

Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Спортивная школа Целинского района»
(МБОУ ДО «СШ ЦР»)

СОГЛАСОВАНО
на заседании педсовета
МБОУ ДО «СШ ЦР»
протокол № 3
от «22» 03 2023г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО «СШ ЦР»
Бородин Е. А.
протокол № 25
от «22» 03 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ ПО ВИДУ СПОРТА «БИЛЬЯРДНЫЙ СПОРТ»**

Программа разработана на основе Федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта бильярдный спорт.

Приказ Минспорта России от 15.11.2022 N 986

"Об утверждении Федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта бильярдный спорт"

(Зарегистрировано в Минюсте России 13.12.2022 N 71471)

и примерной дополнительной образовательной программы спортивной подготовки по виду спорта «БИЛЬЯРДНЫЙ СПОРТ», утвержденной приказом Минспорта России от 14.12.2022 N 71344.

Срок реализации программы:

- на этапе начальной подготовки – 3 года;
- на тренировочном этапе (этапе спортивной специализации) – 5 лет;
- на этапе совершенствования спортивного мастерства – без ограничений;
- на этапе высшего спортивного мастерства – без ограничений.

Автор-разработчик:

Хорошилов Владимир Андрианович,
тренер-преподаватель высшей квалификационной
категории.

Рецензент программы:

Ходыкина Ольга Алексеевна, заместитель директора
по учебной работе;
Коростий Екатерина Витальевна, инструктор-
методист.

п. Целина
2023г.

Содержание

1	Общие положения	3
2	Характеристика дополнительной образовательной программы спортивной подготовки	5
3	Система контроля	3
4	Рабочая программа	20
5	Условия реализации дополнительной образовательной программы спортивной подготовки	76

I. Общие положения

1. Дополнительная образовательная программа спортивной подготовки по виду спорта «Бильярдный спорт» (далее – Программа) предназначена для организации образовательной деятельности по спортивной подготовке «Бильярдный спорт» с учетом совокупности минимальных требований к спортивной подготовке, определенных федеральным стандартом спортивной подготовки по виду спорта «бильярдный спорт», утвержденным приказом Минспорта России 15.11.2022 N 986 (далее – ФССП).

2. Целью Программы является достижение спортивных результатов на основе соблюдения спортивных и педагогических принципов в учебно-тренировочном процессе в условиях многолетнего, круглогодичного и поэтапного процесса спортивной подготовки.

Бильярдный спорт широко распространен в нашей стране. Поклонников бильярдной игры можно встретить в любом городе, в клубах и парках, во дворах культуры и домах отдыха. Соревнования мастеров бильярда неизменно привлекают обширную и разнообразную аудиторию. Десятки тысяч советских людей посвящают часы своего досуга занятиям этим увлекательным видом физической культуры.

Наступила пора подытожить и теоретически осмыслить богатейший практический опыт, накопленный советскими спортсменами. Предлагаемая книга является первой попыткой восполнить пробел в нашей спортивной литературе, изложить основы бильярдного спорта.

Игра на бильярде появилась в Европе еще в XVI веке. Автор книги «Игры и забавы английского народа» Штурц утверждает, что бильярдная игра произошла от игры, схожей с современным крокетом, но перенесенной с поля на стол.

В XVI-XVII вв. бильярд представлял собой большой деревянный стол с бортами, в которых было прорезано 10 луз-отверстий. Стол был обтянут сукном, борта обиты войлоком. Деревянные шары катали при помощи молотков. Только спустя столетие число луз было уменьшено до шести, а спустя еще много времени молотки заменены киями с углублением на конце для заливки гипсом. Современный кий появился только в 1827 г., когда француз Минго предложил кожаную наклейку, позволяющую делать любой удар, в том числе и вертящий («эффе»).

В Европе и Америке наиболее распространен изобретенный в 1785 г. карамболь – игра в три шара. По условиям игры надо своим шаром коснуться двух других шаров прямым ударом или от бортом. К началу XX века игра в карамболь достигла значительного совершенства и виртуозности.

В Россию бильярд был завезен из Голландии – при Петре I и вскоре приобрел большую популярность. Бильярдами обзавелись все рестораны, трактиры, кофейни, пивные. Это придало бильярдной игре неправильное направление. В коммерческих бильярдных процветал дух наживы, нездоровый ажиотаж и азарт. Никто не интересовался вопросом о придании игре спортивного характера. Бильярд стал неотъемлемой частью ресторанно-кабацкой «коммерции», в лучшем случае – развлечения, в худшем – легкого заработка профессионалов кия.

После Октябрьской революции бильярдная игра постепенно обрела свойственный ей спортивный характер. Спортсмены-бильярдисты Советского Союза, сохранив присущие бильярду элементы здорового развлечения, раскрыли замечательные спортивные качества этой увлекательной и популярной в народных массах игры и тем самым устранили существовавшие по отношению к бильярду предвзятые мнения и предрассудки.

Богатый опыт советского бильярдного спорта позволяет считать установленным несомненную пользу бильярдной игры для развития нервно-мышечной системы. Занятия бильярдным спортом способствуют укреплению мышц туловища, ног и рук, развивают

глазомер, силу и точность удара, воспитывают необходимые волевые качества: хладнокровие, выдержку, находчивость, тонкий расчет и наблюдательность, стремление к победе. Доступность бильярдного спорта делает его одинаково ценным для самых различных возрастных категорий, для мужчин и женщин, для физически развитых людей и для людей, которым болезнь или инвалидность не позволяет заниматься другими видами спорта.

Помимо широко известных «американки» и «пирамидки», существует большое число самых разнообразных, подчас очень сложных бильярдных игр с различными, присущими каждой из них, правилами.

Программный материал объединен в целостную систему многолетней спортивной подготовки и предполагает решение следующих основных задач:

- формирование жизненно важных умений и навыков, содействие разностороннему физическому развитию и укреплению здоровья обучающихся;
- создание условий в процессе занятий бильярдным спортом для формирования у занимающихся навыков здорового образа жизни, устойчивого интереса и потребности к занятиям физической культурой и спортом;
- обеспечение эффективной системы подготовки высококвалифицированных спортсменов;
- подготовка инструкторов и судей по бильярдному спорту.

Цели, задачи и основные принципы, реализуемые в процессе обучения.

Целью спортивной подготовки бильярдистов является достижение максимально высокого для данного индивидуума спортивного результата. Общая цель воплощается в решении задач, конкретизируемых с учетом индивидуальных возможностей бильярдистов и основных направлений подготовки. Конкретизация целей и основных задач подготовки бильярдистов находит выражение в объективно измеряемых количественных показателях:

- спортивных результатах;
- спортивно-квалификационных нормативах;
- тестовых показателях;
- параметрах тренировочной и соревновательной деятельности.

Итоговые и этапные задачи подготовки приобретают целостное количественное оформление в прогностических моделях, характеризующих уровень подготовленности бильярдистов. При формировании личностных целевых установок бильярдистов в процессе многолетней подготовки, не следует забывать, что достижение высших спортивных результатов не должно вступать в противоречие с задачами воспитания спортсмена как социально полноценной личности.

Построение системы спортивной подготовки как целостного процесса, объединяющего в себе различные компоненты, предполагает последовательную реализацию определенных принципов и закономерностей. Наряду с положениями и принципами естественных и гуманитарных наук, имеющими общетеоретическое значение, при построении системы подготовки бильярдистов следует учитывать и специфические принципы.

Образовательная программа содержит **вводную часть, нормативно-методическую часть, программный материал.**

Вводная часть включает в себя краткую общую характеристику системы подготовки бильярдистов. Рассматриваются основные компоненты системы спортивной подготовки бильярдистов, а также цели, задачи и основные принципы, реализуемые в процессе спортивной подготовки. Отдельный раздел посвящен общим положениям, определяющим построение многолетней подготовки. В заключительном разделе представлена модель многолетней подготовки бильярдистов.

Нормативно-методическая часть программы включает в себя материалы,

регламентирующие деятельность спортивной школы, раскрывающие и организующие содержание подготовки обучающихся спортивной школы по этапам подготовки и годам обучения. Основной материал представлен в форме таблиц. В данной части программы нашли отражение: условия комплектования учебных групп по годам обучения и этапам подготовки в спортивной школе; основные показатели соревновательной деятельности; примерный учебный план распределения тренировочных и соревновательных нагрузок в годичном цикле подготовки бильярдистов по годам обучения; состав и соотношение основных средств подготовки конкретных возрастных контингентов занимающихся; врачебный и педагогический контроль, воспитательная работа ее особенности, основные методы, средства и формы.

Программный материал включает в себя историю бильярдного спорта, материал для практических занятий, стратегию бильярда, правила игры в бильярд и дисциплины бильярдного спорта.

Построение и содержание программы позволяет творчески подходить к перераспределению часов между отдельными компонентами и формами спортивной подготовки с учетом индивидуальных особенностей обучающихся, задач и организационных условий освоения тех или иных разделов программы. В процессе реализации программного материала должны учитываться различные условия, наличие материальной базы, и т.д.

II. Характеристика дополнительной образовательной программы спортивной подготовки

Сроки реализации этапов спортивной подготовки и возрастные границы лиц, проходящих спортивную подготовку, количество лиц, проходящих спортивную подготовку в группах на этапах спортивной подготовки

Этапы спортивной подготовки	Срок реализации этапов спортивной подготовки (лет)	Возрастные границы лиц, проходящих спортивную подготовку (лет)	Наполняемость (человек)
Этап начальной подготовки	1-3	9	10
Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)	2-5	10	8
Этап совершенствования спортивного мастерства	не ограничивается	12	2
Этап высшего спортивного мастерства	не ограничивается	14	1

Объем дополнительной образовательной программы спортивной подготовки

Этапный норматив	Этапы и годы спортивной подготовки					
	Этап начальной подготовки		Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)		Этап совершенствования спортивного мастерства	Этап высшего спортивного мастерства
	До года	Свыше года	До трех лет	Свыше трех лет		
Количество часов в неделю	4,5-6	6-8	10-14	14-18	20-24	24-32
Общее количество часов в год	234-312	312-416	520-728	832-936	1040-1248	1248-1664

Учебно-тренировочные мероприятия

№ п/п	Виды учебно-тренировочных мероприятий	Предельная продолжительность учебно-тренировочных мероприятий по этапам спортивной подготовки (количество суток) (без учета времени следования к месту проведения учебно-тренировочных мероприятий и обратно)			
		Этап начальной подготовки	Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)	Этап совершенствования спортивного мастерства	Этап высшего спортивного мастерства
1. Учебно-тренировочные мероприятия по подготовке к спортивным соревнованиям					
1.1.	Учебно-тренировочные мероприятия по подготовке к международным спортивным соревнованиям	–	–	21	21
1.2.	Учебно-тренировочные мероприятия по подготовке к чемпионатам России, кубкам России, первенствам России	–	14	18	21
1.3.	Учебно-	–	14	18	18

	тренировочные мероприятия по подготовке к другим всероссийским спортивным соревнованиям				
1.4.	Учебно-тренировочные мероприятия по подготовке к официальным спортивным соревнованиям субъекта Российской Федерации	–	14	14	14
2. Специальные учебно-тренировочные мероприятия					
2.1.	Учебно-тренировочные мероприятия по общей и (или) специальной физической подготовке	–	14	18	18
2.2.	Восстановительные мероприятия	–	–	До 10 суток	
2.3.	Мероприятия для комплексного медицинского обследования	–	–	До 3 суток, но не более 2 раз в год	
2.4.	Учебно-тренировочные мероприятия в каникулярный период	До 21 суток подряд и не более двух учебно-тренировочных мероприятий в год		–	–
2.5.	Просмотровые учебно-тренировочные мероприятия	–	До 60 суток		

Объем соревновательной деятельности

Виды спортивных соревнований	Этапы и годы спортивной подготовки				
	Этап начальной подготовки		Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)		Этап совершенствования спортивного мастерства
	До года	Свыше года	До трех лет	Свыше трех лет	
					Этап высшего спортивного мастерства

Контрольные	–	1	2	3	4	4
Отборочные	–	–	1	2	2	3
Основные	–	1	1	1	2	3

Учебный план Продолжительность этапов обучения

Наименование этапа	Год обучения	Минимальное число учащихся в группе	Максимальное кол-во учебных часов в неделю	Требования по физической, технической подготовке на конец учебного года
ГНП	1 год	15	6	Выполнение нормативов ОФП
	2 года	15	8	Выполнение нормативов ОФП и СФП
	3 года	15	8	Выполнение нормативов ОФП и СФП

Примерный календарный план воспитательной работы

Календарный план воспитательной работы составляется Спортивной школой на учебный год с учетом учебного плана, учебно-тренировочного графика и следующих основных задач воспитательной работы:

- формирование духовно-нравственных, морально-волевых и этических качеств;
- воспитание лидерских качеств, ответственности и патриотизма;
- всестороннее гармоничное развитие физических качеств;
- укрепление здоровья спортсменов;
- привитие навыков здорового образа жизни;
- формирование основ безопасного поведения при занятиях спортом;
- развитие и совершенствование навыков саморегуляции и самоконтроля.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Направление работы	Мероприятия	Сроки проведения
1.	Профориентационная деятельность		
1.1.	Судейская практика	<p>Участие в спортивных соревнованиях различного уровня, в рамках которых предусмотрено:</p> <ul style="list-style-type: none"> - практическое и теоретическое изучение и применение правил вида спорта и терминологии, принятой в виде спорта; - приобретение навыков судейства и проведения спортивных соревнований в качестве помощника спортивного судьи и (или) помощника секретаря спортивных соревнований; - приобретение навыков самостоятельного судейства спортивных соревнований; - формирование уважительного отношения к решениям спортивных судей; - спортивные соревнования различного типа 	В течение года
1.2.	Инструкторская практика	<p>Учебно-тренировочные занятия, в рамках которых предусмотрено:</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение навыков организации и проведения учебно-тренировочных занятий в качестве помощника тренера-преподавателя, инструктора; - составление конспекта учебно-тренировочного занятия в соответствии с поставленной задачей; - формирование навыков наставничества; - формирование сознательного отношения к учебно-тренировочному и соревновательному процессам; - формирование склонности к педагогической работе. 	В течение года
2.	Здоровьесбережение		
2.1.	Организация и проведение мероприятий, направленных на формирование здорового образа жизни	<p>Дни здоровья и спорта, в рамках которых предусмотрено:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование знаний и умений в проведении дней здоровья и спорта, спортивных фестивалей (написание положений, требований, регламентов к организации и проведению мероприятий, ведение протоколов); - подготовка пропагандистских акций по формированию здорового образа жизни средствами различных видов спорта. 	В течение года
2.2.	Режим питания и отдыха	<p>Практическая деятельность и восстановительные процессы обучающихся:</p>	В течение года

		- формирование навыков правильного режима дня с учетом спортивного режима (продолжительности учебно-тренировочного процесса, периодов сна, отдыха, восстановительных мероприятий после тренировки, оптимальное питание, профилактика переутомления и травм, поддержка физических кондиций, знание способов закаливания и укрепления иммунитета).	
3.	Патриотическое воспитание обучающихся		
3.1.	Теоретическая подготовка (воспитание патриотизма, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край, свою Родину, уважение государственных символов (герб, флаг, гимн), готовность к служению Отечеству, его защите на примере роли, традиций и развития вида спорта в современном обществе, легендарных спортсменов в Российской Федерации, в регионе, культура поведения болельщиков и спортсменов на соревнованиях)	Беседы, встречи, диспуты, другие мероприятия с приглашением именитых спортсменов, тренеров и ветеранов спорта с обучающимися и иные мероприятия, определяемые организацией, реализующей дополнительную образовательную программу спортивной подготовки	В течение года
3.2.	Практическая подготовка (участие в физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях и иных мероприятиях)	Участие в: - физкультурных и спортивно-массовых мероприятиях, спортивных соревнованиях, в том числе в парадах, церемониях открытия (закрытия), награждения на указанных мероприятиях; - тематических физкультурно-спортивных праздниках, организуемых в том числе организацией, реализующей дополнительные образовательные программы спортивной подготовки.	В течение года
4.	Развитие творческого мышления		
4.1.	Практическая подготовка (формирование умений и навыков, способствующих достижению спортивных результатов)	Семинары, мастер-классы, показательные выступления для обучающихся, направленные на: - формирование умений и навыков, способствующих достижению спортивных результатов; - развитие навыков юных спортсменов и их мотивации к формированию культуры спортивного поведения, воспитания толерантности и взаимоуважения; - правомерное поведение болельщиков; - расширение общего кругозора юных спортсменов.	В течение года

План мероприятий, направленный на предотвращение допинга в спорте и борьбу с ним

В рамках реализации мер по предотвращению допинга в спорте и борьбе с ним в МБОУ ДО «СШ ЦР» разрабатывают план антидопинговых мероприятий. Основная цель реализации плана - предотвращение допинга и борьба с ним в среде спортсменов, предотвращение использования спортсменами запрещенных в спорте субстанций и методов.

Спортсмен обязан знать нормативные документы:

- Международный стандарт ВАДА по тестированию;
- Международный стандарт ВАДА «Запрещенный список»;
- Международный стандарт ВАДА «Международный стандарт по терапевтическому использованию».

Психолого-педагогическая составляющая плана антидопинговых мероприятий направлена на решение следующих задач:

- формирование ценностно-мотивационной сферы, в которой допинг как заведомо нечестный способ спортивной победы будет неприемлем;
- опровержение стереотипного мнения о повсеместном распространении допинга в большом спорте и невозможности достижения выдающихся результатов без него, а также о том, что допинг способен заменить тренировочный процесс;
- раскрытие перед занимающимися спортом молодыми людьми тех возможностей для роста результатов, которые дают обычные тренировочные средства, а также психологическая подготовка (развитие стрессоустойчивости, волевых качеств);
- формирование у профессионально занимающихся спортом молодых людей более широкого взгляда на жизненные и, в частности, профессиональные перспективы, где спорт будет не самоцелью, а лишь одной из ступенек на пути к достижению жизненных успехов;
- воспитание ответственности, привычки самостоятельно принимать решения и прогнозировать их возможные последствия, избегание перекладывания ответственности на третьих лиц;
- пропаганда принципов фэйр-плей, отношения к спорту как к площадке для честной конкуренции и воспитания личностных качеств;
- повышение в глазах молодежи ценности здоровья и пропаганда отношения к спорту как к способу его достижения, а не как к площадке для самоутверждения, где нужно побеждать любой ценой.

План антидопинговых мероприятий

№ п/п	Содержание мероприятия	Форма проведения	Сроки реализации
1.	Информирование спортсменов о запрещенных веществах, субстанциях и методах	Лекции, беседы, индивидуальные консультации врача	Согласно плану работы ДЮСШ. В течении года по запросу тренера-преподавателя
2.	Ознакомление спортсменов с правами и обязанностями спортсмена (согласно антидопинговому кодексу)		
3.	Ознакомление с порядком проведения допинг - контроля и антидопинговыми правилами и санкциями за их нарушения		
4.	Повышение осведомленности спортсменов об опасности допинга для здоровья		

План инструкторской и судейской практики

Работа по освоению инструкторских и судейских навыков проводится на тренировочном этапе в последние 3-5 годы подготовки, на этапе совершенствования спортивного мастерства в каждом году подготовки. Такая работа проводится в форме бесед, семинаров, практических занятий, самостоятельной работы обучающихся. Обучающиеся готовятся к роли инструктора, помощника тренера для участия в организации и проведении занятий, массовых соревнований в качестве судей. Содержание занятий на спортивно-оздоровительном этапе определяется в зависимости от подготовленности занимающихся на основании материала для тренировочного этапа.

План медицинских, медико-биологических мероприятий и применения восстановительных средств

Медицинские требования к обучающимся по дополнительным образовательным программам спортивной подготовки устанавливаются в соответствии на основании требований, предъявляемых приказом Минздрава России от 23.10.2020 № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в

том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях» (зарегистрирован Минюстом России 03.12.2020, регистрационный № 61238).

Для прохождения обучения по дополнительной образовательной программе спортивной подготовки допускаются лица, получившие в установленном законодательством Российской Федерации порядке медицинское заключение об отсутствии медицинских противопоказаний для занятий видом спорта «Бильярдный спорт».

Спортивная школа ведет контроль за прохождением обучающимися медицинского обследования.

Обучающийся, должен иметь медицинский допуск к учебно-тренировочным занятиям и к соревновательным мероприятиям.

III. Система контроля

3. По итогам освоения Программы применительно к этапам спортивной подготовки лицу, проходящему спортивную подготовку (далее – обучающийся), необходимо выполнить следующие требования к результатам прохождения Программы, в том числе, к участию в спортивных соревнованиях:

3.1. На этапе начальной подготовки:

изучить основы безопасного поведения при занятиях спортом;

повысить уровень физической подготовленности;

овладеть основами техники вида спорта «бильярдный спорт»;

получить общие знания об антидопинговых правилах;

соблюдать антидопинговые правила;

принимать участие в официальных спортивных соревнованиях, начиная со второго года;

ежегодно выполнять контрольно-переводные нормативы (испытания) по видам спортивной подготовки;

получить уровень спортивной квалификации (спортивный разряд), необходимый для зачисления и перевода на учебно-тренировочной этап (этап спортивной специализации).

11.2. На учебно-тренировочном этапе (этапе спортивной специализации):

повышать уровень физической, технической, тактической, теоретической и психологической подготовленности;

изучить правила безопасности при занятиях видом спорта «бильярдный спорт» и успешно применять их в ходе проведения учебно-тренировочных занятий

и участия в спортивных соревнованиях;

соблюдать режим учебно-тренировочных занятий;
изучить основные методы саморегуляции и самоконтроля;
овладеть общими теоретическими знаниями о правилах вида спорта «бильярдный спорт»;
изучить антидопинговые правила;
соблюдать антидопинговые правила и не иметь их нарушений;
ежегодно выполнять контрольно-переводные нормативы (испытания) по видам спортивной подготовки;
принимать участие в официальных спортивных соревнованиях не ниже уровня спортивных соревнований муниципального образования на первом, втором и третьем году;
принимать участие в официальных спортивных соревнованиях не ниже уровня спортивных соревнований субъекта Российской Федерации, начиная с четвертого года;
получить уровень спортивной квалификации (спортивный разряд), необходимый для зачисления и перевода на этап совершенствования спортивного мастерства.

11.3. На этапе совершенствования спортивного мастерства:

повышать уровень физической, технической, тактической, теоретической и психологической подготовленности;
соблюдать режим учебно-тренировочных занятий (включая самостоятельную подготовку), спортивных мероприятий, восстановления и питания;
приобрести знания и навыки оказания первой доврачебной помощи;
овладеть теоретическими знаниями о правилах вида спорта «бильярдный спорт»;
выполнить план индивидуальной подготовки;
закрепить и углубить знания антидопинговых правил;
соблюдать антидопинговые правила и не иметь их нарушений;
ежегодно выполнять контрольно-переводные нормативы (испытания) по видам спортивной подготовки;
демонстрировать высокие спортивные результаты в официальных спортивных соревнованиях;
показывать результаты, соответствующие присвоению спортивного разряда «кандидат в мастера спорта» не реже одного раза в два года;
принимать участие в официальных спортивных соревнованиях не ниже уровня межрегиональных спортивных соревнований;
получить уровень спортивной квалификации (спортивное звание), необходимый для зачисления и перевода на этап высшего спортивного мастерства.

11.4. На этапе высшего спортивного мастерства:

совершенствовать уровень общей физической и специальной физической, технической, тактической, теоретической и психологической подготовленности;
соблюдать режим учебно-тренировочных занятий (включая самостоятельную подготовку), спортивных мероприятий, восстановления и

питания;

выполнить план индивидуальной подготовки;

знать и соблюдать антидопинговые правила, не иметь нарушений таких правил;

ежегодно выполнять контрольно-переводные нормативы (испытания) по видам спортивной подготовки;

принимать участие в официальных спортивных соревнованиях не ниже уровня всероссийских спортивных соревнований;

показывать результаты, соответствующие присвоению спортивного звания «мастер спорта России» или выполнять нормы и требования, необходимые для присвоения спортивного звания «мастер спорта России международного класса» не реже одного раза в два года;

достичь результатов уровня спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации и (или) спортивной сборной команды Российской Федерации;

демонстрировать высокие спортивные результаты в межрегиональных, всероссийских и международных официальных спортивных соревнованиях.

12. Оценка результатов освоения Программы сопровождается аттестацией обучающихся, проводимой организацией, реализующей Программу, на основе разработанных комплексов контрольных упражнений, перечня тестов и (или) вопросов по видам подготовки, не связанным с физическими нагрузками (далее – тесты), а также с учетом результатов участия обучающегося в спортивных соревнованиях и достижения им соответствующего уровня спортивной квалификации.

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
для зачисления и перевода на этап начальной подготовки по виду спорта
«бильярдный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив до года обучения		Норматив свыше года обучения	
			мальчики	девочки	мальчики	девочки
1. Нормативы общей физической подготовки						
1.1.	Бег на 60 м	с	не более		не более	
			11,9	12,4	11,5	12,0
1.2.	Смешанное передвижение на 1000 м	мин, с	не более		не более	
			7.10	7.35	6.10	6.30
1.3.	Челночный бег 3x10 м	с	не более		не более	
			9,6	9,9	10,0	10,4
1.4.	Подтягивание из виса на высокой перекладине	количество раз	не менее		не менее	
			2	–	3	–
1.5.	Подтягивание из виса лежа на низкой	количество раз	не менее		не менее	
			–	7	–	9

	перекладине					
1.6.	Сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу	количество раз	не менее		не менее	
			10	5	13	7
1.7.	Прыжок в длину с места толчком двумя ногами	см	не менее		не менее	
			130	125	120	115
2. Нормативы специальной физической подготовки						
2.1.	Стойка на одной ноге, глаза закрыты, руки скрещены, ладони на плечах	с	не менее		не менее	
			7		7	
2.2.	Исходное положение – лежа на спине. Ноги согнуты в коленях на ширине плеч, руки согнуты и сжаты в замок за головой. Подъем туловища до касания бедер с возвратом в исходное положение	количество раз	не менее		не менее	
			15	10	15	10
2.3.	Наклон вперед из положения стоя с выпрямленными ногами на полу. Коснуться пола пальцами рук	количество раз	не менее		не менее	
			2		2	

Нормативы общей физической и специальной физической подготовки и уровень спортивной квалификации (спортивные разряды) для зачисления и перевода на учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации) по виду спорта «бильярдный спорт»

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			юноши	девушки
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег 60 м	с	не более	
			10,8	11,2

1.2.	Челночный бег 3x10 м	с	не более	
			9,2	9,5
1.3.	Подтягивание из виса на высокой перекладине	количество раз	не менее	
			3	–
1.4.	Подтягивание из виса лежа на низкой перекладине	количество раз	не менее	
			–	9
1.5.	Сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу	количество раз	не менее	
			13	7
1.6.	Прыжок в длину с места отталкиванием двумя ногами, с приземлением на обе ноги	см	не менее	
			150	140
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Бег 2 км с высокого старта	–	без учета времени	
2.2.	Стойка на одной ноге, глаза закрыты, руки скрещены, ладони на плечах	с	не менее	
			9	
2.3.	Исходное положение – лежа на спине. Ноги согнуты в коленях на ширине плеч, руки согнуты и сжаты в замок за головой. Подъем туловища до касания бедер с возвратом в исходное положение	количество раз	не менее	
			25	20
2.4.	Наклон вперед из положения стоя с выпрямленными ногами на полу. Коснуться пола пальцами рук	количество раз	не менее	
			3	
3. Уровень спортивной квалификации				
3.1.	Период обучения на этапе спортивной подготовки (до трех лет)	спортивные разряды – «третий юношеский спортивный разряд», «второй юношеский спортивный разряд», «первый юношеский спортивный разряд»		
3.2.	Период обучения на этапе спортивной подготовки (свыше трех лет)	спортивные разряды – «третий спортивный разряд», «второй спортивный разряд», «первый спортивный разряд»		

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
и уровень спортивной квалификации (спортивные разряды) для
зачисления
и перевода на этап совершенствования спортивного мастерства по виду
спорта «бильярдный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			юноши	девушки
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег 60 м	с	не более	
			8,7	9,6
1.2.	Челночный бег 3x10 м	с	не более	
			7,9	8,9
1.3.	Подтягивание из виса на высокой перекладине	количество раз	не менее	
			7	–
1.4.	Подтягивание из виса лежа на низкой перекладине	количество раз	не менее	
			–	11
1.5.	Сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу	количество раз	не менее	
			27	9
1.6.	Прыжок в длину с места отталкиванием двумя ногами, с приземлением на обе ноги	см	не менее	
			180	165
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Бег 3 км с высокого старта	–	без учета времени	
2.2.	Стойка на одной ноге, глаза закрыты, руки скрещены, ладони на плечах	с	не менее	
			12	
2.3.	Исходное положение – лежа на спине. Ноги согнуты в коленях на ширине плеч, руки согнуты и сжаты в замок за головой. Подъем туловища до касания бедер с возвратом в исходное положение	количество раз	не менее	
			30	25
2.4.	Наклон вперед из положения стоя с выпрямленными ногами на полу. Коснуться пола пальцами рук	количество раз	не менее	
			5	
3. Уровень спортивной квалификации				
3.1.	Спортивный разряд «кандидат в мастера спорта»			

Нормативы общей физической и специальной физической подготовки и уровень спортивной квалификации (спортивные звания) для зачисления и перевода на этап высшего спортивного мастерства по виду спорта «бильярдный спорт»

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			юноши	девушки
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Челночный бег 3x10 м	с	не более	
			8,0	9,0
1.2.	Подтягивание из виса на высокой перекладине	количество раз	не менее	
			10	–
1.3.	Подтягивание из виса лежа на низкой перекладине	количество раз	не менее	
			–	11
1.4.	Сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу	количество раз	не менее	
			28	10
1.5.	Прыжок в длину с места отталкиванием двумя ногами, с приземлением на обе ноги	см	не менее	
			210	170
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Бег 100 м с высокого старта	с	не более	
			13,8	16,3
2.2.	Бег 5 км с высокого старта	–	без учета времени	–
2.3.	Бег 3 км с высокого старта	–	–	без учета времени
2.4.	Стойка на одной ноге, глаза закрыты, руки скрещены, ладони на плечах	с	не менее	
			13	
2.5.	Исходное положение – лежа на спине. Ноги согнуты в коленях на ширине плеч, руки согнуты и сжаты в замок за головой. Подъем туловища до касания бедер с возвратом в исходное положение	количество раз	не менее	
			35	30
2.6.	Наклон вперед из положения стоя с выпрямленными ногами на полу. Коснуться пола пальцами рук	количество раз	не менее	
			7	
3. Уровень спортивной квалификации				
3.1.	Спортивное звание «мастер спорта России»			

IV. Рабочая программа по виду спорта (спортивной дисциплине)

Программный материал для практических занятий Основные понятия в бильярдном спорте:

Абриколь - удар битком сначала о борт, а потом в прицельный шар.

Биток - шар, по которому наносят удары кием в процессе игры.

Боковик - удар кием по битку в точки, лежащие по левую или правую стороны от Центральной вертикальной линии. Возможен левый боковик и правый боковик.

Винт - децентрированный удар по битку, при котором биток наряду с поступательным получает также и вращательное движение.

Выход - удар, в результате которого после забитого прицельного шара биток выходит под другой прицельный шар так, что его легко можно сыграть.

Вразрез - удар битком одновременно по двум близко стоящим друг к другу шарам.

Высочивший шар - шар, остановившийся после завершения удара вне игровой поверхности стола.

Дом - часть игровой поверхности стола между передней линией и передним бортом.

Дуплет - удар, при котором прицельный шар сначала ударяется о борт, а затем попадает в лузу.

Задняя линия - линия, проходящая через заднюю отметку параллельно короткому борту.

Заказ - требование к играющему объявлять до нанесения удара прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. **Заказная луза** - объявляемая в заказе луза, в которую играющий намерен положить прицельный шар.

Заказной шар - объявляемый в заказе конкретный прицельный шар, который играющий намерен сыграть в заказную лузу.

Игровая поверхность стола - покрытая сукном плоская поверхность стола между упругими бортами.

Игра с руки из дома - удар, при котором биток можно располагать в любом месте площади дома.

Карамболь - удар, при котором биток, коснувшись одного прицельного шара, ударяется о другой.

Катрбан - отражение шара от четырех бортов.

Кий - бильярдная принадлежность, предназначенная для нанесения ударов по битку.

Кикс - неудачный удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

Контртуш - обратный удар по битку отраженного от борта или других шаров прицельного шара.

Клапштос - удар, при котором биток после соударения с прицельным шаром остается на месте.

Краузе - разновидность дуплета, при котором прицельный шар, отражаясь от борта, пересекает линию движения битка.

Мазка - позиция, при которой шар или шары загораживают цель, куда желательно попасть битком.

Машинка - бильярдная принадлежность, используемая в качестве опоры для кия при нанесении удара по удаленному битку.

Мел - сухое абразивное вещество, используемое для натирания наклейки кия с целью предотвращения кикса.

Накат - удар выше центра битка, в результате которого биток после соударения с прицельным шаром продолжает движение в том же направлении.

Наклейка - приклеенный к торцу передней части кия кружок специально обработанной кожи, который непосредственно соприкасается с битком при выполнении ударов.

Оттяжка - удар ниже центра битка, в результате которого биток после соударения прицельным шаром откатывается назад.

Отыгрыш - позиционный удар, сводящий к минимуму шансы соперника на последующий результативный удар.

От шара - удар, при котором прицельный шар или биток падает в лузу, коснувшись другого шара.

Партионный шар - шар, правильное сыгрывание которого в лузу приносит победу в партии.

Передняя линия - линия, проходящая через переднюю отметку параллельно короткому борту.

Передняя отметка - точка на продольной линии стола, равноудаленная от центральной отметки и переднего борта.

Перескок - удар, при котором биток перескакивает через прицельный шар.

Пирамида - начальная расстановка прицельных шаров в форме равностороннего треугольника с вершиной на задней отметке.

Прицельный шар - любой шар на столе, кроме битка.

Продольная линия - линия, проходящая через центральную отметку параллельно длинному борту.

Результативный удар - правильно выполненный удар, сопровождающийся падением шара в лузу и дающий право на продолжение серии у стола.

Розыгрыш - процедура определения участника, вступающего в игру первым.

Рокамболь - рикошет по нескольким бортам.

Серия (с кия) - последовательность результативных ударов одного из участников.

Треугольник - бильярдная принадлежность, используемая для начальной расстановки шаров в форме пирамиды.

Триплет - отражение шара от двух бортов.

Трубан - отражение шара от трех бортов.

Турник - толстая часть кия.

Туш - прикосновение к шару на столе кием, рукой, машинкой и т.п.

Удар на резке - удар, при котором точка соударения смещена относительно линии центров битка и прицельного шара, в результате чего прицельный шар получает движение влево или вправо.

Удар с руки - удар, при котором биток можно располагать в любом месте на игровой поверхности стола.

Удар с руки из дома - удар, при котором биток можно располагать в любом месте в доме. Выполняется в начале игры, а также в некоторых играх после падения битка в лузу.

Упругий борт - покрытая сукном резина, закрепленная на внутренней стороне деревянных бортов. Упругие борта образуют внешний периметр игровой поверхности стола.

Фол - нарушение правил игры, влекущее наложение штрафа и прекращения серии.

Фора - дача одним игроком другому вперед установленного количества шаров, очков, ударов и т.п.

Фукс - шар, упавший неожиданно, неподвижно.

Центральная линия - линия, проходящая через центральную отметку параллельно короткому борту.

Центральная отметка - точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.

Стратегия бильярда

Стратегия в бильярдном спорте определяется принимаемыми значениями управляемых переменных. Для выбора этих значений важно знать также условия “внешней среды”, т.е. значения неуправляемых переменных. В многошаговых процессах сам способ может меняться, в этом случае С. определяет правила принятия дальнейших решений (т.е. выбора траектории) на основе получаемой на каждом этапе информации о

ходе процесса и изменениях среды. Задача исследования операций, как правило, состоит именно в выборе оптимальной из числа альтернативных Стратегий (альтернатив) на основе того или иного критерия.

Понятие стратегии и позиционной игры нередко употребляют в отношении спортивных игр и во внеигровых беседах, стремясь подчеркнуть интеллектуальную составляющую данной игры. Самым, пожалуй, устоявшимся является понятие «шахматная стратегия». И, видимо, не стоит удивляться, что Чемпион мира по шахматам Анатолий Карпов выразил свое отношение к интеллектуальной, стратегической сложности бильярда, назвав в свое время бильярд шахматами в движении.

Реализация же стратегических замыслов в позиционной игре требует от игрока высокого технического мастерства и наработанных навыков игры, включая владение кием, умения управлять шаром и иных, нарабатываемых со временем и тренировками преимуществ. Лузный бильярд в отношении стратегической и технической составляющих весьма требователен.

Крайне важна для бильярдиста **техника нанесения удара**. Не менее значимо и мастерство позиционной игры. Нередко приходится сталкиваться с тем, что, фиксируя внимание на технике нанесения удара, игрок не придает значения позиционной составляющей. Почти так же часто встречается и противоположная ошибка: крайне внимательно относясь к расположению шаров после удара, технике игрок не уделяет должного внимания. Чтобы достичь мастерства в этой интереснейшей многофакторной игре, стоит найти свою «золотую середину» и действовать, исходя из сложившейся игровой ситуации.

Правила игры в бильярд

Бильярд является одной из древнейших игр, при этом он не теряет своей актуальности и сегодня. Это необыкновенно глубокая, красивая и увлекательная игра, скрывающая в себе неограниченные возможности, а также отличное времяпровождение. Бильярд - это один из самых демократичных видов спортивных развлечений, поскольку игра на бильярде не требует особых физических усилий. Ей можно заниматься в любом возрасте и будучи в любой физической форме. В бильярд можно играть как в компании, так и в одиночку. Это игра умения, и поэтому играющего есть постоянная возможность повышать уровень навыков, совершенствовать манеру игры.

Существует порядка 30 видов игры в бильярд, которые можно разделить их на пять больших групп: русский бильярд, спортивный пул, развлекательный пул, снукер и карамболь. Каждая из этих групп включает в себя несколько игр. Например, среди наиболее популярных игр русского бильярда можно выделить «Малую русскую пирамиду», «Американку» и «Московскую пирамиду». В число карамбольных игр входят: «Открытая партия», «Кадре 47/1», «Кадре 74/2», «Карамболь от одного борта» и «Карамболь от трех бортов». Наиболее популярные виды пула – это «Пул-8», «Пул-9», «Стрейт», «14.1 с продолжением», «Пул-7», «Пул-10», «В одну лузу», «Ротация».

Общие для всех видов правила таковы: игра происходит за бильярдным столом, игрок держит в руках кий, затем совершает им удар по шару, который в свою очередь ударяется о другие шары. Когда Вы подходите к удару обязательно лишь соблюдение трех основных условий: удобное и надежное положение корпуса, прямолинейное ведения кия и свободный ход кия. Целью игры является как можно большее количество шаров, упавших в специальные лунки в столе. У каждого вида бильярда есть свои особенности. К примеру, главная задача русского бильярда забить шар, что сделать очень непросто из-за большого размера шаров и маленьких луз. Пул же игра более тактическая, забить шар здесь не так сложно, поскольку шары в пуле небольшие, а лузы превосходят размер шара более чем в полтора раза. Главное в данной разновидности бильярда – вывести биток на ударную позицию, или же затруднить удар сопернику, путем «отыгрыша».

Основным источником ошибок начинающих игроков является отсутствие

определенной стратегии игры, их несовершенная, неотточенная техника, неправильная начальная постановка удара. Для того, чтобы получить базовые навыки для игры в бильярд и освоить правила по мнению опытных игроков следует записаться на мастер-класс к какому-нибудь хорошему игроку или в специализированную школу. Во время обучения, можно узнать многие секреты бильярда, получить различные советы по бильярду. Например, как правильно совершать кием удары в бильярде, какие бывают виды ударов и многое другое.

Дисциплины бильярдного спорта

Русский бильярд. Общие правила.

История бильярдного спорта в России имеет глубокие корни, но несмотря на очевидную популярность этой игры среди населения, она долгое время существовала полулегально. Вплоть до конца 80-х годов прошлого века, когда усилиями энтузиастов была создана Федерация бильярдного спорта, все турниры носили локально-любительский характер, т.е. проводились в рамках одной бильярдной усилиями местных бильярдистов. Создание Федерации позволило, наконец, осуществить долгожданный переход от любительского, не имеющего четких правил спорта, к профессиональному и регламентированному. А в 1994 году были официально утверждены действующие и поныне правила игр и порядок проведения соревнований по русскому бильярду.

1. Удар по битку. Способ нанесения удара: наклейкой кия по направлению его продольной оси, причем допускается только единичное касание битка наклейкой. Положение других шаров в момент удара: прицельные шары при необходимости выставлены, все шары неподвижны. Положение игрока: игрок касается пола минимум одной ногой. Угол удара: а) Если биток стоит вплотную к прицельному шару – не менее 45 градусов. В случае сомнения угол удара уточняется у судьи. При этом удар по битку производится либо на резке в сторону от линии центров, либо таким образом, чтобы заставить биток уйти в сторону от прицельного шара или откатиться назад. б) При наличии близкостоящего к битку прицельного шара – под любым углом к линии центров на общих основаниях. Запрещенные удары: а) Пропах – удар, при котором время контакта наклейки кия с битком затягивается игроком, в результате чего и биток, и прицельный шар проталкиваются вперед. б) Нажим – удар, приводящий к тому, что близкостоящие или соприкасающиеся шары под нажимом кия как бы вдавливаются в лузу или меняют местоположение. Штрафы: при несоблюдении данных правил игроку назначается штраф.

2. Розыгрыш начального удара. Чтобы определить, кто из игроков первым вступит в игру, между ними проводится розыгрыш. Процедура розыгрыша: Игроки выполняют удар битком с руки из дома по направлению к заднему борту, стоя по разные стороны от продольной линии стола. В случае возникновения разногласий между игроками по поводу расположения с той или иной стороны продольной линии, вопрос решается жеребьевкой. Автоматический проигрыш: Игрок автоматически проигрывает розыгрыш, если биток попадает в лузу, выскакивает за борт, касается длинного борта, не касается заднего борта, уходит на половину соперника. Подведение итогов: Право первого удара предоставляется игроку, чей шар остановился ближе к переднему борту. Повторный розыгрыш: проводится, если оба шара останавливаются на одном расстоянии от переднего борта, а также в случае нарушения правил обоими игроками. Право победителя: самому открыть игру или уступить это право сопернику. Последующие партии: Соперники продолжают игру по очереди вплоть до решающей партии, перед началом которой розыгрыш проводится заново.

3. Порядок расстановки шаров. После розыгрыша начального удара на игровом поле при помощи треугольника устанавливают пирамиду из пятнадцати стоящих вплотную друг к другу прицельных шаров с вершиной на задней отметке и основанием параллельно короткому борту.

4. Начальный удар. Во всех играх начальный удар с руки из дома производится битком по одному из прицельных шаров. В результате разбивки пирамиды какой-либо из шаров должен сыграть в лузу, пересечь среднюю линию или коснуться двух бортов.

а) «Русская пирамида» (71 очко), «Американка», «Московская пирамида», «Пирамида 8 шаров» (восьмерка). Положение игрока: в момент удара корпус игрока не должен выходить за продолжение внешней стороны длинного борта. Засчитанные шары (при правильном ударе): засчитанными считаются шары, сыгранные в дальние по отношению к дому угловые лузы, а также шары, случайно упавшие в другие лузы в результате сыгранных до, после или в момент падения сыгранного шара. Быстрые виды вышеперечисленных игр. Местоположение игрока: игрок может бить с любой позиции, в том числе из-за внешней стороны длинного борта, но не заходя за продолжение линии дома. Засчитанные шары (при правильном ударе): засчитываются шары, сыгранные в лузу, при условии выхода битка из дома или соударения битка с прицельным шаром, находящимся вне дома.

б) Временный дом: При невозможности выполнить удар из дома, когда все без исключения прицельные шары находятся в доме, удар производится с противоположной стороны стола, которая выполняет функцию временного дома, ограниченного задней линией и задним бортом.

в) Установка битка: биток устанавливается в любую точку дома рукой либо при помощи кия или наклейки кия. Игрок, случайно установивший биток за пределами линии дома, получает предупреждение от судьи. Если игрок игнорирует замечание и повторно располагает биток вне дома или же производит удар не из дома, на него налагается штраф.

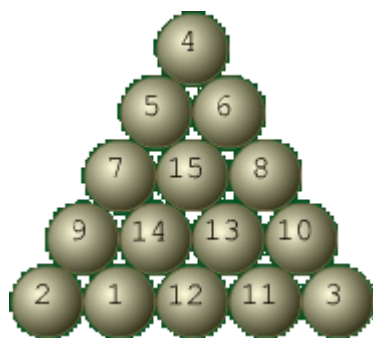
г) Ввод битка в игру: Биток, пересекший линию дома или коснувшийся одного из прицельных шаров на игровом поле после удара наклейкой кия, считается введенным в игру. При невыполнении любого из этих условий начальный удар выполняется заново.

д) Общие для всех игр правила: Начальный удар с руки из дома может производиться исключительно по находящимся вне дома шарам. Шары, расположенные в доме, могут быть сыграны только в случае выхода битка из дома или соударения битка с одним из прицельных шаров, находящихся вне дома. Условия, при которых сыгранный таким образом шар засчитывается, перечислены в пункте а. Игровые ситуации, в которых требуется выполнять удар с руки из дома:

- начало партии (все игры);
- развязка «глухой позиции» (все игры);
- счет 70:70 (все виды «Русской пирамиды»);
- попадание битка в лузу или вылет битка за борт («Русская пирамида», «Московская пирамида», «Пирамида 8 шаров», быстрые виды этих игр).

5. Сыгранные шары. Шар, забитый в лузу правильно выполненным ударом, называется сыгранным. Нюансы: а) Шар остается в игре, если, отразившись от лузы, возвращается на игровую площадь стола. б) Прицельный шар не может быть засчитан и выставляется без штрафа, если попадание его в лузу произошло вследствие преднамеренного скатывания по борту. При выставлении шара руководствуются правилами конкретной игры.

Малая русская пирамида



Используемые шары: 15 нумерованных прицельных шаров и биток отличного цвета или с особой разметкой.

Расстановка шаров: пирамида из 15 нумерованных прицельных шаров с вершиной на задней отметке и основанием параллельно короткому борту.

Порядок расстановки шаров по рядам:

1-й лобовой шар – 4;

2-й ряд – 5 и 6;

3-й ряд – 7, 15, 8;

4-й ряд – 9, 14, 13, 10;

5-й ряд – 2, 1, 12, 11, 3.

Основание для подобного расположения: разбитие пирамиды в большинстве случаев приводит к тому, что шары с мелким цифровым значением, образующие границу пирамиды, раскатываются к краям игрового поля, в то время как шары с крупными номерами остаются в центре поля, а значит не на игре.

Разрешенное оборудование: кии различной длины, мазик, машинка.

Общая сумма очков: «Стоимость» шара в очках равна его номеру, а значит, сумма очков пятнадцати белых шаров равна 120. Дополнительные 10 очков приносят шар под номером 1 и последний из оставшихся в игре прицельных шаров независимо от его порядкового номера. Отсюда общая сумма очков $120+10+10=140$, в пределах которой может варьироваться количество очков, набираемое игроками в процессе игры.

Удары

Инвентарь: кий с наклейкой на конце. Удары любой другой частью кия наказываются штрафом в размере 5 очков в пользу соперника.

Положение игрока: В момент удара играющий должен касаться пола как минимум одной ногой, в противном случае забитый шар не засчитывается. Если судья приходит к выводу о том, что имело место очевидное нарушение интересов партнера, ход после возвращения шаров на исходные позиции переходит к партнеру, но штраф не налагается.

Запрещенные удары: пропих, нажим. Упавшие в лузы в результате одного из таких ударов шары не засчитываются. Штраф не взимается.

Игра после запрещенного удара: Право следующего удара переходит к сопернику. Шар, по которому был произведен удар, выставляется на общем основании, т.е. на заднюю отметку или вплотную к середине короткого борта, противоположного дому, если задняя отметка занята.

Начало удара приравнивается к моменту первого касания игроком любого шара на игровой поверхности стола. Конец удара совпадает с моментом остановки последнего

движущегося шара и отведением рук и кия игрока от стола.

Начало игры

Розыгрыш: Право нанести начальный удар определяется жеребьевкой, проводимой сразу после установки пирамиды. При нечетном числе партий жребий бросается также перед началом последней партии. В остальных партиях используется принцип очередности.

Объявление начального счета: Судья или лицо, заменяющее судью, объявляет счет, который может быть нулевым, плюсовым (если игрок получает фору) или минусовым (если игрок дает фору сопернику).

Начальный удар: Биток (свой шар) устанавливается игроком, получившим право первого хода, на любое место в пределах линии дома, после чего производится удар с руки из дома. Домом называется площадь игрового поля, заключенная между передним бортом и воображаемой линией, проходящей через первую точку бильярда параллельно переднему борту и именуемой линией дома.

В пределах линии дома разрешено касание битка и передвижение его на другое место.

Положение игрока: при выполнении начального удара игроку не разрешается выходить за пределы линии продолжения длинного борта. В качестве подстраховки допускается использование кия, который прикладывается судьей к длинному борту так, чтобы его тонкий конец выходил за линию переднего борта, но в то же время не препятствовал выполнению удара.

Начальный момент игры: игра считается начатой в момент пересечения битком линии дома.

Штрафы: Штрафные санкции применяются на общих основаниях. Промах или забивание битка в лузу первым ударом с руки из дома приносит штраф в размере 5 очков.

Ведение игры: Игра ведется с соблюдением принципа очередности. Ход переходит к сопернику, если играющий не исполняет свой заказ (не сыгрывает шар) или получает штраф за какое-либо нарушение.

Условия игры

При игре в «малую русскую пирамиду» действует *правило заказа:*

Чистое назначение – требование к играющему объявить до нанесения удара номер прицельного шара, лузу, в которую он намеревается его сыграть, а также в точности описать, каким образом шар будет положен в указанную лузу (чисто, от шара, шаром или шарами с обязательным указанием номеров, абрикольно и т.д.).

Примеры: карамболом от девятки тройкой тринадцатый шар прямо в середину, битком от шестерки одиннадцатый шар в правый угол.

Шар и луза – такой способ ведения игры, при котором играющему необходимо объявить лишь номер шара и лузу, в которую планируется сыграть данный шар, без объявления способа нанесения удара.

Объявлять номер шара не требуется лишь в том случае, когда к концу партии на бильярде остается один прицельный шар.

Отличие этих двух способов ведения игры также состоит в том, что во втором случае при правильном падении заказанного шара засчитываются также все случайно упавшие в результате данного удара шары независимо от времени их падения, тогда как в игре с чистым назначением такие шары не считаются и выставляются на общих основаниях.

Комбинированный заказ: разрешается объявлять без ограничения количества участвующих в заказанной комбинации шаров, при этом заказ абрикольно для указанного шара, т.е. удар битком сначала о борт, а затем в прицельный шар, не является обязательным условием.

Время объявления заказа: Заказ объявляется до нанесения удара. Любой заказ, произнесенный во время или после удара, не учитывается, а все упавшие при этом шары не засчитываются и выставляются на общих основаниях.

Очередность заказов: Если игрок произносит два или более заказов подряд, засчитывается всегда последний.

Запрещение заказа судьей: Заказ должен произноситься в четкой, недвусмысленной форме и быть понятным для судьи или инструктора. Запутанное или неясное изложение заказа может привести к отказу судьи (инструктора) принимать такой заказ.

Практика проведения официальных соревнований: На сегодняшний день при проведении официальных турниров допускается ведение игры исключительно на условиях чистого назначения. Основанием для такого решения является стремление свести к минимуму количество игровых ситуаций, при которых заказанный шар падает в заказанную лузу случайно, а не тем способом, который произносит играющий при объявлении заказа. Примеры: заказан от шара, а упал чисто; заказан чисто в угол, а упал от четырех бортов в этот же угол и т.д.. Учитывая то, что такой вариант теоретически более вероятен при условии заказа «шар и луза», данный способ ведения игры был исключен из практики официальных соревнований несмотря на то, что реальная вероятность случайного падения шаров не составляет и 1%.

Данное обстоятельство, по мнению некоторых экспертов, излишне усложняет работу судей и негативно сказывается на общей динамике соревнований, поскольку даже игроки среднего уровня, не говоря уже о мастерах и игроках 1-й и 2-й категории, объявляя заказ, всегда имеют четкое представление о том, каким именно способом они намереваются его осуществить.

Конец игры

Конечная цель игры: раньше соперника набрать 71 очко.

Варианты окончания партии: 1) выигрыш, 2) проигрыш, 3) нормальная или вынужденная ничья.

Нормальной считается ничья, когда оба игрока набирают по 90 очков. Если же оба игрока, несмотря на предупреждение судьи, делают один за другим 3 штрафных удара и расстановка шаров на бильярде не меняется, фиксируется вынужденная ничья.

Переигрывание партии: Полное переигрывание партии или переигрывание лишь в последнем шаре требуется в тех случаях, когда условиями проведения соревнований предусмотрен лишь результативный вариант завершения партии. Будет ли партия переигрываться полностью или только в последнем шаре, решается по обоюдному согласию партнеров. Во втором случае игрок, который по праву очередности должен был открывать следующую партию, производит первый удар с руки из дома по установленному на задней отметке шару. По одному удару игроки делают без заказа. Проигрывает игрок, первым нанесший штрафной удар.

Ускорять окончание партии путем снятия с игровой поверхности стола какого-либо из оставшихся шаров запрещено.

Штрафные удары

Штрафные санкции применяются к игроку, допустившему одно из следующих

нарушений:

- удар не наклейкой, а ребром или турником кия;
- удар с руки не из дома, а с противоположного борта (либо без предварительной консультации с судьей по поводу выбора того или иного борта);
- соударение битка с находящимся в доме шаром до пересечения битком линии дома при игре с руки из дома;
- касание любого шара рукой, одеждой, кием, машинкой и пр. до, после или в момент удара;
- нанесение следующего удара до завершения предыдущего;
- игра не битком;
- промах, когда биток не задевает ни одного из прицельных шаров;
- падение битка в лузу;
- выскакивание битка за борт.

Размер штрафа: За каждое нарушение налагается штраф в размере 5 очков, которые отнимаются от суммы очков нарушившего правила игрока и прибавляются к очкам его соперника.

Одновременное нарушение нескольких правил: Игрок, нарушивший несколько правил при выполнении одного удара, штрафуются единожды на 5 очков. Примеры: ударил не наклейкой кия и промахнулся; положил биток в лузу до того, как остановился последний шар после предыдущего удара.

Особенности подсчета очков в случае штрафа одного из партнеров: Количество очков, необходимое для победы в партии, сокращается на число штрафных очков, полученных оштрафованным игроком, если последний не забивает ни одного шара. Пример: 5 очков штрафа, назначенные сопернику, позволяют его партнеру набрать шарами для победы не 71 очко, а 66 очков, соответственно 10 штрафных очков – 61 очко для выигрыша.

Выставление шаров: Шары, положенные в результате штрафного удара, не засчитываются и выставляются на общих основаниях. При игре чужим шаром выставление происходит на общих основаниях, но первоначальное положение остальных шаров не восстанавливается.

Восстановление исходного положения шаров: производится судьей по своему усмотрению одновременно с назначением штрафа, если: а) игрок, игнорируя его предупреждение, сыграет чужим шаром. При этом при возвращении шаров на исходные позиции должны учитываться интересы соперника; б) игрок коснется какого-либо из шаров при подготовке к удару и вслед за этим в спешке произведет удар вопреки замечанию судьи.

Особые случаи

Сыгранный заказ сопровождается вылетом другого шара за борт: сыгранный шар засчитывается, а шар, выбитый за борт, выставляется на общих основаниях.

Задержка соперником движущегося битка: биток, движение которого было приостановлено в результате соприкосновения с рукой, одеждой, кием и т.д. соперника, устанавливается судьей в любой точке игрового поля на выбор играющего. Сыгранный заказанный шар при этом дает право на выполнение следующего удара.

Задержка или изменение соперником траектории движения заказанного шара: шар засчитывается, снимается со стола, и игрок получает право выполнить следующий удар.

Задержка или изменение соперником траектории движения незаказанного шара: шар устанавливается судьей на любую точку бильярда на усмотрение играющего. Пример:

во время игры в последнем шаре прицельный шар, движущийся по направлению к битку, установленному вплотную к короткому борту, был задержан или смещен в сторону соперником. Играющий получает право просить судью установить задержанный шар в удобном для него месте: вплотную к борту как можно ближе к угловой лузе напротив дома, возле средней лузы и т.д.

Касание соперником неподвижных шаров: сдвинутые шары возвращаются на прежние позиции, и игра возобновляется без штрафа.

Создание помех при выполнении удара: толчок или какое-либо иное воздействие на игрока со стороны соперника или постороннего лица, воспрепятствовавшее выполнению им удара, дает игроку право на повторную попытку после восстановления исходной расстановки шаров судьей.

Падение в лузу зависшего шара: а) шар, остановившийся в створе лузы на несколько секунд и после этого упавший в лузу без какого-либо дополнительного удара, засчитывается игроку, и тот может продолжить игру; б) шар, остановившийся в створе лузы и упавший в результате толчка или сотрясения бильярдного стола самим игроком или посторонним лицом, не считается сыгранным и возвращается судьей на прежнее место в створ лузы, ход при этом переходит к сопернику; в) зависший шар, упавший после нанесения удара, но независимо от него, т.е. до того, как два шара успели соприкоснуться, выставляется на общих основаниях. Пример: Игрок заказывает застрявший в растворе угловой лузы шар и играет битком с руки из дома, но зависший шар падает прежде, чем биток успеет подкатиться к нему. После установки упавшего шара на заднюю отметку, игрок производит повторный удар с руки из дома на общих основаниях.

Отскок битка от поверхности игрового поля с последующим возвратом на бильярд в результате рикошета от предмета окружающей обстановки или кого-либо из окружающих: сыгранный шар засчитывается без штрафа, после чего в игру вступает соперник.

Остановка битка или прицельного шара на борту стола: шар перемещается на игровое поле вплотную к борту возле того места, на котором он остановился, сыгранные заказанные шары при этом засчитываются, но следующий удар наносит соперник.

Серия затяжных штрафных ударов (промахи, тушевание своего шара, игра своим шаром в лузу и т.п.): может привести к ничейному результату в партии по решению судьи, если такая игра носит умышленный характер, вызвана соображениями выгоды со стороны обоих партнеров и не прекращается после вынесения судьей предупреждения о необходимости изменить игровую ситуацию не более чем тремя ударами с каждой стороны.

Примеры.

1. *Условие:* Имеется 14-й шар, стоящий в разрезе угла дома, и тройка на коротком борту напротив. Способ игры: игра с руки из дома. Ситуация противника: в 14-м шаре партия, в штрафных пяти очках партии нет. Варианты хода: играть в тройку, чтобы она замаскировала 14-й шар, или сбивать 14-й шар обратным ходом битка от бортов. Степень риска: рискованны оба варианта, так как можно отдать свой шар. Наиболее выгодный ход: забить свой шар, чтобы вынудить соперника пойти на риск. Ответные действия соперника: поступить таким же образом по тем же причинам.

2. *Условие:* идет партия в последнем шаре, оба шара стоят в растворе луз, поэтому удар битком возможен только от бортов. *Ситуация соперника:* в штрафном ударе партии нет. *Наиболее выгодный ход:* тушевать свой шар обоим партнерам.

3. *Условие:* идет партия в последнем шаре, оба шара расположены так, что отыгрыш может быть затруднен. *Ситуация соперника:* в штрафном ударе партии нет. *Наиболее*

выгодный ход: тушевать свой шар кием, чтобы он не менял положения. *Ответные действия соперника*: поступить таким же образом.

Различные варианты развития игры:

а) Тушевание игроком шаров в надежде на то, что у него есть партия. Если партии все же нет, потушеванные шары устанавливаются судьей на прежние позиции, после чего игра продолжается без штрафа.

б) Скопление всех шаров вокруг угловой лузы, благодаря чему партнеры могут обратиться к судье с просьбой установить биток возле лузы за шарами и после этого произвести по одному удару без заказа.

в) Падение битка в лузу или за борт – нарушивший правила игрок штрафуются и передает ход сопернику для выполнения удара с руки из дома. Дальнейшие действия соперника: В этой ситуации соперник не может играть прямо в шары, находящиеся в доме, чтобы не получить штраф с одновременным выставлением положенного шара и не отдать ход обратно первому игроку. Ему необходимо добиться выхода битка за линию дома и забивать расположенные в доме шары только от бортов.

г) Игра из временного дома при нахождении всех шаров в доме и необходимости наносить удар с руки – игра ведется на общих основаниях так же, как и из постоянного дома. Временный дом ограничивается коротким бортом, противоположным дому, и воображаемой линией, проходящей через третью точку параллельно данному борту.

д) Варианты исхода партии при наличии ошибки в подсчете очков: во всех случаях выигравшим считается тот, кто первым набрал 71 или более очков, независимо от положения партии на момент обнаружения ошибки, а также в том случае, если соперник положил последний шар еще до момента ее обнаружения.

Разновидности игры

Наиболее распространенным видом игры в «малую русскую пирамиду» является игра вдвоем, однако допустима и игра втроем.

Варианты игры втроем: каждый за себя или один против двух (пары).

Игра каждый за себя

Определение победителя: побеждает игрок, первым набравший 51 очко.

Определение второго выигравшего: после выхода из игры победителя игрок, набравший 51 очко вторым, считается вторым победителем. Третий участник считается проигравшим.

В случае нехватки очков для выигрыша партии двум оставшимся партнерам шары с необходимым для победы количеством очков выставляются с полки вышедшего из игры победителя.

Предоставление форы: не предоставляется по причине равных сил противников.

Игра один против двух (пары)

Определение победителя: побеждает тот, кто первым наберет 71 очко.

Принцип игры: играет каждый поочередно, или один играет против двух.

1) *Каждый поочередно*. Очередность: первым вступает в игру одиночник, затем первый партнер пары, потом снова одиночник, после него второй партнер пары и т.д. Преимущества игры в одиночку: имеется возможность следовать выбранной тактике и играть в своем ритме. Недостатки парной игры: нет возможности вести единую тактику,

поскольку игра постоянно перебивается. Предоставление форы: не менее пяти очков сыгранными шарами в пользу пары.

2) *Один против двух*, причем каждый играет, пока кладет шары или до первого штрафного удара. Очередность: первым вступает в игру одиночник, затем первый партнер пары, потом снова одиночник, после него опять первый партнер пары, если одиночник дает штраф. Если одиночник кладет один или несколько шаров или первый партнер получает штраф, ход переходит ко второму партнеру и т.д. При таком способе игры один игрок играет с участниками пары практически по очереди.

Недостатки игры в одиночку: игра перебивается, возможности для маневров ограничены.

Преимущества парной игры: игра идет равномерно, и каждый из партнеров имеет возможность показать лучшее, на что он способен. Работа пары: Партнеры могут выбрать сильнейшего из двух, который вступит в игру первым, а в ходе игры намеренно делать штрафные удары с целью передать удар партнеру. Последнее нередко имеет место на последнем шаре.

Подсказки партнеров друг другу: запрещены и наказываются штрафом в размере 5 очков в пользу одиночника, но право следующего удара сохраняется.

Предоставление форы: возможно в случае, если один из игроков объективно сильнее других, и регулируется таблицей гандикапных очков.

Способы предоставления форы:

- сыгранными шарами (на запись);
- шарами, снятыми со стола до начала игры (со стола);
- смешанная (объединяет оба способа).

Обнаружение договоренных очков, не снятых со стола до начала партии: при смешанной форе их либо снимают, либо, если сделать это не представляется возможным, комбинируют из шаров, находящихся на игровом поле и на полке получающего, либо дают возможность получающему фору сыграть не до 71 очка, а с вычетом неснятых очков.

Большая русская пирамида

При игре в «большую русскую пирамиду» используются те же принципы и правила, что и при игре в «малую русскую пирамиду», за исключением правила подсчета очков.

Цель игры: набрать первым 91 очко.

Особенности ведения счета: Сыгранные шары за номерами 2, 3, 4, 5 приносят дополнительные 10 очков.

Общая сумма очков: $140+40=180$ очков.

Варианты окончания партии: 1) выигрыш, 2) проигрыш, 3) нормальная или вынужденная ничья. Нормальной считается ничья, когда оба игрока набирают по 90 очков. Если оба игрока делают 3 штрафных удара подряд, но положение шаров не меняется, объявляется вынужденная ничья.

Условия предоставления форы: те же, что и в «малой русской пирамиде», но отношение очков определяется как 9:7, т.е. фора 7 очков в малой пирамиде превращается в 9 очков в большой пирамиде, соответственно 9 очков – в (9:7) $\times 14=18$ очков. Дробные числа: дроби менее 0,50 отбрасываются, а более 0,50 приравниваются к единице и дают дополнительное очко.

Особенности игры: помимо общей занимательности и повышенного уровня

сложности, нельзя не отметить такую особенность игры, как меньшая зависимость результата от случайностей.

а) *Случайность набора очков* уменьшается в 3 раза. Пример: Разница между цифровым значением шаров с минимальным и максимальным количеством очков в большой пирамиде составляет $2 \frac{1}{2}$ раз (6—15) против $7 \frac{1}{2} / (2—15)$ в малой пирамиде. Т.е. когда в большой пирамиде один игрок забивает остановившуюся в растворе лузы шестерку, его партнер – 15-й шар, а в малой пирамиде первый игрок забивает двойку, второй – так же 15-й шар, то получается соотношение $7 \frac{1}{2} : 2 \frac{1}{2} = 3$.

б) *Имеется возможность сократить разрыв между очками*, поскольку после сыгранного 15-го шара остается второй 15-й шар (5+10).

Невская пирамида

1. Цель игры.

Забить первым восемь шаров.

2. Используемые шары.

- пятнадцать прицельных шаров
- биток отличного цвета или с особой разметкой

3. Расстановка шаров.

Пирамида из пятнадцати прицельных шаров с вершиной на задней отметке.

4. Розыгрыш начального удара.

Начальный удар производится с руки из дома независимо от местоположения, в том числе из-за внешней стороны длинного борта, но исключительно в пределах линии дома. При этом сыгранный в лузу шар засчитывается в случае выхода битка из дома или соударения битка с прицельным шаром, находящимся вне дома, при условии, что удар выполнен правильно.

5. Ход игры.

Игра ведется по правилам двойного заказа, согласно которым заказ может быть объявлен как на свой, так и на чужой шар одновременно. При попадании в лузу даже одного шара заказ засчитывается, и в последующем любой сыгранный по заказу шар приносит в зачет также все случайно упавшие шары. Если в лузе оказывается свой шар, его перемещают в любое место стола под чужой шар, после чего выполняется удар с руки. Если в результате удара с руки падают и свой, и чужой шары, игра продолжается с руки, свой шар при этом засчитывается. Если падает только свой шар, ход переходит к сопернику, но штрафные не назначаются.

6. Выставление шаров.

Неправильно забитые, выскочившие за борт и снятые с полки за штраф шары выставляются: 1) на заднюю отметку (третью точку); 2) если задняя отметка занята, то на линии выставления шаров в сторону заднего борта максимально близко к мешающему шару, но не касаясь его; 3) если занято и то, и другое место, то по направлению к

центральной отметке. При выставлении сразу нескольких шаров их устанавливают вплотную друг к другу.

7. Нарушения и штрафы.

Каждое нарушение правил игры карается штрафом в одно очко. Штраф может быть отсрочен до первого забитого шара, если на момент нарушения игрок не имеет забитых шаров.

Московская пирамида

1. Цель игры.

Забить первым восемь шаров.

2. Используемые шары.

- пятнадцать прицельных шаров
- биток отличного цвета или с особой разметкой

3. Расстановка шаров.

Пирамида из пятнадцати прицельных шаров с вершиной на задней отметке.

4. Розыгрыш начального удара.

Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.

5. Ход игры.

Игра ведется как по прицельным шарам, так и по битку от прицельных шаров без заказа. Все забитые в лузы в результате правильного удара шары засчитываются. Если забитым оказывается сам биток, один из прицельных шаров на выбор соперника снимается со стола, после чего игра возобновляется ударом с руки из дома.

6. Выставление шаров.

Неправильно забитые, выскочившие за борт и выставленные за штраф шары устанавливаются на середину заднего борта вплотную к борту, а при наличии мешающих прицельных шаров – на линии выставления шаров максимально близко к мешающему шару.

7. Нарушения и штрафы.

Каждое нарушение правил игры карается штрафом в одно очко. Штраф может быть отсрочен до первого забитого шара, если на момент нарушения игрок не имеет забитых шаров.

Ярославская пирамида

1. Цель игры.

Забить первым: а) 8 из 16 шаров; б) 5 из 10 шаров.

2. Используемые шары.

- пятнадцать прицельных шаров
- биток отличного цвета или с особой разметкой

3. Расстановка шаров.

Пирамида из пятнадцати прицельных шаров с вершиной на задней отметке.

4. Розыгрыш начального удара.

Биток вводится в игру ударом с руки из дома. Так как дом один, то при нахождении всех прицельных шаров в доме, биток должен пересечь линию дома до касания с прицельным шаром.

При игре из дома разрешаются удары:

- в дальние угловые лузы – любым незапрещенным ударом;
- в ближние угловые лузы в пределах линии дома – любым ударом, при котором биток сначала выходит за линию дома;
- в средние лузы – ударом от борта или битком от прицельного шара.

5. Ход игры.

Игра ведется без заказа. Разрешаются удары:

- битком по любому прицельному шару;
- любым прицельным шаром по битку;
- битком по свояку от любого шара;
- свояком по любому шару от битка.

Игроку, забившему биток, дается право просить соперника снять на полку любой шар из числа находящихся на поле, после чего, достав из лузы биток, продолжить игру с руки из дома.

6. Выставление шаров.

Неправильно забитые, выскочившие за борт и выставленные штрафные шары выставляются на середину заднего борта либо вдоль заднего борта ближе к середине, если место уже занято.

7. Нарушения и штрафы.

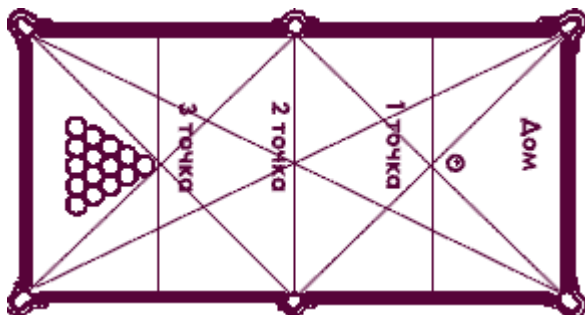
Штрафы назначаются за:

- шары, забитые битком в среднюю лузу при игре из дома, если биток не коснулся борта до попадания в шар;
- несыгранные шары при ударе по битку и от битка;
- удар прицельным шаром по прицельному шару;
- промах мимо шара.

Американка

Всем хорошо знакома среди игр на бильярде «американка», во время которой любой случайный шар, который при ударе закатится в лузу, может считаться выигранным. Продолжительность партии обычно небольшая. Встречаются даже игроки, которым не составляет большого труда с одного удара «делать партию» (это значит, что игрок забивает все необходимые для победы восемь шаров подряд, не оставляя противнику даже шанса произвести удар). При игре в «американку» обычно пользуются общими правилами, а также отдельными правилами для данной игры.

Основная цель игры для достижения выигрыша - забить первым восемь шаров. Во время игры используется 16 шаров, причем каждый из них может являться как битком, так и прицельным шаром. При начале игры шары расставляются в виде пирамиды у задней отметки на столе (15 шаров). При разбитии очередность определяется жребием и производится с руки из дома. Игрок, осуществляющий первый удар определяется случайно, поскольку при наличии определенного опыта возможно закончить партию победой с разбоя. Если при разбитии игрок забил свой шар с разбоя, то он имеет право продолжать игру, используя любые шары для удара. Также в последствии после каждого забитого шара он может продолжать игру далее. Если шар не был забит, то ход переходит противнику.



При игре в «американку» удары могут наноситься по любым шарам, каждый из которых также может использоваться в качестве битка. Заказывать конкретную лузу и оговаривать предстоящий удар не обязательно. При корректном ударе все шары, забитые в лузы, будут засчитаны. В данной игре важное значение имеет каждый удар, так, например, при удобной постановке шара рукой в случае подкладки игрок, обладающий должным умением и богатым опытом, имеет все шансы завершить партию, забивая все шары подряд, или же сыграть серию шаров. Игра может закончиться выигрышем, проигрышем или ничьей.

Ничья наступает в игре в тот момент, когда оба игрока забили по 7 шаров и перед началом игры была достигнута договоренность, что последний шар не будет играть, так как его легко забить в случае промаха или удобного расположения битка у одного из партнеров. Зачастую в игре может объявляться ничья при исходе игры подобного рода. Если же изначально в игре планировалось выбрать победителя, то партия переигрывается.

В игре также имеется возможность предоставления форы. Обычно это практикуется, если соперники существенно отличаются по уровню подготовки и классу игры. Способы предоставления форы могут быть различными, например, партнер дает фору и после своего первого удара снимает со стола заранее оговоренное число шаров. В данном случае игрок сам решает, какие шары ему снимать. Партнеры оговаривают количество шаров, необходимое для выигрыша, например, сильный игрок может забить 10 шаров, а игрок послабее - всего 6 шаров.

Отыгрыш в игре считается корректным если: шар, перейду через линию по центру, совершил касание противоположного борта либо подтолкнул к нему до касания какой-либо другой шар; если биток и прицельный шар пересекли центральную линию; если шар, отскочив от борта, коснулся второго или же направил по такой траектории другой шар. При реализации отыгрышами иными способами игрок штрафуются. Розыгрыш выполнить при игре в «американку» гораздо сложнее, чем в «малой русской пирамиде». Небольшой просчет или неточность при выставлении шаров на столе для удара могут сыграть злую шутку и предоставить противнику идеальное для его ударов положение шаров.

В «американке» все шары, которые были забиты не по правилам, вылетели за пределы стола, а также выставленные штрафные шары устанавливаются к середине заднего борта стола. Если же данная позиция на столе не свободна, то шар ставится либо близко к мешающему шару либо к короткому борту вплотную. Нарушения штрафуются. При нарушении игроком правил, к нему применяются штрафные санкции и изымается один шар. Если еще нет шаров, то мера распространяется на следующий забитый шар.

Меры по штрафованию применяются при касании какого-либо шара игроком после либо до или же во время удара; при ударе частью кия, не предназначенной для удара; в ситуации, когда шар после удара так и не коснулся какого-либо другого шара; если удар был произведен при еще движущихся шарах от удара предыдущего игрока; при вылете какого-либо шара за борт в результате удара. Если на столе кроме выставленных шаров при штрафе есть еще какие-либо, то удар игрока по штрафным шарам запрещается. Для игры в «американку» не применяются мазик, машинка и длинный кий.

Алагер

В данном виде игры участники руководствуются как общими, так и нижеследующими правилами. В игре используются **два шара**, один из которых белый, а второй цветной – полосатый либо полным шаром. Также в игре может принимать участие любое количество участников, но их количество должно быть не менее двух. Для определения очередности среди играющих используют **жребий**. Это происходит следующим образом: отбирают количество пирамидных шаров, равное количеству игроков, все участники стоят вокруг стола. Один из них перемешивает шары у короткого борта и одним движением раскатывает их по всему бильярдному столу. Какой из шаров достанется каждому участнику, таков будет и его номер в игре. Порядок



отражается на доске по очередности взятых пронумерованных шаров, поменять которые запрещено. Игрок, которому выпало бить первым, ставит на любое место один из двух шаров в так называемом «доме». Эта точка будет стартовой для первого удара. Задача, которая стоит перед бьющим, заключается в том, чтобы максимально близко подкатить шар к короткому борту напротив, чтобы поставить следующего игрока в затруднительную ситуацию при попытке забить этот шар в лузу. Следующий игрок также устанавливает только уже свой шар в «доме» на любое место и с данной позиции может отправлять шар противника в любую точку. Игрок имеет право лишь на один удар, затем наступает очередь следующего партнера.

Игра продолжается по очередности, которая определилась при *жеребьевке участников*. При ситуации, когда шар игрока был удачно сыгран партнером, он (игрок) получает крест, который отображается на доске с его номером. Когда будет получено заранее оговоренное число крестов, партнер вылетает из игры. Как правила играют от 2-х до 4-х крестов. Тот, кто первый вышел из игры, имеет шанс вернуться в нее за последним игроком, но обязан выполнить условие по уравниваю количества крестов с их максимальным числом, присутствующим у какого-либо из партнеров в партии. Также появляется возможность добавить и еще несколько игроков, которые выбыли из игры.

Число игроков, которых можно добавить, зависит от договоренностей, но если осталось трое, то вливание в игру не происходит. Игрок, который выбыл, по правилам имеет право войти в игру (если это оговаривалось), но исключительно в момент получения последнего креста. Позднее по времени вход в игру не разрешается.

Арктика

Увлекательная игра «Арктика» получила свое существование благодаря полярникам, которые создали ее, видоизменив игру «Алагер». Специфика данной игры заключается в том, что у каждого из игроков есть свой шар с определенным номером, а участвовать в противоборстве помимо отдельных соперников, могут даже целые команды.

При игре в «Арктику» выполняются общие правила игры в бильярд, а также следующие дополнительные. В игру допускаются не менее 4, но и не более 16 соперников. В случае участия в игре более 16 человек, к пирамидальным шарам в количестве шестнадцати штук прибавляются еще и цветные (общее количество шаров должно быть равно числу участников). Когда осуществляется **жеребьевка** перед стартом партии для выбора того, кому из игроков каким номерным шаром играть, применяются правила «Алагера» или тянутся бумажные листки с обозначенными на них номерами. Соответственно, участник с определенным номером получает и такой же номерной шар. Биток представляет собой шар с цифрой «0». После окончания жеребьевки список игроков с номерами фиксируется на доске и изменению не подлежит.

В начале игры шары за исключением битка перемешиваются и устанавливаются в форме пирамиды. Биток базируется в «доме» и игрок, вытянувший при жребии «0», совершает первый удар в игре из любой позиции дома. Игроки имеют право на последующий удар, пока шары не будут забиты либо не произойдет штрафного удара. Только после вышперечисленных случаев право на удар переходит к другому игроку, идущему следом за начинающим, согласно списку, обозначенному на доске. Если чей-либо шар будет положен в лунку, то он получит крест, который отмечается на доске напротив имени игрока. Если число крестов превысит изначально оговоренное значение, то данный участник выбывает из игры, и его шар убирают со стола. При получении участником первого креста (при условии, что в рамках правил он еще имеет право на продолжении игры), шар вынимается из лузы и ставится на стол к середине короткого борта напротив «дома», партия же продолжается дальше.

Участники «Арктики» могут не заказывать шары. Каждый из забитых шаров засчитывается при выполнении условия, что не будет произведен штрафной удар. Если в результате удара было забито несколько шаров, то они все засчитываются, и игрокам, которым они принадлежали, ставятся на доске кресты. При разбивке (первый удар из «дома») шары, которые были забиты, засчитываются. Игрокам – владельцам данных шаров ставятся кресты.

Рекомендуем:

Штрафные удары производятся при случаях, предусмотренных общими основаниями и правилами «Русской пирамиды». Если игрок, реализовавший шар, произведет штрафной удар, то забитый шар не засчитывается и выставляется на стол к середине короткого борта напротив «дома». Два креста сразу одному игроку не записывают. Любой игрок может заявить о том, что желает положить шар вне очереди. Если он терпит неудачу, то ему ставится крест. В случае, когда соперник отклоняет заявку на удар вне очереди и сам не забивает заявленный шар, он получает крест.

Партия считается завершенной, когда все игроки, кроме одного, набрали предварительно оговоренное число крестов и покинули игру. Игрок, который остался один, является победителем. При желании продолжить игру жеребьевка проводится заново.

Игра командами

Когда идет командная игра, в каждой из участвующих команд должно быть равное число участников. В случае, когда в одной из команд игроков на одного меньше, то при всеобщем согласии одному из участников малочисленной команды выдается пара шаров, и он играет по очереди за двоих членов команды. Среди капитанов команд разыгрывается жребий на право играть четными либо нечетными шарами, затем они распределяют шары. Любой из игроков в порядке общей очереди играет под номером полученного им шара. Первый удар выполняется капитаном на общих основаниях из любого места «дома». Затем удар производит капитан второй команды, далее игрок команды, которой был произведен первый удар, и далее в порядке общей очереди. При получении игроком определенного количества крестов он выбывает, и его шар убирают со стола. При таких условиях игры в команде может стать на несколько игроков меньше, чем в другой. Партия же продолжается, соблюдая порядок номеров, которые остались. Она может завершиться выигрышем, проигрышем либо ничьей. Ничья может быть исключительно вынужденной, при условии, что в каждой из команд останется всего по 1 игроку. Данная игра оттачивает мастерство, чувство ситуации, владение обстановкой и своим шаром, а также развивает умение ориентироваться в условиях динамичной игры.

Пирамида с цветными шарами



Игра основывается на тех же правилах и условиях, что используются при партии в малую русскую пирамиду (или 71 очко). Основное различие заключается в том, что корректируется подсчет очков и к пирамиде плюсуется пять шаров (из них четыре красных и один желтый). Общее количество шаров в игре составляет 20 (не считая битка).

Очки распределяются следующим образом: к пятнадцати номерным шарам плюсуется по 10 очков (всего 150 очков), далее подсчет цветных шаров, а именно: каждый из 4 красных шаров по 40 очков, желтый шар оценивается в 50 очков (всего 210 очков). Сама же пирамида оценивается в 140 очков. В результате суммированное количество очков в пирамиде с цветными шарами составляет 500 очков (140+150+210).

Партия продолжается до последнего шара. Затем итоговый выигрыш игрока вычисляется как разница в очках, которые больше у одного партнера и меньшего количества очков, заработанных вторым участником. Данная величина равняется сумме выигрышных очков победителя. Для наглядности: 1 игрок набрал 300 очков, а 2-ой всего 200, выиграл 1 игрок со счетом $300-200=100$ очков.

Выигрыш может высчитываться как разница между числом набранных очков за игру и 251. Так если один из игроков набрал 360 очков, то он выиграл $360-251=109$ очков. Если игрок набрал более чем 251 очко, то партия также может считаться законченной. *Партия может завершиться следующими результатами:* 1. Выигрыш 2. Проигрыш. 3. Ничья (есть разновидности: как по 250 очков, так и вынужденная ничья).

Фора по сравнению с малой русской пирамидой дается из расчета 25:7, а что касается сравнения с большой русской пирамидой, то эта величина составляет 25:9. Для сравнения приведем следующий пример: во время игры в малую русскую пирамиду дается фора в 14

очков, а при игре в пирамиду с цветными шарами она будет $(25:7) \times 14 = 50$ очков, а фора в 36 очков в большой пирамиде составит $(25:9) \times 36 = 100$ очков. Если фора получается дробной, то она преобразуется по законам округления в целое число. Стоит отметить, что игра с цветными шарами намного сложнее, увлекательнее и динамичнее, чем целый ряд подобных игр. Общее количество разнообразных комбинаций намного больше.

Пирамида счетом шарами

Игра схожа по своим правилам и подходам с малой русской пирамидой (71 очко). Отличие состоит в том, что счет в игре идет не на очки, а на количество шаров. Каждый из 15 шаров является равноценным. Выигрывает игрок первый забивший 8 шаров.

Игра может иметь следующие исходы:

1. Выигрыш
2. Проигрыш
3. Ничья

В данной игре ничья может быть исключительно вынужденной. Вот один из возможных вариантов игры, который приведет к ничьей: шар-биток подкатывается впритык к одному из двух прочих, оставшихся в конце игры на бильярде, а второй шар находится практически в растворе лузы. Игроки максимально аккуратно будут только касаться кием битка, чтобы не создать положение шаров удобное противнику для удара. После того как будет произведено три таких касания каждым из игроков игра заканчивается ничьей.

За некорректный удар взимается **штраф**. Прощтрафившийся игрок возвращает с полки забитый шар, если же у него нет еще шаров, то количество забитых в дальнейшем уменьшается на 1. Либо партнер его должен забить не 8 шаров, а количество шаров за вычетом штрафных. (если у прощтрафившегося не будет забитых шаров до конца игры).

Отличительной особенностью данной игры является большая возможность выигрыша игрока с лучшим уровнем мастерства, поскольку при игре на очки существует высокая доля возможности случайного результата. (Поскольку при игре на очки результат выигрыша одного шара может отличаться в разы).

Если в игру играют разные по уровню подготовки игрока, то существует возможность **давать фору шарами**, а именно: $\frac{1}{2}$ шара, 1, $1 \frac{1}{2}$, 2 и так далее.

Как правило есть несколько вариантов предоставления форы: 1) более сильный делится своими забитыми шарами; 2) более слабый игрок получает некое оговоренное количества шаров со стола еще до начала игры; 3) используется смешанный метод предоставления форы.

При использовании форы с нецелым количеством шаров, как правило, играют пару партий с разными условиями. Вот, допустим, фора была в $\frac{1}{2}$ шара, тогда одна партия проходит на равных условиях, а следующая с форой в шар (одному игроку необходимо забить 8 шаров, а второму всего 7). Если фора составляет $2 \frac{1}{2}$, то в первой партии один игрок должен забить 8, второй 6, а во второй партии 8 и 5 шаров. Существует возможность жребия для выбора того, кто будет играть первым при игре в две партии. Если получится

так, что в конце игры не будет хватать шаров для выигрыша, то необходимые шары выкладываются на стол с полки.

Пирамида-подкатка

Принципы и правила игры такие же как и в малой русской пирамиде (71 очко). Различие кроется в том, что один из игроков - **подкатчик** – уполномочен произвести два удара подряд. Таким образом, при помощи первого удара он имеет возможность подкатить шар поближе к лузе, а уже вторым забивает его.

После забитого шара, этот игрок уже имеет право на только один удар, который целесообразно использовать на отыгрыш.

Игра происходит *без заказа*, то есть все забитые шары (вне зависимости от лузы) засчитываются.

Взамен права на 2 удара в качестве компенсации игрок-подкатчик обязан предоставить своему напарнику фору от 25 до 58 очков.(это зависит от мастерства партнеров и размеров бильярда, чем больше стол – тем выше фора).

Данный вид игры способствует повышению у подкатчика мягкости удара и точности, что характеризует при должных навыках его уровень мастерства как наивысший, а также развивает чувство осторожности при отыгрыше.

Противник игрока-подкатчика в данной игре развивает навыки точно забивать шары (необходимо пытаться забить шар при малейшей возможности, т.к. сопернику за два удара это будет сделать намного проще), а также способность на практике применять самые сложные вариации по забиванию шаров.

При данной игре партия может завершиться:

1. Выигрышем
2. Проигрышем
3. Ничьей

(Как обычной, так и вынужденной)

Винт

Игра ведется с использованием таких же правил и условий, что и при малой русской пирамиде (71 очко). Ряд различий заключается в том моменте, что цифры, обозначенные на шарах меняются в зависимости от таких дополнительных условий, как:

- число забитых шаров подряд;
- комбинированными ударами, при помощи которых был забит шар.

Помимо того начисляются дополнительные очки за забитые «коронки» (определенные шары с номерами) и число забитых шаров. Данные нюансы делают игру винт на порядок насыщенной, интересней и труднее, чем игры малой и большой русских пирамид.

Самый **первый забитый шар** учитывается по цифре на нем, второй удваивает свой номер, третий - утраивает свое значение и т.д. по порядку. Шары начинают «винтиться» (после второго шара очки растут не только по номерам, но и удваиваются, утраиваются)

только при соблюдении условия, что они забиваются один за другим подряд без ошибок и осечек.

Для наглядности: игрок забил 4 шара подряд, например 7, 10, 5 и 11.

Самый первый шар засчитывается как 7 очков, второй как 20 (10x2), третий 15 (5x3), четвертый 44 (11x4), в сумме они дают $7+20+15+44 = 86$ очков.

При комбинированных ударах очки засчитываются следующим образом:

- дуплет (увеличиваются в 2 раза)
- от двух бортов (увеличиваются в 3 раза)
- от трех бортов (увеличиваются в 4 раза)
- от шара – в 2 раза
- шаром – в 2 раза
- абрикольно – в 2 раза и т. д.

Рассмотрим наглядный пример:

4 шара забили: 9, 4 дуплетом от шара забили 10 и 12 абрикольно. Считаем очки, за первый 9, затем 8 (4x2), третий шар $10 \times 3 = 30$, забит дуплетом $30 \times 2 = 60$ и еще от шара $60 \times 2 = 120$, четвертый 48 (12x4), как забитый абрикольно $48 \times 2 = 96$, всего же $9+8+120+96=233$ очка.

Если забили шар с помощью двух шаров, то его стоимость вырастает в 3 раза, если 3-мя шарами в 4 раза, от 4-х шаров вырастает в 5 раз и т.п.

Допустим 6-ку забили четырьмя шарами, дуплетом от шара и в середину, в результате $30(6 \times 5)$ – четырьмя шарами, $60(30 \times 2)$ – дуплетом, от шара $60 \times 2 = 120$ очков. При уменьшении очков за штрафные удары, за первый вычитается 5 очков, у того же игрока за второй 10 очков, 3-й – 20 очков, за 4-й – 40 очков и так далее.

Учет штрафных очков происходит не путем списания у проштрафившегося игрока, а прибавляется его партнеру.

Штрафные очки не списываются с имеющихся очков у давшего штраф, а только приписываются партнеру. Допустим, было произведено 5 штрафных ударов, первый считается как 5 очков, следующий 10, третий уже 20, четвертый 40, а пятый 80. Итого: $5+10+20+40+80=155$ очков. Данная сумма очков прибавляется к очкам непроштрафившегося партнера.

Коронки.

Коронкой принято считать ряд определенных шаров, которые находятся на полке у одного из игроков, даже если лежали какое-то время. Очки за коронки прибавляются так: 1) туз (1) – 50 очков; 2) малая коронка (12 и 2) – прибавляется 50 очков; 3) большая коронка (13, 14, и 15) – прибавляется 200 очков; 4) 10 шаров различных – прибавляется 300 очков; 5) полная коронка (все 15 шаров) – прибавляется 500 очков.

К забитому сразу после 10-го шара 11-му шару, помимо его действительного номинала, плюсуется еще дополнительно 50 очков, затем к следующему 12-му шару прибавляется 100 очков, к 13-му, забитому следом, дополнительно идет еще 150 очков, затем к 14-му прибавляем 200 очков, а к 15-му – 250 очков, но кроме 500 (за полную коронку), всего же выходит ровно 750 очков. В ситуации, при которой на столе остается всего один или несколько шаров, не меняющие уже ход партии при всех возможных раскладах игры, то дается возможность уже не доигрывать партию вплоть до последнего шара, выигрыш признается за игроком, набравшим наибольшую сумму очков и начинается

новая партия. **Последний шар** играется если он может поменять ход игры либо является корончным для одного из игроков. Возможно предложить розыгрыш ранее проигранных очков при новой партии, то есть они удваиваются при проигрыше либо списываются, в случае победы. То есть при розыгрыше проигранных в прошлом 300 очков, в случае победы они списываются, а при проигрыше возрастают до 600 очков (удваиваются). Партия при игре может быть окончена выигрышем, проигрышем или ничьей (обычной или вынужденной). Для поддержания интереса между игроками разной силы может быть использована фора. Если сравнивать с малой русской пирамидой, то величина форы будет приблизительно в 5-10 раз больше.

Винт с цветными шарами

Игра происходит с теми же правилами и условиями как и при игре в винт. Различия заключаются в том, что помимо 15 номерных шаров в игре используют еще 7 цветных, а именно: 4 красных, 1 желтый, 1 зеленый и 1 черный. Всего будет **22 шара**, не считая битка.

К шарам с номерами 2, 3, 4 и 5 плюсуется по 10 очков, 4 красных шара засчитаются каждый по 30 очков, желтый шар прибавляет 60 очков, зеленый в свою очередь – 120 очков и черный увеличивает счет на 240 очков.

В игре есть еще один нюанс: цветные шары можно забивать только после нумерованных и только комбинированным ударом, таким как дуплет, от шара и т.д. или же только после положенного шара.

Исключительный для этого случая момент в игре если на бильярдном шаре останутся только **цветные шары**.

Еще одно из различий заключается в сумме бонуса при коронках:

- 1) малая коронка (2 и 12) – (прибавляется 50 очков);
- 2) средняя коронка (13, 14 и 15) – (прибавляется 200 очков);
- 3) большая коронка (2, 3, 4 и 5) – (прибавляется 400 очков);
- 4) цветная коронка (все 7 цветных шаров) – (прибавляется 500 очков);
- 5) 10 шаров различных – (прибавляется 400 очков);
- 6) 15 шаров различных – (прибавляется 800 очков);
- 7) полная коронка (все 22 шара) – (прибавляется 1000 очков)

Данный вид игры наиболее нестандартный и интересный из прочих пирамид, в основном из-за большого количества непростых комбинаций.

Игра может завершиться:

- 1) выигрышем;
- 2) проигрышем;
- 3) либо ничьей.

Ничья бывает достаточно редко и может быть стандартной либо вынужденной.

Для сравнения в данной игре дается фора примерно в 15-20 раз больше, чем при партии в малую русскую пирамиду.

Pool. Общие правила.

Правила игры в Pool не меняются в зависимости от вида игры.

Для игры понадобятся стол, шары и необходимое оборудование, которые удовлетворяют всем требованиям ВСА (Всемирной Ассоциации Пула).

Игра начинается с **расстановки шаров** с помощью треугольника. При этом первый шар должен находиться на уровне его задней отметки, а оставшиеся располагаются вплотную за ним.

Важно выполнять удар строго наклейкой кия, чтобы не получить фол. При промахе после удара, т.е. непопадания шара в лузу, участник теряет свое право хода, и в игру вступает его соперник.

Для того чтобы определить, кто из игроков начнет партию и совершит первый удар, применяют одну из разновидностей **жребия**. Ее суть заключается в следующем: каждому из партнеров партии выдается по одному шару (по битку или сплошному шару), затем, установив их по противоположным сторонам стола от передней отметки, соперники совершают в одно и тоже время удар, направляя свой шар к заднему борту с возвратом. Победителем считается тот партнер по игре, чей шар, откатившись, расположится ближе к переднему борту. При этом шар обязательно должен совершить касание заднего борта как минимум один раз. Поражение при розыгрыше присуждается одному из игроков, если произойдет одно из следующих событий:

- 1) шар после удара откатился на часть стола соперника;
- 2) не удалось достичь шаром после удара заднего борта;
- 3) шар был забит в лузу;
- 4) шар вылетел за борт;
- 5) произошло касание длинного борта;
- 6) откатился в створ угловой лузы уже за губой переднего борта;
- 7) коснулся два или большее количество раз заднего борта.

В результате нарушения оговоренных правил обоими игроками или при невозможности определить явного победителя, розыгрыш производится повторно.

После проведения розыгрыша победителю предоставляется право первого удара. Причем стоит отметить, что розыгрыш обязателен при официальных соревнованиях, а в ином случае возможно решить выбор с помощью обычного жребия. Игрок, который стал обладателем права начального удара, может переуступить его своему противнику.

Шар-биток вводится в игру при ударе с руки из дома. А остальные шары расставляются в определенном порядке, характерном для каждой конкретной игры, в которую играют соперники. Шар-биток засчитывается как введенный в игру после момента пересечения им передней линии после удара.

При падении битка в лузу либо начальном ударе выполняется удар с руки из дома, в зависимости от правил данной конкретной игры.

Игрок, который лишь вступает в игру, может расположить биток в той точке, которая будет ему наиболее удобна для удара. Он имеет право нанести удар по любому

прицельному шару, при условии, что центр последнего расположен вне дома или на передней линии.

Бить шаром-битком по прицельным шарам, которые располагаются в доме возможно в том случае, когда шар, с помощью которого будет выполнен удар, выбивается из дома, а затем при отскоке от заднего борта откатывается обратно в дом.

Само положение шара учитывается в зависимости от положения его центра либо точки касания со столом. До момента пересечения передней линии шар – биток не должен касаться расположенных в доме остальных шаров. При ударе кием по шару-битку и после того момента, когда он покинул дом он засчитывается как введенный в игру.

До того как шар-биток был введен в игру, игрок имеет право поправить его положение с помощью руки либо кия. Но если в результате касания он был введен в игру – это неминуемо влечет за собой фол.

Если до старта игры соперники предусмотрели возможность играть с руки, то при возникновении фола, игрок, который вступает в игру может реализовать свой удар, предварительно должен разместить шар - биток в максимально удобном месте.

Во время игры шар признается забитым, если после корректного удара он был отправлен в лузу. При ситуации, когда прицельный шар выскочил из лузы на стол, он не считается забитым.

Положение шара на игровой поверхности определяется положением его центра (нижней точки). Когда игрок совершает удар при игре в пул, то хотя бы одна его нога должна быть на полу, либо он будет оштрафован. Также играющему присваивается фол, если он производит удар во время движения другого шара до момента полной его остановки (даже если он просто вращается на месте).

Удар считается полностью законченным уже после остановки абсолютно всех шаров на столе. Стоит помнить, что передняя линия не является составной частью самого дома. Именно по данной причине, если необходимо выполнить удар по шару вне дома, то все прицельные шары, располагающиеся на самой линии, доступны для удара. При вводе в игру шара-битка с руки его также следует располагать не на самой линии, а немного ближе.

При одних и тех же играх правила могут незначительно различаться, что вызывает многообразие ситуаций, когда за одинаковое нарушение на игрока накладываются разные **штрафы**. При этом его соперник имеет право на:

- переход очереди для удара;
 - не учет ни одного из забитых шаров;
- выставление любого шара (если это заранее оговорено правилами).

Если после удара биток так и не коснулся ни одного из прицельных шаров (или шаров, касание которых предусмотрено правилами игры), то данный удар считается неправильным. При ситуации, когда от вплотную стоящего шара биток играет в сторону, то удар не засчитывается как удар по этому шару.

Удар считается совершенным корректно и в соответствии с правилами, если биток попал в правильный прицельный шар, и после этого шар упал в лузу, а биток или прицельный шар докатился до борта. При несоблюдении данных условий объявляется фол.

При падении самого битка в лузу также объявляется фол.

Во время игры строго запрещено касание каких-либо прицельных шаров своей одеждой, телом, частью кия или чем-нибудь еще. Разрешено только касание наклейкой кия при правильном ударе.

Также во время удара игроку запрещается касаться наклейкой кия шара-битка более одного раза или касаться уже после того момента, когда биток отскочил от прицельного шара. Данная оплошность наказывается штрафом. Игроку при этом моменте в игре, когда впритык к шару-битку расположен шар противника, следует производить удар в сторону от него, чтобы избежать штрафа за нарушение правил.

Считается нарушением правил, когда игрок не ударяет по битку, а старается протолкнуть шар кием. В этом случае участник штрафуются. В ходе игры можно совершить **перескок шара**. Но обязательно правильно, т.е. приподнять немного кий и ударить по верхней части шара. Все другие способы считаются неправильными, а значит, игрок будет оштрафован.

Иногда игрок может совершить удар таким образом, что **шар выскакивает за стол**, а точнее за границей поверхности, где проходит игра. Такие шары называют выскочившими. Но есть одно но. Если в результате удара шар ударился о поручень или верхнюю часть бортика, вернулся на стол, ничего не затронув при этом, то его нельзя считать выскочившим. Выскочившие биток или прицельный шар обязательно штрафуются. Все шары, вылетевшие за пределы игровой поверхности, должны быть выставлены только после того, как все шары на столе останутся. Биток, который выскочил, появляется снова в партии строго по правилам, которые у каждого вида игры Pool свои.

Бывают ситуации, когда игрок, выполняя один удар, допускает не одну, а сразу несколько ошибок. В этом случае участник получает **фол**. А штраф должен соответствовать самому грубому нарушению из совершенных.

В ходе удара шары перемешаются по игровой поверхности произвольно, останавливаются самостоятельно и после этого можно играть дальше, совершать удар. Даже если шар попал в лузу, но перед остановился перед ней и больше пяти секунд простоял без движения, такой шар необходимо поставить на его прежнюю позицию. Игра при этом не прекращается. Удар необходимо повторить, если прицельный шар, не соприкоснувшись с битком, попадает в лузу. При этом оба шара возвращаются на прежнее место и удар повторяется.

В случае, когда в ходе игры необходимо вернуть шар на стол, то они должны стоять на продольной линии так, чтобы:

1. на задней отметке находился шар с меньшим номером
2. все остальные располагались друг за другом от большего к меньшему по направлению к заднему борту.

Бывают ситуации, когда невозможно выставить шары согласно вышеперечисленным требованиям. Тогда шары ставятся близко к задней отметке на продольной линии, при этом очень близко к тем шарам, которые создают преграду прицельным шарам, при этом оставляя их на месте. Если преградой является биток, то шары выставляются достаточно близко к нему, но соприкасаясь с ним.

Выполняя удар и совершая его согласно правилам, нередко игрок забивает не один, а сразу несколько шаров. В таком случае необходимо руководствоваться правилами конкретной игры. Помимо самопроизвольного движения, шары могут передвигаться и в результате какого-либо **вмешательства со стороны**. Если это произошло, то шары ставятся на прежние места (самостоятельно участниками или судьей), игра

возобновляется, а игрок не штрафуются. Если нет возможности поставить все как было до удара, то партию необходимо переиграть. Это правило подходит для всех игр, кроме "14+1 с продолжением".

Обычно право первого удара лежит на победители предыдущей партии. Но бывает, что: участники бьют по очереди, проигравший наносит первый удар.

Право удара переходит противнику, если участник:

- Не забил шар лузу
- Забил, но с нарушениями правил игры.

При переходе удара в первом случае, противник не может поменять расстановку шаров на столе.

Если в ходе игры прицельный шар оказался у борта, то, ударив по нему, игрок должен:

- Забить шар в лузу
- Довести до борта стола биток
- Докатить именно этот прицельный шар или какой-либо другой до другого борта игрового стола.

Если участник не выполняет этих требования, то получает фол.

Надо помнить, что если сложилась такая ситуация, то необходимо сказать о ней до того, как будет совершен удар.

При выполнении **удара с руки** биток можно установить на столе либо непосредственно рукой, либо с помощью кия. Если шар установлен, то можно совершить удар. При этом любое движение будет началом удара, если он произошло из-за касания битка. Нельзя отвлекать своего противника, мешать ему совершать удар, а также не в свой ход совершать удар или перемещать шары. В противном случае это будет считаться нарушением правил.

Pool. 8-ball

Правила игры в основном базируются на классическом Pool'e, но при этом есть и свои особенности.

1. Этот вид Pool'a относится к **заказной игре**, в которой участвуют биток и пятнадцать шаров, пронумерованные соответственно. Смысл игры состоит в том, чтобы, один участник закатил шары с первого по седьмой номер, т.е. все сплошные. А его противник должен забить все полосатые, т.е. под номерами от 9 до 15.

2. До выполнения удара участник может и не озвучивать, в какой шар он целится и в какую лузу планирует его забить. Но противник, в случае необходимости, всегда имеет право это уточнить. Если участник будет наносить удар от борта, или какие – либо сложные, комбинированные удары, где задействованы несколько шаров, то здесь необходимо объявить о своих планах, т.е. заказать лузу и шар. Все шары, попавшие в лузу, остаются там. Если участник правильно ударил вначале, то его серия продолжается.

3. **При расстановке шаров**, важно, чтобы шар под номером восемь был в центре пирамиды, на нее задней отметке – передний шар, а полосатый и сплошной находились в углах.

4. Кто первый произведет удар, решается с помощью розыгрыша. Его победитель может:

- Разбить шары самостоятельно
- Передать право первого удара противнику.

Нередко встречаются игры, где право первого удара игроки получают по очереди.

5. Первый удар, как и любой другой, совершен согласно правилам игры, если в результате:

- прицельный шар попал в лузу
- как минимум, четыре шара докатились до борта.

Если вышеперечисленные требования не были выполнены, то соперник, получивший право хода, может:

- согласиться с имеющейся ситуацией на столе и продолжить игру
- еще раз расставить шары и разбить их самому или передать право сопернику, который нарушил правила.

В случае, когда **в лузу забивают биток**, возможно:

1. оставить все шары в лузе, кроме шара под номером восемь
2. объявить фол
3. ситуация на столе продолжает быть открытой.

Важно помнить, что при такой ситуации, получивший право хода соперник, имеет право на удар с руки из дома. Особенность такого удара состоит в том, что биток попадает по шарам, которые находятся дома, отскочив от заднего борта стола. Если шары находятся не дома, то игрок имеет право закатить их любую лузу.

Если шар при разбитии **выскакивает за борт**, то это – нарушение, которое дает право хода сопернику. Он в свою очередь может:

- исходя из имеющейся ситуации на игровой поверхности, ударить по шарам • либо из дома сыграть с руки.

Это правило распространяется на все шары, кроме восьмерки. Здесь надо поступать так:

- разбить все шары снова
- или вернуть шар под номером восемь на стол и играть дальше. У участника есть право играть с руки из дома, если за борт упала не только восьмерка, но и другой прицельный шар.

Одержат победу в партии может тот участник, который забьет в лузу шар под номером восемь, а проиграт тот, кто помимо этого шара закатит еще и биток.

6. До того, как участник произведет **разбитие шаров** и сразу после этого, стол считается **открытым**, т.е. неизвестно, кто будет бить по полосатым, а кто по сплошным. Важно помнить, что при такой ситуации, все шары легальные, а значит, нет ограничений по какому шару, чтобы сыграть в прицельный шар. Если стол открыт и биток попадает по шару под номером восемь, то упавшие в лузу шары, будь то полосатые или сплошные, не

засчитываются. При этом серия ударов участника завершается, право удара переходит сопернику, ни один шар не достается из луз, а стол по прежнему считается открытым.

7. Не возможно определить группу своих шаров при выполнении разбития. Это можно узнать только после как игрок, ударив по шарам, закатит в лузу шар, который он до этого заказал.

8. **Правильный удар** – это удар, при котором биток, задев свой легальный шар (полосатый или сплошной):

- забьет в лузу биток или прицельный шар
- или докатит их до борта стола.

Удар все равно будет считаться выполненным правильно, если биток до касания с шаром удариться о борт стола. В противном случае будет засчитан **фол**.

9. **Отыгрыш** – правильный удар, при котором игрок добровольно, закатив очевидный шар, прекращает свою серию и дает право хода сопернику. Но о таком решении участник должен объявить до своего очевидного удара. В противном случае он не может прервать свою серию. В этом случае все шары, который попали в лузу, должны там остаться.

10. Участник не прерывает серию своих ударов, пока не нарушит правила или не промахнется. Когда последний шар (полосатый или сплошной) упадет в лузу, игрок имеет право забить шар под номером восемь.

11. Право **играть с руки** получает соперник, когда прежний участник нарушил требования игры. Удар с руки - это не что иное, как право игрока на выставления битка в любую точку бильярдного стола, но не совсем близко к шару, в который планирует нанести удар. Все это позволяет устранить любые махинации со стороны участников игры. Установить биток можно либо непосредственно рукой, либо кием. Началом удара здесь будет считаться всякое движение кия вперед, при котором биток будет задет.

12. **Неправильный удар** по прицельным шарам – это ситуации, при которых:

- были нарушения правил при ударе
- был закатан в лузу не тот шар, который был заказан
- было объявлено об отыгрыше до выполнения удара.

13. **Правила нарушены**, если при ударе шар выскочил за игровую поверхность стола. В этом случае в игру вступает противник. А если выскочит шар под номером восемь, то игроку присуждается поражение партии. Выставлять такие шары нужно согласно стандартным правилам Pool'a.

14. Если игрок наносит удар по шару под номером восемь, при этом биток закатывается в лузу или нарушаются правила без попадания этого шара в лузу или вылета восьмерки за борт, то партия продолжается, право удара переходит противнику. Он в свою очередь наносит удар с руки.

15. **Участник проиграл**, если:

- нарушив правила, он закатил шар по номером восемь в лузу
- если последний шар (полосатый или сплошной) был забит одним ударом с шаром под номером восемь
- Выполнив удар, шар под номером восемь вылетел за борт
- Шар под номером восемь попал в лузу, но не в ту, которая была заказана до удара
- Шар под номером восемь забит, а на столе еще остались шары своей группы.

16. **Патовая игра** – это игра, при которой участники по очереди три раза подряд совершают грубые нарушения и не стремятся к положительному исходу встречи. В таком случае игра должна быть переиграна. Надо помнить, что в игре 8-ball три нарушения подряд – не повод для признания поражения.

Pool. 9-ball

Правила игры в основном базируются на классическом Pool'e, но при этом есть и свои особенности.

1. В игре **9-ball** «участвуют» биток и девять шаров, пронумерованные соответственно. Шар, по которому наносится удар прежде должен задеть шар с самым маленьким порядковым номером, но это не означает, что шары должны закатываться в лузу строго по порядку. Участник продолжает играть до тех пор, пока не промахнется. В случае наступления промаха ход переходит сопернику, который не может менять расстановку шаров на столе, а принимает всю ситуацию в неизменном виде. Ход может перейти сопернику и в случае нарушения правил 9-ball. Тогда у соперника есть возможность поставить шар для битья в любую точку стола. Побеждает в партии тот, кто забьет в лузу шар с номером девять. В целом игра оканчивается, когда один из игроков победил в нескольких, заранее установленных, количествах партий.

2. Как и в других играх, здесь важно правильно **расставить шары**. Во-первых, необходимо поставить все прицельные шары **в виде ромба** так, чтобы шар с номером один был в самой верхней точке, шар под номером девять - в середине, а другие уже на ваше усмотрение.

3. **Первый удар** производится по стандартной для Pool'a схеме, но есть и свои особенности. Во-первых, участник, попав по шару с номером один, должен закатить любой прицельный шар в лунку или подкатить к борту стола минимум шара четыре.

Во-вторых, соперник вступает в игру в следующих случаях:

- Неправильно произведен первый удар,
- Биток закатился в лузу.

Во время дара шар упал за борт. Здесь важно отметить, что если выскочил шар под номером девять, то его необходимо выставить, в остальных случаях Все эти нарушения дают в противнику право установить шар в любой точку стола, т.е. бить с руки.

Прицельный шар при этом не выставляется (исключение: если за борт выскакивает девятка, то она выставляется).

4. Участник, забив первым ударом шар в лузу, имеет право на продолжение игры до тех пор, пока:

- Не промахнется
- Не нарушит правила игры
- Победит в партии.

В первых двух случаях, соперник, вступивший в игру, продолжает совершать серию своих ударов до наступления вышеперечисленного. Побеждает тот, кто забил шар под номером девять. Так же судья может засчитать поражение участнику, который в ходе игры грубо нарушил правила.

5. Если участник совершил первый удар правильно, то он имеет право подвинуть биток в любую точку стола, что позволяет создать более выигрышную позицию для дальнейшей игры. Это не что иное, как «пуш-аут». В это случае биток может и не задевать какой-либо шар или докатываться до борта стола. Но в случае с другими правилами, все остается неизменным. Но «пуш-аут» может быть не засчитан, если игрок не объявит об этом заранее, т.е. до своего удара. Каждый шар, который будет закатан в лузу в этой ситуации, остается в ней. Но это правило не распространяется для шара под номером девять.

Что касается соперника, которому переходит ход после выполненного «пуш-аута», то он может:

- Ударить по битку, в случае если он оставляет всю расстановку шаров на столе без изменения.
- Передать право хода своему сопернику, который сыграл в «пуш-аут».

Но надо помнить, что если при первом ударе биток попал в лузу, то следующий участник не может рассчитывать на «пуш-аут».

6. Участник будет вынужден прервать серию своих ударов и передать ход противнику, если при игре были нарушены правила. Если при одном ударе было нарушено несколько правил, то это все равно засчитывается как одно.

7. Важно чтобы биток коснулся шара с самым маленьким номером на столе, в противном случае удар не будет считаться правильным.

8. Не считается правильным и тот удар, в результате которого ни один шар не попал в лузу, а также биток и какой-нибудь другой шар не докатился до борта стола.

9. **Удар с руки** - это не что иное, как право игрока на выставления битка в любую точку бильярдного стола, но не совсем близко к шару, в который планирует нанести удар. До тех пор пока не игрок не ударил по шарам, можно изменить положение битка.

10. Если шар в результате удара оказался вне игровой поверхности стола, значит, игрок нарушил правила игры 9-ball, т.к. прицельный шар **выскочил за борт**. Все шары, которые выскочили за борт, не могут быть выставлены, кроме шара под номером девять. Все это не является основание для прекращения партии, значит она продолжается.

11. Игра заканчивается проигрышем того игрока, которые совершил подряд три нарушения правил игры в одной и той же партии. Судья обязан сделать предупреждение, когда участник совершит второе нарушение.

12. В бильярде **серия** – это период, с которого игрок вступает в игру, т.е. получает возможность совершить удар и прекращается в случае:

- Промаха
- Нарушения правил игры
- Победы.

13. **Начало партии** – момент, при котором биток переходит за переднюю линию при первом ударе, попадая по шару под номером один. **Окончание партии** – момент попадания шара под номером девять в лузу или поражения, засчитанное судьей, одному из участников.

Бортовой пул

Правила игры в основном базируются на классическом Pool'e, но при этом есть и свои особенности. В этой игре засчитанными считаются шары, попавшие в лузу, отскочив от борта. Бортовой пул не для новичков бильярда, т.к. требует хороших навыков игры, особенно умение выполнять удары от борта. Наблюдая за игрой мастеров этого вида Pool'a, становишься зрителем настоящего праздника бильярда.

1. Для игры лучше всего два участника, но можно посоревноваться втроем, вчетвером и даже впятером.

2. На столе расставляется тот же набор шаров с добавлением битка в виде обычной пирамиды.

3. Целью Бортового пула является *закатить как можно больше шаров по сравнению с противником.*

4. Если шар забит без нарушения правил, то он должен быть засчитан. Если соревнуется два игрока, то побеждает тот, кто быстрее закатит все восемь шаров. Если три – то необходимо забить первым пять шаров. Если четыре – то четыре. А если в игре принимает участие пять человек, то шар, которые попал в лузу первый, выставляется на стол и игрок совершает следующий удар. Побеждает тот, кто забил четыре шара.

Первый участник разбивает шары. Если он этого не сделает, то игрок, который ударят после него может:

- продолжать играть, оставить все как есть
- получить право разбить шары заново.

В Бортовом пуле, впрочем как и в других видах пула, важно **выполнять удар правильно**. В данной игре правильный удар считается тот, в результате которого:

1. биток дотронулся прицельного шара
2. прицельный шара закатился в лузу или дотронулся до борта. Если до борта доведен биток, а не прицельный, то этот удар тоже выполнен правильно.

Очевидно, что невыполнение этих требований означает **нарушение правил игры**.

Шар, забитый в лузу, согласно всем требованиям и правилам, предоставляет возможность участнику играть дальше. Но как только игрок промахивается, серия его ударов прекращается.

В этой игре участник выбирает **прицельный шар** по своему усмотрению без каких-либо ограничений, но при этом до выполнения удара он должен объявить шар, лузу и борта стола, которые он планирует использовать, или, говоря иначе, совершить заказ. Если в результате удара названный шар отскочил от борта и попал в лузу, которая была заказана, то удар должен быть засчитан. Все это помогает избежать случайных попаданий. Даже если при ударе удалось закатить сразу несколько шаров, то все остальные, кроме заказанного, не могут быть засчитанными. Или же если в результате удара шар отскочил от борта, который участник не заказывал, то тоже не засчитывается.

Участник, совершивший три грубых нарушения правил, признается проигравшим. Шары, которые забиты не по правилам, **выставляются на стол**. Если в случае правильного удара закатилось несколько шаров, то их необходимо вернуть в игру сразу после того, как закончится серия. Это правило действует и на последний шар.

Если шар выскакивает за борт стола, то он должен быть выставлен. Такой удар считается совершенным неправильно, а значит, налагается **штрафом**. Соперник бьет в той ситуации, которая сложилась на столе, при этом биток не меняет своего положения. Если биток вылетает за борт стола или закатывается в лузу, то противник может играть с руки из дома.

Если правила были нарушены, то игрок расплачивается своими забитыми шарами, т.е. ставит их на стол. Случается ситуация, когда игрок еще не успел забить шар, и ему нечего выставить за свое нарушение, тогда он вынужден играть «**в долг**» до полного погашения своих фолов.

Боульяд

Боульяд представляет собой один из видов лузного бильярда, где необходимо набрать определенное количество очков. Правила набора и конечная сумма выставляются точно также, как и в боулинге. В некоторых случаях боульяд используется сугубо для тренировки, поскольку играть может даже один игрок. Кроме того, играя в подобный бильярд можно оценить уровень своего мастерства, а также ставить и бить собственные рекорды, поскольку в боульяде существует максимально возможное количество очков, набрать которое не всегда под силу даже самому матерому игроку.

Итак, в игре может участвовать **сколько угодно игроков**. Набор шаров состоит из битка и десятка прицельных шаров, которые выставляются в виде пирамиды, у которой в основании один шар, в следующем ряду два и так до 4 шаров. Вершина пирамиды должна точно совпадать с задней отметкой.

Максимальное количество очков - 300. Набрать их возможно только за 10 серий. При игре с несколькими участниками целью ставится набрать за 10 серий очков больше, чем соперники. **Начисление баллов** происходит за каждый забитый шар. При этом номер прицельного шара не влияет на количество заработанных очков: один шар – один балл. Ведение счета осуществляется так же как и в полноценном боулинге. Перед началом каждой серии, или как ее называют пирамиды, необходимо произвести свободное разбитие. Игрок не штрафуются за вылет шаров, закатывание битка в лузу. Нет необходимости получать соприкосновения с бортом, а забитые шары выставляются на стол. После разбития пирамиды игрок начинает собственную серию. Первый удар производится из дома.

Правила игры. После каждого забитого правильно шара игрок получает одно очко и право продолжать серию. Серия обрывается в случае промаха игрока или набора

максимально возможного для серии количества очков (10). Бить можно абсолютно по любому шару, однако необходимо заранее предупредить игроков, какой шар будет прицельным и, в какую лузу он завалится.

Каждый игрок получает за забивание всех 10 шаров две попытки. Если удастся забить все шары на столе с одной попытки, партия премируется двумя «призовыми пирамидами». Очки начисляются, как в боулинге за «страйк». Если первая попытка оканчивается фиаско, игрок может попробовать еще раз и получить «спэр» - одну призовую «пирамиду». В случае, когда игрок не забивает все шары и во второй раз, серия обрывается. Иногда бывает так, что игроки набирают одинаковое количество очков. Тогда партия продолжается до тех пор, пока не появится хотя бы минимальный разрыв в счете.

Если шар забивается неправильно или вылетает, он выставляется обратно на стол без штрафных санкций. Если от удара вылетает биток, или он закатывается в лузу, считается, что первая попытка игрока закончилась. Следующий удар наносится из-за передней линии и позиционируется, как первый удар второй попытки. Точно также необходимо поступить в случае нарушения правил. Кроме того, у игрока отнимается одно очко.

В одну лузу

Игра "В одну лузу" осуществляется по общим правилами пула и некоторым отступлениям, которые приведены ниже. Модификация пула отличается тем, что в качестве прицельных луз используется только две, но выбирать прицельный шар можно без предупреждения. Однако необходимо, чтобы, в конечном счете, шар закатился именно в «свою» лузу. Такой подход провоцирует игрока выполнять сложнейшие удары, где необходимо очень точно подать биток, а также использовать стратегию защиты лузы.

В игре участвует два игрока или команды. Набор шаров представляет собой биток и 15 пронумерованных шаров. Первоначальная расстановка шаров происходит в виде обыкновенной пирамиды. Нумерация шаров на расстановку не оказывает влияние.

Победителем считается игрок, который первый забьет все 8 шаров в выбранную перед разбитием лузу. Выбирать можно только из задних угловых луз.

Каждый забитый в необходимую лузу шар записывается в актив игрока. Стоит отметить, что шар, забитый в «чужую» лузу засчитывается противнику (если биток не зашел в лузу). При нарушении правил, но удачном ударе, шар остается в лузе и переходит в актив противника. Кроме того, фол влечет за собой обрыв серии, выставление одного шара в качестве штрафа и аннулированием результатов удара с нарушением.

Особые условия накладываются на разбитие пирамиды:

- Необходимо забить хотя бы один прицельный шар в выбранную лузу;
- Также необходимо, чтобы хотя бы один шар дошел до борта после касания битка вершины пирамиды.

Отметим, что касаться битком борта не обязательно. Если приведенные условия не были соблюдены, право нанести следующий удар получает противник, а игрок штрафуются.

Правила игры.

Подчас каждого удара необходимо забить любой прицельный шар в «свою» лузу, обязательно коснуться любого прицельного шара битком (впрочем, по—другому и не удастся забить шар в лузу), а также необходимо, чтобы хотя бы один прицельный шар

дошел до борта. В противном случае, игрок получает фол. За три фолы подряд игрок автоматически считается проигравшим. Если правила были соблюдены, удар позиционируется, как правильный, а игрок получает право продолжить серию. Серия заканчивается только в результате нарушения правил, или промаха.

Если же шар попадает в переднюю или боковую лузу, он считается забитым неправильно. Когда шар закатывается в лузу противника, последний получает одно очко, даже если игрок нарушил правила. Исключением является ситуация, когда и биток зашел в лузу или вылетел за пределы поля.

Иногда игрок не нарушает правила, но забивает один шар в «свою» лузу, а второй в лузу противника. В этом случае нарушения не учитываются, и игрок может продолжить серию с начислением противнику одного забитого шара. Если это был восьмой шар противника, считается, что последний набрал необходимое количество очков и выиграл партию.

После вылета битка или закатывания в лузу необходимо произвести удар с руки из дома. Если же все прицельные шары находятся в доме, то по желанию игрока можно выставить ближайший к передней отметке шар на заднюю линию. Если же таких шаров несколько, то выставляет прицельный шар с наибольшим номером.

Когда шар залетает в свободную лузу, он считается забитым неправильно. Выставляются такие шары только после окончания серии игрока или когда на столе больше не осталось шаров.

Непрерывный пул

Для игры в непрерывный пул требуется два игрока, биток и прицельные шары, пронумерованные от 1 до 15. Последние выставляются на стол в виде пирамиды, вершина которой находится на задней отметке. При этом шар с номером 1 выставляется справа, а с 5 - слева. Нумерация остальных шаров не имеет значения.

Победителем считается тот игрок, который набрал количество очков, оговоренное до начала матча. Обычно таким количеством является 150. За каждый шар, забитый правильно, игрок получает одно очко.

При разбитии необходимо соблюсти определенные формальности. Игрок, который разбивает пирамиду, должен либо забить заранее выбранный прицельный шар, или довести до борта любые два. Если правила были нарушены, то противник, который получает право на собственную серию, выбирает: принять текущее положение шаров на столе и потребовать повторного разбития пирамиды. В последнем случае повторение разбития пирамиды может продолжаться сколь угодно долго, пока не будут соблюдены требования. При этом второе и каждое последующее разбитие с нарушением штрафуются двумя баллами.

Правила игры

Серия игрока продолжается до тех пор, пока не будут нарушены правила или игрок не промахнется. Каждый шар, забитый по правилам, дает право на следующий удар и приносит игроку одно очко. Биток может соприкоснуться с любыми прицельными шарами, но игрок обязан забить заранее оговоренный шар в заранее выбранную лузу. Кроме того, удар считается правильным, если хотя бы один шар – биток или прицельный шар – дошел до борта. Нарушение описанных правил позиционируется как фол.

Игрок может потребовать проведения отыгрыша. Это стратегический ход, который может спровоцировать противника на фол или создать неудобную позицию шаров. Отыгрыш служит последним ударом в серии. Выполняется он по всем правилам удара, но набранные очки не засчитываются.

Когда в лузу закатывается последний шар, биток остается на месте, а прицельные шары снова устанавливаются в пирамиду. Неправильные шары выставляются на стол без штрафа. Также происходит и с вылетевшими шарами.

Если же биток попадает в лузу или выскакивает за пределы стола, серия игрока обрывается, а противник наносит первый удар из дома.

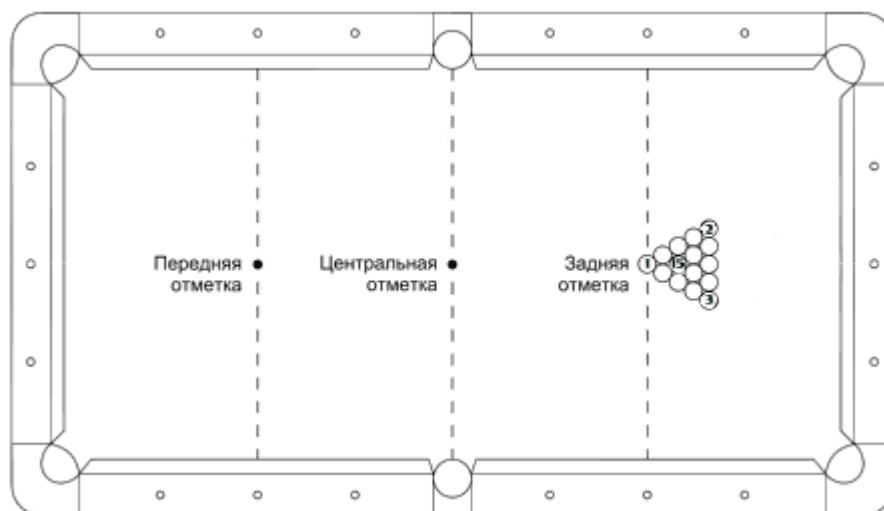
Каждый фол наказывается списыванием со счета игрока одного штрафного очка. При этом серия игрока, нарушившего правила, заканчивается. Вступающий в игру противник обязан принять расположение шаров на столе. Если же фол оказывается третьим подряд, то со счета игрока дополнительно списывается еще 15 очков, шары снова расставляются в пирамиду, и производится разбитие по всем правилам.

Пул - 61

Данная разновидность пула, которую иногда называют «**Пятнадцать**», является старейшей версией игры на пуловском столе. Первый чемпионат прошел еще в 1878 году. Через десять лет разновидность была официально заменена на «**Непрерывный пул**». В игре принимают участие два игрока. Перед каждым ударом необходимо в обязательном порядке указать шар и лузу, в которую, по мнению игрока, он должен попасть. Очки зачисляются по порядковому номеру шара (по типу Ротации), что позволяет даже самый легкий удар сделать весьма результативным. При этом в Пуле-61 есть возможность оттачивать свое мастерство или приобретать опыт сложных ударов. Итак, для игры используется биток и прицельные шары, пронумерованные от 1 до 15. Последние расставляются в пирамиду, вершина которой (шар с номером 15) находится на задней отметке. Все остальные номера не имеют значения, однако необходимо выставить их так, чтобы с каждым рядом порядковые номера уменьшались. Конечной **целью игры** является набор некоего суммарного количества очков, которое окажется больше, нежели смог набрать противник. Каждый шар, который закатился в лузу, приносит игроку количество очков, совпадающее с порядковым номером шара. Игра заканчивается, когда на столе больше не остается прицельных шаров, или один из игроков набрал такое суммарное количество очков, что соперник его уже не догонит, даже если забьет все шары, которые остались. При условии одинакового суммарного количества очков побеждает тот игрок, который забил последний шар. Первоначально необходимо произвести разбитие, которое будет удовлетворять следующим условиям:

- Любой прицельный шар попал в лузу;
- После удара битка о прицельный шар пирамиды сам биток и два шара дошли до борта. В случае, когда разбитие выполнено не по правилам, противник может выбрать один из вариантов дальнейшего продолжения игры:
 - Согласиться с расстановкой шаров на столе и начать собственную серию;
 - Потребовать изначальной расстановки шаров и произвести разбитие самостоятельно;
 - Потребовать, чтобы игрок повторил разбитие по правилам.

Правила игры. Каждый забитый по правилам шар дает право на следующий удар и приносит игроку количество очков, которое равняется порядковому номеру шара. Каждый удар сопровождается столкновением битка с каким-либо прицельным шаром. После этого любой прицельный шар должен попасть в лузу или до борта должен дойти биток и два прицельных шара. Если этого не происходит, игрок получает фол. Если на столе возникает ситуация, когда все шары находятся в доме, игрок по желанию может установить на заднюю отметку прицельный шар, который находится ближе всех к передней линии. В случае, когда несколько шаров находится на одинаково далеком расстоянии от передней линии, игрок вправе выбрать любой шар. Если игрок забивает шар не по правилам или прицельный шар вылетает, он устанавливается на стол без наложения на игрока штрафа. Если же в лузу попадает биток (или он вылетает за пределы стола) право на удар получает противник, но бить необходимо из дома. За каждый полученный **фол** игрок лишается трех очков со своего счета. Противник обязан согласиться с ситуацией, которая сложилась на столе после неправильного удара. Раскладка шаров нарушается только в том случае, когда в лузу попадает биток или последний просто вылетает за пределы стола.



Ротация

В основном игровой процесс подчиняется общим правилам игры в пул, однако здесь нет необходимости предупреждать противника о том, какая луза и шар будут играть. Каждый игрок должен во время удара первым касанием толкнуть шар с наименьшим номером. Это довольно сложная игра, требующая высокого уровня технического мастерства и планирования. Для игры потребуется два и более игрока, а также биток и прицельные шары, пронумерованные от 1 до 15. Прицельные шары выставляются в виде обыкновенной пирамиды, вершина которой начинается с единицы, а шар с номером 15 находится в центре. Шары с номером два и три находятся в правом и левом углах пирамиды соответственно. Остальные номера не имеют значения. Победителем объявляется тот игрок, который наберет суммарное количество очков, превышающее счет противника.



Каждый шар приносит игроку количество очков, совпадающее с его порядковым номером. Игра заканчивается, если один из игроков не может догнать своего соперника даже при условии максимально эффективной серии с использованием всех шаров на столе. Если в конце игры, когда на столе не осталось ни одного шара, игроки набрали равное количество очков, победителем признается тот, кто загнал последний шар. Перед началом партии необходимо произвести **разбитие пирамиды**. Игрок

должен, либо разбить пирамиду открыто, либо загнать один прицельный шар в лузу. Если же разбивающий не выполнил ни одного требования, противник может нанести свой первый удар с руки из дома или заново установить пирамиду и разбить ее самостоятельно.

Правила игры. По правилам ротации каждый удар должен сопровождаться касанием битка прицельного шара с наименьшим порядковым номером. После этого удар считается правильным, если в лузу закатился любой прицельный шар или биток и два шара дошли до борта. Если этого не происходит, игрок получает фол. Каждый правильный удар дает право продолжить серию до первого нарушения правил или промаха. По тактической необходимости игрок может провести не более двух отыгрышей подряд с использованием прицельного шара, который находится возле борта. Третий отыгрыш подряд ведет к автоматическому поражению. Стоит отметить, что отыгрышем не может быть назначен правильный удар. После каждого удара без нарушения правил следует следующий удар, который перед его проведением помечается, как отыгрыш. Это позволяет исключить различные тактические хитрости, когда неудачная позиция шаров на столе может быть решена объявлением предыдущего удара отыгрышем. Вместе с тем, это защищает противника от случайного создания неудобной позиции на столе. Однако отыгрыш не запрещает создание препятствий противнику – это сложная тактика. Если же шар был забит не по правилам, он выставляется обратно на стол. При вылете прицельного шара игрок получает **фол**. После каждого подобного нарушения очки игрока остаются нетронутыми, но противник может выбрать один из двух вариантов:

- Согласиться со сложившейся на столе ситуацией;
- Предложить игроку, нарушившему правила, произвести еще один удар.

Подобная система работает, даже если биток попал в лузу или вылетел, и противник получается право удара из дома. Это избавляет игрока от необходимости играть с положением шаров, которое посредством хитрости оказалось непригодным для продолжения серии.

Прямой пул

Большая часть правил при игре в прямой пул совпадает с **Общими правилами пула**. Однако есть небольшие корректировки, о которых будет сказано ниже. Вообще говоря, игра позиционируется, как **заказная**. Перед каждым ударом игрок заказывает шар и лузу. Принимать участие в игре может два человека или две команды. На стол выставляется биток и прицельные шары, пронумерованные от 1 до 15. Шары выставляются в виде обычной пирамиды, вершина которой находится на задней отметке. При этом шар с номером 1 должен находиться справа, а с 5 слева. Каждый удачный удар сопровождается записыванием на счет одного очка. Также игрок получает право нанести следующий удар в серии. Серия продолжается до первого промаха или нарушения правил. Правила разрешают серию, продолжительность в 14 шаров. После этого все шары снова выставляются на стол в виде треугольной пирамиды, вершина которой остается пустой, а 15 шар остается на своем месте. Игрок должен забить последний шар так, чтобы пирамида оказалась разбитой. В случае удачи серия продолжается, в противном случае право удара переходит к противнику. Это защищает игрока от поражения без выполнения удара. Игра считается законченной, когда один из игроков набирает заранее оговоренное количество очков. Наиболее популярной суммой является 150 баллов. Игрок, который выполняет разбитие, должен выполнить одно из двух условий:

- Загнать заказанный прицельный шар в лузу;
- Догнать до борта биток и как минимум два прицельных шара.

В случае нарушения правил разбитие считается неверным. В этом случае противник может принять положение шаров на столе и выполнить первый удар своей серии из дома. Также противник может отказаться от разбития, что вынуждает игрока повторить разбитие шаров. Так может продолжаться до тех пор, пока противник не примет положение шаров на столе или разбитие будет проведено по всем правилам. Вообще говоря, на количество попыток разбития не действует правило трех подряд идущих фолов. Но каждый раз у игрока со счета списывается два очка. Если во время разбития в лузу падает биток, или же

он вылетает за пределы стола (остается на борту), игрок получает штраф в два очка. Кроме того, начинает действовать правило трех фолов.

Правила игры каждый **заказанный прицельный шар**, который попадает в лузу, дает игроку право на следующий удар в серии. Удар в принципе можно наносить по любому прицельному шару, но перед выполнением удара необходимо заказать шар и лузу, в которую он попадет. Это исключает в игре случайности. Остальные подробности – касание других прицельных шаров, всяческие комбинации и удары о борта – указывать не требуется. Если же вместе с заказанным шаром в лузу залетает иной прицельный шар (или несколько) за каждый засчитывается по одному очку. Удар считается правильным, если в лузу зашел заказанный прицельный шар или до борта дошел биток и любой прицельный шар. В случае, если этого не произошло или было допущено иное нарушение, удар признается неправильным, серия обрывается, а игрок получает **фол**. Когда шар находится на расстоянии, которое меньше диаметра самого шара, игрок получает право провести до двух отыгрышей подряд для доведения шара до борта. Кстати, измерение расстояния до борта производит судья соответствующими приспособлениями. Если же отыгрыши уже были выполнены, шар считается расположенным возле борта, и в действие вступают правила «**шар на борту**» из раздела «**общие правила пула**». В случае нарушения правил во время проведения удара, количество отыгрышей уменьшается до одного. В случае второго подряд нарушения правил раздел «шар на борту» используется без предварительного отыгрыша. Если игрок нарушает правила этого раздела после двух нарушений общих правил, это позиционируется как третий фол подряд и ведет к списыванию штрафных очков. После каждого следующего фола у игрока списывается по одному очку. Кроме того, необходимо расставить шары заново, а соперник обязан произвести удар из дома с руки. Когда игрок забивает 14 шар (правила разрешают провести серию из 14 шаров подряд), игра останавливается. Все забитые шары снова устанавливаются на столе в виде обычной пирамиды. При этом ее вершина остается пустовать, поскольку последний шар остается на месте. Последний шар из прошлого разбиения должен попасть в лузу таким образом, чтобы вместе с тем была разрушена пирамида. Стоит отметить, что правила не регламентируют, по какому шару необходимо наносить удар. Игрок может ударить прямо по последнему шару и рикошетом разбить пирамиду или разбить пирамиду, а рикошетом загнать последний шар. Существует специальные схемы, по которым осуществляется расстановка шаров в следующих ситуациях:

- Последний шар закатился в лузу одновременно с 14;
- Последний шар мешает установке пирамиды.

В случае тактического промаха или хитроумного плана перед ударом игрок может объявить замену удара отыгрышем. При этом все забытые шары не приносят очков, но выставляются снова на стол. Игрок не имеет права воздействовать на шары методом, отличным от удара движущимся битком или рикошетом прицельных шаров. Любое касание шара, который направляется в лузу и в сторону пирамиды, наказывается особым способом: снимается одно очко, как за простой фол, и 15 дополнительных баллов за нарушение хода игры. При этом нарушением считается ситуация, когда игрок ловит шар в лузе. В этом случае противник может поступить следующим образом:

- Согласиться с новой расстановкой шаров на столе и выполнить удар с руки из дома;
- Потребовать установки всех пятнадцати шаров в пирамиду и предложить игроку, нарушившему правила, произвести разбиение с руки из дома.

Если же необходимо выполнить удар с руки из дома, а все шары находятся в доме, игрок может потребовать изменения позиции одного шара. Выбирается тот шар, который находится ближе всех к передней линии и устанавливается на заднюю отметку. В случае, когда два шара находятся на одинаково близком расстоянии в передней линии, выставляется любой шар на усмотрение игрока. Такое может произойти при попадании битка в лузу или вылете за пределы стола. Если шар остался на борте, это также считается вылетом за пределы стола. Если шар был загнан в лузу с нарушением правил, то он выставляется на стол после прекращения движения других шаров. При этом штраф не

налагается. За вылет прицельного шара за пределы стола налагается штраф, а вылетевший шар выставляется после полной остановки шаров на столе. Когда выскакивает биток (или падает в лузу), противник получает право на удар с руки с передней линии (за исключение ситуации с тремя последовательными нарушениями). За каждый **фол** со счета игрока списывается одно очко. Списывание большего количества очков происходит за умышленные нарушения или множество последовательных фолов. Игрок, который получает право на удар, может приступить к игре немедленно, но при сложившейся ситуации на столе. Исключение составляют случаи, когда за пределы стола вылетает биток (попадает в лузу) или противник совершил умышленное нарушение правил (или случайное, но квалифицироваться оно будет как умышленное). Победитель должен набрать некое количество очков, которое определяется заранее. Обычно это число 150. При этом противник может играть так плохо, что останется в минусе: за каждое нарушение списывается строго определенное количество очков, независимо от того, положительный или отрицательный счет у игрока. Если был зафиксировано нарушение, но шар закатился в лузу, то набранные во время удара очки аннулируются, а штраф отнимается от очков, набранных в предыдущих ударах и сериях.

Три последовательных нарушения. После каждого нарушения происходит списание строго определенного количества баллов со счета игрока. Здесь не имеет значение насколько большой счет у нарушившего правила. Очки могут считаться и в отрицательном поле. Так в некоторых случаях партия может закончиться со счетом 150 на -8 и т.д. Кроме списания штрафных баллов у игрока открывается счет фолам. Каждый раз, как после первого или второго фола игрок производит отыгрыш или правильный удар, счет фолам сбрасывается. Каждый следующий фол увеличивает счет нарушений. Когда игрок в третий раз подряд нарушает правила, с его счета списывается 15 очков, а счет фолам обнуляется. Теперь все шары необходимо заново собрать в пирамиду. Разбитие пирамиды осуществляется по всем правилам пула игроком, который получил три фола. Стоит отметить важную особенность подсчета фолов. После каждого нарушения серия игрока обрывается, а на счет фолов записывается очередное нарушение. Три фола подряд считаются только в том случае, если игрок после первого нарушения, дважды начал каждую следующую серию с нарушения правил. Если же первая или вторая серия после нарушения была начата с отыгрыша или удачного удара, счет фолам аннулируется. Т.о. после двух нарушений, отыгрыша и еще одного нарушения у игрока на счету будет 1 фол, а не 3. В случае, когда игрок нарушил правила, а в следующей серии загнал биток в лузу (или он вылетел за пределы стола) – он получает второе нарушение и серия обрывается. При этом противник не может отказаться от удара, что защищает игрока от большой вероятности получить третий фол подряд за неправильное разбитие.

Снукер

Как разновидность бильярда снукер зародился в Англии примерно в 19 в. Своим названием игра обязана английским кадетам-«снукерам», любившим бильярд и внесшим значительный вклад в модернизацию описываемой версии игры. С 1930 г. по снукеру проводятся мировые соревнования. В снукер играют вдвоем на баллы, **цель игры** – перегнать противника по количеству набранных баллов. В игре также участвуют **судья**, следящий за соблюдением правил, и секретарь, ведущий подсчет очков. **Фреймом**, или **розыгрышем**, в снукере называют заверченный цикл, в котором без нарушений правил был забит последний черный шар, либо при ударе в черный шар было допущено нарушение, либо один из игроков признал свое поражение ввиду явного превосходства противника. Из нескольких фреймов состоит гейм, а из геймов – матч. В международной версии используется стол шириной 6 и длиной 12 футов (1,82x3,64 м). Один из распространенных типоразмеров стола для снукера – 5x10 футов, но встречаются и столы меньшего размера. Высота стола считается от пола и до верха бортиков и составляет 34 дюйма (86 см). Допускаются



погрешности в размерах стола, но не более 2,5 см. Шесть луз, которыми оборудован стол, несколько больше чем в «пуловском» варианте и имеют закругленные губки. На расстоянии 70 см от одного из узких бортов («передний борт») стола проведена прямая, которая называется «линией балки»; расстояние от края переднего борта до линии балки называют «балкой». От середины линии балки в сторону переднего борта очерчен полукруг диаметром 292 мм – «сектор».

Шары в снукере. Для игры используется 15 красных, 6 цветных и 1 белый («биток») шар. Диаметр шаров, используемых для игры, составляет 52 мм. Каждый шар имеет определенную стоимость очков: красные – по 1, желтый – 2, зеленый – 3, коричневый – 4, синий – 5, розовый – 6 и черный – 7 очков. В игре применяют следующие термины, применимые к шарам: сыгранный шар (попавший в лузу при правильном ударе), очередной шар или шар на игре (шар, с которым произойдет первое касание битка после удара), объявленный шар (обозначаемый игроком или судьей очередным).

Начало игры.

В начале игры шары выставляются треугольником («пирамида»), один из углов которого повернут в сторону балки. К этому краю на минимальном (не касаясь) расстоянии устанавливается розовый шар. Черный шар устанавливается между задним бортом и стороной пирамиды; зеленый, коричневый и желтый шары ставят в место пересечения сектора и линии балки. Синий шар устанавливается в некотором отдалении от розового.

Начальный удар производится из сектора, при этом биток должен коснуться любого из красных шаров, в противном случае соперник может требовать повторного удара, либо, продолжая игру, присуждения штрафных очков. Право первого удара разыгрывается между игроками **раскаткой шаров**, либо определяется **жеребьевкой**.



Игра продолжается до тех пор, пока все шары не будут сыграны, или при оставшемся на столе черном шаре будет допущено нарушение (**фол**). При ударе игрок должен хотя бы одной ногой касаться пола. Удары должны быть четко выраженными и наносится только по битку частью кия с наклейкой. Не допускается повторное касание битка после придания ему движения («**пропих**»). Игроки поочередно производят удары, при этом пока на столе остаются красные шары, любой из них является очередным. Если игрок забил красный шар, то очередным для него становится любой из цветных, но с обязательным указанием конкретного шара. Переход хода осуществляется при нарушении или промахе. Красные, в отличие от цветных шаров, забитых с нарушением правил, обратно не выставляются. В случае если первоначальные отметки цветных шаров заняты, то они выставляются на отметку, соответствующую шару большей стоимости. Если и такая возможность отсутствует, то шар выставляется как можно ближе к своей отметке со стороны заднего борта. Пока на столе остаются красные шары, каждый сыгранный цветной шар перед следующим ударом возвращается на стол. Если в результате действий игрока биток упал в лузу или перескочил за борт, ход переходит к сопернику, вводящему биток в игру. Белый шар не должен касаться более одного шара, за исключением тех случаев, когда оба шара красные, или один свободный, а другой – очередной. Во время игры может возникнуть ситуация, когда битком невозможно произвести прямой удар ни по одному из прицельных шаров. Такая ситуация называется **снукером**, или **маской**. Если снукер возник вследствие нарушения, то объявляется «свободный шар», когда следующий

игрок может назначить очередным любой из шаров. Биток считается в положении «за губой», если края лузы не позволяют произвести удар по очередному шару. В таком случае игрок имеет право либо продолжить игру, либо переместить биток в любую точку сектора. Ситуация, в которой игрок, имея возможность попасть в прицельный шар, промахивается, влечет объявление судьей «мисс», после чего возвращается прежнее положение шаров, за исключением случая, если мисс был совершен игроком умышленно. В таком случае судья выслушивает мнения соперников и выносит свое решение.

Подсчет очков. Очки начисляют игрокам за сыгранные шары в зависимости от их номинала. При нарушении правил, баллы за нарушение плюсятся противнику нарушителя. Штраф по стоимости очередного шара, но не менее 4-х очков начисляется в случае, если: удар произведен до остановки шаров от предыдущего удара или совершении двойного удара; был выполнен «перескок», внеочередное нанесение удара либо нанесение удара с отрывом обеих ног от пола; неправильном ударе «с руки» из сектора; при промахе по прицельному шару либо падению битка в лузу, при свободном шаре биток остался в положении снукера. В ситуациях, когда в лузу попал внеочередной шар, выполнен промах, биток попал не в прицельный шар, при касании битка чем-либо кроме наклейки кия или выскакивании шара за пределы стола, штрафные баллы начисляются по стоимости очередного шара.

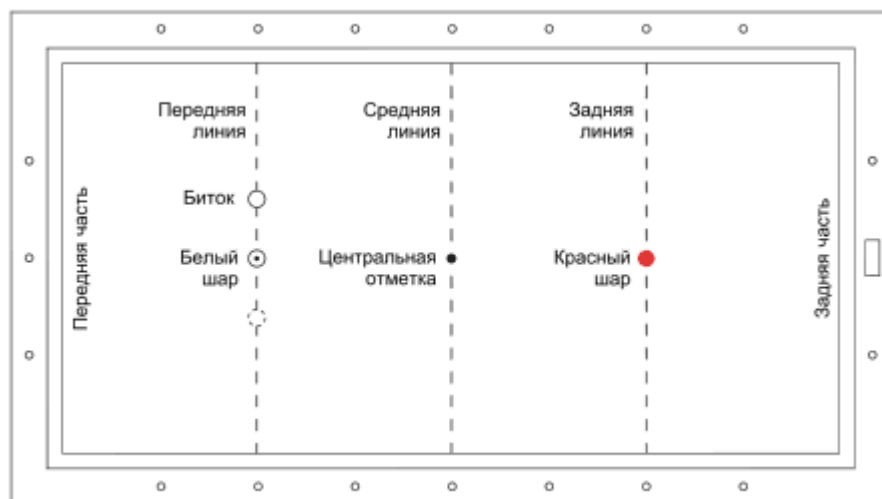
Штрафные очки в размере семи баллов присуждают, если игрок использовал в качестве битка любой другой шар, попадал в лузы несколькими красными шарами подряд, использовал в каких-либо целях находящийся за пределами стола шар, либо нарушил правила в момент между закатыванием красного и до заказа цветного шара. Если при выполнении одного удара игрок допустил более одного нарушения, то выбирается наиболее весомое, баллы за которое добавляются оппоненту.

Карамболь. Общие правила

Карамболь представляет собой вид бильярда, в котором нет луз, а очки начисляются на комбинацию ударов битка о прицельные шары. История гласит, что карамболь появился во Франции – в 1775 году прошла первая партия в карамболь с участием трех шаров. Французский набор шаров – красный и два белых шара – дошел до наших времен. Первоначально партии в карамболь проходили на обычных бильярдных столах. Шли годы и к 1827 году появились усовершенствованные кии с кожаными наклейками. После были убраны лузы, значительно усложнились траектории. С отсутствием луз можно было без особых проблем проводить боковые удары (les effets) и использовать рикошет для построения комбинации. Наборы для игры в карамболь проходят сертификацию WCA. Касательно шаров, используется красный шар и два белых для каждого и игрока. Они служат битками во время построения комбинации. Чтобы игроки не пугали шары, на один нанесены черные точки – две или три в зависимости от набора. Стоит отметить, что красный шар никогда не используется, как биток. Для игры в карамболь с 4 шарами необходимо дополнить набор еще одним белым шаром. Во время игры оценивается не только результативность исполнения комбинации, но и правильность удара. Последняя определяется, какой частью кия был нанесен удар по битку. В Карамболе разрешается ударять только наклейкой кия. Определение игрока, который нанесет **начальный удар**, происходит посредством жеребьевки (только неофициальные матчи или чемпионаты низкого уровня) или раската. После получения права начального удара игрок может произвести удар или передать это право сопернику. Поскольку в большинстве случаев определение права начального удара производится **раскатом**, поэтому остановимся на нем подробнее. На заднюю отметку выставляется красный шар. Это правило действует для всех разновидностей карамболя, кроме варианта с четырьмя шарами. Удар для раската производится с передней линии. При этом игроки становятся с разных сторон линии и одновременно бьют так, чтобы биток пошел в сторону задней линии, отразился и вернулся обратно. Тот игрок, чей биток остановится ближе всего к переднему борту, получает право начального удара. Шар должен коснуться заднего борта в обязательном порядке, касания иных бортов не имеют значения. Правда, в некоторых ситуациях раскат считается проигранным в любом случае, если:

- Шар попал на половину стола, на которой производит раскат противник;
- Не произошло касания заднего борта;
- Биток вылетел за пределы стола;
- Биток ударился о красный шар.

Порой оба игрока нарушают правила раската или нет возможности определить, чей шар оказался ближе, тогда раскат повторяется снова. Обязательным правилом является одновременность удара, однако это не означает, что раскат должен производиться синхронно в ту же секунду. После получения права начального удара игрок выбирает белый шар, который будет использовать в качестве битка. После выбора сплошного белого или помеченного точками шара этот шар используется в течение всей игры. В карамболь может играть несколько человек. Тогда в качестве битка выбирается тот шар, который в прошлой игре не использовался для удара. Последнее правило не действует для разновидности карамболя с 4 шарами.



Расстановка шаров при игре в карамболь. Перед игрой на заднюю отметку выставляется красный шар, на переднюю – биток игрока, который проиграл раскат. Также на расстояние не ближе 6 дюймов от передней линии выставляется биток победителя раската. Расстояние вычисляется от центра битка. Для карамболя с 4 шарами применяется иная схема. При проведении начального удара необходимо в обязательном порядке коснуться красного шара, а после этого битка противника. В случае обратного или сокращенного порядка удар признается неправильным, а серия игрока прерывается. Очко, которое было набрано в результате неверной комбинации, не засчитывается. Порядок проведения дальнейших ударов не регламентируется, поэтому в качестве первого прицельного шара можно использовать красный шар, биток противника или розовый шар в карамболе с четырьмя шарами. Ограничения накладываются на положение игрока. Во время соприкосновения наклейки кия с битком хотя бы одна нога должна находиться на полу. При этом игрок не допускается к партии, если его ноги обуты в предметы, которые используются для иных целей, или обычная обувь слишком большого размера и формы относительно ноги. Удар не засчитывается, если какой-либо шар или биток все еще двигался. При этом вращение шара на одном месте считается движением. Удар выполняется только после полной остановки всех прицельных шаров и битка. Удар считается не завершенным до тех пор, пока хоть один шар находится в движении. Только после полной остановки прицельных шаров и битка производится оценка корректности удара: оцениваются позиции шаров, количество соударений. Вовремя или перед

выполнением удара запрещается касаться шаров предметами одежды, сопутствующими игре инструментами, а также любыми частями кия. Исключение составляет наклейка кия, если она одета на сам кий. В этом случае нарушения не будет при условии, что касание произошло только битком, которым в данный момент необходимо было нанести удар. Другой вопрос, что от такого случайного касания сомнительно, что получится комбинация. Поэтому даже касание наклейкой практически всегда приводит к нарушению правил и прерыванию серии. Нарушением считается двойное касание битком или любого прицельного шара. Также запрещено касание битком прицельного шара одновременно с касанием битком с наклейкой кия. Удар может расцениваться судьей как фол, если касание наклейки кия с битком было слишком длительным. В этом случае удар квалифицируется как промах шара и не засчитывается. Кроме того, нарушением считается удар, при котором биток выскакивает за пределы стола. В зависимости от типа карамболя и сложившейся ситуации наказания могут незначительно отличаться, однако есть несколько правил, которые выполняются неукоснительно:

- В случае нарушения правил, серия игрока прерывается;
- Набранные в результате нарушения правил очки не засчитываются.

При ударе по битку в место, значительно ниже центра, может происходить подскок битка, который выражается в отрыве шара от поверхности стола. Иногда это результат ошибки или непрофессионализма игрока, но порой прием может использоваться для обхода шара, который значительно мешает траектории. Конечно, это довольно сложный прием и его исполнение практически никогда не приносит результата, но правила подобные моменты запрещают. Кроме того, нарушением считается момент, когда касание битком произошло какой-либо частью кия, кроме одетой наклейки. В большинстве случаев подобные касания против правил происходят случайно, но порой это может привести к более выгодному стратегическому положению шаров на столе. Если судья полагает, что удар частью кия или касание предметом является не случайным, то судья предупреждает игрока о замеченном нарушении. В случае повторения ситуации игрок автоматически признается проигравшим. Иногда происходит так, что шары двигаются без явного касания под воздействием физических законов, вибрации стола и т.д. В этом случае шары остаются на своих новых позициях, а игра продолжается. Во время игры каждый отвечает за собственные сопутствующие предметы – машинку, мел, приспособление для установки кия и любые другие, которые игрок принес с собой на игру – поэтому случайное касание и падение предмета является нарушением правил и наказывается по общим канонам.

Выскочившие шары Любой шар, который после фронтального удара или рикошета вылетает за пределы стола и оказывается на полу или борте, считается **выскочившим**. Впрочем, если шар самостоятельно вернулся на стол, он не считается вылетевшим. Главное, чтобы шар вернулся исключительно под действием собственных показателей вращения или криволинейного движения: возвращение от касания с игроком или предметом на борте позиционируется как вылет. Стоит отметить, что стол должен быть выполнен по правилам, которые строго регламентируют составные части. В случае нарушения целостности игрового стола касание шара о лишние части не считается возвращением шара на стол. Вылетевшие шары выставляются на поле по особым правилам, но только после полного прекращения движения битком и прицельных шаров. Иногда происходит так, что положение шаров на столе нарушается не по вине игрока. Любое стороннее вмешательство, как-то физическое влияние окружающей среды, толкание игрока и т.д. не позиционируется как нарушение правил. В этом случае игровая позиция восстанавливается судьей или игроками на неофициальных матчах с максимальной точностью. После игра продолжается в том порядке, какой был установлен до нарушения игровой позиции.

Отыгрыш не наказывается в том случае, если после контакта битком с прицельными шарами, хотя бы один шар достиг борта. Правда, в США официально запрещены на

соревнованиях преднамеренные отыгрыши. Кроме того, правилами запрещается совершать несколько отыгрышей подряд. Причем количество отыгрышей считается для всей партии, а не серии конкретного игрока. Т.о, если серия заканчивается отыгрышем, другой игрок должен начать игру с результативного удара (не действует для трехбортного карамболя по версии Ассоциации бильярда США). После нарушения правил или преднамеренного отыгрыша серия прерывается. Следующий выход игрока должен начинаться с результативного удара. В случае, когда это правило нарушается, даже если отыгрыш прошел по всем правилам, игрок получает фол (не практикуется в трехбортном фоле). После вылета шаров производится их выставление на стол по определенным правилам. Биток выставляется на переднюю отметку. В случае если последняя занята, биток попадает на заднюю и среднюю линию в зависимости от положения шаров. После вылета белого прицельного шара действия повторяются. Несколько иное положение дел при вылете красного шара. Первоначально он выставляется на заднюю отметку. Если последняя занята, то выставление происходит на переднюю или заднюю отметку, в зависимости от игровой ситуации. В случае, когда вылетает прицельный шар и биток, то устанавливается следующий порядок выставления: первоначально выбирается позиция для битка (по вышеописанным правилам), далее выбирается позиция для красного шара. То же правило действует для ситуации с вылетом обоих прицельных шаров. Порой случается так, что после вылета биток занимает отметку, на которую необходимо выставить прицельный шар. В этом случае первым на стол попадает шар, отметка которого, обозначенная правилами выставления, не занята. Оставшийся прицельный шар выставляется, исходя из правил выставления, при одной или нескольких занятых отметках.

Прямой карамболь

В игре в **прямой карамболь** участвует два или три человека. Набор шаров представляет собой красный прицельный шар и два битка, один из которых помечен. Чтобы победить, необходимо набрать определенное количество очков, которое оговаривается заранее. После каждого результативного удара начисляется один балл. Удар позиционируется как результативный, если во время его проведения не были нарушены общие правила карамболя, а биток, так или иначе, коснулся каждого прицельного шара.

Начальный удар проводится по общим правилам карамболя с первоначальным касанием красного шара. В случае нарушения правил, серия игрока обрывается, а набранное очко не засчитывается.

Правила игры В случае проведения результативного удара без нарушения какого-либо правила игрок получает право продолжить серию и получает одно очко. Серия продолжается до первого нарушения или нерезультативного удара. В случае, когда шары находятся в одной зоне, нельзя набрать больше трех очков. После следующего удара хотя бы один шар должен покинуть зону. В противном случае, удар считается проведенным с нарушением правил. После такого удара серия обрывается, а набранное очко не засчитывается. После каждого нарушения со счета игрока списывается одно очко. Удары, проведенные с нарушением, не засчитываются и приводят к обрыву серии.

Однобортный карамболь

Для однобортного карамболя используется прицельный шар красного цвета и два битка, один из которых помечен. Победителем считается игрок, который набирает заранее оговоренное количество очков. Начисление очков происходит за каждый результативный удар по одному баллу. Удар позиционируется как результативный, если не были нарушены общие правила карамболя, а биток фронтально или рикошетом коснулся битка противника и прицельного шара.

Начальный удар, право на который игрок получает после подведения итогов раската, производится согласно общим правилам карамболя. В случае нарушения одного из пунктов свода правил удар считается неправильным и заканчивается снятием набранного балла и прерыванием серии.

Правила игры.

После проведения результативного удара игрок получает право на следующий удар. При этом на его счет записывается **волнительный балл**. Серия продолжается до тех пор, пока игрок не нарушит какое-либо правило или его удар окажется нерезультативным. *Каждый удар должен отвечать определенным требованиям:*

- Биток обязан коснуться одного или нескольких бортов до контакта с прицельными шарами;

- Удар можно произвести и в ином порядке: касание прицельного шара, затем одного или нескольких бортов стола и только после этого биток может соприкоснуться с оставшимся прицельным шаром. Если условия удара не соблюдены, удар позиционируется как нерезультативный: начисление заработанных очков не производится, обрывается серия. За каждое нарушение общих или частных правил игрок штрафуются на один балл.

Трехбортный карамболь

В **трехбортном карамболе** удар считается результативным, если он был произведен согласно особому своду правил:

- Биток должен первоначально коснуться одного прицельного шара, затем удариться о три или более борта и только после этого разрешается удар по второму прицельному шару;

- Порядок ударов можно изменить: после отражений от трех и более бортов разрешены последовательные удары по обоим биткам;

- Возможен вариант, когда биток первым касается борта, затем отскакивает и соударяется с прицельным шаром. После необходимо произвести касание двух или более бортов. Затем разрешается касание второго прицельного шара.

- Последний вариант подразумевает первоначальное касание с двумя бортами, удар по первому прицельному шару. После этого необходимо обязательное касание хотя бы одного борта, чтобы биток мог удариться со вторым прицельным шаром. Касание трех бортов не подразумевает собой то, что биток обязательно должен соприкоснуться с разными бортами. Засчитывается последовательное касание битка одного и того же борта. В этом случае удар также считается результативным.

Особым способом производится **розыгрыш начального удара**. Биток отправляется с передней линии в сторону заднего борта. Он должен обязательно отразиться так, чтобы вернуться в переднюю часть стола. Стоит отметить, что правила запрещают при проведении раската бортов. Право начального удара получает тот игрок, чей биток остановится ближе всего к переднему борту. После этого игрок может провести начальный удар или отдать это право своему сопернику, чтобы не бить из невыгодного положения. Также победитель раската выбирает биток, который будет использовать в течение всей игры. Перед проведением начального удара биток выставляется на переднюю отметку. Игрок, который должен выполнить начальный удар, выставляет свой биток на передней

линии, не ближе 8 дюймов к передней отметке. Первым делом биток должен коснуться красного шара. Если последнее правило не было выполнено, игрок наказывается обрывом серии. Далее во время игры участники вольны самостоятельно выбирать первый прицельный шар. Существует несколько правил, нарушение которых приводит к прерыванию серии:

- Если биток или прицельный шар покидают пределы стола или остаются лежать на бортах;
- Если игрок после предыдущей серии или во время своей серии нанес удар, пока шары полностью не остановились;
- Произошло касание шара рукой, частью кия, предметом, который используется для игры, или был принесен игроком с собой;
- Удар представлял собой пропахивание шара согласно общим правилами карамболя;
- Был совершен двойной удар по битку;
- Во время касания наклейки кия с битком игрок не касался ногой пола;
- Удар был произведен битком соперника;
- Произошло касание битка наклейкой кия подчас прицеливания или разминки;
- Положение шара изменилось вследствие касания рукой, сторонним предметом или частью одежды. Порой случается так, что игрок совершил касание или сдвиг шара из-за вмешательства другого игрока или внешних факторов. Такие нарушения не наказываются. Судья восстанавливает первоначальную позицию шаров с максимальной точностью. Игрок имеет право продолжить серию. В случае, когда удар был нанесен битком противника, необходимо придерживаться следующих правил:

- Игрок получает фол с обрывом серии;
- Фол объявляется игроком до или после удара, или судьей. Последний может объявить фол только после проведения удара;
- Фол объявляется в любой момент игры, но штраф распространяется только на очки, набранные во время удара с нарушением правил.
- Игрок, который получает право удара, обязан играть с расположением шаров, которое осталось после удара предыдущего соперника.

Биток, который находится возле прицельного шара. В случае, когда биток останавливается возле прицельного шара или битка противника, игрок вправе ударить в противоположную от касающегося шара сторону или выставить шар, который соприкасается с битком. Если игрок закончил серию, но при этом биток оказался рядом с прицельным шаром, то противник вправе ударить в противоположную сторону или выставить оба шара. Стоит отметить, что шары выставляются только тогда, когда они непосредственно соприкасаются. Данное правило не распространяется на шары, которые находятся на близком расстоянии. При этом красный шар необходимо установить на заднюю отметку, а биток – на переднюю. Оставшийся шар устанавливается на центральную отметку. Бывает так, что отметка, на которую должен быть установлен шар, занята другим шаром. Тогда соприкасающийся шар устанавливается на отметку шара, который занимает необходимую позицию. Точно так же выставляются шары, которые вылетели за пределы поля или остались лежать на бортах. В этом случае игрок получает

фол. Когда биток останавливается так, что касается борта, то игрок может ударить в сторону борта, но это не будет засчитано, как касание борта. Дальнейшие касания этого же борта учитываются, как обычно. В трехбортном карамболе нельзя наносить удар, пока шары не остановятся, в противном случае это квалифицируется как фол, ведущий к обрыву серии. Если биток выскочил на борт, а после самостоятельно вернулся на игровой стол, считается, что вылета не было. Игроку засчитывается касание борта, независимо от того, сколько раз шар сделал подскок. Если шар вылетает на несколько поручней и возвращается обратно, то игрок получает такое же количество касаний, сколько бортов участвовало в траектории. Однако если шар, в конце концов, остановился на поручне – это фол, который ведет к обрыву серии.

Пропих шара позиционируется как фол. При этом серия игрока заканчивается. Пропих определяется как длительный контакт наклейки кия с битком или касание наклейки битка во время удара с прицельным шаром. Если наклейка кия коснулась битка дважды, удар заканчивается назначением фола. При этом набранные очки не засчитываются, а серия обрывается. Повторные соударения шаров разрешаются, независимо от того, сделаны они были случайно или специально. На серию игрока не влияет даже тот факт, что это может помочь в следующем ударе. В основе своей **киксы** позиционируются как фол, однако серия продолжается, если удар оказался результативным, а касания битка наклейкой или наконечником не было. Иногда игрок при выполнении разминочных движений случайно касается битка. В этом случае он получает фол и передает право удара своему сопернику. Вообще говоря, в любом случае, когда игрок нарушает положение шаров на столе не по причине результативного удара, он получает фол (исключение составляет промах). Так или иначе, серия обрывается, и право нанести удар переходит к противнику. Последний по правилам обязан принять положение шаров на столе, независимо от того, выгодно это или нет. Когда один игрок готовится нанести удар, его противник не имеет право явно отвлекать игрока движениями или звуками. Конечно, это не означает, что нельзя шевелиться, но судья может сделать предупреждение или вообще дисквалифицировать игрока.

Партия заканчивается, когда один из игроков набирает некоторое количество очков, которое оговаривается перед началом партии. Здесь не имеет значения, сделал противник хоть один удар или нет. На официальных матчах после набора определенного количества очков происходит подписание протокола, который составляется секретарем. Последний вместе с судьями также подписывает бумаги. Игрок, который получил поражение, не имеет право опротестовать результаты, после того как подпишет протокол.

Правила карамболя учитывают также и форс-мажорные обстоятельства, когда игрок не может начать или закончить партию. В случае неявки одного игрока, ответственный за турнир может перенести партию на другое время, если причина неявки признается уважительной. Вообще говоря, игрок должен предупредить ответственных за турнир лиц, что не может принять участие в игре. Тогда оставшийся игрок получит нового противника из числа оставшихся игроков. В противном случае игрок получает поражение. Если по каким-то причинам игрок не может продолжить партию, то ему засчитывается поражение, если его противник не согласен перенести партию на другое время. В случае дисквалификации игрока во время партии за ним признается поражение. Противник автоматически получает очки, которые минимально необходимы для победы. Если же дисквалификация происходит в турнире, то все предыдущие результаты аннулируются. Турнир продолжается не зависимо от числа дисквалифицированных игроков, пока остается хотя бы один игрок. Некоторые игроки специально затягивают удар под видом тщательной подготовки. Такой подход может использоваться для психологического

воздействия на противника. В этом случае судья может вынести предупреждение. Если игрок проигнорировал предупреждение и все равно тянет с ударом – это повод для его дисквалификации. Если на матче нет судьи, то решение о дисквалификации может принять лицо, ответственное за проведение турнира. Трехбортный карамболь не разрешает преднамеренные отыгрыши. Конечно, часто трудно определить насколько случайно получился отыгрыш. Если же отыгрыш все же имел место, то игрок, который получает право нанести удар, может согласиться с новым положением шаров на столе или потребовать от судьи выставления шаров в исходную позицию. Это влечет за собой повторное нанесение начального удара.

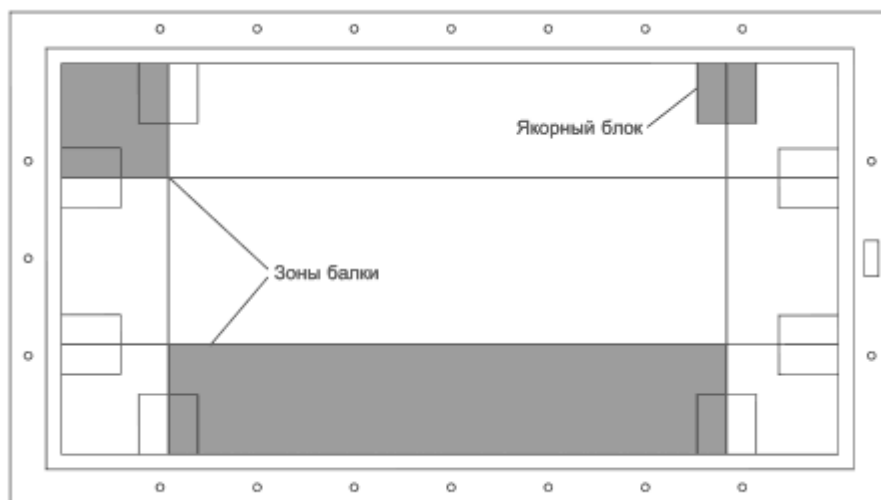
Карамболь с четырьмя шарами

Для игры потребуется два человека и стандартный набор шаров, состоящий из помеченного и обычного битка, розового и красного прицельных шаров. Удар является результативным в том случае, когда биток касается двух или трех прицельных шаров. Соответственно получается карамболь от двух/трех шаров. За последнюю ситуацию игрок получается в два раза больше, чем за карамболь от двух шаров – два очка. Первоначально выставляется **два прицельных шара**: красный на переднюю отметку, розовый – на заднюю. Перед нанесением первого или, как его обычно называют, начального удара производится **раскат**. Биток не должен коснуться прицельного шара, иначе игрок проигрывает раскат. Сама процедура раската осуществляется по стандартным правилам раската. После производится **начальный удар** из той игровой позиции, которая сложилась после процедуры раската. Иногда раскат приводит к смещению от касания битком прицельного шара. В этом случае шар выставляется на свою отметку, а право начального удара переходит к противнику. Последний может продолжить игру или вернуть право удара. Здесь секрет кроется в стратегии: если произвести нормальный удар не получается, лучше предоставить его своему противнику. Удар наносится битком, который выбирался перед процедурой раската. Согласно правилам карамболя, необходимо в первом своем ударе коснуться розового шара. Если этого не происходит, прерывается серия и сбрасываются набранные очки.

Правила игры. Выбор прицельного шара, которого биток коснется первым, лежит на игроке. Исключением является начальный удар, когда по правилам бить необходимо по розовому шару. В случае результативного удара игрок продолжает серию ударов, пока не нарушит правила или промахнется. Исключениями из правил карамболя с 4 шарами является вылет одного шара за пределы стола. Красный шар после вылета выставляется на переднюю отметку, если она не занята. В противном случае шар не участвует в игре до тех пор, пока не освободится отметка. С белым шаром происходит приблизительно то же: выставление откладывается до освобождения передней отметки. Иногда бывает так, что отметка занята, а шар требуется для выполнения удара. Тогда он выставляется на заднюю отметку. Если же и эта позиция занята, то – на центральную. В исключительной ситуации, когда заняты все отметки, можно выставить белый шар произвольно на центральной линии. Главное, чтобы он не стал вплотную к другому шару. Такие же действия повторяются после вылета битка. Редко случается так, что вылетает одновременно розовый и красный шары. Тогда необходимо описанным выше пунктам установить сначала розовый, а после красный шар. Когда все позиции заняты, то выставляется только розовый шар на центральную отметку. Красный попадает на стол только, когда освобождается центральная отметка. Если же одновременно вылетает биток и прицельный шар/шары, то все повторяется снова, лишь белый шар получает право быть выставленным первым. После по порядку выставляются оставшиеся шары. Когда вылетает еще и биток, то устанавливается следующий порядок выставлений: сначала прицельный биток, после

битка, а затем прицельный шар/шары. Конечно, на практике редко случаются подобные ситуации, но еще реже вылетают сразу все шары, однако правила должны учитывать все возможные варианты, чтобы максимально регламентировать игру. В случае вылета всех шаров устанавливается особый порядок: первым на центральную отметку попадает биток, которым игрок выполнял удар, после красный шар на переднюю отметку и на заднюю – розовый. Игрок, к которому переходит право удара, может установить биток в любой точке на передней линии, но не рядом с красным шаром. Вылет шаров не позиционируется, как нарушение правил, и не наказывается, если на столе остался биток, которым игрок наносил удар. Вылет битка считается нарушением правил. За каждое нарушение снимается одно очко.

Зонный карамболь 18.1



В игре участвует два игрока или команды. Стол и набор шаров остаются стандартными для карамболя, вот только на столе должна присутствовать **дополнительная разметка**.

Балка – это зона прямоугольной формы, которая простирается от одного борта, до расстояния в 18 дюймов до другого. Всего на столе получается 8 балок. На границах соседствующих балок вычерчиваются **якорные блоки**, представляющие собой квадрат, сторона которого равняется 9 дюймам. Выходит так, что одна сторона квадратного блока заменяется частью борта. Таких блоков получается на столе 8. Та часть стола, которая окаймляется якорными блоками, называется свободной.

В основе игры лежит стремление набрать некое количество очков раньше, чем это сделает противник или команда. Каждый результативный удар приносит одно очко, если во время проведения атаки были соблюдены необходимые правила, о которых речь пойдет ниже. В отличие от предыдущего карамболя, начальный удар наносится по красному шару.

Правила игры

После каждого результативного удара игрок или член команды может продолжать серию, пока не промахнется или не нарушит правила.

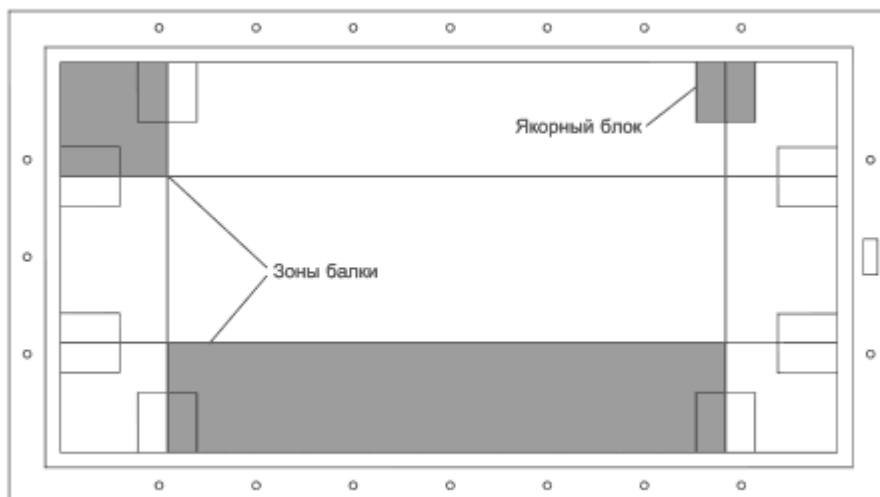
В случае, когда два шара находятся в одной зоне, необходимо ударом выбить один из них за пределы зоны. В противном случае удар не считается результативным. Подобное происходит и для якорных блоков. Здесь необходимо быть внимательным, ведь поле удара шар может попасть в другую балку, но остаться в той же якорной зоне. Частой ошибкой начинающих игроков является путаница в границах якоря и балки.

Иногда результативный удар заменяется отыгрышем, правила использования которого подробно описаны в «**Общих правилах карамболя**».

В случае нарушения одного из правил или вылета шаров при определенных условиях с игрока или команды снимается одно очко. При этом засчитываются все очки серии,

кроме последнего.

Зонный карамболь 18.2.



Для игры необходимо два игрока или команды, которые используют стандартный для карамболя стол и набор шаров. На карамбольный стол наносится **дополнительная разметка**. Балка начинается от самого борта и заканчивается за 18 дюймов до другого борта. Всего на столе получается восемь балок. На соседствующих балках наносятся якорные блоки, которые представляют собой квадратные зоны со стороной в девять дюймов. На стандартном столе получается, что одна сторона якорного блока примыкает к борту. Всего получается восемь подобных зон. В центре стола остается область, которая не очерчивается балками – она называется свободной. Это единственное место, где не действуют территориальные ограничения. Победителем в игре считается тот игрок или команда, который набирает оговоренное число очков раньше, чем это сделает другой игрок. Если удар был проведен по всем правилам, без фатального вылета и нарушения якорных зон, игрок получает в свой актив очко и может продолжать серию. Во время всей партии игрок волен сам выбирать первый прицельный шар, лишь подчас начального удара биток обязательно должен коснуться красного шара.

Правила игры. Итак, каждый результативный удар приносит игроку или команде одно очко. Серия продолжается до промаха или нарушения правил. Последнее влечет прерывание серии, снятие одного очка и аннулирование результатов удара с нарушением. Шары могут находиться внутри одной балки только в двух ситуациях: когда это всего лишь первый удар в новом подходе и когда шары вместе переместились в новую балку. Когда результативный удар закончился тем, что прицельные шары попали в одну балку, необходимо следующим ударом выбить хотя бы один за пределы текущей балки. Иногда бывает так, что от удара прицельный шар покинул балку и рикошетом вернулся обратно. В этом случае принято считать, что шар остался в зоне. Эта ситуация позиционируется, как нарушение правил, и влечет наказание. Подобные правила действуют и для якорных блоков. Здесь также необходимо следить, чтобы два шара не оставалось в течение двух ударов в якорной зоне. При этом после удара игрок получает только одно очко и обязан выбить хотя бы один прицельный шар за пределы зоны. Стоит учитывать, что переход в соседнюю балку не всегда означает выход из якорного блока. Так же можно рассуждать и в обратном порядке. Начинающие игроки часто путают границы якорных зон и балок. Порой результативные удары чередуются с отыгрышами преднамеренного характера. Подобные ситуации подробно описаны в «**Общих правилах карамболя**».

Стойка и хват

Каждому виду спорта присущи свои приемы и позиции, характерные для той, или иной ситуации. Например, штангисты, выполняя жим штанги, берут ее определенным образом; при этом положение ног, наклон корпуса спортсмена таковы, что задействовано максимальное количество мышц. Выполняя становую тягу, штангисты изменяют хват и стойку. В поединке каратистов или борцов также наблюдается многообразие стоек и приемов, зависящих от выбранной спортсменом тактики и сложившейся в поединке ситуации. Бильярд, являясь одновременно спортивным состязанием и развлечением, так же как и другие виды поединков характеризуется определенными приемами: способом хвата кия, положением тела при ударе, и многими другими чертами. Единой, регламентируемой правилами стойки не существует: все зависит от того, в какой части стола необходимо нанести удар, какой он должен быть силы, и т.д. Есть определенные неписанные правила, руководствуясь которыми игрок сможет выполнять точные удары и увеличит свои шансы на победу. Самое главное – это **сбалансированность стойки**. Вес тела должен распределяться на обе ноги как можно равномернее; в момент удара должна двигаться только рука. Она должна иметь определенную степень свободы, не задевать бедро и двигаться в нужном направлении беспрепятственно. Кисть руки, находящаяся на столе, должна служить направляющей только для кия, и никоим образом не должна быть опорой для тела. Предплечье во время игры лучше располагать под прямым углом к поверхности стола, приблизительно такой же угол должен сохраняться в момент нанесения удара по шару. Боковые движения рукой скоординировать сложнее, чем прямые, поэтому лучше не допускать таких ударов, увеличивающих риск неточности. **Хват кия** - одна из составляющих точного удара. Он не должен быть сильным; достаточно двух-трех пальцев для того, чтобы кий не скользил в руке и не выпал из нее в момент удара. Запястье должно быть, как бы продолжением предплечья, полусжатый кулак с кием не должен сгибаться к телу, или от него. Сустав в запястье должен двигаться свободно, словно хорошо смазанный шарнир. При определении места хвата, нужно определить центр тяжести кия. Для этого нужно расположить его поперечно на одном из пальцев; точка, в которой кий будет висеть параллельно земле и будет этим центром. Если игрок невысокого роста, то ему рекомендуют держать кий на расстоянии, приблизительно удаленном от центра тяжести на 15 см; высоким лучше увеличить расстояние между держащей кистью руки и центром тяжести кия. Следует помнить о том, что каждый игрок имеет свой «почерк» - индивидуальный стиль игры. Не стоит слепо подражать кому-то, пытаться имитировать технику или манеру игры. Многое зависит от двигательных навыков, личного опыта, и даже веса и роста игрока.

Виды ударов по шарам



Тренировка ударов по шарам

Важность регулярных практических занятий для повышения уровня подготовки трудно переоценить, но не менее важна и последовательность тренировки тех или иных ударов. Беспорядочная пальба по шарам вряд ли принесет пользу, тогда как целенаправленная отработка каждого удара на протяжении серии занятий с постепенным усложнением поставленной задачи позволит в конечном счете выйти на более высокий уровень мастерства.

Многие известные мастера советуют в качестве начального упражнения выполнять удары по центру установленного на точку дома битка, направляя его на середину дальнего борта. Если не менять стойку вплоть до момента его возвращения, то при правильно выполненном ударе центр битка должен коснуться наклейки кия. Этого не произойдет, если удар был произведен с нарушением указанных условий, а также в том случае, если в ходе движения биток отклонился от прямой траектории. По мере накопления опыта

количество результативных последовательных ударов из одной позиции должно стать максимальным, в особенности при несложных ударах. Выполнение винтов



Освоив удары битком по центру дальнего борта, можно переходить к тренировке ударов винтом. Винт – это удар, при котором битку придается вращение вокруг его центральной оси. Эффекты такого удара довольно разнообразны и требуют более подробного изложения. В любом случае нужно отметить, что практическое применение винтов вызывает сложности даже у профессионалов высокого класса. Можно привести сколько угодно примеров выигрыша партии в пуле без единого винтового удара, а новичкам рекомендуется прибегать к винтам лишь в крайних случаях или в ситуациях, когда диапазон возможного неточного удара достаточно широк, например при нахождении прицельного шара и битка в непосредственной близости от лузы. Винтовые удары практикуются, когда по игровой ситуации требуется изменить траекторию отскока битка от борта или траекторию движения битка и прицельного шара после их соударения. Добившись высокого процента точности центральных ударов в борт под прямым углом без винта, можно приступать к тренировке винтовых ударов в борт. Если удар кием приходится не на центр битка, а смещается на 1 см левее и по возвращении биток проходит слева от играющего, удар называют «левым винтом»; соответственно при смещении точки удара в правую сторону – «правым винтом». Следующий этап – это выполнение винтов по прицельным шарам, установленным на середине игрового поля. Вероятность промаха по шару из одинаковой позиции при винтовом и обычном ударе обычно выше в первом случае, что лишний раз доказывает повышенную сложность этого удара.

Выполнение ударов на резке

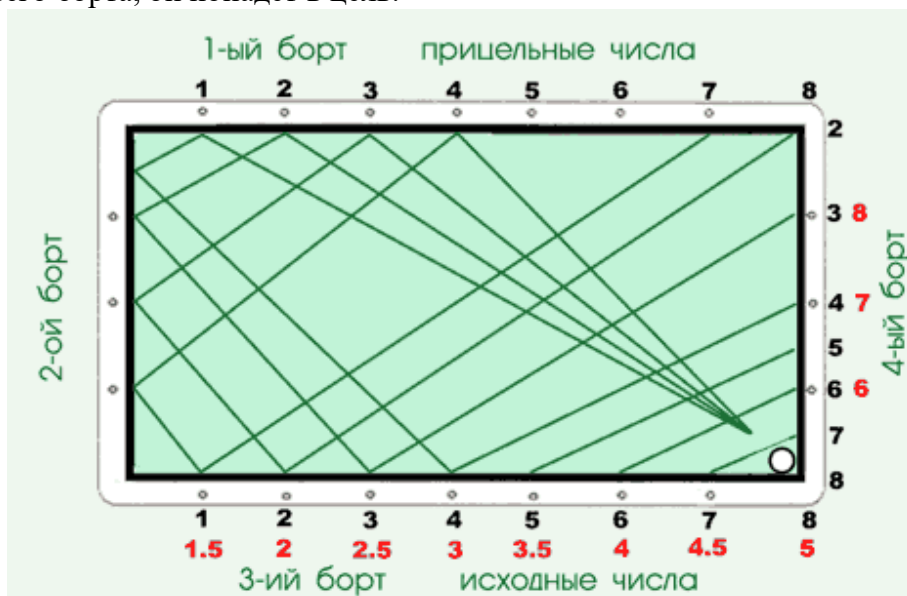


Если возникает необходимость произвести удар битком не в центр, а в край прицельного шара под определенным углом, используется удар на резке, в результате которого прицельный шар получает движение в ту или иную сторону. Чтобы облегчить задачу по определению угла резки, можно мысленно представить себе линию, соединяющую центр прицельного шара с серединой входа в лузу. На выходе этой воображаемой линии с противоположной лузы стороны шара и будет находиться точка его соприкосновения с битком, тогда как траектория битка, называемая линией прицеливания, будет проходить через линии центров этих двух шаров. На начальном этапе для тренировки зрительного навыка рекомендуется использовать дополнительный, третий шар, который будет играть роль воображаемого. Он устанавливается вплотную к прицельному шару в том месте, где должно произойти его предполагаемое соударение с битком. Чтобы удостовериться в правильности расположения третьего шара, можно провести воображаемую линию через центры этих двух шаров: один конец линии должен указывать прямо на середину входа в лузу. Теперь остается лишь мысленно обозначить линию прицеливания от центра битка до центра третьего шара, двигаясь вдоль которой биток должен ударить точно в точку соприкосновения двух шаров. Непосредственно перед началом удара третий шар убирается, и игрок, заняв позицию, производит центральный удар по битку со средней силы в направлении того места, которое недавно занимал третий шар. При правильно выполненном ударе прицельный шар должен сыграть в лузу. Если неоднократно повторять это упражнение в течение часа, постепенно увеличивая расстояние до шара, меняя его положение относительно лузы и производя удары с разных

углов, можно довести навык расчета точки соприкосновения и линии прицеливания до автоматизма, после чего третий шар станет просто третьим лишним.

Бриллиантовая система

Бриллианты - специальные отметки вдоль борта стола и с ними связана целая система игр в бильярд. В данной статье рассмотрим одну из них - "Пять в углу" - или, как ее иногда называют, "**Бриллиантовая система**". Пускаем биток небольшим винтом, так, чтобы отразившись от третьего борта у первого бриллианта он оказался снова у первого борта и седьмого бриллианта. Когда биток отражается от третьего борта у второго бриллианта, то оказывается у первого борта, где находится восьмой бриллиант. Рисунок показывает, как связаны бриллианты, например, третий бриллиант на третьем борту связан с третьим бриллиантом на коротком борту. Чтобы научиться пользоваться этой системой необходимо помнить все связи, чтобы с точностью ювелира знать траекторию битка при отражении от третьего борта. В случае использования бриллиантовой системы игрок визуально представляет и анализирует свой удар, на основе отражения от третьего борта так, чтобы достигнуть успеха. Рассмотрим пример. Как изображено на рисунке, прицельные шары стоят в правой верхней части, а биток - внизу справа. Зная бриллиантовые связи, игрок понимает, что лишь отразившись от второго бриллианта третьего борта, он попадет в цель.



Игрок должен представить, каким образом биток должен отразиться от первого борта, чтоб в результате отразиться от третьего с прицельным числом 2, когда сам он находится в углу с исходным числом 5. Значит из исходного числа нам необходимо вычесть прицельное ($5-2$), и в итоге мы получим число на первом борту, по которому надо нанести удар, то есть, третий бриллиант. Когда биток находится в исходном положении 5, что бы отразившись от третьего борта, он достиг точки с прицельным числом 3 на первом борту. Как видно из схемы, точка 5 и точка 3 связаны прямой линией, поэтому когда биток стоит на этой линии, то любой его точке, вне зависимости от положения битка, задается число 5. Во-первых, удар делается выше центра битка с малым бегущим винтом и легким сопровождением битка. При отрывистом или слишком сильном ударе угол отражения падает, поэтому целиться нужно не в борт, где расположен бриллиант, а в сам бриллиант. Естественно, что все столы для игры в бильярд отличаются по качеству, силе отскока и жесткости. Поэтому эти факторы нужно всегда учитывать при коррекции удара и выборе точки прицеливания. Кроме всего прочего, в бриллиантовой системе



предусмотрены дроби для прицельных и исходных чисел. Эта система применима только для ударов с естественными углами отражения, то есть, к естественному качению.

10 шагов к мастерству в бильярде

Бильярд - такой же спорт, как и другие. От игрока требуется твердая рука, отличный глазомер, хладнокровие и много других качеств, которые можно развить тренировкой. Но просто «таская камни в гору» не станешь чемпионом по штанге, необходимо следовать определенной методике в тренировке.

1. Для начала просто **привыкните к кию** и научитесь наносить удары по шару. Не надо бить сильно; достаточно ударов средней силы. Старайтесь попадать кием в центр шара. Старайтесь, чтобы кий двигался параллельно плоскости стола. На этом этапе не ставьте себе задачи куда-либо попасть шаром, просто учитесь наносить удары непринужденным движением кия.

2. Начинаем тренировать **меткость**. На этом этапе снова-таки не следует бить по шару сильно, главное выработать точность. Нанесем мелом несколько точек на бортах стола. Наносим удары точно в центр шара и стараемся попадать в нарисованные точки, местоположение которых периодически меняем.

3. Следующий шаг научит рассчитывать силу, или **размер удара**. Для этого наметим точки, к которым должен подкатиться шар после нанесения удара. Затем следует научиться бить вдоль стола, но так, чтобы подкатившись к противоположному короткому краю стола шар остановился как можно ближе к намеченной точке, но не коснулся борта. «Высший пилотаж» - это когда шар-биток подкатывается к другому шару, только слегка касаясь его (тушуя), но не сдвигая с места.

4. **Попадание в лузу**. Расположив шар в первой точке, старайтесь попасть им в левую, а затем и в правую лузу. Добившись положительного результата, старайтесь положить шар в средние лузы. Потренируйтесь попадать в лузы с различных точек стола свободным (не от борта) ударом.

5. Пятый шаг научит правильно рассчитать размер удара и разовьет **глазомер**. Необходимо научиться подкатывать шар отраженным от борта ударом в различные точки стола: от противоположного короткого борта к третьей, второй и первой точкам; затем к короткому борту дома (без касания шаром борта). Пробуйте подкатывать шар отраженным ударом в произвольные (на ваш выбор) точки стола.

6. **Подкатка шара** от двух бортов. Тут пригодятся полученные уже навыки плюс знание геометрии. Отраженным уже от двух бортов шаром необходимо научиться попадать в ранее заданные точки.

7. Начинаем «прицельную стрельбу»: битком необходимо **попасть в определенную лузу** или точку стола, постепенно отодвигая его за линию дома. Можно использовать машинку и удлиненный кий. Затем наоборот приближаем биток к линии дома. После этого пытаемся попасть шаром с заданную точку вплотную от борта или разреза лузы; следует обратить внимание на то, что точка попадания должна быть видна.

8. **Вводим в игру второй шар**. Биток устанавливаем в первой точке, второй шар - в третьей. Стараемся

попасть битком вначале в «лоб» шару, т.е. точно в центр, затем тренируемся попадать в левую и правую стороны. Добившись успеха, произвольно меняем расположение шаров.

9. **Дуплетирование боковых шаров.** Научитесь попадать своим шаром дуплетом в середину. Добившись соотношения три из пяти можно приступить к дуплетированию в угловые лузы, а затем отработать прямой дуплетный удар шаром по шару (в среднюю и в угол).

10. Последний, десятый, шаг. **Импровизируйте!** Вводите в игру все больше и больше шаров, меняйте их расположение, старайтесь подкатывать и попадать. Отрабатывайте наиболее часто встречающиеся комбинации и совершенствуйте ранее полученные умения. В результате вы приобретете навыки, которые позволят вам не казаться профаном в бильярде, а постепенно и постоянно совершенствуйтесь с помощью описанных упражнений, вы имеете шанс достигнуть вершин мастерства.



VI. Условия реализации дополнительной образовательной программы спортивной подготовки

Материально-технические условия реализации Программы

Спортивный инвентарь и спортивная экипировка

Спортивный инвентарь

№ п/п	Наименование спортивного инвентаря	Единица измерения	Количество изделий
1.	Стол для русского бильярда	штук	5
2.	Кии (длина: 1500-1600 мм, вес: 650-700 г).	штук	30
3.	Бильярдные шары (Вес: 280-290 г, диаметр: 68 мм.)	комплект	5
4.	Машинка	штук	2
5.	Полка для шаров и киев	штук	5
6.	Доска для записи	штук	5
7.	Деревянный равнобедренный треугольник	штук	5

Кадровые условия реализации Программы

Укомплектованность кадрами осуществляется в соответствии со штатным расписанием МБУ ДО «СШ ЦР»

№ п/п	Наименование спортивной экипировки индивидуального пользования	Единица измерения	Расчетная единица	Этап начальной подготовки	
				Кол-во	Срок эксплуатации (лет)
1.	Жилетка	штук	На занимающего	1	1
2.	Рубашка	штук	На занимающего	1	1
3.	Брюки	штук	На занимающего	1	1
4.	Галстук или бабочка	Штук	На занимающего	1	1
5.	Туфли	Пар	На занимающего	1	1

Уровень квалификации тренеров-преподавателей и иных работников определяется соответствующими профессиональными стандартами и квалификационными характеристиками.

Для проведения учебно-тренировочных занятий и участия в официальных спортивных соревнованиях на учебно-тренировочном этапе (этапе спортивной специализации) и этапе совершенствования спортивного мастерства, кроме основного тренера-преподавателя, допускается привлечение тренера-преподавателя по видам спортивной подготовки, с учетом специфики вида спорта «Бильярдный спорт», а также на всех этапах спортивной подготовки привлечение иных специалистов (при условии их одновременной работы с обучающимися).

Непрерывность профессионального развития тренеров-преподавателей определяется прохождением повышения квалификации (переподготовки), участием в тематических семинарах, вебинарах и других профессиональных мероприятиях.

Информационно-методические условия реализации Программы:

1. Примерная программа спортивной подготовки для ДЮСШ, СДЮШОР, УОР, ШВСМ, «Издательство «Советский спорт», 2004.
2. Видео материалы и Интернет-ресурсы.

Методическое обеспечение программы

Для эффективной реализации программы необходимо:

— помещение для занятий, бильярдный инвентарь, видеоматериалы соревнований высокого уровня, инструкции по ТБ, наглядные пособия-схемы.

Лекционный материал:

— история бильярда в России, правила бильярда, бильярдный инвентарь, психическое и физическое восстановление в бильярде, терминология бильярда, правила проведения соревнований по бильярду и др.

Перечень информационного обеспечения программы

Список литературы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ).
3. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р).
4. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Приказ Минспорта России от 27.12.2013 №1125 "Об утверждении особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта".
6. Приказ Минспорта России от 12.09.2013 №730 "Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре, условиям реализации дополнительных предпрофессиональных программ в области физической культуры и спорта и к срокам обучения по этим программам".

7. Приказ Минспорта России от 12.09.2013 №731 "Об утверждении Порядка приема на обучение по дополнительным предпрофессиональным программам в области физической культуры и спорта".

8. Федеральные стандарты спортивной подготовки по виду спорта бильярд (Приказ от 19 сентября 2013г. № 231)

9. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41.

10. Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Детско-юношеская спортивная школа Целинского района.

11. Абдюшев В.Н., Горба М.И., Ляпустин А.В. Азбука бильярда в картинках. Первые шаги [Текст] – С-Птб.: Федерация бильярдного спорта в России. www.art-billiard.ru.

12. Бирковский В.В. Бильярд: спорт, отдых, развлечение. –Ростов н/Д: Феникс, 2002г.

13. Журнал «Покати шаром». Федерация бильярдного спорта Санкт-Петербурга и Лиги любителей бильярда. Подписка 2009-2011 гг.

14. Капралов В.А. Новый самоучитель игры в бильярд / Серия «Мастер игры». – Ростов н/Д: Феникс, 2004г.

15. Примерные требования к программам дополнительного образования детей /Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006г. № 06-1844.

16. Цикл занятий по бильярду «20 уроков для начинающих игроков» / курсы повышения квалификации специалистов по бильярду Национального государственного университета физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта. Факультет повышения квалификации и переподготовки кадров. – С-Пб., 2009.

Видеоматериалы:

1. Любимый Бильярд - сайт Игоря...[litovchenko-billiards.ru>video/;](http://litovchenko-billiards.ru/video/)
2. Мастер-класс по бильярду. Школа бильярда (3 серии...[rutracker.org>Daysleeper-tor?t=3219928;](http://rutracker.org/Daysleeper-tor?t=3219928)
3. "Совет Чемпионов". Уроки игры на бильярде от Аслана...[billiard-pyramid.com>load/skachat...video...video/6...51;](http://billiard-pyramid.com/load/skachat...video...video/6...51)
4. Школа бильярда Сергея Баурова | ВКонтакте [vk.com>billiardschool;](http://vk.com/billiardschool)
5. Видеоматериалы | Любимый Бильярд - сайт Игоря...[litovchenko-billiards.ru>video/;](http://litovchenko-billiards.ru/video/)

6. ...Видео материалы - Интересное и полезное о бильярде...
sportmarket34.ru›load...poleznoe...video_materialy...23;

7. Видеопродукция по бильярду Екатеринбург
region-info.ru›index.php...;

8.Новости бильярдного клуба Принц www.bk-prince.ru/news/.

Интернет-ресурсы:

1. Электронные интернет-ресурсыkgeu.ruЭлектронные интернет-ресурсы;
2. Турнир на Кубок «РОССОЮЗСПАС - 2015» по бильярду
36.mchs.gov.ru›Пресс-центр›Новости›item/2615945;
3. Бильярд, школа бильярда, тренер по бильярду в Анапе...SalenTur.ru›Бильярд;
4. Соревнования по бильярду в студгородке pri-tu.ru›index.php?id=1133;
5. Отзывы об интернет-магазине ProPool.ru — Яндекс.Маркет
market.yandex.ru›shop/241336/reviews;
6. Бильярд в Ростове-на-Дону! / dublinclub.ru dublinclub.ru Адрес и телефон,
Ростов-на-Дону;
7. Кубок чемпионата Лунинецкого района по бильярду уехал...
billiardinfo.by›novosti/piramida/2014...po-bilyardu...

Годовой учебно-тренировочный план

п/п		Этап начальной подготовки		Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)					Этап совершенствования спортивного мастерства		Этап высшего спортивно го мастерств а
		НП-1	НП-2, НП-3	УТГ-1	УТГ-2	УТГ-3	УТГ-4	УТГ-5	СС-1	СС-2 СС-3	
		Недельная нагрузка в часах									
		6	8	10	12	14	16	18	20	24	28
		Максимальная продолжительность одного учебно-тренировочного занятия в часах									
		2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
Для спортивной дисциплины Бег на средние и длинные дистанции											
1.	Общая физическая подготовка	204	248	260	312	364	372	384	208	250	250
2.	Специальная физическая подготовка	30	50	62	72	88	120	140	312	374	496
3.	Участие в спортивных соревнованиях	0	10	22	28	32	36	48	72	84	116
4.	Техническая подготовка	46	68	94	110	132	144	188	226	272	248
5.	Тактическая подготовка	10	12	20	28	32	48	60	72	96	108
6.	Теоретическая подготовка	10	10	10	10	10	10	10	14	14	18
7.	Психологическая подготовка	6	10	14	16	16	24	26	28	32	36
8.	Инструкторская и судейская практика	0	0	16	20	22	36	38	52	60	90
9.	Медицинские, медико-биологические мероприятия	2	2	2	2	2	2	2	4	4	6
10.	Восстановительные мероприятия	0	0	14	20	22	32	32	40	50	76
11.	Контрольный нормативы (тестирование и контроль)	4	6	6	6	8	8	8	12	12	12

Общее количество часов в год	312	416	520	624	728	832	936	1040	1248	1456
-------------------------------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Направление работы	Мероприятия	Сроки проведения
1.	Проориентационная деятельность		
1.1.	Судейская практика	Участие в спортивных соревнованиях различного уровня, в рамках которых предусмотрено: - практическое и теоретическое изучение и применение правил вида спорта и терминологии, принятой в виде спорта; - приобретение навыков судейства и проведения спортивных соревнований в качестве помощника спортивного судьи и (или) помощника секретаря спортивных соревнований; - приобретение навыков самостоятельного судейства спортивных соревнований; - формирование уважительного отношения к решениям спортивных судей; - ...	В течение года
1.2.	Инструкторская практика	Учебно-тренировочные занятия, в рамках которых предусмотрено: - освоение навыков организации и проведения учебно-тренировочных занятий в качестве помощника тренера-преподавателя, инструктора; - составление конспекта учебно-тренировочного занятия в соответствии с поставленной задачей; - формирование навыков наставничества; - формирование сознательного отношения к учебно-тренировочному и соревновательному процессам; - формирование склонности к педагогической работе; - ...	В течение года
1.3.
2.	Здоровьесбережение		
2.1.	Организация и проведение мероприятий, направленных на формирование здорового образа жизни	Дни здоровья и спорта, в рамках которых предусмотрено: - формирование знаний и умений в проведении дней здоровья и спорта, спортивных фестивалей (написание положений, требований, регламентов к организации и проведению мероприятий, ведение протоколов); - подготовка пропагандистских акций по формированию здорового образа жизни средствами различных видов спорта;	В течение года

		- ...	
2.2.	Режим питания и отдыха	Практическая деятельность и восстановительные процессы обучающихся: - формирование навыков правильного режима дня с учетом спортивного режима (продолжительности учебно-тренировочного процесса, периодов сна, отдыха, восстановительных мероприятий после тренировки, оптимальное питание, профилактика переутомления и травм, поддержка физических кондиций, знание способов закаливания и укрепления иммунитета); - ...	В течение года
2.3.
3.	Патриотическое воспитание обучающихся		
3.1.	Теоретическая подготовка (воспитание патриотизма, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край, свою Родину, уважение государственных символов (герб, флаг, гимн), готовность к служению Отечеству, его защите на примере роли, традиций и развития вида спорта в современном обществе, легендарных спортсменов в Российской Федерации, в регионе, культура поведения болельщиков и спортсменов на соревнованиях)	Беседы, встречи, диспуты, другие мероприятия с приглашением именитых спортсменов, тренеров и ветеранов спорта с обучающимися и иные мероприятия, определяемые организацией, реализующей дополнительную образовательную программу спортивной подготовки	В течение года
3.2.	Практическая подготовка (участие в физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях и иных мероприятиях)	Участие в: - физкультурных и спортивно-массовых мероприятиях, спортивных соревнованиях, в том числе в парадах, церемониях открытия (закрытия), награждения на указанных мероприятиях; - тематических физкультурно-спортивных праздниках, организуемых в том числе организацией, реализующей дополнительные образовательные программы спортивной подготовки; - ...	В течение года
3.3.
4.	Развитие творческого мышления		
4.1.	Практическая подготовка (формирование умений и навыков, способствующих достижению спортивных	Семинары, мастер-классы, показательные выступления для обучающихся, направленные на: - формирование умений и навыков,	В течение года

	результатов)	способствующих достижению спортивных результатов; - развитие навыков юных спортсменов и их мотивации к формированию культуры спортивного поведения, воспитания толерантности и взаимоуважения; - правомерное поведение болельщиков; - расширение общего кругозора юных спортсменов; - ...	
4.2.
5.	Другое направление работы, определяемое организацией, реализующей дополнительные образовательные программы спортивной подготовки

Учебно-тематический план

Этап спортивной подготовки	Темы по теоретической подготовке	Объем времени в год (минут)	Сроки проведения	Краткое содержание
Этап начальной подготовки	Всего на этапе начальной подготовки до одного года обучения/ свыше одного года обучения:	≈ 120/180		
	История возникновения вида спорта и его развитие	≈ 13/20	сентябрь	Зарождение и развитие вида спорта. Автобиографии выдающихся спортсменов. Чемпионы и призеры Олимпийских игр.
	Физическая культура – важное средство физического развития и укрепления здоровья человека	≈ 13/20	октябрь	Понятие о физической культуре и спорте. Формы физической культуры. Физическая культура как средство воспитания трудолюбия, организованности, воли, нравственных качеств и жизненно важных умений и навыков.
	Гигиенические основы физической культуры и спорта, гигиена обучающихся при занятиях физической культурой и спортом	≈ 13/20	ноябрь	Понятие о гигиене и санитарии. Уход за телом, полостью рта и зубами. Гигиенические требования к одежде и обуви. Соблюдение гигиены на спортивных объектах.
	Закаливание организма	≈ 13/20	декабрь	Знания и основные правила закаливания. Закаливание воздухом, водой, солнцем. Закаливание на занятиях физической культуры и спортом.
	Самоконтроль в процессе занятий физической культуры и спортом	≈ 13/20	январь	Ознакомление с понятием о самоконтроле при занятиях физической культурой и спортом. Дневник самоконтроля. Его формы и содержание. Понятие о травматизме.
	Теоретические основы обучения базовым элементам техники и тактики вида спорта	≈ 13/20	май	Понятие о технических элементах вида спорта. Теоретические знания по технике их выполнения.
	Теоретические основы судейства. Правила вида спорта	≈ 14/20	июнь	Понятийность. Классификация спортивных соревнований. Команды (жесты) спортивных судей. Положение о спортивном соревновании. Организационная работа по подготовке спортивных соревнований. Состав и обязанности

				спортивных судейских бригад. Обязанности и права участников спортивных соревнований. Система зачета в спортивных соревнованиях по виду спорта.
	Режим дня и питание обучающихся	≈ 14/20	август	Расписание учебно-тренировочного и учебного процесса. Роль питания в жизнедеятельности. Рациональное, сбалансированное питание.
	Оборудование и спортивный инвентарь по виду спорта	≈ 14/20	ноябрь-май	Правила эксплуатации и безопасного использования оборудования и спортивного инвентаря.

Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)	Всего на учебно-тренировочном этапе до трех лет обучения/свыше трех лет обучения:	≈ 600/960		
	Роль и место физической культуры в формировании личностных качеств	≈ 70/107	сентябрь	Физическая культура и спорт как социальные феномены. Спорт – явление культурной жизни. Роль физической культуры в формировании личностных качеств человека. Воспитание волевых качеств, уверенности в собственных силах.
	История возникновения олимпийского движения	≈ 70/107	октябрь	Зарождение олимпийского движения. Возрождение олимпийской идеи. Международный Олимпийский комитет (МОК).
	Режим дня и питание обучающихся	≈ 70/107	ноябрь	Расписание учебно-тренировочного и учебного процесса. Роль питания в подготовке обучающихся к спортивным соревнованиям. Рациональное, сбалансированное питание.
	Физиологические основы физической культуры	≈ 70/107	декабрь	Спортивная физиология. Классификация различных видов мышечной деятельности. Физиологическая характеристика состояний организма при спортивной деятельности. Физиологические механизмы развития двигательных навыков.
	Учет соревновательной деятельности, самоанализ обучающегося	≈ 70/107	январь	Структура и содержание Дневника обучающегося. Классификация и типы спортивных соревнований.
	Теоретические основы технико-тактической подготовки. Основы техники вида спорта	≈ 70/107	май	Понятийность. Спортивная техника и тактика. Двигательные представления. Методика обучения. Метод использования слова. Значение рациональной техники в достижении высокого спортивного результата.
	Психологическая подготовка	≈ 60/106	сентябрь-апрель	Характеристика психологической подготовки. Общая психологическая подготовка. Базовые волевые качества личности. Системные волевые качества личности

	Оборудование, спортивный инвентарь и экипировка по виду спорта	≈ 60/106	декабрь-май	Классификация спортивного инвентаря и экипировки для вида спорта, подготовка к эксплуатации, уход и хранение. Подготовка инвентаря и экипировки к спортивным соревнованиям.
	Правила вида спорта	≈ 60/106	декабрь-май	Деление участников по возрасту и полу. Права и обязанности участников спортивных соревнований. Правила поведения при участии в спортивных соревнованиях.

Этап совершенствования спортивного мастерства	Всего на этапе совершенствования спортивного мастерства:	≈ 1200		
	Олимпийское движение. Роль и место физической культуры в обществе. Состояние современного спорта	≈ 200	сентябрь	Олимпизм как метафизика спорта. Социокультурные процессы в современной России. Влияние олимпизма на развитие международных спортивных связей и системы спортивных соревнований, в том числе, по виду спорта.
	Профилактика травматизма. Перетренированность/ недотренированность	≈ 200	октябрь	Понятие травматизма. Синдром «перетренированности». Принципы спортивной подготовки.
	Учет соревновательной деятельности, самоанализ обучающегося	≈ 200	ноябрь	Индивидуальный план спортивной подготовки. Ведение Дневника обучающегося. Классификация и типы спортивных соревнований. Понятия анализа, самоанализа учебно-тренировочной и соревновательной деятельности.
	Психологическая подготовка	≈ 200	декабрь	Характеристика психологической подготовки. Общая психологическая подготовка. Базовые волевые качества личности. Системные волевые качества личности. Классификация средств и методов психологической подготовки обучающихся.
	Подготовка обучающегося как многокомпонентный процесс	≈ 200	январь	Современные тенденции совершенствования системы спортивной тренировки. Спортивные результаты – специфический и интегральный продукт соревновательной деятельности. Система спортивных соревнований. Система спортивной тренировки. Основные направления спортивной тренировки.
	Спортивные соревнования как функциональное и структурное ядро спорта	≈ 200	февраль-май	Основные функции и особенности спортивных соревнований. Общая структура спортивных соревнований. Судейство спортивных соревнований. Спортивные результаты. Классификация спортивных достижений.
	Восстановительные средства и мероприятия	в переходный период спортивной подготовки		Педагогические средства восстановления: рациональное построение учебно-тренировочных занятий; рациональное чередование тренировочных нагрузок

			различной направленности; организация активного отдыха. Психологические средства восстановления: аутогенная тренировка; психорегулирующие воздействия; дыхательная гимнастика. Медико-биологические средства восстановления: питание; гигиенические и физиотерапевтические процедуры; баня; массаж; витамины. Особенности применения восстановительных средств.

Этап высшего спортивного мастерства	Всего на этапе высшего спортивного мастерства:	≈ 600	
	Физическое, патриотическое, нравственное, правовое и эстетическое воспитание в спорте. Их роль и содержание в спортивной деятельности	≈ 120	сентябрь
	Социальные функции спорта	≈ 120	октябрь
	Учет соревновательной деятельности, самоанализ обучающегося	≈ 120	ноябрь
	Подготовка обучающегося как многокомпонентный процесс	≈ 120	декабрь
	Спортивные соревнования как функциональное и структурное ядро спорта	≈ 120	май
	Восстановительные средства и мероприятия	в переходный период спортивной подготовки	

			средства восстановления: аутогенная тренировка; психорегулирующие воздействия; дыхательная гимнастика. Медико-биологические средства восстановления: питание; гигиенические и физиотерапевтические процедуры; баня; массаж; витамины. Особенности применения различных восстановительных средств. Организация восстановительных мероприятий в условиях учебно-тренировочных мероприятий
