Tomas Brikmanis

PROfessional manufacturer for PROfessional player • PROfesionalus gamintojas - PROfesionaliam žaidėjui

Dino sport®

Bilijardai

DINO SPORT PRO

DINO SPORT

Biliardo stalai:
pulas, angliškas biliardas,
rusiška piramidė, karambolis.

www.bilijardai.lt

DINO CLUB

UAB „Bilijardai"
Davalgonių g. 3, Ramučiai,
LT-54464 Kauno r., Lietuva
Tel. +370 (37) 432 - 234,
faks. +370 (37) 432685
el.p.: bilijardai@bilijardai.lt

Autoriaus žodis

Tikriausiai daugeliui biliardas asocijuojasi su laisvalaikio praleidimo būdu, tačiau tai sportas. Sportas, kurį taip pat sėkmingai gali žaisti tiek jaunas, tiek pagyvenęs žaidėjas. Lietuvoje jis skaičiuoja trečią dešimtmetį ir jau gali pasigirti aukštais tarptautiniais laimėjimais.

Biliardas yra puikus žaidimas, lavinantis geometrijos, fizikos ir matematikos įgūdžius, grūdinantis charakterį, verčiantis analizuoti ir logiškai mastyti. Jaunieji sportininkai, žaisdami biliardą, mokosi priimti savarankiškus sprendimus ir čia pat suprasti, ar jie buvo pasirinkti tinkamai.

Apie biliardą literatūros galima rasti beveik visomis pasaulio kalbomis, tačiau iki šiol lietuvių kalba apie šį įdomų sportą literatūros išleista nebuvo. 2010 metais įsikūrus Lietuvos pulo federacijai ir pradėjus ieškoti galimybių išpopuliarinti pulą tarp mokyklinio amžiaus vaikų, buvo pradėtas įgyvendinti projektas „Lietuvos pulo federacijos plėtra organizuojant moksleivių užklasinę veiklą ir užimtumą per pulo sportą“, dėl kurio ir gimė šis leidinys.

Labai džiaugiuosi galėdamas jums pristatyti pirmą leidinį apie biliardą mūsų gimtąja lietuvių kalba. Rašydamas šią knygą, rėmiausi savo asmenine pulo žaidėjo ir trenerio patirtimi, kurią sukaupiau per septyniolika metų, stebėdamas aukšto lygio trenerių darbą, geriausius pasaulio pulo žaidėjus ir, be abejo, treniruodamas kitus.

Ši knyga bus vienodai įdomi tiek pradedančiajam pulo žaidėjui, tiek jo treneriui. Joje rasite teorinių žinių apie biliardo techniką, įvairaus sudėtingumo pratimų, naudingos informacijos apie treniruočių proceso planavimą ir žaidimus, kurie pajvairins treniruotes.

Biliardo istorija

Tikriausiai nemažai kam kyla klausimas, iš kur atsirado biliardas. Vyrauja labai daug nuomonių dėl biliardo ištakų: vieni istoriniai šaltiniai kildina biliardą iš senovės Egipto, kiti tvirtina, jog biliardas atsirado Tolimuosiuose Rytuose, senovės Kinijoje. Tačiau visa tai tėra nepagrįstos legendos. Pirmieji rašytiniai dokumentai, įrodantys biliardo egzistavimą, atveda mus į XV a.

Šiaurės Europą, greičiausiai Prancūziją. Šis žaidimas buvo populiarus to meto karalių ir kitų aukštuomenės narių laisvalaikio leidimo būdas. Ir žodis „biliardas“ veikiausiai yra kilęs iš prancūzų kalbos žodžio „billart“ (medinė lazdelė) arba „bille“ (rutulys). Anų laikų biliardas visiškai nebuvo panašus į tą žaidimą, kurį žinome šiandien. Jis labiau panašėjo į kriketą, nes buvo žaidžiamas lauke su lazdomis, kurios labiau priminė golfo lazdas (angl. mace). Vėliau žaidimas persikėlė į uždaras patalpas, o žalias audinys buvo pasirinktas tam, kad atstotų žalią veją. To meto biliardo stalas galėjo būti labai didelis, su duobutėmis stalo viduryje, kurios buvo ne kamuoliuko įvarymo tikslas, o kliūtis, trukdanti lengvai pataikyti į mušamą rutulį. Tam, kad rutuliai nekristų nuo stalo, buvo pritvirtinti bortai. Žaidėjams supratus, kad galima smūgiuoti rutulį į bortą tikintis norimo atšokimo, atsirado smūgiai nuo borto. Iš pradžių bortai buvo gaminami iš medienos ir spyruoklių, ir tik gerokai vėliau jų gamyboje buvo pradėta naudoti guma.

Pirmosios biliardo lazdos buvo pradėtos gaminti tik apie 1600-uosius. Kadangi senojo tipo lazda, kuri turėjo storą galą, buvo labai nepatogu smūgiuoti rutulius, esančius šalia borto, buvo sugalvota, kad lazdą galima apsukti kita puse ir smūgiuoti rutulį plona lazdos rankena. Ilgainiui lazdos forma kito ir pradėjo panašėti į dabartinę.

Biliardo įranga sparčiai tobulėti pradėjo XIX amžiuje dėl Anglijoje tuo metu vykusios industrinės revoliucijos. 1829 m. buvo pagaminta pirmoji dviejų dalių biliardo lazda. Apie 1835 metus medinį biliardo stalo žaidimo aikštelės pagrindą pakeičia akmeninis. 1839 metais C.Goodyear išranda gumos vulkanizaciją, o jau 1845 metais šis atradimas pritaikomas biliardo stalų gamintojų – bortai pradedami gaminti iš vulkanizuotos gumos, kuri pasižymi tuo, kad rutulys nuo jos atšoka stabiliai. Apie 1850 metus biliardo stalo išmatavimai tampa standartizuoti, laikomasi 1:2 pločio ir ilgio proporcijų, kurios išliko iki dabar.

Kreida biliarde buvo žinoma nuo seno, ir naudojama dar tais laikas, kai niekas nežinojo apie odinius lazdos antgalius. Ji buvo naudojama padidinti trintį tarp lazdos ir rutulio. Odinio antgalio išradimas priklauso Napoleono kariuomenės kapitonui Mingaud‘ui, kuris 1823 metais buvo įkalintas dėl politinių įsitikinimų. Už gerą elgesį kapitonas Mingaud‘as gavo teisę savo

kameroje turėti biliardo stalą. Būtent jam tada kilo mintis priklijuoti odos gabaliuką ant lazdos galo, o naujas išradimas atvėrė iki tol neregėtas žaidimo galimybes – atsirado sukiniai. Kapitonas Mingaud'as taip susidomėjo savo nauju atradimu, jog pasibaigus kalėjimo laikui, paprašė kalėjimo direktoriaus bausmės laiką pratęsti dar aštuonioms dienoms, kad jis galėtų užbaigti savo išradimo studijas.

Iš pradžių biliardo rutuliai buvo gaminami iš kietos medienos, vėliau molio, tačiau dėl labai greito nusidėvėjimo, neatsparumo drėgmei ir temperatūros pokyčiams, šias medžiagas pakeitė dramblio kaulas. Iš vieno dramblio ilčių buvo galima pagaminti tik aštuonis skirtingo dydžio rutulius. Augantis biliardo inventoriaus poreikis ir aukšta dramblio kaulo kaina privertė biliardo rutulių gamintojus ieškoti naujos medžiagos, galinčios pakeisti dramblio kaulą. Todėl 1860 metais buvo įsteigta 10 000 JAV dolerių premija (šiandieninė vertė – apie 250 000 JAV dolerių), skirta tam, kas išras geriausią dramblio kaulo pakaitalą. 1869 m. J. W. Hyatt išrasta nitroceliuliozė tampa pagrindine biliardo rutulių gamybos naujove, tačiau ilgam neįsitvirtina dėl netinkamų savybių – iš šios medžiagos pagaminti rutuliai sprogdavo nuo pernelyg stipraus tarpusavio kontakto, kuris galėjo atsirasti rutuliui nukritus ant žemės ar stipriai susidūrus su kitu rutuliu. Atsisakius nitroceliuliozės, buvo eksperimentuojama su kitomis sintetinėmis medžiagomis, kol buvo prieita prie plastiko, naudojamo ir šiandien. Taigi teiginys, kad biliardas prisidėjo prie plastiko atsiradimo, yra teisingas.

Populiariausias žaidimas Britanijoje nuo 1770-ųjų iki 1920-ųjų buvo angliškas biliardas, žaidžiamas su trimis rutuliais ant didelio stačiakampio stalo su šešiomis kišenėmis. Iki 1870 m. dominuojantis biliardo žaidimas Amerikoje buvo keturių rutulių biliardas (angl. *American four ball*), žaidžiamas ant didelio (11 arba 12 pėdų) stalo su keturiomis kišenėmis ir keturiais rutuliais – dviem baltais ir dviem raudonais.

Žodis „pool“ anglų kalboje turi bendro statymo (angl. *collective bet*) reikšmę. XIX amžiaus Jungtinėse Amerikos Valstijose žodis „poolroom“ reiškė vietą, kurioje buvo statoma už žirgus jų lenktynėse. Biliardo stalai šiose vietose atsirado dėl poreikio užimti lankytojus tuo metu, kai žirgų lenktynės nevyksta. Ilgainiui sąsaja tarp žodžio „pool“ ir tos rūšies biliardo

tapo tokia stipri, kad net po 200 metų amerikietiška biliardo rūšis yra vadinama „pool-billiards“, arba tiesiog „pool“.

Aštuntukas (pulas-8) atsirado apie 1900 metus, keturiolika ir vienas (angl. *Straight pool*) apie 1910-uosius, o devintukas (pulas-9) – 1920 metais. Dešimtukas kaip žaidimas buvo žinomas jau seniai, tačiau į oficialias varžybas buvo įtrauktas tik nuo 2007 metų, kai WPA (angl. *World Pool Association*) patvirtino šio žaidimo taisykles.

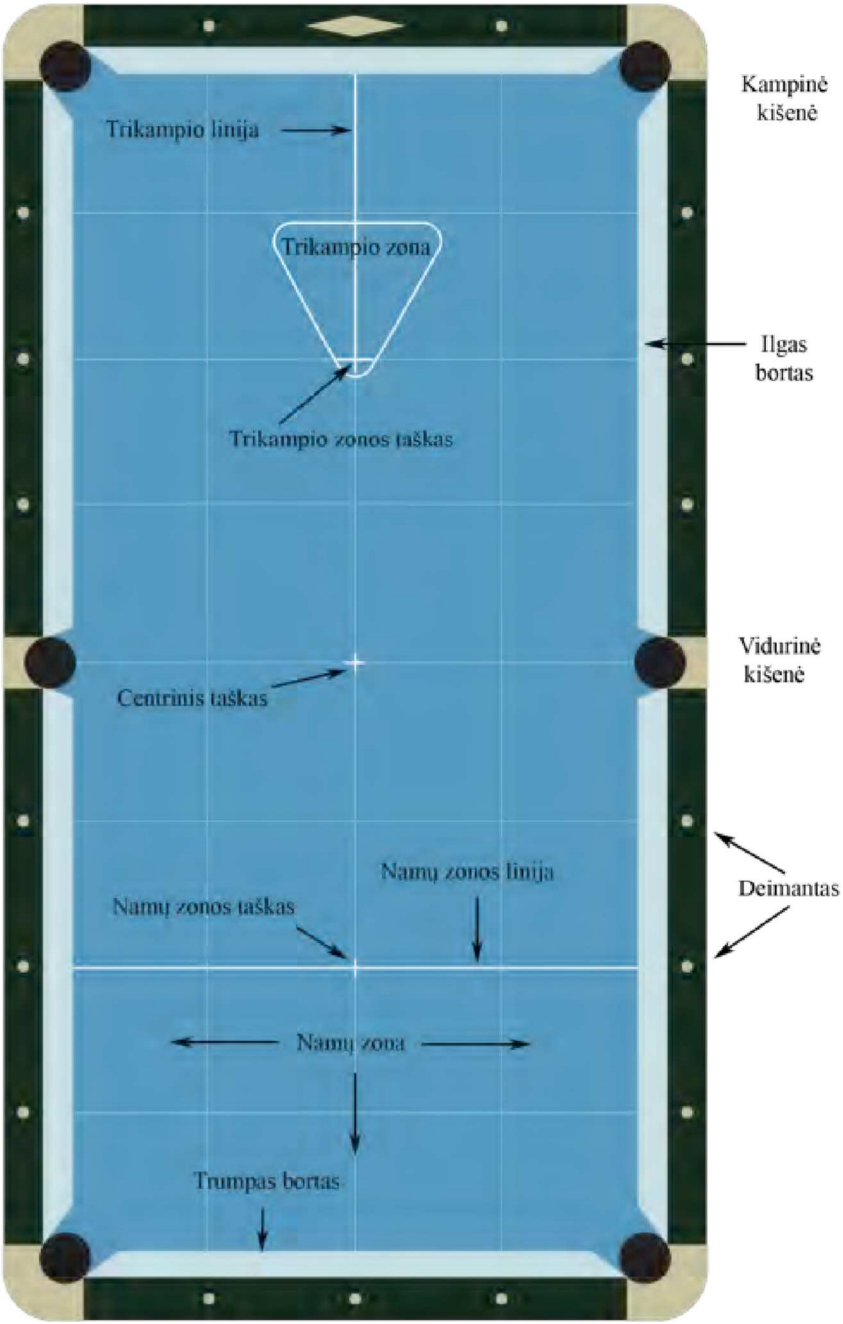
Lietuvoje pulas atsirado tik po Nepriklausomybės atkūrimo. Pirmasis Lietuvos pulo čempionatas buvo surengtas 1994 metais. 2000 metais Kaune buvo surengtos tarptautinės pulo varžybos, kuriose startavo 103 profesionalūs sportininkai iš visos Europos. 2013 metais Lietuvos jaunučių (iki 17 metų) rinktinė iškovojo sidabro medalius Europos čempionate komandų varžybose.

2010 buvo įkurta Lietuvos pulo federacija. 2011 metais dėl Lietuvos pulo federacijos pastangų *Valstybinė lietuvių kalbos komisija* (VLKK) leido vartoti žodį pulas.

Pulo terminologija

1. Namų zona – dviejų deimantų ilgio ir keturių deimantų pločio zona, iš kurios atliekamas kamuolių išsklaidymas. Kai kuriuose pulo žaidimuose galioja specialios taisyklės, susijusios su namų zona.
2. Namų zonos linija – linija, atskirianti namų zoną nuo likusios žaidimo aikštelės.
3. Trikampio zona – aplink penkiolikos rutulių piramidę api brėžta zona, kuri yra būtina keturiolika ir vienas (pulas-14) žaidimui.
4. Trikampio linija, arba rutulių statymo linija – ant šios linijos statomi į žaidimą grįžtantys rutuliai.
5. Trikampio zonos taškas – taškas, ant kurio yra statomas pirmasis piramidės rutulys.

6. Centrinis taškas – taškas stalo centre, reikalingas keturiolika ir vienas (pulas-14) žaidimui.
7. Deimantai – ant stalo karūnos pažymėti taškai, dalinantys pulo stalą į lygias dalis.
8. Deimanto atstumas – atstumas tarp dviejų deimantų.
9. Kampinė kišenė – kišenė tarp trumpojo ir ilgojo bortų.
10. Vidurinė kišenė – kišenė ilgojo borto viduryje.
11. Kiksas – mušimas į baltą rutulį ne visu lazdos antgalio paviršiumi. Toks mušimas dažnai yra lydimas specifinio garso. Kiksas nėra laikomas klaida, nebent baltas rutulys paliečiamas kita lazdos dalimi.
12. Besiliečiantys rutuliai – situacija, kai tarp rutulių nėra aiškiai matomo tarpo.
13. Piramidė – rutulių sudėjimo būdas prasidedant partijai. Atsižvelgiant į žaidimo rūšį, į piramidę gali būti sustatomi devyni, dešimt, keturiolika arba penkiolika rutulių.
14. Laisvas smūgis (angl. safe play) gynybinis mušimas, kurio tikslas yra perduoti žaidimo teisę varžovui.


Kampinė kišenė
Trikampio linija
Trikampio zona
Ilgas bortas
Trikampio zonos taškas
Vidurinė kišenė
Centrinis taškas
Namų zonos linija
Deimantas
Namų zonos taškas
Namų zona
Trumpas bortas

Rekomenduojamas treniruočių planas

1. Užsiėmimai 1-3

a. Trumpa biliardo istorija.
b. Saugumo taisyklės.
c. Trumpas supažindinimas su pulo inventoriumi.
d. Stovėsena.
e. Pulo lazdos laikymas.
f. Taikymasis.
g. Pratimai mušant vieną rutulį.

2. Užsiėmimai 4-6

a. Stovėsenos ir taikymosi kartojimas.
b. Detali pulo lazdos laikymo technika.
c. Pratimai, lavinantys mušimo jėgos pojūtį.
d. Taikymosi įgūdžių lavinimas. Pratimas su buteliuku.
e. Pratimai taikantis į rutulio centrą:

i. pratimai mušant vieną rutulį į kišenę;
ii. lengva pozicija – kišenėje stovintys rutuliai;
iii. toliau nuo kišenės stovintys rutuliai; iv. vieno rutulio mušimas nuo borto.

3. Užsiėmimai 7-9

a. Supažindinimas su sukiniais (naudojamas dryžuotas rutulys).
b. Nesudėtingos praktinės užduotys:

i. „Sustabdymo“ smūgis iš nedidelio atstumo.
ii. „Sekimo“ smūgis iš nedidelio atstumo.
iii. Nesudėtingi poziciniai pratimai: mini aštuntukas.

4. Užsiėmimai 10-12

a. Aštuntuko (pulas-8) piramidės sudėjimas.
b. Aštuntuko (pulas-8) piramidės išmušimas.
c. Balto rutulio valdymas: „sustabdymo“ ir „sekimo“ smūgiai iš vidutinio atstumo.
d. Balto rutulio valdymas: „atitraukimo“ smūgis iš nedidelio atstumo.

e. Aštuntuko (pulas-8) taisyklės, taktika, rutulių pasirinkimas po išmušimo.

5. Užsiėmimai 13-16

a. Smūgiavimas naudojant pagalbinį mechaninį tiltą.
b. Pratimai išmušant devintuko (pulas-9) piramidę.
c. Pagrindiniai rutulio atšokimo nuo borto principai.
d. Dupletai ir smūgiai nuo borto.

6. Užsiėmimai 17-20

a. Supažindinimas su šoniniu rutulio sukiniu.
b. Kombinacijos tipo smūgiai.
c. Mokinio žaidimo technikos analizė.

7. Užsiėmimai 21-23

a. Baltojo rutulio pozicijos kontrolė mažame plote.
b. „Sustabdymo“ ir „atitraukimo“ smūgiai iš didelio atstumo.
c. Žaidžiami aštuntukas (pulas-8) ir devintukas (pulas-9).

8. Užsiėmimai 24-26

a. Išsami šoninio sukinio kompensavimo analizė.
b. Įvairūs mušimai naudojant šoninius sukinius.
c. Balto rutulio ridenimas į priešingą stalo pusę.
d. Balto rutulio pozicijos kontrolė dideliame plote.

9. Užsiėmimai 27-30

a. Keturiolika ir vienas (pulas-14) žaidimo taisyklės.
b. Keturiolika ir vienas (pulas-14) pagrindai.
c. Keturiolika ir vienas (pulas-14) piramidės išmušimas.
d. Keturiolika ir vienas (pulas-14) žaidimas tarpusavyje.

10. Užsiėmimai 31-44

a. Pasiruošimas baigiamajam kurso testui.
b. Kurso baigimo testas.
c. Dalyvavimas varžybose.

Šiuo etapu baigiasi bendras grupės darbas. Atlikus baigiamąjį testą ir pradedant dalyvauti varžybose treneris turėtų perskirstyti mokinius į naujas grupes, remiantis kiekvieno mokinio žaidimo technika ir rezultatais.

10 pradedančiojo pulo žaidėjo taisyklių

1. Prieš kiekvieną treniruotę nuvalyk stalo audinį.
2. Gerai nuvalyk visus rutulius.
3. Nupoliruok savo lazdą ir pakreiduok antgalį.
4. Nusiplauk rankas ir naudok talką.
5. Atsakyk sau į klausimą „Dėl ko atėjau į treniruotę?“
6. Nuosekliai vykdyk visus trenerio nurodymus.
7. Treniruokis sąžiningai ir kantriai, kol pasieksi norimą tikslą.
8. Išmok laimėti sąžiningai, o pralaimėti garbingai.
9. Savo žiniomis pasidalink su kitais.
10. Visada ieškok tik geriausio pavyzdžio ir nebijok klausti, jei ko nežinai.

10 gerų pradedančiojo žaidėjo manierų

1. Niekada nekomentuok priešininko žaidimo, o ypač – blogai sužaistos situacijos.
2. Niekada nedėk ant pulo stalo gėrimų, maisto ar kitų pului nereikalingų daiktų.
3. Pasikeisk su draugu, jei šis ilgai laukia savo eilės prie stalo.
4. tenkis niekada nesėdėti ir negulėti ant pulo stalo.
5. Jei naudoji pagalbinį mechaninį tiltą, nepamiršk padėti jo į vietą.
6. Po nesėkmingo smūgio ar partijos, ramiai atsisėsk į savo vietą. Atsimink, kad tai – džentelmenų sportas, todėl rėkti, šaukti ar vartoti necenzūrinius žodžius yra labai blogas tonas.
7. Kreidą visada palik ten, kur ji pasiekiama ir tavo priešininkui.
8. Niekada nestovėk prie kišenės, į kurią muša tavo varžovas.

9. Po klaidos visada paduok baltąjį rutulį priešininkui.
10. Nepriklausomai nuo to, kas laimėjo partiją, statant visada padėk priešininkui išimti rutulius iš kišenių.

Pulo lazdos laikymas

Yra keletas pulo lazdos laikymo variantų. Pats populiariausias būdas yra plonąją lazdos dalį (angl. shaft) laikyti tarp nykščio ir rodomojo piršto. Antrasis pagal populiarumą lazdos laikymas, kai lazda kontroliuojama rodomojo piršto „spyna“ (nuotr. 2). Šis lazdos laikymo būdas leidžia geriau kontroliuoti lazdą smūgio metu ir yra rekomenduotinas pradedantiesiems. Trečias variantas naudojamas, kai smūgio metu lazda yra padėta ant stalo borto (nuotr. 3, 4, 5). Šiame variante lazda yra priglausta prie nykščio linijos, o didysis ir rodomasis pirštai kontroliuoja, kad lazda nenuslystų į šoną. Visuose lazdos laikymo variantuose reikalinga lazdos kontrolė, todėl svarbu kad į priekį ištiesta ranka, kontroliuojanti plonąjį lazdos galą, būtų stabili.

Nuotr. 1

Nuotr. 2

Nuotr. 3

Nuotr. 4

Nuotr. 5

Teisinga dešiniarankio žaidėjo stovėsena.

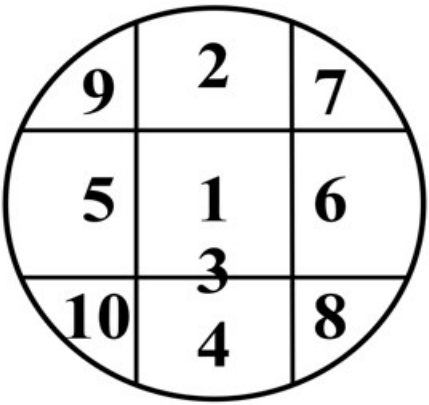
1. Stovima krūtine į stalą, lengvai pasisukus į dešinę.
2. Kairė ranka ištiesta smūgio kryptimi. Kairys delnas atremtas į stalą.
3. Dešinė ranka sulenkta per alkūnę 90 laipsnių kampu.
4. Dešinys petys nejudinamas. Ranka lankstosi tik per alkūnę.
5. Dešinys riešas tiesus, lazda laikoma lengvai.
6. Kairė koja šiek tiek priekyje, lengvai sulenkta per kelį.
7. Dešinė koja ištiesta, stabili.
8. Viršutinė kūno dalis palinkusi virš stalo.
9. Smakras sprindžio atstumu nuo lazdos.
10. Akys atmerktos, žvilgsnis sukoncentruotas į taikinį.
11. Kuo baltasis rutulys toliau, tuo smakras arčiau lazdos.
12. Trys atramos taškai: kairė ranka ir abi kojos.
13. Po smūgiavimo liekama pasilenkus, stebima baltojo rutulio judėjimo trajektorija.

Nuotr. 7

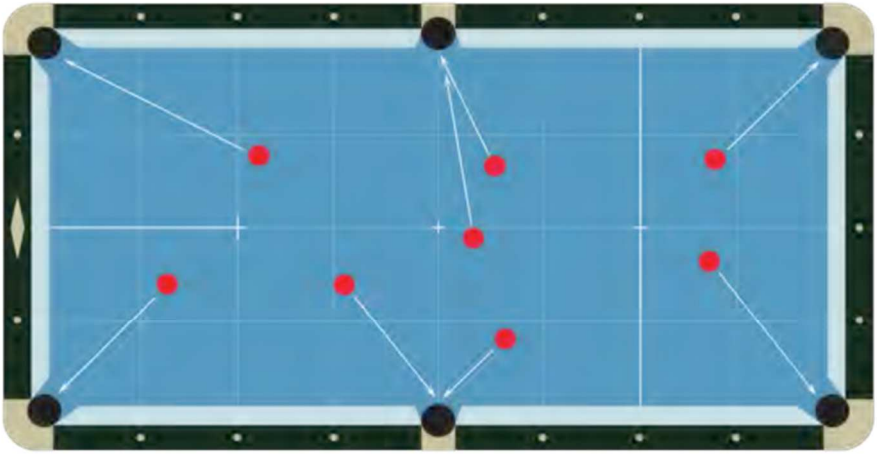
Balto rutulio zonos

Svarbiausias biliardo elementas – balto rutulio judėjimo kontrolė. Po kiekvieno smūgio baltasis rutulys turi būti nukreipiamas į vietą, iš kurios norima mušti kitą rutulį. Norint išmokti geriau tai valdyti, būtina išmokti devynias balto rutulio zonas, į kurias smūgiuojant kinta rutulio judėjimo trajektorija.

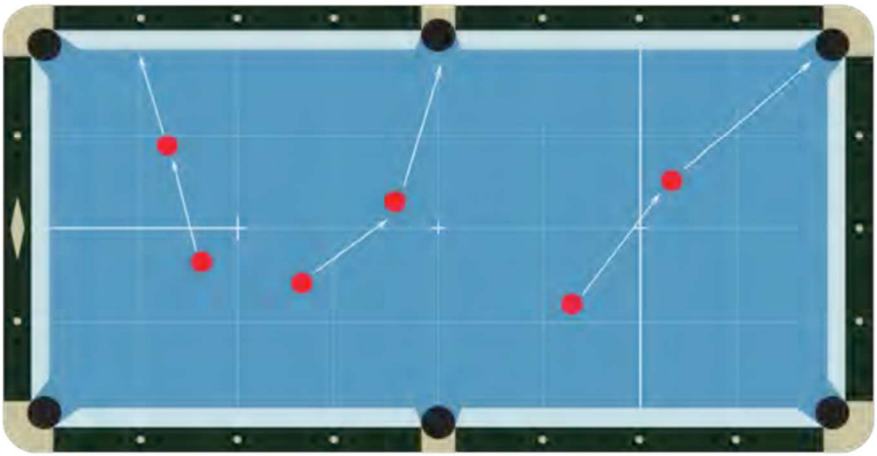
1. Pirma (centrinė) zona. Baltasis rutulys po smūgio judės į priekį su nedidele energija.
2. Antra zona. Baltas rutulys gaus papildomą rotaciją ir po kontakto su rutuliu judės į priekį dideliu greičiu.
3. Trečia zona. Baltas rutulys sustos.
4. Ketvirta zona. Baltas rutulys įgaus atbulinę rotaciją ir po kontakto riedės atgal.
5. Penkta ir šešta zonos. Baltas rutulys įgaus šoninę rotaciją, kuri suveiks rutuliui atsimušus į bortą.
6. Septinta ir aštunta yra dešininių sukinių zonos. Po kontakto baltas rutulys judės į priekį arba atgal.
7. Devinta ir dešimta yra kairinių sukinių zonos. Po kontakto baltas rutulys judės į priekį arba atgal.



Susipažinimas su inventoriumi – pratimai su vienu rutuliu.

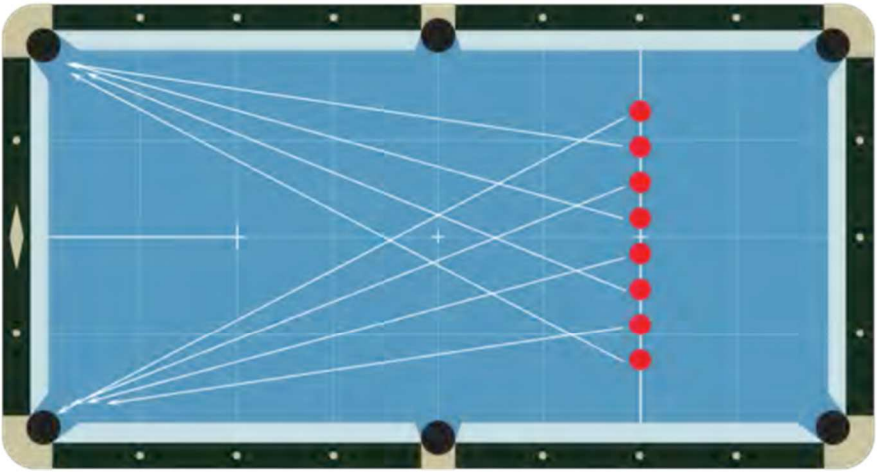


Paveiksliukas 1. *Rutulių situacija atsitiktinė. Lazdos pagalba sumušk visus spalvotus rutulius į kišenes. Akreipk dėmesį į taisyklingą stovėseną.*

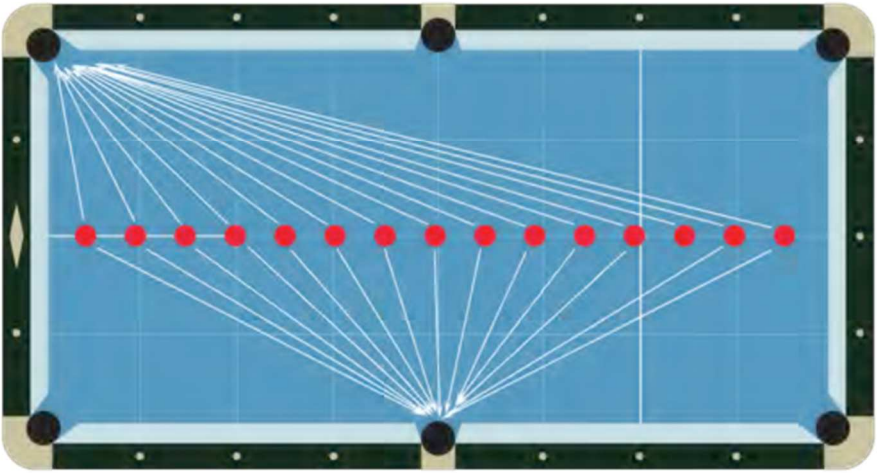


Paveiksliukas 2. *Rutulių situacija atsitiktinė. Bandyk pataikyti bet kuriuo spalvotu rutuliu į kitą rutulį taip, kad jis paliestų bortą arba įkristų į kišenę.*

Susipažinimas su inventoriumi – pratimai su vienu rutuliu.

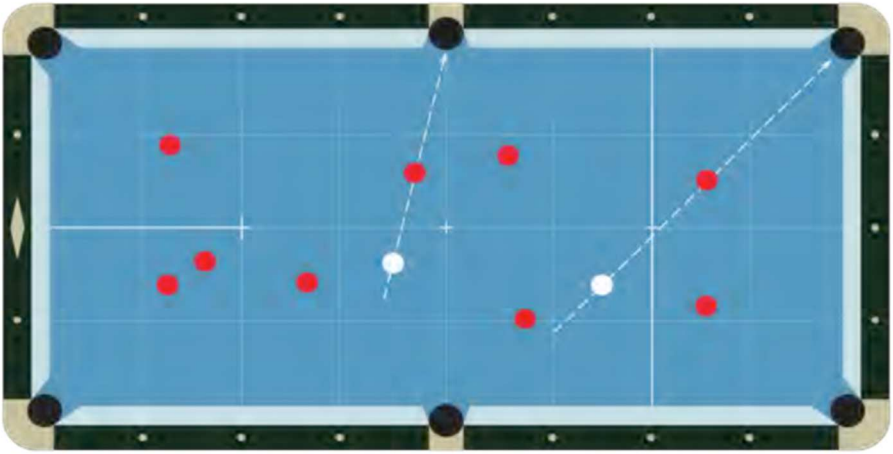


Paveiksliukas 3. *Spalvoti rutuliai sudėti ant namų zonos linijos. Sumušk visus spalvotus rutulius į dvi tolimas kišenes. Po kiekvieno mušimo pakeisk kišenę.*

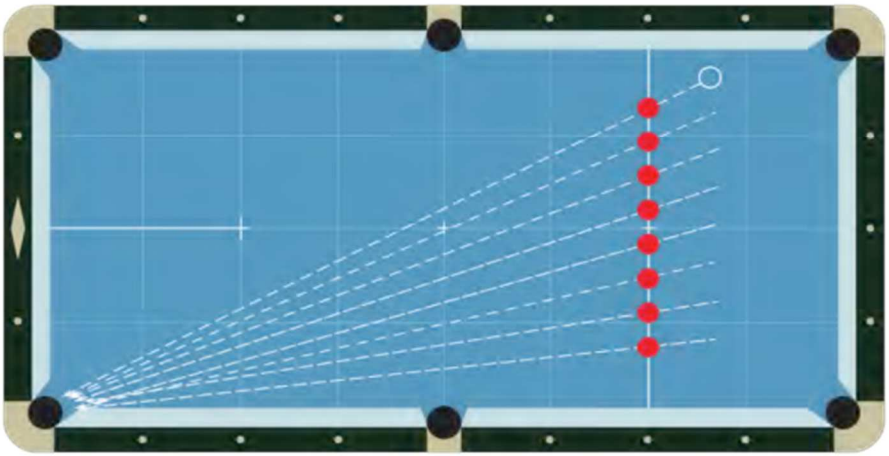


Paveiksliukas 4. *Spalvoti rutuliai sudėti vienoje linijoje stalo viduryje. Sumušk visus spalvotus rutulius į pasirinktą kampinę kišenę. Pratimą pakartok ir į vidurinę kišenę.*

Tiesus smūgiavimas baltu rutuliu.

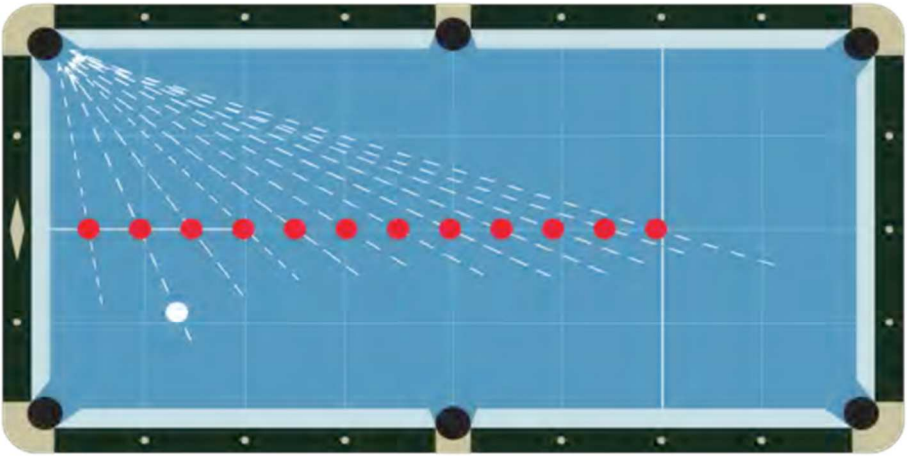


Paveiksliukas 5. *Spalvotų rutulių situacija atsitiktinė. Sumušk visus spalvotu rutulius per baltą rutulį. Taikydamasis statyk baltą rutulį į vieną liniją su spalvotu rutuliu.*

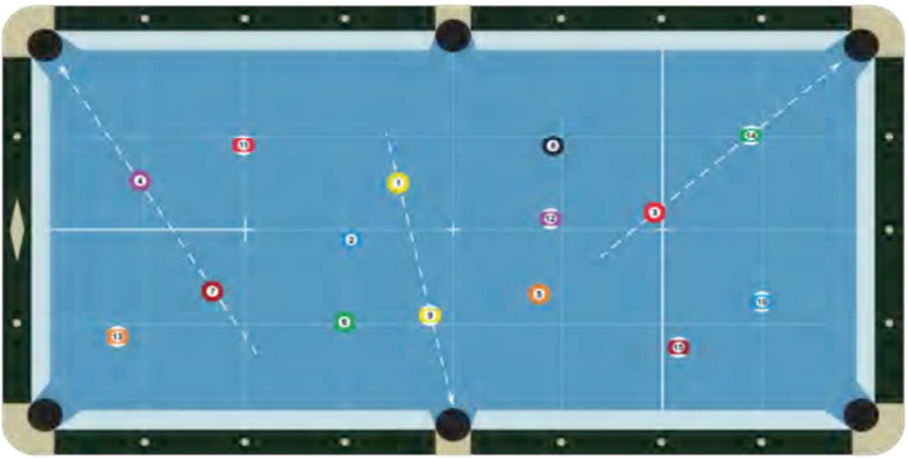


Paveiksliukas 6. *Spalvoti rutuliai sudėti ant namų zonos linijos. Sumušk per baltą rutulį visus spalvotus rutulius į pasirinktą tolimą kampinę kišenę. Pratimą pakartok ir į vidurinę kišenę.*

Tiesus smūgiavimas baltu rutuliu.

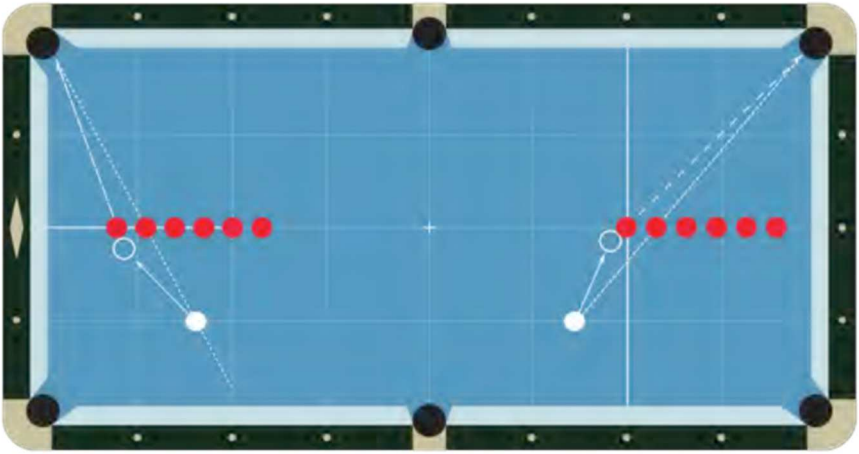


Paveiksliukas 7. *Spalvoti rutuliai sudėti vienoje linijoje stalo viduryje. Sumušk per baltą rutulį visus spalvotus rutulius į pasirinktą kampinę kišenę.*

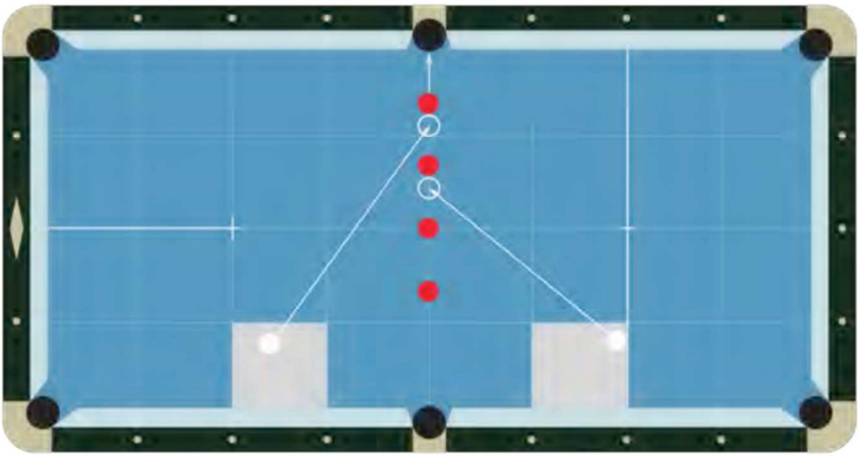


Paveiksliukas 8. *Rutulių situaciją atsitiktinė arba po piramidės išmušimo. Sumušk spalvotus rutulius per kitus spalvotus. Atrask lengviausius sprendimus.*

Mušimas nedideliu kampu.

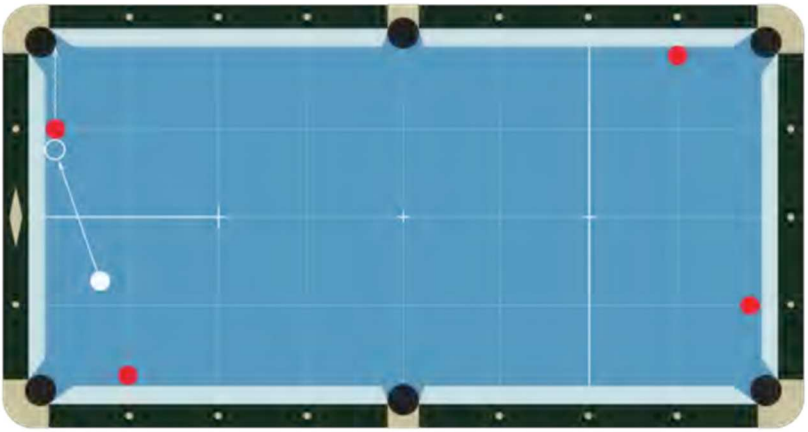


Paveiksliukas 9. *Šešis spalvotus rutulius sudek ant trikampio linijos pusės rutulio tarpais. Baltą rutulį statyk vienoje linijoje su kaimyniniu rutuliu. Pratimą daryk iš abiejų stalo pusių.*

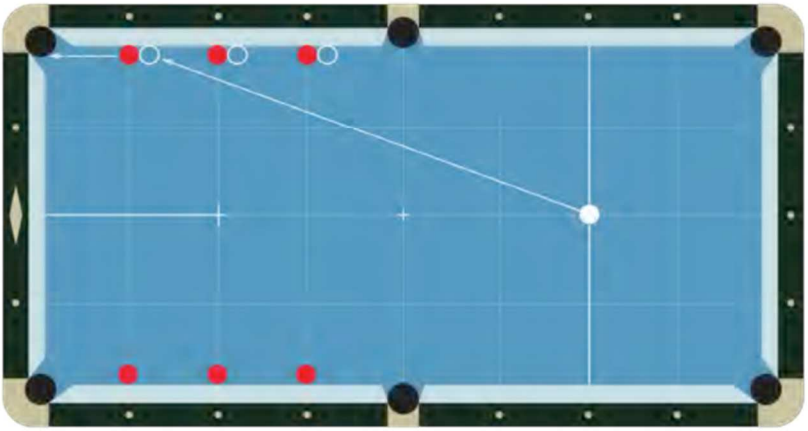


Paveiksliukas 10. *Spalvotus rutulius sudedame į vieną liniją su dviejų rutulių tarpais. Baltą rutulį statome laisvai nurodytame kvadrate. Kievieną mušimą atliekame vis iš kitos pusės.*

Su bortu besiliečiantys rutuliai.

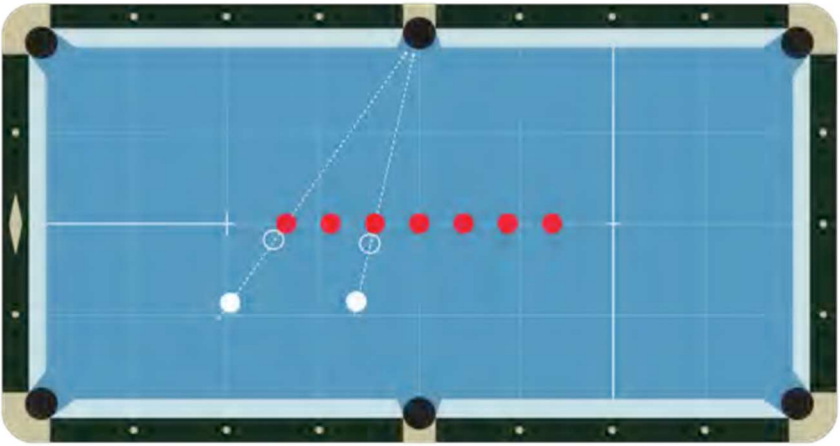


Paveiksliukas 11. *Spalvoti rutuliai statomi prie pat borto vieno deimanto atstumais nuo kišenės. Baltas rutulys statomas laisvai iš rankos. Sumušk visus rutulius vienu bandymu.*

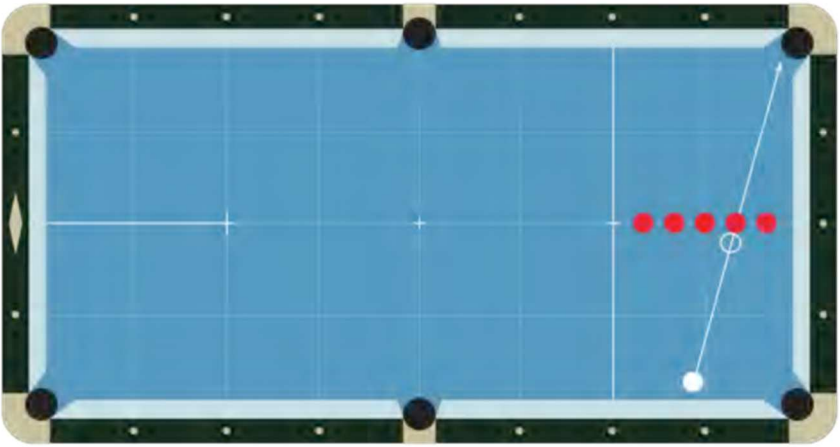


Paveiksliukas 12. *Spalvoti rutuliai statomi prie pat borto ties deimanto taškais. Baltas rutulys prieš kiekvieną mušimą statomas ant namų zonos taško. Sumušk visus rutulius.*

Supažindinimas su balto rutulio rotacija. „Sekimo“ tipo smūgis.

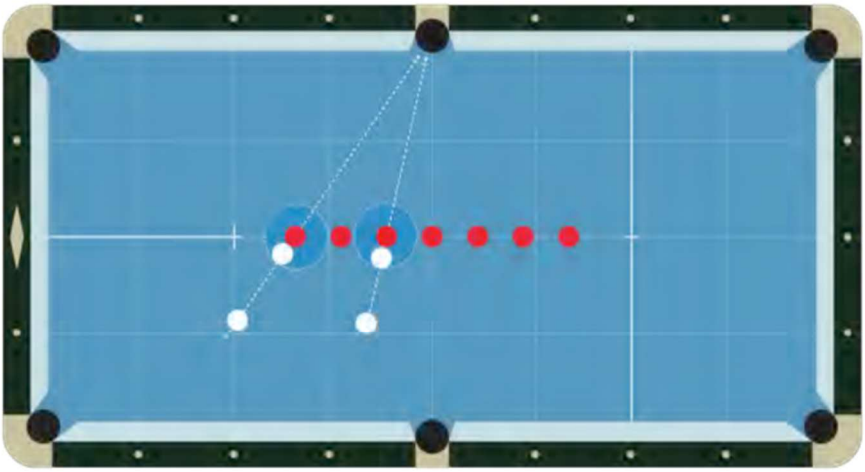


Paveiksliukas 13. *Spalvoti rutuliai statomi ant vidurio linijos. Baltas rutulys statomas laisvai, vienoje linijoje su spalvotu rutuliu. Įmušk abu rutulius į vidurinę kišenę.*

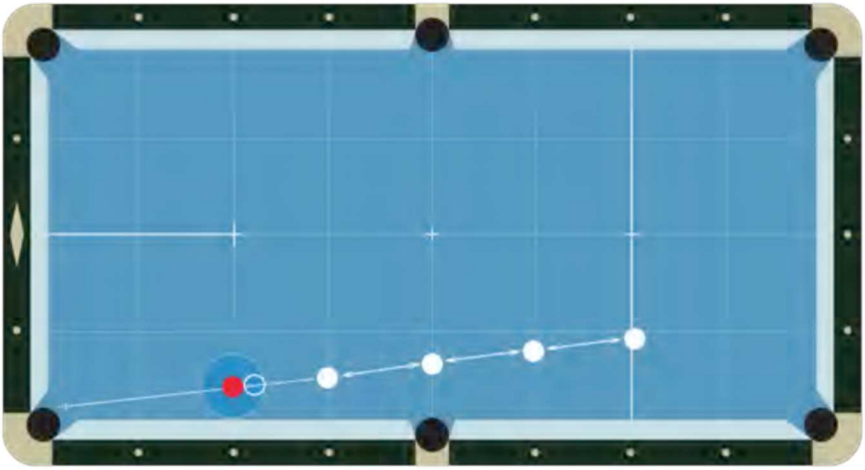


Paveiksliukas 14. *Spalvoti rutuliai sustatomi pusės rutulio tarpais. Baltas rutulys statomas vienoje linijoje su spalvotu rutuliu per kreidutės atstumą nuo borto. Įmušk abu rutulius.*

Supažindinimas su balto rutulio rotacija. „Sustabdymo“ smūgis.

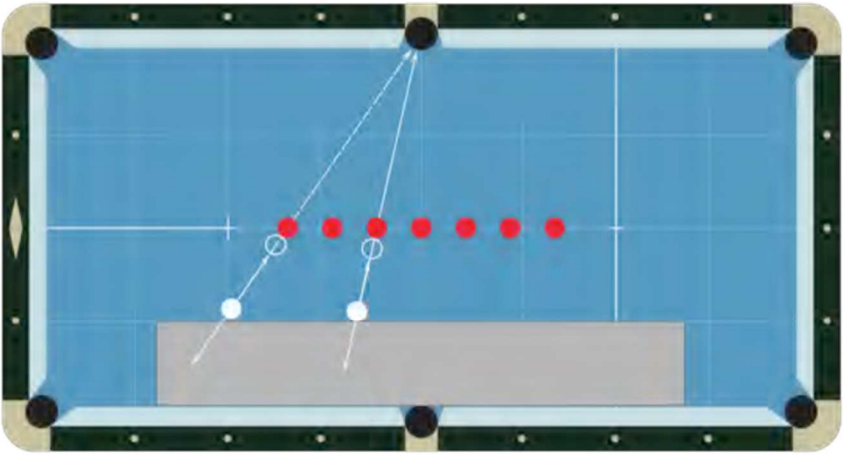


Paveiksliukas 15. *Baltas rutulys statomas laisvai vienoje linijoje su spalvotu rutuliu. Mušdamas sustabdyk baltą rutulį nurodytoje zonoje. Taikykis šiek tiek žemiau rutulio centro.*

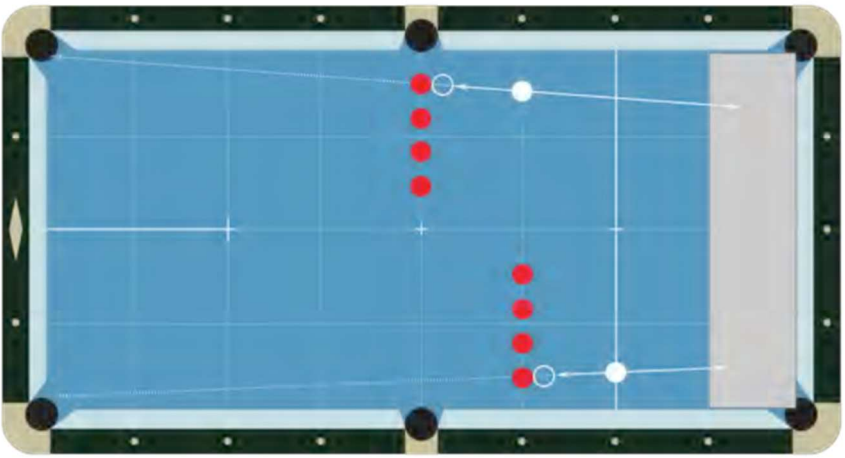


Paveiksliukas 16. *Įmušk spalvotą rutulį ir sustabdyk baltą rutulį nurodytoje zonoje. Jei tai pavyks, padidink atstumą vienu deimantu. Nesėkmės atveju sumažink atstumą vienu deimantu.*

Supažindinimas su baltojo rutulio rotacija. „Atitraukimo“ smūgis.

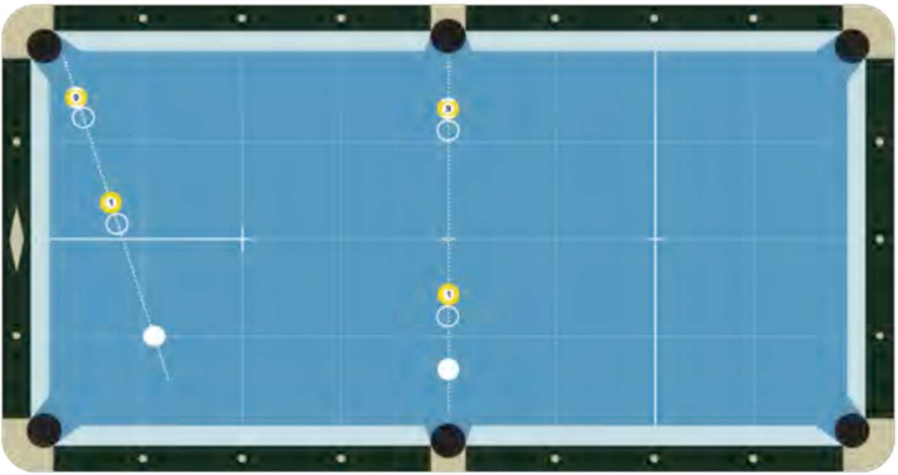


Paveiksliukas 17. *Baltas rutulys statomas laisvai vienoje linijoje su spalvotu rutuliu. Įmušk spalvotą rutulį ir atitrauk baltą rutulį atgal į nurodytą zoną. Taikykis gerokai žemiau centro.*

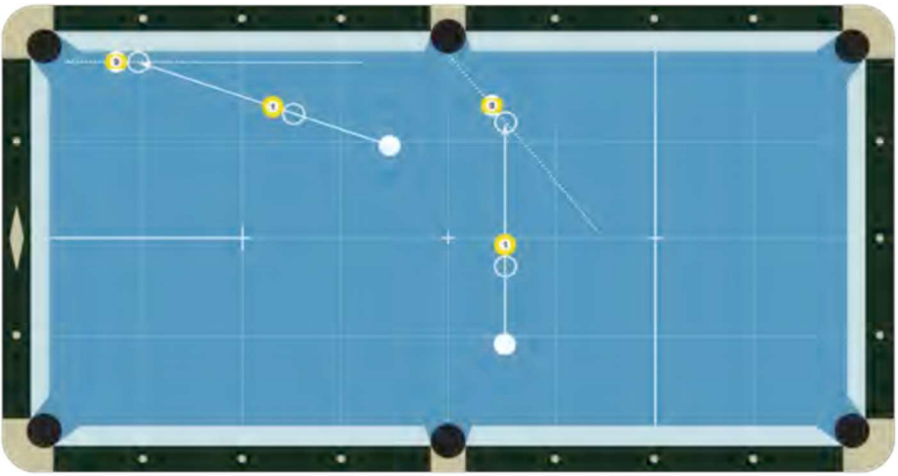


Paveiksliukas 18. *Mušdami su apatine rotacija, įmuškite spalvotą rutulį į tolimą kampinę kišenę ir atitraukite baltą rutulį į nurodytą zoną.*

Kombinacijos tipo smūgis.

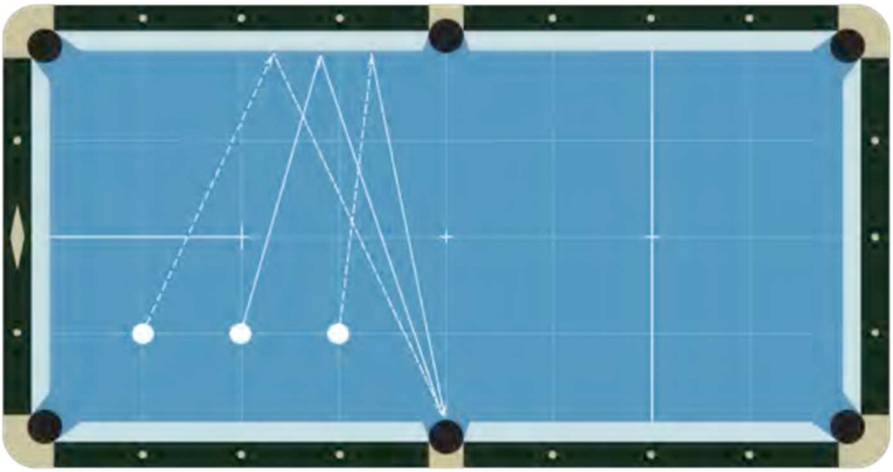


Paveiksliukas 19. *Baltu rutuliu pataikyk į pirmą rutulį taip, kad jis įmuštų devintą rutulį.*

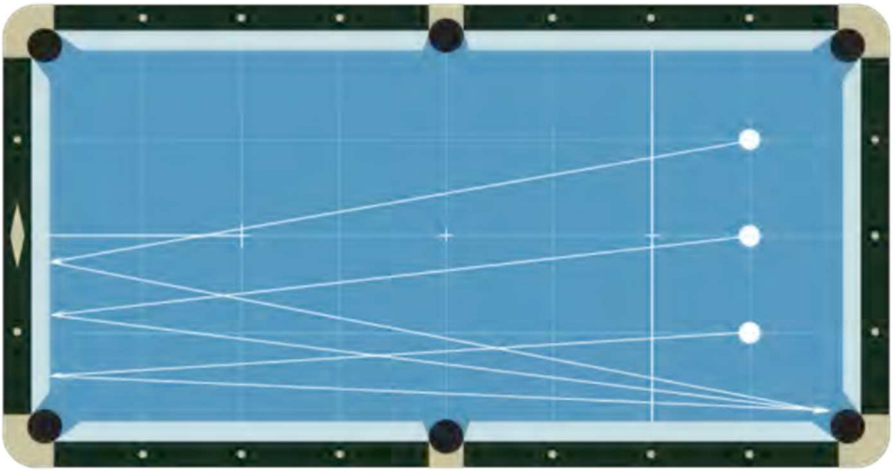


Paveiksliukas 20. *Baltu rutuliu pataikyk į pirmą rutulį taip, kad jis įmuštų devintą rutulį.*

Smūgiai nuo borto.

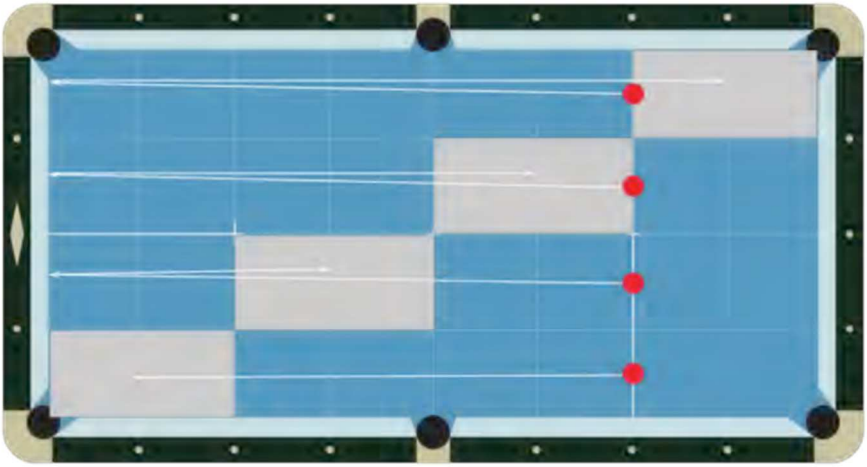


Paveiksliukas 21. *Mušk baltą rutulį į bortą taip, kad atšokęs jis kristų į kišenę. Taikyk į balto rutulio centrą. Įsimink vietą stalo karūnoje į kurią pataikius, mušimas yra sėkmingas.*

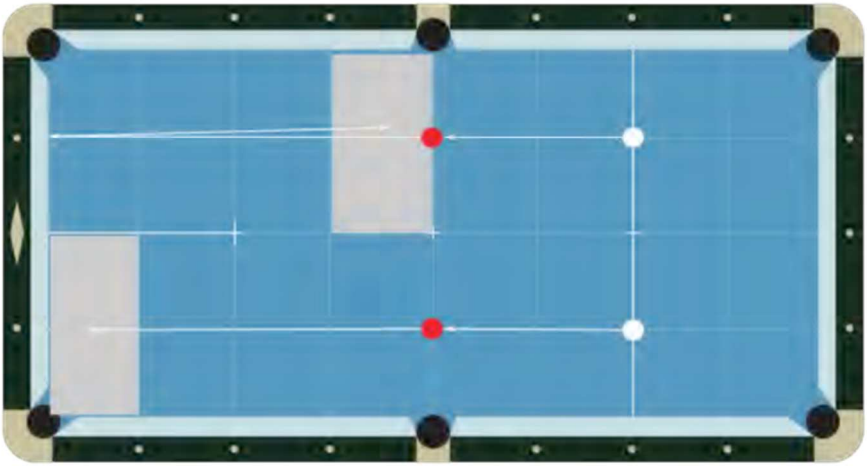


Paveiksliukas 22. *Atkreipk dėmesį į tai, kaip keičiasi balto rutulio atšokimo kampas, keičiant mušimo stiprumą.*

Mušimo jėgos kontrolė.

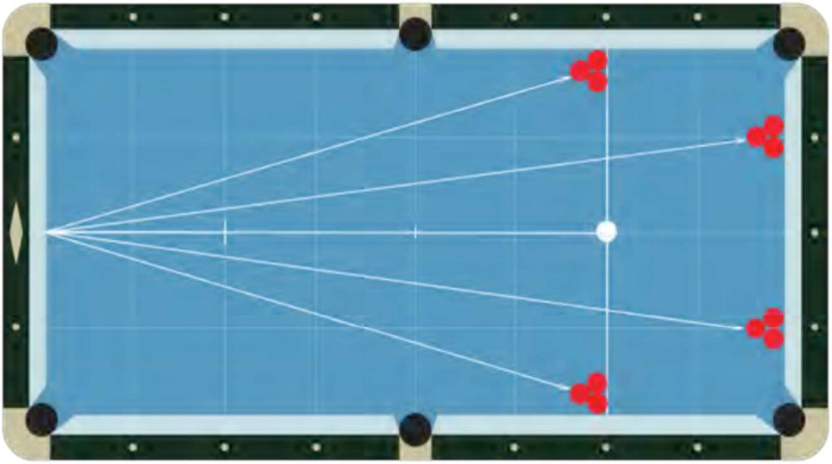


Paveiksliukas 23. *Kontroliuodamas mušimo jėgą, paridenk kiekvieną iš keturių rutulių į jam skirtą kvadratą.*

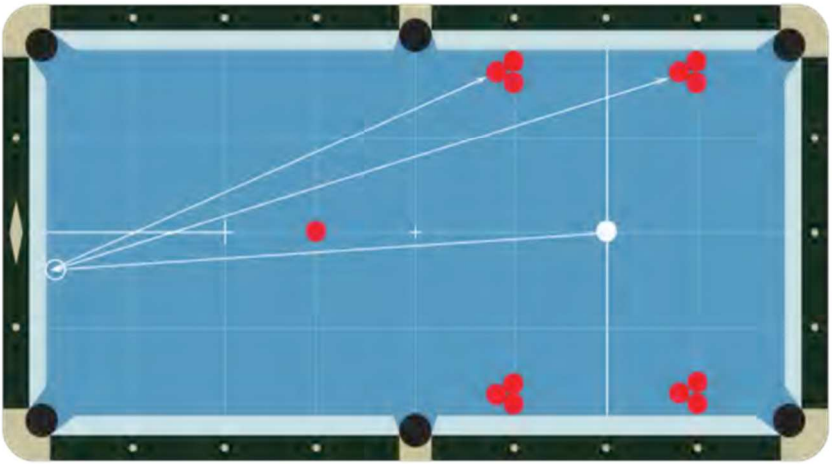


Paveiksliukas 24. *Smūgiuok baltą rutulį su tokia jėga, kad spalvotas rutulys atriedėtų į nurodytą zoną.*

Supažindinimas su šoniniu rutulio sukiniu.

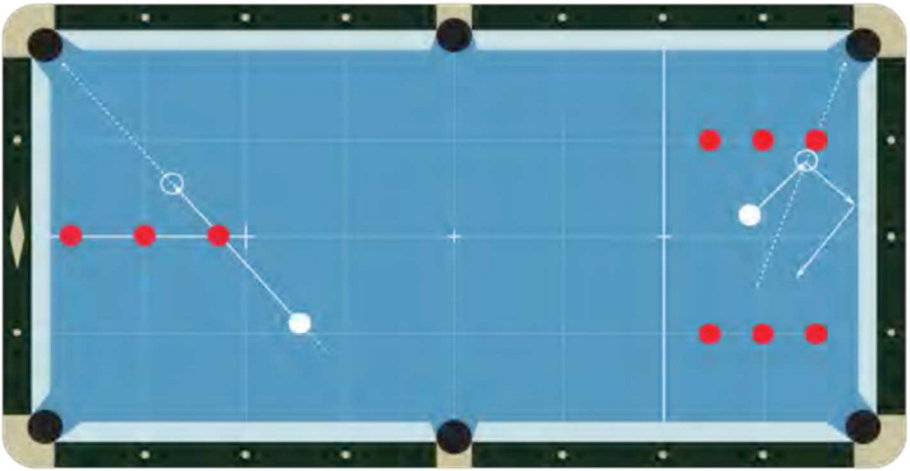


Paveiksliukas 25. *Naudodamas šoninius sukinius išmušk nurodytas spalvotų rutulių krūveles. Į trumpą bortą baltas rutulys turi būti mušamas statmenai.*

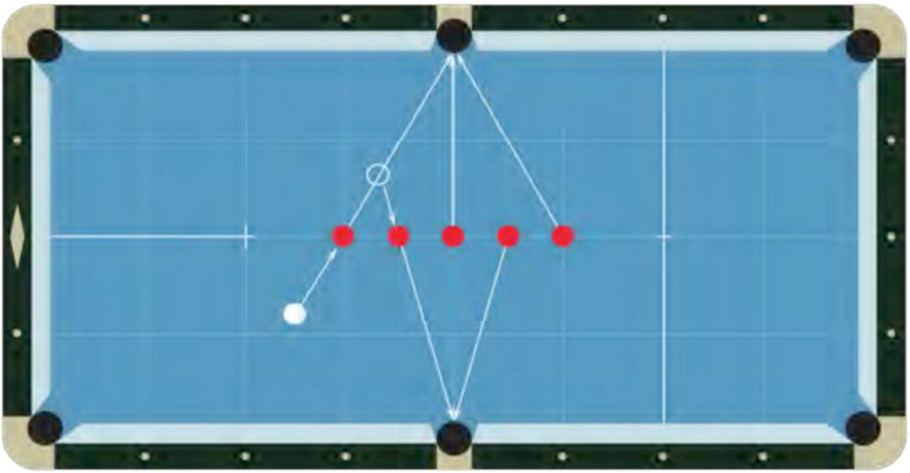


Paveiksliukas 26. *Naudodamas šoninius sukinius išmušk nurodytas spalvotų rutulių krūveles. Šiame pratime situaciją apsunkina trumpą bortą blokuojantis spalvotas rutulys.*

Balto rutulio pozicijos valdymas mažame plote.

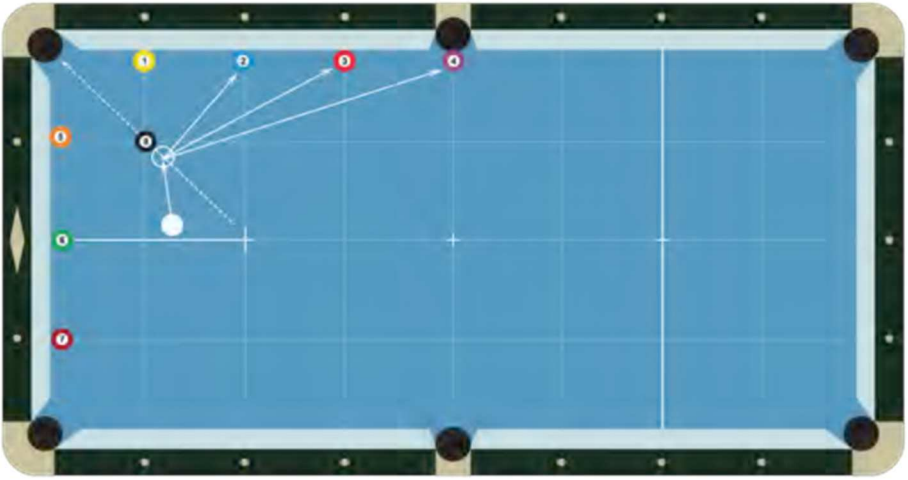


Paveiksliukas 27. Sumušk spalvotus rutulius į kampines kišenes. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija. Planuok į priekį.



Paveiksliukas 28. Sumušk spalvotus rutulius į vidurines kišenes kaip parodyta paveiksliuke. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija.

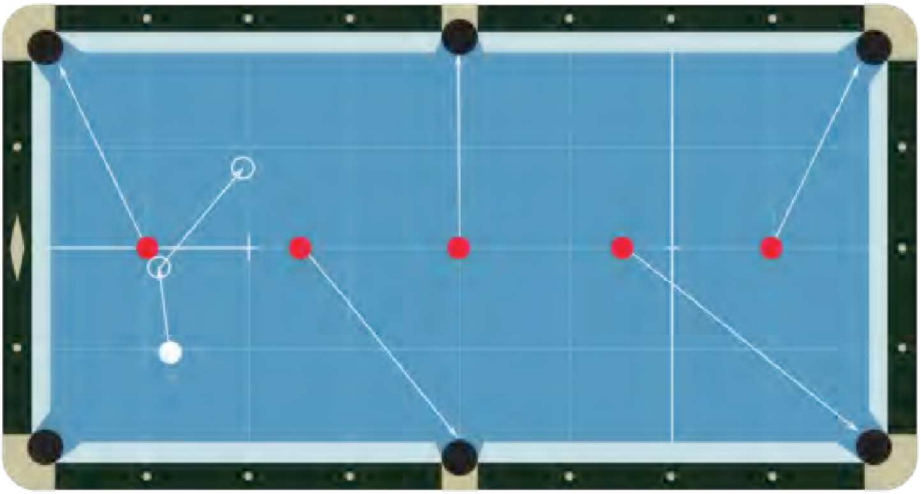
Balto rutulio pozicijos valdymas mažame plote.



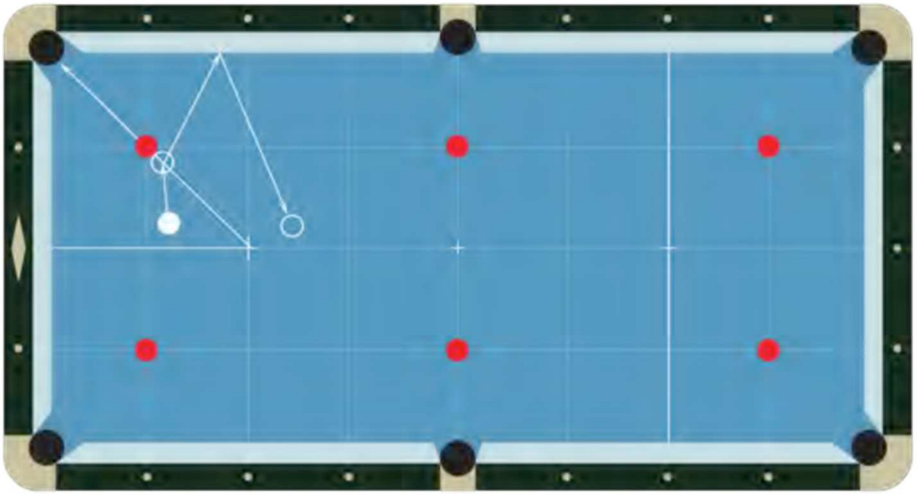
Paveiksliukas 29. *Spalvoti rutuliai prigludę prie borto ties deimantų taškais. Juodas rutulys statomas per vieną deimantą nuo trumpo ir ilgo borto. Įmušdamas juodą rutulį naudok įvairius kampus ir mušimo būdus tam, kad baltas rutulys po kontakto su juodu rutuliu numuštu vieną iš spavotų rutulių. Numuštas spalvotas rutulys patraukiamas nuo stalo. Juodas rutulys visada atstatomas į pradinę padėtį. Baltas rutulys visada mušamas iš laisvos pozicijos.*

Paveiksliukas 30. *Sumušk spalvotus rutulius eilės tvarka į nurodytą kišenę. Pradedant laisva balto rutulio pozicija. Baltas rutulys negali paliesti borto.*

Balto rutulio pozicijos valdymas dideliame plote.

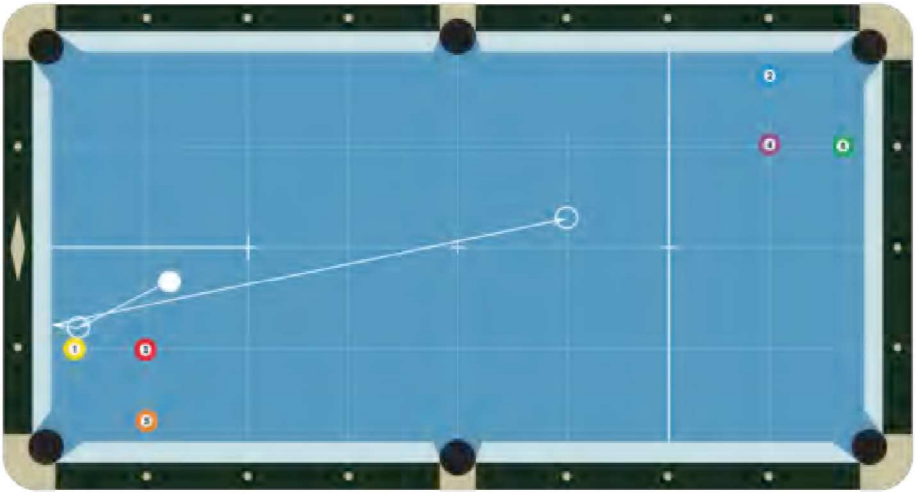


Paveiksliukas 31. Sumušk spalvotus rutulius į nurodytas kišenes kaip parodyta paveiksliuke. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija.

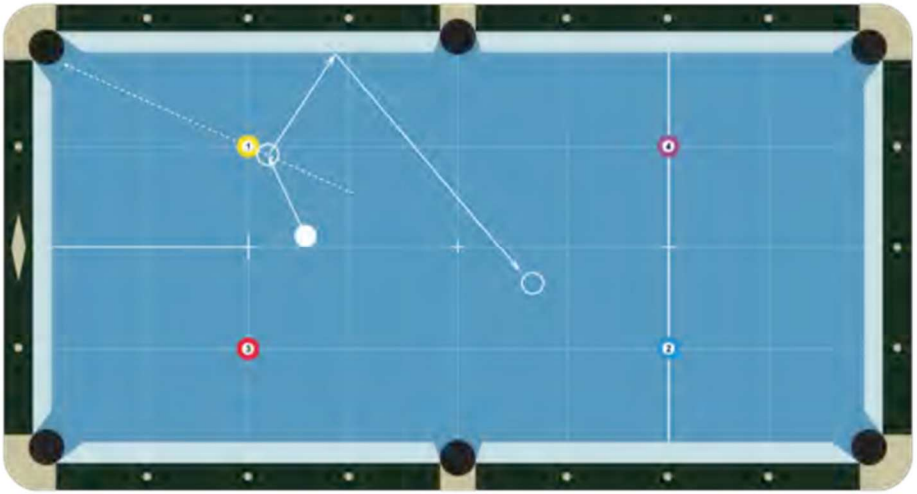


Paveiksliukas 32. Sumušk spalvotus rutulius į arčiausiai jų esančias kišenes. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija. Suklydęs pradėk pratimą iš naujo.

Balto rutulio pozicijos valdymas dideliame plote.

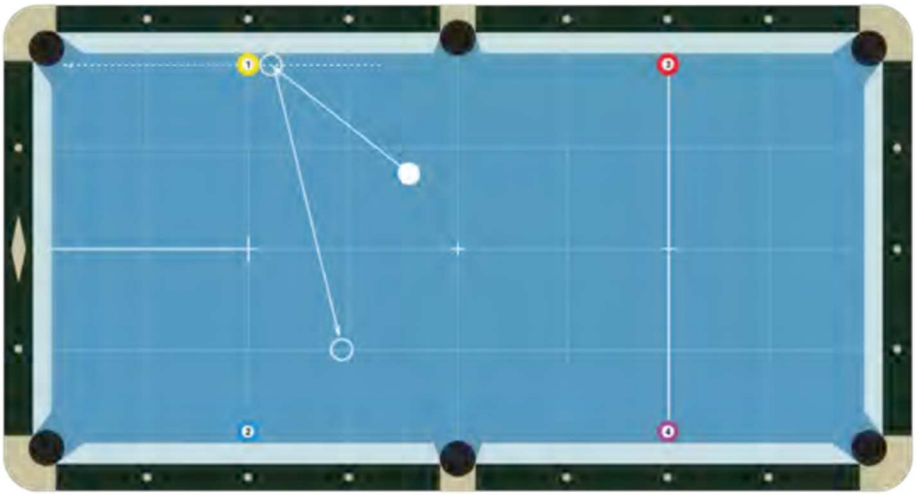


Paveiksliukas 33. Sumušk spalvotus rutulius eilės tvarka į arčiausiai jų esančias kišenes. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija.

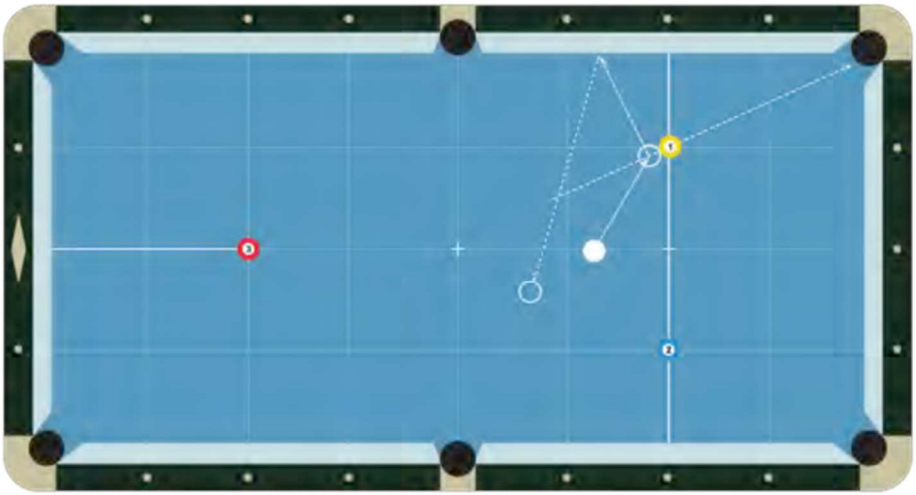


Paveiksliukas 34. Sumušk spalvotus rutulius eilės tvarka į arčiausiai jų esančias kišenes. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija. Suklydęs pradėk pratimą iš naujo.

Balto rutulio pozicijos valdymas dideliame plote.

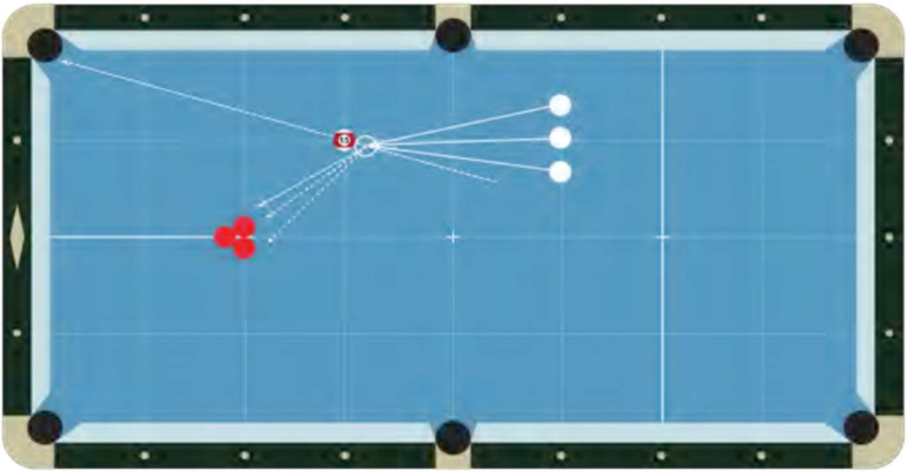


Paveiksliukas 35. Spalvoti rutuliai priglausti prie borto dviejų deimantų atstumu nuo kišenės. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija. Sumušk spalvotus rutulius eilės tvarka į kampines kišenes. Suklydęs pradėk pratimą iš naujo.



Paveiksliukas 36. Sumušk spalvotus rutulius eilės tvarka į bet kurias kišenes. Jei pavyks sumušti visus tris rutulius, atstatyk juos į buvusias pozicijas ir tęsk pratimą iki pirmos klaidos. Kiek daugiausiai rutulių tau pavyks įmušti?

Įžanga į keturiolika ir vienas - rutulių pasimušimas.



Paveiksliukas 37. Iš skirtingų balto rutulio pozicijų bandyk įmušti penkioliktu numeriu pažymėtą rutulį į kišenę baltu rutuliu išardydamas raudonų rutulių darinį.

Paveiksliukas 38. Iš skirtingų balto rutulio pozicijų bandyk įmušti penkioliktu numeriu pažymėta rutulį į kišenę, o baltu rutuliu išardyti raudonų rutulių darinį.

Treniruočių žaidimai

Nuolatinis pratimų kartojimas ir per ilgas darbas treniruotės metu ne visada duoda naudos jaunųjų sportininkų rezultatams. Žemiau pateiktas rekomenduojamų žaidimų sąrašas, kuris gali pajvairinti pulo treniruotes. Šių žaidimų pagalba galima ne tik lavinti naujus įgūdžius, bet ir linksmai praleisti laiką prie pulo stalo.

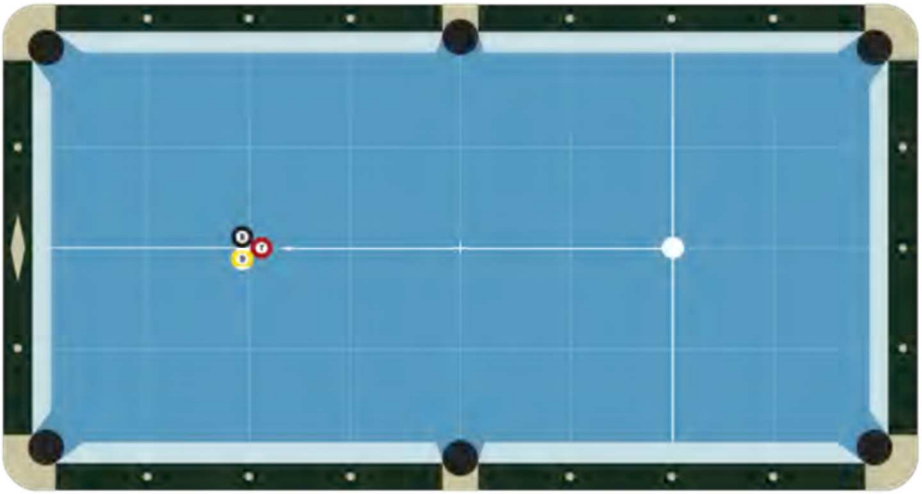
1. Trys rutuliai
2. Kerlingas
3. Buteliukas
4. Pinigėlis
5. Degtukas
6. Mini aštuntukas
7. Baudos smūgiai
8. Smegenų plovimas
9. Iki pirmos klaidos
10. Pats su savimi
11. Australiškas pulas
12. Mini keturiolika ir vienas
13. 20 ir 2
14. 61
15. Devintuko žaidimai
16. Kas greičiau?
17. Žaisk ir skaičiuok
18. Užkeiktas ratas
19. Mini triukai
20. Dekarto testas

<u>Trys rutuliai</u>

Žaidime gali dalyvauti nuo 2 iki 8 žaidėjų. Kiekvienas iš žaidėjų padeda monetą ar bet kokį kitą smulkų daiktą, tinkamą ženklinimui, po borto guma. Pirmas žaidėjas išsklaido tris rutulius taip, kaip parodyta paveiksliuke. Jei išmušimo metu pavyksta įmušti nors vieną rutulį, žaidėjas turi teisę bandyti

įmušti likusius du. Jei tai pavyksta, moneta pastumiama prie kito deimanto pagal laikrodžio rodyklę, trys rutuliai išmušami dar kartą. Ėjimas pereina kitam žaidėjui po nesėkmingo išmušimo, neįmušto rutulio ar klaidos. Laimi tas žaidėjas, kuriam pirmam savo žymekliu pavyksta apkeliauti aplink visą stalą.

Alternatyvus šio žaidimo variantas – mušti rutulius pagal numerį iš eilės.



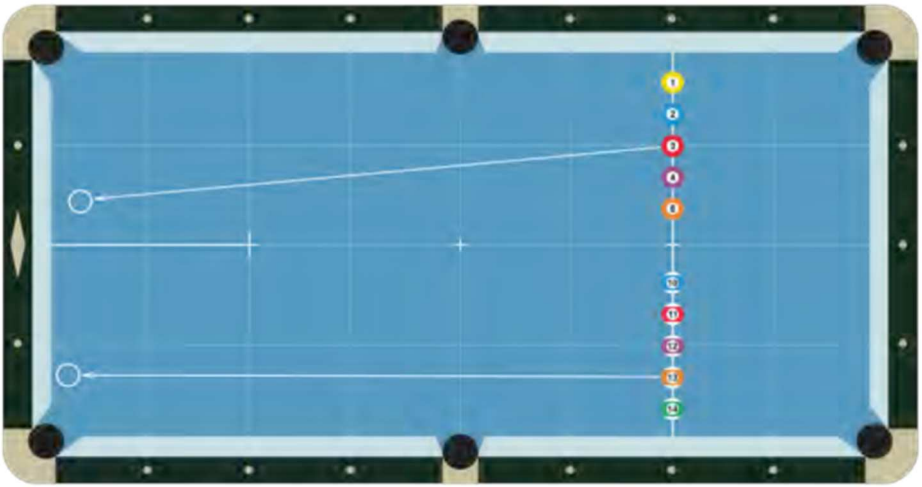
Paveiksliukas 39. Trys rutuliai sustatomi taip, kad jų centras būtų ant trikampio taško.

Kerlingas

Šis žaidimas lavina smūgio stiprumo pojūtį, todėl yra rekomenduotinas pradedantiesiems. Du žaidėjai ant namų zonos linijos išdėlioja po penkis tos pačios rūšies rutulius. Žaidimo tikslas – nuridenti savo rutulius kuo arčiau priešais esančio trumpojo borto. Laimi tas žaidėjas, kurio rutulys, pasibaigus visiems smūgiams, yra arčiau borto. Siekiant pakeisti rutulių poziciją ant stalo, žaidimo metu galima mušti ir į savo, ir į priešininko rutulius. Taip pat galima įmušti rutulius į kišenę. Jei mušamas rutulys

sugrįžta atgal į namų zoną, partija pralaimima. Kokią strategiją pasirinks žaidėjas, yra tik jo vaizduotės reikalas.

Antrasis žaidėjas šiame žaidime yra pranašesnis, todėl rekomenduojama žaisti bent dvi partijas ir keistis smūgiavimo eiliškumu.



Paveiksliukas 40. Žaidėjai naudoja skirtingos rūšies spalvotus rutulius, kurie sudėti ant namų zonos linijos.

Buteliukas

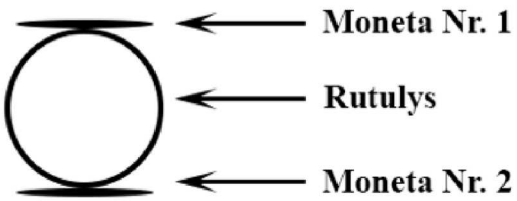
Šį pratimą žino dauguma pulo žaidėjų, kadangi nuo jo prasidėjo jų sportinė karjera. Pratimo tikslas yra atlikti veiksmą kuo panašesnį į rutulio smūgiavimą ir nepaliesti plastikinio buteliuko kakliuko. Buteliukas turi būti padėtas maždaug 20-30 cm atstumu nuo į priekį ištiestos rankos, kuria remiamasi į stalą. Mušimo metu kūnas turi būti stabilus, petys – fiksuotas, o smūgis atliekamas judinant tik alkūnę. Lazda turi judėti lygiagrečiai su stalo plokštuma. Jei pavyksta nepaliesti kakliuko sienelės ir pasiekti buteliuko dugną, tai didelis žingsnis gero biliardo žaidėjo link.

Galimi keli žaidimai susiję su šiuo pratimu:

1. Du sportininkai atsistoja vienas priešais kitą skirtinguose stalo galuose. Po trenerio komandos abu pradeda daryti pratimą. Bet kuriam žaidėjui padarius klaidą pratimas stabdomas, o prasižengusiajam duodama papildoma užduotis, pavyzdžiui, vienas pritūpimas. Pratimas pradedamas iš naujo po trenerio komandos ir stabdomas po kitos klaidos. Žaidžiama iki numatyto klaidų skaičiaus.
2. Vienas iš žaidėjų atsistoja į mušimo poziciją, o antrasis pasuka gulintį buteliuką, taip kad šis suktųsi aplink savo ašį. Kai žaidėjui pavyksta pataikyti į besisukančio buteliuko kakliuką, jis baigia savo bandymus. Šiame žaidime laimi tas žaidėjas, kuriam prireikia mažiausiai bandymų iki sėkmingo pataikymo.

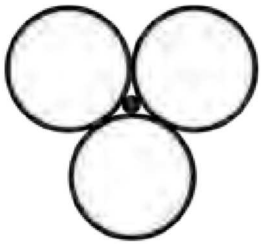
Pinigėlis

Šiam pratimui reikės dviejų vienodų monetų ir dviejų rutulių. Baltas rutulys statomas ant namų zonos taško. Ant trikampio taško padedama moneta, ant jos pastatomas spalvotas rutulys, ant jo uždedama antra moneta. Būtina įsitikinti, ar monetos nėra drėgnos ar riebaluotos, nes tokiu atveju jos gali prilipti prie rutulio. Užduotis: pataikyti baltuoju rutuliu į spalvotą, taip, kad jis paliestų bortą, o monetos tarpusavyje nesusitrenktų. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuriam pavyksta sėkmingai įvykdyti užduotį tris kartus iš eilės.

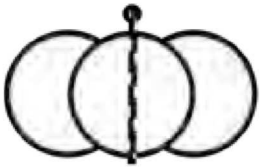


Degtukas

Degtuką reikia pastatyti tarp trijų besiliečiančių rutulių, kurie statomi ant trikampio taško kaip parodyta paveiksliuke. Baltą rutulį statome laisvai namų zonoje. Pratimo esmė – smūgiuoti į tris besiliečiančius rutulius taip, kad tarp jų stovintis degtukas parvirstų. Vietoje degtuko galima naudoti nedidelį varžtelį ar vinuką. Žaidimą laimi tas, kuriam pirmam pavyksta atlikti penkis sėkmingus bandymus. Smūgiuojama pakaitomis.



Vaizdas iš viršaus

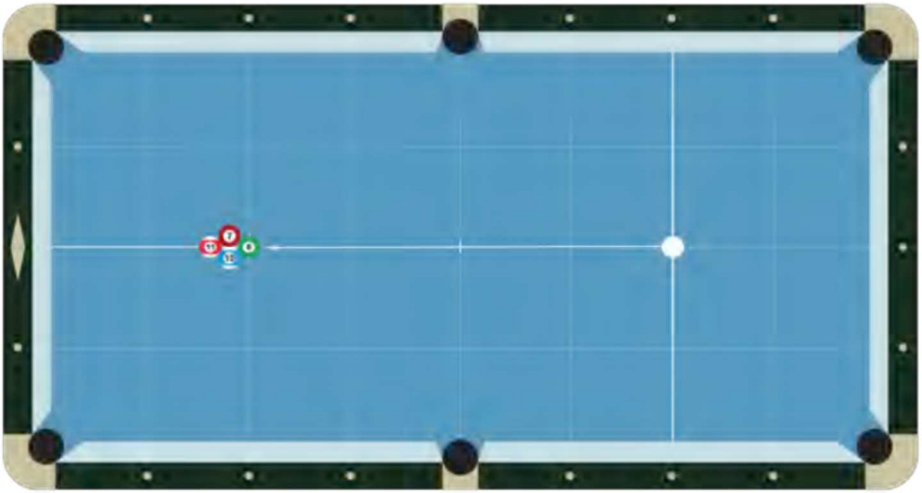


Vaizdas iš šono

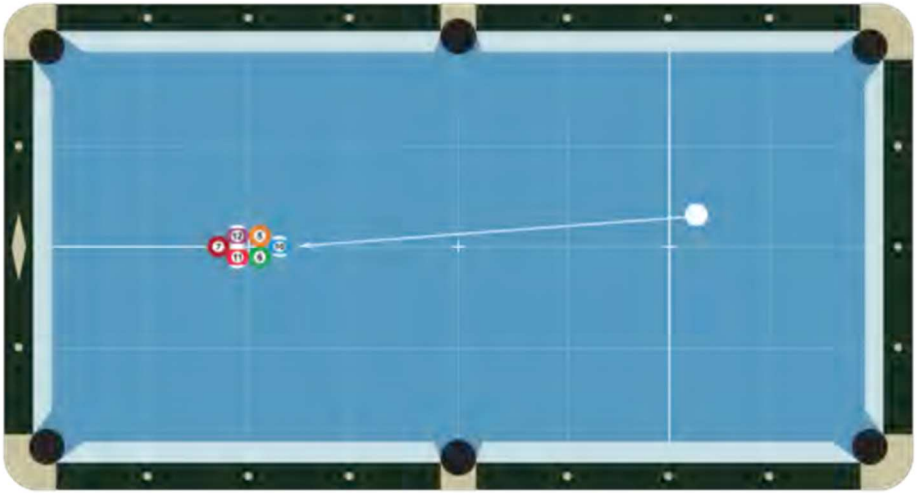
Mini aštuntukas

I variantas

Žaidime gali dalyvauti daugiau nei du žaidėjai. Keturi rutuliai – du spalvoti ir du dryžuoti – sudedami taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Išmušimas yra teisingas, jei bent vienas iš rutulių paliečia bortą arba yra įmušamas. Rutulių rūšis pasirenkama po išmušimo, įmušus pasirinktą rutulį į pasirinktą kišenę. Jei rutulys yra įmušamas padarant klaidą ar kartu su baltu rutuliu, jis yra neįskaitomas ir turi būti grąžinamas į žaidimą – statomas ant trikampio taško arba ant trikampio linijos, jei trikampio taškas užimtas. Laimi tas žaidėjas, kuriam pirmam pavyksta sumušti abu vienos rūšies rutulius.



Paveiksliukas 41. Baltas rutulys statomas laisvai namų zonoje. Spalvoti rutuliai į piramidę sustatomi atsitiktine tvarka.



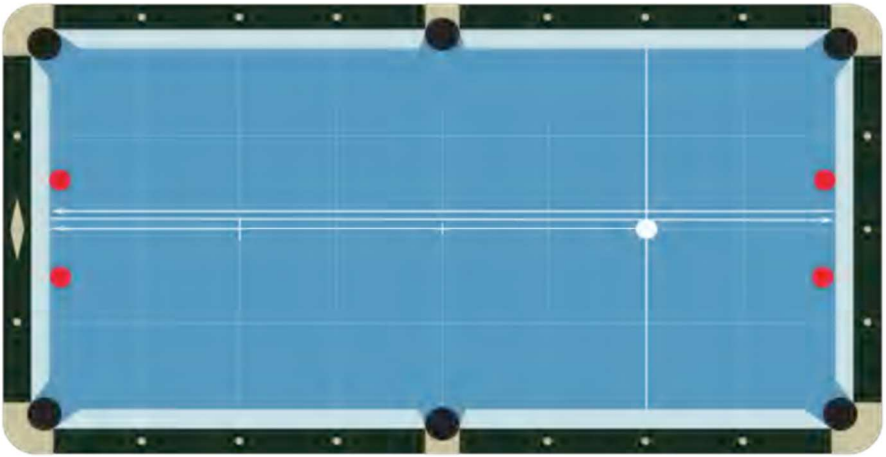
Paveiksliukas 42. Baltas rutulys statomas laisvai namų zonoje. Spalvoti rutuliai į piramidę sustatomi atsitiktine tvarka.

II variantas

Šis variantas sunkesnis nei I-asis. Naudojami šeši – trys spalvoti ir trys dryžuoti – rutuliai. Norint laimėti, reikia sumušti tris vienos rūšies rutulius. Žaidimo taisyklės tos pačios, kaip ir žaidžiant su keturiais rutuliais. Papildomai galima pridėti aštuntąjį rutulį, kuris mušamas tik suvarius visus savo rūšies rutulius.

Baudos smūgiai

Du žaidėjai skirtinguose stalo galuose pastato vieno deimanto dydžio vartus, kurių centras – vidurinis deimantas. Pirmas žaidėjas iš namų zonos taško muša rutulį į priešininko vartų zoną taip, kad šis atšokęs nuo borto grįžtų į jo paties vartus jų nepaliesdamas. Jei jam tai pavyksta, jis gauna tašką, ir gali tęsti bandymą iki tol, kol suklys. Po klaidos tokį patį mušimą iš trikampio taško atlieka kitas žaidėjas. Žaidimą laimi tas, kuris pirmas surenka tam tikrą sėkmingų baudos smūgių skaičių.



Paveiksliukas 43. Pratimą reikėtų pradėti nuo dviejų stalo ilgio distancijos. Kai tai taps pernelyg lengva, užduotį reikia pasunkinti iki trijų stalo ilgio atstumo.

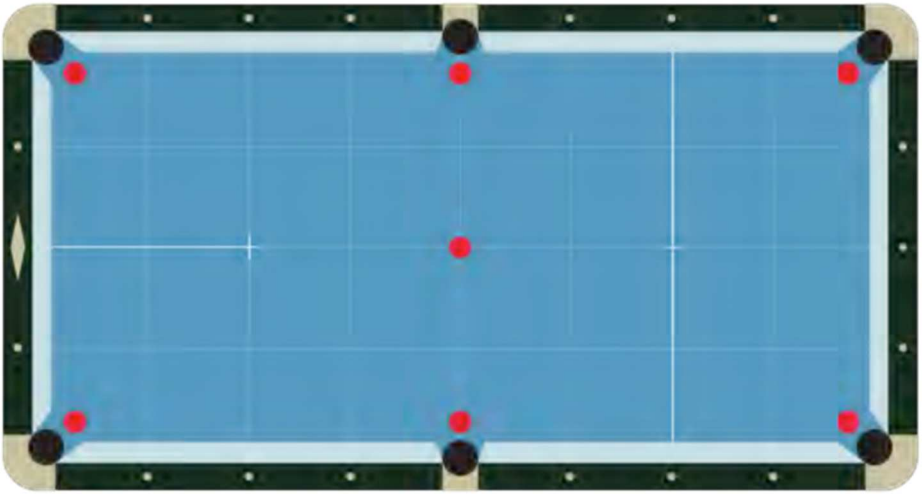
Smegenų plovimas

Šis žaidimas labai tinka apšilimui prieš rimtą treniruotę. Penkiolika rutulių atsitiktine tvarka išdėliojami ant stalo, nė vienas rutulys negali liestis ar būti arčiau nei 15-20 cm nuo borto. Žaidimo uždavinys yra sumušti visus rutulius bet kokia tvarka baltuoju rutuliu neliečiant borto. Pradedama statant baltąjį rutulį laisvai. Šis pratimas reikalauja įgūdžių, tačiau yra labai įdomus.

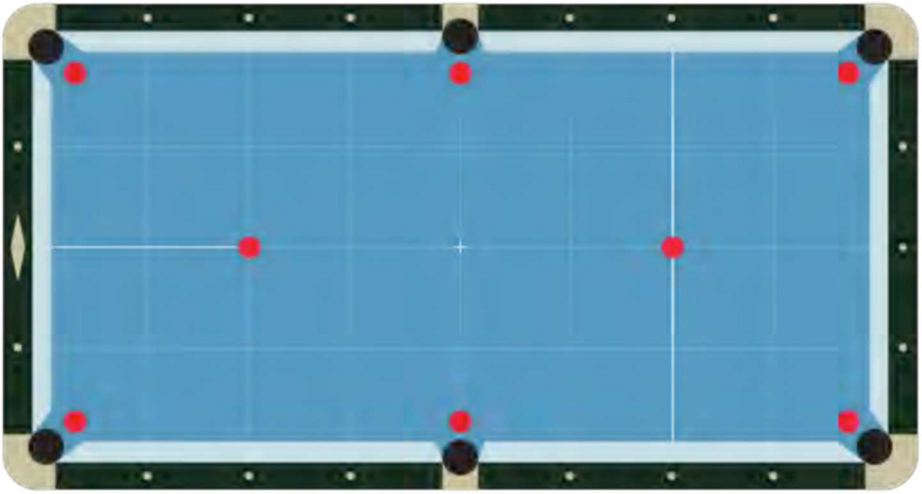
Paveiksliukas 44. Pratimo pradžioje laisva balto rutulio pozicija. Spalvotų rutulių situacija atsitiktinė.

Iki pirmos klaidos

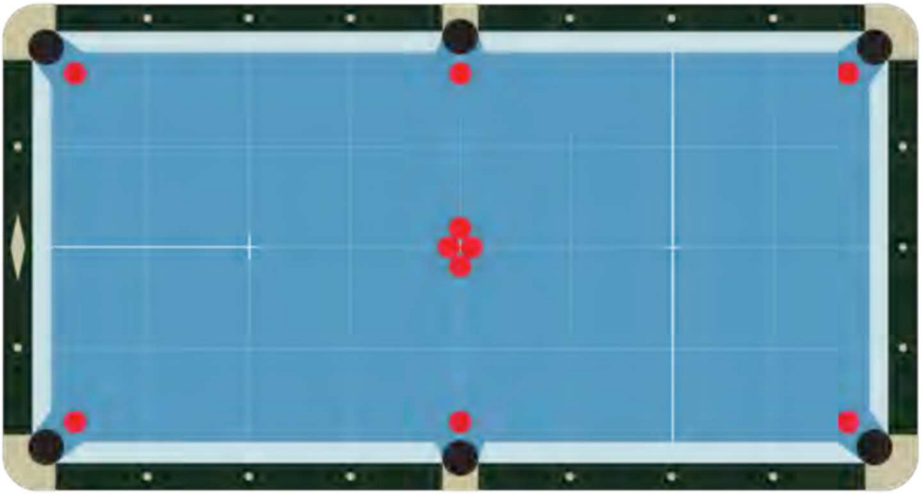
Šiame pratime žaidėjas turi sumušti visus rutulius vienu bandymu. Šiame pratime nereikia pasirinkti, į kurią kišenę mušama. Bandymas baigtas, kai nė vienas kamuolys neįvaromas į kišenę ar padaroma klaida. Pratimas pradedamas baltąjį rutulį statant laisvai. Šiame pratime svarbu, kiek mažiausiai smūgių žaidėjui reikės sumušti visus rutulius, arba kiek daugiausia rutulių žaidėjas sugebės sumušti be klaidos. Toliau sunkėjančia tvarka pateikiamos trys šio pratimo versijos.



Paveiksliukas 45. Šią užduotį galima išspręsti 4-5 mušimais.



Paveiksliukas 46. Šią užduotį galimą įvykdyti per 5-6 mušimus.



Paveiklsiukas 47. Šią užduotį galimą įvykdyti per 6-8 mušimus.

Australiškas pulas

Tai labai įdomus strateginis žaidimas, kurio pagrindinė mintis - kova dviem frontais. Žaidžiama trise (galima žaisti ir keturiese arba penkiese, atitinkamai keičiant ir rutulių skaičių). Penkiolika rutulių yra suskirstomi į tris (arba daugiau) grupes:

- Pirma grupė: rutuliai 1-5
- Antra grupė: rutuliai 6-10
- Trečia grupė: rutuliai 11-15

Prieš pradedant žaisti kiekvienas iš žaidėjų pasirenka norimą rutulių grupę. Žaidžiant galima mušti tik priešininko rutulius. Laimi tas žaidėjas, kurio rutuliai lieka nesumušti.

Dėmėsio: negalima mušti priešininko rutulių savo rūšies rutuliais.

Pats su savim

I variantas

Sudedama aštuntuko piramidė. Situacija gerai įvertinama ir pasirenkami rutuliai, kurie bus mušami. Jei pasirenkami spalvotieji, mušami tik jie ir skaičiuojama, kiek bandymų prireikia tikslo įvykdymui. Kiekvieną bandymą reikia pradėti statant baltąjį rutulį iš norimos pozicijos. Jei jis įkrenta, jis išimamas ir žaidimas tęsiamas statant jį iš pasirinktos vietos. Svarbu atsiminti, kad žaidžiama prieš save patį, tad apgaudinėti nėra jokios prasmės.

II variantas

Sudedama aštuntuko piramidė. Po išmušimo pasirenkama norima rutulių rūšis. Padarius klaidą savo rūšies rutulys dedamas ant trikampio taško (jei jis užimtas, rutulys dedamas ant trikampio linijos). Įkritus baltajam rutuliui žaidimas tęsiamas statant jį iš norimos pozicijos.

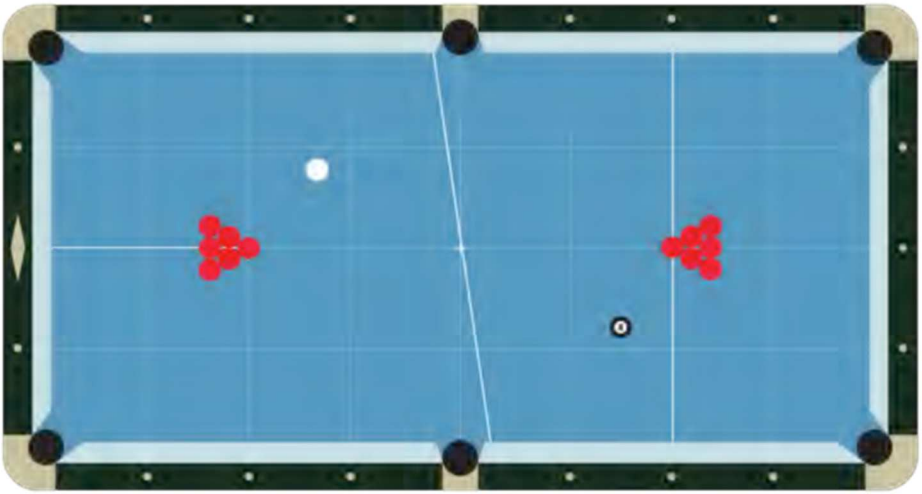
III variantas

Sudedamas devintuko rombas. Atlikus teisingą išmušimą, įvertinama situacija. Pradedama baltąjį rutulį statant iš norimos pozicijos. Žaidžiant galioja devintuko taisyklės. Skaičiuojama, kiek bandymų reikia tam, kad būtų sumušti visi rutuliai. Įkritus baltajam rutuliui, jis išimamas ir žaidimas tęsiamas iš pasirinktos pozicijos. Šiame pratime kiekviena pakartota klaida kainuoja dvigubai daugiau baudos taškų: pirmoji – vieną atstatomą rutulį, antroji – du ir t.t.

Mini 14 ir 1

Šis žaidimas skirtas pagerinti elementarių smūgių tikslumą. Jis skirtas pradedantiems žaidėjams, kurie žaisdami nelabai kreipia dėmesį į baltojo rutulio kontroliavimą. Dažnai galvojama, kad ant didelio stalo svarbiausia mušti stipriai, tačiau tokio nekontroliuojamo žaidimo pasekmė – tikras chaosas. Kaip užkirsti kelią tokiam žaidimui? Ogi žaisti mini 14 ir 1.

Žaidžiama dviese. Pulo stalas lazda ar mechaniniu tiltu padalinamas į dvi lygias dalis. Kiekvienas iš žaidėjų savo pusėje turi pusę stalo ir tris kišenes. Sudėjus rutulius taip, kaip parodyta paveiksliuke, pirmas žaidėjas išmuša šešių rutulių piramidę taip, kad bent vienas rutulys paliestų bortą. Jei išmušimas teisingas, jis turi teisę tęsti žaidimą. Galioja visos pulas-14 taisyklės. Po neįmušto rutulio žaidimą tęsia antras žaidėjas. Klaida ar bet koks baltojo rutulio (antram žaidėjui – aštuntojo rutulio) prisilietimas prie stalo puses skiriančios ribos lygus partijos pralošimui. Rekomenduojama žaisti iki dešimties laimėtų partijų.



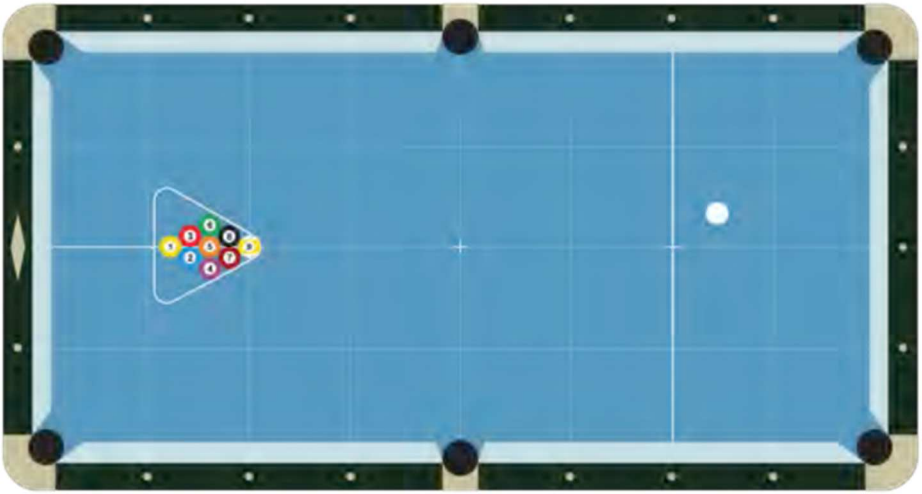
Paveiksliukas 48. Šiam pratimui bus reikalingi du balti rutuliai. Vietoje antro balto rutulio galite naudoti bet kokį spalvotą rutulį.

20 taškų ir 2 klaidos

Šis žaidimas primena devintuką. Rutuliai sustatomi rombo forma taip, kaip parodyta paveiksliuke. Išsklaidant rutulius pataikyti į pirmąjį piramidės rutulį nebūtina, taip pat pakanka vienam rutuliui paliesti bortą. Jei išmušimo metu kuris nors rutulys įkrenta, išmušinėjantis žaidėjas užsirašo sau tiek

taškų, kiek yra vertas įkritęs rutulys. Išmušimo metu įkritęs rutulys yra pakeičiamas devintuoju rutuliu. Jei devintasis įkrenta išmušimo metu, jis vertinamas tik vienu tašku.

Laimi tas žaidėjas, kuriam pirmajam pavyksta surinkti 20 taškų. Taigi pradžioje mušami tie rutuliai, kurie turi didžiausią vertę. Šiame žaidime galima padaryti tik dvi klaidas. Jei partija baigiasi nei vienam žaidėjui nesurinkus reikiamo taškų skaičiaus, laimi tas, kuris įmušė daugiau rutulių. Lygiųjų atveju laimi tas, kuris padarė mažiau klaidų.



Paveiksliukas 49. Atkreipk dėmesį į specialų rutulių sustatymą. Išmušti nereikia stipriai. Užtenka, kad vienas rutulys paliestų bortą.

61

Tikriausiai ne vienas žaidžiantis pulą inteligentas yra pagalvojęs, kam gi reikalingi skaičiai ant rutulių. Būtent šiame žaidime, kurį galima laikyti tokiu pačiu senu kaip ir pats pulas, skaičiai turi prasmę. Sudėjus visus skaičius nuo 1 iki 15 gauname 120, taigi žaidžiama tol, kol vienas iš žaidėjų surenka 61-ą

tašką, kadangi, surinkus šią sumą, priešininkas praranda galimybę pralenkti varžovą.
1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14+15=120

Žaidimas yra labai elementarus ir tikriausiai greitai pabos patyrusiam žaidėjui, tačiau pradinukui jis pasirodys labai įdomus. Žaidimo metu teks priiminėti sunkius sprendimus: ar žaisti tolimą didelės vertės rutulį iš nepatogios pozicijos ir rizikuoti, ar įmušti lengvą arti stovintį vienetuką.
Rutuliai sustatomi į piramidę taip, kaip aštuntuke. Po išmušimo bent vienas rutulys privalo paliesti bortą. Už kiekvieną įvarytą rutulį duodama tiek taškų, kiek jis yra vertas. Jei žaidimas baigiasi nė vienam žaidėjui nesurinkus 61 taško, laimi tas, kuris yra surinkęs daugiau taškų.

Devintuko žaidimai

I variantas: apgink „9“

Šis žaidimas yra žaidžiamas pagal devintuko taisykles, tačiau kiekvienas žaidėjas turi skirtingus tikslus. Pirmojo siekis yra kuo greičiau, laikantis visų devintuko taisyklių, įmušti devintąjį rutulį. Antrasis žaidėjas gali tik gintis, sunkinti poziciją ir tokiu būdu neleisti pirmajam žaidėjui per dešimt smūgių (silpnesniems žaidėjams – per dešimt bandymų) pasiekti tikslo.

II variantas: atsiridenk „9“

Abu žaidėjai žaidžia pagal devintuko taisykles, tačiau prieš kiekvieną smūgį ant stalo dedamas 30 cm skersmens popierinis apskritimas, kuris nurodo poziciją, į kurią žaidėjas po sėkmingai įvaryto rutulio planuoja atsiridenti baltąjį rutulį. Jei žaidėjui tai padaryti pavyksta, jis gali tęsti žaidimą. Nepavykus atlikti norimo išsiridenimo, ėjimas pereina priešininkui. Laimi tas, kuriam pavyksta įmušti devintąjį rutulį iš norimos pozicijos.

III variantas: du „9“

Žaidėjai žaidžia pagal devintuko taisykles, tačiau ant stalo yra antras devintasis rutulys, kuris pakeičia aštuntąjį. Laimi tas žaidėjas, kuris įmuša bet kurį devintąjį rutulį.

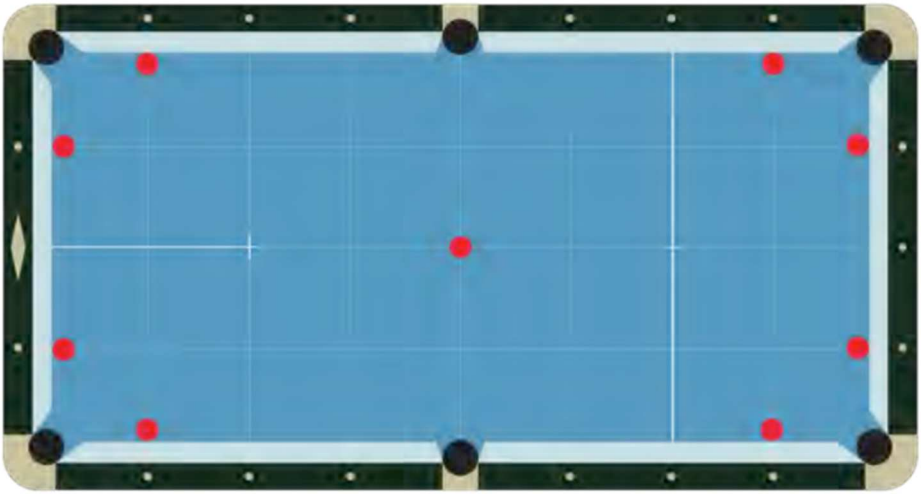
Kas greičiau

I variantas

Šis žaidimas žaidžiamas kuo greičiau. Rutuliai sustatomi kaip aštuntuke, po starto signalo piramidė išmušama ir rutuliai mušami į kišenes. Smūgiai gali būti atliekami bet kokiu rutuliu, nebūtina mušti baltuoju. Už kiekvieną klaidą prie laiko pridedamos 3 baudos sekundės. Už kiekvieną baltojo rutulio sustabdymą ranka bauda – 5 papildomos sekundės. Žaidimo tikslas – suvaryti rutulius į kišenes greičiau nei per minutę.

II variantas

Rutuliai sudedami taip, kaip parodyta paveiksliuke. Visi spalvoti rutuliai turi liesti bortą. Po starto signalo bandoma kuo greičiau sumušti visus rutulius. Visi mušimai atliekami baltuoju rutuliu, pradedant pratimą jis statomas iš norimos pozicijos. Jam įkritus, jis statomas namų zonoje ir žaidimas tęsiamas.



Paveiksliukas 50. Pratimo pradžioje baltas rutulys statomas iš norimos pozicijos. Atmink, negalima gaudyti ar kitaip stabdyti balto rutulio po smūgio. Privalai sulaukti, kol jis pats nustos judėti.

Geriausias prie stalo – žaisk ir skaičiuok

Žaidimas labai tinkamas situacijose, kai norinčiųjų žaisti yra gerokai daugiau nei biliardo inventoriaus. Žaidžiama pagal pulas-9 taisykles. Laimėtojas lieka prie stalo, o pralaimėjusjįj žaidėją pakeičia kitas eilėje. Siekiant motyvuoti žaidėjus, skiriami papildomi taškai, rašomi ant lentos.

Papildomi taškai skirstomi:

- Už įmuštą 1-ąjį rutulį – 1 taškas.
- Už įmuštą 5-ąjį rutulį – 2 taškai.
- Už laimėtą partiją – 3 taškai.

Žaidžiama setais iki 10 surinktų taškų. Todėl net partiją pralaimėjęs ir nuo stalo pasitraukęs žaidėjas vis dar turi galimybę laimėti, nes gali būti gavęs taškus už pirmąjį ir penktąjį rutulius (1+2).

Užkeiktas ratas

Ant stalo nubrėžiamas vieno deimanto ar truputį didesnio skersmens apskritimas, ant kurio sustatomi spalvoti rutuliai. Žaidimo tikslas – sumušti visus spalvotus rutulius taip, kad baltasis rutulys nepaliktų apskritimo zonos. Žaidimo pradžioje baltasis rutulys statomas apskritimo centre. Galimos kelios šio žaidimo versijos:

I versija:

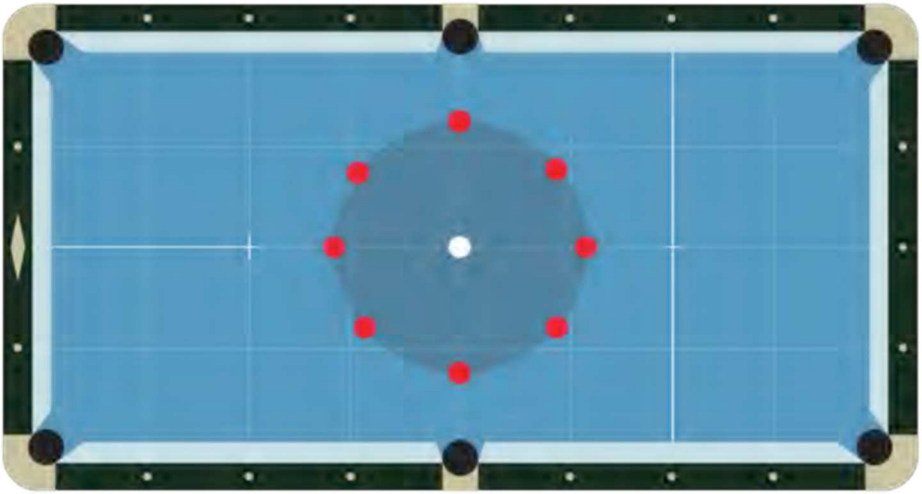
Du žaidėjai paeiliui bando įveikti užduotį. Antrasis žaidėjas ateina žaisti tada, kai pirmasis padaro klaidą arba nepataiko. Laimi tas žaidėjas, kuriam pavyksta įmušti daugiau rutulių.

II versija:

Du žaidėjai muša po smūgį paeiliui. Pirmas nepataikęs arba padaręs klaidą žaidėjas pralaimi.

III versija:

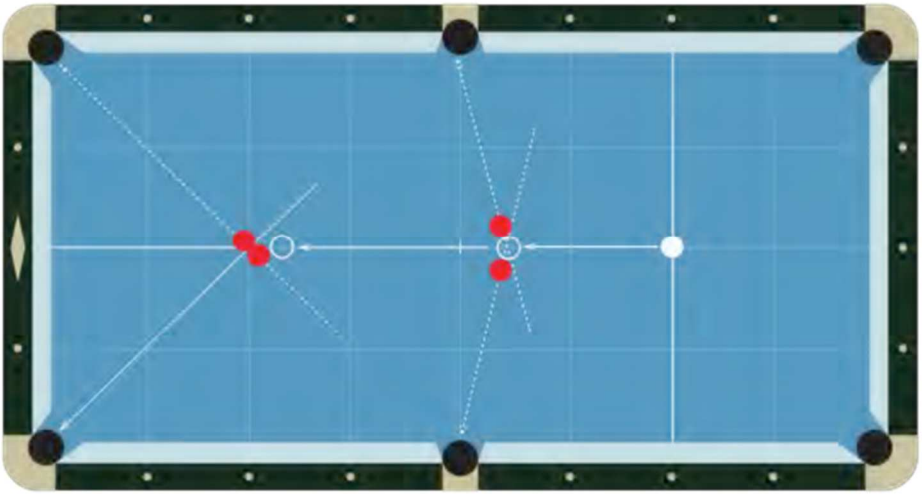
Du žaidėjai muša po smūgį paeiliui. Sėkmingai pataikęs rutulį žaidėjas gauną tašką ir pasitraukia nuo stalo. Jei antras žaidėjas padaro klaidą, vienas spalvotas rutulys grįžta į žaidimą, o pirmas žaidėjas statosi baltąjį rutulį iš norimos pozicijos apskritimo zonoje. Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiau taškų.



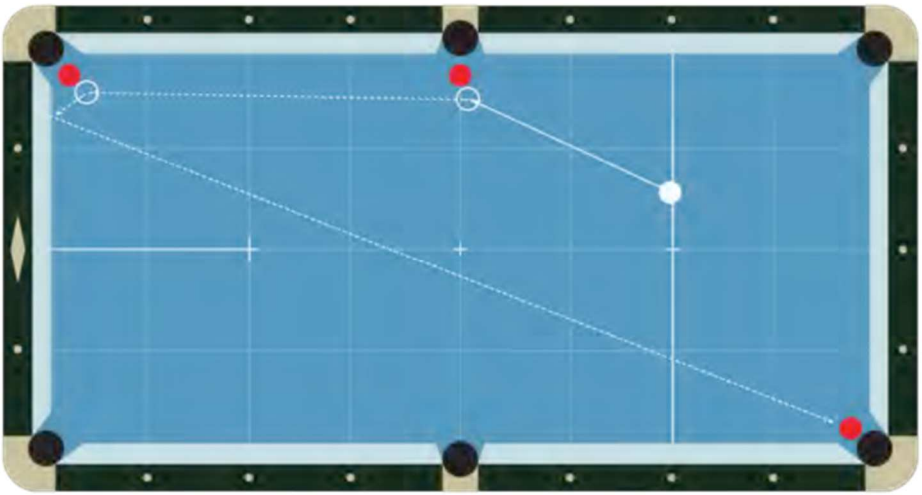
Paveiksliukas 51. Spalvoti rutuliai ant apskritimo statomi vizualiai vienodu atstumu vienas nuo kito.

Mini triukai

Treniruojantis ateina toks metas, kai pratimai pasidaro nuobodūs. Net žaidimas tarpusavyje nebeteikia malonumo, ypač tada, kai vienas iš žaidėjų bus gerokai pranašesnis už likusius. Tokiais momentais būtina praskaidrinti mokinių nuotaiką keliais triukais. Juk jūsų mokiniai, bandydami atlikti iškeltą užduotį ne tik patirs pergalės prieš save patį skonį, bet ir lavins vaizduotę.



Paveiksliukas 52. Pratimo sėkmė priklauso ne tik nuo teisingos spalvotų rutulių pozicijos, bet ir mušimo išpildimo. Baltą rutulį mušk su viršutiniu sukiniu.

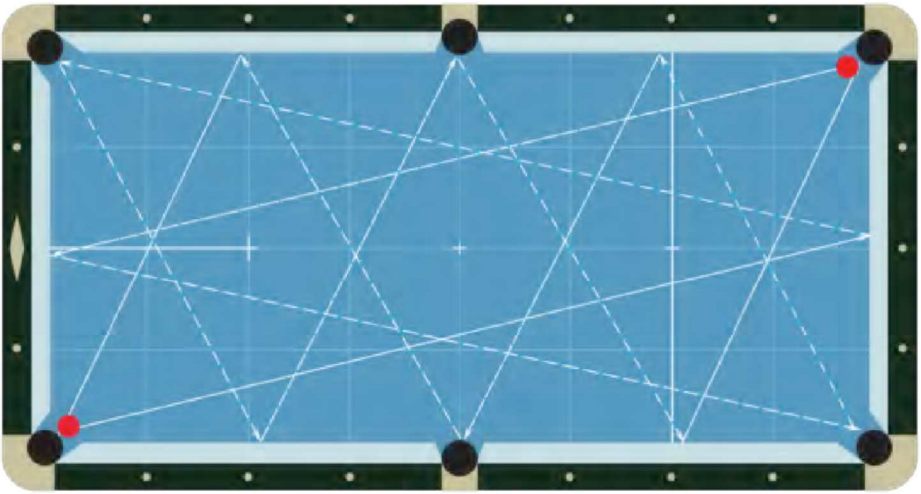


Paveiksliukas 53. Sudėk rutulius kaip parodyta paveiksliuke ir pasistenk juos visus įmušti. Žinoma, tai pavyks ne iš pirmo karto. Būk kantrus.

Dekarto testas

Pasak Dekarto, atšokimo kampas yra lygus kritimo kampui. Ar ši taisyklė galioja ir ant pulo stalo, teks patikrinti patiems.
Žaidžia du žaidėjai, kurie stovi priešingose stalo pusėse. Mušama paeiliui po vieną mušimą. Pirmasis stato baltąjį rutulį šalia kišenės, prie kurios stovi (kaip parodyta paveiksliuke). Jis atlieka mušimą nuo borto į kairiau jo esančią kišenę. Jei mušimas sėkmingas, žaidėjas pereina prie tos kišenės į kurią pataikė ir sekantį mušimą atliks iš tos pozicijos. Abu žaidėjai juda pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimo tikslas – pavyti savo kolegą. Savaime suprantama, kad taikliau mušantis žaidėjas tai padarys pirmas.

Žaidimą reikia kartoti ir iš kitos pusės, t.y. judant prieš laikrodžio rodyklę.



Paveiksliukas 54. Vienu metu žaidžia du žaidėjai. Abu pradeda skirtingose stalo pusėse ir atlieka po vieną mušimą. Laimi tas, kuriam pirmam pavyksta pavyti savo draugą.

Oficialios pulo taisyklės

8. Aštuntukas (pulas-8)

Aštuntukas yra žaidžiamas su penkiolika sunumeruotų rutulių ir baltuoju rutuliu. Vienas sportininkas privalo sumušti į kišenes rutulius, kurių numeriai yra nuo 1 iki 7 (spalvotus), kitas – nuo 9 iki 15 (dryžuotus). Sportininkas, sumušęs savo rutulių grupę ir pagal taisykles įmušęs 8-ąjį rutulį, laimi partiją. Visi smūgiai turi būti užsakyti. Susitikimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų laimi nustatytą skaičių partijų.

8.1. Išmušimo nustatymas

Sportininkas, laimėjęs ridenimą, sprendžia, kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje. Priklausomai nuo varžybų formato, galimi du išmušimo variantai: naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai atliekami pakaitomis.

8.2. Rutulių sustatymas

Rutuliai sudedami trikampio forma į piramidę kiek įmanoma glausčiau. Pirmas rutulys statomas į piramidės priekį ant trikampio taško, aštuntasis rutulys – į piramidės vidurį. Pirmasis trikampio rutulys gali būti bet kuris numeruotas rutulys. Viename trikampio kampe statomas dryžuotas, o kitame – spalvotas rutulys. Visi kiti rutuliai sustatomi į piramidę atsitiktine tvarka.

8.3. Išmušimas

Išmušimo metu galioja šios taisyklės:

- Žaidimas pradedamas baltajam rutuliui stovint už namų zonos linijos.
- Nereikia užsakyti jokio rutulio ir baltasis rutulys išmušimo metu gali paliesti bet kurį numeruotą rutulį.
- Jei sportininkas išmušimo metu nepadarydamas klaidos

įmuša bent vieną numeruotą rutulį, jis tęsia žaidimą ir stalas lieka „atviras“.

- Jei išmušimo metu neįkrito joks rutulys, mažiausiai keturi

spalvoti rutuliai privalo paliesti bortą. Jei šios sąlygos neįvykdomos , tai traktuojama kaip neteisingas išmušimas ir kitas sportininkas gali:

- tęsti žaidimą, sutikdamas su ant stalo esančia rutulių padėtimi;
- sudėti trikampį iš naujo ir atlikti išmušimą pats;
- sudėti trikampį iš naujo ir leisti priešininkui pakartoti išmušimą.

Įmušti 8-tąjį rutulį išmušimo metu nėra klaida. Jei 8-asis rutulys įkrenta į kišenę, sportininkas, kuris atliko išmušimą, gali:

- statyti 8-ąjį rutulį ant trikampio taško ir tęsti žaidimą su esančia ant stalo padėtimi;
- sudėti trikampį iš naujo ir pakartoti išmušimą.

Jei sportininkas, atlikdamas išmušimą, įmuša ir 8-ąjį, ir baltąjį rutulius, priešininkas turi teisę:

- statyti 8-ąjį rutulį ant trikampio taško ir tęsti žaidimą, statydamas baltąjį rutulį bet kur namų zonoje;
- sudėti trikampį iš naujo ir atlikti išmušimą pats.

Jei išmušimo metu bent vienas rutulys iškrenta už stalo ribų, tai traktuojama kaip klaida. Tokie rutuliai į žaidimą negrįžta (išskyrus 8-ąjį rutulį, kuris yra pastatomas ant trikampio taško). Kitas sportininkas gali pasirinkti:

- sutikti su esamu rutulių išsidėstymu ir tęsti žaidimą;
- statytis baltąjį rutulį namų zonoje ir tęsti žaidimą.

Jei sportininkas, atliekantis išmušimo smūgį, padaro bet kokią kitą klaidą, nepaminėtą anksčiau, jo priešininkas turi teisę:

- sutikti su esamu rutulių išsidėstymu ir tęsti žaidimą;
- statytis baltąjį rutulį namų zonoje ir tada tęsti žaidimą.

8.4. „Atviras“ stalas

Kol nei viena rutulių grupė (spalvotų arba dryžuotų) nėra pasirinkta, stalas yra „atviras“. Sportininkas, prieš atlikdamas smūgį, turi užsakyti pasirinktą rutulį ir kišenę, į kurią ruošiasi pataikyti rutulį. Jei sportininkas, nepadarydamas klaidos, teisingai atlieka užsakytą smūgį, tam tikra rutulių grupė (spalvoti arba dryžuoti) nuo įmušimo priklauso jam. Kita rutulių grupė priskiriama priešininkui. Jei žaidėjui nepavyko teisingai atlikti užsakyto smūgio, stalas lieka „atviras“ ir smūgis atitenka kitam sportininkui. Kol stalas yra „atviras“, bet kuris numeruotas rutulys (išskyrus 8-ąjį rutulį) gali būti pirmas paliestas baltuoju rutuliu.

8.5. Žaidimo eiga

Sportininkas lieka prie stalo ir atlieka smūgius tol, kol teisingai muša užsakytus rutulius arba laimi partiją, įmušdamas visus savo grupės rutulius ir paskutinįjį 8-ąjį rutulį.

8.6. Smūgiai, kurie reikalauja užsakymo

Kiekvienas smūgis, išskyrus pradinį išmušimą, turi būti užsakytas. 8-asis rutulys gali būti užsakytas tik tada, kai visa žaidėjo rutulių grupė yra sumušta. Sportininkas taip pat gali atlikti laisvą smūgį, t. y. neužsakyti jokio rutulio nei kišenės, po kurio eilė smūgiuoti pereina priešininkui, nepriklausomai nuo to, ar smūgio metu įkrito koks nors rutulys.

8.7. Rutulių grąžinimas atgal į žaidimą

Jei 8-asis rutulys yra įmušamas į kišenę arba iškrenta nuo stalo, jis bus perstatytas ant trikampio taško arba visi rutuliai bus perstatyti į išmušimo trikampį. Jokiu kitu numeriu pažymėtas rutulys nėra niekada atstatomas atgal.

8.8. Partijos pralaimėjimas

Sportininkas pralaimi jei:

- įmuša 8-ąjį rutulį padarydamas klaidą;
- įmuša 8-ąjį rutulį prieš sumušdamas visus savo grupės rutulius;
- įmuša 8-ąjį rutulį į neužsakytą kišenę;
- išmuša 8-ąjį rutulį nuo stalo.

Šie punktai netaikomi pradiniam išmušimui.

8.9 Standartinės klaidos

Jei sportininkas padaro klaidą, mušimas pereina jo priešininkui. Priešininkas gali pasistatyti baltą rutulį bet kurioje stalo žaidimo ploto vietoje.

9. Devintukas (pulas-9)

Devintukas (pulas-9) žaidžiamas su devyniais rutuliais, sunumeruotais nuo 1 iki 9 ir baltuoju rutuliu. Baltuoju rutuliu smūgiuojama į mažiausiu skaitmeniu pažymėtą rutulį ant stalo, tačiau nėra būtina sumušti visų rutulių iš eilės. Po klaidos baltasis rutulys statomas laisvai. Partija laimima, kai įmušamas 9-asis rutulys. Susitikimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų laimi nustatytą skaičių partijų.

9.1. Išmušimo nustatymas

Sportininkas, laimėjęs ridenimą, sprendžia, kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje. Priklausomai nuo varžybų formato galimi du išmušimo variantai: naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai yra atliekami pakaitomis.

9.2. Rutulių sustatymas

Rutuliai statomi rombo forma – 1-asis rutulys rombo viršūnėje ant trikampio taško, 9-asis rutulys rombo centre, kiti rutuliai sustatyti aplinkui kaip galima glausčiau, atsitiktine tvarka. Žaidimas pradedamas baltąjį rutulį statant namų zonoje.

9.3. Teisingas išmušimas

Baltasis rutulys statomas bet kur namų zonoje. Jei išmušimo metu neįkrenta joks rutulys, mažiausiai keturi rutuliai privalo paliesti bortą. Priešingu atveju yra fiksuojama klaida. Jei išmušimo metu įkrenta 9-asis rutulys, partija laikoma laimėta iškart.

9.4. Smūgis po išmušimo – „push out“

Sportininkas, kurio eilė smūgiuoti, iškart po teisingo išmušimo gali sužaisti “push out”, pastumdamas baltą rutulį į kitą padėtį. “Push out” metu baltasis rutulys nebūtinai turi liesti bortą ar kitą rutulį, bet visos kitos klaidos taisyklės galioja. Sportininkas privalo pranešti apie ketinimą sužaisti “push out”, kitaip smūgis bus laikomas paprastu. Bet koks rutulys įmuštas “push out” metu (išskyrus 9-ąjį), nėra išimamas. Po teisingo “push out” priešininkas turi galimybę smūgiuoti iš tos padėties arba perleisti eilę „push out“ atlikusiam sportininkui. Jei išmušimo metu buvo įmuštas baltasis rutulys, tai laikoma klaida ir priešininkas tęsia žaidimą su laisva baltojo rutulio pozicija.

9.5. Žaidimo eiga

Jei sportininkas be klaidos įmuša bet kokį rutulį (išskyrus „push out“ metu), jis pasilieka prie stalo kitam smūgiui ir tęsia žaidimą tol, kol nepataiko, padaro klaidą arba laimi, įmušdamas 9-ąjį rutulį. Po nepataikymo, kitas sportininkas tęsia žaidimą iš esamos padėties.

9.6. Rutulių grąžinimas atgal į žaidimą

Jei 9-asis rutulys yra įmušamas padarant klaidą,„push out“ metu arba iškrenta už stalo ribų, jis turi būti atstatytas atgal ant trikampio taško.
Jokiu kitu numeriu pažymėtas rutulys niekada nėra atstatomas atgal.

9.7. Standartinės klaidos

Jei sportininkas padaro klaidą, žaidimas pereina jo priešininkui. Priešininkas gali statyti baltą rutulį bet kurioje stalo žaidimo ploto vietoje.

9.8. Grubiosklaidos

Jei sportininkas suklysta tris kartus iš eilės, tai traktuojama kaip grubi klaida ir reiškia partijos pralaimėjimą.
Už nesportinį elgesį teisėjas sprendimą dėl nuobaudos priima savo nuožiūra.

10.Dešimtukas (pulas-10)

Dešimtukas – žaidimas su užsakymais, žaidžiamas su dešimt rutulių, sunumeruotų nuo 1 iki 10, ir baltuoju rutuliu. Baltuoju rutuliu mušamas mažiausiu skaitmeniu pažymėtas rutulys ant stalo. Jeigu 10-asis rutulys įkrenta teisingo išmušimo metu, tuomet jis yra atstatomas ant trikampio taško ir sportininkas, atlikęs išmušimą, tęsia žaidimą toliau.Kiekvieno mušimo metu gali būti užsakytas tik vienas rutulys, išskyrus išmušimą, kurio metu rutulių užsakyti nereikia.

10.1. Išmušimo nustatymas

Sportininkas, laimėjęs ridenimą, sprendžia, kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje. Priklausomai nuo varžybų formato galimi du išmušimo variantai: naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai yra atliekami pakaitomis.

10.2. Rutulių sustatymas

Rutuliai sudedami trikampio forma į piramidę kiek įmanoma glausčiau. Pirmasis rutulys statomas į piramidės priekį ant trikampio taško, 10asis rutulys – į piramidės vidurį. Visi kiti rutuliai sustatomi į piramidę atsitiktine tvarka.

10.3. Teisingas išmušimas

Išmušimo metu baltasis rutulys turi būti smūgiuojamas iš namų zonos. Išmušimas laikomas teisingu, jei:

• įmušamas bent vienas rutulys;

• mažiausiai keturi rutuliai (išskyrus baltąjį) paliečia vieną ar daugiau bortų.

Priešingu atveju yra fiksuojama klaida.

10.4. Smūgis po išmušimo – „push out“

Sportininkas, kurio eilė smūgiuoti, iškart po teisingo išmušimo gali sužaisti “push out”, pastumdamas baltąjį rutulį į kitą padėtį. “Push out” metu baltasis rutulys nebūtinai turi liesti bortą ar kitą rutulį, bet visos kitos klaidos taisyklės galioja. Sportininkas privalo pranešti apie ketinimą sužaisti “push out”, kitaip smūgis bus laikomas įprastu. Bet koks rutulys, įmuštas “push

out” metu, nėra išimamas, išskyrus 10-ąjį rutulį. Po teisingo “push out” priešininkas turi galimybę smūgiuoti iš tos padėties arba perleisti eilę „push out“ atlikusiam sportininkui. Jei išmušimo metu buvo įmuštas baltasis rutulys, tai laikoma klaida ir priešininkas tęsia žaidimą su laisva baltojo rutulio pozicija.

10.5. Užsakomi smūgiai

Kiekvienas smūgis, išskyrus išmušimą, turi būti užsakytas, t.y. kiekvieno smūgio metu sportininkas turi užsakyti planuojamą įmušti rutulį ir kišenę, į kurią planuoja mušti rutulį, jeigu jie nėra akivaizdūs.

10.6. Laisvas smūgis

Sportininkas gali užsakyti laisvą smūgį, kurio metu baltasis rutulys kontaktuoja su reikiamu rutuliu, neįmušant jo į kišenę. Jei atliekant laisvą smūgį rutulys yra įmušamas, priešininkas gali pasirinkti: žaisti iš esamos situacijos arba perleisti smūgį priešininkui.

10.7. Įmuštasrutulys į neužsakytą kišenę

Jei sportininkas įmuša rutulį į neužsakytą kišenę, eilė pereina priešininkui ir jis gali pasirinkti: žaisti iš esamos situacijos arba perleisti smūgį atgal.

10.8. Žaidimo eiga

Jei sportininkas be klaidos įmuša užsakytą rutulį (išskyrus „push out“ metu), jis pasilieka prie stalo kitam smūgiui ir tęsia žaidimą tol, kol nepataiko,

padaro klaidą arba laimi, įmušdamas 10-ąjį rutulį. Nepataikius rutulio, kitas sportininkas tęsia žaidimą iš esamos padėties.

10.9. Rutulių grąžinimas atgal į žaidimą

Jei 10-asis rutulys yra įmušamas su klaida, išmušamas iš stalo, atliekant „push out“ smūgį, atliekant išmušimą arba įmušamas į neužsakytą kišenę, tuomet jis yra grąžinamas atgal į žaidimą ir statomas ant trikampio taško. Kiti rutuliai nėra grąžinami į žaidimą.

10.10. Standartinės klaidos

Jei sportininkas padaro standartinę klaidą, žaidimas perleidžiamas priešininkui. Baltasis rutulys statomas bet kurioje stalo vietoje.

Keturiolika ir vienas (pulas-14)

Keturiolika ir vienas (pulas-14) žaidimas yra žaidžiamas su penkiolika numeruotų rutulių ir baltuoju rutuliu. Už kiekvieną teisingai užsakytą ir įmuštą rutulį yra duodamas vienas taškas. Laimi tas sportininkas, kuris pirmas surenka reikiamą taškų sumą. Šis žaidimas vadinamas besitęsiančiu, kadangi sumušus keturiolika iš penkiolikos galimų rutulių, trikampis sudedamas iš naujo ir sportininkas tęsia žaidimą.

14.1. Išmušimo nustatymas

Sportininkas, laimėjęs ridenimą, sprendžia, kas atliks išmušimą.

14.2. Rutulių sustatymas

Išmušimo smūgiui penkiolika rutulių yra sustatomi į trikampį bet kokia tvarka. Rutulys, esantis trikampio viršūnėje, privalo būti ant taško. Trikampio perstatymo atveju, kai sustatomi tik keturiolika rutulių, trikampio viršūnėje esančio rutulio vieta lieka laisva. Aiškiai matoma linija turi žymėti išorinę trikampio zoną, tam, kad būtų galima nuspręsti, ar trikampio išsklaidymui paliktas rutulys yra trikampio zonoje, ar ne.

14.3. Teisingas išmušimas

Išmušimui galioja tokios taisyklės:

a) baltasis rutulys statomas namų zonoje;

b) jei išmušimo metu nėra įmušamas užsakytas rutulys, tai išmušimas bus teisingas, jei baltasis rutulys ir bent du rutuliai iš trikampio palies bet kurį stalo bortą.

Neįvykdžius šių sąlygų, įskaitoma išmušimo klaida ir išmušinėjantis sportininkas yra baudžiamas dviem baudos taškais. Priešininkas turi pasirinkimą:

- tęsti žaidimą iš esamos situacijos;
- liepti neteisingai išmušusiam žaidėjui kartoti išmušimo smūgį tol, kol bus įvykdytos visos reikiamos išmušimo sąlygos.

14.4. Žaidimo eiga

Rutulius mušantis sportininkas tęsia žaidimą tol, kol padaro klaidą arba surenka reikiamą taškų sumą. Sumušus keturiolika rutulių žaidimas yra laikinai sustabdomas tam, kad rutuliai būtų sustatyti į naują trikampį.

14.5. Užsakomi smūgiai

Visi smūgiai turi būti užsakomi. Sportininkas gali užsakyti laisvą smūgį, po kurio žaidimas pereis jo priešininkui. Atsižaidimo metu įmušti rutuliai yra grąžinami į žaidimą.

14.6. Rutulių grąžinimas į žaidimą

Visi užsakyti rutuliai į neužsakytą kišenę, taip pat įmušti klaidos ar laisvo smūgio metu arba išmušti iš stalo, turi būti grąžinti į žaidimą. Jei penkioliktas žaidžiamas piramidės rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) turi būti grąžintas ir trikampis nėra paliestas, tai penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) bus statomas piramidės viršūnėje ant trikampio taško. Teisėjas gali naudoti trikampį tam, kad užtikrintų teisingą rutulių sudėjimą.

14.7. Skaičiavimas

Už kiekvieną teisingai įmuštą rutulį yra skiriamas vienas taškas. Už kiekvieną papildomai įmuštą rutulį (jei užsakytas rutulys sėkmingai įmuštas) taip pat skiriama po tašką. Klaidos atveju žaidėjui yra skiriamas baudos taškas, taigi galimas ir neigiamas susitikimo rezultatas.

14.8. Specialios trikampio sustatymo taisyklės

Jei baltasis arba penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) patenka į pažymėtą trikampio zoną ir trukdo trikampio sudėjimui, yra taikomos specialios trikampio sustatymo taisyklės:

- Jei penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) buvo įmuštas kartu su paskutiniu užsakytu rutuliu, į trikampį statomi visi penkiolika rutulių.
- Jei abu – penkioliktas žaidžiamas (neatsižvelgiant į rutulio numerį) ir baltasis – rutuliai yra trikampio zonoje, į trikampį sustatomi visi penkiolika rutulių, o baltasis rutulys statomas iš namų zonos.
- Jei tik penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) yra trikampio zonoje, jis yra perstatomas ant namų zonos taško arba ant centrinio taško, jei baltasis rutulys blokuoja namų zonos tašką.
- Jei tik baltasis rutulys yra trikampio zonoje, jis yra perstatomas taip:
- Jei penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) yra ne namų zonoje, tai baltasis rutulys žaidžiamas iš namų zonos;
- Jei penkioliktas žaidžiamas rutulys (neatsižvelgiant į rutulio numerį) yra namų zonoje, baltasis rutulys statomas ant namų zonos taško arba ant centrinio taško, jei namų zonos taškas yra blokuojamas.

Nėra jokių apribojimų, kurie apibrėžtų, kurį rutulį reikia žaisti pirmiausia sudėjus naują piramidę.

Turinys

Autoriaus žodis 1
Biliardo istorija 2
Pulo terminologija 5
Rekomenduojamas treniruočių planas 7
10 pradedančiojo pulo žaidėjo taisyklių 9
10 gerų pradedančiojo žaidėjo manierų 9
Pulo lazdos laikymas 10
Teisinga dešiniarankio žaidėjo stovėsena 11
Balto rutulio zonos 13
Pratimu diagramos 14
Treniruočių žaidimai 33
Oficialios pulo taisyklės 52
Aštuntukas (pulas-8). 52
Devintukas (pulas-9). 56
Dešimtukas (pulas-10). 58
Keturiolika ir vienas (pulas-14) 61

Tomas Brikmanis

Susidomėjau biliardu dar būdamas studentu. Šis be galo įdomus žaidimas pakerėjo mane ir netrukus visą savo laisvalaikį leidau įvairiose pulo varžybose Lietuvoje ir už jos ribų. 2000 metais Kaune mano pastangų dėka buvo surengtos pirmos profesionalios tarptautinės varžybos, kuriose dalyvavo per šimtą stipriausių pulo profesionalų iš 30 pasaulio šalių. 2006 metais ir pats trumpam buvau įsitvirtinęs Lietuvos pulo reitingo antroje vietoje, tačiau treniruoti kitus man sekėsi daug geriau nei žaisti. Trenerio darbą dirbu nuo 2005 metų, kai man buvo suteikta tarptautinė pulo instruktoriaus kvalifikacija. Nuo

© 2014 Lietuvos pulo federacija

2010 metų esu Lietuvos pulo federacijos prezidentas ir Lietuvos jaunimo rinktinės treneris. 2013 metais mano vadovaujama jaunimo komanda iškovojo Europos jaunimo čempionato sidabro medalius.