

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
образовательная школа с. Девлезеркино муниципального района Челно-  
Вершинский Самарской области

Согласовано на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1 от 30.07.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ГБОУ СОШ  
с.Девлезеркино  
\_\_\_\_\_ Е.А Белов  
Приказ № 332-од от  
03.08.2021г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности «Русский бильярд»

Возраст: 12-16 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
педагог дополнительного образования  
Чернов Д.С.

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1	Название программы	Дополнительная образовательная программа «Русский бильярд»
2	Уровни содержания ОП ДОД	
3	Направленность ОП ДОД	Физкультурно-спортивная
4	Вид ОП ДОД по:	
4.1	Степени авторского вклад	Модифицированная
4.2	Объемам освоения содержания	
4.3	Особенностям организации образовательной деятельности	Предметная
4.4	Степени усложнения теоретического материала	Специализированная
4.5	Количеству детей в детских объединениях	Дифференцированная и индивидуализированная
4.6	Срокам реализации ОП ДОД	Среднесрочная
4.7	Масштабу реализации ОП ДОД	Учрежденческая
4.8	Особенностям контингента обучающихся	10-18 лет
4.9	Уровням организации творческой деятельности обучающихся	Репродуктивно - творческая
4.10	Степени реализации программы	

## ОГЛАВЛЕНИЕ

I.	Пояснительная записка.....	4
II.	Учебно-тематический план .....	11
III.	Содержание программы стартового уровня обучения.....	12
IV.	Содержание программы базового уровня обучения.....	21
V.	Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.....	27
VI.	Список используемых источников.....	33
	Приложение.....	34

## **I. Пояснительная записка**

Образовательная программа «Русский бильярд» является программой дополнительного образования, предназначенной для учащихся среднего и старшего школьного возраста для решения ряда проблем дополнительного образования детей – формирование у обучающихся знаний, умений, навыков, необходимых для успешной игры в бильярд по правилам пирамид, программа способствует физическому и духовному развитию, укреплению психического и физического здоровья, созданию условий для формирования элементов здорового образа жизни.

Данная программа может быть реализована в учреждениях и объединениях дополнительного образования детей, которые обладают необходимым уровнем кадровых, материально-технических и учебно-методических ресурсов.

Русский бильярд - интереснейшая интеллектуальная игра и в то же время прекрасный вид спорта, который вырабатывает у человека такие важные качества характера, как психологическая устойчивость, выдержка, умение сосредотачиваться и сдерживать свои эмоции, терпение.

Бильярд - полноценный вид спорта, подразумевающий наличие сильного характера, и по-настоящему, воспитательная игра, которая формирует выдержку, психологическую устойчивость, умение внутренне собраться, сосредоточиться и сохранить это состояние. Бильярд-красивая интеллектуальная игра, в которой надо научиться не просто забивать шары, а просчитывать варианты, продумывать тактику и стратегию каждой игры. Русский бильярд-разновидность мирового лузного бильярда, требующая от игроков большого напряжения физических и духовных сил, высокого мастерства, выдержки и выносливости.

В основе данной программы лежит методика обучения бильярдному спорту Василия Васильевича Лазарева. Особенностью данной методики является четкая система тренировок, разметка координат стола, специальная система винтов.

Для того чтобы можно было четко определить положение шаров на столе, на бортах делаются отметки, которые делят стол по длинному борту(определяют вертикальную координату) на 32 части, по короткому(определяют горизонтальную координату) на 16. Для постановки тренировочного упражнения используются две цифры для определения места положения шара на столе, при этом первая цифра-вертикальная координата, вторая-горизонтальная.

Система винтов подразумевает под собой деление битка на 12 равных частей, и называется 12-координатной. Каждая часть, разделяющая биток обозначена цифрой, определяющей необходимый винт. Винт имеет глубину, чем ближе к центру битка мы попадаем наклейкой-тем больше винт.

Так, например, запись «В3.Г1» означает: винт 3, глубина 1, удар наносится в точку с координатой 3 по радиусу(12-координатная система винтов), и на 1 деление правее центра.

Игры ведутся 16 белыми шарами, обычно d-68 или, из которых 15 имеют N с 1 по 15, 16 шар имеет разметку или цвет, лузы-строгие/72-73мм угловые и средние –77мм или чуть больше и требуют высокой точности попадания. Размеры столов колеблются в диапазоне 6-12 футов.

При игре на бильярде важно всё: мастерство, настрой на игру, удача и физическая подготовка. Подсчитано, что за одну «русскую» партию спортсмен проходит 3,5 км, выполняя комплекс упражнений из гимнастики, делая удары из сложнейших поз, например, из-за спины. При выполнении ударов соединены в синхронном взаимодействии все группы мышц спортсмена и требуется сочетание способности выдерживать ударную силовую нагрузку и оптимальной эластичности.

Спортсмен тренирует глазомер, развивает смекалку, из множества возможностей игры выбирает единственную и с точностью до микрона наносит удар. Существует тонкая зависимость физического состояния и психики и бывают удачные серии в игре, а иногда, наоборот, спортсмен может не попасть в простой шар, который клал в лузу десять раз из десяти. Тем не менее, кроме настройки на игру и элементов везения, главное в бильярде - систематическая игровая и теоретическая подготовка.

**Актуальность образовательной программы** определяется тем, что в настоящее время возрос интерес к настольным играм среди подростков. Данный вид спорта очень полезен для детей, особенно возрастной группы от 12 лет, когда формируется характер. Бильярд развивает самообладание, выдержку, смелость, уравнивает эмоции. Игра в бильярд способствует поддержанию хорошей физической формы, развивает быструю реакцию, координацию, точность выполняемых движений, находчивость. Игра в бильярд учит выигрывать, напрягая всю силу воли, воспитывая нравственно-психологическое здоровье. Серьезное внимание уделяется проблеме побед или поражений. Победив, нужно подытожить опыт, не скрывать существующих проблем и недостатков, не пренебрегать тактикой. Потерпев поражение, нужно внимательно проанализировать положительные факторы и достоинства, бороться за будущее, в котором поражение превратится в победу. Настоящий игрок воспринимает выигрыш без какого-либо злорадства и не падает духом в трудные моменты.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Русский бильярд» имеет физкультурно-спортивную направленность, рассчитана на 1 год обучения и включает в себя **стартовый и базовый уровень обучения.**

**Новизна программы** заключается в том, что в муниципальном районе Челно-Вершинский впервые созданы условия для развития бильярдного спорта среди детей, тем самым расширяя сферу спортивной деятельности разнообразием видов спорта, занятости, досуга. Большие перспективы развития бильярдного спорта видятся, прежде всего, в системе подготовки детей и юношества. Бильярд - игра, которая развивает интеллект, хорошие

манеры, характер. Вырабатывает такие качества, как аналитическое мышление, умение сосредоточиться, сохранять спокойствие и хладнокровие в сложных ситуациях, что немаловажно в становлении личности подростка.

**Цель:** создание условий для самопознания, физического и психоэмоционального саморазвития и самореализации детей 12-16 лет средствами игры в русский бильярд.

**Задачи образовательной программы:**

*Обучающие:*

- Способствовать овладению учащимися всеми элементами игры в бильярд и техникой расчёта вариантов в практической игре.
- Усвоение обучающимися стратегических основ бильярда.

*Развивающие:*

- Физическое совершенствование, повышение уровня физической образованности, формирование здорового образа жизни.
- Расширение физического потенциала, укрепление здоровья, стимуляция развития и проявления физических способностей обучающегося в условиях и режимах, адекватных его биологической и психологической природе.

*Воспитательные:*

- Развитие эстетических и нравственных качеств личности обучающегося, удовлетворение потребности в общении, взаимопомощи, расширение возможности духовного самосовершенствования.
- Создание условий и предпосылок для самореализации и самовоспитания личности ребенка.

Формой организации деятельности детского коллектива является объединение «Русский бильярд», в рамках которой производится ступенчатое обучение:

**Стартовый уровень обучения, группы начальной подготовки.**

Стартовый уровень обучения включает в себя два этапа спортивной подготовки:

- *Спортивно-оздоровительный*

ученики наносят удары только по битку, работают над постановкой стойки, соблюдают последовательность действий, учатся «видеть» движение рабочей руки, через «внимание», наносят удары с машинкой, с различными вращениями битка, стойке с неудобных позиций для тела и моста. Обучение на этом этапе длится 2 месяца, 40 занятий.

- *Начальной подготовки(базовый).*

Ученики начинают наносить удары битком по прицельному шару, учатся забивать, как прицельные шары, так и биток, изучают систему прицеливания, резку, учатся различным по качеству нанесением удара по битку. Обучение на данном этапе длится 8 месяцев,

**Базовый уровень обучения, учебно-тренировочные группы.**

*Этап спортивной подготовки (продвинутый).*

На этом этапе ученики начинают изучать упражнения с выходом битка в определенную зону и забитее битка с различными вращениями, упражнения по отыгрышу, осваивают игру с партнером и участвуют в соревнованиях. Изучение программного материала этого этапа в течение всего года.

После прохождения каждого этапа обучения обязательная сдача контрольно-переводных нормативов по итогам освоения каждой из них.

Программа предполагает для групп спортивно-оздоровительного уровня. Одно занятие длится два академических часа по 45 минут, перерыв-10 минут, второе занятие – 3 академических часа, перерыв между которыми так же 10 минут..

### **Основные формы учебно-тренировочной работы:**

#### *Групповые занятия:*

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- семинар: один или несколько учащихся готовят для выступления доклад на определенную теоретическую тему; группа и преподаватель выступают в роли слушателей и оппонентов;

#### *Занятия по подгруппам.*

- Проводится разбор только что сыгранной партии. При этом остальные воспитанники еще продолжают игру.

#### *Индивидуальная работа:*

- работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);
- отработка упражнений;
- тренировочные партии между обучающимися;
- тренировочные партии с преподавателем;
- разбор сыгранной партии.

#### *Игра на турнире.*

- Обычные турниры, соответствующие разрядным нормам турнира.
- Тренировочные турниры

Прием обучающихся осуществляется в соответствии с уставом филиала дополнительного образования «Лидер» ГБОУ СОШ с. Девлезеркино без предварительного отбора преимущественно детей в возрасте от 12 до 16 лет. Обучение проходит в 2х игровых залах, оснащенных стандартными игровыми столами: для игры в русский бильярд (2). Занятия проводятся по группам. Группа формируется в составе по 2-5 человека на игровой стол. В группе может быть от 8 до 10 человек. Формирование групп зависит от уровня общефизической и спортивной подготовленности обучающихся.

### **Ожидаемые образовательные результаты программы и методы отслеживания результативности**

	Ожидаемый результат программы	Метод отслеживания результативности
--	-------------------------------	-------------------------------------

Личностные	<ul style="list-style-type: none"> <li>-устойчивый интерес к занятиям по бильярдному спорту;</li> <li>-освоение социальных норм, правил поведения в обществе;</li> <li>-уважительное и доброжелательное отношение к другому;</li> <li>-испытывает патриотические чувства, чувство гордости за свою страну и российских спортсменов;</li> </ul>	педагогическое наблюдение; учет посещаемости; педагогический анализ результатов
Метапредметные	<p style="text-align: center;"><b>Познавательные УУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение осуществлять поиск необходимого теоретического материала в сети Интернет;</li> <li>-умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;</li> <li>-умение вести наблюдение за своими достижениями, на их основе корректировать дальнейшее саморазвитие как в области спортивных достижений так и в личностном плане</li> <li>-понимание роли спорта в формировании личностных качеств, укреплении здоровья.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Коммуникативные УУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;</li> <li>-умение оценивать правильность выполнения учебной задачи;</li> <li>-умение работать индивидуально и в группе</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Регулятивные УУД</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—простые приемы достижения расслабления, методы саморегуляции психического состояния,</li> <li>--вести здоровый образ жизни(знание о пользе режима дня, физических нагрузок, о пагубном влиянии вредных привычек)</li> </ul>	наблюдение; педагогический анализ результатов
Предметные	По окончании стартового уровня обучения обучающийся должен знать: <ul style="list-style-type: none"> <li>—историю развития бильярда; правила</li> </ul>	выполнения обучающимися диагностических



	<p>игры в бильярд; разновидности игр;  -бильярдную терминологию;  —последовательность принятия игровой стойки;  -координаты выставления шаров на столе;  -12-кординатную систему винтов;  —основные элементы эффективного выполнения игровых действий, способов и техники ударного движения;  —расстановку шаров и начало партии, розыгрыш начального удара,  —правила спортивных бильярдных игр в соответствии с международной терминологией.</p> <p>Уметь:  —правильно выполнять игровую стойку,  -«видеть» движение рабочей руки через «внимание»;  —осуществлять самоконтроль за правильным положением корпуса, рук, особенно кистевого упора и за нанесением удара кием точно в центр шара,  —при ударе по шару правильно владеть кием,  —пользоваться специальным мелком,  —делать элементарные прицельные удары,  - наносить удары с машинкой;  - наносить удары с различными вращениями битка;  -наносить удары с неудобных позиций для тела и моста;  —рассчитывать силу удара кием по шару в соответствии с выбранной стратегией нанесения удара;  -наносить удары битком по прицельному шару;  -наносить удары с резкой;</p> <p>По окончании базового уровня обучения обучающийся</p>	<p>заданий, участие в турнирах, активности обучающихся на занятиях</p>
--	--	--

	<p>должен усовершенствовать <b>знания в областях:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—история развития бильярда; правила игры в бильярд; разновидности игр;</li> <li>-бильярдную терминологию;</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-осуществлять удар с выходом битка в определенную зону;</li> <li>-забить битка с определенными вращениями;</li> <li>-осуществлять удары-отыгрыши;</li> <li>—практически применять изученный материал;</li> <li>—выстраивать стратегию игры;</li> <li>—оказывать консультационную помощь менее подготовленным игрокам.</li> </ul>	
--	---	--

**Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:**

- продуктивные формы: выступление на соревнованиях, сдача каждого комплекса упражнений;
- документальные формы подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого обучающегося:  
дневники освоения конкретных упражнений обучающихся.

## II. Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			
		Стартовый уровень		Базовый уровень	
		Теория	Практика	Теория	Практика
1.	Введение в образовательную программу «Русский бильярд»	1		2	
2.	История развития бильярда.	1			
3.	История развития русского бильярда.			2	
4.	Рабочие места, оборудование, снаряжение	1		2	
5.	Гигиена и самоконтроль	1		2	
6.	Общие правила игры в бильярд.	5	30	5	10
7.	Штрафы при игре в русский бильярд.			10	30
8.	Подготовительные упражнения	5	36	12	40
9.	Основные упражнения	5	38		
10.	Упражнения продвинутого уровня			6	
11.	Участие в турнирах	1	40	4	46
	<b>Итого</b>	<b>20</b>	<b>144</b>	<b>50</b>	<b>166</b>

## III. Содержание образовательной программы стартового уровня обучения

Тема 1. Введение в образовательную программу «Русский бильярд»  
 Теория: Правила поведения в спортивном зале. Техника безопасности на тренировках. Инструктаж по технике безопасности и поведению при чрезвычайных ситуациях.

## Тема 2. История развития бильярда.

Теория: История возникновения бильярда. Создание спортивных клубов и их развитие в Советском Союзе и России. Выдающиеся отечественные, российские и зарубежные спортсмены. Лучшие спортсмены области и города.

## Тема 3. Рабочее место, инвентарь

Теория: Спортивная терминология. Специальная терминология различных видов спорта. Рабочее место. Устройство инвентаря, необходимого для игры в бильярд, их назначение и использование:

V Бильярдные столы;

V Бильярдные кии;

V Киевница (подставка под бильярдные кии),

V Бильярдные шары (для игры в русский бильярд необходимо 15 шаров одного цвета плюс один биток другого цвета (отличающегося от цвета остальных шаров));

V Специальный треугольник для установки бильярдных шаров;

V Различные наклейки,

V Насадки для киев,

V Мел, перчатка, мазик, одевающийся на свободный конец кия (обеспечивает ему устойчивость во время игры) .

Дополнительный инвентарь: высокие стулья, светильники, полки для хранения бильярдных шаров.

## Тема 4. Гигиена и самоконтроль занятий

Теория: Общий режим дня. Режим питания и питьевой режим. Использование естественных природных факторов для укрепления здоровья и закаливания. Вред курения, употребления алкогольных напитков и наркотиков. Гигиена занятий. Понятие о тренировке и "спортивной форме". Понятие об утомлении и о перетренированности. Врачебный контроль и самоконтроль. Объективные данные: рост, вес, динамометрия, объемы мышц. Субъективные данные: самочувствие, сон, аппетит, работоспособность, настроение. Дневник тренировок.

## Тема 5. Общие правила игры в бильярд.

Теория: Знакомство с общими правилами игры в бильярд. Их основная характеристика.

Практика:

Удар по битку

Должен производиться передней частью наклейки кия в направлении его продольной оси, при этом, по крайней мере, одна нога играющего должна касаться пола. Выполнение удара каким-либо иным способом штрафуетя.

Розыгрыш начального удара

Право на первый удар во встрече определяется в результате розыгрыша. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно производят удары с руки из дома, направляя свои битки к

заднему борту. Побеждает игрок, чей шар, отразившись от него, останавливается ближе к переднему.

Розыгрыш считается автоматически проигранным, если биток не коснулся заднего борта, зашел на половину соперника, упал в лузу или выскочил за борт. Если правила нарушили оба соперника или оба битка остановились на одинаковом расстоянии от борта, то розыгрыш повторяется.

Победитель розыгрыша имеет право либо сам произвести начальный удар, либо уступить его сопернику.

В последующих партиях соблюдается очередность. Перед последней решающей партией розыгрыш повторяется заново.

**Расстановка шаров**

Перед началом игры пятнадцать прицельных шаров с помощью треугольника устанавливаются вплотную друг к другу в форме пирамиды с вершиной на задней отметке и основанием параллельно короткому борту.

**Начальный удар ("С руки и из дома")**

При выполнении этого удара запрещается выносить корпус за продолжение внешней стороны длинного борта, а также располагать биток за линией дома. Биток считается введенным в игру после удара по нему наклейкой кия. При игре с руки шары, сыгранные в противоположные угловые, а также упавшие в результате этого удара в другие лузы, засчитываются. Удар с руки производится также и в других, оговоренных настоящими правилами случаях: (биток упал в лузу или выскочил за борт ("Русская пирамида", "Московская"), при этом наносить удар разрешается лишь по шарам, расположенным вне дома.

Если все прицельные шары располагаются в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

**^ Сыгранные шары**

Шары считаются сыгранными (забитыми), если они в результате правильного удара падают в лузы.

Шар, отразившись от лузы на игровую поверхность стола, остается в игре. Прицельный шар, упавший в лузу в результате преднамеренного скатывания его по борту, не засчитывается и выставляется в соответствии с правилами конкретной игры, при этом штраф не налагается.

**Выскочившие шары**

Выскочившими за борт считаются шары, остановившиеся после удара вне игровой поверхности стола (на борту, на полу и т. д.). Шар остается в игре, если он, ударившись о какую-либо стационарную бильярдную принадлежность (верхнюю часть борта, скобу лузы, осветительный прибор и т. п.), самостоятельно возвращается вновь на игровую поверхность. Если же шар задевает за пределами стола какой-либо иной объект (кий, мел, одежду и т. п.), то он считается выскочившим даже в том случае, если он после этого вновь возвращается на игровую поверхность.

Выскочившие прицельные шары выставляются после завершения удара в соответствии с правилами каждой конкретной игры. при этом штраф не налагается, а правильно забитые шары засчитываются.

Если за борт выскакивает биток, то игрок штрафуются, а забитые шары не засчитываются. При игре в "Американку" биток выставляется на общих основаниях. При игре в "Московскую" и "Русскую пирамиду" вступающий в игру соперник производит удар битком с руки из дома.

**Выставление шаров**

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

Все выставленные шары считаются прицельными.

^ Положение шара

Оно определяется положением шара центра. Шар, стоящий в точности на линии дома, считается расположенным вне дома.

**Начало и завершение удара** Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. Вращающийся на месте шар считается движущимся.

Удар по близкостоящему прицельному шару (не более 1/2 радиуса шара), а также рас положенному вплотную к битку должен выполняться на резке под углом 45° и более в сторону от линии центров либо таким образом, чтобы биток после соударения остановился на месте, откатился назад или ушел в сторону, не пересекая линии штрафной зоны. За выполнение неправильного удара игрок штрафуются.

**Вступление в игру соперника**

Соперник вступает в игру после того, как в результате предыдущего удара не был сыгран ни один шар либо имело место нарушение правил.

Система координат стола, система координат винтов(12-координатная), глубина винта, глубина прокола.

**Тема 6. Подготовительные упражнения**

Теория: подготовительные упражнения на начальном уровне (I)

Практика: отработка упражнений.

- постановка стойки
- удары по битку без прицельного шара
- правильность выполнения последовательности ударно-маховых движений
- "откол" шаров от пирамиды
- игра с другой (неудобной) руки
- основы игры "чужих" и "своих" шаров
- точность прицеливания
- прямолинейность и плавность движений
- контроль силы удара
- "кладка" "пустых" шаров в лузы от борта
- игра с "машинкой"

- четкий центральный удар по битку
- удары с "накатом", "оттяжкой"

На тренировках выполняются следующие упражнения:

1. Отработка игровой стойки. Поставьте на стол шар на расстоянии полуметра от борта и, в соответствии с описанием в разделе "Техника игры", отрабатывайте подход к столу и постановку стойки.

2. Упражнение с бутылкой. Положите на стол пустую пластиковую бутылку без пробки (желательно, объемом 1 литр) и встаньте в стойку, как будто горлышко бутылки есть центр шара и бить Вы собираетесь в направлении дна бутылки. Делайте ударные и возвратные движения кием внутрь бутылки так, чтобы не задевать ее.

3. Отработка ударно-маховых движений. Встаньте в стойку так, как будто собираетесь забить шар в среднюю лузу (шар при этом не используется), делайте разминочные движения кием, а потом ударное движение. Следите за тем, чтобы кий все время "смотрел" в середину лузы, а также чтобы движения были плавными.

4. Упражнение на развитие мышц руки (необязательное). Выполняйте не со своим кием, а с тем который не жалко. В левую руку возьмите кусочек ткани или сукна. Встаньте в стойку с закрытым мостом.левой рукой сквозь ткань сжимайте кий при выполнении ударно-маховых движений кием. Делайте упражнение осторожно и понемногу, чтобы не натереть и не перегрузить руку. Альтернативный вариант: встать в подобие стойки, только левая рука вместо образования моста сжимает кий так же, как и правая; движения правой руки происходят в сторону противоположную усилиям левой, которая как бы поддается усилиям правой руки. Упражнение незаменимо при освоении игры неудобной рукой, а так же при постановке плотного удара на дальние дистанции.

5. Отработка точности прицеливания. Поставьте несколько шаров в полуметре от короткого борта. С каждым проделайте следующую последовательность действий: встаньте в стойку, чтобы играть шар в дальнюю угловую лузу, оцените, в какую точку смотрит кий, если в середину лузы, несильным ударом постарайтесь забить шар. Главное в упражнении, оценивать результат каждого удара, делать выводы и научиться прицеливаться кием точно в середину лузы.

6. Отработка удара по битку. Поставьте в линию 8 шаров на одинаковом расстоянии от средней лузы (около метра) По очереди забейте шары в лузу. Ставьте такие "веера" в разные лузы, под разными углами, на разном расстоянии, забивайте шары с различной силой, единственное условие - должно быть удобно ставить для игры опорную руку.

7. Отработка "мостов". Не используя шары, отработайте постановку различных вариантов "моста".

Отработка контроля силы удара. Поставьте около длинного борта два шара,

каждый на расстоянии 30 см от своего короткого борта, они определяют рабочие зоны стола. Поставьте шар на продольной оси стола в полуметре от короткого борта. Нанесите плавный удар по шару так, чтобы он покатился в сторону дальнего короткого борта и остался в пределах зоны от этого борта до линии, определяемой заранее поставленным шаром - такой удар считается ударом с силой "1 длина стола". Сделайте три таких результативных удара. Снова поставьте шар, но теперь нанесите удар с большей силой, чтобы отразившись от дальнего борта, он вернулся к ближнему и остался в такой же зоне - такой удар считается ударом с силой "2 длины стола". Снова сделайте три результативных удара. Развивая упражнение, можно отработать силу 3; 4; 0. 5; 1.5; 2.5; 3.5 длин стола (большей силы Вам не понадобится, а отработка "половинок" совсем не обязательна).

8. Отработка центрального удара по битку. Поставьте шар на продольной оси стола в полуметре от короткого борта. Нанесите плавный удар (с силой "2") по шару так, чтобы он покатился в сторону дальнего короткого борта и остался этой оси (ориентируйтесь по точкам на столе). В идеале, Вы должны выполнять это упражнение при силе удара "4".

9. Отработка игры с высокого "моста". Расставьте шары, как для начала партии, только биток поставьте вплотную к углу пирамиды, в направлении угловой лузы, в которую собираетесь играть. По очереди забейте все шары в лузу (обычно отрабатывают "откол" в две ближайшие угловые лузы, но Вы можете поэкспериментировать).

10. Второе упражнение на отработку игры с высокого "моста". Поставьте веер из 8 шаров для игры в угловую лузу, к каждому, в направлении лузы, приставьте вплотную по шару. Забейте стоящие ближе к лузе шары, используя высокий "мост".

11. Отработка плавности и прямолинейности движений. Поставьте шар в полуметре от короткого борта. Встаньте в стойку, чтобы забить его в дальний угол, и вплотную подведите к шару кий. Плавно толкайте шар в сторону лузы около 30 см с одинаковой или чуть возрастающей скоростью. Старайтесь, чтобы шар не отрывался от кия и не уходил в сторону. Скорость движения поначалу должна быть совсем невелика, по мере освоения упражнения увеличивайте ее до такой, чтобы шар докатывался до угловой лузы.

12. Отработка плавного удара по битку (необязательное). Поставьте шар в полуметре от короткого борта. Встаньте в стойку, чтобы забить его в дальний угол. Сделайте очень короткий замах (около 5 см) и постарайтесь тихо (медленно, но не сбавляя скорости) и плавно ударить по шару так, чтобы кий прошел на 15 см за ту точку, где стоял шар и тот подкатился бы к створу лузы. При этом не должно происходить проталкивания шара, как в предыдущем упражнении.

13. Отработка сыгрывания "чужих" шаров на прямых ударах. Поставьте два шара на расстоянии 40 см друг от друга и от лузы так, чтобы они "смотрели" прямо в лузу. Направьте кий в центр битка и прицельтесь в центр



прицельного шара. Забейте прицельный шар несильным ударом. Отрабатывайте в угловые и средние лузы.

14. Отработка прицеливания при сыгрывании "чужих" шаров. Поставьте шар на расстоянии 40 см от лузы и поставьте веер из 5 шаров на расстоянии 50 см от прицельного (тот, что посередине образует прямой удар, остальные стоят "на резке"). Используя метод, описанный в разделе "Техника игры", прицельтесь и забейте прицельный шар каждым из битков. Отрабатывайте в угловые и средние лузы.

15. Отработка сыгрывания "своих" шаров на "скате". Поставьте 8 шаров на линии, соединяющей средние лузы, ближе к одной из луз. Расстояние между шарами и между ближайшим к лузе шаром и лузой - около 10 см. Начинайте с игры от того шара, что стоит ближе к лузе. Поставьте биток так, чтобы при прицеливании в ближний к лузе край прицельного шара и ударе с силой "1", биток пошел бы в лузу. Цель упражнения - научиться определять угол, при котором "свояк падает на скате".

16. Отработка игры неудобной рукой. Все вышеперечисленные упражнения можно выполнять и для неудобной руки.

17. Отработка игры с "машинкой". Расставьте 15 шаров на столе, забейте их в лузы, используя "машинку".

#### **Основные координаты шаров для отработки упражнений:**

Б - биток

КБ – координаты битка

В -винт

ГВ - глубина винта

С- средняя луза

У-угловая луза

1 этап спортивно-оздоровительный(подготовительный)

№ упр-я	задание	Координаты битка	винт	мост	ГВ
1	Б в С	70:40	0		-
2	Б в У	40:50	0		
3	Б в С по линии 40	40, 50, 60, 100, 110, 120	0		
4	Б в У по линии 40	50, 60, 70, 90, 100, 110	0		
5	Б в У по линии 55	80, 100, 120	0		
6	Б в У по линии 65	60, 50, 40, 120, 110, 100	0	С борта	
7	Б в С	70:75	12	С борта	2

8	Б в С	80:60	0	ч/з шар	
9	Б в У по линии	140, 0, 60 (КБ)	0		
10	Б в У ч/з середину	155:60	0		

Игровые упражнения:

Игровое упражнение №1. Расставьте 6 шаров по лузам (в 5 см от каждой из луз), а красный шар поставьте на одну из точек. Забейте битком все шесть шаров по очереди, не меняя положения битка после очередного удара.

Игровое упражнение №2 (Упрощенная финская партия). Расставьте 6 шаров по лузам, вплотную к каждому поставьте еще по шару (в сторону середины стола). Красный шар поставьте в любое удобное место. Постарайтесь за 12 или менее ударов забить все белые шары, не меняя положения битка после очередного удара.

Игровое упражнение №3. Расставьте шары, как для начала партии. Разбейте пирамиду сильным ударом. За 16 ударов постарайтесь забить все шары поодиночке.

Тема 7. Основные упражнения при игре в бильярд

Теория: основные упражнения (основной уровень)

Практика:

Отработка основных упражнений (основной уровень)

- "кладка" "чужих" шаров на центральном ударе
- "кладка" несложных шаров с "отколом" от пирамиды
- "кладка" несложных "чужих" и "своих" при игре от борта
- умение выбрать удар среди шаров на столе
- умение придать шару боковое вращение - "кладка" "своих" шаров на накатном ударе
- умение накатывать на "подставку"
- "кладка" несложных неудобных шаров с машинкой
- "кладка" "пустых" шаров в лузы от борта
- четкость выполнения ударно-маховых движений

На тренировках выполняются следующие упражнения:

1. Разминка. Упражнения 3, 9, 12, 13 предыдущего раздела.
2. Отработка кладки "чужих" шаров. См упражнение 15 предыдущего раздела.

Расстояния между шарами, а также углы захода шара в лузу могут быть любыми, постепенно переходите от простого к сложному. Забивайте каждым из битков прицельный шар на центральном ударе по несколько раз. Особое внимание уделите игре прямого шара.

3. Отработка кладки "своих" шаров. Поставьте шар на расстоянии 40 см откороткого борта и 15 см от длинного. Определите, где, на расстоянии около 70 см от этого шара, поставить биток, чтобы можно было

сыграть "свояк" на "скате". В сторону увеличения силы удара поставьте еще 3-4 шара. Отрабатывайте "кладку" "свояков" на накатных ударах в "полшара", варьируя силу удара для конкретной позиции. Похожее упражнение сделайте и для средней лузы.

4. Отработка "кладки" при игре от борта. Выполняйте упрощенные варианты упражнений 1 и 2 с тем условием, что биток всегда находится не дальше чем в 15 см от борта. Постепенно усложняйте упражнение, придвигая биток ближе к борту.

5. Отработка "наката на подставку", часть 1. Поставьте шар в створе средней или угловой лузы. Поставьте еще шар как удобно, но не ближе полуметра от "подставки". Забейте шар, стараясь оставить биток около лузы. Возьмите следующий шар, так же выставьте его на удобное место и т.д.

6. Отработка "наката на подставку", часть 2. Поставьте шар в створе средней или угловой лузы. Расставьте 8-10 шаров в виде веера. В любой последовательности используйте их с той же целью, что и в предыдущем упражнении.

7. Отработка "кладки" шаров при игре с высокого моста. Выставьте пирамиду шаров. Слегка ее "расшевелите", чтобы между шарами появились зазоры около сантиметра. Ставьте на небольшом расстоянии от угловой лузы шары и забивайте их шарами из пирамиды, плавными несильными ударами. Таким же образом отработайте несложные "свояки".

8. Отработка "наката на подставку", часть 3. Поставьте шар в створе средней или угловой лузы. Выставьте пирамиду шаров. Накатывайте на подставку, как и в предыдущих модификациях этого упражнения. (В среднюю лузу выполнять это упражнение трудно, поэтому отработывайте поначалу только в угловую)

9. Отработка "кладки" при игре с "машинкой". Выполняйте упрощенные варианты упражнений 1 и 2, используя "машинку".

10. Отработка "кладки" при игре с неудобной руки. Выполняйте упрощенные варианты упражнений 1 и 2, забивая шары с неудобной руки.

11. Отработка контроля силы удара. См упражнение 8 предыдущего раздела. Отрабатывайте контроль силы удара с "половинками".

12. Отработка центрального удара по битку. Выставьте пару шаров на расстоянии 20 см от лузы и 20 см друг от друга, так чтобы они стояли на одной прямой, направленной в лузу. Забейте "чужого" накатным ударом так, чтобы биток тоже упал в лузу. Начните со средней лузы. Усложняйте упражнение, меняя расстояния. Выполните для угловой лузы.

13. Отработка ударов с боковой подкруткой, часть 1. Поставьте шар на одну из точек на столе. Прицельтесь в центр шара перпендикулярно длинному борту. Сместите весь кий параллельно короткому борту (как будто центр сместился на 1 -1,5 см вбок) так чтобы он был направлен в правую часть шара. Нанесите по шару несильный плавный удар (кий должен пройти параллельно короткому борту; не подкручивайте шар за счет боковых движений кия или кисти руки). Старайтесь, чтобы шар пошел

перпендикулярно длинному борту и от борта упал в среднюю лузу рядом с Вами. Повторите для левой подкрутки. (Очень важно научиться качественно выполнять удары с боковым вращением, поэтому выполняйте это упражнение тщательно.)

14. Отработка ударов с боковой подкруткой, часть 2. Поставьте шар на одну из точек на столе. Прицельтесь в центр шара перпендикулярно короткому борту. Сместите весь кий параллельно длинному борту (как будто центр сместился на 2-2,5 см вбок) так чтобы он был направлен в правую часть шара. Нанесите по шару несильный плавный удар, постарайтесь придать шару наиболее сильное вращение (кий должен пройти параллельно длинному борту; не подкручивайте шар за счет боковых движений кия или кисти руки). Старайтесь, чтобы шар пошел перпендикулярно короткому борту (через вторую точку) и, отразившись от борта, пошел в сторону длинного борта, ударился об него и прошел через точку, на которой стоял до удара. Повторите для левой подкрутки. (Очень важно научиться качественно выполнять удары с боковым вращением, поэтому выполняйте это упражнение тщательно.)

15. Отработка ударов с боковой подкруткой, часть 3. Поставьте 8 шаров вдоль линии дома от точки до правого длинного борта, ближайший шар отстоит от борта на 10-15 см. Начиная с того, что ближе к точке, забейте все шары в дальний правый угол с правой подкруткой (кий должен пройти параллельно линии прицеливания; не подкручивайте шар за счет боковых движений кия или кисти руки). Повторите для левой подкрутки. (Будьте особенно внимательны при выполнении этого упражнения, тщательно работайте над техникой.)

Игровое упражнение №1. Расставьте 6 шаров по лузам (в 10-15 см от каждой из луз), а красный шар поставьте на одну из точек. Забейте битком все шесть шаров по очереди, не меняя положения битка после очередного удара.

Игровое упражнение №2 (Упрощенная финская партия). Расставьте 6 шаров по лузам, вплотную к каждому поставьте еще по шару (в сторону середины стола). Красный шар поставьте в любое удобное место. Постарайтесь за 12 ударов забить все белые шары, не меняя положения битка после очередного удара. Играйте шары по кругу, т.е. выберите направление, сперва пройдите круг, забивая зависшие в лузах шары, а затем сделайте второй круг, забивая оставшиеся. Цель упражнения - аккуратно забивать шары на тихих ударах с выходом под следующий удар.

Игровое упражнение №3. Расставьте шары, как для начала партии. Разбейте пирамиду сильным ударом. За 16 ударов постарайтесь забить все шары поодиночке. Забивайте в каждую лузу не более 3 шаров.

Игровое упражнение №4. Расставьте шары, как для начала партии. Разбейте пирамиду сильным ударом. Играйте в игру "Свободная пирамида" или "Американка" сами с собой, т.е. и за себя и за соперника. (Отнеситесь к этому упражнению серьезно, необходимо применять все наработанные умения! Тогда в реальной игре с соперником Вы уже будете знать, что и как делать).

Тема 8. Участие в турнирах.

Теория: основные правила участия в турнирах. Правила поведения. Психологическая подготовка воспитанников.

Практика: Соревнования проводятся среди членов коллектива. Проведение соревнований можно планировать на Новый Год, весенние каникулы, конец учебного года. Соревнования можно проводить по упрощенным правилам, а так же по вспомогательным упражнениям.

#### **IV. Содержание образовательной программы базового уровня обучения**

Тема 1. Введение

Теория: Правила поведения в спортивном зале. Техника безопасности на тренировках. Инструктаж по технике безопасности и поведению при чрезвычайных ситуациях.

Тема 2. История развития русского бильярда.

Теория: История возникновения русского бильярда. Лучшие спортсмены области игорода.

Тема 3. Рабочее место, инвентарь

Теория: Спортивная терминология. Специальная терминология различных видов спорта. Рабочее место. Устройство инвентаря, необходимого для игры в бильярд, их назначение и использование:

S Бильярдные столы;

S Бильярдные кии;

S Киевница (подставка под бильярдные кии),

S Бильярдные шары (для игры в русский бильярд необходимо 15 шаров одного цвета плюс один биток другого цвета (отличающегося от цвета остальных шаров));

•S Специальный треугольник для установки бильярдных шаров;

•S Различные наклейки,

^ Насадки для киев,

•S Мел, перчатка, мазик, одевающийся на свободный конец кия (обеспечивает ему устойчивость во время игры) .

Дополнительный инвентарь: высокие стулья, светильники, полки для хранения бильярдных шаров.

Тема 4. Гигиена и самоконтроль занятий

Теория: Понятие о тренировке и "спортивной форме". Понятие об утомлении и о перетренированности. Врачебный контроль и самоконтроль. Объективные данные: рост, вес, динамометрия, объемы мышц. Субъективные данные: самочувствие, сон, аппетит, работоспособность, настроение. Дневник тренировок.

Тема 5. Штрафы при игре в русский бильярд.

Теория: Штрафы при игре в русский бильярд.

Практика:

◆◆◆ Штрафы

Штрафы налагаются в следующих случаях:

- если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров;
- если после удара биток выскочил за борт;
- если произведен очередной удар до завершения предыдущего удара;
- если при выполнении удара по битку ни одна из ног играющего не касается пола;
- при касании любого шара на игровой поверхности стола до, во время или после удара кием, машинкой, рукой, одеждой и т. п.;
- за выполнение неправильного удара по битку;
- при неправильном ударе по близкостоящему прицельному шару;
- за выполнение удара пропихом по прицельному шару, отстоящему от битка более чем на  $1/2$  радиуса шара, когда игрок чрезмерно затягивает время контакта наклейки кия с битком и проталкивает одновременно биток и играемый прицельный шар;
- при двойном ударе, когда наклейка кия касается битка дважды;
- за выполнение удара нажимом, когда биток выжимает прицельный шар от борта;
- если при ударе с руки из дома биток задевает какой-либо находящийся в доме прицельный шар;
- при нанесении удара не битком ("Русская пирамида" и "Московская");
- при падении битка в лузу ("Русская пирамида");
- при неправильном отыгрыше ("Американка");
- если при ударе с руки из дома игрок, несмотря на предупреждение судьи, выносит биток за линию дома, выносит корпус за продолжение внешней стороны длинного борта или производит удар с противоположной стороны стола;
- при вмешательстве в игру соперника.

Если при выполнении одного удара совершено несколько нарушений правил, то штраф взимается в одинарном размере.

Шары, забитые с нарушениями правил, не засчитываются и выставляются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

^ Зависшие шары

Если шар, зависший над лузой в положении неустойчивого равновесия, остается неподвижным в течение пяти секунд и более после завершения удара, а затем падает в лузу, то судья восстанавливает его на прежнее место и игра продолжается. Так же поступают и в том случае, если зависший шар падает в лузу после явного толчка или сотрясения бильярдного стола.

Если же зависший шар падает в лузу до истечения пяти секунд после завершения удара, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара и игра продолжается на общих основаниях.

Если игрок производит удар битком по зависшему прицельному шару, а последний до соударения падает в лузу, то судья восстанавливает исходную позицию и удар повторяется, при этом штраф не налагается.

^ "Глухая" позиция

Если шары сгруппировались возле одной из луз и при этом луза оказалась заблокированной, а также в иных случаях, когда после продолжительной серии отыгрышей позиция на столе принципиально не изменяется, что ведет к неоправданному затягиванию игры, то судья, после предупреждения игроков, имеет право расставить оставшиеся на столе прицельные шары в форме пирамиды (укороченной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается с руки из дома.

#### Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение в результате вмешательства какого-либо постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то судья восстанавливает исходную позицию и удар повторяется, при этом штраф не полагается. Так же поступают и при возникновении каких-либо чрезвычайных обстоятельств: порыв ветра, падение осветительного прибора, авария и т. п.

Если посторонний вмешивается в игру умышленно, то игра приостанавливается до тех пор, пока он не покинет место проведения соревнований.

#### Вмешательство соперника

Если соперник играющего коснется, сместит или остановит какой-либо шар, то он штрафуются, позиция восстанавливается судьей и игра продолжается. Если при этом соперник задержит играемый шар, движущийся в сторону лузы, то шар считается сыгранным, и играющий производит последующий удар.

Вмешательством считаются также любые действия соперника, направленные на отвлечение внимания играющего и на создание ему помех при выполнении удара.

Если же соперник вмешивается в игру умышленно, то судья действует согласно разделу "Неспортивное поведение".

#### Умышленное затягивание игры

Если играющий, по мнению судьи, умышленно затягивает игру, то судья после предупреждения имеет право ввести одноминутное временное ограничение на подготовку и выполнение удара.

#### Тема 6. Упражнения на продвинутом уровне

Теория: комплекс упражнений, их характеристика.

#### Практика:

##### Отработка упражнений (продвинутый уровень)

- "кладка" "чужих" шаров с "накатом", "оттяжкой", "остановкой"
- умение оценивать позицию шаров на столе для построения небольшой серии
- умение придать шару активное боковое вращение
- "кладка" "своих" шаров на ударах с "винтами"
- умение выполнять простые удары с "выходом"

- умение выполнять "отыгрыш"

На тренировках выполняются следующие упражнения:

1. Разминка. Упражнения 3, 9, 12, 13 первого раздела. Упражнения 13, 14 второго раздела.
2. Отработка кладки "чужих" шаров. См упражнение 1 предыдущего раздела. Забивайте каждым из битков прицельный шар с остановкой, накатом, оттяжкой и "на скате" по несколько раз. Особое внимание уделите игре прямого шара. Выполняйте упражнение, расставляя шары различным, удобным для игры и не очень, образом в самых разных частях стола.
3. Отработка "кладки" при игре от борта. Выполняйте упражнения: 1 этого раздела и 2 предыдущего раздела с тем условием, что биток всегда находится не дальше чем в 15 см от борта. Постепенно усложняйте упражнение, придвигая биток ближе к борту.
4. Отработка центрального удара по битку. Выполняйте упражнение 11 предыдущего раздела, увеличив расстояния до 1 метра и более.
5. Отработка ударов с "накатом". Выставьте два шара на одной прямой, направленной в угловую лузу на расстоянии 20-25 см друг от друга и чуть больше 1 метра от лузы. Забейте шар на накатном ударе так, чтобы биток подкатился к лузе или даже с большим верхним вращением.
6. Отработка ударов с "оттяжкой". Выставьте два шара на одной прямой, направленной в угловую лузу на расстоянии 20-25 см друг от друга и 1 метра от лузы. Сыграйте шар с "оттяжкой" так, чтобы биток после удара прошел назад 2-3 метра.
7. Отработка кладки прямых "чужих" шаров. Поставьте шар около точки (на 10см ближе к середине стола), а второй в 30-35 см от него (еще дальше от лузы), чтобы получился прямой удар и было удобно поставить опорную руку. Сделайте 50 ударов с остановкой битка из этого положения. После каждых 10 записывайте кол-во забитых. Стремитесь к результату, большему 80%.
8. Отработка кладки "своих" шаров на ударах с боковой подкруткой (см. раздел "Техника игры"). Поставьте шар на расстоянии 40 см от короткого борта и 10-15 см от длинного. Определите, где, на расстоянии около 70 см от этого шара, поставить биток, чтобы можно было сыграть "своjak" на "скрутке" или плавном несильном ударе с нижним-к-шару вращением. В сторону увеличения силы удара поставьте еще 5 шаров. Отрабатывайте "кладку" "своjakов" на винтовых ударах в "полшара", варьируя силу удара и винт для конкретной позиции. Похожее упражнение сделайте и для средней лузы. Меняйте расстояния и усложняйте упражнение. (Данное упражнение является наиболее важным для отработки "кладки" "своjakов"!)
9. Отработка простых "выходов", часть 1. Поставьте 3-4 шара на одинаковомнебольшом расстоянии от средней или угловой лузы. Поставьте



биток в любое место. Забейте все шары по очереди, не меняя положения битка после очередного удара.

10. Отработка простых "выходов", часть 2. Поставьте шар в 30 см от любой из луз.

Произвольно поставьте биток. Сыграйте "чужого" или "свояка" так, чтобы второй шар подкатился к любой из луз на расстояние не больше, чем 30 см. Снова поставьте биток и т.д.

11. Отработка простых "выходов", часть 3. Выставьте два шара на одной прямой, и направленной почти в угловую лузу на расстоянии 20-25 см друг от друга и чуть больше 1 метра от лузы. Забейте шар на накатном ударе так, чтобы биток подкатился к лузе на расстояние не больше, чем 15 см.

12. Отработка "наката на подставку". Выполняйте упражнение 7 предыдущего раздела. Стремитесь к тому, чтобы "скатить" все 15 шаров.

13. Отработка построения серии забитых шаров. Поставьте шар в 30 см от угловой лузы в сторону ближайшей точки. Расставьте 8-10 шаров в виде веера (тот, что в середине образует почти прямой с отдельно стоящим шаром). В любой последовательности используйте их с целью забить и оставить второй шар так, чтобы было удобно играть дальше. Забивать можете "чужих" на любых ударах (кроме винтовых) и "своих", в зависимости от того, что в данной ситуации выгоднее.

14. Отработка "тонких своих". Поставьте два шара так, чтобы получился "свояк", но более тонкий, чем можно сыграть на "скрутке". Сыграйте его тихим накатным ударом тоньше, чем в полшара.

15. Отработка "чужих" на малых расстояниях между шарами. Выставьте два шара на одной прямой, направленной почти в угловую лузу на расстоянии 15-1 см друг от друга (от 15 см и до самого Вашего минимума) и чуть больше 1 метра от лузы. Забейте шар без "пропиха" на плавном несильном ударе.

16. Отработка "разбоя на лузу". Выставьте пирамиду шаров. Поставьте биток в "доме" (советую ставить на линии "дома", от 5-7 см в сторону от лузы, в которую собираетесь забивать, до полуметра в сторону к этой лузе). Сыграйте по битку чуть выше центра, в половину крайнего шара пирамиды, ближайшего к лузе (если это невозможно, сыграйте тоньше). Необходимо только рассчитать силу удара. Отработайте наиболее тихий, средний и сильный результативные "разбои".

Игровое упражнение №1. Расставьте 6 шаров по лузам (в 25-40 см от каждой из луз), а красный шар поставьте на одну из точек. Забейте битком все шесть шаров по очереди, не меняя положения битка после очередного удара.

Игровое упражнение №2 (Финская партия). Расставьте 6 шаров по лузам, вплотную к каждому поставьте еще по шару (в сторону середины стола). На линии, соединяющей средние лузы, в середине стола, поставьте вплотную оставшиеся 3 шара. Красный шар поставьте в любое удобное место. Постарайтесь за 12 ударов забить все шары кроме тех что в центре, так чтобы последним (из этих 12) сыграть шар в одной из средних луз, а биток при этом

стоял бы так, что шар был бы почти прямой. Забейте его так, чтобы биток остался почти на линии с 3 шарами в центре. Затем "разберитесь" и с ними. Цель упражнения - аккуратно забивать шары на тихих ударах с выходом под следующий удар.

Игровое упражнение №4. Расставьте шары, как для начала партии. Играйте в игру "Свободная пирамида"/"Комбинированная пирамида"/"Динамичная пирамида"/"Классическая пирамида" сами с собой, т.е. и за себя и за соперника. (Отнеситесь к этому упражнению серьезно. Необходимо применять все наработанные умения! Тогда в реальной игре с соперником Вы уже будете знать, что и как делать, будете знакомы с тактикой и стратегией игр.)

Игровое упражнение №5. Используя два шара, отрабатывайте удары с целью "отыгрыша", характерные для каждой из игр. (Уделите этому упражнению достаточно много тренировочного времени, и Вы станете гораздо реже проигрывать!)

Игровое упражнение №6. Расставьте шары, как для начала партии. Разбейте пирамиду сильным ударом. Играйте по правилам игры "Свободная пирамида" с целью построения максимальной серии забитых шаров. После первого промаха (кроме "разбивки") соберите шары в пирамиду и снова сыграйте. После каждого подхода записывайте результат, стремитесь к показателю 80 шаров за 10 подходов. (Уделите этому упражнению достаточно много тренировочного времени, и Вы станете по-настоящему сильным игроком!)

Тема 7. Высокий уровень игры в бильярд Теория: характеристика упражнений игры в бильярд на высоком уровне.

Практика:

Отработка следующих упражнений

- "кладка" "чужих" и "своих" шаров на всевозможных ударах с целью выработки стабильности
- умение выстроить серию в 5-10 забитых шаров
- умение оценивать ширину лузы
- умение выполнять сложные удары
- умение стабильно выполнять удары средней сложности с "выходом"
- умение выполнять "плотный отыгрыш"
- умение "управлять" позицией на столе после удара
- тактика и стратегия бильярдных игр
- психологическая устойчивость и "заряженность" спортсмена на результат

Тема 8. Экстра уровень игры в бильярд Теория: характеристика упражнений игры в бильярд экстра уровня. Главное на этом уровне - осознание путей к совершенствованию.

Практика:

Отработка следующих упражнений

- "кладка" "чужих" и "своих" чрезвычайной сложности
- сложные удары с "выходом"
- понимание законов поведения шаров на столе
- стабильность ударов с "выходом"
- умение выстроить серию в 11-16 забитых шаров
- трюковые удары
- умение точно контролировать положение шаров на столе после удара

Тема 9. Участие в турнирах.

: основные правила участия в турнирах. Правила поведения. Теория  
Психологическая подготовка воспитанников.

Практика: Соревнования проводятся среди членов коллектива. Проведение соревнований можно планировать на Новый Год, весенние каникулы, конец учебного года. Соревнования можно проводить по упрощенным правилам, а так же по вспомогательным упражнениям.

## **V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «РУССКИЙ БИЛЬЯРД»**

### **Психологическая подготовка.**

К любому виду деятельности психика человека должна быть подготовлена. Особенно велико значение психической подготовки в спорте. Основной задачей психологической подготовки в бильярдном спорте является достижение состояния психологической готовности к эффективной деятельности в избранном виде спорта.

Принято различать два вида психической подготовки спортсменов:

- общую психическую подготовку, нацеленную на формирование психических функций и психологических качеств личности, необходимых спортсмену для осуществления эффективной спортивной деятельности в избранном виде спорта;
- специальную психическую подготовку, направленную на непосредственную психическую подготовку бильярдиста к конкретному соревнованию, включая ситуативное управление состоянием и поведением в условиях данного соревнования.

Главная цель психологической подготовки бильярдистов – поддержание высокой мотивации для занятий бильярдным спортом. Основными задачами являются: формирование личности спортсмена и межличностных отношений, развитие интеллекта, специализированных психических функций и психомоторных качеств. Средства и методы психологической подготовки должны быть включены во все этапы и периоды круглогодичной подготовки спортсменов.

В группах начальной подготовки основное внимание уделяется формированию интереса к спорту, внесению в тренировочный процесс элемента игры, разнообразию тренировочных планов, совместным с родителями мероприятиям и выездам. Во время тренировочного процесса ведется работа по воспитанию нравственных и волевых качеств, прививается

уважение к тренеру, товарищам по команде и соперникам, воспитывается дисциплинированность, требовательность к себе, чувство ответственности, вырабатываются навыки самоконтроля (высокий процент посещаемости, участие в делах команды и др.)

В психологической работе групп базовой подготовки акцент делается на развитие осознанного спортивного интереса (удовлетворение от выполняемой тренировочной работы, стремление к высоким спортивным результатам); способности к саморегуляции (самоконтроль и самовосстановление в различных ситуациях); формирование волевых качеств характера (тренировки на развитие высокой психологической устойчивости); улучшение взаимодействий в спортивной команде (создание положительного микроклимата, общие интересы вне тренировок и др.), создание общей психологической подготовленности к соревнованиям.

На этапе спортивного совершенствования психологическая подготовка спортсмена – это, прежде всего, привычность мыслей спортсмена, его убежденность в соответствующем поведении в соревнованиях, в преодолении возможных экстремальных ситуаций. Психологическая подготовка имеет общий и специальный характер. Главную роль играет специальная психологическая подготовка.

Спортивная деятельность, конкурентная по своей сути, заставляет спортсмена находиться в состоянии постоянного психического напряжения, но своих предельных величин психического напряжения достигает в период непосредственной предстартовой подготовки и участия в ответственных соревнованиях. В процессе предстартовой подготовки практически каждый спортсмен подвержен таким психическим состояниям, как высокое эмоциональное возбуждение и тревожность.

Повышение нервно-психического возбуждения спортсмена в условиях ответственных соревнований подготавливает его организм к высокоинтенсивной деятельности и на фоне положительного общего эмоционального состояния, его уверенности в себе и желание соревноваться является исключительно важным фактором, обеспечивающим оптимальную готовность к старту. Однако чрезмерное эмоциональное возбуждение может оказать и резко отрицательное воздействие на результат выступления спортсмена.

Для того чтобы сделать заключение о характере влияния эмоционального возбуждения спортсмена на результат соревновательной деятельности можно использовать методы визуального наблюдения, опроса, беседы со спортсменом. На основании анализа объективных состояний и субъективных ощущений, пережитых за несколько соревнований, делается индивидуальное заключение о типичных индивидуальных реакциях и для стабилизации психического состояния спортсмена используется средства психологической подготовки.

Все используемые средства психологической подготовки подразделяются на две основные группы:

Вербальные (словесные средства) - лекции, беседы, видеомоторная, аутогенная и психорегулирующая тренировка.

Комплексные средства - всевозможные спортивные и психологические упражнения.

Методы психологической подготовки делятся на: сопряженные и специальные.

Сопряженные методы включают общие психолого-педагогические методы. Методы моделирования и программирования соревновательной и тренировочной деятельности.

Специальными методами психологической подготовки являются: стимуляция деятельности в экстремальных условиях, методы психической регуляции, идеомоторных представлений, методы внушения и убеждения, психологические тренинги.

В спорте огромную роль играет мотивация спортсмена на достижение определенного результата на соревнованиях и в процессе подготовки. Мотивы человека определяют цель и содержание его деятельности, интенсивность его усилий для достижения цели, влияют на его поведение.

Основу мотивации человека к достижениям составляют привычные мотивы, сложившиеся в процессе его жизни. Поэтому развитие у спортсменов мотивов к высоким спортивным достижениям следует рассматривать как одну из важнейших сторон тренировочной работы, направленную на формирование спортивного характера.

## **Воспитательная работа**

Главной задачей воспитательной работы является содействие формированию качеств личности гражданина, отвечающих национально-государственным интересам Российской Федерации, и создание условий для самореализации личности. Воспитательная работа неразрывно связана с практической и теоретической подготовкой бильярдистов.

В качестве основных задач и направлений воспитательной работы следует выделить:

- государственно-патриотическое воспитание;
- нравственное воспитание;
- спортивно-этическое и правовое воспитание.

Государственно-патриотическое воспитание ориентирует личность на формирование профессионально значимых качеств, умений и готовности к их активному проявлению, как в спорте, так и различных сферах жизни общества. В процессе воспитательной работы предполагается приобщение спортсменов к отечественной истории, традициям, культурным ценностям, достижениям российского спорта.

Нравственное воспитание – процесс, направленный на формирование твердых моральных убеждений, нравственных чувств и навыков поведения

человека. Наряду с семьей и общеобразовательной школой важную роль играет непосредственно спортивная деятельность. Нравственность и духовность как стержневые качества человека требуют усвоения системы нравственных знаний, понятий, являющихся предпосылкой осознания учащимися своих обязанностей и привычек поведения. Реализация этих предпосылок составляет одну из важнейших задач тренера.

Спортивно – этическое и правовое воспитание. Одной из важных задач, решаемых в процессе воспитательной работы, является освоение норм и правил поведения, предусматриваемых спортивной этикой. Существенную роль в формировании спортивно-этических норм и правил играют Олимпийская хартия и Международная хартия физического воспитания и спорта. Приверженность нормам спортивной этики побуждает спортсмена к честной спортивной борьбе, исключая возможность использования допинга. Усвоение спортсменом социально-правовых норм является нормой для уважительного отношения к соперникам и товарищам по команде независимо от их национальности и вероисповедания.

Воспитательная работа в условиях дополнительного образования, основывается на творческом использовании общих принципов воспитания:

- гуманистический характер воспитания;
- воспитание в процессе спортивной деятельности;
- индивидуальный подход;
- воспитание в коллективе и через коллектив;
- сочетание требовательности с уважением личности юных спортсменов;
- комплексный подход к воспитанию;
- единство обучения и воспитания.

### **Условия реализации образовательной программы**

Для того, чтобы игроки получили удовольствие от игры, для этого необходим соответствующий инвентарь. Для того, чтобы сыграть в бильярд нужен стол (используются специальные бильярдные столы, поверхность которых обтянута сукном), а также бильярдные кии, и подставка под них, именуемая киевницей, бильярдные шары, специальный треугольник для их установки, различные наклейки и насадки для киев, а также: мел, перчатка, мазик, одевающийся на свободный конец кия (обеспечивает ему устойчивость во время игры) . Кроме того, существует дополнительный инвентарь: высокие стулья, светильники, полки для хранения бильярдных шаров.

Бильярдные шары для игры используются разные. Их чаще всего покупают комплектами. Для игры в русский бильярд необходимо 15 шаров одного цвета плюс один биток другого цвета (отличающегося от цвета остальных шаров). Шары для бильярда делают из фенолоальдегида и полиэстра, причем шары, изготовленные из фенолоальдегида являются более прочными,

упругими, долговечными и износоустойчивыми. Это связано с тем, что они подвергаются специальной термической обработке, которая придает им упругость. Также такие шары обладают устойчивостью к воздействию высоких температур - при скольжении шара по сукну бильярдного стола шар разогревается до очень высоких температур.

### **Материально - техническое обеспечение образовательного процесса**

- S Бильярдные столы;
  - S Бильярдные кии;
  - S Киевница (подставка под бильярдные кии),
  - S Бильярдные шары (для игры в русский бильярд необходимо 15 шаров одного цвета плюс один биток другого цвета (отличающегося от цвета остальных шаров));
  - S Специальный треугольник для установки бильярдных шаров;
  - S Различные наклейки,
  - S Насадки для кия,
  - S Мел, перчатка, мазик, одевающийся на свободный конец кия (обеспечивает ему устойчивость во время игры) .
- Дополнительный инвентарь: высокие стулья, светильники, полки для хранения бильярдных шаров.
- S шкафы для учебных пособий.

### **Кадровое обеспечение**

Педагоги, имеющие высшее или средне специальное образование, имеющие опыт работы с детским коллективом, обладающие знаниями, практическими умениями и спецификой игры в бильярд. Для реализации программы необходимо:

- Педагог дополнительного образования;

### **Организационно-методическое обеспечение**

- Педагог дополнительного образования взаимодействует с информационно-методическим отделом учреждения для улучшения образовательного процесса с целью получения квалифицированной методической поддержки.
- Сотрудничество с педагогами учреждения по программам физкультурно-спортивного направления.
- Постоянная тесная связь с другими образовательными учреждениями и педагогами по данному направлению с целью обмена опытом и новинками работы.

### **Дидактическое и методическое обеспечение (учебно-методический комплект)**

#### **образовательного процесса**

Для реализации образовательной программы сформирован учебно-методический комплект, который постоянно пополняется. УМК имеет следующие разделы:

- S дополнительная образовательная программа.

S учебное пособие для преподавателя. В него входят дополнительная образовательная программа, тематическое планирование и подробные планы уроков в соответствии с темами учебного пособия.

S конспекты занятий с методическим сопровождением.

S конспекты занятий: комплекс упражнений для каждого уровня обучения.

S видеоаппаратура для записей, просмотра и анализа выступлений игроков.

S наглядные пособия.

#### **Дидактические материалы к образовательной дополнительной программе:**

Дополнительная образовательная программа «Русский бильярд» полностью укомплектована дидактическими материалами:

S Диагностический инструментарий

> Журнал наблюдений.

S Перспективный план работы педагога;

S Методические рекомендации, указания по реализации программы, конспекты занятий;

S Инструкции по технике безопасности

#### **I. Список используемых источников**

1. Анатомия человека. Учебник для техникумов физической культуры. М. «ФиС» 1984 г.

2. Бильярд. Иллюстрированный журнал Федерации бильярдного спорта России. М. 2008, 2009 г.г.

3. Гофмейстер В. Бильярдный спорт. М. Рольф. 2001 г.

4. Деркач А., Исаев А. Педагогика и психология деятельности организатора детского спорта. М. 1985г.

5. Единая всероссийская спортивная классификация 2006-2009 гг. (летние виды спорта): [Текст] сост. А.К. Аветисян, Ю.Е. Осташенко,



- А.Н. Чесноков; Федеральное агентство по физической культуре и спорту.-М.: Советский спорт, 2007. - 768с.
6. Капралов В. Спортивный бильярд. М. 1990 г.
  7. Колтаковский А. Общеразвивающие и специальные упражнения. М.1973г.
  8. Куценко Г., Жашкова И. Основы гигиены. М. «Высшая школа». 1980 г.
  9. Лазарев В. Бильярд: игра разума и силы воображения. Москва. 2003 г.
  10. Лазарев В. Методика тренерской деятельности и учебно-тренировочная программа по бильярдному спорту(пирамида). М. 2014
  11. Леман А. Теория бильярдной игры. Изд. 2-е. Спб. 1906 г.
  12. Матвеев Д., Сараев Н. Бильярд. Игра, спорт, искусство. М. 2003 г.
  13. Матвеев Л. Теория и методика физической культуры. М. «ФиС». 1991 г.
  14. Нормативно-правовое и программное обеспечение деятельности спортивных школ в Российской Федерации: методические рекомендации под редакцией И.И.Столова. - 2-е изд., дополн. - М.: Советский спорт, 2008.-148 с.
  15. Положение о спортивных судьях. Собрание законодательства РФ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». 2006 г.
  16. Пирамида. Официальные международные правила. Исполком Международного комитета по Пирамиде. 2005 г.
  17. Система подготовки спортивного резерва. М. 1994г.
  18. Типовой план-проспект учебной программы для ДЮСШ и СДЮСШОР. Приказ Государственного Комитета РФ по физической культуре и спорту №390 от 26 июня 2001 г.
  19. sofbs.ruРОСО «САМАРСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БИЛЬЯРДНОГО СПОРТА»

## **Приложение**

### **ПИРАМИДА ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА**

Утверждены конференцией Международного комитета по Пирамиде 26.11.2005 года в г. Алматы (Республика Казахстан), введены в действие с

01.01.2006. Утверждены Всероссийской коллегией судей и приняты на территории Российской Федерации 01.12.2005 года.

## ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПИРАМИДЕ

### 1. Соревнования по Пирамиде

Настоящие официальные международные Правила обязательны для всех соревнований по Пирамиде, проводимых под эгидой Международного комитета по Пирамиде (далее - МКП) и Национальных федераций бильярдного спорта (далее - НФБС) - членов МКП.

Соревнования по Пирамиде могут быть классификационными и неклассификационными. По результатам классификационных соревнований участникам присваиваются спортивные разряды и звания в соответствии с требованиями и принципами спортивной классификации стран-членов МКП. Участие в классификационных соревнованиях учитывается при определении рейтинга игроков и присвоении судейских категорий.

По форме соревнования по Пирамиде могут быть: личными, командными и лично-командными.

### 2. Возрастные группы

Соревнования по Пирамиде проводятся среди игроков следующих возрастных групп:

1. Юноши и девушки до 16 лет (игроки младшего юношеского возраста).
2. Юноши и девушки от 16 до 18 лет.
3. Мужчины и женщины от 18 лет и старше.
4. Мужчины и женщины от 40 лет и старше (игроки старшего возраста).
5. Мужчины и женщины от 60 лет и старше (ветераны).

При решении вопроса о принадлежности к той или иной возрастной группе принимается во внимание год рождения.

В зависимости от степени подготовленности юноши и девушки первой и второй возрастных групп могут принимать участие в соревнованиях третьей возрастной группы.

### 3. Положение о соревнованиях

К каждому официальным соревнованиям по Пирамиде составляется Положение о соревнованиях (далее - Положение). Оно составляется организатором соревнований и является основным руководящим документом для их подготовки и проведения.

Положение о соревнованиях должно содержать следующие разделы:

- цели и задачи соревнований;
- сроки и место их проведения;
- организатор соревнований;
- условия приема, размещения и транспортного обеспечения официальных лиц;
- условия допуска участников к соревнованиям;

- сроки, форма и порядок подачи заявок на участие в соревнованиях;
- программа соревнований (место и время регистрации и жеребьевки участников, место и время открытия соревнований, начало игр, место и время закрытия соревнований);
- порядок формирования судейской коллегии;
- количество призовых мест и порядок награждения призеров;
- призовой фонд, порядок его формирования и распределения;
- система проведения (формат) соревнований;
- информация о спонсорах.

Организатор соревнований может включить в Положение и другие разделы, если это не противоречит настоящим Правилам.

#### 4. Официальные лица на соревнованиях

На соревнованиях официальными лицами являются:

- организатор соревнований;
- представители МКП и НФБС;
- председатель мандатной комиссии и ее члены;
- главный судья и его заместители;
- главный секретарь;
- судьи;
- участники соревнований;
- представители команд;
- врач соревнований;
- комендант соревнований;

Перечень официальных лиц определяется организатором соревнований и их список регистрируется в процессе работы мандатной комиссии.

Только официальные лица могут принимать участие в обсуждении организационных вопросов, возникающих в ходе проведения соревнований.

#### 5. Организатор соревнований

Организаторами соревнований могут являться федерации бильярдного спорта стран-членов МКП, а также спортивные, общественные, ведомственные организации и частные лица, выступающие в этом качестве по согласованию с МКП или соответствующей национальной федерацией бильярдного спорта, и руководствующиеся настоящими Правилами.

Организатор соревнований определяет порядок финансового и материального обеспечения, подготовки и проведения соревнований, перечень официальных лиц.

Организатор соревнований обеспечивает:

- работу мандатной комиссии;
- прием, размещение, организацию питания и проводы официальных лиц;
- оформление командировочных и других необходимых документов для официальных лиц;
- готовность спортивного инвентаря и оборудования;

- медицинское обслуживание официальных лиц;
- финансовый расчет до окончания соревнований со всеми официальными лицами;
- поддержание общественного порядка в процессе соревнований.

Организатор соревнований определяет также процедуру открытия и закрытия соревнований, обеспечивает необходимые условия работы представителей СМИ.

По согласованию с МКП или соответствующей НФБС организатор соревнований может предусмотреть и другие правила и процедуры, не противоречащие настоящим Правилам.

В компетенцию организатора соревнований не входит оценка работы судейской коллегии во время соревнований.

#### 6. Представители МКП и НФБС

Для оказания помощи организатору в подготовке и проведении соревнований Исполкомы МКП и соответствующих НФБС могут назначить из числа должностных лиц своих представителей на соревнованиях.

Представители координирует работу официальных лиц на соревнованиях, участвуют в церемониях их открытия и закрытия.

#### 7. Председатель мандатной комиссии

Председатель мандатной комиссии назначается организатором соревнований. Он руководит работой мандатной комиссии и обеспечивает выполнение следующих ее функций:

- прием заявок от представителей команд на участие в соревнованиях и регистрацию участников соревнований и официальных лиц;
- проверка документов, подтверждающих право участников и официальных лиц на участие в конкретных соревнованиях;
- аккредитация официальных лиц;
- оформление протоколов регистрации участников и судей;

Полностью оформленные протоколы регистрации судей и участников соревнований председатель мандатной комиссии передает в Главную судейскую коллегию.

#### 8. Судейская коллегия

Судейская коллегия на соревнованиях по Пирамиде включает:

- Главного судью и его заместителей;
- главного секретаря;
- судей у стола;

Из состава судейской коллегии Главный судья выделяет Главную судейскую коллегию, в которую кроме него входят его заместители и главный секретарь. Главная судейская коллегия во главе с Главным судьей разрешает спорные вопросы по интерпретации настоящих Правил и рассматривает протесты.

Форма одежды судей: черный пиджак, черные брюки, белая рубашка, галстук (бабочка), черные туфли.

Примечание: В жаркую погоду допускается судейство без пиджака.

#### 9. Главный судья

Главный судья на международных соревнованиях по Пирамиде назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии МКП, а на соревнованиях национального уровня - по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей НФБС. Главный судья на международных соревнованиях по Пирамиде должен быть не ниже международной категории, а на соревнованиях национального уровня - не ниже национальной.

Главный судья отвечает за судейство на соревнованиях в соответствии с настоящими Правилами. Он определяет функции членов судейской коллегии, организует, обеспечивает и контролирует их работу.

Главный судья контролирует состояние места проведения соревнований, бильярдного оборудования и инвентаря. Он проводит заседания судейской коллегии, принимает протесты и выносит по ним окончательное решение.

Главный судья подписывает итоговый протокол соревнований. Письменный отчет о проведенных соревнованиях по Пирамиде вместе с пакетом предусмотренных документов Главный судья направляет в Исполком МКП (для международных соревнований) или соответствующей НФБС (для соревнований национального уровня) в недельный срок по окончании соревнований.

Главный судья имеет право:

- отложить время начала соревнований, если условия проведения не отвечают требованиям настоящих Правил;
- объявить перерыв и изменить расписание игр;
- отстранить от участия в соревнованиях судей, участников и представителей команд за неспортивное поведение.

Главный судья принимает окончательное решение при возникновении любых особых ситуаций, которые не отражены в тексте настоящих Правил.

Организационные выводы и оценки действий Главного судьи на международных соревнованиях могут рассматриваться только на заседаниях Исполкома МКП по инициативе представителя МКП или Председателя судейской коллегии МКП.

#### 10. Главный секретарь

Главный секретарь на международных соревнованиях по Пирамиде назначается организатором соревнований по согласованию с Председателем судейской коллегии МКП, а на соревнованиях национального уровня - по согласованию с Председателем судейской коллегии соответствующей НФБС. Он отвечает за достоверность информационных материалов и за оформление всей документации на соревнованиях.

Главный секретарь проводит жеребьевку участников соревнований, составляет и ведет таблицу соревнований, составляет расписание встреч, контролирует ведение и заверяет своей подписью протоколы встреч.

Главный секретарь оформляет и подписывает итоговый протокол, организует выдачу представителям команд документов по итогам соревнований.

Главный секретарь обеспечивает полное оформление всех материалов по соревнованиям в недельный срок после их завершения.

## 11. Судья у стола

Судья у стола несет всю полноту ответственности за проводимую им официальную встречу в соответствии с настоящими Правилами и Положением о соревнованиях.

До начала встречи судья должен убедиться в готовности бильярдного оборудования и кресел (стульев) для каждого участника встречи.

В процессе судейства судья должен быть внимательным и объективным. Его присутствие не должно оказывать влияние на ход спортивной борьбы. Занимаемое им место во время встречи должно обеспечивать полный контроль над выполнением ударов. Судья обязан объявлять счет после каждой серии результативных ударов, а также предупредить игрока о седьмом забитом шаре.

Судья у стола принимает окончательное решение о том, имело ли место то или иное игровое событие. Это решение не может быть поводом для заявления протеста. Однако в случае, если судья по каким-либо причинам не смог в точности зафиксировать игровое событие, он должен принять решение в пользу играющего. (Примечание: При наличии технической возможности судья может принять окончательное решение после просмотра видеозаписи соответствующего игрового эпизода.)

Судья у стола обязан интерпретировать игровые события в полном соответствии с настоящими Правилами. И только в случае их неправильной интерпретации, Главный судья может отменить его решение.

Замена судьи у стола осуществляется только решением Главного судьи, как правило, в перерыве между очередными партиями.

Только судья у стола имеет право брать в руки шары со стола, чтобы восстановить их позицию или устранить загрязнение.

## 12. Участники соревнований

Участниками соревнований признаются игроки, официально допущенные мандатной комиссией к данным соревнованиям. Участник должен знать и соблюдать настоящие Правила, дисциплину, форму одежды, законы честной спортивной борьбы, быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам.

Участник соревнований имеет право:

- перед началом встречи опробовать бильярдный стол в течение 5 минут;
- запросить информацию о соревнованиях;

- использовать все имеющееся на соревнованиях оборудование и инвентарь (машинки, длинный кий, мел, салфетки и др.);

- контролировать ведение текущего счета и оформление результатов встречи.

В процессе игры участник может обращаться к судье у стола за разъяснением Правил, а также за информацией о текущем счете.

Если по мнению участника судья не зафиксировал нарушение Правил, он должен заявить об этом судье до нанесения очередного удара. В противном случае претензия не рассматривается.

Во время игры соперника участник должен сидеть на своем месте и возвращаться к нему сразу после завершения своего игрового подхода.

Форма одежды участника: черные брюки, белая рубашка, жилет, бабочка и черные туфли. Одежда участников должна быть аккуратной и опрятной.

Участники без установленной формы одежды к соревнованиям не допускаются.

### 13. Ответственность участника

Незнание настоящих Правил, Положения о соревнованиях, регламента соревнований и расписания встреч не дает права участнику на переигровку, восстановление позиции шаров, повторение ударов, и т.п.

Участник несет полную ответственность за исправность своего кия и принадлежностей. Поломка кия, отрыв наклейки и т.п. не дают участнику право на дополнительный перерыв в игре.

В конечном счете ответственность за соблюдение Правил возлагается на участника соревнований, а не на судью.

### 14. Регламент соревнований

Формат (система проведения) соревнований, а также количество выигранных партий для определения победителя во встрече на разных этапах соревнований определяется Положением о соревнованиях.

Участник должен быть на месте проведения очередной встречи не позднее 15 минут с момента объявления о ее начале судьей у стола. В случае опоздания или неявки ему засчитывается поражение во встрече.

Для оказания участнику медицинской помощи в случае травмы, полученной во время игры, может быть объявлен перерыв во встрече продолжительностью до 15 минут. Перерывы по причине болезни участника не предусмотрены. При невозможности продолжить встречу по состоянию здоровья участнику засчитывается поражение.

Участник имеет право один раз во встрече с разрешения судьи взять пятиминутный перерыв между партиями и один минутный перерыв на своем ударе. Разминка и тренировка во время перерывов запрещена. Перед контрольной партией любой из участников может взять дополнительный пятиминутный перерыв. (Примечание: Если участник не воспользовался пятиминутным перерывом вплоть до контрольной партии, то он теряет право на дополнительный перерыв.)

В случае отстранения от игры или невозможности продолжить встречу участнику объявляется техническое поражение, а его сопернику присуждается победа без фиксации конкретного результата.

Если участник, победивший во встрече, снимается с соревнований за неспортивное поведение после окончания встречи, то ее результат не пересматривается в пользу проигравшего.

Пассивная игра. Если какая-либо отдельная партия затягивается, то судья у стола (по согласованию с главным судьей) имеет право сделать игрокам предупреждение о пассивном ведении игры. После этого каждому игроку предлагается сделать по 3 удара. (Начинает игрок, ведущий в счете. При равенстве очков судья бросает жребий.) Если после этого счет в партии не изменился, то действуют в следующем порядке:

Цветной шар устанавливается в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды (или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, и после розыгрыша игра продолжается по правилу начального удара (см. раздел 2, п.12).

Примечание: Организатор соревнований может предусмотреть и иные меры, направленные на соблюдение временного регламента. Все они должны быть оговорены в Положении о соревнованиях.

## 15. Бильярдное оборудование и инвентарь

Перед началом соревнований назначенная организатором техническая комиссия проверяет соответствие бильярдных столов, шаров и оборудования установленным техническим требованиям и дает разрешение на проведение соревнований.

Участники соревнований и представители команд имеют право проверить выводы технической комиссии и в случае несогласия - предъявить свои претензии организатору до начала соревнований. После начала соревнований претензии по этим вопросам не принимаются.

В комплект бильярдного оборудования должны входить удлиненные и укороченные машинки, длинный кий, полки для расстановки забитых и штрафных шаров, суконные салфетки для протирания киев и шаров. В ходе соревнований бильярдное оборудование и инвентарь должны использоваться только по своему прямому назначению. Вышедшие из игры шары нельзя использовать для произведения каких-либо замеров (определения расстояния между шарами, шаром и бортом и т.п.).

Для каждого участника в зоне соответствующего бильярдного стола должно быть установлено специальное кресло или стул.

Примечание: Если по ходу соревнований возникла серьезная неисправность бильярдного стола (поломка лузы, существенное повреждение сукна и т.п.), то игрок или представитель команды вправе потребовать устранения неисправности или переноса игры на другой стол. Окончательное решение по этому вопросу принимает Главный судья.



## 16. Представитель команды

Представитель команды является официальным руководителем команды на соревнованиях. Представитель обеспечивает своевременную подачу в мандатную комиссию документов для регистрации спортсменов своей команды. Он организует размещение и питание членов своей команды, присутствует на жеребьевке, принимает участие в заседаниях судейской коллегии при рассмотрении спорных вопросов, затрагивающих интересы спортсменов своей команды.

## 17. Неспортивное поведение

Судья обязан пресекать любые действия участников, несовместимые с принципами ведения честной и корректной спортивной борьбы и оказывающие негативное воздействие на других участников, официальных лиц и зрителей. При этом могут быть использованы следующие меры:

- замечание;
- предупреждение;
- объявление поражения в партии или встрече;
- отстранение от участия в соревнованиях.

Принятые меры воздействия отмечаются в протоколе встречи.

## 18. Протест

Если по мнению участника судья у стола неправильно интерпретирует настоящие Правила, он может заявить протест до нанесения очередного удара. Сразу после заявления протеста судья у стола должен приостановить игру. В случае, если судья считает протест обоснованным, он пересматривает свое решение в пользу игрока, заявившего протест, после чего игра продолжается.

Если судья считает протест необоснованным, он предлагает участнику в течение 5 минут через представителя команды или лично подать Главному судье письменный протест вместе с денежным залогом. Единый для всех официальных соревнований по Пирамиде размер залога определяется Исполкомом МКП. Протест должен быть рассмотрен Главной судейской коллегией в течение 15 минут с момента его подачи. Письменная резолюция по протесту заверяется подписью Главного судьи. Если протест удовлетворяется, то денежный залог возвращается заявителю, в противном случае он остается в распоряжении организатора соревнований. Решение Главной судейской коллегии по протесту оспариваться не может.

Игра на время рассмотрения протеста приостанавливается и продолжается после принятия решения по протесту. Нанесение очередного удара до принятия судьей у стола решения о продолжении игры рассматривается как нарушение правил (налагается штраф) и неспортивное поведение (меру наказания определяет судья).

## 19. Документация соревнований

На соревнованиях по Пирамиде оформляются следующие документы:

- протокол регистрации судей;
- протокол регистрации и жеребьевки участников соревнований;
- таблицы соревнований (в соответствии с системой проведения);
- протоколы встреч;
- итоговый протокол соревнований;
- отчет Главного судьи.

Формы и порядок исполнения этих документов разрабатываются судейской коллегией МКП и доводятся до национальных федераций в установленном порядке. Все сведения о спортсменах и судьях вносятся в документы на основании анкет, заполненных ими при регистрации.

Документы по итогам соревнований брошюруются в отдельные папки и архивируются в федерациях. Эти документы используются при расчете рейтинга игроков, а также при присвоении спортивных разрядов и званий спортсменам, а судьям соответствующих категорий.

Ответственность за полное и правильное оформление документов возлагается на Главного судью. Полный пакет документов по соревнованиям должен быть подготовлен в недельный срок. Итоговые протоколы и таблицы выдаются представителям команд непосредственно после окончания финальной встречи, а также направляются в секретариат МКП (для международных соревнований) или секретариат соответствующей НФБС (для соревнований национального уровня) в течение суток после окончания соревнований.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПИРАМИДЫ

### 1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей Пирамиды следует использовать бильярдные столы, шары и аксессуары, соответствующие "Техническим требованиям МКП к бильярдному оборудованию"

### 2. Разметка бильярдного стола

2.1. На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

- (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 выставления шаров - часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

2.2. Домом называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

### 3. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

Примечание: При игре в "Свободную пирамиду", "Комбинированную пирамиду" и "Динамичную пирамиду" допускается использование пятнадцати белых шаров без номера.

### 4. Биток и прицельные шары

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

4.2. При игре в "Комбинированную пирамиду", "Динамичную пирамиду" и "Классическую пирамиду" битком служит цветной шар.

4.3. При игре в "Свободную пирамиду" любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар.)

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

### 5. Соударение битка с прицельным шаром

5.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров является обязательным условием любого правильного удара, включая начальный.

5.2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).

5.3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом.

### 6. Игра после нарушения

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право после выставления неправильно забитых и выскочивших шаров, а также снятия со стола на полку (предусмотренного правилами "Свободной пирамиды", "Комбинированной пирамиды" и "Динамичной пирамиды") штрафного шара:

- (1) сам произвести следующий удар, или
- (2) уступить его нарушителю.

## 7. Розыгрыш начального удара

7.1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. 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.

7.2. 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 или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

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

7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

- (1) сам произвести начальный удар или
- (2) уступить его сопернику.

## 8. Исходная расстановка шаров

8.1. Перед начальным ударом пятнадцать белых шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Каждый шар должен соприкасаться с рядом стоящими шарами.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

8.2. Цветной шар, используемый в качестве битка при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.

Примечание: По ходу игры могут возникать ситуации, предусматривающие установку неполной пирамиды (см. п.2 и п.27, а также раздел 1, п.14). При установке неполной пирамиды соблюдаются все требования, предъявляемые к установке полной пирамиды. Отличия состоят в следующем::

Неполная пирамида заполняется в направлении от вершины к основанию. Основание (нижний ряд) заполняется от середины к краям симметрично относительно продольной оси стола. Для достижения полной симметрии в нижний ряд в случае необходимости перемещают шар из вершины пирамиды.

## 9. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

## 10. Дом и линия дома

10.1. Линия дома не является частью дома.

10.2. Шар, стоящий на линии дома, считается распложенным вне дома.

## 11. Введение битка в игру (начало игры)

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

11.2. В качестве битка при выполнении начального удара всегда следует использовать цветной шар.

11.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. п.9 и п.10).

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 предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

11.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. п.14).

11.5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т.п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

## 12. Правильный начальный удар

12.1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из прицельных шаров:

(1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или

(2) по меньшей мере три различных прицельных шара коснулись борта (бортов); или

(3) два различных прицельных шара коснулись борта (бортов) и, кроме того, хотя бы один (любой) прицельный шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.

12.2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, его соперник имеет право:

(1) принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или

(2) принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя продолжить игру; или

(3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или

(4) расставив шары заново, заставить нарушителя произвести начальный удар еще раз.

Примечание: При расстановке шаров заново после снятия штрафного шара следует руководствоваться правилами выставления неполной пирамиды (см. п.8).

## 13. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

#### 14. Начало и завершение удара

14.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

14.2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае - штраф.

#### 15. Удар кием по битку

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае - штраф.

#### 16. Касание ногой пола

При выполнении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае - штраф.

#### 17. Запрещенное касание шаров

17.1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае - штраф.

#### 18. Запрет двойного удара

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае - штраф.

#### 19. Запрет пропиха

19.1 Запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как пропих и наказывается штрафом.

19.2. 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 кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

(1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, чтобы биток после соударения не прошел вперед (вслед за прицельным шаром). В противном случае - штраф.

Примечание: Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без смещения последнего с места) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом (см. п.5.3).

## 20. Правильно завершённый удар.

Любой удар (за исключением начального) считается правильным (правильно завершённым), если не нарушено ни одно из положений настоящих Правил и кроме того после соударения (касания) битка с одним из прицельных шаров любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

(1) забит в лузу; или

(2) отражается от любого борта, а затем: (а) касается другого борта, или (б) доводит до другого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или

(3) пересекает центральную линию, а затем: (а) касается любого борта или (б) доводит до любого борта любой шар или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к любому борту; или

(4) отражается от любого борта, а затем: (а) пересекает центральную линию или (б) перекатывает через нее любой шар.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф.

Примечания:

1. Все элементарные игровые события (соударения шаров, отражения от бортов, пересечения центральной линии стола и т.д.) должны происходить только в указанной выше последовательности. В противном случае - штраф.

2. Если биток бьет по прицельному шару, стоящему вплотную к борту, а этот прицельный шар в свою очередь воздействует на биток и доводит его до другого борта или перекатывает через центральную линию, то удар считается безусловно правильным, если имело место два отдельных соударения - "биток-прицельный шар" и "прицельный шар-биток".

Если же двух отдельных соударений не было, то завершившийся подобным образом удар считается правильным лишь при условии, если игрок до удара предупредил судью о том, что прицельный шар касается борта. В противном случае - штраф.

3. Шар пересекает центральную линию только в том случае, если центральную линию пересекает центр шара.

Если до удара центр шара был расположен в точности на центральной линии, то его смещение в ту или другую половину стола нельзя рассматривать как "пересечение центральной линии".

4. Если один из шаров отражается от губы средней лузы и возвращается на свою половину игровой поверхности стола, то его центр по меньшей мере один раз пересек центральную линию.

## 21. Штрафной и премиальный удар с руки из дома

21.1. При игре в "Комбинированную пирамиду" удар с руки из дома производится и в других, оговоренных правилами случаях. Он может быть как штрафным (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт), так и премиальным (при правильном

сыгрывании битка в лузу). При этом введение битка в игру производится в соответствии с п.11.

21.2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым, расположенным вне дома прицельным шаром. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

21.3. Штрафной и премиальный удар с руки из дома должны удовлетворять всем требованиям п.20.

## 22. Правильно и неправильно забитые шары

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

22.2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

22.3. Если с момента начала удара и до момента его завершения (см. п.14), было нарушено хотя бы одно из положений настоящих Правил, то все шары, упавшие в лузы в результате этого удара, считаются неправильно забитыми.

Если нарушение произошло после завершения удара (см. п.14), налагается штраф. Однако шар, упавший в лузу в результате завершившегося удара, считается забитым правильно.

Примечание. Если нарушение правил игры произошло после завершения партии (то есть после завершения последнего удара, в результате которого был правильно забит последний шар в партии), штраф не налагается и результат партии не пересматривается.

22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

22.5. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Штраф при этом не налагается.)

## 23. Шар на краю лузы

23.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

23.2. Если же зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары устанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

23.3. Если движущийся шар приостанавливается на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара.



## 24. Выскочивший шар

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

24.2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например, осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

24.3. Если любой шар (биток или прицельный шар) выскакивает за борт, налагается штраф.

24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

## 25. Выставление шаров

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

25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

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

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то выставляемые 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 выставляемых шаров 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.

25.4. При игре в "Свободную пирамиду" любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара, а при игре в "Комбинированную пирамиду", "Динамичную пирамиду" и "Классическую пирамиду" - в качестве прицельного шара.

## 26. Замедленная игра

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

Контрольный секундомер включается сразу после завершения удара (см. п.14). Каждый игрок один раз за партию имеет право на двукратное продление временного ограничения. Если счет в матче равный и игрокам осталось сыграть лишь одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продления в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться в том, что судья уведомлен об этом.

## 27. Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение вследствие вмешательства постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается. При этом штраф не налагается.

Это правило применяется также и при возникновении чрезвычайных ситуаций (землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, внезапное отключение света и т. п.)

Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной шар устанавливают в доме (если цветной шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе белых шаров), все оставшиеся на столе белые шары устанавливают в форме пирамиды ( или неполной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара (см. п.12). Счет сохраняется таким, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

Примечание: При установке неполной пирамиды следует руководствоваться правилами, изложенными в п.8.

## 28. Вмешательство в игру соперника

Если игрок, завершивший свой игровой подход, наносит удар вне очереди или же смещает (касается) любого шара во время игры соперника, то это рассматривается как вмешательство в игру и влечет за собой штраф.

## 29. Штрафы

29.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. п.5.3);
- (2) при неправильном начальном ударе (см. п.12.1);
- (3) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. п.14.2);
- (4) при неправильном ударе кием по битку (см. п.15);
- (5) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. п.16);
- (6) при запрещенном касании шаров (см. п.17);
- (7) при двойном ударе (см. п.18);
- (8) при пропихе (см. п.19.1 и п.19.2);
- (9) при неправильно завершеном ударе (см. п.20);

(10) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. п.24.3);

(11) при замедленной игре (см. п.26);

(12) при вмешательстве в игру соперника (см. п.28).

29.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

## СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА

При игре в "Свободную пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами Пирамиды", а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры.

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары.

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера.

В "Свободной пирамиде" нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 "Общих правил Пирамиды")

4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 "Общих правил Пирамиды".

5. Правила ведения игры:

5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику. (В случае нарушения правил вступает в силу п.10 "Общих правил Пирамиды".)

5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 "Общих правил Пирамиды". В противном случае - штраф.

## 6. Ведение счета.

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

## 7. Штрафы за нарушения.

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

## 8. Выставление шаров.

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 "Общих правил Пирамиды".

# КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА

При игре в "Комбинированную пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами Пирамиды", а также нижеследующими правилами.

## 1. Цель игры.

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

## 2. Используемые шары.

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 "Общих правил Пирамиды")

4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 "Общих правил Пирамиды".

5. Правила ведения игры:

5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.2. Взамен забитого битка играющий снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору и получает право на премиальный удар битком с руки из дома в соответствии с п. 21 "Общих правил Пирамиды"

5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 "Общих правил Пирамиды". В противном случае - штраф.

6. Ведение счета.

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку засчитывается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

7. Штрафы за нарушения.

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар (по своему выбору) и кладет на свою полку. Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров.

Если биток забит неправильно или выскочил за борт, то после снятия штрафного шара вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с п. 21 "Общих правил Пирамиды".

8. Выставление шаров.

Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п. 25 "Общих правил Пирамиды".

## ДИНАМИЧНАЯ ПИРАМИДА

При игре в "Динамичную пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами Пирамиды", а также нижеследующими правилами.

## 1. Цель игры.

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

## 2. Используемые шары.

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости), используемых в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

## 3. Исходная расстановка шаров. (см. п.8.1 и п.8.2 "Общих правил Пирамиды")

## 4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 "Общих правил Пирамиды".

## 5. Правила ведения игры:

5.1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.2. Взамен забитого битка играющий снимает со стола один из прицельных шаров по своему выбору, кладет его на свою полку и получает право на премиальный удар битком с руки с любого места стола. При этом забивать в лузу можно только прицельный шар. (Упавший в лузу биток не засчитывается. При этом штраф не налагается. Соперник продолжает игру ударом с руки с любого места стола.)

5.3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 "Общих правил Пирамиды". В противном случае - штраф.

## 6. Ведение счета.

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку присуждается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

## 7. Штрафы за нарушения.

В случае нарушения правил соперник нарушителя имеет право:

(1) снять со стола любой шар (по своему выбору), положить его на свою полку и продолжить игру из сложившейся позиции; или

(2) продолжить игру штрафным ударом битком с любого места стола. При этом забивать с лузу можно только прицельный шар.

## 8. Выставление шаров.

Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п.25 "Общих правил Пирамиды".

## КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА

При игре в "Классическую пирамиду" следует руководствоваться "Общими правилами Пирамиды", а также нижеследующими правилами.

### 1. Цель игры.

Первым (раньше соперника) набрать 71 или более очков.

### 2. Используемые шары.

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, и один цветной (предпочтительно желтый) шар без номера, используемый в качестве битка.

### 3. Исходная расстановка шаров.

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд - 4; 2-й ряд - 5,6; 3-й ряд - 7,15,8; 4-й ряд - 9,14,13,10; 5-й ряд - 2,1, 12, 11,3. Биток располагается в доме.

### 4. Начальный удар (разбитие пирамиды).

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.11 и п.12 "Общих правил Пирамиды".

### 5. Правила игры и ведения счета:

5.1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) - 11 очков. Таким образом, общая сумма очков - 130. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

5.2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ адресуется судье и должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

- 5.3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.
- 5.4. Если в лузу падет незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается на общих основаниях.
- 5.5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с п.21 "Общих правил Пирамиды".
- 5.6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.
- 5.7. Если каждый из игроков набирает по 70 очков, то последний забитый прицельный шар выставляется на заднюю отметку. Право последующего удара определяется розыгрышем, после чего игра продолжается с руки из дома и ведется до забитого шара или штрафа.
- 5.8. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п. 20 "Общих правил Пирамиды". В противном случае - штраф. (Примечание: При проведении турниров среди ветеранов этот пункт по решению организаторов соревнований может быть упразднен.)
6. Выставление шаров. Все неправильно забитые, незаказанные и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с п.25 "Общих правил Пирамиды".