Приложение № 2

**БИЛЬЯРДНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ**

От «Теории бильярдной игры» А.И. Лемана, до настоящего времени издано много книг, которые в той или иной мере могут оказать помощь тренеру ДЮСШ, СДЮСШОР в подготовке бильярдистов. В то же время одни и те же понятия в бильярдной терминологии разные источники называют по-разному, а иногда одним и тем же терминам придаётся разный смысл.

Для облегчения обучения занимающихся бильярдом, выработки в них современных понятий и названий тех или иных явлений бильярдной игры, проведён анализ многих источников литературы в части терминологии. Предлагаемые понятия и термины в достаточной мере поясняют бильярдный лексикон, основные технические и тактические приёмы и будут полезны не только начинающим бильярдистам, но и тренерам, судьям.

**Абриколь (каблук)** – удар, при котором биток сначала ударяется о борт, затем о прицельный шар. Используется для кладки битка, прицельного шара и отыгрышей.

**Американка** – бильярдная игра, прежнее название «Пирамида», в настоящее время «Свободная пирамида» - официальная игра, по которой проводятся соревнования.

**Арамит** – полимерный материал, используемый в настоящее время для изготовления бильярдных шаров.

**Ардезия** – природный сланец, используемый при изготовлении плит для бильярдных столов.

**Биллия (серия)** – непрерывная последовательность результативных ударов за один подход.

**Биток («свой»)** – ненумерованный или отличающийся по цвету от остальных шар, по которому наносится удар наклейкой. В «Свободной пирамиде» используется только для разбоя пирамиды с дома, дальше битком может служить любой шар на столе.

**Близко стоящие шары** – такое расположение шаров на игровой поверхности стола, когда между битком и предельным шаром расстояние не превышает размера стандартного бильярдного мелка.

В Пирамиде такие шары разрешается играть под углом 45 градусов и больше.

**Боковик (винт)** – удар, нанесённый в правую или левую часть битка от вертикальной оси, придавая ему сложное вращение. Используется для улучшения входа в лузу своего или прицельного шара, а также для выходов и отыгрышей (децентрированный удар).

**Бортовой шар (бортовик)** – шар, стоящий плотно у борта.

**Вершина пирамиды** – передний шар пирамиды, расположенный на задней отметке.

**В лоб** – удар по прицельному шару, когда отсутствует резка, а центры прицельного шара и битка находятся на линии удара (лобовое соударение).

**Вразрез** – удар, при котором биток одновременно соударяется с двумя соприкасающимися или близко стоящими шарами.

**Временный дом** – часть игровой поверхности стола между задней линией и задним бортом используемой в отдельных эпизодах при игре Комбинированная пирамида, когда все прицельные шары оказываются в доме.

**Выскочивший шар** – не забитый шар, после завершения удара оказавшийся вне игровой поверхности стола. В Пирамиде выставляется на заднюю отметку или на линию возврата.

**Выставление шаров** – все забитые с нарушением правил и выскочившие за борт шары выставляются на заднюю отметку или линию возврата. Такие шары устанавливаются как можно ближе к существующим на столе шарам или друг к другу, но не вплотную. Если линии возврата не хватает для этой цели, то шары выставляются на продольной линии, как можно ближе к задней отметке.

**Выход** – позиционный удар в Пирамиде, Пуле, Снукере после кладки шара в лузу, когда другой шар выводится на позицию, удобную для сыгрывания следующего шара.

**Глухая позиция** – игровая позиция принципиально не меняющаяся после нескольких ударов, что как правило, ведёт к затягиванию игры.

**Губа лузы** – скошенная часть упругого борта в створе лузы.

**Двенадцати координатная система винтов (боковиков)** – система определения точек децентрированных ударов по битку наклейкой кия, соответствует часовому делению циферблата часов.

Различается три границы ударов:

Г1 - расположенная на ½ диаметра наклейки от центра шара;

Г2 - расположенная на половине расстояния между Г1 и Г3

Г3 – расположенная на 0,6 длины радиуса шара от его центра (далее идет зона «киксов»).

Применяется для удобства обучения юных бильярдистов винтовым ударам, при отработке технических приемов бильярдных игр.

**Двойной удар** – касание битка наклейкой при одном ударе белее одного раза (запрещенный удар, налагается штраф).

**Динамичная пирамида** – один из официальных видов бильярдной игры Пирамида (ранее-Невская пирамида).

**Доведение до борта** – касание битка или прицельного шара борта после соударения при игре в Пул (в противном случае налагается штраф).

**Дом** – часть игровой поверхности стола между передним бортом и передней линией дома. Линия дома не является его частью.

**Дуговик** – удар по битку под углом 30-60 градусов в боковую часть, при котором биток движется по дуге.

**Дуплет** – удар, при котором прицельный шар отражается от одного борта; отражение от двух бортов – триплет; от трех – труабан; от четырех катрбан; рикошет по нескольким бортам – рокамболь.

**Дурак (фуксовый шар)** - шар, упавший в лузу непредвиденно, случайно.

**Жесткий удар** – удар по битку скованной закрепощенной рукой, не обеспечивающий контроля силы.

**Забитый шар** – сыгранный в лузу шар, правильным ударом.

**Завершение (начало) удара** – касание наклейкой битка (начало удара), полная остановка всех приведенных в движение шаров, в том числе и вращающихся на месте (завершение удара).

**Зависший шар (застрявший)** – шар, остановившийся после удара в створе лузы (мертвый шар).

**Задний борт** – короткий борт стола со стороны установки пирамиды.

**Задняя линия** – линия, параллельная короткому борту и проходящая через заднюю отметку.

**Задняя отметка** (точка №3) – точка, расположенная на продольной линии, равноудаленная от заднего борта и центральной отметки.

**Зайцы** – соприкасающиеся друг к другу два шара.

**Заказ** – объявление игроком до нанесения удара конкретного шара и лузы, в которую будет забит этот шар. При игре в Классическую пирамиду – это строгий заказ. Заказ бывает «джентельменским» в других бильярдных играх, когда очевидные для судьи и соперника шары можно не заказывать.

При заказе объявленная луза является заказной, а шар – заказным.

**Закрытый упор** – разновидность кистевого упора используется для игры отдельных бортовых шаров и когда необходимо придать битку сильное вращение.

**Игра с руки из дома** – нанесение удара битком с дома по шарам, расположенным вне дома.

**Игровая поверхность стола** – поверхность стола, ограниченная упругими бортами и лузами.

**Игровой подход** – очередное вступление в игру одного из соперников.

**Игровая стойка** – положение рук, ног, корпуса игрока при выполнении удара.

**Карамболь** – 1) удар, при котором биток, коснувшись прицельного шара, ударяется о другой и следует в заданном направлении, т.е. один из способов управления битком;

2) разновидность игр на безлузном бильярде.

**Катать** – играть (старое название).

**Киёвница** – бильярдное оборудование, предназначенное для установки киёв, часто выполняется вместе с доской для записей и полками для шаров.

**Кий** – один из важнейших предметов бильярдного инвентаря, предназначенный для нанесения ударов по битку; имеет разную длину, вес, балансировку для различных бильярдных игр (Пирамида, Пул, Снукер, Карамболь).

**Кикс** – неконтролируемый удар по битку наклейкой в неуправляемую зону шара (проскальзывание); часто происходит при отсутствии тщательного меления наклейки перед нанесением децентрированного удара.

**Кистевой упор (мост)** – положение руки на бильярдном столе для поддержания и направления движения кия при выполнении удара.

**Кладка** – способность игрока забивать (класть, сыгрывать) шары в лузы.

**Кладка по солнцу** – игра в Пирамиду, когда после кладки первого шара в лузу очередной шар кладется в следующую по ходу часовой стрелки и т.д.

**Классическая пирамида** - один из официальных видов бильярдной игры Пирамида (ранее – Русская пирамида).

**Клапштосс (остановка битка)** – короткий отрывистый удар, при котором биток останавливается после соударения с прицельным шаром; используется как тактический прием для контроля битка при выходе и отыгрыше (один из основных ударов).

**Комбинированная пирамида** - один из официальных видов бильярдной игры Пирамида (ранее – Московская пирамида).

**Комбинационный удар** – удар, включающий в себя промежуточное соударение битка, прицельного шара с другими шарами, бортами (абриколь, карамболь, от шара, шаром и т.д.).

**Контровая партия** – решающая партия во встрече между игроками при равном счете выигранных партий.

**Контруш** – повторное соударение битка с прицельным шаром, при отыгрыше считается касанием битка одного борта.

**Коридор лузы** – расстояние от середины створа лузы до начала ее выреза.

**Левый верхний, средний, нижний боковик (винт)** – децентрированный комбинированный удар левее вертикальной оси битка.

**Легальный шар (очередной) шар** – прицельный шар, с которым в соответствии с правилами бильярдных игр, должно состояться первое касание битка.

**Линия прицеливания (линия удара)** – прямая линия, соединяющая центр битка с точкой прицеливания при ударе в горизонтальной плоскости.

**Мажущий шар** – игровая позиция, когда один или несколько шаров закрывают точку прицеливания на прицельном шаре и мешает произвести прямолинейный удар по нему.

**Маркер** – должностное лицо, отвечающее за обслуживание играющих в бильярдной.

**Массе** – удар высшей категории сложности, наносится по битку децентрированно, по углом около 70 градусов в верхнюю боковую часть, используется для придания битку движения по траектории, необходимой для огибания мажущего шара.

**Маховые движения** – Подготовленные ритмичные движения предплечья с кием, предшествующие удару по битку.

**Машинка** – бильярдный инвентарь, используемый для опоры кия при ударах по удаленному битку.

**Мел бильярдный** – бильярдный аксессуар, изготовленный из абразивного вещества и используемый для меления наклейки с целью улучшения ее сцепления с поверхностью битка при ударе.

**МКП –** Международный комитет по Пирамиде

**Нажим** – запрещенный удар, при котором биток вдавливает соприкасающийся или близко стоящий к нему прицельный шар, перемещая его в другую позицию (налагается штраф).

**Накат** – удар в верхнюю часть битка по вертикальной оси, после соударения с прицельным шаром биток продолжает двигаться по направлению удара (один из основных ударов).

**Наклейка** – приклеенная к дереву кия полусферическая специально обработанная кожа, которой разрешается наносить удар по битку.

**Насадка –** обрамление наконечника кия, предотвращающее быстрое растрескивание дерева от сильных ударов (к насадке приклеивается наклейка).

**Начальный удар (разбой)** – первый удар в партии, как правило, определяется предварительным розыгрышем или жребием.

**НФБС** - Национальная Федерация бильярдного спорта

**Оборотный (Круазе)** – удар, при котором прицельный шар, отразившись от борта, пересекает траекторию движения битка.

**Обратный винт** – децентрированный удар битком по прицельному шару, угол отражения от борта которого меньше угла падения.

**Основание пирамиды** – последний ряд пирамиды, параллельный короткому борту.

**Открытый упор** – разновидность кистевого упора (моста), когда кий не прикрывается сверху пальцем руки.

**Отскок** – траектория движения битка после соударения с прицельным шаром. Используется часто при сыгрывании битка на сильном ударе (в отскок), когда угол между линией прицеливания и линией выхода в лузу близок к углу 90 градусов.

**Оттяжка** – удар в нижний сектор, при котором биток после соударения с прицельным шаром движется назад; используется при выполнении самых различных выходов и отыгрышей (один из основных ударов).

**Отыгрыш (удар по отыгрышу)** – позиционный (тактический) удар, выполняемый с целью свести к минимуму шансы соперника на последующий результативный удар; при этом используются технические приемы контроля битка и прицельного шара.

**Партионный шар** – шар, сыгрывание которого приносит победу в партии.

**Партия** – забить определенное количество шаров или набрать необходимый счет очков за одну расстановку пирамиды в соответствии с правилами конкретных бильярдных игр. Количество партий во встрече определяется положением о соревнованиях.

**Партия с кия** – партия, в которой игрок начинает и заканчивает партию одной серией.

**Партия с разбоя** – партия, в которой игрок кладет биток начальным ударом и продолжает серию до окончания партии.

**Патовая позиция** – позиция на бильярдном столе, когда нанесение любого удара ведет к неминуемому поражению в партии.

**Передняя линия** – линия, проходящая через переднюю отметку, параллельно короткому борту (линия дома).

**Передняя отметка (точка №1)** – точка, расположенная на продольной линии стола, равноудаленная от переднего борта и центральной отметки.

**Перекатка** – разновидность игры русского бильярда (тренировочная игра).

**Перерезать (недорезать)** – попасть битком в точку на прицельном шаре, расположенном дальше (ближе) действительной точки сыгрывания.

**Перескок** – удар в верхнюю сферу битка под углом 30-40 градусов по вертикальной оси, при котором биток перескакивает мешающий (мажущий) шар, не касаясь его (сложный технический прием).

**Перчарка бильярдная** – бильярдный аксессуар, улучшающий скольжение кия по кистевому упору.

**Пирамида** – 1) начальная расстановка прицельных шаров согласно правил конкретных бильярдных игр.

- 2) название русского бильярда, по которому проводятся официальные игры.

**Пистолетом (тычком)** – способ удара кием без использования кистевого упора по труднодоступным шарам.

**Подбивка** – комбинационный удар, когда после кладки шара в лузу, другой шар подбивает промежуточный шар (шары) с целью более удобного продолжения серии.

**Подкатка** – разновидность игры русского бильярда (тренировочная игра).

**Подставка** – игровая позиция после удара соперника, когда сыграть шар в лузу не представляет сложности.

**Позиционная игра (позиционный удар)** – совокупность тактических приемов (ударов) с целью облегчить игру себе и затруднить ее противнику; в начале оценивается позиция на столе, затем наносится удар с контролем битка (выход, отыгрыш, побивка, маска и т.д.).

**Ползунок** – удар с нижним винтом под самый низ битка, после которого происходит скольжение битка по сукну и остановка после соударения с прицельным шаром, применяется при ударе по отдаленным шарам, с целью снизить скорость битка к моменту соударения с прицельным шаром (сложный технический прием).

**Попутный (бегущий) винт** – децентрированный удар битком по прицельному шару, угол отражения от борта которого больше угла падения.

**Постановка за губу** – позиция, когда губа лузы не позволяет произвести прямой удар битком по прицельному (легальному) шару.

**Постановка удара** – выработка устойчивого махового двигательного навыка для нанесения точного удара по битку.

**Правильный удар** – удар, выполняемый без нарушения правил.

**Правый боковик (винт)** – верхний, средний, нижнийдецентрированный комбинированный удар правее вертикальной оси битка.

**Прицел** – определение линии прицеливания, точки соударения и линии движения битка и прицельного шара после соударений.

**Прицельный шар («чужой»)** – любой шар на игровой поверхности стола кроме битка.

**Продольная (осевая) линия** – линия, проходящая через 1,2,3 точки бильярдного стола, делит его на две равные части по длине.

**Прокатка** – движение битка вперед на определенное расстояние после выполнения удара накатом.

**Промах**  – 1) по лузе – серия заканчивается, штраф не налагается, право удара переходит противнику;

- 2) по шару (шарам) – биток не касается ни одного прицельного шара, налагается штраф согласно правилам конкретных бильярдных игр, удар переходит противнику.

**Пропих** – запрещенный удар, при котором произошло одновременное касание наклейки кия с битком и битка с прицельным шаром (налагается штраф).

**Прямой удар** – удар, при котором соударение битка с прицельным шаром происходит без предварительного касания других шаров, бортов.

**Прямые шары** – игровая позиция, когда центр битка, центр прицельного шара и центр лузы расположены на одной прямой.

**Пул** – разновидность американского лузного бильярда, к спортивному пулу относятся: «Восьмерка», «Девятка», «14+1 с продолжением».

**Размер удара** – сила удара по битку, необходимая для прохождения шаров определенного расстояния после соударения.

**Разметка стола** – отметки и линии, нанесенные на игровую поверхность стола (борты) согласно правилам.

**Раскат стола** – свойство игровой поверхности стола, сукна, бортов сохранять приданное шарам движение.

**Резка** – игрова позиция, когда центр битка, центр прицельного шара и центр лузы не находятся на одной прямой.

**Резки в полшара – игровая позиция, когда точка прицеливания сдвинута на полшара в сторону от центра прицельного шара.**

**Результативный удар** – удар, при котором шар (шары) сыграны в лузу.

**Розыгрыш** – процедура определения игрока, имеющего право выбора начального удара.

**Сборный кий** – кий, состоящий из 2-х и более частей, собранных вместе.

**Скатывание шара по борту** – неправильный удар, когда игрок скатывает прицельный шар по борту и он падает в лузу. Забитый таким образом шар выставляется, штраф не налагается, а прово удара переходит к противнику.

**Снукер** – разновидность лузной бильярдной игры, популярной в Англии и бывших ее колониях.

**Снять шар** – снять с игровой поверхности стола любой из прицельных шаров в соответствии с правилами соревнований бильярдных игр.

**Сторож** – расположенный вблизи лузы тактическим ударом прицельный шар, препятствующий сыгрыванию легального прицельного шара.

**Сыграть воздухом** – сыграть прицельный шар на максимально возможной резке.

**Толсто (тонко)** – попасть битком ближе (дальше) действительной точки соударения на прицельном шаре.

**Точка прицеливания** – положение центра битка на линии прицеливания в момент соударения с прицельным шаром или отражения от борта.

**Точка соударения** – точка касания битка в момент соударения с прицельным шаром.

**Треугольник** – бильярдный инвентарь для определенной расстановки шаров в лузных бильярдных играх перед началом партии.

**Туз** – прицельный шар №1, при сыгрывании в Классической пирамиде прибавляется 10 очков.

**Турник (турняк)** – толстая часть кия, заканчивающаяся бампером и предназначенная для хвата рукой.

**Туш** – всякое прикосновение к любому шару кием (кроме наклейки) рукой, машинкой, одеждой и т.д., за что налагается штраф.

**Угол отката (прокатки)** – угол между линией прицеливания и направлением отката (при ударе оттяжкой), или направлением проката (при ударе накатом).

**Угол отражения (падения)** – угол между перпендикуляром к борту в точке соударения с шаром и направлением его движения после (или до) касания борта.

**Угол резки** – угол между линией прицеливания и направлением движения прицельного шара после соударения с битком.

**Удар** – передача битку кинетической энергии кия через наклейку для придания ему необходимой скорости и траектории движения.

**Удар с руки (игра с руки)** – установка битка на определенном месте игровой поверхности стола и нанесение удара по прицельному шару (шарам) в соответствии с правилами бильярдных игр.

**Упругий борт** – покрытая сукном резина, закрепленная на внутренней стороне бортов и образующая периметр игровой поверхности бильярдного стола.

**Фуксовая партия –** шар, упавший в лузу случайно, непредвиденно, если партия заканчивается таким шаром – фуксовая партия.

**Финская партия** – разновидность игры русского бильярда (тренировочная игра).

**Фол** – нарушение правил бильярдной игры, влекущее за собой наложение штрафа.

**Федерация бильярдного спорта России (ФБСР)** – Всероссийская общественная организация (до ноября 1999 г. Национальная федерация бильярдного спорта России), основной орган развития и управления бильярдным спортом в России. С 1997 года входит в состав Мировой конфедерации бильярдного спорта, а русский бильярд признан одним из видов лузного бильярда.

**Хват** – способ держания кия при выполнении ударно-махового движения.

**Центральная линия** – линия, проходящая через центральную отметку параллельно короткому борту и разделяющая игровую поверхность бильярдного стола на две равные части.

**Центральная отметка (точка №2)** – точка, расположенная на продольной линии стола и равноудаленная от передней и задней отметок.

**Через спину** – удар по битку кием из-за спины в неудобном месте бильярдного стола (технический прием).

**Штаны** - кладка прицельного шара и битка одним ударом в дальние угловые лузы.

**Эффе** – движение шара со сложным вращением после децентрированного удара по битку.