



Автор идеи и правил

бильярда «Стріла», «Быстрая Стріла», «Блиц Стріла»

Виктор Барабан

Бильярд «Стріла» является разновидностью лузного бильярда со своими особыми правилами и требованиями к бильярдному оборудованию.

1 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «СТРІЛА»

Особые правила бильярда «Стріла» описывают важнейшие особенности и отличия этого вида бильярда. В общем, при ведении игры следует руководствоваться этими правилами и Общими правилами бильярда «Стріла» (п. 4).

1.1 Бильярдные столы, кии и аксессуары

Для игры в бильярд «Стріла» следует использовать бильярдные столы, кии и аксессуары (**кроме шаров**), отвечающие существующим техническим требованиям к бильярдному оборудованию «Пирамида».

1.2 Используемые шары

Комплект из восьми бильярдных шаров **диаметром 67 мм** (семь прицельных (п. 4.2.2) цветных шаров, а также биток (п. 4.2.1) – белый шар).

1.3 Начало партии

1.3.1 В начале игры семь прицельных цветных шаров устанавливаются на заднюю отметку в форме «стрелы» (рис. 1.1).

1.3.2 Черный шар должен быть внутри «стрелы», другие шары в «стреле» должны устанавливаться **в случайном порядке** (с целью разнообразия ведения партий).

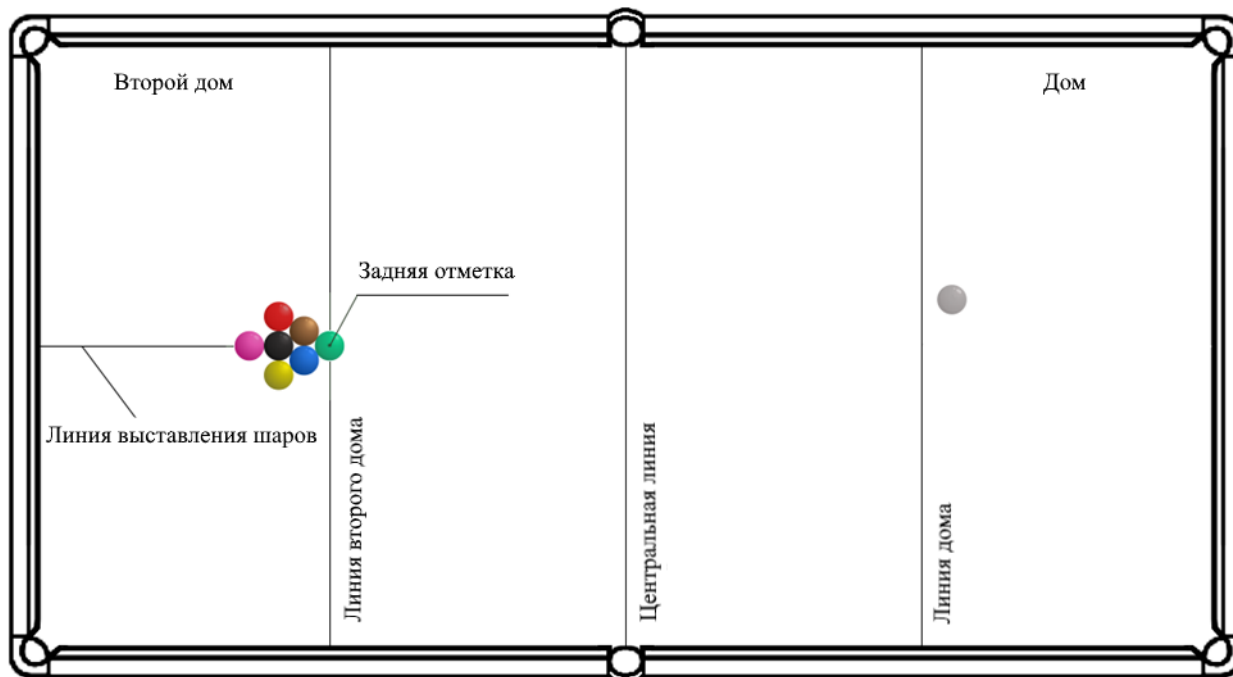


Рисунок 1.1 – Пример начальной расстановки шаров

1.3.3 Игрок, выигравший право первого удара (п. 4.6), устанавливает биток в любое место дома и выполняет начальный удар.

1.3.4 Выполнять начальный удар можно попадая битком **в любой шар** из «стрелы».

1.3.5 При выполнении начального удара как минимум **три прицельных шара** должны коснуться борта или **два прицельных шара** коснуться борта и **другой прицельный шар** перекатиться через центральную линию игрового стола. Если этого не произойдет – объявляется фол (п. 1.13).

1.3.5 Все шары, забитые при начальном ударе, считаются.

1.4 Ведение игры

1.4.1 Игра ведется одним битком (белый шар).

1.4.2 После начального удара игроки должны выполнять такие удары, чтобы первым касанием биток коснулся **одного из очередных шаров** (п. 1.6).

1.4.3 Играя в один из очередных шаров можно забивать как биток, так и прицельные шары, за что игроку начисляются очки (п. 1.10).

1.4.4 Забив шар игрок продолжает свой подход (серию).

1.4.5 После промаха или фола право выполнять удар переходит к сопернику.

1.4.6 Цель игры: набрать больше очков, чем соперник по окончании партии (п. 1.16).

1.5 Очередность прицельных шаров

- 1) Красный шар
- 2) Желтый шар
- 3) Зеленый шар
- 4) Коричневый шар
- 5) Синий шар
- 6) Розовый шар
- 7) Черный шар

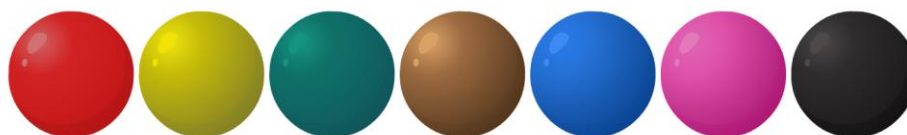


Рисунок 1.2 – Очередность прицельных шаров

1.6 Очередные шары

- 1) когда на столе находятся **три и более** прицельных шара – очередными шарами являются **два наименьших по очередности** (п. 1.5) цветных шара. Другие шары являются неочередными (за них можно маскировать (прятать) биток и очередные прицельные шары с целью провоцирования соперника выполнять удар от борта для попадания в очередной шар).
- 2) когда на столе остается **два** прицельных шара – очередным шаром является **наименьший по очередности** цветной шар. Старший по очередности шар является неочередным.
- 3) когда на столе остается **один** прицельный шар – этот шар является очередным шаром.

Примечание: Возможны варианты игры, при которых очередными шарами могут быть от одного до шести наименьших по очередности шаров.

1.7 Правильный удар (правильно заверченный удар)

Любой удар (за исключением начального удара п. 1.3 и при выходе из снукера п. 1.12) считается **правильным (правильно заверченным)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Стріла»

(п. 4) и кроме того, **после столкновения битка с очередным шаром** биток или очередной шар:

- 1) был забит в лузу;
- 2) сделал два борта;
- 3) сделал борт и перекат центральной линии стола или перекат центральной линии стола и борт;
- 4) передал движение другому шару (шарам), которые выполнили п. 1, 2 или 3;
- 5) сделав борт или перекат центральной линии стола передал движение другому шару (шарам), которые довыполнили п. 1, 2 или 3*.

*Правильно завершённый удар регламентируется аналогично правилам «Пирамиды», полное описание – п. 4.19.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то объявляется фол.

1.8 Сыгрывание прицельных шаров

1.8.1 Все прицельные шары, сыгранные (забитые в лузу) правильным ударом (п. 1.7) засчитываются.

1.8.2 Забитый правильным ударом прицельный шар не выставляется на бильярдный стол до конца партии (кроме ситуации «выставление черного шара», п. 1.17).

1.8.3 В ситуации, когда игрок сыграл первым касанием битка в очередной шар и после этого упал другой шар (шары) – другой шар (шары) засчитываются.

1.8.4 При сыгрывании прицельного шара игроку начисляются **2 очка** (п. 1.10).

1.8.5 В ситуации, когда на столе остался последний прицельный шар за сыгрывание прицельного шара, игроку начисляются **2 очка** (п. 1.10). После этого подсчитываются очки игроков и принимается решение об окончании партии (п. 1.16)

1.9 Сыгрывание битка

1.9.1 Биток сыгранный (забитый в лузу) правильным ударом (п. 1.7) засчитывается.

1.9.1 В ситуации, когда игрок сыграл первым касанием битка в очередной шар и после этого упал биток и любой другой шар (шары) – все забитые шары засчитываются.

1.9.1 Сыгрывание битка когда на столе два и более прицельных шара

Биток, **сыгранный с игры** правильным ударом засчитывается, с поля **не снимается ни один шар**, игроку начисляется **1 очко** и он продолжает свой подход ударом с руки (п. 1.9.1.1).

1.9.1.1 Удар с руки после сыгранного битка

1.9.1.1.1 Удар с руки можно выполнять **из двух домов**.

1.9.1.1.2 Забивать шар можно в любую лузу **после столкновения битка с очередным прицельным шаром расположенным вне дома, из которого выполняется удар**.

1.9.1.1.3 При ударе с руки из дома (второго дома) можно выполнять сыгрывание очередного прицельного шара или **только одно подряд сыгрывание битка** от очередного шара.

1.9.1.1.4 После одного сыгранного битка с руки из дома (второго дома) следующим ударом игрок должен продолжить серию ударом с руки **только сыгрыванием очередного прицельного шара**.

1.9.1.1.5 Если биток при игре с руки из дома (второго дома) падает в лузу **второй раз подряд** – объявляется фол.

1.9.1.1.6 После сыгрывания очередного **прицельного шара** с руки из дома (второго дома) игрок может продолжать серию играя как биток, так и очередной прицельный шар согласно вышеизложенным правилам.

1.9.2 Сыгрывание битка, когда на столе остался последний прицельный шар

В ситуации, когда на столе остался последний прицельный шар за сыгрывание битка игроку насчитываются **2 очка** (п. 1.10). Биток на поле не возвращается. Подсчитываются очки и принимается решение об окончании партии (п. 1.16).

1.10 Количество очков, которые можно набирать в бильярде "Стріла"

1.10.1 За сыгрывание шаров:

1.10.1.1 На столе **два и более** прицельных шара:

биток – 1 очко + игра с руки из дома (второго дома) (п. 1.9.1.1);

прицельный шар – 2 очка.

1.10.1.2 На столе остался **один** прицельный шар:

биток – 2 очка, окончание партии (п. 1.16);

прицельный шар – 2 очка, окончание партии (п. 1.16).

1.10.2 **За фол соперника** – 1 очко (если игрок заказал **отыгрыш** после фола соперника) (п. 1.13).

1.10.3 **За карамболь** (подбой шара из зоны борта в активную зону с использованием одного или нескольких бортов) - 1 очко (п. 1.14).

1.11 Снукер

1.11.1 Биток находится в снукере (замаскированный), если его путь по прямой линии при выполнении прямого удара по каждому из очередных шаров полностью прегражден неочередным шаром или шарами. В ситуации снукера действуют особые условия правильного удара (п. 1.12) (для правильного удара после касания битка с очередным шаром достаточно одного борта или переката центральной линии стола).

1.11.2 Если путь битка по прямой линии при выполнении прямого удара по каждому из очередных шаров перегорожен **только** губой лузы тогда биток также находится в снукере и для отыгрыша в такой ситуации следует руководствоваться правилами выхода из снукера (п. 1.12) (для правильного удара после касания битка с очередным шаром достаточно одного борта или переката центральной линии стола).

1.12 Выход из снукера

1.12.1 При возникновении позиции снукер (п. 1.11) игрок, который должен выполнить очередной удар, должен согласовать с соперником или судьей то, что удар будет выполняться со снукера.

1.12.2 Если игрок не выполнил попадание первым касанием битка в один из очередных шаров – объявляется фол.

1.12.3 **Только в ситуации снукера!** Удар считается **правильным (правильно завершенным)**, если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и Общих правил бильярда «Стріла» (п. 4) и, кроме того, **после столкновения битка с очередным шаром** биток или очередной шар:

- 1) был забит в лузу;
- 2) сделал **один борт***;
- 3) сделал **перекат центральной линии стола**;
- 4) передала движение другому шару (шарам), которые выполнили п. 1, 2 или 3;

*если биток первым касанием коснулся очередного шара, который стоит вплотную к борту – удар считается правильным

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то объявляется фол.

1.12.4 При выходе из снукера игрок должен попытаться попасть первым касанием битка в очередной шар, если игрок умышленно (прямым ударом) выполняет удар по не очередному шару, то позиция не очередного шара восстанавливается и объявляется фол. Сильный удар прямым ударом по неочередному шару расценивается как неспортивное поведение и приводит к проигрышу партии.

1.12.5 Для выхода из снукера игрок может использовать удары от борта (нескольких бортов) или выполнять обводящие удары (массе).

1.12.6 Перескоки (джампы) (п. 4.24) для выхода из снукера запрещены – фол.

1.13 Фол

1.13.1 При любом неправильном ударе объявляется фол (4.27).

1.13.2 При фоле соперник игрока, выполнившего фол, получает право установить биток **в любое место поля** и сыграть либо очередной прицельный шар, либо биток.

1.13.3 При ударе с руки после фола нельзя сыграть **вместе** и биток и очередной прицельный шар – фол.

1.13.4 При ударе с руки после фола игрок должен **заказать шар, который он будет сыграть**, причем:

1) если игрок заказал сыгрывание **очередного прицельного шара или битка** он не получает бонусных очков за фол соперника;

2) если игрок заказал **отыгрыш*** он получает **1 бонусное очко** за фол соперника;

***Отыгрыш** – удар, направленный не на забитие шара, а на усложнение игры сопернику.

1.13.5 При сыгрывании после фола битка игрок продолжает серию так, словно он сыграл биток с игры (п. 1.9.1.1).

1.13.6 Если при заказе отыгрыша после фола у игрока падает в лузу какой-то из шаров на столе – объявляется фол.

1.13.7 Также при фоле, соперник игрока, который выполнил фол, может не играть с руки, а **передать сложившуюся позицию** игроку, который выполнил фол. В этом случае соперник игрока, который выполнил фол, получает **1 бонусное очко** за фол соперника.

1.14 Карамболь (подбой шара из бортовой зоны в активную зону с использованием одного или нескольких бортов)

1.14.1 **Зона борта** – игровая зона стола, находящаяся на расстоянии менее одного диаметра шара от борта (рис. 1.3). Если шар **любой своей частью** находится на расстоянии менее одного диаметра шара от борта, то такой шар находится в зоне борта.

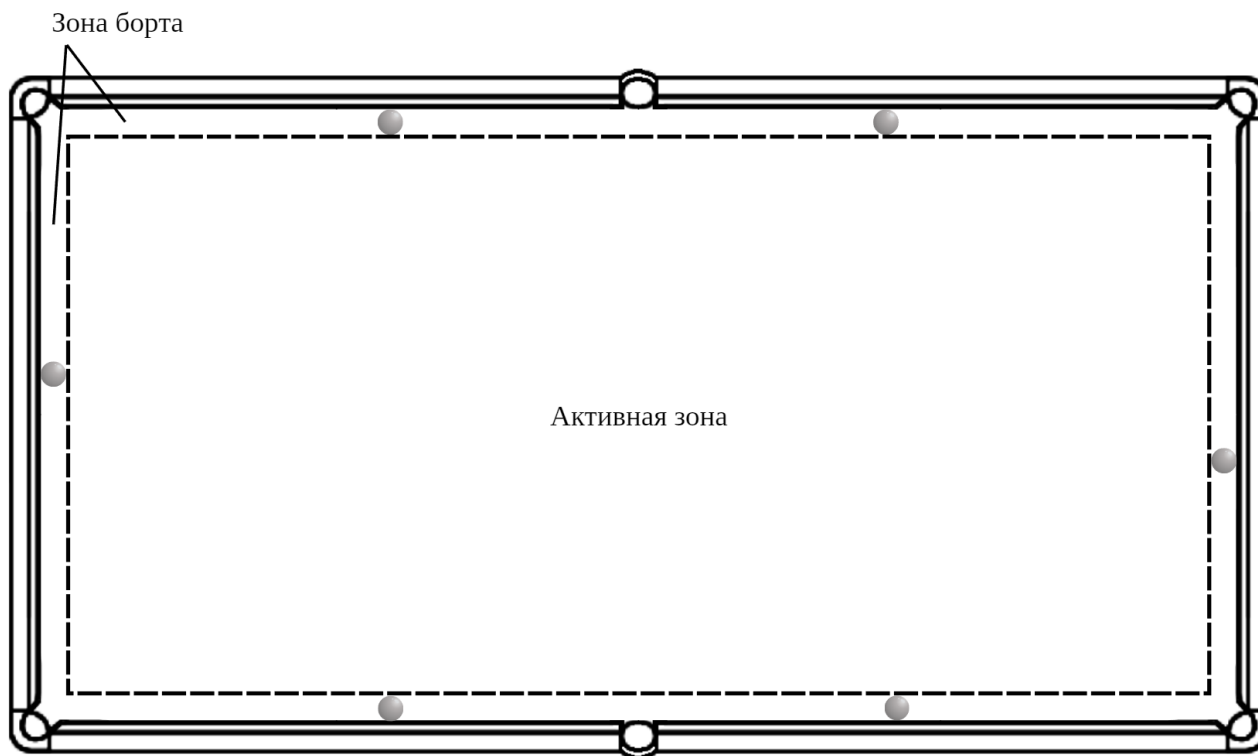


Рисунок 1.3 – Зона борта и активная зона

1.14.2 **Активная зона** – игровая зона стола, находящаяся на расстоянии более одного диаметра шара от борта (рис. 1.3). Если шар **полностью** находится на расстоянии от борта больше диаметра шара, то такой шар находится в активной зоне.

1.14.3 Если в промежутке между бортом и шаром **не проходит шар**, то этот шар находится в зоне борта (рис. 1.4). Если в промежутке между бортом и шаром **может пройти шар**, то этот шар находится в активной зоне (рис. 1.4).

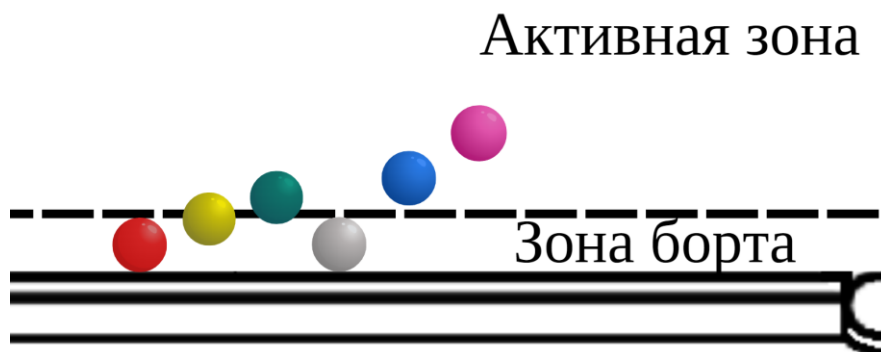


Рисунок 1.4 – Шары в зоне борта: красный, желтый и зеленый шары - в зоне борта;

синий и розовый шары - в активной зоне

1.14.4 **Карамболь** – удар, при котором после соприкосновения битка с очередным прицельным шаром, **один из этих шаров**, выполнив борт (несколько бортов) касается другого прицельного шара, находящегося в зоне борта и переводит его в активную зону (бортовой прицельный шар должен остановиться в активной зоне после завершения удара). Для примера правильного и неправильного карамболя приведены рис. 1.5, рис. 1.6. Для правильного выполнения карамболя, шар, выполняющий карамболь, перед столкновением с бортовым шаром должен сделать как минимум один **другой борт***, не в зоне которого находится бортовой шар (например, рис. 1.7).

*На бильярдном столе есть четыре борта – два длинных борта и два коротких борта. Если бортовой шар находится, например, в зоне длинного борта, то шар, выполняющий карамболь перед столкновением с бортовым шаром, должен выполнить как минимум один короткий борт или другой длинный борт.

Шар может одновременно находиться в зоне двух бортов, если он стоит в углу игрового стола и в промежутке между ним и двумя бортами (коротким и длинным) не проходит шар. Для правильного выполнения карамболя с таким шаром, шар, выполняющий карамболь, перед столкновением с бортовым шаром, должен сделать как минимум один **другой борт**, не тот в зоне которых находится бортовой шар (например, рис. 1.8).

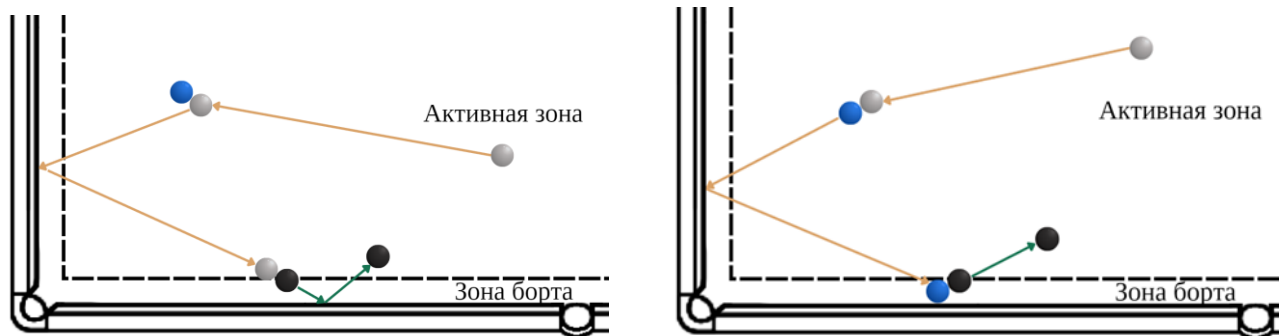


Рисунок 1.5 – Карамболь правильный: карамболь битком (слева); карамболь прицельным шаром (справа)

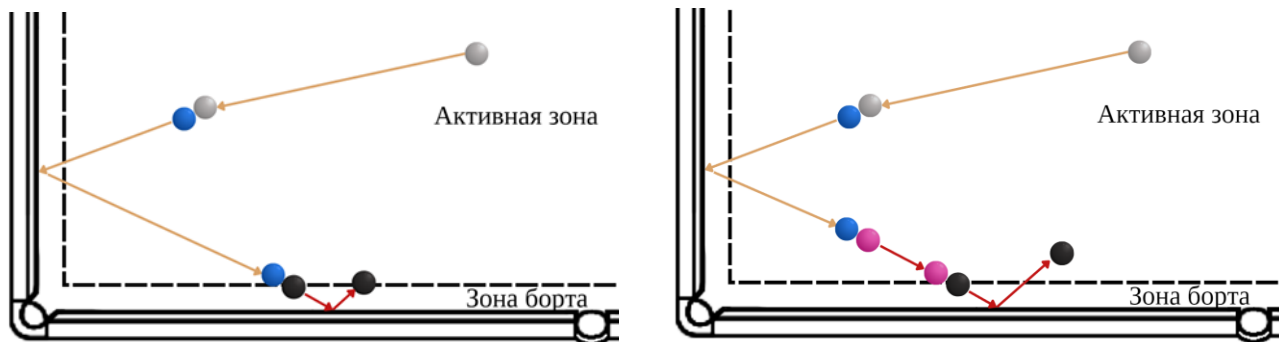


Рисунок 1.6 – Карамболь неправильный: шар не переведен в активную зону (слева); задействован другой шар (справа)

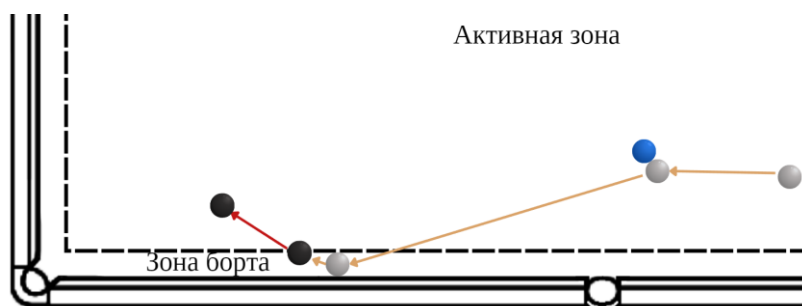


Рисунок 1.7 – Карамболь неправильный: биток не сделал другой борт, не в зоне которого находится заказанный бортовой шар

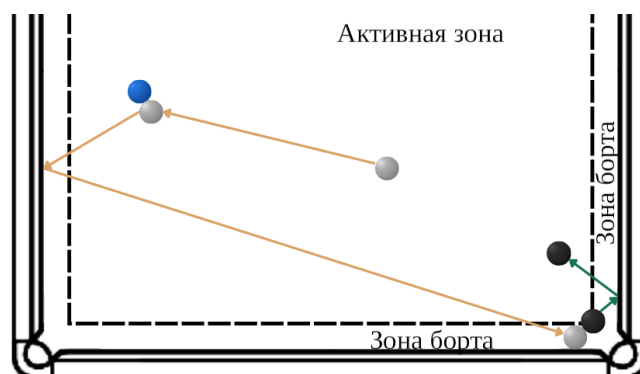


Рисунок 1.8 – Карамболь (правильный) с шаром, который находится одновременно в зоне двух бортов

1.14.5 При переводе прицельного шара из зоны борта в активную зону ударом карамболь игрок получает 1 очко. Для этого:

- 1) перед выполнением карамболя игрок должен заказать один шар в зоне борта, который будет переведен в активную зону, указав на него. Если игрок не заказал шар, с которым был выполнен карамболь – он не получает 1 очко;

- 2) шар, выполняющий карамболь, перед столкновением с заказанным шаром, должен сделать как минимум один **другой борт**, не в зоне которого находится заказанный бортовой шар (рис. 1.7);
- 3) если при успешном выполнении карамболя ни один из шаров не был забит в лузу – игроку **начисляется 1 очко**. Игра переходит к сопернику.
- 4) если при успешном выполнении карамболя любой шар (шары) на столе **был забит** в лузу – игроку **не начисляется 1 очко**. Игрок получает количество очков за сыгранный шар (шары) (п. 1.10) и продолжает серию.

1.15 Цель игры

Набрать больше очков чем соперник по окончании партии.

1.16 Окончание партии

Окончание партии происходит в следующих случаях:

- 1) Когда на столе остался один шар (биток или прицельный) и у одного из игроков больше очков, чем у другого он выигрывает партию (когда на столе остался один шар и у обоих игроков одинаковое количество очков – выполняется «выставление черного шара», п. 1.17).
- 2) Когда игрок выигрывает в ситуации «выставление черного шара» он выигрывает партию (п. 1.17).
- 3) Когда на столе остается **последний** прицельный шар и разница очков, набранных соперниками более 2, то игрок, у которого больше очков выигрывает партию (в этом случае отстающему игроку не хватает очков, оставшихся в розыгрыше, чтобы догнать соперника).
- 4) Когда в процессе игры **разница очков набранных игроками больше, чем осталось в розыгрыше**, то игрок у которого больше очков выигрывает партию.

Оставшиеся в розыгрыше очки рассчитываются по количеству очков, которые дают прицельные шары, оставшиеся на столе + **2 очка***, которые потенциально можно набрать сыгрыванием битка, снукерами (фолами) или выполнением карамблей.

Например: на столе осталось три прицельные шара, это значит, что в розыгрыше осталось 8 очков (по 2 очка за три прицельные шара + 2 потенциальных очка).

*Дефицит в 2 очка можно отыграть одним подходом, например забить два битка.

Примечание: Возможны варианты игры, при которых оставшиеся очки в розыгрыше считаются по количеству очков, которые дают прицельные шары, оставшиеся на столе + любое количество очков (по согласованию).

1.17 Выставление черного шара (Respotted black)

1.17.1 В ситуации, когда на столе остался один шар (биток или прицельный) и у обоих игроков одинаковое количество очков – выполняется «выставление черного шара».

1.17.2 При «выставлении черного шара» на заднюю отметку устанавливается черный шар.

1.17.3 Путем жеребьевки (например, подбрасыванием монеты) определяется игрок, выполняющий первый удар в «выставлении черного шара».

1.17.4 Первый удар в «выставлении черного шара» выполняется битком из дома.

1.17.5 Первым ударом **прицельный черный шар** можно сыграть в **любую лузу** (прямым ударом или ударом от борта/бортов).

1.17.6 Первым ударом **биток** можно сыграть в любую лузу **только ударом от борта (нескольких бортов)**. В случае, если при первом ударе в «выставлении черного шара» биток сыгран в лузу прямым ударом – объявляется фол.

1.17.7 Любой фол в «выставлении черного шара» – **это проигрыш партии.**

1.17.8 После первого удара можно сыграть как **прицельный шар, так и биток в любую лузу любым ударом** (прямым ударом или ударом от борта/бортов).

1.17.9 Когда в ситуации «выставление черного шара» один из игроков забивает биток или прицельный шар правильным ударом – он **выигрывает партию.**

2 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «БЫСТРАЯ СТІЛА»

При ведении игры «Быстрая Стіла» следует руководствоваться Особыми правилами бильярда «Стіла» (п. 1) со следующими изменениями.

Вместо пунктов **1.9.1** и **1.10** (с их подпунктами) Особых правил бильярда «Стіла» следует руководствоваться соответственно пунктами **2.9.1** и **2.10** (с их подпунктами) Особых правил бильярда «Быстрая Стіла».

2.9.1 Сыгрывание битка, когда на столе два и более прицельных шара

Биток, сыгранный с игры правильным ударом засчитывается, с поля **не снимается ни один из шаров**, игроку насчитывается **1 очко** и он получает право продолжить свой подход ударом с **руки с любого места поля** (п. 2.9.1.1).

2.9.1.1 Удар с руки после сыгранного битка

2.9.1.1.1 Удар с руки можно выполнять **с любого места поля**.

2.9.1.1.2 При ударе с руки можно выполнять **сыгрывание очередного прицельного шара**. Сыгрывать с руки биток нельзя – фол.

2.9.1.1.3 После сыгрывания очередного **прицельного** шара с руки игрок может продолжать серию играя как биток, так и очередной прицельный шар согласно вышеизложенным правилам.

2.10 Количество очков, которые можно набирать в бильярде «Быстрая Стіла»

2.10.1 За сыгрывание шаров:

2.10.1.1 На столе два и более прицельных шара:

биток – 1 очко + игра с руки с любого места поля (п. 2.9.1.1);

прицельный шар – 2 очка.

2.10.1.2 На столе остался **один** прицельный шар:

биток – 2 очка, окончание партии (п. 1.16);

прицельный шар – 2 очка, окончание партии (п. 1.16).

2.10.2 **За фол соперника** – 1 очко (если игрок заказал **отыгрыш** после фола соперника) (п. 1.13).

2.10.3 **За карамболь** (подбой шара из зоны борта в активную зону с использованием одного или нескольких бортов) - 1 очко (п. 1.14).

3 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «БЛИЦ СТІЛА»

При ведении игры «Блиц Стріла» следует руководствоваться Особыми правилами бильярда «Стріла» (п. 1) с последующими изменениями.

Вместо пунктов **1.4, 1.5, 1.8, 1.9, 1.10, 1.13, 1.15 и 1.16** (с их подпунктами) Особых правил бильярда «Стріла» следует руководствоваться соответственно пунктами **3.4, 3.5, 3.8, 3.9, 3.10, 3.13, 3.15, 3.16** (с их подпунктами) Особых правил бильярда «Блиц Стріла».

Пункты: 1.5 Очередность прицельных шаров; 1.6 Очередные шары; 1.11 Снукер; 1.12 Выход из снукера; 1.14 Карамболь (подбой шара из бортовой зоны в активную зону с использованием одного или нескольких бортов); 1.17 «Выставление черного шара» – **не действуют для игры «Блиц Стріла».**

3.4 Ведение игры

3.4.1 Любой шар на столе может быть битком.

3.4.2 Игроки могут выполнять удары любым шаром по любому шару (очередности шаров (п. 1.6) нет).

3.4.3 Можно сыграть как биток, так и прицельные шары, за что игроку начисляются очки (п. 3.10).

3.4.4 Забив шар игрок продолжает свой подход (серию).

3.4.5 Когда на столе осталось два шара на заднюю отметку **выставляются шесть забитых шаров** (п. 3.5) и игрок, сыгравший предыдущий шар, может производить удар любым шаром на столе.

3.4.6 После промаха или фола право выполнять удар переходит к сопернику.

3.4.7 Цель игры: набрать быстрее соперника согласованное количество очков (п. 3.16).

3.4.8 Окончание партии происходит, когда один из игроков набрал согласованное количество очков.

3.5 Выставление сыгранных шаров, когда на столе осталось два шара

3.5.1 Когда на столе осталось два шара на заднюю отметку выставляются шесть сыгранных шаров в форме «пирамиды» (рис. 3.1) и игрок, сыгравший предыдущий шар, может производить удар любым шаром на столе.

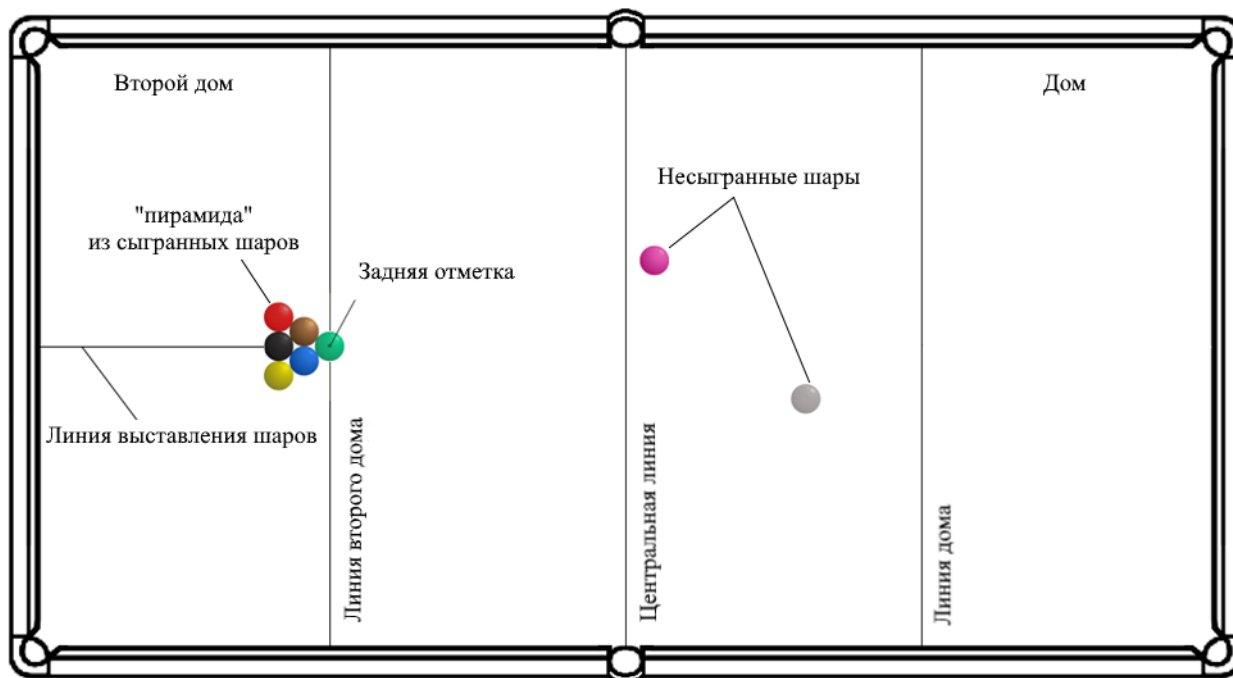


Рисунок 3.1 – Выставление забитых шаров, когда на столе осталось два шара

3.5.2 Если установке «пирамиды» мешает один из оставшихся на столе шаров, то мешающий шар добавляется к шести сыгранным шарам и эти шары устанавливаются на заднюю отметку в форме «стрелы» (рис. 1.1). Другой шар остается на своем месте. Игрок, сыгравший предыдущий шар, может производить удар любым шаром на столе.

3.5.3 Если установке «пирамиды» мешают оставшиеся на столе оба шара, то в таком случае один мешающий шар добавляется к шести сыгранным шарам и эти шары устанавливаются на заднюю отметку в форме «стрелы» (рис. 1.1). Другой шар устанавливается в любое место дома и игрок, сыгравший предыдущий шар, выполняет начальный удар согласно п. 1.3.

3.5.4 Если после правильного удара на столе остался только один шар – действовать согласно п. 3.5.2. Если после правильного удара на столе не осталось шаров – действовать согласно п. 3.5.3.

3.8 Сыгрывание прицельных шаров

3.8.1 Все прицельные шары, сыгранные правильным ударом (п. 1.7), засчитываются.

3.8.2 При сыгрывании прицельного шара игроку начисляется **1 очко** (п. 1.10).

3.9 Сыгрывание битка

3.9.1 Биток, сыгранный правильным ударом (п. 1.7), засчитывается.

3.9.2 При сыгрывании битка игроку начисляется **1 очко** (п. 1.10).

3.10 Количество очков, которые можно набирать в бильярде «Блиц Стріла»

3.10.1 За сыгрывание шаров:

биток – 1 очко;

прицельный шар – 1 очко.

3.10.2 За фол соперника - 1 очко.

3.13 Фол

3.13.1 При любом неправильном ударе объявляется фол.

3.13.2 При фоле сопернику игрока, выполнившего фол добавляется 1 очко, на заднюю отметку устанавливаются неправильно забитые или вылетевшие шары (п. 2.25).

3.13.3 Соперник игрока, выполнившего фол, снимает любой шар со стола и выбирает кто будет выполнять следующий удар (он, или игрок, который сделал фол).

3.15 Цель игры

Набрать быстрее соперника согласованное количество очков (например, 13 очков*).

*13 очков можно набрать одной серией. Например, забить 6 шаров, подбить «пирамиду» и забить 7 шаров.

3.16 Окончание партии

Окончание партии происходит, когда один из игроков набрал согласованное количество очков.

Примечание к особым правилам бильярда «Блиц Стріла»

Для внесения разнообразия в игру предлагаются следующие варианты элементов правил «Блиц Стріла». Варианты обсуждаются и согласовываются игроками и судейским корпусом перед каждым турниром или матчем.

Вариант 1. Блиц Стріла с выполнением карамблей

Игра ведется согласно правилам бильярда «Блиц Стріла» (п. 3). Но дополнительно действует правило 1.14 Карамболь (подбой шара из бортовой зоны в активную зону с использованием одного или нескольких бортов).

Вариант 2. В одну лузу нельзя сыграть шар два удара подряд

Игра ведется согласно правилам бильярда «Блиц Стріла» (п. 3). Но со следующими дополнениями:

- а) После того, как игрок сыграл шар в какую-нибудь из луз, следующим ударом он может сыграть шары только в другие лузы.
- б) Если игрок сыграл шар два удара подряд в одну лузу – объявляется фол.
- в) **Одним ударом** можно сыграть два шара в одну лузу.

Вариант 3. В одну лузу можно сыграть шары только два удара подряд

Игра ведется согласно правилам бильярда «Блиц Стріла» (п. 3). Но со следующими дополнениями:

- а) После того, как игрок сыграл шары в какую-нибудь из луз два удара подряд, следующим ударом он может сыграть шары только в другие лузы.
- б) Если игрок сыграл шары в одну лузу три удара подряд – объявляется фол.

Вариант 4. Блиц Стріла с очередностью шаров

Игра ведется согласно правилам бильярда «Блиц Стріла» (п. 3). Но со следующими дополнениями:

Вместо пункта **3.4.2** Особых правил бильярда «Блиц Стріла» следует руководствоваться соответственно пунктом **3.4.2.2** Особых правил бильярда «Блиц Стріла».

3.4.2.2 Игроки могут производить удары любым шаром по любому шару, но забивать шары в лузы можно только по очередности (п.1.5). Очередными шарами являются два наименьших по очередности шара на столе.

В случае сыгравания отдельно неочередного шара – объявляется фол.

Забитый неочередной шар с очередным шаром считается.

Примечание: Возможны варианты игры, при которых очередными шарами могут быть от одного до шести наименьших по очередности шаров.

4 ОБЩИЕ ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА «СТРІЛА»

Общие правила бильярда «Стріла» основываются на общих правилах бильярда «Пирамида» [1] с учетом некоторых особенностей и различий.

4.1 Разметка бильярдного стола

4.1.1 На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки (рис. 1.1):

- 1) Центральная отметка – точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.
- 2) Центральная линия – прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины – переднюю и заднюю.
- 3) Передняя отметка – точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.
- 4) Линия дома – прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.
- 5) Задняя отметка – точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.
- 6) Линия второго дома – прямая, проведенная через заднюю отметку параллельно заднему борту.
- 7) Линия выставления шаров – часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта. 3)

4.1.2 Дом – часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

Второй дом – часть игровой поверхности стола, заключенная между линией второго дома и задним бортом.

4.2. Биток и прицельные шары

4.2.1 **Битком** называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.

4.2.2 Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются **прицельными**.

4.3 Удар кием по битку

4.3.1 Удар по битку должен наноситься **только** наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае – фол.

4.3.2 При нанесении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае объявляется фол.

4.4 Столкновение битка с прицельным шаром

4.4.1 Столкновение битка **первым касанием** с очередным шаром (п. 1.6) (что сопровождается передачей движения от битка к прицельному шару) является обязательным условием любого правильного удара.

4.4.2 Если биток не коснулся первым касанием очередного шара, объявляется фол.

4.4.3 Биток может сделать касание с очередным шаром как непосредственно, так и от любого борта (бортов).

4.4.4 Удар по битку в сторону от соприкасающегося шара (без передачи ему движения) не считается столкновением битка с этим прицельным шаром.

4.5 Очередность ударов

4.5.1 Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок получает право на следующий удар.

4.5.2 Если в результате правильного удара ни один шар не забит в лузу, то право следующего удара переходит к сопернику.

4.5.3 За удар вне очереди объявляется фол.

4.5.4 Если при выполнении удара нарушены правила (объявлен фол), то после выставления неправильно забитых шаров и выскочивших шаров следует действовать согласно пункту 1.13.

4.6 Розыгрыш начального удара

4.6.1 Розыгрыш первоначального удара следует выполнять жеребьевкой (например, подбрасыванием монеты) или последующей последовательностью действий. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

4.6.2 Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- 1) шар зашел на половину соперника,
- 2) не достиг заднего борта,
- 3) упал в лузу,
- 4) выскочил за борт,
- 5) коснулся длинного борта,
- 6) коснулся заднего борта более одного раза.

4.6.3 Если правила нарушили оба соперника или если судья не может определить чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.

4.6.4 Победитель розыгрыша имеет право:

- 1) сам произвести начальный удар,
- 2) передать его сопернику.

4.7 Начальная расстановка шаров

Смотреть п. 1.3.

4.8 Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

4.9 Дом и линия дома

4.9.1 Линия дома не является частью дома.

4.9.2 Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

4.10 Ввод битка в игру (начало игры)

4.10.1 Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.

4.10.2 В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать белый шар.

4.10.3 Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п. 4.9).

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

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

4.10.4 Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п. 4.3).

4.10.5 До тех пор, пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием (включая наклейку), однако, после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как ввод его в игру.

4.11 Правильный начальный удар

4.11.1 Начальный удар считается правильным, если после столкновения битка с **любым из прицельных шаров:**

- 1) один из шаров правильно забит в любую лузу;

- 2) по меньшей мере **три** разных прицельные шара коснулись борта (бортов);
или
- 3) **два** прицельных шара коснулись борта (бортов) и **другой** прицельный шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, объявляется фол.

4.11.2 Если правила начального удара нарушены, то соперник имеет право:

- 1) принять сложившуюся позицию и действовать согласно п. 1.13;
- 2) расставив шары заново, самостоятельно произвести начальный удар;
- 3) расставив шары заново, передать начальный удар нарушившему правила игроку.

4.12 Очередность начального удара

Каждую следующую партию соперники начинают поочередно.

4.13 Ввод битка в игру ударом с руки из дома (второго дома) после сыгryвания битка

4.13.1 При ударе с руки из дома (второго дома) биток можно устанавливать в любой точке дома (второго дома), но не на линии дома и не вплотную к находящимся в доме прицельным шарам.

4.13.2 Если при установке битка в доме (втором доме) было выполнено касание любого из шаров, то объявляется фол и соперник должен действовать согласно п. 1.13.

4.13.3 Если биток установлен вне дома (второго дома), то судья или соперник должны предупредить об этом игрока, выполняющего удар до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток установлен правильно.

4.13.4 До тех пор, пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой и кием, однако после того как биток установлен, любой удар по битку рассматривается как введение его в игру.

4.13.5 Забивать шар можно в любую лузу после столкновения битка с очередным, прицельным шаром расположенным вне дома, из которого выполняется удар.

4.13.6 Удар из дома считается неправильным и наказывается фолом, если:

- 1) биток до выхода из дома (второго дома) коснулся шара в доме;
- 2) не был выполнен правильный удар по очередному шару вне дома.

4.14 Начало и завершение удара

4.14.1 Удар начинается с момента соприкосновения наклейки с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Шар, вращающийся на месте считается движущимся).

4.14.2 Запрещается наносить следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае – фол.

4.15 Касание шаров

За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара (см. п. 4.3) и установки битка для ввода его в игру, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола кием, машинкой, мелом, рукой, одеждой и т.п. В противном случае – фол.

4.16 Двойной удар

Если при выполнении удара наклейка кия повторно соприкасается с отделившимся битком, то такой удар квалифицируется как двойной и карается фолом.

4.17 Пропих

Если при ударе контакт наклейки кия с битком затягивается вплоть до соприкосновения битка с прицельным шаром, после чего биток получает движение вперед (вслед за прицельным шаром), то такой удар квалифицируется как пропих и карается фолом.

4.18 Соприкасающиеся и близкостоящие шары

4.18.1 Если биток касается прицельного шара, или если расстояние между битком и прицельным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта «наклейка кия-биток-прицельный шар», то удар по битку не квалифицируется как пропих или двойной удар, если он нанесен:

- 1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров;
- 2) таким образом, чтобы биток не получил движение вперед (следом за очередным прицельным шаром).

В противном случае накладывается фол.

4.18.2 Если при ударе по близкостоящим шарам не было ни тройного контакта, ни двойного удара, то само по себе движение битка вслед за прицельным шаром, не является основанием для фола.

4.19 Правильно заверченный удар (правильный удар). Детальное описание

Любой удар (за исключением начального удара п. 1.3 и при выходе из снукера п. 1.12) считается **правильным (правильно завершённым)**, если не нарушено ни одно из положений Особых правил бильярда «Стріла» (п. 1) и настоящих Правил и кроме после столкновения (касания) битка с очередным шаром п. 1.6 любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

- 1) забит в лузу, или
- 2) отразился от любого борта, а затем: (а) коснулся другого борта, или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или (в) довел до другого борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или
- 3) пересек центральную линию, а затем (а) коснулся любого борта или (б) коснулся любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или (в) довел до любого борта любой шар (биток или прицельный шар) или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или
- 4) отбился от любого борта, а затем: (а) пересек центральную линию или (б) перекатил через нее любой шар (биток или прицельный шар) или (в) коснулся любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент соприкосновения (столкновения) находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии, или (г) довел любой шар (биток или прицельный шар) до касания любого шара (битка или прицельного шара), центр которого в момент касания (столкновения) находился по другую сторону от центральной линии или на центральной линии.

Если ни одно из указанных выше условий не выполнено, объявляется фол.

4.20 Правильно і неправильно забитые шары

4.20.1 Шар считается правильно забитым (сыгранным), если он упал в лузу в результате правильного удара.

4.20.2. За все правильно забитые шары игроку начисляются очки согласно п. 1.10.

4.20.3 Если при выполнении удара игроком было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все упавшие в лузы шары в результате этого удара считаются неправильно забитыми.

Если нарушение произошло после завершения удара, накладывается фол. Однако шар, упавший в лузу в результате завершённого удара, считается забитым правильно, если завершённый удар не сопровождался нарушениями правил.

Если нарушение правил произошло после завершения партии (т.е. после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии и все шары на столе остановились), фол не накладывается и результат партии не пересматривается.

4.20.4 Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются (п. 4.25).

4.20.5 Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Фол при этом не накладывается).

4.21 Зависший над лузой шар

4.21.1 Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без столкновения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начатого удара, то его устанавливают на прежнее место и игра продолжается.

4.21.2 Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без столкновения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (т.е. в том случае, если непроизвольно упавший шар в лузу был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются как можно точнее на свои прежние позиции и удар повторяется.

4.21.3 Если движущийся шар зависает на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу без какого-либо постороннего воздействия, то он засчитывается вследствие проведенного удара. В противном случае он устанавливается на место и игра продолжается.

4.22 Выскочивший шар

4.22.1 Шар считается выскочившим за борт, если после завершения удара он остановился вне игровой поверхности стола (на борту, на полу и т.п.).

4.22.2 Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность или падает в лузу, не задев при этом какой-либо другой объект, не являющийся стационарной частью бильярдного стола.

Если же шар касается какого-либо предмета, не являющегося частью стола, например, осветительный прибор, мел на борту и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность или падает в лузу.

4.22.3 Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, накладывается фол.

4.22.4 Все выскочившие шары выставляются после завершения удара (п. 4.25).

4.23 Кикс

4.23.1 Кикс – это удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

4.23.2 Если кикс (с отрывом или без отрыва битка от игровой поверхности стола) не сопровождается нарушениями правил, фол не накладывается.

4.24 Перескок (джамп)

Перескок [2] сделан, если биток перелетает над любой частью прицельного шара, независимо от того, коснулся он его или нет, за исключением:

4.24.1 когда биток сначала попадает в прицельный шар и затем перескакивает другой шар;

4.24.2 когда биток подсакивает и ударяет прицельный шар, но не приземляется за дальней стороной этого шара;

4.24.3 когда после правильного нанесения удара по прицельному шару биток перепрыгивает этот шар после столкновения с бортом или другим шаром.

4.25 Выставление шаров

4.25.1 Все неправильно забитые шары и выскочившие за борт выставляются после завершения удара и до начала следующего.

4.25.2 Одиночный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке по линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

Если же любые шары, расположенные поблизости или непосредственно на задней отметке или на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то шары располагают на линии выставления шаров как можно ближе к задней отметке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае если для шара не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между задней отметкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке.

4.26 Постороннее воздействие

4.26.1 Если во время игры шары приходят в движение вследствие постороннего воздействия (на шары, на стол или на исполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается. При этом фол не накладывается.

4.27 Фол. Детальное описание

При наложении фола следует действовать согласно п. 1.13.

Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, фол накладывается в одинарном размере.

4.27.1 Фолы накладываются в следующих случаях:

- 1) если биток при ударе не коснулся первым касанием очередного прицельного шара (см. п. 1.6);
- 2) при неправильном ударе кием по битку (см. п. 4.3);
- 3) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п. 4.3.2);
- 4) при нарушении очередности ударов (см. п. 4.5);
- 5) при неправильном начальном ударе (см. п. 4.11);
- 6) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п. 4.14);
- 7) при запрещенном касании шаров (см. п. 4.15);
- 8) при двойном ударе (см. п. 4.16);
- 9) при пропихе (см. п. 4.17);
- 10) при неправильном ударе по соприкасающимся и близкостоящим шарам (см. п. 4.18)
- 11) при неправильно завершенном ударе (см. п. 4.19);
- 12) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п. 4.22);
- 13) при затягивании партии (см. п. 4.28).

4.28 Замедленная игра

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнований или партии, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков 45-секундное ограничение времени на подготовку ударов. Судья контролирует время с помощью секундомера и за 10 секунд до истечения отпущенного времени должен произвести соответствующее объявление игроку. Если игрок не укладывается в установленные временные рамки, объявляется фол.

Контрольный секундомер включается сразу же после завершения удара (см. п. 4.14). Каждый игрок один раз за партию имеет право на продление временного ограничения. Если счет в матче равен и игрокам осталось сыграть только одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продолжения в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться, что судья проинформирован об этом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Загальні правила Піраміда. *billiard.net.ua*.
URL: <http://billiard.net.ua/rules/pyramid/general-rules-pyramid.html> (дата
обращения: 15.09.2022).
2. Снукер. *billiard.net.ua*. URL: <http://billiard.net.ua/rules/snooker.html> (дата
обращения: 15.09.2022).