

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

турнира по Каролине

1. Правила игры в Каролину

Для игры нужны 5 шаров:

- 2 белых - битки: (№1 и №2)
- 2 красных
- 1 жёлтый (Каролина)

В партии участвуют два игрока, каждый из них имеет свой биток, у одного шар №1, у другого шар №2.

При розыгрыше начального удара используется процедура, аналогичная розыгрышу начального удара в Пирамиде, с тем лишь отличием, что цветные шары должны стоять на своих отметках.

Выигрывает игрок, шар которого остановился к переднему борту ближе, чем шар соперника. Если шар покинул поверхность стола (упал в лузу или вылетел за борт), перекатился на сторону противника, задел длинный борт или цветной шар - розыгрыш проигран.

Игрок, выигравший право начального удара, имеет выбор либо самому начать игру, либо передать право начального удара сопернику.

Игрок, первым вступающий в игру, использует биток №1, а игрок, вступающий вторым, использует биток №2. В процессе игры каждый игрок использует только свой биток.

Перед каждым ударом игрок обязан объявлять заказ.

Заказ включает в себя указание: прицельного шара, лузы, контактов битка и прицельного шара с бортами, комбинаций, соударений.

Заказывается только прицельный шар, возможные контакты прицельного шара и битка с бортами и луза.

Карамболи не заказываются (Карамболь - удар, выполненный битком по другим шарам после того, как был сыгран прицельный шар)

Если все указанные игроком события состоялись и заказанный шар забит в указанную лузу, то игроку начисляются очки, и этот игрок продолжает подход; в противном случае право удара переходит сопернику.

При выполнении удара по битку, по крайней мере, одна нога играющего должна касаться пола.

2. Начисление очков

Очки начисляются только за правильно завершённый удар.

Начисление очков осуществляется по прилагаемой схеме.

Запрещено играть жёлтый шар, Каролину, в среднюю лузу два раза подряд. Это не касается случаев, если Каролина сыграна в среднюю лузу после карамболя, комбинации или от одного или более бортов.

Если в результате удара заказанный шар забит в лузу в соответствии с заказом, то стоимость всех упавших после этого незаказанных шаров прибавляется к общему счету.

Если прицельный шар сыгран с карамболом по битку от другого шара или же после комбинации соударений, сыгранные карамболи не суммируются.

3. Начальный удар

После розыгрыша начального удара проигравший устанавливает биток №2 и может поставить его в любом месте игрового поля за центральной линией, на дальней половине от дома, но он не может расположить свой биток, преграждая путь к угловой лузе, куда другой игрок может сыграть Каролину.

Победитель розыгрыша осуществляет начальный удар битком №1 из дома, располагая биток в доме по своему желанию (линия дома является частью дома).

При начальном ударе играется или Каролина или дальний красный шар в дальние угловые лузы. За нарушение этого правила штраф 2 очка.

4. Окончание игры и ограничение времени

Игра в «Каролину» идет до 60 очков.

Если игрок набрал 60 или более очков, ему присуждается победа.

Для игры в Каролину принята максимальная продолжительность партии - 1 час для партии до 60 очков.

По решению организаторов количество очков и продолжительность партии могут быть уменьшены;

(например - 30 очков/30 минут/5 буллитов; или другое)

Если по истечении 1 часа ни один из игроков не набрал 60 очков, то дальнейшая игра продолжается по правилам буллитов, серия буллитов проводится по следующим правилам:

Текущий счет в партии сохраняется. Красные шары убираются со стола.

Игроки разыгрывают право первого удара, аналогично розыгрышу начального удара в игре, после которого победитель решает, кому производить первый удар.

Каролина выставляется на переднюю или заднюю отметку. Игрок, выполняющий удар, устанавливает биток в любую точку на противоположной половине стола и производит удар.

При этом игрок должен располагаться за продолжением средней линии стола. Учёт ведется только по шарам, забитым без отражений от бортов и повторных столкновений Каролины с битком, а именно:

- забита Каролина =+6 очков играющему,
- не забита Каролина – счёт остается прежним

При пробитии буллитов не предусмотрено штрафов за падение битка в лузу или вылетевшие с поверхности стола шары (результат удара прост – забил/не забил)

Игроки выполняют удары поочередно, независимо от результата (забил/не забил).

При исполнении буллита противник должен находиться за линией короткого борта, на противоположной стороне стола и не мешать своими действиями игроку.

Игрок, первым набравший 60 очков объявляется победителем в партии, серия буллитов прекращается, противник не имеет право продолжать исполнение буллитов.

Если ни один из игроков не набрал количество очков, необходимое для победы, победителем объявляется игрок, имеющий больше очков чем соперник.

При равенстве очков пробитие буллитов продолжается, игроки совершают по одному подходу, до тех пор, пока не появится разница в счёте. Например:

- оба игрока набрали очки – подходы повторяются
- оба игрока не набрали очки – подходы повторяются
- один игрок набрал очки, а другой нет – объявляется конец партии.

В случае, если удар выполнен с нарушением правил, забитые шары не засчитываются. Право удара переходит к противнику. Никакого дополнительного наказания игрок не получает.

5. Выставление шаров

Забитые или выскочившие за пределы игрового поля шары выставляются следующим образом:

а) белый – в любое место в доме, причем первый игрок выставляет биток №1, а второй – биток №2;

б) красный шар на переднюю отметку (середина линии дома) или, если отметка занята:

- на заднюю отметку;
- на отметку у переднего борта, на расстоянии шара по центру от борта;
- на отметку у заднего борта, на расстоянии шара по центру от борта;
- на центральную отметку.

в) Каролина – на среднюю отметку или же, если отметка занята, аналогично

красному шару.

В случае если Каролина не может быть выставлена на центральную отметку, она выставляется в соответствии с вышеизложенным правилом, причем Каролина возвращается на центральную отметку, как только та освободится, при условии, что она не была сдвинута с места любым из шаров.

Выставленный шар не должен касаться других шаров.

6. Расположение битка в «доме»

При выставлении битка в дом, играя с руки, игрок должен расположить биток до линии дома или на ней (центр битка не должен пересекать линию дома). При этом корпус тела игрока не должен выходить за продолжение короткого борта. Играя с руки, игроку разрешается бить прицельный шар только в угловую лузу. Разрешается удар, при котором биток выходит из дома, отражается от дальнего короткого борта и забивает шар, находящийся в доме, в угловую лузу, расположенную в доме.

Атака производится только по шарам, расположенным вне дома.

Допускается атака красного шара, расположенного на передней отметке, ударом от борта, при условии, что удар производится в часть борта вне дома.

7. Штрафы

Если биток не коснулся ни одного шара – штраф 2 очка.

Если биток упал в лузу или вылетел за пределы игрового поля, на игрока налагается штраф по следующей схеме:

Биток:

- не коснулся ни одного шара или коснулся битка соперника 2 очка,
- сначала коснулся красного шара 3 очка,
- сначала коснулся черного шара 6 очков,

Если игрок коснулся любого шара частью тела, одеждой или кием, штраф 2 очка, ход переходит к сопернику.

Если игрок во время выполнения удара коснулся одеждой любого шара и при этом забил прицельный шар, то в этом случае упавший шар не засчитывается, штраф равен стоимости забитого шара, карамболи не учитываются.

За двойной удар или «пропих» прицельного шара штраф 2 очка; если при этом забит любой (заказанный или случайный) шар, штраф равен стоимости забитого шара.

Использование чужого битка штраф 2 очка.

Все штрафы плюсятся к очкам соперника.

8. Особые ситуации

Если прицельный шар останавливается в створе лузы и затем падает, пока один из прочих шаров находится в движении, то шар считается забитым правильно, но если шар падает в лузу после остановки движения шаров, он не засчитывается, шар выставляют в створ лузы.

Если игрок нанес удар по прицельному шару находящемуся в створе лузы, а прицельный шар упал в лузу до соударения шаров, самопроизвольно, шары расставляются на те же места и игрок повторяет удар.

Если карамбольный шар покидает игровое поле, очки за сыгранный прицельный шар и карамболи начисляются по прилагаемой схеме, но ход переходит к сопернику.

Если игрок своей замедленной игрой затягивает ход игры, то судья после соответствующего предупреждения может ввести для обоих игроков одностороннее 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 2 очка, ход переходит к противнику. Контрольный секундомер включается сразу после завершения удара (после полной остановки шаров).

Судья всегда прав!

Примечание: Приведённые здесь Правила имеют не принципиальные отличия от первоисточника - Правил, приведённых в книге Анатолия Ивановича Лемана «Теория бильярдной игры» 1906г и официальных Правил Каролины.

А главный принцип остался прежним - как в XIX веке, так и в XXI - нужно забивать шары в лузы, карамболить, отыгрываться)))