advertir al jugador y luego, a su discreción, imponer un límite de tiempo hasta el máximo de 45 segundos que se aplica a ambos jugadores entre los tiros (es decir, ambos jugadores se ponen en un reloj de tiro). Si el árbitro impone un límite de tiempo y ese límite es superado por un jugador que ha recibido una advertencia de "tiempo" de 10 segundos, se pitará una falta.

## 27. Interferencia de no jugadores

Si durante el partido las pelotas son movidas por una persona que no es jugador (directamente o por una influencia sobre el tirador), las pelotas se repondrán lo más cerca posible de sus posiciones originales inmediatamente antes del incidente, y el juego se reanudará sin que se imponga ninguna sanción al jugador.

Esta regla también se aplica a las interferencias por "causas de fuerza mayor", como terremotos, huracanes, caída de luminarias, cortes de electricidad, etc.

Si la bola no puede ser restaurada a sus posiciones originales, la bola de color se coloca en el área de inicio (si la bola de color está fuera de juego, debe ser devuelta en juego en lugar de cualquier bola blanca que permanezca en el lecho de la mesa), todas las bolas blancas que permanecen en el lecho de la mesa se colocan en forma de pirámide (o pirámide incompleta) con el vértice en el punto de pie y el juego continuará con los requisitos de la pausa de apertura normal (los jugadores se retrasan para el descanso). La puntuación de los puntos se reanudará con la puntuación en el momento de la interrupción del juego.

Nota: Una pirámide incompleta se debe montar de acuerdo con la Regla 8.

## 28. Interferencia de un jugador no tirador

Si el jugador que no tira distrae a su oponente o interfiere en su juego, ha cometido una falta.

Si un jugador tira fuera de turno, o mueve (o toca) cualquier bola excepto durante su entrada, se considera interferencia

## 29. Penalizaciones

29.1. Las penalizaciones se imponen en caso de:

(1) la bola blanca no hace contacto con ninguna bola objetiva en el golpe (ver Regla 5.3);

(2) un tiro de apertura ilegal (ver Regla 12.1);

(3) el siguiente golpe comienza mientras el golpe anterior no se ha completado (ver Regla 14.2)

(4) golpear ilegalmente la bola blanca (ver Regla 15);

(5) el jugador no tiene al menos un pie en contacto con el suelo en el momento en que la punta del taco toca la bola blanca (ver Regla 16);

(6) tocar ilegalmente las bolas (ver Regla 17);

(7) el doble golpe (ver Regla 18);

(8) el golpe de empuje (ver Reglas 19.1 y 19.2)

(9) el golpe ilegal (ver Regla.20);

(10) que la bola blanca o cualquier bola objetiva sea una bola saltada fuera de la mesa (ver Regla 24.3);

(11) infringir las disposiciones de la Regla de "Juego lento" (ver Regla 26);

(12) la interferencia de un jugador no tirador (ver Regla 28).

29.2. Si el jugador infringe varias Reglas en el mismo golpe, se impone una única penalización.