

Правила «Китайского пула». Версия ИНРА 2019г.

Перевод Зеленский Р.А. 2024г

1. Ответственность игрока.

Игрок обязан знать все правила и требования игры. В случае любых изменений в правилах, Организационный комитет должен своевременно о них сообщить.

2. Цель игры.

В «китайский пул» играют набором из 15 прицельных шаров с номерами от 1 до 15, и битка. Если один из игроков выбирает шары с 1 по 7 (сплошные), то другому достаются полосатые (с 9 по 15), и наоборот. Игрок остается у стола до тех пор, пока забивает шары своей группы, и выигрывает партию, забивая затем восьмой шар.

Если игрок-мужчина играет против игрока женского пола, она получает фору: последний шар из ее группы рефери снимает со стола. Если игрок возрастом до 14 лет играет против игрока женского пола, они играют на равных. Так же нет фора в игре пулиста до 14 лет против взрослого игрока мужского пола.

3. Оборудование.

- расстояние между внутренними кромками резиновых бортов: 2540*1260мм(+/- 9мм), высота стола от пола до верхнего края резинового борта: 800-850мм;
- длина кия не менее 101.6см. Материал и форма должны соответствовать требованиям Международной Ассоциации Китайского Пула (ИНРА);
- диаметр шаров 57.15мм(+/-0.05мм), вес 156-170г;
- нижняя отметка: в 635мм от заднего борта в направлении к центру стола;
- линия дома: в 450мм от переднего борта, параллельно ему;
- область, из которой производится разбой: между передним бортом и линией дома.

4. Расстановка шаров в пирамиде.

Прицельные шары должны располагаться в треугольной пирамиде максимально плотно; передний шар на нижней отметке, восьмой шар в центре пирамиды. В нижних углах пирамиды должны располагаться сплошной и полосатый шары. Остальные полосатые и сплошные шары следует по возможности ставить отдельно друг от друга. Каждый из игроков имеет право проверить, насколько плотно стоят шары, и просить судью поправить пирамиду (данное правило на усмотрение организаторов).

5. Раскат.

Раскат определяет очередность разбоя во всем матче. Игрок, выигравший раскат, решает, кто разбивает первым.

Судья ставит 2 шара по разные стороны стола рядом с линией дома. По сигналу судьи, игроки одновременно посылают свой шар к заднему борту, чтобы он вернулся как можно ближе к переднему борту.

Игрок проигрывает раскат, если его шар:

- а) пересекает половину поля противника;
- б) ударяется с задним бортом более 1 раза;
- в) падает в лузу или вылетает со стола;
- г) касается длинного борта;
- д) останавливается за губой угловой лузы.

Раскат следует повторить, если:

- а) игрок начинает раскат после того, как шар противника дошел до заднего борта;
- б) судья не может определить, чей шар ближе к переднему борту;
- в) оба игрока нарушили правила при раскате.

6. Разбой.

- а) игрок начинает ударом с руки из-за линии дома;
- б) заказ не требуется, биток может коснуться первым любого шара;
- в) игрок мужского пола должен соблюсти «правило 4 шаров», и именно:
 - линия дома должна быть пересечена (наполовину или более) не менее 4 раза прицельным шаром (шарами), или
 - один шар должен быть забит, и линия должна быть пересечена 3 раза, или
 - 2 шара забиты, и 2 пересечения, или
 - 3 шара забиты и 1 пересечение, или
 - забиты 4 или более шара.
- Если шар пересекает линию дома И падает в лузу, это считается за 2 пересечения.

Женщины и игроки до 14 лет должны соблюсти аналогичное «правило 3 шаров».

Если правило разбоя не соблюдено, входящий игрок имеет возможность:

- принять сложившуюся позицию, или
- переразбить самому, или
- дать переразбить сопернику.

Три неправильных разбоя подряд приводят к проигрышу партии.

- г) софт-брейк запрещен: если при разбое до бортов дошло менее 4 шаров, это ведет к немедленному проигрышу партии.
- д) отказ выполнить разбой или намеренный кикс при разбое также приводят к немедленному проигрышу партии.
- е) забитие восьмого шара с разбоя не считается фолом. Разбивающий имеет возможность:
 - выставить восьмерку и продолжить игру из текущей позиции, или
 - разбить заново.
- ж) если игрок при разбое забивает восьмерку и роняет биток в лузу, это фол. Соперник имеет право:
 - выставить восьмерку и продолжить ударом из дома, или
 - переразбить самому.
- з) если при разбое любой шар вылетает со стола, это фол. Вылетевшие шары остаются вне игры (кроме восьмерки, которая выставляется), входящий игрок может:
 - принять позицию на столе, или
 - продолжить игру ударом с руки из дома.

7. Восстановление позиции.

Если необходимо восстановить позицию шаров, или почистить их, судья должен максимально точно вернуть потревоженные шары в их изначальное положение. Игроки обязаны принять восстановленное судьей положение шаров.

8. Удар с руки из дома.

Если разбивающий совершил фол, противник получает удар с руки из дома. Если при данном ударе биток первым контактирует с шаром, находящимся в доме, это фол, независимо от того, покинул ли биток перед касанием дом или нет. Биток должен вначале либо пересечь линию дома, либо попасть по шару, находящемуся вне дома или на линии дома, иначе это фол, и соперник получает удар с руки.

Когда бьющий получил удар с руки из дома, а все шары находятся в доме, он может попросить выставить шар, ближайший к линии дома. Если к линии дома одинаково близки 2 или более шара, игрок может выставить любой из них. Шар, находящийся точно на линии дома, можно играть.

9. Удар с руки.

Выполняя удар с руки, бьющий может поместить биток в любую точку стола, и перемещать

его, пока не выполнит удар. Двигать биток можно любой частью кия, включая наклейку (но не прямолинейным движением). При разбое область размещения битка ограничена пространством дома.

10. Открытый стол.

Открытый стол означает, что выбор между полосатыми и сплошными шарами еще не сделан. Если игрок забивает без фола прицельный шар, эта группа становится его, а другая группа назначается сопернику. Если при открытом столе шар не забит по правилам, стол остается открытым, а удар переходит к сопернику. Пока стол «открыт», первое касание может быть по любому шару, исключая восьмерку.

В редком случае, когда при разбое забиты все шары одной группы, стол считается открытым. Оба игрока могут играть лишь оставшуюся группу и, как только это подтверждается правильным ударом, стол считается закрытым.

11. Отсутствие заказа.

Нет необходимости заказывать шар или лузу, даже при ударе по восьмерке. Случайно упавшие шары засчитываются.

Игрок НЕ МОЖЕТ сказать «отыгрыш», и передать тем самым ход сопернику, даже забив шар.

12. Ход игры.

12.1 Определение групп шаров.

Пока группы не определены, стол считается «открытым». Если бьющий правильным ударом забивает шар, в который биток попал первым касанием (или другой шар той же группы), стол «закрывается», и эта группа становится группой шаров данного игрока. Игрок остается у стола, пока продолжает забивать без фола свои шары, а затем восьмерку для выигрыша партии.

12.2 Биток должен попасть в прицельный шар, а затем либо какой-то шар должен быть забит, либо до борта должен дойти как минимум один любой шар, включая биток. Иначе объявляется фол.

12.3 по окончании удара биток и незабитые шары должны оставаться на столе.

12.4 Касаться, смещать или изменять каким-либо образом естественный путь прицельных шаров при ударе является фолом. Также запрещено касаться, смещать или изменять путь битка, за исключением размещения с руки или нормального прямолинейного удара. Игрок несет ответственность за оборудование у стола, которое он контролирует, такое как мелок, «машинки», а также за свою одежду, волосы, части тела, биток при ударе с руки.

12.5 Двойной удар.

Если биток касается при ударе прицельного шара более 1 раза, это фол. При ударе, когда биток почти касается прицельного шара, если наклейка все еще в контакте с битком, когда он уже коснулся прицельного шара, это фол. Если биток почти касается прицельного шара, и игрок бьет по прицельному шару «вскользь», считается, что правило не нарушено, даже если наклейка может касаться битка при контакте его с прицельным шаром.

12.6 Пропих.

Фолом считается затягивание контакта наклейки с битком более, чем при нормальном ударе. Другими словами, контакт битка и наклейки должен быть мгновенным, не толчком.

12.7 Все ситуации возможного пропиха должны присуждаться сразу, до следующего удара, иначе считается, что фола не было.

13. Одновременное касание.

Если при ударе шар касается одновременно легального шара и другого, и судья не может определить, какое касание было раньше, удар считается правильным.

14. Самопроизвольное смещение шаров.

После окончания удара, шар может слегка сместиться из-за погрешностей стола или шара. Если при это шар не падает в лузу, его позиция остается без изменений. Если в результате такого смещения шар падает в лузу, его позиция максимально точно восстанавливается. Если такой шар падает перед началом или в ходе удара, и это повлияло на исход удара, судья восстанавливает позицию и удар играется заново. Игрок за такое падение шара не наказывается.

15. Соприкасающиеся шары.

15.1. Если биток касается прицельного шара, разрешается бить в направлении прицельного шара, полностью или частично (при условии, что это легальный шар) и считается попаданием по нему. Бить в сторону от такого шара не считается попаданием по нему.

15.2. Если прицельный шар стоит вплотную к борту, правильным ударом будет считаться, если:

- а) после контакта с битком, прицельный шар коснется другого борта, или
- б) до борта дойдет другой шар, или
- в) один или более шаров упадут в лузу.

В противном случае объявляется фол.

16. Перескок.

Перескоком называется удар, в результате которого биток перепрыгивает препятствие в виде шара или мешающей части борта. Считать ли его фолом, зависит от исполнения. Правильный перескок выполняется наклоненным кием ударом в верхнюю половину битка, в результате чего биток ударяется о поверхность стола, от которой отскакивает.

17. Фолы.

Если игрок совершает фол, соперник получает удар с руки. Фолы в китайском пуле следующие:

- а) биток падает в лузу или вылетает со стола;
- б) биток первым касается чужой группы шаров;
- в) удар наносится, когда шары еще движутся или вращаются;
- г) в момент касания наклейки кия с битком, игрок не касается хотя бы одной ногой пола;
- д) прицельный шар вылетает со стола;
- е) касание шара в нарушение правил;
- ж) двойной удар;
- з) пропих;
- и) нарушение правила игры из дома.

18. Преднамеренные фолы.

Если игрок преднамеренно играет по чужой группе шаров, он наказывается проигрышем в партии. Второе подобное нарушение означает проигрыш в матче.

19. Ошибочный выбор группы шаров.

После того, как стол «закрыт», и игрок ошибочно бьет по шару чужой группы, фол должен быть объявлен до следующего удара. Как только игрок или судья замечают, что группы перепутаны, партия переигрывается.

20. Немедленный проигрыш в партии.

Игрок немедленно проигрывает, если:

- а) забивает восьмерку с фолом;
- б) забивает восьмерку тем же ударом, что и забитие последнего шара своей группы;
- в) восьмерка вылетает со стола;

г) забивает восьмерку до того, как забил все шары своей группы. Фол, при котором восьмерка остается на столе, не приводит к проигрышу партии.

21. Патовая позиция.

Если судья считает, что партия не продвигается к своему завершению, он объявляет, что у каждого игрока остается по 3 подхода, чтобы изменить ситуацию. Если затем судья считает, что прогресс не достигнут, он объявляет переигровку. Если оба игрока согласны, переигровку можно объявить и до окончания 3 подходов. Если объявлена переигровка, разбивает тот же игрок, что и раньше.

22. Постороннее вмешательство.

Если во время удара произошло постороннее вмешательство, которое оказало влияние на исход удара, судья восстанавливает исходное положение шаров, и удар переигрывается. Если вмешательство не повлияло на исход удара, судья восстанавливает лишь положение потревоженных шаров, и игра продолжается. Если вернуть шары в первоначальное положение не представляется возможным, считается, что возникла патовая позиция.

23. Добровольная сдача.

Игрок может сдаться только в свою очередь хода. Сдаться можно как отдельную партию, так и матч в целом.

24. Неспортивное поведение.

Обычное наказание за неспортивное поведение такое же, как и за серьезное нарушение правил, но судья может изменить степень наказания по своему усмотрению. Возможны следующие наказания: предупреждение, назначение фола, наказание за серьезный фол, поражение в партии, поражение в матче, исключение из соревнований с возможным лишением призов, наград и турнирных очков.

Неспортивным поведением считаются любые сознательные действия, которые наносят ущерб репутации спорта, или нарушающие основные принципы честной игры. Данные действия включают в себя:

- а) отвлечение соперника;
- б) любое смещение шаров, не посредством удара;
- в) сознательный «кикс»;
- г) продолжение игры после фола или приостановки игры;
- д) тренировка во время матча;
- е) пометки на столе;
- ж) затягивание игры;
- з) использование неподходящего оборудования;
- и) признание поражения до того, как соперник завершит свой подход.

Окончательная интерпретация данного пункта правил лежит на организационном комитете турнира. Данная версия правил согласована с правилами WPA, CBSA, также учитывалось мнение профессиональных игроков и любителей, владельцев бильярдных, организаторов соревнований, арбитров и болельщиков. Целью является повысить справедливость игры, удобство ее проведения и красоту, расширить ее распространение в мире. По мере развития данного вида бильярда, мы будем продолжать совершенствовать его правила. Мы надеемся на всеобщее понимание, поддержку, принимаем ваши предложения. Оргкомитет 8 всемирного финала игр по «Китайской восьмерке». 18 декабря 2019г.

25. Ограничения по времени.

На каждую игру отводится [не указано] минут. Оргкомитет решает, включать ли сюда время на расстановку шаров судьей. На каждый удар игроку дается 45 секунд. 1 раз в партии, игроку дается право на дополнительные 30 секунд.

Судья должен предупредить игроков, когда:

- а) прошла половина времени, отведенного на игру;
- б) осталось 5 минут;
- в) осталась 1 минута;
- г) осталось 10 секунд. Последние 5 секунд судья отсчитывает вслух, после чего матч заканчивается.

26. Раскат и разбой.

Игроки вначале разыгрывают раскат, после чего разбивают по очереди. На выполнение разбоя дается 30 секунд, без права на дополнительное время.

27. Требования к разбою.

[повтор изложенного в п.6]

28. Победа в матче, поражение и пенальти.

Когда в момент удара заканчивается время матча, удар можно завершить и он засчитывается. Если этим ударом была правильно забита восьмерка, данному игроку засчитывается выигрыш в партии.

Если в момент окончания времени матча счет ничейный (независимо от количества оставшихся на столе шаров), назначаются пенальти.

- а) игроки делают раскат, победитель его решает, кто будет бить первым.
- б) игроки выполняют по очереди по 5 ударов, на каждый удар дается по 30 секунд. Каждый забитый без фола шар приносит 1 очко.
- в) победивший по итогам 5 подходов выигрывает матч.
- г) если счет ничейный, игроки выполняют далее по 1 подходу, пока один из игроков не получит перевес.
- д) расстановка шаров для пенальти: биток на передней отметке, восьмерка — на середине линии от задней отметки до центра заднего борта.

29. Тайм-аут.

Через каждые 8 партий объявляется официальный 5 или 10-минутный перерыв. Если игрок опоздает к столу после окончания перерыва, он проигрывает 1 партию. За исключением особых обстоятельств, игрокам не разрешается самовольно объявлять тайм-аут. Время тайм-аута не засчитывается в общее время матча (на усмотрение Оргкомитета).

30. Разрешение спорных ситуаций.

Время, потраченное на разрешение спорных ситуаций, не засчитывается в общее время матча.

31. Неспортивное поведение.

[повтор вышеизложенного] плюс запрет на игру одной рукой (исключая инвалидов).