

Правила игры в кэнон («английский бильярд»).

Сокращенный вариант. Перевод Зеленский Р. 2019г

(опущены описание оборудования, используемых терминов, обязанностей игроков и судей).

Раздел 3

1. Описание игры.

В кэнон («английский бильярд») играют двое игроков или две команды.

- a) Используются три шара: белый (биток для одной стороны), желтый или белый с точками (биток другой стороны) и красный.
- b) Очки набираются забитием прицельных шаров, битка и карамболями, как по отдельности, так и в сочетаниях.
- c) Очки, набранные в подходе, прибавляются на счет бьющего.
- d) Штрафные очки за фолы прибавляются на счет оппонента.
- e) В процессе игры применяется тактический прием оставления обоих прицельных шаров в болкерной зоне, когда противник будет играть с руки – для того, чтобы он попадал в шары непрямым ударом (от борта).
- f) Победителем в партии является игрок или команда, которые:
 - i) набрали больше очков за условленное время;
 - ii) первыми набрали установленное количество очков;
 - iii) если им присуждена партия за неспортивное поведение соперника;
 - iiii) если соперник признал поражение в партии.

2. Начало игры.

Выбор битка и того, кто будет начинать партию, определяется раскатом или другим оговоренным способом, победитель определяет оба этих пункта.

- a) В ходе партии соблюдается установленная очередность игры.
- b) Красный помещается на Отметку красного («отметка черного» в снукере), и первый игрок выполняет удар с руки из сектора. Партия считается начавшейся, когда биток помещен на стол и наклейка кия пришла с ним в контакт, в результате
 - i) выполнения удара;
 - ii) в процессе подготовки к удару (исключая ситуацию, описанную в Разделе 3, правило 6b).
- c) Как при начальном ударе, так и в ходе всей игры, игрок сам несет ответственность за то, чтобы играть правильным битком, даже если судья по ошибке передал ему неверный биток.

3. Ведение игры.

Игроки наносят удары по очереди, пока не набраны очки, в таком случае бьющий продолжает подход из сложившейся позиции, или, после забития своего битка, а также при касании шаров, описанного в Разделе 3, правило 13, с руки. Если очки не набраны, подход заканчивается, и следующий игрок продолжает из сложившейся позиции, или, соответственно, с руки, если его биток отсутствует на столе или касается другого шара, как описано в Разделе 3, правило 13. После фола вступающий в игру спортсмен имеет дополнительную опцию играть с руки, выставив оба других шара, как описано в Разделе 3, правило 15с(ii).

4. Начисление очков.

Очки начисляются следующим образом:

- a) Карамболь (касание обоих прицельных шаров в одном ударе), забитие белого, забитие битка от белого, забитие желтого, забитие битка от желтого стоят каждое по 2 очка.
- b) Забитие красного или забитие битка от красного стоят по 3 очка.
- c) Если за один удар произошло несколько забитий (называемых в общем виде «хазард») и карамболь, очки начисляются за всё вместе.
- d) Если забит свой биток в сочетании с карамболом, это стоит:
 - i) 3 очка, если биток первым попал по красному;
 - ii) 2 очка, если первым попали по прицельному шару (белому, желтому или белому с точками);
 - iii) 2 очка, если касание с обоими прицельными шарами было одновременным.

5. Окончание партии или сессии.

- a) По окончании временного отрезка, соответствующего установленной длительности сессии, судья обязан объявить «ВРЕМЯ». Любому производимому в это время удару должно быть позволено завершиться, с начислением набранных очков соответствующей стороне. Если остается сыграть еще некоторое количество сессий, положение шаров отмечается судьей с тем, чтобы после перерыва продолжить игру из той же позиции.
- b) Если сессия последняя, окончание ее означает окончание партии.
- c) Если партия или матч играются на время, может случиться так, что счет по истечении времени будет равный. В таком случае предусматривается доигровка («тай-брейк»).
- d) Когда играют до достижения определенного количества очков, окончание партии наступает, когда игрок первым достигает или превышает установленный лимит. В протокол записывается лишь значение набранного лимита, хотя в целях фиксации величины серии («брейка») в нее следует включать точное количество набранных очков.

6. Удар с руки.

Удар с руки выполняется из сектора D, включая его границы. А также:

- a) Судья определяет, правильно ли установлен биток (то есть, не нарушены ли границы сектора);
- b) Если наклейка кия коснется битка при его установке, и судья уверен, что бьющий не собирался таким образом выполнять удар, биток не считается вступившим в игру;
- c) Биток должен при ударе выйти из болкерной зоны. Если биток столкнется с прицельным шаром, не находящимся в зоне, удар признается правильным, даже если биток физически не пересекал болкерную линию;
- d) Биток обязан коснуться борта, или прицельного шара, находящегося не в зоне, прежде чем войти в болкерную зону и там остаться, или прежде чем попасть по шару, находящемуся в зоне;
- e) Битком можно играть в часть борта, находящуюся в зоне, прежде чем попасть в шар, находящийся не в зоне.
- f) Если прицельный шар находится в болкерной зоне, нельзя играть ни в какую его часть, даже если последняя физически находится за пределами зоны.

7. Шар на болкерной линии.

Судья должен в любое время ответить на запрос, находится ли шар, находящийся рядом с болкерной линией, в зоне или нет.

8. Выставление прицельных шаров.

- a) Если красный забит или вылетел со стола, он помещается на Отметку красного, или
 - i) Если Отметка красного занята, он идет на Отметку пирамиды («отметка розового» в снукере);
 - ii) Если Отметка красного и Отметка пирамиды заняты, шар должен быть помещен на Центральную отметку («отметку синего» в снукере).
- b) Если красный забит дважды или более (по ошибке), последовательно, в ходе одной серии, с Отметки красного или Отметки Пирамиды, без начисления иных очков, он должен быть помещен на Центральную отметку, кроме случаев, когда:
 - iii) Центральная отметка занята, тогда шар идет на Отметку Пирамиды;
 - iv) Если Центральная отметка и Отметка пирамиды заняты, шар должен быть помещен на Отметку красного, но тогда это не считается последовательным забитием с этой отметки в смысле этого правила.

- с) Когда Отметка красного и Центральная отметка не заняты, красный помещается последовательно 2 раза на Отметку красного, потом 1 раз на Центральную отметку.
- d) Судья по запросу игрока сообщает, сколько последовательных забитий осуществлено с одной и той же отметки.
- e) Шар не рассматривается находящимся на отметке иначе, чем будучи установленным на нее вручную.
- f) Если шар коснется другого шара, установленного на отметку рукой, последний не считается более находящимся на отметке, даже если шар и не сдвинется.
- g) Игрок не несет ответственности, за любую ошибку судья при выставлении любого прицельного шара.

9. Ограничение на карамболи.

Число последовательных карамблей, не прерываемых «хазардами», ограничено 75.

- a) После семидесяти таких карамблей, судья должен объявить «СЕМЬДЕСЯТ КАРАМБОЛЕЙ». Если судья этого не сделал вовремя, игрок имеет право сделать еще 5 таких карамблей после того, как судья сделает объявление.
- b) Судья, по запросу игрока, сообщает, сколько последовательных карамблей выполнено.

10. Ограничения на «Хазарды».

Число последовательных хазардов, не прерываемых карамблями, ограничено 15.

- a) После 10 таких хазардов, судья должен объявить «10 ХАЗАРДОВ». Если судья этого не сделал вовремя, игрок имеет право выполнить еще 5 таких хазардов после того, как судья сделает объявление.
- b) Судья, по запросу игрока, сообщает, сколько последовательных хазардов выполнено.
- c) Если биток соперника бьющего после пятнадцатого хазарда отсутствует на столе, он должен быть помещен на середину болкерной линии («отметка коричневого» в снукере), а если она занята, в правый угол сектора D, если смотреть с болкерного конца стола («отметка желтого» в снукере).

11. Шар на краю лузы.

Когда шар падает в лузу, не будучи задет другим шаром или посредством иного воздействия:

- а) Если он не участвовал в текущем ударе, его следует вернуть на прежнее место, все набранные очки засчитываются.
- б) Если он должен был быть задет любым другим шаром, участвующим в ударе:
 - i) Если не было никакого нарушения данных правил (включая случаи, когда нарушение не было связано с упавшим шаром), позиция всех шаров восстанавливается и заново играется тот же или иной, на усмотрение бьющего, удар;
 - ii) Если фол был совершен, позиция всех шаров восстанавливается, и следующий игрок имеет все опции, предусмотренные правилами о фолах.
- с) Если шар на мгновение зависает на краю лузы, а потом падает в нее, его следует рассматривать как забитый, позиция восстановлению не подлежит.

12. Шары, перемещенные третьей стороной.

Если шар, движущийся и неподвижный, потревожен кем-либо кроме игроков у стола, судья должен восстановить положение, где шар находился или должен был, по его суждению, оказаться. Штраф не назначается.

- а) Данное правило должно включать в себя случаи, когда посторонние обстоятельства, или persona, не являющаяся партнером бьющего по команде, приводят к тому, что игрок смещает шар, но неприменимо в тех случаях, когда шар смещается из-за дефектов поверхности стола, за исключением случая, когда выставленный шар сдвигается прежде, чем сделан следующий удар.
- б) Игрок не несет наказания за смещение шаров судьей.

13. Соприкасающийся шар.

- а) Когда биток игрока останавливается, находясь в касании с другим шаром, судья обязан объявить «СОПРИКАСАЮЩИЙСЯ ШАР» («ТАЧИНГ БОЛ»), а затем, убедившись в том, что игроки услышали, красный помещает на Отметку красного. Биток противника бьющего, если он находится на столе, помещается на Центральную отметку, и бьющий играет своим битком с руки.
- б) Если неподвижный прицельный шар, не касающийся, после проверки судьи, битка, впоследствии оказывается находящимся в контакте с битком игрока до нанесения удара, шары должны быть возвращены судьей в правильное положение.
- с) По запросу бьющего он должен быть уведомлен, находятся ли шары в касании.

14. Фолы.

Следующие действия признаются фолами:

- a) Игра в качестве битка прицельным шаром;
- b) Двойной удар;
- c) Удар до остановки всех шаров;
- d) Удар с отрывом обеих ног от пола;
- e) Удар вне очереди;
- f) Неверный удар с руки, включая начальный удар;
- g) Направление битка прямо в лузу, или постановка за губу лузы, во время выполнения удара с руки, когда оба прицельных шара находятся в болкерной зоне;
- h) Перескок;
- i) Пропих;
- j) Вылет шара со стола;
- k) Совершение более 15 последовательных хазардов;
- l) Совершение более 75 последовательных карамболей;
- m) Касание находящегося в игре шара или маркера шара;
- n) Нанесение удара до того, как судья закончил выставление шара;
- o) Непопадание ни по одному прицельному шару (кроме случая, описанного в Разделе 3 правило 16);
- p) Совещание с партнером по команде в нарушение правила 17b Раздела 3;
- q) Игра нестандартным кием;
- r) Использование покинувшего стол шара с любой целью;
- s) Использование любого предмета для измерения зазоров и расстояний.

15. Действия после фола.

Если совершен фол, судья немедленно должен объявить «ФОЛ».

- a) Если бьющий не выполнил удар, он теряет на него право. Если он, по мнению судьи, намеренно выполнил удар после объявления фола, он должен получить еще штраф за игру вне очереди, а также получить наказание за неспортивное поведение.
- b) Все очки, набранные в серии до совершения фола, засчитываются, кроме очков, набранных во время удара, во время которого был совершен фол.
- c) Все фолы наказываются 2 очками, но за один удар нельзя получить штраф более двух очков. Кроме того, следующий игрок имеет выбор:
 - i) Играть из сложившейся позиции, причем сначала красный, отсутствующий на столе, должен быть правильно выставлен, или

- ii) Играть с руки, выставив красный на Отметку красного, а прицельный белый/желтый на Центральную отметку. Если такой запрос на выставление был сделан, его нельзя отменить.
- d) Если фол не объявил судья, и о нем не заявил противник до нанесения следующего удара, он игнорируется («заигрывается»).

16. Действия после промаха.

Если был сделан промах по всем шарам(кроме случаев прямого удара в лузу или постановки за губу лузы), когда бьющий играл с руки, а все шары были в болкерной зоне, судья объявляет «ПРОМАХ» («МИСС»). Назначается штраф в 2 очка, которые прибавляются к счету противника. Любой другой вид промаха является фолом.

17. Парная игра.

- a) Сторона, наносящая первый удар, определяется раскатом, как описано в Разделе 3, правило 2. Очередность игры определяет следующий игрок, после чего в течение партии очередность не меняется.
- b) Партнеры могут советоваться в течение партии, но лишь до того, как бьющий подойдет к столу, и не ранее, чем его подход закончится нерезультативным ударом или фолом. Такой же принцип соблюдается в одиночных играх, которые составляют часть матчевой встречи.

18. Использование вспомогательного оборудования.

Бьющий несет ответственность за использование любых предметов, включая, но не ограничиваясь, применением рестов и удлинителей, которые он приносит к столу, неважно своих, или взятых у кого-либо (исключая переданные судьей), и наказывается за любые фолы, связанные с применением данного оборудования.

Бьющий не несет ответственности за оборудование, обычно присутствующее у стола, предоставленное третьей стороной, включая судью. Если такое оборудование неисправно и вследствие этого приведет к касанию игроком шаров, фол не объявляется. Если необходимо, судья восстанавливает позицию шаров согласно Разделу 3, правило 12, а бьющий, если продолжает серию, имеет право продолжить игру без назначения штрафа. Если неисправное оборудование повлияло на исход удара, игрок имеет право отменить результат удара, и попросить восстановить позицию шаров. Он может затем повторить тот же удар, или выполнить иной.

19. Толкование правил.

- а) Везде в тексте данных правил, мужской род слов равно относится и к женскому полу игроков.
- б) Обстоятельства могут потребовать корректировки применения данных Правил в отношении лиц с ограниченными возможностями. В частности, правило 14d Раздела 3 не применяется к игрокам в коляске.
- с) Когда у стола нет судьи, например, в любительской игре, противник игрока выполняет функции судьи в целях соблюдения настоящих Правил.

20. Пересечение болкерной линии.

На соревнованиях, где применяется соответствующее правило, болкерная линия обязана пересекаться между 80 и 99 очком каждые 100 очков одной серии.

Пояснение к данному правилу:

Линия должна пересекаться в направлении **внутри** болкерной зоны, т.е. против зачеса сукна. Биток считается находящимся в зоне, когда центр его находится на болкерной линии или между ней и нижним бортом, но возвращаться обратно за пределы зоны не обязательно. Разумеется, удар должен быть выполнен без нарушений.

Судья обязан объявить «БОЛКЕРНАЯ ЛИНИЯ, 80 ОЧКОВ» по достижении игроком 80 очков, даже если игрок, например, набрал 5 очков на счете в 79, т.е. его счет стал 84. В тексте предупреждения все равно звучит «80».

Объявление о пересечении линии должно состояться, когда серия находится в установленных пределах, т.е. от 80 до 99.

Если судья не предупредил игрока в положенное время, игроку позволяет набрать «забытые очки». Т.е., например, если судья не выдал предупреждения при счете в 86, тогда у игрока есть право на лишние 6 очков до пересечения линии, но следующее пересечение в той же серии будет все равно от 180 до 199.

Когда судья засчитывает пересечение битком болкерной линии, он обязан объявить счет и сказать «ЛИНИЯ ПЕРЕСЕЧЕНА».

Если игрок бьет с руки, он может оттянуть биток от шара, находящегося вне болкерной зоны, или использовать борт, чтобы пересечь линию для продолжения набора очков.

Если игрок не смог пересечь линию в отведенном интервале 80-99 очков, объявляется фол, и входящий игрок имеет стандартные возможности.