

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 14
от «21» «августа» 2017 г.
Приказ № 261 от 24.08.2017 г.

Утверждаю:
Директор
МБУ ДО ДЮСШ
«Сибиряк»
А.И. Васильев



Дополнительная общеразвивающая программа в сфере физической культуры по виду спорта бильярд

вид спорта – бильярд

срок реализации - 3 года

программа рассчитана на обучающихся - от 14 до 17 лет

год составления программы – 2017 г.

разработчик программы – тренер - преподаватель

МБУ ДО ДЮСШ «Сибиряк»

Ю.М. Пулин

Анжеро - Судженск
2017 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Организация тренировочного процесса.....	4
2.1. Структура многолетней спортивной подготовки.....	4
2.2. Результат реализации дополнительной общеразвивающей программы...	4
3. Учебный план.....	5
4. Методическая часть.....	6
5. Перечень информационного обеспечения.....	23
Приложение 1	24-26
Приложение 2.....	27-29

I. Пояснительная записка

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов. Федеральными государственным требованиями к минимуму содержания, структуре, условиям реализации дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта и к срокам обучения по этим программам, утверждённому приказом Минспорта России от 12 сентября 2013 г. № 730. Федерального закона Российской Федерации от 14 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Дополнительная общеразвивающая программа направлена на создание условий для физического воспитания и на всестороннее физическое развитие и совершенствованию многих необходимых в жизни двигательных и морально-волевых качеств, получение начальных знаний, умений и навыков в области физической культуры и спорта, в целом на освоение общеразвивающей программы.

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа по бильярду ДЮСШ «Сибиряк» рассчитана для обучающихся в возрасте от 14 до 17 лет.

Обучающийся должен овладеть основами в избранном виде спорта, приобрести соревновательный опыт и специальные знания, умения и навыки.

Главной задачей программы является формирование здоровой, всесторонне-образованной и развитой личности посредством занятий бильярдом.

Программа позволяет решать ряд образовательных и воспитательных задач:

- соблюдение навыков спортивной этики, дисциплины, любви и преданности своему коллективу;
- укрепление здоровья, соблюдение требований личной и общественной гигиены,
- повышение уровня общей и специальной физической подготовки.

Система программы представляет собой организацию и проведение тренировочной деятельности обучающихся, по общей физической и специальной подготовки по виду спорта бильярд, связанных с участием в соревнованиях по желанию обучающихся.

Реализация программы основывается на учебно-тренировочном процессе в спортивно-оздоровительных группах.

Прием осуществляются на основании положения о приеме на общеразвивающие программы. Перевод обучающихся на следующий год обучения осуществляется рекомендуемыми контрольными упражнениями для определения динамики и уровня физической подготовленности.

Данная программа рассчитана на весь период обучения. Максимальная нагрузка 216 часов в год.

II. Организация тренировочного процесса

Тренировочный процесс обучения рассчитан программой на 36 учебных недель в течении учебного года. На спортивно - оздоровительном этапе объем учебно – тренировочных занятий 6 часов в неделю.

Возраст для зачисления в группы занимающихся с 14 до 17 лет. Минимальная наполняемость в группах 10 человек, максимальная 30 человек.

2.1. Структура спортивно- оздоровительных занятий

этап подготовки	Год обучения	максимальный объем учебно-тренировочной работы (ч в нед.)	минимальный возраст для зачисления в группы (лет)	минимальная наполняемость групп (человек)	годовая тренировочная нагрузка
Спортивно-оздоровительный	1	6	14	10	216
Спортивно-оздоровительный	1	6	15	10	216
Спортивно-оздоровительный	1	6	16	10	216

2.2. Результат реализации программы

Спортивно- оздоровительный этап

- укрепление здоровья, улучшение физического развития;
- овладение основами техники физических упражнений;
- приобретение разносторонней физической подготовленности на основе занятий различными видами спорта;
- выявление задатков и способностей детей;
- привитие стойкого интереса к занятиям спортом;
- воспитание черт спортивного характера.

III. Учебный план

Планирование учебных занятий и распределение учебного материала в группах проводится на основании учебного плана и годового графика распределения учебных часов. Учебным планом включает:

введение, история бильярда, аксессуары бильярда, основные приемы игры в бильярд, теория ударов в бильярде, правила спортивных бильярдных игр, общие правила лузных бильярдных игр, организация и правила проведения соревнований, тренировочные игры и проведение соревнований.

	программный материал	спортивно- оздоровительный этап		
		первый год	второй год	третий год
		14 -15	15-16	16-17
1	Теоретическая подготовка	9	9	9
2	Практическая подготовка	207	207	207
2.1	Общая физическая подготовка	30	36	36
2.2	Специальная подготовка	169	163	163
2.3	Тренировочные игры, организация и проведение соревнований	8	8	8
	Итого:	216	216	216

IV. Методическая часть

4.1. Теоретическая подготовка

4.1.1. Введение

Организационные моменты работы учебных групп по бильярду. Режим работы групп. Правила техники безопасности на занятиях по бильярду.

4.1.2. История бильярда

Первые «бильярды». Развитие бильярда в России. Мастера бильярда. Выдающиеся мировые игроки бильярда. Поклонники бильярда.

Вопрос о том, где и когда впервые начали играть на бильярде, остается открытым до сих пор. Небезосновательно местом рождения бильярда считают Индокитай, откуда генуэзскими купцами игра и была доставлена в Европу примерно в XV в. Однако задолго до появления «китайского бильярда» в Европе, во многих странах уже существовали игры, которые можно назвать прототипами бильярда. Например, немцы играли в Balkespiel - игру, в которой применялся деревянный стол с бортами и каменными шарами, несколько из них при помощи специальной дубинки необходимо было загнать в углубления стола. В Англии существовала другая версия - Pall-Mallspill. Целью данной игры являлось попадание шарами в специальные воротца, расположенные на твердо утрамбованной земляной площадке. Спорным остается и вопрос о происхождении слова «бильярд». По утверждению английского исследователя Джона Вилька, первоначальное название игры было "ball-yerds", составленное из двух слов древнесаксонского языка ("ball" - мяч и "yerd" - палка). Сторонники другой, французской версии происхождения слова, указывают на французские корни названия: "bille" - шар, или "billart" – деревянная палка.

В России бильярд появился в 1698 г., когда Петр I, известный поклонник всего европейского, вернулся из Голландии, где и познакомился с игрой. В своей приемной Петр установил бильярдный стол, и вскоре, увлеченные примером царя приближенные тоже обзавелись бильярдом. Спустя несколько лет бильярдные столы обосновались в поместьях и имениях. Еще большее распространение игра получила при императрице Анне Иоанновне, ежедневно упражнявшейся на бильярде. Столы для игры ставили в

трактирах, гостиницах, и даже в армейских помещениях. Бильярд завоевал Россию!

В наши дни бильярд – это не просто спортивная игра или развлечение, бильярд - это целая культура со своими традициями, ритуалами и богатейшей историей. Многие великие отмечали то, что бильярд способствует не только тренировке тела, но и вырабатывает особое мышление, хладнокровие и целеустремленность.

4.1.3. Аксессуары бильярда

Бильярдный стол. Шары. Кий. Треугольник. Мостик. Полки для шаров и киев. Киевницы. Бильярдный мел. Светильники.

4.1.4. Основные приемы игры в бильярд

Постановка удара. Стойка. Мост. Хват. Особенности практической обработки первоначальных приемов. Основные требования к игроку в момент нанесения удара.

4.1.5. Теория ударов в бильярде

Один шар. Размер удара Клапшотс. Винт. Накат. Оттяжка. Прямой удар. Резка. Винт с резкой. Дуплет. Карамболи. Особые удары: массе, дуговик, перескок, пистолет, абриколь, контртуш. Запрещенные удары: пропих, нажим. Отыгрыш: отыгрыш на клапшотсе, отыгрыш дуплетом с отходом назад, отыгрыш триплетом, отыгрыш обратным (круазе), отыгрыш простой оттяжкой, отыгрыш тонким тушем, отыгрыш длинным накатом, отыгрыш контртушем, отыгрыш тонкой резкой, отыгрыш за «губу» лузы. Выход.

4.1.6. Правила спортивных бильярдных игр

Общие правила: регламент игровых встреч, удары, расстановка шаров и начало партии, розыгрыш начального удара, начальный удар, положение шара, начало и завершение удара, вступление в игру соперника, сыгранные шары, преднамеренное скатывания прицельного шара, правила отыгрыша, особые случаи игры по средней лузе, выскочившие шары, выставление

шаров, зависшие шары, глухая позиция, умышленное затягивание игры, вмешательство постороннего, вмешательство соперника, обязательные предупреждения со стороны судьи, судейская ошибка, штрафы.

Игра «Русская пирамида» Цель игры. Используемые шары. Расстановка шаров. Введение счета. Начальный удар. Заказ. Выставление шаров. Штрафы за нарушения. Игра при счете 70:70.

Игра «Русская пирамида быстрая». Начальный удар. Заказ с подающим. Правила отыгрыша.

Игра «Московская пирамида». Цель игры. Используемые шары. Расстановка шаров. Начальный удар. Введение игры. Выставление шаров. Штрафы за нарушения.

Игра «Московская пирамида быстрая». Начальный удар. Правила отыгрыша. Выставление шаров.

Игра «Московская пирамида быстрая заказная». Начальный удар. Правила отыгрыша. Заказ. Выставление шаров.

Игра «Пирамида» («Американка»). Цель игры. Используемые шары. Расстановка шаров. Начальный удар. Ведение игры. Правила отыгрыша. Выставление шаров. Штрафы.

Игра «Пирамида 8 шаров». Цель игры. Используемые шары. Расстановка шаров. Начальный удар. Ведение игры. Выставление шаров. Штрафы.

Игра «Пирамида 8 шаров - быстрая». Начальный удар. Правила отыгрыша. Выставление шаров. Штрафы.

Игра «Пирамида 8 шаров - быстрая заказная». Цель игры. Используемые шары. Расстановка шаров. Начальный удар. Правила отыгрыша. Заказ. Выставление шаров. Штрафы.

4.1.7. Общие правила лузных бильярдных игр

Бильярдные столы, шары, оборудование. Расстановка шаров. Удар по битку. Промах. Розыгрыш начального удара. Начальный удар. Введение битка в игру. Задержка введенного в игру битка. Удар с руки из-за передней линии (из дома). Сыгранные шары. Положение шаров. Касание ногой пола. Выполнение удара до полной остановки шаров. Завершение удара. Дом и

передняя линия. Общие правила для всех нарушений. Непопадание по прицельному шару. Выставление шаров. Застрявшие шары. Шары, упавшие вместе с сыгранным. Вмешательство постороннего. Очередность первого удара. Удар по прицельному шару, касающемуся борта или битка. Игра с руки из-за передней линии. Игра с руки. Вмешательство в игру соперника. Использование бильярдных принадлежностей. Запрещенная разметка. Во всех случаях, если только нет очевидного противоречия дополнительных правил, применяются Общие правила лузного бильярда. Эти общие правила применимы ко всем играм на лузном бильярде, если только обратное не оговорено особо в правилах конкретных игр.

4.2. Практическая подготовка

4.2.1. Общая физическая подготовка

4.2.2. Специальная физическая подготовка. Столы, шары, оборудование

Все игры, описываемые данными правилами, разработаны для столов, шаров и оборудования, отвечающего стандартам, утвержденным Требованиями к оборудованию Всемирной ассоциации пула и бильярда (WPA).

Установка пирамиды

При установке пирамиды должен использоваться треугольник, при этом верхний шар пирамиды должен ставиться на заднюю отметку. Все шары должны стоять рядами за первым шаром и быть прижаты друг к другу так, чтобы все они касались друг друга.

Удар по битку

Чтобы удар был признан правильным, необходимо, чтобы удара по битку выполнялся только наклейкой кия. Несоблюдение этого требования является фолом.

Объявление заказа при ударе

В играх, где требуется объявлять заказ, игрок может играть любой шар по своему выбору, но прежде чем сделать удар, он должен определить

заказанный шар и заказанную лузу. Он не должен указывать подробности удара, такие как попадание в прицельный шар другим шаром, битком, комбинации или касания бортов (все из которых отвечают правилам). Все шары, забитые при правильном ударе, засчитываются в пользу игрока, выполнявшего удар.

Промех

Если игрок при правильном ударе не забивает шар, то подход игрока у стола заканчивается и в игру вступает его соперник.

Розыгрыш права на разбитие (раскат)

При розыгрыше на право разбития (раскате) применяется следующая процедура. Каждый из игроков должен использовать шары одинакового размера и веса (предпочтительно битки, но если это невозможно, неполосатые шары). Один игрок располагается по левую сторону от передней отметки, другой по правую, и они одновременно выполняют удар с руки из-за передней линии в направлении заднего борта и обратно к переднему борту стола. Игрок, чей шар остановится ближе к наиболее отдаленному от внешней стороны стола краю переднего борта, выигрывает раскат. Шар, используемый при раскате, должен по крайней мере один раз коснуться заднего борта. Другие касания с бортами несутсущественны, кроме тех, что запрещены ниже. Раскат автоматически проигрывается, если:

- шар перекатывается на половину стола соперника;
- шар не касается заднего борта;
- шар падает в лузу;
- шар выскакивает за пределы стола;
- шар касается длинного борта;
- шар останавливается в створе угловой лузы за губой переднего борта, или;
- шар касается заднего борта более одного раза. Если оба игрока совершают одно из перечисленных нарушений, или если судья не в состоянии определить, чей шар остановился ближе, раскат признается ничейным и переигрывается.

Начальный удар (разбитие)

Право начального разбития определяется раскатом или по жребию. (На официальном соревновании необходима процедура раската.) Игрок, выигравший раскат или жеребьевку, имеет право выполнить начальный удар (разбитие) или предоставить это право сопернику.

Биток при начальном ударе

Начальное разбитие выполняется битком с руки из-за передней линии. Прицельные шары устанавливаются в соответствии с требованиями конкретной игры. При разбитии игра считается начатой, как только был выполнен удар наклейкой кия по битку.

Изменение направления битка при начальном разбитии

При разбитии попытка остановить или изменить направление движения битка после того, как он пересек переднюю линию, и до того, как он коснется шаров в пирамиде, является фолом, и право хода переходит к сопернику. Соперник может выбирать, либо играть битком с руки из-за передней линии, либо предоставить ту же возможность игроку, совершившему нарушение. (Исключение: «Девятка», см. *Правило 4 игры "Девятка"*: «биток с руки в любом месте стола»). Должно быть вынесено предупреждение о том, что второе подобное нарушение во время матча повлечет автоматическое поражение (См. *Правило 29*)

Биток с руки из-за передней линии

Это правило применяется в определенных играх с начальным разбитием или в ситуации, когда падение битка в лузу наказывается тем, что соперник получает возможность выполнить удар битком с руки из-за передней линии. Вступающий в игру игрок может установить биток в любом месте за передней линией. Он может играть любой прицельный шар, если основание прицельного шара находится на или ниже передней линии (то есть вне «дома»). Любой из шаров, основание которых находится выше передней линии (в «доме»), он может играть, если только сначала направит биток в направлении вниз от передней линии и затем, ударив биток в борт, возвратит его в область выше передней линии и попадет в прицельный шар. Основание шара (точка, в которой шар касается поверхности стола) определяет,

находится ли он выше или ниже передней линии. Если вступающий в игру игрок непреднамеренно располагает биток на или ниже передней линии, судья или соперник должны проинформировать игрока, выполняющего удар, о неправильном расположении битка до нанесения удара. Если соперник не делает этого заявления до выполнения удара, удар считается правильным. Если бьющий игрок был проинформирован о неправильном расположении битка, он должен изменить его положение. Если игрок располагает биток целиком и очевидно за пределами «дома» и выполняет удар, объявляется фол (*См. Правило 21 Инструкции для судей*). Когда игрок выполняет удар битком с руки из-за передней линии, биток остается шаром с руки (не в игре) до тех пор, пока игрок не направит его через переднюю линию ударом наклейки своего кия. Пока биток остается шаром с руки, игрок может поправлять его рукой, кием и т.п. Когда биток введен в игру описанным способом, игрок не может препятствовать его движению каким-либо образом, иначе объявляется фол. К тому же, если вследствие удара не происходит контакта с прицельным шаром, которого биток должен коснуться первым, или биток не пересекает передней линии, удар считается сделанным с нарушением, объявляется фол и соперник получает возможность играть битком с руки в соответствии с правилами конкретной игры.

Забитые шары

Шар считается забитым, если в результате удара, в остальном правильного, он покидает поверхность стола, падая в лузу и оставаясь там. (Шар, выпавший на пол из системы возврата шаров, не считается незабитым шаром.) Шар, выскочивший из лузы обратно на поверхность стола, не является забитым шаром.

Положение шаров

Положение шаров определяется тем, где покоится их основание (или центр).

Нога на полу

Игрок должен сохранять контакт с полом по крайней мере одной ногой в момент, когда наклейка кия касается битка, в противном случае объявляется фол. Обувь должна быть нормальной в отношении размера, формы и способа

ношения.

Нанесение удара при движущихся шарах

Фолом является нанесение удара, в то время как биток или любой прицельный шар находятся в движении (шар, вращающийся на месте, считается движущимся).

Завершение удара

Удар считается не завершенным (и вследствие этого не засчитывается), пока все шары на столе не остановятся после удара (шар, вращающийся на месте, считается движущимся).

Определение передней линии

Область позади передней линии не включает в себя переднюю линию. Таким образом, прицельный шар, геометрический центр которого находится на передней линии, можно играть, если правилами конкретной игры требуется, чтобы игрок выполнял удар по шару, находящемуся за пределами передней линии. Точно так же если биток должен быть введен в игру с руки из-за передней линии (биток с руки из-за передней линии), его нельзя помещать непосредственно на переднюю линию; он должен быть позади нее.

Общее правило для всех фолов.

Хотя штрафы за нарушения в различных играх отличаются, для всех фолов справедливо следующее:

- (а) Подход игрока у стола заканчивается;
- (б) Если фол совершен в процессе выполнения удара, такой удар признается неправильным, и все забитые при этом шары не засчитываются в пользу выполнявшего удар игрока, и;
- (в) Любой шар(-ы) выставляется только если этого требуют правила конкретной игры.

Непопадание в прицельный шар

Если при ударе биток не попадает в прицельный шар, которого он должен коснуться первым, объявляется фол. Игра в направлении от шара, с которым соприкасается биток, не означает касания этого шара при ударе.

Правильный удар

Если иное не определено правилами конкретной игры, игрок должен направить биток таким образом, чтобы он сначала попал в прицельный шар, которого он согласно правилам должен коснуться первым (правильный прицельный шар), а затем:

- (а) Забить пронумерованный шар, или;
- (б) Довести биток или любой пронумерованный шар до борта. Несоблюдение этих требований является фолом.

Падение битка в лузу

Падение битка в лузу при ударе является фолом. Если биток касается прицельного шара, который к тому времени уже был забит (например, в переполненной шарами лузе), объявляется фол.

Фолы вследствие касания шаров

Фолом является удар, касание или иной контакт с битком, находящимся в игре, или любыми прицельными шарами чем-либо (телом, одеждой, мелом, машинкой, шифтом кия и т.п.) кроме наклейки кия (прикрепленной к шифту кия), которая может контактировать с битком при выполнении правильного удара. Если матч проходит в присутствии судьи, любой прицельный шар, потревоженный при обычном фоле, должен быть возвращен как можно ближе к первоначальному положению, согласно оценке судьи, и вступающий в игру игрок не имеет возможности выбирать положение шара. *(Также см. Правило 16.1 Правил проведения соревнований)*

Фол при установке битка

Касание любого прицельного шара во время установки битка при игре с руки является фолом.

Фолы при двойных ударах

Если биток соприкасается с требуемым прицельным шаром перед выполнением удара, игрок может бить в направлении этого шара, при условии что он использует для этого любой нормальный удар. Если кий касается битка более одного раза во время удара, или если кий сохраняет контакт с битком во время или после соприкосновения битка и прицельного шара, объявляется фол. (См. *Правило 20 "Инструкции для судей"* для

судейства такого типа ударов.) Если поблизости находится третий шар, необходимо позаботиться о том, чтобы не совершить фол на нем согласно первой части данного правила.

Фол при ударе пропихом

Если биток проталкивается наклейкой кия с сохранением контакта на время большее, чем момент, соразмерный с нанесенным ударом, объявляется фол. (Такие удары обычно называют ударами пропихом.)

Фолы, относящиеся к ответственности игрока

Игрок несет ответственность за мел, машинки, шлифовки и любые другие предметы или оборудование, которые он приносит, использует у стола или приближает к нему. Если он роняет мел или сбивает подставку машинки, он наказывается фолом в случае касания этим предметом любого шара, находящегося в игре (или только битка, если на матче не присутствует судья).

Неправильное подскакивание шара

Фол присуждается, если игрок наносит удар по битку ниже центра («подкапывает» под него) и преднамеренно вызывает его отрыв от поверхности стола, пытаясь обойти мешающий шар. Иногда такое подпрыгивание может происходить случайно, и такие «прыжки» не должны считаться фолом сами по себе; они могут признаваться фолом, к примеру, если в процессе удара наконечник или shaft кия контактирует с битком.

Удар перескоком

Если иное не определено правилами конкретной игры, разрешается вызывать отрыв битка от стола, нанося удар кием под углом и заставляя биток отразиться от поверхности стола. Любой кикс при выполнении удара перескоком является фолом.

Шары, выскочившие со стола

Шары, остановившиеся после удара в каком-либо месте помимо игровой поверхности стола (на верхней части упругого борта, на поверхности борта, на полу и т.д.), считаются выскочившими. Шары могут прыгать по поверхности бортов и их упругих частей и при этом не считаться

выскочившими, если они возвращаются на игровую поверхность стола самостоятельно и не коснувшись чего-либо, что не является частью стола. Стол должен состоять из надлежащих неизменных частей. (Шары, которые ударяют или касаются чего-либо, что не является частью стола, например, осветительных приборов, мела, находящегося на борту или его упругой части, и т.п., считаются выскочившими, даже если после этого они вернулись на игровую поверхность стола после контакта с предметами, которые не являются надлежащей частью стола.) Во всех играх на лузном бильярде, если в результате выполнения удара биток или любой из прицельных шаров выскакивает со стола, объявляется фол. Все выскочившие шары выставляются (кроме игр «Девятка» и «Восьмерка») после того, как остановятся все шары. Биток после фола вследствие выскакивания его со стола вводится в игру в соответствии с правилами конкретной игры.

Особое наказание за умышленный фол

Биток, находящийся в игре, нельзя преднамеренно бить ничем, кроме наклейки, закрепленной на кие (например, наконечником кия, shaftом и т.д.). Помимо того, что такой контакт автоматически является фолом в соответствии с *Правилom 21*, в случае если судья полагает, что этот контакт был умышленным, он должен один раз за матч предупредить игрока о том, что второе подобное нарушение в течение данного матча повлечет автоматическое поражение в матче. В случае совершения второго нарушения матч необходимо признать автоматически проигранным.

Максимум один фол

Если правилами конкретных игр не предписывается иное, в рамках каждого подхода игрок штрафуются только одним фолом; если могут быть применены разные наказания, то фактором, определяющим, какой фол налагается на игрока, является самое строгое из наказаний.

Самопроизвольное движение шаров

Если шар перемещается, откатывается, поворачивается либо иным образом двигается «сам по себе», шар должен оставаться в том положении, которое он занял, и игра продолжается. Шар, который завис над лузой и «сам по

себе» упал в лузу после того, как он в течение 5 или более секунд был неподвижным, должен быть восстановлен как можно точнее в положение, которое он занимал до падения, и игра продолжается. Если шар «сам по себе» падает в лузу, в то время как игрок наносит удар с целью попасть в этот шар, так что биток проходит через место, которое занимал этот шар, не имея возможности попасть в него, то биток и прицельный шар должны быть восстановлены на позициях, которые они занимали до удара, и игрок может снова выполнить удар. Каждый из других прицельных шаров, потревоженных при ударе, также должен быть выставлен в прежнее положение, прежде чем игрок повторит удар.

Выставление шаров

Если правилами конкретной игры требуется выставление шаров, их следует выставлять на продольную линию после завершения удара. Единственный шар выставляется на заднюю отметку; если нужно выставить более одного шара, их располагают на продольной линии в порядке возрастания номеров, начиная с задней отметки и продолжая в направлении заднего борта. Если шары, находящиеся на или около задней отметки или продольной линии, мешают выставлению шаров, выставляемые шары помещают на продольную линию как можно ближе к задней отметке, но таким образом, чтобы не двигать мешающие шары. Выставляемые шары следует располагать как можно ближе или вплотную (по усмотрению судьи) к мешающим шарам, кроме случаев, когда мешающим шаром является биток; шары, которые должны быть выставлены к битку, следует располагать как можно ближе, но не вплотную к нему. Если на продольной линии между задней отметкой и задним бортом недостаточно места для выставления шаров, эти шары должны быть выставлены на продолжении продольной линии «перед» задней отметкой (между задней и центральной отметками) как можно ближе к задней отметке и в том же порядке номеров, в каком они были бы выставлены «позади» задней отметки (шар с наименьшим номером ближе всех к задней отметке).

Шары в створе лузы

Если два или более шара заблокированы в створе лузы, при этом один или более зависли в воздухе, судья должен осмотреть положение шаров и поступить следующим образом: он должен визуально (или, если желает, опытным путем) опустить проекцию шара вертикально вниз от его нынешнего заблокированного положения; все шары, которые, будучи таким образом перемещены вертикально вниз, по его мнению, упали бы в лузу, считаются забитыми, а все шары, которые остались бы на игровой поверхности стола, считаются не забитыми. Затем шары располагают согласно оценке судьи, и играть продолжают в соответствии с правилами конкретной игры, как если бы блокировки шаров в лузе не было.

Дополнительно забитый шар

Если при правильном результативном ударе забиты дополнительные шары, они засчитываются в соответствии с правилами подсчета очков в конкретной игре.

Вмешательство лица, не принимающего участия в игре

Если во время матча шары пришли в движение (или игрока толкнули таким образом, что это напрямую повлияло на игру) вследствие воздействия лица, не принимающего участия в игре, шары должны быть как можно более точно возвращены в прежнее положение сразу после произошедшего, и игра возобновляется без наложения штрафа на игрока. Если на матче присутствует судья, то именно он должен вернуть шары на место. Это правило применяется также в случае вмешательства «высших сил», например, землетрясения, урагана, падения осветительных приборов, отключения электричества и т.д. Если шары невозможно вернуть в прежнее положение, партию следует переиграть, разбивать при этом должен тот же игрок, что в ее начале. Это правило неприменимо к игре «14.1 с продолжением», которая состоит из последовательно разыгрываемых пирамид: текущий розыгрыш пирамиды прерывается и начинается новая пирамида с соблюдением требований к нормальному начальному разбитию (игроки выполняют раскат на право разбития). Подсчет очков возобновляется со счета, сложившегося на момент прерывания игры.

Разбитие в последовательных партиях

В матче, состоящем из коротких партий, победитель отдельной партии разбивает в следующей. Судейская коллегия турнира может заблаговременно установить одно из следующих правил:

- (а) Игроки разбивают по очереди.
- (б) Разбивает проигравший партию.
- (в) В следующей партии разбивает игрок, отстающий в счете по партиям.

Игра сериями

В течение игры игроки поочередно совершают подходы к столу (серии), причем серия игрока заканчивается, если он либо не забивает шар правильным ударом, либо совершает нарушение. Если серия заканчивается без фола, вступающий в игру игрок принимает позицию, сложившуюся на столе.

Прицельный шар, стоящий вплотную к борту или битку

Данное правило применяется к любому удару, при котором биток сперва контактирует с шаром, который стоит вплотную к борту или собственно битку. В результате удара после контакта битка с соприкасающимся прицельным шаром должно произойти следующее:

- Должен быть забит шар, или;
- Биток должен коснуться борта, или;
- Стоявший вплотную шар должен коснуться отдельного борта, или;
- Другой прицельный шар должен коснуться борта, с которым он до того не был в контакте.

Несоблюдение одного из указанных требований является фолом.

(Примечание: «14.1 с продолжением» и другие игры описывают дополнительные требования и применения этого правила; смотрите правила конкретных игр.) Шар, который касается упругого борта в начале удара и затем направляется в упругий борт, прикрепленный к тому же борту стола, считается доведенным до этого борта, только если он сперва отходит от борта, попадает в другой шар и снова касается борта. Судья или один из игроков должны осмотреть стоящий вплотную к борту шар и заявить о том,

что шар касается борта, прежде чем этот шар будет задействован в процессе удара, иначе прицельный шар не считается стоящим вплотную к борту.

Игра из-за передней линии

Если игрок должен играть битком с руки из-за передней линии (из «дома»), он обязан направить биток так, чтобы тот пересек переднюю линию, прежде чем коснется борта или прицельного шара или вернется в «дом».

Несоблюдение этого требования является фолом, в случае если матч проходит в присутствии судьи. В случае отсутствия судьи у соперника есть выбор, либо объявить фол, либо потребовать, чтобы игрок, совершивший нарушение, повторил удар из восстановленной позиции (при этом фол не налагается). Исключение: если прицельный шар находится непосредственно на или снаружи от передней линии (и, таким образом, его можно играть), но так близко, что биток вступает с ним в контакт прежде, чем выйдет из «дома», считается, что шар сыгран правильно, а биток пересек переднюю линию. Если при игре с руки из-за передней линии игрок пытается выполнить правильный удар, и при этом биток случайно попадает в шар, находящийся за передней линией (в «доме»), а биток пересекает линию, объявляется фол. Если при игре с руки из-за передней линии игрок случайно попадает битком в прицельный шар, и биток не пересекает переднюю линию, применяется следующее: вступающий в игру игрок имеет право выбора, либо объявить фол и самому играть битком с руки, либо восстановить первоначальные позиции шаров и предложить игроку, совершившему нарушение, повторить удар. Если в той же ситуации игрок умышленно направляет биток в прицельный шар, находящийся за передней линией, это является неспортивным поведением.

Фол при игре битком с руки

В процессе установки битка при игре с руки игрок может использовать для этого руку или любую часть кия (включая наклейку). При расположении битка любое ударное движение кия, контактирующего с битком, направленное вперед, рассматривается как фол, в случае если это не был правильный удар.

Вмешательство

Если игрок, не выполняющий удар, отвлекает соперника или вмешивается в его игру, ему засчитывается фол. Если игрок выполняет удар вне очереди или вызывает движение любого шара в иное время, чем при своем подходе у стола, это рассматривается как вмешательство.

Приспособления

Игрокам не разрешается использовать шар, треугольник или другое приспособление для измерения расстояния для того, чтобы оценить, проходит ли биток или прицельный шар в промежуток и т.д. Только кий может использоваться в качестве вспомогательного инструмента для оценки промежутков или при прицеливании, при этом кий нужно держать в руке. Любой иной способ является фолом и неспортивным поведением. (См. также *Правило 3 и 4 Правил проведения соревнований и Правило 15 Инструкции для судей*)

Запрещенная разметка

Если игрок преднамеренно каким-либо образом делает отметки на столе, с тем чтобы облегчить себе выполнение удара, в том числе располагает соответствующим образом мел, то объявляется фол.

Игра «Пул - 8». Цель игры. Заказ. Расстановка шаров. Попеременное разбиение. Неправильное выполнение перескока и массе. Правильный начальный удар. Падение битка в лузу при разбиении. Прицельные шары, выскочившие за борт при разбиении. Падение восьмерки при разбиении. Открытый стол. Выбор группы шаров. Правильный удар. Отыгрыш. Ход игры. Наказание за нарушение. Комбинационные удары (удары от шаров или шарами). Неправильно сыгранные шары. Выскакивание за борт прицельных шаров. Игра по восьмерке. Зачет поражения. Патовая партия.

Игра «Пул - 9» Цель игры. Правильный начальный удар. Продолжение игры. Пуш-аут. Нарушения. Неправильное касание. Недоведение до борта. Удар с руки. Выскочившие прицельные шары. Нарушение при выполнении перескока и массе. Три нарушения подряд. Завершение партии.

Игра «Пул – 14+1». Цель игры. Количество игроков. Используемые шары. Расстановка шаров. Ведение счета. Разбиение. Правила игры. Неправильно забитые шары. Выскочившие прицельные шары. Падение в лузу или вылет за борт битка. Штрафы за нарушение. Три последовательных нарушения. Запись счета.

Снукер. Оборудование и принадлежности. Определение терминов. Игра. Участники.

Карамбольные игры. Общие правила карамбольных игр. Однобортный карамболь. Трёхбортный карамболь.

5. Тренировочные игры, организация и проведение соревнований

Разбивка пирамиды. Перекатка шаров. Кладка шаров битком в лузы. Кладка шаров по порядку номеров. Финская партия. «Американка» в одну линию.

Виды бильярдных игр. Виды и характер соревнований. Возрастные группы. Положения о соревновании. Официальные лица на соревновании, их права и обязанности: организатор соревнований, мандатная комиссия, судейская коллегия, главный судья, главный секретарь, заместитель главного судьи, судьи, участники, представители, тренеры, капитан. Неспортивное поведение. Протест. Участие в соревнованиях, согласно календарному плану.

5. Перечень информационного обеспечения

1. Анфимиади Г., Железнев В. Русский бильярд (к вершинам мастерства)
Ростов н/Д, 2002
2. Балин И. В мире бильярда. Ростов н/Д, 2000
3. Бильярд 1999, № 1,2; № 3,4,6; 2001,
4. Бирьковский В. Бильярд: спорт, отдых, развлечение. Ростов н/Д, 2002
5. Грофмейстер В. Бильярдный спорт. М., 1997
6. Капралов В. Спортивный бильярд М., 1990
7. Лошаков А. Азбука бильярда. Секреты и ответы. М., 1997
8. Справочник по бильярдному спорту. М., 2000

План распределения учебных часов первого года обучения (14 – 15 лет)

	тема занятий	год обуч
1	Теоретическая подготовка	9
1.1.	Введение	1
1.2.	История бильярда	1
1.3.	Аксессуары бильярда	1
1.4.	Основные приёмы игры в бильярд	2
1.5.	Теория ударов в бильярде	2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.	1
1.7.	Общие правила лузных бильярдных игр	1
2	Практическая подготовка	207
2.1.	Общая физическая подготовка	30
2.2.	Специальная подготовка	169
2.3.	Соревнования	8
	Итого	216

План распределения учебных часов первого года обучения (15 – 16 лет)

	тема занятий	год обуч
1	Теоретическая подготовка	9
1.1.	Введение	1
1.2.	История бильярда	1
1.3.	Аксессуары бильярда	1
1.4.	Основные приёмы игры в бильярд	2
1.5.	Теория ударов в бильярде	2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.	1
1.7.	Общие правила лузных бильярдных игр	1
2	Практическая подготовка	207
2.1.	Общая физическая подготовка	36
2.2.	Специальная подготовка	163
2.3.	Соревнования	8
	Итого	216

План распределения учебных часов первого года обучения (16 – 17 лет)

	тема занятий	год обуч
1	Теоретическая подготовка	9
1.1.	Введение	1
1.2.	История бильярда	1
1.3.	Аксессуары бильярда	1
1.4.	Основные приёмы игры в бильярд	2
1.5.	Теория ударов в бильярде	2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.	1
1.7.	Общие правила лузных бильярдных игр	1
2	Практическая подготовка	207
2.1.	Общая физическая подготовка	36
2.2.	Специальная подготовка	163
2.3.	Соревнования	8
2.4.	Медицинское обследование	2
	Итого	216

Примерный план-график распределения учебных часов (14 - 15 лет)

№ п/п	Содержание	9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
1.	Теоретическая подготовка										9
1.1	Введение		1								1
1.2	История бильярда			1							1
1.3	Аксессуары бильярда				1						1
1.4	Основные приёмы игры в бильярд					1			1		2
1.5.	Теория ударов в бильярде	1					1				2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.							1			1
1.7	Общие правила лузных бильярдных игр									1	1
Итого часов		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
2	Практическая подготовка										
2.1	Общая физическая подготовка	4	5	3	3	2	2	4	3	4	30
2.2	Специальная физическая подготовка	19	20	18	20	16	16	21	20	19	169
2.3	Тренировочные игры организация и проведение соревнований			2	2		2			2	8
ИТОГО ЧАСОВ		23	25	23	25	18	20	25	23	25	207
ВСЕГО ЧАСОВ		24	26	24	26	19	21	26	24	26	216

Примерный план-график распределения учебных часов (15 - 16 лет)

№ п/п	Содержание	9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
1.	Теоретическая подготовка										9
1.1	Введение		1								1
1.2	История бильярда			1							1
1.3	Аксессуары бильярда				1						1
1.4	Основные приёмы игры в бильярд					1			1		2
1.5.	Теория ударов в бильярде	1					1				2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.							1			1
1.7	Общие правила лузных бильярдных игр									1	1
Итого часов		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
2	Практическая подготовка										
2.1	Общая физическая подготовка	4	5	3	4	4	4	4	4	4	36
2.2	Специальная физическая подготовка	19	20	18	19	14	14	21	19	19	163
2.3	Тренировочные игры организация и проведение соревнований			2	2		2			2	8
ИТОГО ЧАСОВ		23	25	23	25	18	20	25	23	25	207
ВСЕГО ЧАСОВ		24	26	24	26	19	21	26	24	26	216

Примерный план-график распределения учебных часов (16 - 17 лет)

№ п/п	Содержание	9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
1.	Теоретическая подготовка										9
1.1	Введение		1								1
1.2	История бильярда			1							1
1.3	Аксессуары бильярда				1						1
1.4	Основные приёмы игры в бильярд					1			1		2
1.5.	Теория ударов в бильярде	1					1				2
1.6.	Правила спортивных бильярдных игр.							1			1
1.7	Общие правила лузных бильярдных игр									1	1
Итого часов		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	всего
2	Практическая подготовка										
2.1	Общая физическая подготовка	4	5	3	4	4	4	4	4	4	36
2.2	Специальная физическая подготовка	19	20	18	19	14	14	21	19	19	163
2.5	Тренировочные игры организация и проведение соревнований			2	2		2			2	8
ИТОГО ЧАСОВ		23	25	23	25	18	20	25	23	25	207
ВСЕГО ЧАСОВ		24	26	24	26	19	21	26	24	26	216