

## Инвентарь

1. Игра ведётся набором из четырёх шаров. Бордовый шар является общим битком игроков, наносить удар кием игроки имеют право только по бордовому шару. Белый шар является прицельным, по нему можно наносить удар битком. Желтый шар также является прицельным, по нему можно наносить удар битком. Красный (алый) шар является контрольным, касаться его битком запрещено, в противном случае удар считается штрафным.

*Примечание. Указанный цвет шаров предназначен для игры на ТВ-столе. Для обычной игры можно использовать бордовый биток, белые прицельные шары с номерами 2 и 4, и жёлтый шар в качестве контрольного.*

## Начало игры

2. Начальная расстановка шаров: Красный шар на центральной отметке стола. Белый шар плотно на середине короткого борта противоположного дому. Жёлтый шар плотно на середине короткого борта в доме. Бордовый биток вводится в игру ударом с рук из дома с соблюдением требований отыгрыша.

## Отыгрыш

3. Требование отыгрыша в игре заключается в обязательном соударении битка с одним из прицельных шаров с последующим касанием одного из шаров любого борта или переката одного из шаров через среднюю линию стола.

*Примечание 1. Средняя линия стола не принадлежит ни одной из половин стола, поэтому движение шара стоящего на средней линии в любую сторону не является перекатом этой линии.*

*Примечание 2. Соударение битка с прицельным шаром касающимся борта не является отыгрышем, то есть не является касанием прицельным шаром борта после его соударения с битком.*

## Цель игры

4. Игра ведётся до достижения одним из игроков 20 очков. Очки начисляются за оцениваемые результативные удары, к которым относятся :
  - сыгрывание в лузу прицельного шара заказным ударом, при этом за сыгрывание белого шара начисляется 2 очка, а за сыгрывание жёлтого шара начисляется 4 очка;
  - сыгрывание в лузу битка заказным комбинированным ударом (своёмком от борта, от третьего шара, контртушем и т.п.), при этом за сыгрывание битка от белого шара начисляется 2 очка, а за сыгрывание битка от жёлтого шара начисляется 4 очка.

## Неоцениваемые результативные удары

5. В игре также применяются неоцениваемые результативные удары, исполнение которых не приносит очков, однако даёт право на выполнение ещё одного удара, также как и при выполнении оцениваемого результативного удара. К неоцениваемым результативным ударам относятся :

- сыгрывание в лузу прямо-летающего битка;
- заказной карамболь битка от одного прицельного шара по другому прицельному шару, в траектории которого есть не менее трёх соударений с бортами (3-б-карамболь);
- заказной рокамболь прицельного шара по контрольному шару, в траектории которого есть не менее трёх соударений с бортами (3-б-рокамболь).

*Примечание. Если рядом с контрольным шаром и касаясь его находится выставленный прицельный шар, который согласно п.8 также выполняет функцию контрольного (неприкасаемого для битка) шара, то мишенью для рокамболя являются оба этих шара.*

## Заказ

6. В игре применяется строгий заказ с джентльменским дополнением. Заказ объявляется голосом в случае планирования игроком исполнения оцениваемого

или неоцениваемого результативного удара. Допускается не объявлять заказ в случае планирования сыгрывания в лузу прямо-летающего шара или двух прямо-летающих шаров. При заказе голосом объявляется тип удара и назначенная луза или шар. Примеры заказа: чужой от борта в середину; свой два борта в угол; карамболь по жёлтому; рокамболь по красному, шаром в угол, от шара в середину.

*Примечание 1. Соударение(-я) сыгрываемого шара с прилегающим к лузе бортом, также как и с губой(-ами) лузы, происходящие непосредственно перед падением шара в лузу, объявлять в заказе не требуется. То есть «француз», «сухой лист» объявлять не обязательно.*

## Серийное правило

7. Исполнение заказного результативного удара даёт игроку право на исполнение ещё одного удара. Игрок может отказаться от использования этого права и обязать играть в сложившейся позиции соперника.

## Контрольный шар и выставление шаров

8. Если в результате удара контрольный Красный шар сместился, то сразу после удара его возвращают на центральную точку стола. Если его установка на точку мешает какой либо шар, то контрольный Красный шар остаётся на том месте, где он остановился, до тех пор, пока его место на центральной точке стола не освободится.

После сыгрывания прицельного шара в лузу или выскакивания его за борт, он выставляется на среднюю линию стола плотно к красному шару, с той его стороны, с которой расположена луза, в которую был сыгран шар. Если место выставки занято другим шаром, то прицельный шар выставляется плотно к красному шару с противоположной стороны. После выставки, касающийся красного шара прицельный шар также приобретает функцию контрольного шара до тех пор, пока это касание не прекратится.

Сыгрывание в лузу Красного контрольного шара не является результативным ударом, после удара сыгранный в лузу контрольный шар вновь выставляются на центр стола. Если место выставки Красного шара занято, то Красный остаётся там где остановился (если был сыгран, то в лузе), пока место не освободится. Выставленный на среднюю линию стола плотно к красному шару прицельный шар можно сыгрывать в лузу заказным комбинированным ударом, то есть ударяя по нему или Красному шару не битком, а вторым прицельным шаром.

Если рядом с контрольным шаром уже находится касающийся его выставленный прицельный шар, то сыгранный в лузу или выскочивший за борт второй прицельный шар выставляется плотно на короткий борт противоположный дому, как можно ближе к его середине.

## Удар с рук

9. После заказного сыгрывания битка или штрафного сыгрывания (или выбивания со стола) битка соперником у игрока есть выбор :
  - ввести биток в игру ударом с рук из дома, при этом запрещается сыгрывать одиночный прямо-летающий биток, в противном случае штраф.
  - ввести биток в игру ударом с рук с любой точки игрового поля заказным комбинированным ударом. То есть запрещается сыгрывать как одиночный прямо-летающий биток, так и одиночный прямо-летающий прицельный шар. Можно сыгрывать одиночный шар от борта(-ов), от шара/шаром, сыгрывать два шара в разные лузы (либо в две средние, либо в среднюю и в угол).
  - обязать вводить биток в игру ударом с рук из дома соперника, при этом запрещается сыгрывать одиночный прямо-летающий биток.

*Примечание. В случае, если объявлен заказ двух шаров, а в лузу в соответствии с заказом был сыгран только один шар, то заказ считается невыполненным и очередь хода переходит. Если в этом случае сыгран биток, то соперник вводит биток в игру ударом с рук из дома, а если сыгран прицельный шар, то он выставляется как указано в п.8.*

## Нарушение правил

10. За любое нарушение правил игры со счёта игрока списывается 3 очка.

Нарушением правил в игре является:

- невыполнение требований отыгрыша при нерезультативном ударе;
- касание битком контрольного шара;
- незаказное сыгрывание битка в лузу;
- вылет битка за борт;
- туш шара, то есть касание любого шара чем угодно, кроме касания битка наклейки кия при ударе;
- выполнение запрещённых, технически «грязных» ударов, к которым относятся : двойной удар кием по битку; пропих; нажим; удар с подскоком битка (перескок) выполненный наклонным кием в нижнюю полусферу битка; удар вразрез, когда кий при ударе касается двух разных шаров.

Соперник нарушившего правила игрока имеет право потребовать восстановить позицию шаров только в случае туша шара или удара вразрез. Поэтому игрок имеет право совершить тактическое умышленное нарушение правил, например не выполнив требование отыгрыша.

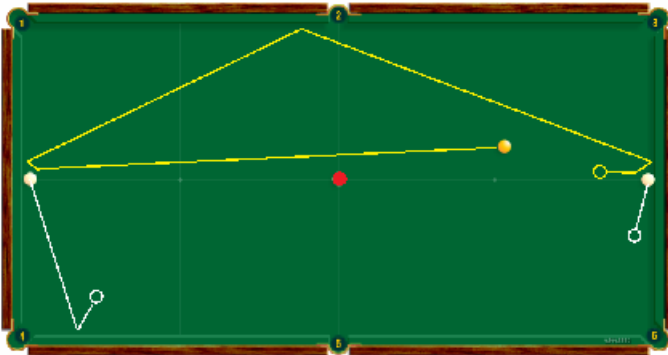
*Примечание. Незаказное сыгрывание битка происходит либо при случайном падении битка в лузу не в соответствии с объявленным заказом, либо при случайном падении битка в лузу от третьего шара (-ов) или от борта(-ов) при необъявленном заказе.*

*Приложение.*

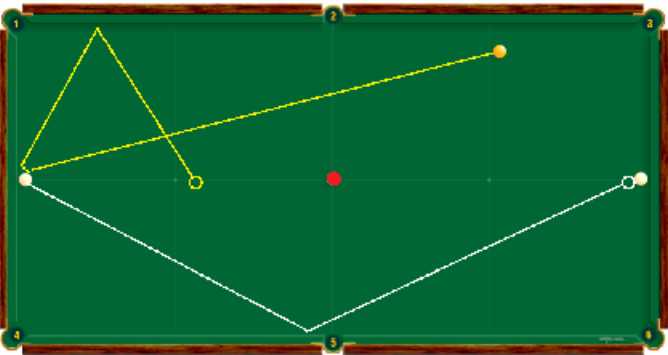
### Заметки по тактике Строгой Игры

1. Начальный удар в игре, помимо простого отыгрыша, может преследовать одну из четырёх целей:

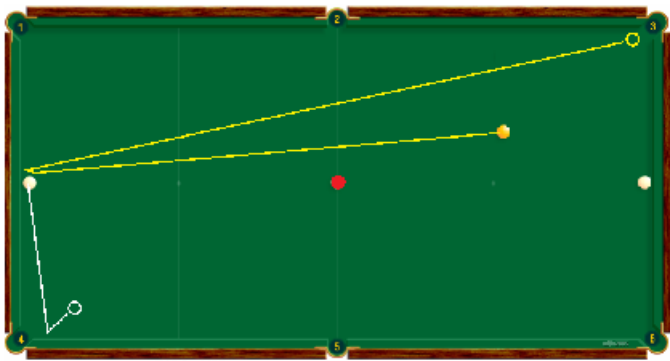
- сделать трёхбортный карамболь от одного ПШ по другому, что подымет на игру оба шара и даст возможную атаку следующим ударом;



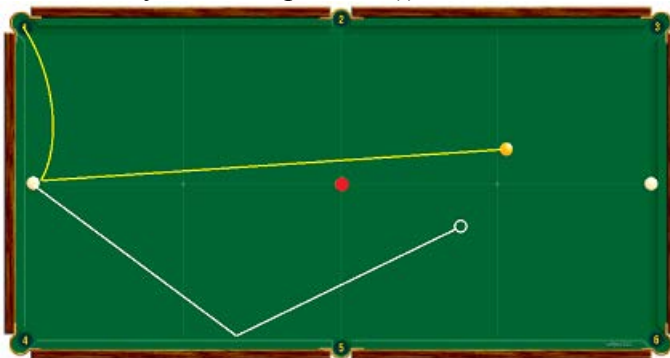
- сделать снукер, для чего нужно направить ПШ ко второму ПШ в доме, а биток удерживать на продольной средней линии стола ;



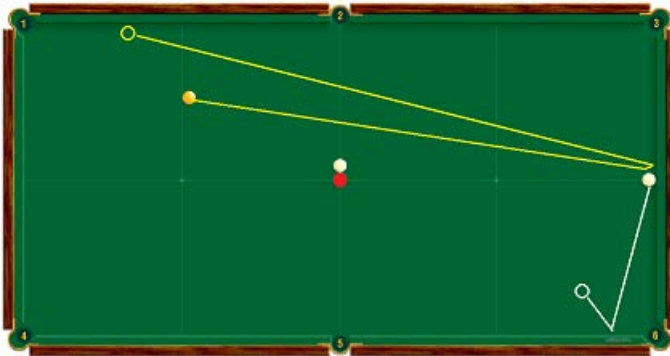
- сыграть биток в угловую лузу дома свояком от одного борта, одновременно попытаться скрыть ПШ за контрольным шаром с таким расчётом, чтобы в случае промаха по лузе вынудить соперника играть по второму, бортовому ПШ в доме, поднимая его на игру.



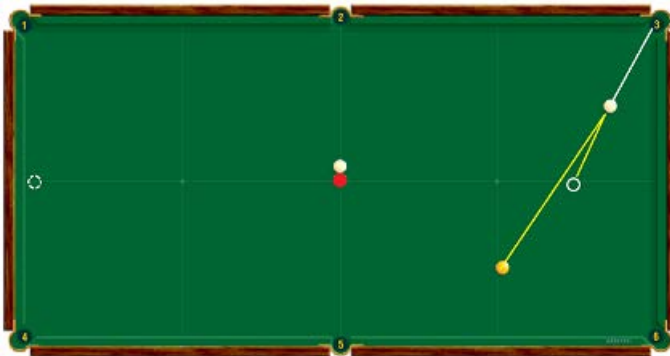
- сыграть свояк "сухим листом" в угол. Довольно безопасное начало при некотором наигрыше и контроле битка. Ну и, конечно, ни в какое сравнение не идёт с примитивным свояком в угол от пирамиды.))



2. Когда один прицельный шар сыгран, выставлен рядом с контрольным шаром и также приобрёл функцию контрольного, облегчается выполнение снукера.

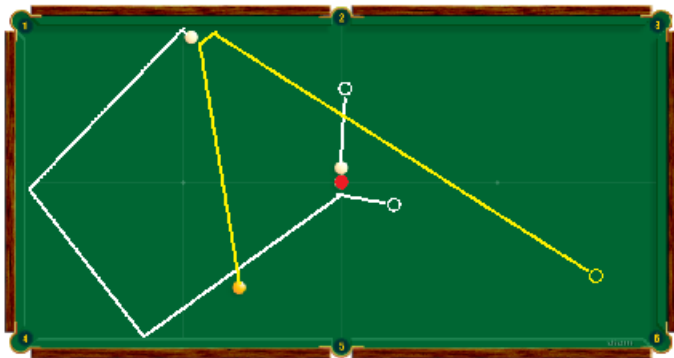


Если при выходе из снукера соперник подставил вам лёгкого чужого, то сыгравая его выгодно поставить биток на продольную среднюю линию стола на стороне дома. Это позволит снова создать позицию снукера после выставки прицельного шара на середину короткого борта противоположного дому. Уступив ход сопернику, вы вынудите его не только играть от борта (или дуговиком) с немалой вероятностью ошибки, но и поднять бортового шара на игру, если соперник не ошибётся при выходе из снукера.

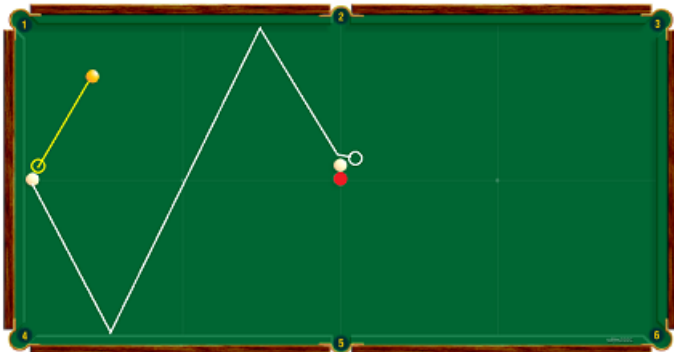
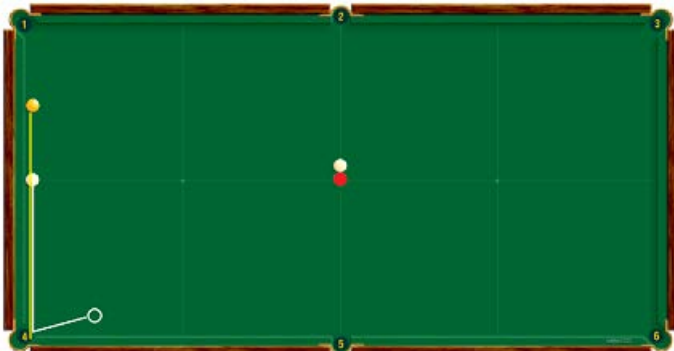


3. Когда один прицельный шар сыгран, выставлен рядом с контрольным шаром и также приобрёл функцию контрольного, то облегчается не только выполнение снукера, но и выполнение рокамболя второго прицельного шара от трёх бортов по "контрольному", так

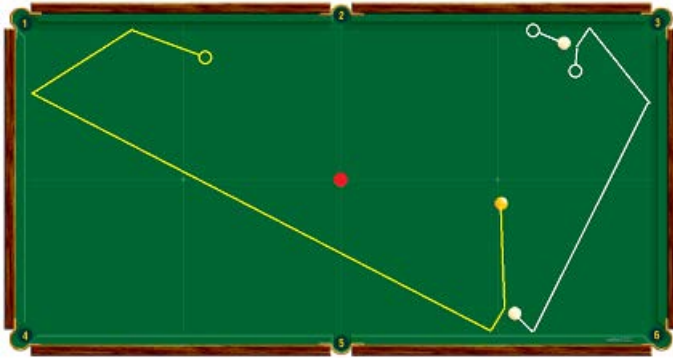
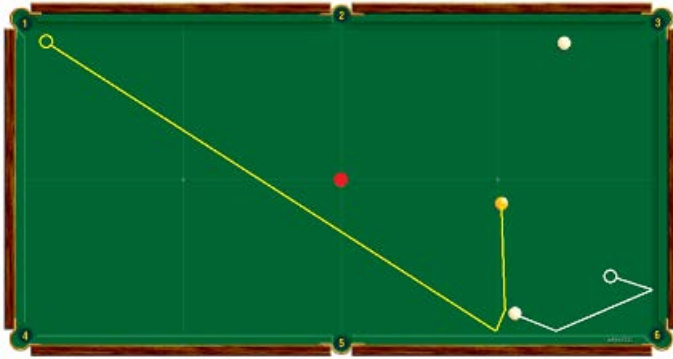
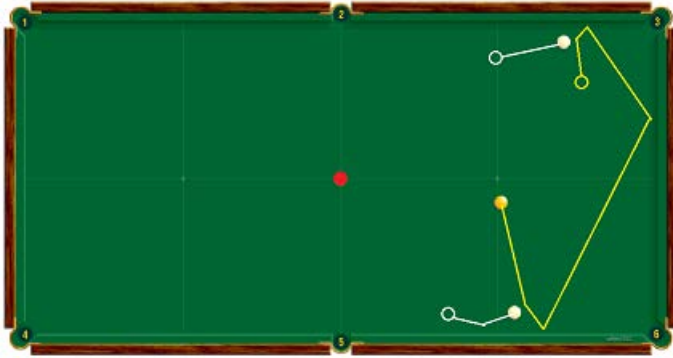
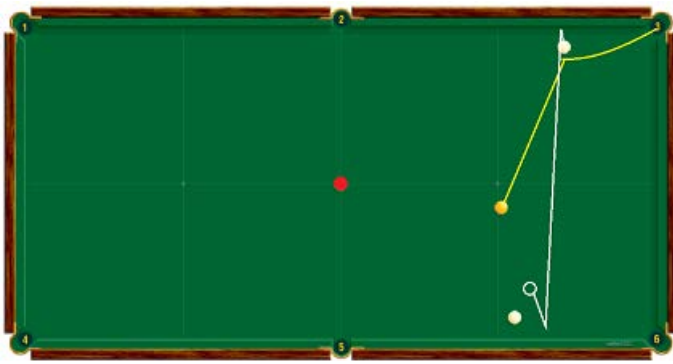
как мишень почти вдвое увеличилась в размере. В случае успеха, может создаться весьма перспективная позиция для сыгрывания прицельного шара.



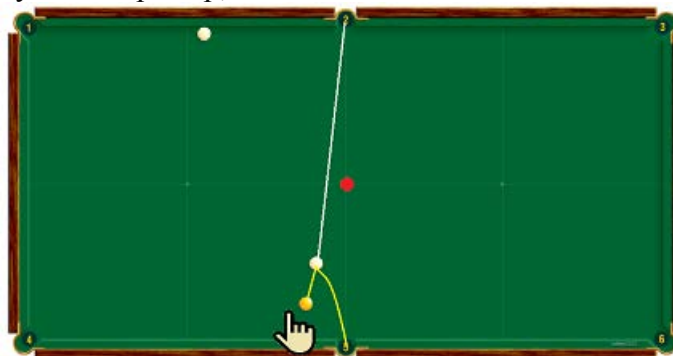
4. Если при выставленном на центр прицельном шаре второй прицельный шар сыгрывается в угловую лузу на стороне стола противоположной дому, то биток выгодно поставить так, чтобы было удобно играть либо француза в угол от выставляемого на борт шара, либо выставляемый прицельный шар трёхбортным рокамболом по контрольным.

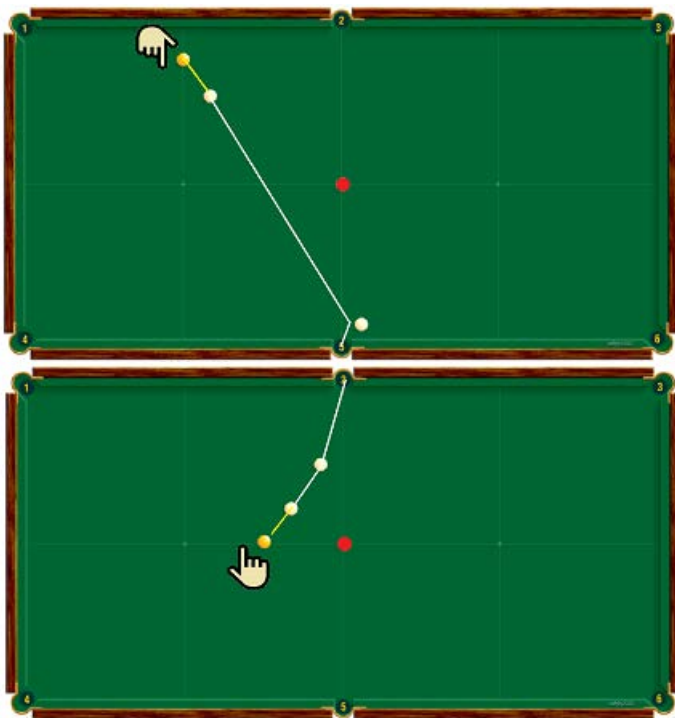


5. Если биток и оба прицельных шара находятся на одной половине стола, то количество возможных вариантов результативного удара возрастает, а техническая сложность этих вариантов уменьшается. Это обуславливает тактическую целесообразность при выполнении нерезультативного удара (отыгрыша) разводить по разным половинам стола либо два прицельных шара, либо биток и оба прицельных шара.



6. Выбрать не прямой удар с рук целесообразно при случайно создавшейся после штрафа позиции, в которой облегчено исполнение удара третьим шаром (от шара) или на две лузы. Например, как в позициях ниже.



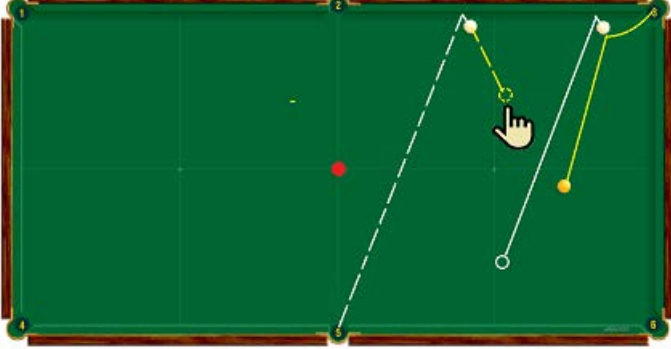
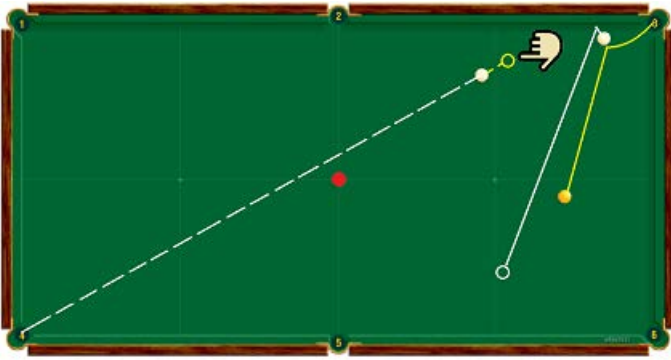


7. О свояках. Поскольку свояк в игре является нецениваемым результативным действием, то сыграть биток имеет лишь тактический смысл. Тактические идеи при сыгрывании свояка могут быть различны, вот некоторые из них :

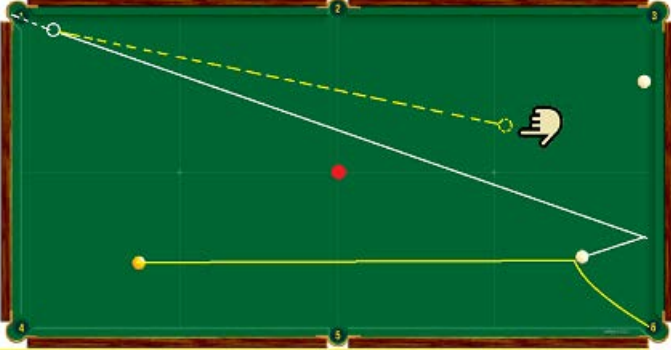
- Отдать право хода сопернику и вынудить его играть от борта, что чревато либо промахом и штрафом, либо неконтролируемым движением ПШ и его подставкой. Для этого надо, чтобы вне дома не оказалось прицельных шаров легальных для удара. Соответственно свояк от ПШ находящегося вне дома нужно играть на толстой резке загоня ПШ в дом от короткого борта противоположного дому. А свояк от ПШ находящегося в доме нужно играть потише, чтобы ПШ не вышел из дома. Или французом по короткому борту дома.



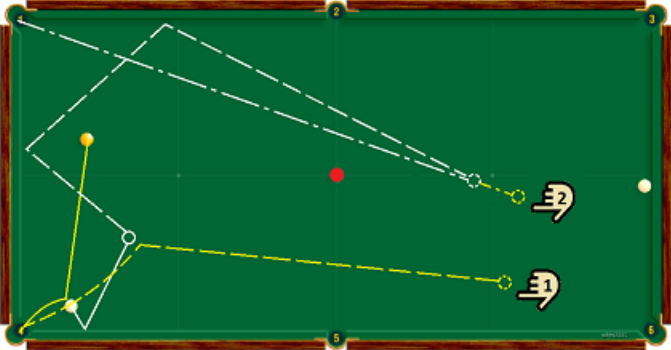
- Сыграть с рук из дома несложного прицельного шара. Для этого надо, чтобы до сыгрывания свояка от первого ПШ, второй ПШ уже находился в позиции удобной для его сыгрывания ударом с рук из дома. Например рядом с линией дома, то есть удобно для его сыгрывания в угол. Или рядом с длинным бортом недалеко от линии дома, то есть удобно для сыгрывания ПШ дуплетом в середину.



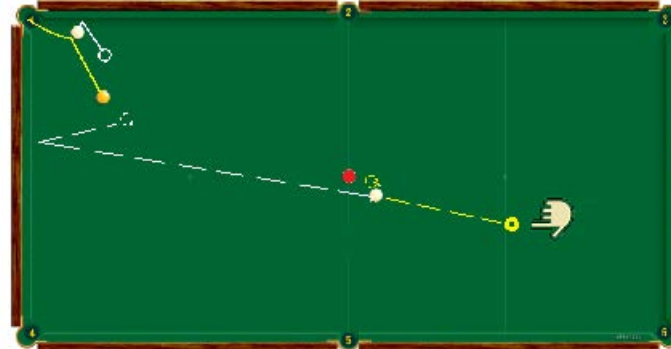
- Позиция ПШ, удобная для его сыгрывания ударом с рук из дома, может сознательно наиграться и при сыгрывании свояка от этого ПШ в лузу дома.



- Сыграть с рук из дома несложного свояка от прицельного шара, который от короткого борта противоположного дому поднимется к линии дома, то есть в позицию, удобную для его сыгрывания ударом с рук из дома.



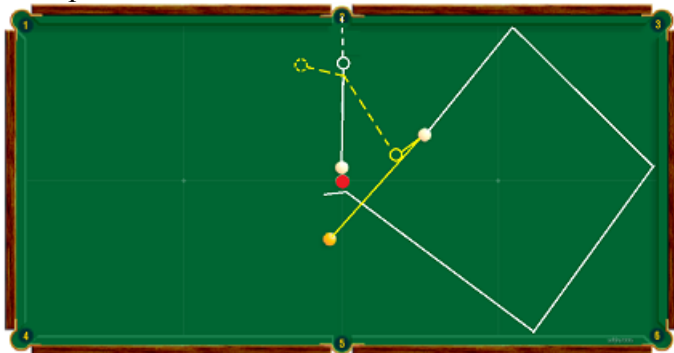
- Поставить сопернику ударом с рук из дома плотный снукер за контрольный шар.



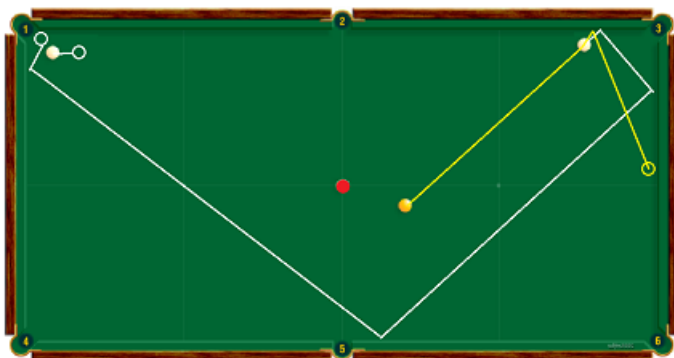
8. О рокамболях. Как было сказано выше, рокамболь выгодно исполнять при



выставленном на центр прицельном шаре. Причём выгода заключается не только в увеличенном размере мишени для рокамболя, но и в возможности наиграть выставленный прицельный шар к средней лузе с последующим его сыгрыванием. Для этого необходимо попасть рокамболируемым прицельным шаром от трёх бортов по красному контрольному шару с дозированной силой удара, чтобы выставленный прицельный шар не дошёл до средней лузы и не упал в неё или не отскочил от губы. Для успеха нужна изрядная точность удара и контроль его размера. Легче его будет выполнить, когда удар будет с рук с любого места поля, то есть этот вариант игры можно выбрать после штрафа соперника без принятия позиции и без списывания с его счёта одного очка за штраф.



Также удобной мишенью для рокамболя может быть неудобный для сыгрывания прицельный шар в районе угловой лузы.



10. Если биток прилип к контрольному шару или к прицельному шару касающемуся контрольного, то играть биток в сторону от контрольных шаров не обязательно, можно играть и на резке, но не допуская при этом пропиха или нажима. Это так потому, что правила запрещают касание битком контрольного шара в процессе удара, а если биток касается контрольного шара ДО удара, то под это правило он не подпадает.

Пропих будет тогда, когда проекция линии удара на стол будет под углом менее 45% к линии центров битка и ПШ.



Нажим будет при любом ударе на резке по битку касающемуся ПШ (контрольного), если придёт в движение контрольный шар (ПШ) тоже касающийся ПШ (контрольного шара).



Поэтому в некоторых случаях, во избежание нажима всё-таки придётся биток играть в сторону от касающегося шара