

КАЙЗА (КАРОЛИНА)

1. Основные правила кайзы

Кайза относится к играм русского лузного бильярда. Это немного измененный финский вариант игры «Пять шаров с карамболями», которая проводится на бильярдных столах, аналогичных столам для пирамиды, но только размером 10 футов.

Для игры нужны 5 шаров, из них:

- 2 белых — битки: один с одной черной точкой, второй — с двумя,
- 2 красных,
- 1 желтый — он называется «кайза».

Примечание: для игры в кайзу используются шары диаметром 68 мм, но необходимо учитывать, что они значительно легче шаров для пирамиды — их вес равен всего 220-230 гр., против 280-290 гр. для пирамиды, что существенно влияет на раскат и вращение шаров. Поскольку суть успешной игры в кайзу — удары с точными выходами и карамболями, по этой причине использование шаров для пирамиды является неправильным.

При игре используется кий общепринятой формы, но его длина (с учетом использования удлинителя) не должна превышать 180 см. Дополнительные приспособления (например, машинка) к использованию запрещены.

Партию ведут два игрока, у каждого из которых есть по битку (шары белого цвета, отличающиеся количеством черных точек — одна или две). При розыгрыше начального удара используется процедура, аналогичная розыгрышу начального удара в пирамиде, с тем лишь условием, что цветные шары должны стоять на своих отметках.



По команде судьи оба игрока производят удар битками из дома в задний короткий борт. Выигрывает розыгрыш тот, чей шар, отразившись от короткого заднего борта, остановится ближе к переднему борту. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если биток:

- задел любой цветной шар,
- задел длинный борт,
- перешел на половину стола соперника,
- упал в лузу.

Игрок, выигравший право начального удара, имеет право сам начать игру битком с одной точкой, либо уступить право начального удара сопернику. В любом случае, игрок вступающий в игру первым, использует биток с одной точкой, а игрок, вступающий вторым, использует биток с двумя точками. На протяжении матча каждый игрок использует только свой биток. Подходы к столу осуществляются поочередно.

Перед ударом игрок всегда обязан объявлять заказ. Заказ включает в себя указание: прицельного шара, лузы, контактов битка и прицельного шара с бортами, комбинаций, карамблей и соударений.

Карамболи после сыгryвания прицельного шара не заказываются. Заказывается только прицельный шар, возможные контакты прицельного шара с бортами и луза.

Карамболь – удар, выполненный битком по другим шарам после того, как был сыгран прицельный шар.

Если заказ был исполнен верно, и прицельный шар забит без нарушений, игрок продолжает подход.

Если шар не забит, или забит не в соответствии с заказом, или был забит биток – подход игрока завершается, и ход переходит к сопернику.

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



2. Начисление очков

Начисление очков осуществляется по следующей схеме:

Забит белый шар	2 очка
- с карамболом битка в красный шар	4 очка
- с карамболом в 2 красных	7 очков
- с карамболом в кайзу (желтый шар)	7 очков
- с карамболом в кайзу и красный	10 очков
- с карамболом в кайзу и 2 красных	13 очков
Забит красный шар	3 очка
- с карамболом битка в белый шар	5 очков
- с карамболом в красный	6 очков
- с карамболом в красный и белый	8 очков
- с карамболом в кайзу	9 очков
- с карамболом в кайзу и белый	11 очков
- с карамболом в кайзу и красный	12 очков
- с карамболом в кайзу, красный и белый	14 очков
Забит желтый шар (кайза)	6 очков
- с карамболом битка в белый шар	11 очков
- с карамболом в красный	12 очков
- с карамболом в красный и белый	14 очков
- с карамболом в два красных	15 очков
- с карамболом в два красных и белый	17 очков
Желтый шар (кайза) забит в среднюю лузу от одного борта и более, или же биток от одного борта и более сыграл желтый шар	12 очков
- с карамболом битка в белый шар	17 очков
- с карамболом в красный	18 очков
- с карамболом в красный и белый	20 очков
- с карамболом в два красных	21 очко
- с карамболом в два красных и белый	23 очка



Запрещено играть кайзу (желтый шар) в среднюю лузу два раза подряд. Это не касается случаев, если кайза сыграна в среднюю лузу после карамболя, после комбинации или от одного или более бортов.

Если карамбольный шар забит в лузу, его стоимость прибавляется к общему счету.

В случае если прицельный шар сыгран с карамболом по битку от другого шара, или же после комбинации соударений, сыгранные карамболи не суммируются. Если кайза забита от одного или нескольких бортов с карамболом или после комбинации соударений, к счету добавляется только 6 очков. Во всех случаях лишь одна результативная комбинация или один карамболь допускаются к игре за один удар. Они не должны ни комбинироваться, ни, соответственно, повторяться в течение одного удара, и очки в ходе такого удара не суммируются.

3. Начальный удар

После розыгрыша начального удара, проигравший (либо игрок, уступивший право удара) устанавливает биток с двумя точками 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 второй игрок может сыграть желтый шар (кайзу). Победитель розыгрыша осуществляет начальный удар битком с одной точкой из дома (линия дома является частью дома), располагая биток в доме по своему желанию.

Игроку запрещается забивать кайзу в среднюю лузу, а также играть красный шар, стоящий на передней отметке, на линии дома. При начальном ударе играетя или кайза или дальний красный шар в дальние угловые лузы. Выставление битка в доме, перед выполнением



начального удара, производится в соответствии с настоящими правилами, исключением является только пункт расположения корпуса игрока (см. п. 6)

4. Окончание игры

Игра в кайзу идет до 60 очков. Если игрок набрал 60 или более очков, выполнив правильный удар, ему присуждается победа. Последним ударом партии может быть любой результативный удар, за исключением простого сыгрывания белого шара без карамблей.

Специальные ситуации:

- Если игрок забил белый шар без карамболя и набрал 60 очков, то игра продолжается, и он продолжает подход до правильного окончания игры или до перехода хода сопернику.

- Если игрок набрал 59 или больше очков, но завершающим ударом забил белый шар без карамболя, ему начисляется 2 очка и игра продолжается, причем право удара переходит к сопернику.

- Максимальное количество штрафных очков в турнире равняется 60.

5. Выставление шаров

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

а) белый шар – в любое место в доме, причем первый игрок выставляет белый шар с одной точкой, а второй – с двумя точками;

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) кайза (желтый шар) – на среднюю отметку или же, если отметка занята, аналогично красному шару

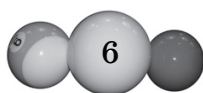
В случае если кайза не может быть выставлена на центральную отметку, она выставляется в соответствии с вышеизложенным правилом, причем кайза возвращается на центральную отметку, как только та освободится, при условии, что кайза не была сдвинута с места любым из шаров.

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 края длинных бортов. Играя с руки, игроку разрешается бить прицельный шар только в угловую лузу или от борта в среднюю лузу. 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.

Удар считается выполненным неправильно и подлежит переигровке, если биток не пересек линию дома. Если биток попадает по прицельному шару, расположенному вне дома или на линии дома, удар считается выполненным правильно. Если игрок объявляет заказ с первоначальным ударом битка в борт, то удар производится в часть борта вне дома.



7. Пенальти

Во время турнира, если игра не завершилась за 60+5 минут, победитель определяется серией пенальти. По истечению 60 минут игрового времени рефери объявляет игрокам, что играть осталось 5 минут. После 65 минут, если победитель так и не был выявлен, у каждого игрока остается два подхода к столу, причем завершающий ход должен производить игрок с битком с двумя точками. Затем начинается непосредственно серия пенальти.

С игрового поля убираются все шары, кроме битка и кайзы. Проводится еще один розыгрыш права начального удара, после которого победитель решает, кому производить первый удар пенальти. Первый бьющий играет битком с одной точкой, второй – битком с двумя точками. Удар производится из дома, играя кайзу (желтый шар на центральной отметке) в угловую лузу, в соответствии с настоящими правилами. Если кайза забита без нарушений, то игроку начисляется 6 очков (к уже имеющимся очкам) и он продолжает подход, играя кайзу в угол или середину до тех пор, пока не доведет счет до необходимых 60 очков, или же ход не перейдет к сопернику.

При переходе хода, например, при промахе, второй игрок повторяет процедуру, описанную выше, пытаясь набрать 60 очков. При попадании битка в лузу у игрока вычитается 6 очков. Всего в серии пенальти игрокам дается по 10 подходов к столу, чтобы набрать 60 очков, и первый набравший указанную сумму объявляется победителем, вне зависимости от того, первым он бил или вторым.

Если после десяти подходов оба игрока не набрали сумму в 60 очков, победителем объявляется тот, кто набрал



больше очков. При равенстве очков пенальти продолжают по системе «внезапная смерть» до того момента, пока один из игроков не сыграет кайзу в угол или же не допустит штраф. Таким образом, для победы в матче может быть достаточно и менее 60 очков.

Примечание: Завершение матча по системе «внезапной смерти» имеет следующие особенности:

- Если игрок забил кайзу и этим ударом набрал 60 очков или более, то он побеждает в матче. Соперник права удара не имеет.

- Если игрок забил кайзу, но не достиг счета в 60 очков, то подход этого игрока продолжается, и он либо набирает необходимые 60 очков, либо уступает ход сопернику. При этом второй игрок имеет, по крайней мере, один подход, чтобы сравнять счет или победить. Если он в данном подходе не забивает кайзу, он проигрывает, и матч завершается. В случае восстановления равенства в счете игра продолжается.

8. Штрафы

При падении своего битка в лузу, или при выбивании его за пределы игрового поля, на игрока налагается штраф по следующей схеме:

Если биток:

- не коснулся ни одного шара – 2 очка
- сначала коснулся красного шара – 3 очка
- сначала коснулся желтого шара – 6 очков

В ситуации если игрок коснулся любого шара частью тела, одеждой или кием, ход переходит к сопернику без наложения штрафа.



Ошибаясь при игре с руки, игрок теряет право хода и продолжит после подхода соперника снова игрой с руки.

За сыгранный с двойным ударом или пропихом прицельный шар очки не начисляются.

За сыгранный с перескоком прицельный шар очки не начисляются.

За сыгранный на скате по борту шар очки не начисляются.

Очки также не начисляются за простое сыгрывание шара, прижатого к борту. Это не касается случая, если поверхность прицельного шара пересекает точку закругления резины. (см. рис. 1)



Рис. 1
Шар на борту пересек
точку закругления резины

За сыгрывание шара карамболом от прицельного шара, прижатого к борту, очки не начисляются.

Если игрок использовал неверный биток (белый шар своего оппонента), то он в праве оставить себе очки, набранные до момента обнаружения ошибки. За последний удар, выполненный неверным битком, очки не начисляются, а ход переходит к сопернику.

Если судья решит, что фол был сделан преднамеренно и дал игроку дополнительные преимущества, то он в праве вернуть шары в исходное состояние и объявить переход хода.

Примечание: если, во время выполнения удара, биток не коснулся прицельного шара, либо любого другого шара, или же биток коснулся неприцельного шара - ход переходит к сопернику без наложения штрафа.

9. Особые ситуации

Если биток соприкасается с другим шаром, его следует отбить от этого шара. В случае, если это невозможно, допускается исполнение удара по стоящему вплотную шару, с тем условием, что удар не помешает очевидной атаке соперника.

Если прицельный шар останавливается у лузы и затем падает, пока один из прочих шаров находится в движении, то шар считается забитым правильно.

Если шар падает в лузу спонтанно, то его восстанавливают на обычной отметке.

Шар считается покинувшим игровое поле, в случае, если он касается любой части стола вне игровой зоны, например, деревянных частей борта.

Если карамбольный шар покидает игровое поле, очки за сыгранный прицельный шар начисляются как обычно, но ход переходит к сопернику.

Внутренние части лузы, губки, не считаются частью борта.

Настоящие правила подготовлены международной комиссией в составе: Йони Ахола и Петри Похьола - Финляндия; Игонин Антон, Чижик Сергей, Шпаковский Вадим, Радоман Игорь - Беларусь; Федоров Роман - Россия.

www.billiard-online.com

