

KÖRPERKULTUR und SPORT

Kleine Enzyklopädie

Herausgeberkollegium

Prof. Dr. Günter Erbach (Vorsitzender)

Prof. Dr. Günter Borrmann

Prof. Dr. sc. Edelfrid Bugge

Prof. Dr. Hugo Döbler

Ing. Klaus-Jürgen Schönfelder

Dozent em. Dr. Friedrich Trogisch

Prof. Dr. Günter Wonneberger

ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ

малая энциклопедия

Перевод с немецкого

МОСКВА
«РАДУГА»
1982

Перевод с немецкого Глейберг И.Л., Гусевой Г.В., Данилиной Л.В., Зарембиной Л.В., Кайтмазовой Е.Н., Кожищевой М.С., Копрашовой Н.М., Коноваловой Л.А., Лёвановой Е.М., Максименко М.А., Милюткина В.П., Рипа М.В., Роге Н.А., Черновой Н.Г.

Предисловие профессора Н.И. Пономарева

Редактор А.Н. Кудя

Редакция литературы по спорту и туризму

© Предисловие и перевод на русский язык с сокращениями «Радуга», 1982

Ф 60902-134 77-82
030(01)-82

няют другим игроком. Если 3 нападающих выбыли из игры, команды меняются базами, то есть защищающаяся команда начинает нападение. 9 поочередных защит каждой команды составляют игру.

Система подсчета очков. Если нападающий после удачного броска успешно пробежал к трем базам и обратно, он получает 1 очко и, таким образом, подача считается оконченной. Победителем становится команда, набравшая большее количество очков. Если игрок, подающий мяч, сделал 4 неверных броска или один ложный бросок, то нападающий соперников автоматически получает право перебежать к первой базе.

Нападающий становится полевым игроком, если он выполнит один удар битой по мячу; если судья регистрирует 4 ошибки или нападающий 3 раза не попал по мячу; если нападающий касается телом мяча.

Нападающий выбывает из игры, если он ударяет по мячу вне очереди или за пределами базы; если он спустя минуту не окажется на базе, откуда он должен ударить по мячу; если он мешает игроку, принимающему мяч; если он совершил 3 ошибки или если в первой базе находится игрок, который от него же принял мяч.

Полевой игрок выходит из игры, если на своем пути он удаляется от прямой линии более чем на 1 м; если он мешает сопернику; если мяч перед

ним достигает базы, а игрок на базе касается ногой подушки базы; если вне базы его касается игрок с мячом в руках; если в него попадает посланный битой мяч; если он сам не коснулся базы, мимо которой он пробегает; если игрок, пришедший на смену нападающему, нагоняет его на базе (его товарищ по команде, пришедший туда раньше, должен покинуть базу, т. к. здесь разрешается находиться лишь одному игроку).

Техника. Выполнение удара по мячу требует особой ловкости. Размах в бейсболе производится на уровне плеча. Биту держат двумя руками.

Техника бега приблизительно соответствует легкоатлетической. Полевые игроки используют передачу мяча одной рукой от плеча. Техника броска — любая. Необходимо лишь выполнять условие, чтобы мяч проходил на высоте между уровнем плеча и колен нападающего игрока. Игрок, выполняющий бросок, не должен делать обманные движения. Если он изготавился к броску, то должен его выполнить, а не передавать мяч или ударять по защитнику.

Тактика. Место твердо закрепляется за игроком, бросающим мяч. Он варьирует свои броски по силе и величине вращения мяча. Игрок, принимающий мяч на базе броска, ловит те мячи, которые не попали на биту, его задача — как можно быстрее вести мяч снова в игру.

Защитники пробегают от базы к базе, при этом они следят за полевыми игроками, если те готовятся к броску.

Особые формы и способы игры. Разновидностью бейсбола являются английская лапта и полевой мяч. Обе игры напоминают лапту и содержат элементы крикета и бейсбола.

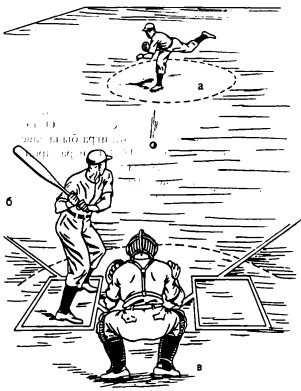
Одним из вариантов бейсбола считают софтбол. Игра проходит на маленьком поле с очень простым оборудованием, мяч — более мягкий, биты — короткие. Эта игра популярна среди молодежи и состоит из 7 подал.

Биллиард

Биллиард в систематике спортивных игр относится к играм с шарами или набийными (литыми) мячами. Эта целевая игра требует физической гибкости и концентрированного мышления.

Как спортивные виды сформировались следующие дисциплины игры: бильярд, карамболь и кегли на бильярде.

Историческое развитие. Предшественником игры в бильярд является культивировавшаяся в Англии в XIII в. игра в шары на травяной площадке. В преобразованной форме она стала позже настольной игрой (игра в кегли на бильярде), которая была особенно распространена во Франции. С середины XVIII в. во Франции вошла в моду игра «карамболь», которая быстро распространилась и вытеснила кегли на бильярде. Когда в США были изобретены резиновые борты, игровые



Основные игроки бейсбольной команды.

А — подающий, Б — отбивающий, В — принимающий.

результаты значительно возросли. Это привело к введению новых манер игры: игре в один борт, игре в три борта и артистическому удару. Европейская конфедерация игры в бильярд была основана в 1926 г., в нее входят в настоящее время более 20 национальных союзов. Всемирный союз игры в бильярд включает 5 континентальных союзов. Мировые и европейские чемпионаты проводятся с конца XIX в.

С основанием демократического спортивного движения в ГДР бильярдный спорт также нашел соответствующую поддержку. Уже в 1949 г. была образована секция бильярда. В 1958 г. был учрежден Немецкий союз бильярдного спорта ГДР, в который входит в настоящее время около 8000 спортсменов.

В бильярд-кармболь играют 3 шарами на столе без луз. Суть игры заключается в том, чтобы шаром возможно большее число раз коснуться двух других шаров. Здесь может быть практически неограниченное количество решений. Игрок до тех пор имеет право на удар, пока осуществляет кармболи. Если он ошибается, право удара переходит к сопернику. Каждая серия ударов протоколируется. Выигрывает тот игрок, который первым осуществил установленное количество кармболов.

Материальное обеспечение. Помещения для тренировок и для соревнований должны быть свободны от шумов, мешающих игре, и хорошо защищены от влияния атмосферных условий. Влажный воздух вреден как для бильярда, так и для другого инвентаря. Бильярдные столы должны стоять на виброустойчивом полу, на таком расстоянии друг от друга, чтобы обеспечивать свободу действий игрока во время удара.

Бильярд-покой по внешнему виду на стол-прямоугольный снаряд с соотношением сторон 1:2. На стабильной деревянной подставке с 6 или 4 ножками покоится отшлифованная аспидная плита толщиной по меньшей мере в 40 мм, которая туго обтянута специальным зеленым сукном. Укрепленные на деревянной рамке резиновые борты высотой от 3,6 до 3,7 см обрамляют игровую поверхность. Высота бильярда от пола до верхнего края борта составляет 78-80 см. Современные бильярдные имеют встроенные в подставку электрические обогревательные установки, которые обогревают игровую площадку. Игровое поле освещается люминесцентными лампами, которые находятся на высоте примерно 80 см над игровой площадкой. На официальных международных соревнованиях разрешен большой бильярдный стол с размерами игрового поля $2,845 \times 1,4225$ м.

Шары. Для игры в кармболь необходимы 1 красный и 2 белых шара, диаметр которых унифицирован и может составлять 61-61,5 см. Один из белых шаров для лучшего различения помечен черной точкой. Шары изготавливаются из высококачественных синтетических материалов. Для различных манер игры Европейская конфедерация



Начальная позиция и ее план. Ударный шар на линии удара, игровые шары на маркировочных точках - удар посредством «эффе» (на рисунке - в левый верхний угол) - кармболь игровых шаров.

игры в бильярд признает и допускает определенные шары; так, для манеры игры «артистический удар» предписаны шары из слоновой кости. Кий. Конструкция, длина и вес бильярдного кия подбираются индивидуально.

По своему целевому предназначению наиболее оправдали себя кии из хорошо выдержанной древесины ясеня, граба или палисандра. В основном предпочитают кии длиной 140-150 см и весом от 460 до 520 г. Кий должен быть абсолютно прямым. Центр тяжести находится примерно в 40 см от конца нижней части. На кончике верхней части он имеет диаметр от 10 до 13 мм, на конце нижней части - 30 мм. Кожаная наклейка, находящаяся на кончике верхней части и предназначенная для удара по шару, во время игры после проведения нескольких ударов обмывается специальным мелом, чтобы избежать скольжения по шару. Она наклеивается на пистон, который сделан из слоновой кости, из пластмассы и имеет длину 15-20 мм. **Форма одежды.** Игроки носят черные игровые жилеты или свитера с длинными рукавами, белую спортивную рубашку с открытым воротом, черные брюки, черные носки, черные ботинки.

Правила игры. Основной формой во всех манерах игры (кроме артистического удара) является партия, т.е. поединок с соперником. Перед началом каждой партии определяется, кто начинает партию. При этом оба игрока одновременно бьют по шару в направлении дальнего короткого борта. Игрок, чей шар окажется ближе к другому короткому борту, может определять, кто начинает партию. Игрок, начинающий игру, всегда играет шаром, помеченным точкой. Шаром соперника является немаркированный белый шар. Если игрок ошибается, право на игру переходит к сопернику. Если игрок, начавший игру, первым набирает необходимое количество очков, то соперник имеет право на так называемый ответный удар, чтобы иметь возможность выравнять счет. При этом шары устанавливаются так же, как и при начальном ударе. Европейские и мировые чемпионаты проводятся как личные первенства только на большом

бильярде по меньшей мере среди 8 участников. **Манеры игры.** По степени трудности различаются следующие манеры игры: свободная партия с угловыми линиями, рамочные партии, игра в один борт, игра в три борта, артистический удар. **Свободная партия.** Особенности ее являются начерченные мелом угловые линии (заградительные поля). На них игрок имеет право делать только 2 карамболя друг за другом, включая карамболь при вступлении в игру обоих игровых шаров. Затем один из игровых шаров по меньшей мере временно должен быть выведен из начерченного треугольника. Если это не удастся, то право удара переходит к сопернику. Последний карамболь в таком случае не засчитывается.

Рамочные партии. Игровая площадка разделена при помощи меловых линий на заградительные поля. Числа 47 и 71 перед косой линией означают, на каком расстоянии в см следует проводить линии на большом бильярде. Число 2 после косой линии означает, что внутри одного заградительного поля может быть осуществлен только один карамболь и что при втором ударе по меньшей мере один игровой шар должен быть выбит. Число 1 после косой линии означает, что один из игровых шаров должен быть выбит точно при первом ударе. Поэтому обе манеры игры обозначаются как двух-ударная рамка и одноударная рамка. Кроме того, обозначены квадратные заградительные поля, длина сторон которых составляет 17,8 см, для которых действуют те же ограничения, что и для полей рамки.

Если рамочные партии играют на турнирном бильярде, то разделение игрового поля устанавливается точно в соотношении к большому бильярду; рамка 35/2 и 35/1 соответствуют рамке 47/2 и 47/1, рамка 52/2 и 52/1 соответствуют рамке 71/2 и 71/1. Линии проходят тогда в 35 или 52,5 см от линии борта.

Игра в один борт и игра в три борта. При игре в один борт полагается, чтобы ударный шар вошел в соприкосновение по меньшей мере с одним бортом прежде, чем будет выполнен карамболь. При игре в три борта ударный шар должен коснуться борта 3 раза прежде, чем последует карамболь. На бильярде при этом нет никакой маркировки.

Ошибками, в результате которых в игру вступает соперник, считаются: свой шар вылетает со стола; карамболь не выполняется; игра ведется шаром соперника; во время удара нога бьющего не касается пола; шары при ударе остаются неподвижными; нарушаются правила, обязательные для рамочных партий и бортовых партий.

В особых правилах установлено, как игрок должен себя вести при пресинговой остановке своего ударного шара и каким образом он должен действовать в таком случае. Так, например, в свободной партии существует «принудительная» остановка, в то время как в других манерах игры предоставляется право выбора. Кроме того, имеются

особые правила для расстановки шаров при трехбортной манере игры. Строгие правила существуют также для манеры поведения во время партии и во время соревнований, зачастую многодневных. Так, например, игрок, в то время как соперник находится в игре, должен находиться на соответствующем удалении, на своем, предназначенном ему месте, и воздерживаться от всяких мешающих сопернику высказываний. Нарушения могут привести к проигрышу партии и при известных условиях к исключению провинившегося из общих соревнований руководителем турнира. Во время партии действует абсолютный запрет на алкоголь и наркотики.

Судейство. Каждой партией руководит квалифицированный арбитр. Ему помогает составитель протокола. Арбитр должен громко считать каждый правильно осуществленный карамболь и громким голосом объявлять игроку (если это необходимо) положение шаров. Кроме того, он должен объявить игроку 5 последних карамболов, которые нужно сыграть до окончания партии. Дальнейшие задачи состоят в том, чтобы констатировать принудительную остановку ударного шара игровым шаром и (при необходимости) вновь расставить шары.

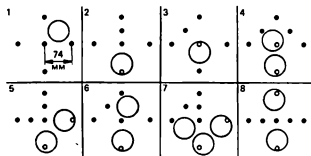
Оценка. По аналогии с другими спортивными играми каждая выигранная партия оценивается 2 очками, ничейная — 1 очком. Если после окончания личных соревнований (состоящих из нескольких партий) у обоих лучших игроков оказывается равновесие по очкам, то назначается дополнительная игра. При ничейном исходе решающим является общий средний результат, лучший отдельный средний результат, максимальная серия, достигнутая в этих соревнованиях. Если имеется 3 или более игроков с одинаковыми очками, то в этом случае решает лучший средний результат, а при равенстве привлекаются вышеуказанные критерии. Лучший отдельный средний результат — это лучший средний результат, которого игрок добился в выигранной или ничейной партии. Максимальная серия — это самая высокая серия карамболов. В командных соревнованиях таким же способом — по аналогии для каждой победы одной команды над другой — засчитывается 2 или 1 очко. При равном количестве очков в каждом случае решающим оказывается наибольшее количество очков в партии в течение всего соревнования. Если и здесь наблюдается равновесие, то решает тогда лучший средний командный результат. Подсчет происходит таким же способом, как и в одиночном соревновании.

Техника. В основе игры лежат законы физики, которые игрок должен хорошо знать. Кроме того, необходимо наиболее точное попадание по ударному шару и (как следствие этого) по игровым шарам. Удар имеет первостепенное значение, так как он определяет заранее задуманное перемещение шаров. Признаками хорошего удара являются его прямизна и при этом точно согласованный контакт кия с ударным шаром. Не последнюю роль играет

подготовка к удару. Удачное осуществление удара зависит от правильного положения тела по отношению к шару, абсолютной свободы всех конечностей (кроме предплечья с кистью и запястьем), структуры так называемой упорной руки и точно выбранного ритма отмашки.

Тактика. Основой свободной партии и различных манер рамочной игры является объединение шаров на тех местах игровой поверхности, где шансы для достижения большой серии являются наилучшими. Кроме того, решение о наступательной или оборонительной манере игры является важным тактическим средством. Сильные игроки предпочитают наступательную манеру игры. Только в очень сложных ситуациях они переходят к оборонительной манере.

Обучение и тренировка. Тренировка организуется различными способами. Разработанные планы обучения и тренировки предусматривают поэтапное обучение тренеров и игроков. Особое внимание уделяется обучению основам. Сильные игроки тренируются главным образом индивидуально. Они стремятся стабилизировать «свой» удар и автоматизировать его, для того чтобы сохранить силы в партии, так как она длится около 2 час, и один игрок проводит в соревновании по 10–16 час. Тренировка игрока высшего международного класса в подготовительный период к важному турниру продолжается по несколько часов ежедневно.



Основной вариант размещения кеглей (1) и запасные варианты размещения кеглей (2–8) в бильярде-кеглей.

В качестве спорта для отдыха игра в бильярд «карамболь» не очень популярна. Во многих домах отдыха и других культурных учреждениях стоят бильярдные для общественного пользования. Однако нередко отсутствует надлежащая забота об инвентаре и необходимые инструкции для игры.

Кегли на бильярде являются комбинацией из карамболя и игры в кегли. По сравнению с карамболом эта игра технически проще и поэтому легче для освоения. Поскольку материальное обеспечение не такое дорогостоящее, то игра в кегли на бильярде получила в последние десятилетия большое распространение, в частности, в ГДР. Формой соревнований является партия. За 100 обязательных ударов нужно набрать как можно больше очков. Партия

начинается с расстановки кеглей и шаров в начальную позицию. Все дальнейшие удары проводятся из позиции шаров, получившейся при этом, причем каждый раз должны быть поставлены все 5 кеглей.

Материальное обеспечение. В значительной степени требуются такие же условия, как и в игре «карамболь». Необходимо учитывать следующие отклонения и особенности: игровое поле бильярда имеет размеры 0,90 м × 1,80 м, аспидная доска – толщину минимально 22 мм, кий – вес от 520 до 550 г. Кегли, изготавливаемые из граба, стоят посередине игрового поля на круглых подставках для кеглей. Длина кеглей – 10,5 см, их диаметр составляет у основания 13 мм, в центре тяжести продольной оси – 15 мм, а у головки – 14 мм. В качестве формы одежды на соревнованиях обязательны белая спортивная рубашка и черные или темно-синие брюки.

Правила. Командные чемпионаты проводятся в игровых классах от команд высшей лиги до низовых команд; кроме того, проводятся командные кубковые чемпионаты и личные первенства. Так называемые обычные команды состоят из 6 человек, женские, юношеские и школьные команды – из 4 игроков каждая.

Очки. Их получают в том случае, когда ударным шаром (красным) попадают в игровые шары (белые) таким образом, что последние сбивают как можно больше кеглей. Сбивание кеглей может происходить, однако, только при помощи косвенных шаров: а) игровой шар I, прежде чем кегля упала, коснулся по меньшей мере одного борта; б) ударный шар перед тем, как коснуться игрового шара I, коснулся борта; в) ударный шар после соприкосновения с игровым шаром I подталкивает игровой шар II к кегле. Дальнейших очков добиваются при помощи истинного или фальшивого карамболя, далее путем прохода игрового шара через полностью расставленные кегли (не уронив ни одной кегли). К сбитым кеглям относятся следующие: лежащая кегля, кегля, которая потеряла равновесие и, в последующем случае будет сбита, а также кегля, которая полностью сошла со своей отметки (или со своей места к началу удара).

Оценка. За каждую сбитую кеглю засчитывается 1 очко, за истинный или фальшивый карамболь или проход игрового шара – дополнительно по 1 очку. За сбитую среднюю кеглю с полного кегельного поля – 2 очка. Очки засчитываются только в том случае, если после удара все шары находятся в состоянии покоя. После каждого удара все 5 кеглей должны быть вновь поставлены на свои места, помеченные маркировкой. Если максимально 2 из этих точек заняты шарами, то тогда входят в силу запасные отметки для кеглей, при наличии которых подвешающаяся опасность кеглю нужно поместить точно посередине между двумя другими маркированными точками. Если запасные отметки для кеглей установить нельзя, то игра продолжается с начальной позиции.

Ошибки. Наказание влекут за собой следующие наиболее важные ошибки после проведения или подготовки удара: а) результат прямого удара дает минус; б) ударный шар не касается игрового — минус; в) случайно упавшие кегли в соответствии с оценкой дополнительно засчитываются минус; г) если после удара, прежде чем шары вновь окажутся в состоянии покоя, они будут каким-либо образом задеты, то общий результат удара будет считаться минусовым; если не упала ни одна кегля — минус; г) если ударный шар опрокидывает (даже одну) кеглю, то результат удара считается минусовым; д) если шар падает с бильярда, результат засчитывается как минус; е) если удар проводится прежде, чем все шары окажутся в состоянии покоя, результат засчитывается как минус; если не падает ни одна кегля — минус; ж) если при подготовке удара задается шар (исключая тот случай, если это делается кончиком кия) или при этом будет уронен кегля, то это оценивается как пустой удар и ставится ноль.

Судейство. Выдержки из судейских правил: а) арбитр руководит партией самостоятельно, исключая других лиц; б) если игрок сомневается в правильности решения арбитра, он имеет право просить его проверить свое решение. Арбитр обязан удовлетворить требование; в) решение арбитра неоспоримо, если речь идет о констатации фактов; г) арбитру запрещено указывать игроку на ошибку, которую тот хочет совершить.

Техника. Виды удара и их действие похожи на виды удара и их действие в карамболе. При помощи ударов с или реже без эффе один из двух игровых шаров направляется ударным шаром после прохода и касания одного или нескольких бортов к расставленным кеглям. После столкновения с игровым шаром ударный шар должен быть приторможен или отведен при помощи эффе. Только оптимальный удар по кеглям позволяет получить хорошие результаты.

Тактика. Простейшими и одновременно самыми выгодными ударами являются поперечные и длинные удары. При этом можно достаточно легко провести игровой шар несколько раз через кегельное поле и сбить все кегли. Так как число ударов в одной партии ограничено, а результат по очкам предусмотрен как 100 очков за 100 ударов, то целью каждого игрока является создание как можно большего числа благоприятных позиций и их реализации.

Специальные виды и формы применения. Интересным видом игры в кегли на бильярде является игра в кегли-шары. Эта игра хорошо подходит для занятий этим спортом во время отдыха. Она используется также для тренировки в кегли на бильярде. В одной партии может принимать участие любое количество игроков. После жеребьевки порядком старта первый игрок начинает с исходной позиции и продолжает свою игру до тех пор, пока он правильно сбивает кегли. После карамболя без па-

дения кегли, холостого удара или ошибки он должен прекратить свою серию, а следующий игрок может начать игру. Суммированные положительные очки его серии записываются на счет игрока плюсом, а ошибочные очки последнего удара — минусом. Игроки, которые превысили количество очков, о котором было договорено, считаются победителями. Набравший наименьшее количество очков игрок является проигравшим партию. Подсчет очков — прогрессивный: за 1 карамболь — 4 очка; за 1 упавшую кеглю — 2 очка (без карамболя) или 6 очков (с карамболом); за 2 упавшие кегли 4 или 12 очков; за 3 упавшие кегли 6 или 16 очков; за 4 — 12 или 20 очков; за 5 — 36 или 40 очков; за одну только центральную кеглю — 10 или 14 очков; за 4 кегли без центральной кегли — 30 или 34 очка.