

武士道



Иероглифы в заголовке - это японское слово «бусидо», которое на

русский язык чаще всего переводится как «путь воина» и подразумевает кодекс чести самурая, что-то подобное рыцарскому кодексу чести, но с весьма существенными отличиями.

Собственно, к теме заметки бусидо не имеет прямого отношения. Я хочу поразмышлять о более узком аспекте «путь мастерства», оставляя в стороне этические моменты совершенствования воина, а рассматривая только моменты его технического совершенствования. И, разумеется, речь пойдёт о совершенствовании человека в бильярдной игре. Такое сравнение мне не кажется натянутым, ведь недаром одна из первых игр на бильярде, ещё с двумя шарами, называлась «Алагер», ведь **à la guerre** по-французски «война». С самых основ бильярдной игры, шар, по которому игрок наносит удар (биток), ассоциировался с самим игроком, поэтому бить кием или мазиком можно было только по своему собственному шару. Когда же биток игрока сыгрывался в лузу (по-английски **hazard**, что значит опасность), то считалось что игрок потерял одну «жизнь», которых как правило в начале игры у него было три. В таком контексте нюансы бильярдной игры давали немало поучительного и для реальной жизни игроков. Недаром бильярд был обязательным предметом в школе мушкетёров во времена Людовика XIII и кардинала Ришелье. Как мимо этой сюжетной линии прошёл А.Дюма, ума не приложу. :-^)

Итак, с чего начинается обучение бильярдной игре ?

Во первых, с объяснения ценности битка, осознания возможных опасностей для него на столе, меры ответственности за принятие игровых решений, то есть создания привычки анализировать вероятность того или иного исхода предпринимаемого игрового действия при трезвой оценке своих возможностей. По сути, это осознание концепции бильярдной игры как «войны». В дальнейшем, с ростом своих возможностей, то есть с наращиванием мастерства игры, осознание концепции бильярдной игры трансформируется, углубляется.

Как происходит рост возможностей, в моём понимании ?

1. Разумеется, начинается всё с приобретения простейших навыков управлять движением битка. Для этого приходится наладить взаимодействие между телом игрока и инструментом. Речь идёт о выработке максимально комфортной игровой стойки, обучении проведения ровного ударного движения кием, приобретения навыков контроля силы наносимого удара. На этом этапе удары по битку обучающемуся рекомендовано, и он стремится наносить точно в центр шара. Типовые контрольные упражнения для этого этапа это возвращение битка на наклейку при ударе перпендикулярно борту, безошибочные серии сыгрывания в лузу холостого битка ударами из угла в угол по диагонали, накат битка в отмеченную зону. На этом этапе обучающийся начинает нарабатывать чувство инерции шара и кия, что входит одной из составляющих в так называемую «мышечную память». А также начинает чувствовать раскат стола, то есть оценивать влияние состояния игровой плиты и сукна на движение шара.

2. На втором этапе обучаемый осваивает понятие резки в контексте сыгрывания прицельного шара в близкую к нему лузу. Начиная с прямых шаров по центру лузы и постепенно увеличивая угол резки и угол входа шара в лузу. Здесь он приобретает навыки прицеливания по мнимому (фантомному шару), а также навыки представления траектории прицельного шара, то есть оценки правильной линии входа шара в лузу, если она не направлена на центр лузы. Начинает знакомиться с понятием размер удара в контексте пропорции распределения количества движения между битком и прицельным шаром после их соударения.

3. На третьем этапе продолжается изучение сыгрывания простых прицельных шаров на толстых и средних резках, но при этом обучаемый знакомится с применением верхнего и нижнего винта при ударе, их влияния на траекторию движения битка после соударения. Задачей этого этапа является приобретение умения контролировать движение битка при сыгрывании несложного прицельного шара за счёт изменения силы и применения продольного (верхнего или нижнего) винта при ударе. Углубляется понимание понятия размер удара, зависимости направления и распределения количества движения между битком и прицельным шаром от применённого продольного винта и расстояния между шарами. Контрольными упражнениями на этом этапе является не только постановка битка в очерченную зону при сыгрывании простого чужого шара, но и постановка обоих шаров после соударения в определённые зоны.

4. На четвёртом этапе к закреплению предыдущих навыков добавляется изучение влияния отражения от одного борта на траекторию прицельного шара и битка. Влияние это многоплановое и изучению разных его сторон уделяется отдельное внимание. А именно :

- изучению зависимости угла отражения прицельного шара от его скорости, то есть опосредованно от силы удара по битку. Так называемый «бортовой эффект».
- изучение зависимости потери скорости прицельного шара от угла падения, то есть угла, под которым подходит шар к борту. Это нарабатывает чувство упругости борта.
- изучение влияния состояний движения прицельного шара, таких как скольжение, качение, качение со скольжением, на угол отражения шара от борта. Является дополнением к «бортовому эффекту».
- изучение влияния состояний движения битка, таких как обратное вращение, скольжение, качение, качение со скольжением, прямое опережающее вращение, на угол отражения битка от борта.

Контрольными упражнениями на этом этапе является постановка битка в очерченную зону при его движении с отражением от одного борта при сыгрывании простого чужого шара, постановка обоих шаров в определённые зоны после их соударения и движения одного или обоих шаров с отражением от одного борта. Углубляется понимание обучающимся необходимого размера удара с учётом влияния бортов.

На этом этапе рекомендуется спарринг обучающихся в такие игры как двухбитковый Алагер, Алагер с контрольным («неприкасаемым») третьим шаром в центре, а также в двухбитковую игру Дуплеты. В спарринге обучающийся впервые «выходит на тропу войны» и главная задача для него «выжить», то есть не подставить свой биток под лёгкое сыгрывание битком соперника. Для этого ему понадобится применять на практике полученные навыки контроля движения обоих шаров при ударе, в том числе и при движении их с отражением от борта. Помимо этого, задачей спарринга является выработка привычки изучать сильные и слабые стороны игры соперника, и на основе этого анализа предвидение наиболее вероятного ответного хода соперника на планируемый удар игрока. Другими словами, пытаясь «выжить», то есть отыгрывая свой биток в безопасную позицию, обучающийся должен стремиться поставить биток соперника в такую позицию, из которой ему не только будет максимально трудно сыграть биток игрока, но и сложно будет самому отыграть свой биток в безопасную позицию. Также задачей спарринга является выработка выдержки. После ошибок соперника по отыгрышу и постановки его битка на вероятное сыгрывание, обучающийся должен пытаться сыгрывать биток соперника только в том случае, если при этом не сомневается в своей способности надёжно отыграть свой биток.

5. На пятом этапе обучающийся начинает изучать применение боковых составляющих винтов при ударе по битку, влияние боковых винтов на угол и потерю скорости при отражении битка от борта. Сначала обучающийся осваивает правильное прицеливание и нанесение удара по битку с боковым винтом. Контрольные упражнения для этого : безошибочные серии сыгрывания в лузу холостого битка ударами вдоль длинного борта через весь стол при разной силе удара, постановка битка в различные очерченные зоны после удара по битку с боковым винтом перпендикулярно борту. У обучающегося нарабатывается чувство винта, необходимого размера удара с «бегущим» винтом, раскручивающим биток при соударении с бортами, понимание тормозящего влияния обратного винта при соударении битка с бортом. Начинается изучение геометрии стола, то есть понимание траектории битка при движении его с отражениями от двух, трёх, четырёх бортов, и влияния на эту траекторию как начальной скорости шара и его начального вращения, то есть применённого продольно-бокового винта, так и раската стола и упругости бортов. Контрольные упражнения для этого : постановка битка в различные очерченные зоны различными ударами с предварительными соударениями битка с двумя, тремя, четырьмя бортами.

6. На этом этапе изучаются особенности траектории прицельного шара после соударения с битком, если у битка был применён боковой винт. Дается понимание эффекта отброса прицельного шара (ЭОПШ) и компенсирующего его бокового винта при ударе по битку. На основе этого изучается диапазон возможной «резки винтом», зависимость его от состояния шаров и раската стола. Нарбатываются приёмы сыгрывания прицельных шаров на тонких резках, в том числе на предельной и «чрезмерной» резке.

7. На седьмом этапе изучаются особенности траектории битка после соударения с прицельным шаром, если у битка был применён боковой винт. Углубляется понимание обучающимся понятия размер удара в контексте пропорции распределения количества движения между битком и прицельным шаром после их соударения, и влияния на эту пропорцию не только резки, но и различного вращения битка, то есть применённого при ударе винта, как продольного, так и совмещённого с боковым. Контрольными упражнениями на этом этапе является постановка битка в очерченную зону при сыгрывании чужого шара на тонкой резке, постановка обоих шаров после соударения в определённые зоны, более сложные для исполнения, чем на этапе 3.

На этом этапе также рекомендуется спарринг обучающихся в такие игры как двухбитковый Алагер, Алагер с контрольным («неприкасаемым») третьим шаром в центре, а также в двухбитковую игру Дуплеты. Обучающийся должен увидеть, что его возможности в игре по сравнению с 4 этапом обучения возросли, однако на стратегию «выживания» в игре это не влияет. Напротив, требование к контролю обоих шаров при ударе приобретает ещё большую значимость, так как у такого же, как обучаемый, соперника расширился диапазон атакующих возможностей.

8. На этом этапе изучаются приёмы сыгрывания в лузу битка, при обязательном контроле движения прицельного шара. Обучающемуся даётся понимание :

- ввинчивающего в лузу бокового винта битка при ударе
- оптимальности резки в полшара при сыгрывании битка качением, в том числе чисто верхним винтом (накатом), регулируя траекторию битка размером удара
- понятия «стабилизирующего» бокового винта, увеличивающего допустимую ошибку в размере удара, при сыгрывании битка в полшара
- понятия плоского соударения и отскока битка по касательной и нахождения резки соответствующей этому приёму
- приёма сыгрывания битка на толстой резке (через лоб)
- приёма сыгрывания битка на сильном боковом вращении и тихом ходу («французом»)
- приёма сыгрывания битка с предварительным соударением о борт (абриколем)

Большой набор возможных приёмов сыгрывания битка облегчает выбор обучающемуся такого, при котором отыгрыш прицельным шаром и битком, в случае его несыгрывания, будет максимально надёжен. Причём, под надёжностью понимается создание такой позиции шаров, при которой сопернику затруднено сыгрывание именно своего битка от битка обучающегося, не смотря на всё богатство приёмов сыгрывания битка.

На этом этапе рекомендуется спарринг обучающихся в такую игру как двухбитковый Алагер-поддавки, то есть игру с двумя битками, в которой сыгрывание своего битка приводит к победе, в то время как случайное сыгрывание битка противника приводит к поражению. Обучающийся должен увидеть, что «выжить» в такой игре ещё сложнее, так как у такого же, как обучаемый, соперника ещё более расширился диапазон атакующих возможностей. Поэтому требование к контролю обоих шаров при ударе приобретает ещё большую значимость, чем в игре Алагер, где к победе приводит сыгрывание битка соперника.

Лирическое отступление. :-^)

Вдумчивый читатель, у которого хватило терпения дочитать до этого места, возможно не вытерпит и скажет :

- Какого чёрта? В современной России учат игре на бильярде совершенно по другому ! И я с ним соглашусь, заметив лишь, что современные игры на русском бильярде (игры Пирамиды) не имеют отношения к оригинальному Бильярду, к концепции игры-войны, в которой правилами игры и обдуманными действиями игроков сведены на нет случайности, и в которой победа достаётся действительно более мастеровому и более выдержанному игроку, лучше понимающему философию игры и лучше использующего свои возможности и возможности инвентаря. Современные игры пирамиды скорее напоминают танец сумасшедших, или в лучшем случае «русскую рулетку» с полупустым барабаном патронов в револьвере. :-^)

Освоение же кратко описанных мной первых восьми шагов на длинном пути мастерства бильярдной игры, приводят к достижению лишь начального уровня мастерства в оригинальной игре БИЛЬЯРД. Той, в которую играли в конце 18-го века. И полагать, что современные мастера игры на русском бильярде понимают игру лучше мастеров позапрошлого столетия, по меньшей мере наивно. И пока это до них не дойдёт, никакого роста мастерства игры в целом в наши дни ждать не приходится.

Продолжу реконструкцию возможного процесса постижения мастерства бильярдной игры мастерами прошлых столетий на основе анализа описания правил существующих в то время игр.

*Итак, игра Алагер-поддавки, называемая во Франции *Qui per gagne*, а в Англии *Losing game*, требовала от игрока полноценного умения управлять движением двух шаров на бильярде, знания возможностей и игровых характеристик инвентаря. Однако в игре имеется один недостаток, который собственно и объясняет значительно меньшую популярность «поддавок» по сравнению с обычной двухшаровой игрой. Дело в том, что в отличии от прямой игры, в поддавках позицией битка для надёжного отыгрыша является не только центр отдалённого борта, но и створ любой лузы, так как сопернику нельзя сыграть в лузу биток игрока. Это приводит к тому, что мастеровой игрок стремится сыграть свой биток на «нищенском» ударе, при котором если шар и не сыгран, то остаётся в створе лузы. Это хотя и требует изрядного мастерства в контроле движения битка, но практически сводит на нет необходимость контролировать при этом биток соперника. Полагаю именно это обстоятельство послужило поводом к появлению двухбитковой игры *Winning & Losing game*, в которой допустимо сыграть как битка соперника, так и своего битка. Очевидно, что такая игра сохраняя достоинства игры *Losing game*, устраняет её описанный недостаток, и что в такой игре требование к контролю обоих шаров при ударе приобретает ещё большую значимость, чем в вышеописанных играх, так как атакующие возможности в игре увеличиваются как минимум вдвое.*

*Дальнейшее развитие бильярдная игра получает в вариации игры Алагер для нескольких игроков, у каждого из которых свой биток, отличающийся цветом, нанесённым на него номером или количеством точек. Позже такая игра в Англии стала называться *Life pool*. Дело в том, что, как и в двухбитковой игре Алагер, удары игроками производились строго по очереди, и каждый последующий игрок обязан был играть только по битку предыдущего игрока. В таком контексте для каждого из игроков, помимо своего битка и битка соперника (предыдущего по очереди) на столе находились и «ничейные шары», то есть битки остальных игроков. Соответственно, в бильярдной игре появляются две новых возможности. Первая : сыграв биток соперника или отыграваясь от него,*

ставить свой биток за «ничейный шар» таким образом, чтобы следующий по очереди игрок не мог бы его «видеть» своим битком. То, что сейчас называется «поставить снукер». Вторая : сыграть третий ничейный шар битком соперника, или своим битком от битка соперника, возможно даже и с одновременным сыгрыванием этого битка соперника.

Это приводило к тому, что в игре увеличивалась необходимость игры битком от борта (-ов), игры шаром/от шара, то есть в целом игра становилась более требовательной к техническому мастерству. Причём, чем меньше остаётся в игре игроков, то есть меньше шаров на столе, тем сложнее становится поставить снукер следующему за тобой игроку. Ну и, разумеется, после выхода игроков из игры один за другим, игра сводилась к вышеописанной двухбитковой игре Алагер, в которой и определялся победитель.

Эти соображения позволяют реконструировать следующий этап на пути постижения бильярдного мастерства игроками прошлых столетий.

9. На девятом этапе особое внимание уделяется сыгрыванию прицельных шаров «каблучком», то есть ударом битка от борта (-ов). При этом получает дальнейшее развитие понимание бортовой игры.

Также на этом этапе тренируются навыки постановки битка за «ничейного» шара при сыгрывании прицельного шара или при отыгрыше от него. В том числе и с отражением битка от борта. По сути это то же самое что и постановка битка в очерченную зону при сыгрывании прицельного шара из п.4, но с весьма малым размером этой зоны и непростым для сыгрывания положением прицельного шара.

Также на этом этапе тренируются навыки сыгрывания прицельного шара третьим шаром или от третьего шара, с обязательным контролем битка при этом.

На этом этапе обучающимся рекомендуется групповой спарринг в игру многошаровый Алагер с условием 3 "жизни" у каждого игрока. Обучающийся должен увидеть, что его возможности в игре по сравнению с предыдущим этапом обучения возросли как в защите (отыгрыше), так и в нападении (сыгрывании шаров). Однако стратегия «выживания» в игре сохраняется. Хотя победа в игре уже и не зависит от одной единственной ошибки, но и возможность контроля своего битка у игрока значительно уменьшается. Дело в том, что после того как надёжно отыгранный биток игрока поднимет на игру следующий за ним игрок, он становится доступной мишенью для следующих по очереди игроков под игру шаром/от шара. Это лишний раз высвечивает значимость тренировки навыков игры комбинационными ударами (шаром/от шара).

Второе лирическое отступление. :-^)

На этом месте утомлённый читатель, вероятно, махнёт рукой и скажет : Зачем мне это нужно !? Какая ещё, к чёрту, игра третьим шаром с одновременной постановкой снукера ? Уж точно к русскому бильярду это не имеет отношения.

А вот тут я с ним не соглашусь и замечу, что в то время, во второй половине 18-го века, русский бильярд, также как и французский, английский, германский, практически не отличались друг от друга. Как в плане инвентаря, так и в плане правил игр на нём. И хотя не играли ещё кожаными мелёными наклейками, и войлочные борта были не такими упругими как сейчас, что вкупе обуславливает значительно меньшие возможности по управлению траекториями шаров при ударе, однако достаточно

очевидная логика игры остаётся неизменной : спрятать свой биток от следующего игрока и при этом постараться что нибудь сыграть в лузу : либо напрямую биток предыдущего игрока, либо им/от него какой нибудь другой шар.

Дальнейшее развитие бильярдной игры привело к появлению трёхшаровой игры для двоих игроков, с третьим красным, «ничейным» шаром и новым техническим элементом бильярдной игры – карамболяжем. Представляется это вполне закономерным, поскольку это является логическим развитием наиболее частого на практике случая игры в многобитковый Алагер, то есть случая с участием трёх игроков. Дело в том, что при малом количестве шаров на столе (всего три) играть по лузе третьим шаром/от шара весьма затруднительно, также как и ставить свой биток от битка соперника в позицию снукера за третий шар. Поэтому два из трёх этих элементов, а именно игра по лузе от шара и постановка битка за шара, объединили в один менее технически сложный элемент – попадание битком от битка соперника по третьему шару, что стали называть карамболом и считать результативным ударом. Технически более простой третий элемент, а именно игра третьим шаром по лузе, оставили неизменным.

По сути, трёхшаровая игра с двумя битками и третьим ничейным шаром позволила использовать прогрессивные, технически сложные элементы многошарового варианта Алагера в игре для двоих человек, то есть в наиболее частом на практике случае игры в бильярд. Очевидно, что добавление в такую трёхшаровую игру возможности сыграть не только биток соперника но и красный шар, также как и добавление возможности делать карамболь не только от битка соперника по красному шару но и наоборот, никак не влияет на логику игры, а лишь увеличивает количество возможных игровых продолжений, что ещё больше приближает такую игру к многошаровому Алагеру. С другой стороны, у такой игры есть и преимущества перед многобитковым Алагером, а именно то, что игроков всего двое и при поочерёдной игре у каждого из игроков возможности по контролю своего битка значительно больше, чем в многобитковом варианте Алагера.

*Добавление в такую игру возможностей из игры Алагера-поддавков, то есть легальную возможность сыграть свой биток от битка соперника или от третьего красного шара, напрашивалась, и такая версия трёхшаровой игры вскоре появилась. Так появилась игра *Winning & Losing Carombole game*, больше известная нам как *English billiards* или *Cannon*, в которую уже более двухсот лет играют в Великобритании, и которая была наиболее популярной игрой до изобретения Снукера.*

Одновременно с появлением приёма карамболяжа, и даже более того - именно в карамбольной трёхшаровой игре для двоих человек, появилось правило серийной игры. Первое упоминание и о карамболяже, и о серийной игре мы находим в одном и том же английском еженедельнике в 1773г. Полагаю такое совпадение совсем не случайно, и эти два усовершенствования бильярдной игры взаимосвязаны.

Дело в том, что по правилам многобиткового Алагера сыгранный биток игрока (потерявшего одну «жизнь») вводился им в игру ударом с рук из «дома» тогда, когда до него доходила очередь хода. Ничейный же красный шар в трёхшаровой игре сразу после его сыгывания устанавливается на своё исходное место – третью точку стола. С другой стороны, если в двухбитковом Алагере сыгывание битка соперника приводило к

потере «жизни» игрока и окончанию игры, то сыгрывание красного ничейного шара к такой потере «жизни» соперника не приводило. То есть создавало предпосылки для продолжения игры, которую необходимо было уже вести не на количество потерянных «жизней», а на некоторое количество набранных очков, начисляемых в том числе за сыгрывание красного шара или делания карамболя. В этих условиях продолжающейся партии выставление красного шара на третью точку стола после его сыгрывания представляло лёгкую мишень для сыгрывания его битком соперника в случае поочерёдной игры, что могло свести игру к поочерёдному сыгрыванию вновь выставляемого красного шара. При этом, даже при поочерёдной игре, игроку есть смысл на своём ударе ставить свой биток в положение из которого удобно сыгрывание красного шара на исходной точке, где он окажется после сыгрывания соперником. По сути, это есть ничто иное как новый элемент бильярдной игры под названием «выход». Однако само правило поочерёдной игры противоречит смыслу игры по выходу, поэтому правило серийной игры, то есть право делать следующий удар в случае результативности предыдущего, напрашивалось. И такое правило начало применяться, сначала лишь для сыгрывания шаров в трёхшаровой игре (в основном красного шара, так как биток соперника можно сыграть лишь один раз за серию), но не для карамболяжа. А потом это правило серийной игры стало применяться и в многобитковом Алагере (чаще называемом Life pool), и в набравшей популярность игре Winning & Losing Caramble game (ныне известная как English billiards). В последней игре серийное правило применялось уже и для делания карамболей. Быстрое распространение правила серийной игры на другие игры объясняется его прогрессивностью. Это правило выгодно более мастеровому игроку, способному делать серии безошибочных ударов. Правило серийной игры делает игру сложнее, динамичнее и зрелищнее, поскольку стимулирует игрока к атакующим действиям.

10. На десятом этапе изучается серийная игра, то есть игра по выходу. По сути, это то же самое что и постановка битка в малую очерченную зону при сыгрывании прицельного шара из п.9, только задача уже не спрятать собственный биток, от возможности его сыгрывания, а наоборот вывести биток на удобную позицию для сыгрывания третьего шара при сыгрывании второго. При этом обучающийся приобретает навыки правильного выбора зоны выхода, а главное – правильное планирование серии ударов. Однако немаловажным является и тренировка выдержки, правильной оценки своих возможностей. Играть по выходу и выходить на серию обучающийся должен только при абсолютной уверенности в безошибочности первого удара в серии. В противном случае задача «выживания» остаётся неизменной – необходимо тщательнейшим образом отыгрывать свой биток, не давая сопернику лёгкого продолжения игры. В трёхшаровой игре сделать это намного сложнее, чем в двухбитковой, потому что игроку нужно одним ударом проконтролировать положение трёх шаров. Поэтому игроку необходимо сначала выбрать от какого из шаров отыгрываться – от битка соперника или от красного шара, а затем уже создавать позицию трёх шаров, малоперспективную для выхода на серию соперником. При этом получает дальнейшее развитие понимание бортовой игры.

На этом этапе обучающимся рекомендуется спарринг в игры с применением правила серийной игры, а именно : Life pool с условием 3 "жизни" у каждого игрока, и Winning & Losing Caramble game. Обучающийся должен увидеть, что концепция бильярдной игры как игры-войны несколько изменилась, расширилась. Для победы уже недостаточно одной

стратегии «выживания», необходимо активное использование шансов которые предоставляет соперник, при трезвой оценке своих возможностей с учётом всех факторов, таких как счёт, эмоциональное состояние своё и соперника и пр.

Третье лирическое отступление.

Потерпи, читатель, уже немного осталось. :-^)

Итак, к концу 18-го века почти все технические и тактические элементы бильярдной игры уже были известны и применялись в наиболее популярных играх. Ничего принципиально нового за прошедшие 200 лет придумано не было. А что же было? А было совершенствование инвентаря, и в связи с этим расширение диапазонов использования различных технических приёмов, увеличение результативности их применения мастерами игроками.

На рубеже 18-19 веков стали применяться кожаная наклейка и бильярдный мел, что расширило возможности игрока по управлению битком.

С 1830-ых нашли широкое применения каменные (сланцевые) столешницы бильярдных и резиновые бортовые профили, что уменьшило случайные влияния погрешностей инвентаря на траектории шаров и тем самым повысило результативность игры мастеров, в том числе и бортовой игры.

С 1940-ых стали изготавливаться полимерные шары по качеству превосходящие шары из слоновой кости. Немаловажно и то, что это привело к стандартизации размеров и веса шаров.

Что же касается игр, то после изобретения «ничейного» шара и правила серийной игры события развивались довольно быстро.

Спустя немного времени появилась четырёхшаровая и пятишаровая версии игры для двоих игроков, соответственно с двумя и с тремя «ничейными» шарами.

Четырёхшаровая прижилась в Америке под названием «Revolution» или «Four ball game», а пятишаровая в Российской империи под названием «Русская пятишаровая» или «Каролина». Та, что известна нам сейчас как финская «Kaisa». Ничего принципиально нового, по сравнению с трёхшаровой игрой в них нет, некоторое увеличение возможностей в построении серии в связи с увеличением количества шаров в пятишаровой игре, сбалансировано отсутствием у игрока легальной возможности сыграть свой биток.

Применение серийного правила в многобитковой игре для нескольких человек, привело к появлению однобитковой игры с большим количеством (до 24) «ничейных» шаров, в которой игроки соревновались не на вылет после потери трёх «жизней», а на большее количество сыгранных «ничейных» шаров. Такая трансформация многобитковой игры в игру с одним общим битком представляется весьма закономерной. Дело в том, что при серийной многобитковой игре, где сыгранные битки вводятся в игру когда до игрока доходит очередь хода, может возникнуть ситуация, где все битки соперников будут серийно сыграны игроком на текущем подходе, и не останется шаров для продолжения серии. Если же этот игрок на последнем ударе серии вместе с последним битком соперника уронит в лузу и свой биток, то следующему игроку вводящему свой биток в игру с рук из дома просто не по чему будет играть. Налицо противоречие серийного правила и многобитковости игры. Напрашивается решение сделать биток общим и тогда он всегда будет на столе, даже в случае его штрафного сыгравания следующий по

очереди игрок будет вводить его ударом с рук. При этом большое количество «ничейных» шаров на столе соответствует общему количеству «жизней» в многобитковом Алагере, то есть произведению количества играющих на три. Остаётся решить задачу выставки всех «ничейных» шаров в начале партии. Вполне закономерным решением представляется выставка на третью точку, также как и красного «ничейного» шара в трёхшаровой партии. То есть всей группы шаров в максимально плотной конфигурации - в форме треугольника, возможно даже и с неполностью заполненным основанием. Такую однобитковую игру, появившуюся в 1780-ых годах стали называть «Pyramid pool».

*Учитывая, что в многобитковый Алагер зачастую играли не разноцветными, а пронумерованными шарами (первое упоминание о многобитковом Алагере с пронумерованными шарами относится к 1756г.), то для однобитковой игры с большим количеством «ничейных» пронумерованных шаров возникла вариация правил, где счёт в игре вёлся не количеством сыгранных шаров, а суммой их номеров. Такая игра с 24-мя пронумерованными шарами (сумма всех шаров равна 300) в Австрии получила название *A la Figaro (Piramidein)*. Очевидно под влиянием оперы «Свадьба Фигаро» написанной в Вене Моцартом в 1786 г. по пьесе француза Бомарше, написанной незадолго до этого, в 1778г. Доподлинно известно, что Моцарт был азартным игроком и часто играл в бильярд. В дальнейшем вариации этой игры с разным количеством пронумерованных шаров стали популярны в разных странах. Так в Российской империи с 15 пронумерованными шарами и суммой от 140 до 180, так как к последнему шару прибавляется 10, а также прибавляется по 10 к шарам 1,2,3,4,5 в зависимости от количества играющих соответственно 2,3,4,5,6. В Польше с 16 пронумерованными шарами и суммой 136. В Америке с 15 пронумерованными шарами и суммой 120. Такая однобитковая игра со счётом номеров сыгранных шаров подразумевает достаточно сложную тактику игры основанную на охоте за шарами с крупными номерами, поэтому в ней целесообразно применение технически сложных приёмов сыгryвания прицельных шаров от борта, шаром (от шара) с одновременным надёжным отыгрышем общего для всех игроков битка. В однобитковой игре получает применение постановка битка за маску с одновременным выводом на игру (подкатыванием к лузе) прицельного шара. Что также требует от соперника применение умения игры от борта или шаром.*

11. На одиннадцатом этапе помимо закрепления навыков в серийной двухбитковой игре, изучаются особенности тактики однобитковой игры. В техническом плане ничего нового нет, всё та же игра с контролем обоих шаров при ударе, правильный выбор пути построения серии, тренировка бортовой и комбинационной игры.

На этом этапе обучающимся рекомендуется спарринг в игры с применением правила серийной игры, а именно : двухбитковую игру «Русская пятишаровая с карамболями» и однобитковую «Малую русскую пирамиду» с пятнадцатью пронумерованными шарами. Обучающийся должен прочувствовать различие тактических построений в двухбитковой и однобитковой играх.

Четвёртое лирическое отступление. Вроде последнее :-^)

К середине 19-го века мировой, в общем-то однотипный бильярд стал разделяться на ветви, каждая из которых отличается своими особенностями инвентаря и правил игры на нём. Причины этого процесса различны, я бы назвал среди них следующие :

- национальный темперамент, различные пристрастия контингента играющих на бильярде;
- отсутствие спорта, в том числе международного, как объединяющей силы;
- коммерциализация бильярда как индустрии развлечений.

Наиболее существенным изменениям подвергся французский бильярд. Произошло это благодаря усилиям таких популяризаторов возможностей игры кожаной наклейкой как Francois Mingaud, которому необоснованно приписывается её изобретение. Он в 1820-1830-ых годах гастролировал по Европе с показом всевозможных трюковых, на взгляд того времени, ударов, производимых им в том числе и круто наклонённым кием, то есть ударов приёмом массе. Впоследствии он издал книгу с описанием около 40 своих ударов, многократно переизданную на многих языках. Новые возможности, которые давала кожаная наклейка (в сочетании с наклонённым кием и резиновыми бортами) по управлению битком после соударения с прицельным шаром, давали большие возможности для карамболяжа в трёхшаровой игре. Причём случайное положение на столе карамбольного шара-мишени давало во много раз больше возможных позиций для делания карамболя, чем позиций для сыгрывания в одну из шести луз битка свояком или прицельного шара чужим. То есть сравнительно лёгкая альтернатива возможности кладки шаров препятствовала возможности продемонстрировать мастерство управления битком при делании карамболя. Французы отдали предпочтение карамбольной игре и сделали столы безлузными. А также сделали свои шары чуть-чуть крупнее, так как более крупным шарам легче задавать необходимое вращение ударом наклейкой кия. Для такой карамбольной игры стали отдавать предпочтение столам меньшего размера, чем для лузной игры. К тому же, меньшие столы были более выгодны держателям заведений, так как в безлузный трёхшаровый карамболь уже не было практики игры компаниями, как в многобитковый Алагер, и для того же количества посетителей требовалось больше безлузных столов, чем лузных.

Бильярд в Российской империи изменился в другом направлении. Как и во всём мире, русские игроки увлеклись серийной карамбольно-лузной трёхшаровой игрой, однако мастерству карамболяжа они отдавали предпочтение демонстрации мастерства серийной кладки чужих шаров в игре с богатыми тактическими возможностями. Это выразилось и в том, что в пятишаровой игре «Русская пятишаровая» можно было делать в серии не более одного карамболя подряд, и в том, что позже они стали засчитывать карамболи только при условии сыгрывания прицельного шара - такая игра стала называться «Русская пятишаровая с карамболями». А с появлением однобитковой игры «Малая русская пирамида» с 15-тью нумерованными шарами, в которой нет места карамболяжу но есть простор для демонстрации сыгрывания прицельных шаров и сложная тактика, карамбольная игра стала вообще выходить из практики русских игроков. Как логическое завершение этой тенденции было установление русского стандарта инвентаря с крупными шарами на большом столе со строгими лузами, то есть таким сочетанием, которое оптимально подходит именно для демонстрации точного сыгрывания прицельных шаров. «Русская пятишаровая с карамболями» на таком столе излишне технически трудна и практически совсем вышла из употребления к началу 20-го века. С точки зрения держателей заведений строгий русский стандарт столов и соответствующая ему игра «Малая русская

пирамида» тоже были выгодны, так как позволяли одновременно играть за столом до 6 человек.

На судьбу американского лузного бильярда повлиял выдающийся игрок и популяризатор бильярда Майк Фелан, позже ставший совладельцем бильярдной мануфактуры. В 1857 г. он запатентовал новую конструкцию бортового профиля, включающую в себя и новую геометрию луз, в отличие от классического английского стола имеющие малые радиусы скругления губ и большую длину устья, что делало их более строгими. Как мастер бильярдной игры Фелан понимал, что более строгие лузы были выгодны более мастеровым игрокам. Возможно, это было сделано под влиянием увиденного им русского бильярда нового строгого стандарта, немаловажен и тот факт, что как бильярдному фабриканту ему выгодно было изготавливать столы по своему патенту, чем копировать английский образец, с вероятными отчислениями их патентодержателям. Возможно сыграло роль и то, что он был эмигрантом-ирландцем и вряд ли приветствовал английские корни в бильярде, так как для первой половины 19-го века характерен геноцид ирландцев со стороны правящих в Великобритании англичан, что и привело к волне эмиграции из Ирландии в США. Как бы то ни было, но его кипучая популяризаторская деятельность и авторитет в бильярдных кругах, привели к тому, что его нововведения были поддержаны другими производителями инвентаря и его впоследствии признали «отцом американского бильярда».

В дальнейшем для Американского лузного бильярда, также как и безлузного, появившегося по подобию французского, характерно уменьшение размера стола с классических 12 футов последовательно до 11,10,9 футов. Эта тенденция объясняется ориентацией сбыта производителями инвентаря на частное владение, создание образа американского бильярда, как неперемного атрибута американской семьи. Этим объясняется и изготовление столов трансформеров с заглушками луз для карамбольной игры, и постепенное увеличение шаров с ещё большим увеличением створа луз, делающими игру на бильярде более привлекательной для дилетантов.

С появлением безлузного карамболя, карамбольная игра на лузном бильярде практически вышла из употребления и на лузном бильярде стала наиболее популярной игра «Pyramid pool» с её разновидностями, в том числе со счётом номеров сыгранных шаров.

В дальнейшем развитие американского бильярда направлялось ассоциацией производителей оборудования, именно они по сути организовали в Америке бильярд как спорт, и стали проводить открытые первенства страны. Им же обязан Пул, как стали называть американский бильярд, активному распространению по планете.

Ориентация производителей инвентаря пула на максимальную целевую аудиторию (от детей и взрослых до пожилых людей), отложила отпечаток и на большое количество разнообразных игр, более или менее требовательных к техническому и тактическому арсеналу игрока. От простейшей игры «Прямой пул», до сложнейших «Дуплеты» и в «В одну лузу». Есть и достаточно универсальные и потому наиболее популярные игры «Девятка», «Восьмёрка», «Стрейт-пул».

*Практически без изменений остался лишь бильярд в Великобритании, где до сих пор у любителей популярна трёхшаровая лузно-карамбольная игра *Winning & Losing Carombole game*, которую сейчас называют *English billiards* или попросту *Cannon*. Параметры английского инвентаря (размеры шаров, стола, луз) за 200 лет почти не*

изменились. Лишь в 20-ом веке пальму первенства в популярности перехватила безкарамбольная игра Снукер, появившаяся в 1870-ых годах как симбиоз однобитковой «Pyramid pool» с 15-тью «ничейными шарами» и двухбитковой «Русской пятишаровой», где три ничейных шара устанавливаются на 1,2,3 точки бильярда и возвращаются на свои места после их сыгрывания. Произошло это в связи с кризисом в карамбольной игре, возникшем после освоения профессиональными игроками техники карамболяжа тихими ударами, перемещающими группу из 3 шаров вдоль борта, что подняло серийность подходов за сотни и даже тысячи очков, делая игру утомительной и незрелищной. В результате кризиса карамбольной игры английские профессиональные лузно-карамбольные игроки «пересели» на безкарамбольный Снукер, а карамбольные французские профессиональные игроки были вынуждены усложнить правила безлузного карамболя, в результате чего появились последовательно зонный, однобортный, и наконец трёхбортный карамболь, являющийся вершиной в демонстрации мастерства управления движением битка.

12. Разумеется, нет предела совершенствованию. И дальнейший путь мастерства, пожалуй, следует уже рассматривать применительно к конкретному типу бильярдного инвентаря соответствующего той или иной ветви бильярда. И отпечаток будет откладывать концепция этого вида бильярда, в чём конкретно соревнуются игроки за бильярдным столом. Так в 3-б-карамболе основное внимание уделяется контролю битка при движении его от бортов, в Русском Бильярде большее внимание уделяется контролю точности направления движения прицельного шара и меньше битка, в Пуле и Снукере упор делается на правильное планирование в построении серии, для чего в равной степени необходим контроль обоих шаров.

В техническом плане путь для совершенствования даёт изучение ударов наклонённым кием, позволяющих двигаться битку криволинейно не только после соударения с битком, но и до него. Причём не только в плоскости бильярдного стола, но и над ней. Для таких ударов нужно заново изучать возможности бортовой игры, новое понимание получает и понятие размера удара. Для освоения этого этапа потребуется намного больше времени чем всех предыдущих вместе взятых.

Ну а что дальше, спросит меня самый стойкий читатель, дочитавший до конца сейopus ?

Никто не знает, ибо нельзя объять необъятное. :-^)

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 11:36

Автор: [gorba](#). 15 октябрь, 2013 - 13:31

Разместил на главную страницу очередной изыскательский блог Виталия, поскольку, как мне кажется, он может вызвать читательский интерес всех тех, кто интересуется историей и теорией бильярда, как оригинальностью мышления, так и полновесностью отображения авторских идей.

Виталий, надеюсь Вы не против небольшого редактирования заголовка. Так легче ориентировать читателей, особенно при навигации в разделе "Обучение".
На Ваше усмотрение.

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 16:42

Я , разумеется , категорически против, учитывая Ваш опыт предыдущих правок моих текстов. К примеру правку моей традиционной подписи под новостями и коментами в одном из моих забаненных Вами аккаунтов. Вот к примеру : <http://www.llb.su/node/854281>. Так что или верните как было, или удалите совсем весь блог.

Впрочем, помешать Вам забанить очередного Habiba, а потом делать с его текстами что Вам вздумается я не в состоянии.

Выбор за Вами.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [gorba](#). 15 октябрь, 2013 - 17:49

Дело хозяйское. 500-ми просмотрами больше-меньше. Если у Вас стратегия привлечь внимание к материалу, заинтриговав читателя, пробуйте. Только заголовки как раз для другого - дать понять, о чем речь....Возвращаю все в исходное состояние.

В этом месте не ожидал такой реакции. В отличие от Вас, ищу конструктив, а не коплю личные обиды. Чего и Вам желаю.

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 19:18

Для чего мои заголовки, я как бы без Вас решу.)))

А вместо того чтобы искать конструктив, лучше "возвратите ВСЁ в исходное состояние", я о приведённой выше ссылке. Потому что моя подпись тоже как бы для того, чтобы "дать понять, о чем речь".

Кстати, могли бы и разбанить предыдущие реинкарнации Habib-a и свести все мои записи в блогах под одну "крышу". Для "привлечения внимания к материалу заинтригованного читателя", как бы.

Впрочем, фиолетово. :-^)

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [gorba](#). 15 октябрь, 2013 - 22:10

Ну я как-бы редактор на своем собственном сайте, к тому же дал Вам возможность выбора и шанс мне очередной раз похамить :)

Соловьевым балуетесь на досуге. Оказывается есть что-то, что нас роднит)))

Вернуть не смогу, да и не хочу, заслужили. Слишком Ваши Величества быстро плодились :))

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 22:54

Ошибаетесь, выбор я дал Вам.))) Про моё хамство баян не к месту, и достаточно уже всем присутствующим очевидный, на мой взгляд.

Не знаю чем/кем Вы там балуетесь на досуге, ребусы Ваши разгадывать мне влом.

А скорость размножения Моих Величеств регулировалась (и возможно будет регулироваться) исключительно Вами, пора бы это понять.)))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [gorba](#). 16 октябрь, 2013 - 00:37

Ребусы? Цитируете Ходжу Насреддина, а с Соловьевым затруднения? :)))

<http://pers.narod.ru/text/nasreddin/book1.html>

"Возмутитель спокойствия"...

Автор: [Habib](#). 16 октябрь, 2013 - 06:46

Окромя Вас, я здесь никого не цитировал. Вы полагаете себя Ходжой Насреддином?)))

Напрасно, даже Вам это не по плечу. Так что, влом мне, я говорил уже... :-^)

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [gorba](#). 16 октябрь, 2013 - 09:27

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 21:24

Главное, ни в коем случае не думайте о голой обезьяне. :-^)

Мне показалось, что это вольная цитата из Леонида Соловьёва: Он выстроил родственников кольцом, а ростовщика посадил в середине на землю.

— Сейчас я накрою Джафара одеялом и прочту молитву. А все вы, и Джафар в том числе, должны, закрыв глаза, повторять эту молитву за мной. И когда я сниму одеяло, Джафар будет уже исцелён.

Но ни один из вас, ни тем более сам Джафар, не должен думать об обезьяне! Если кто-нибудь из вас начнёт думать о ней или, что ещё хуже, представлять её себе в своём воображении — с хвостом, красным задом, отвратительной мордой и жёлтыми клыками — тогда, конечно, никакого исцеления не будет и не может быть, ибо свершение благочестивого дела несовместимо с мыслями о столь гнусном существе, как обезьяна. Вы поняли меня?

Чуда не получилось.

Как! — громовым голосом воскликнул Ходжа Насреддин. — О нечестивцы и богохульники! Вы нарушили мой запрет, вы осмелились, читая молитву, думать о том, о чём я запретил вам думать!

Ходжа Насреддин резко повернулся и ушёл, хлопнув калиткой...

Вскоре взошла луна, залила всю Бухару мягким и тёплым светом. А в доме ростовщика до поздней ночи слышались крики и брань: там разбирались, кто первый подумал об обезьяне..."

Мне нравится персонаж уважаемого автора, как и сама книга, наполненная добром и тонким юмором. Заподозрил Вас в ее прочтении. Вы ведь оперируете только первоисточниками...

Себя полагаю только самим собой, в отличие от Вас :)))

Автор: [Habib](#). 16 октябрь, 2013 - 11:40

Читал когда-то в детстве. Однако Ходжа Насреддин герой не Соловьёва, а фольклора народов Востока. Как и обезьяна. Голая.)))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [litavrin62](#). 15 октябрь, 2013 - 15:22

Мне было интересно читать. Скопировал текст, вечером, дома, в тишине ещё почитаю.

Автор: [TREF](#). 15 октябрь, 2013 - 16:43

прочитал где-то здесь - сыгрывание прицельного только при стопудовом отыгрыше битка. Т.е. что-то среднее между атакой и отыгрышем? удар получится пздловатым, нет?

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 17:24

Не так. При двухшаровой игре, где нет нужды делать выход, и игрок не имеет права на ошибку, так как одна единственная ошибка сразу приводит к поражению (нет возможности отыграть шара и восстановить счёт), игрок обязан каждый удар играть с надёжным отыгрышем битка, в том числе и атакуя лузу битком соперника. Это философия выживания, единственно правильная тактика в Алагере. При этом, разумеется далеко не в каждой позиции нужно атаковать битком соперника лузу. И зачастую выгодней заказывать удар от 2-3 бортов в дальнюю лузу надёжно отыгрывая свой биток на центр короткого, чем играть шара напрямую без надёжного отыгрыша своего битка.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [am_sorokin](#). 15 октябрь, 2013 - 16:44

Обычно, постигая науки двигаются от простого к сложному. Из перечисленного, скорее всего, самое сложное это бортовая игра, которой отведено скромное место под пунктами 4 и 5, а не 7 и 8

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 17:14

Противоречия нет. Сначала изучается контроль битка при сыгрывании простого ПШ, что намного проще, чем контроль ПШ при сыгрывании простого битка свояком. А бортовая игра изучается в каждом из этих разделов после изучения азов, и по сути расширяет поле "боевых действий". Поэтому именно 4 и 5, и только потом 7 и 8.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [st14](#). 15 октябрь, 2013 - 17:41

Виталий, ну вы даже вынудили зайти в свой аккаунт на этом сайте второй раз за 1,5 года.))))))
Хочу напомнить про Ядолова, он считал, что после начальной подготовки (стойка и пр.) надо переходить к управлению двумя шарами, т.е. падение шара в лузу только следствие пересечения траектории шара со створом лузы. Научившись контролировать оба шара, научишься забивать большинство шаров, оставшиеся редкие удары можно наработать потом. Может и не очень интересно на первоначальном этапе, но это будет влиять на понимание игры строго положительным образом.))))))

Только дискутировать на этом сайте мне немного лень, комментарии в духе названия сильно напрягают, ник у меня везде одинаковый, найти не проблема.

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 18:37

Если Вы хотите чтобы я понял что из мною сказанного Вы пытаетесь оспорить, выражайте свои мысли яснее. В таком виде не о чем дискутировать. :-^)

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [st14](#). 15 октябрь, 2013 - 21:36

Позиция пуговицы "стою насмерть")))))) Зачем нужно что-то оспаривать, спорить и т.п.? Была высказана иная точка зрения, отражающая мнение человека, который по вполне объективным причинам не сможет ее высказать сам.

По содержанию статьи вторая ступень подразумевает игру по лузе простых чужих шаров. В варианте, описанном в предыдущем посте, речь идет о том, что на втором этапе ученик начинает осваивать комплекс упражнений, направленных на постановку 2х шаров после соударения в определенные точки стола. Понятно, что такого комплекса упражнений на настоящий момент нет, так как спроса на него практически нет, единственное, что можно сказать - упражнения должны усложняться по мере развития, и это будет очень большой этап обучения. Результатом освоения будет понимание движения шаров (двух!!!) от бортов, с винтами и п.р., при этом одновременно будет формироваться привычка играть "в размер".

Далее третий этап - от противного, не попадать в лузу научились, значит научились и видеть ту траекторию, по которой будем попадать. ;) Только сейчас начинается игра по лузе. Четвертый этап - освоение ударов на забитие, решающие шары все равно лучше заколачивать.))))))))))

Ваша методика по сути - модернизация предыдущих. Тут есть один важный психологический момент: забитие шара в лузу это уже достижение некоторой цели,

которая может устроить ученика. Это красивое подтверждение полученных навыков, формирующих веру в свои силы, это может повысить желание развиваться и идти вперед, а может и настолько заставить поверить в свои силы, что придет осознание в том, что дальнейшее обучение у тренера бесполезно. Так сейчас и происходит в большинстве ситуаций, люди начинают играть, но играют достаточно однобоко. В той методике, про которую писал я, цель далека и расплывчата, тут либо идешь до конца, либо соскакиваешь напрочь, скажем так: есть свои плюсы и минусы, для того, чтобы прийти к далекой цели нужно упорство и определенный склад мышления.

Раз уж пошел разговор о Востоке, можно привести в пример различия во внутренних и внешних стилях боевых искусств. Заучи несколько ката, поколоти грушу, поспарингуйся - полгода и ты готов к драке с непрофессионалами, а чтобы движения Тай Дзи стали настоящим оружием в твоих руках, нужно 20-30 лет, если не больше, с этого момента чаша весов склонится на сторону адепта внутреннего стиля, сравняется уровень мастерства уже после 50 лет тренировок. Каждый выбирает свой путь воина, если развиваться, то итог будет один и тот же.

Именно по этому спор не будет иметь смысла, каждый выбирает способ обучения под свой темперамент. Правда применительно к РБ есть одно "но": единственный "адепт внутреннего стиля русского бильярда" уже не с нами, а вот его методика как раз с ним, и восстановить ее некому, нет ни учителя, ни учеников (в смысле в наш век скорости мало желающих учиться таким способом).

Конкретно Ваша методика ничем не хуже других, осталось только довести до ума, разработав комплексы упражнений на каждом этапе, систему оценки результата и пр. Ждем нормальную книгу страниц на 500-800, и все вместе начинаем искать в ней блох и сводить личные счета (не про себя), симуляторов бильярдных позиций для иллюстраций предостаточно, даже я приложил к этому руку.)))) В любом случае подобная глобальная книга нужна, даже если не получится, все равно это будет глобальный прорыв, тем более, других кандидатов в авторы пока не видно.

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 22:20

Теперь дошло.)))

Изложенная мной последовательность шагов ничуть не противоречит воззрениям Ядолова (В.В.Генералова), поскольку контроль битка при сыгрывании прицельного шара это ничто иное как вводная, более лёгкая ступень для контроля двух шаров с постановкой их в очерченные зоны, и именно поэтому должна изучаться сначала. Всё потому, что сыгрывая ПШ в лузу, обучаемый контролирует направление движения ПШ, но не его скорость (длину траектории). При постановке-же в зоны необходимо контролировать как направление движения ПШ, так и его скорость.

А вот дальше всё мимо.)))

Ничего "заколачивать" мастерам позапрошлого столетия в голову не приходило, я уверен в этом. Это "изобретение" современности, и не от большого ума (читай

недостатка ума заложенного в правила современных игр и в параметры современного инвентаря).

А моя методика вовсе не "модернизация предыдущих". Да и не моя она вовсе. Просто я восстанавливаю забытую логику бильярдной игры, заложенную в правилах старых двухбитковых игр, с которых и начался, собственно, бильярд. И исходя из логики игр реконструирую методику обучения, как раз основываясь на соблюдении принципа от простого к сложному.

Как я писал ранее, чтобы понять (поставить цель) куда идти, сначала нужно оглянуться и посмотреть откуда пришли.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [MegaKvazaR](#). 15 октябрь, 2013 - 18:21

Виталий, пора бы уже ученика себе завести, да такого, чтоб через 2-3 года все о нём узнали!!! :)))))))))

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 22:49

А я разве кого-то учу? Или учусь сам?

Я всего лишь реконструирую логику обучения бильярдной игре на основе старых западных письменных источников, правил игр того времени, текстов Лемана отчасти. Собираюсь продолжить, если интересно публике.))

И ещё. Как я когда-то уже писал, Научить учеников, это ещё не есть передать знание. Настоящее знание должно быть формализовано, описано и запечатлено на материальном носителе, то есть в учебнике, справочнике и т.п.

А то, что находится в голове учителя, в том числе его умения, способности, это не знания. По большому счёту это лишь понты.)))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [MegaKvazaR](#). 16 октябрь, 2013 - 23:00

>А я разве кого-то учу?

Палюбэ всех и всему ... :))))

>на основе старых западных письменных источников, правил игр того времени, текстов Лемана отчасти

Неплохо было бы приводить ссылки на эти самые источники. Это сразу добавит серьёзности данному опусу (и всем последующим).

ЗЫ: В идеале можно было бы их отсканить и куда-нить залить или оформить в виде раздачи на каком-нибудь торрент-трекере. Кстати, есть (точно был!) целый трекер, посвящённый исключительно бильярду!

Автор: [Habib](#). 17 октября, 2013 - 06:00

Антон, не судите от имени всех, это делает Вас глупым и смешным.))) Не думайте, что то, что невдомёк Вам, никому неизвестно.

Похвально, что Вас интересуют источники. Никаких секретов нет, и ссылки на часть из них я приводил в разных местах. Есть такой, сравнительно новый и необъятный ресурс : <http://books.google.ru>. На нём можно найти в свободном доступе пэдээфы многих старых книг, и что самое важное, возможен контекстный текстовый поиск по распознаным по технологии OCR (оптическое распознавание текста) страницам. Распознавание старых текстов конечно оставляет желать много лучшего, но при правильной формулировке поисковых запросов экономит кучу времени. Даже не так - просто делает поиск возможным. Гугл-переводчик тоже, кстати очень к месту. Единственная проблема, с точки зрения поиска источников бильярдной тематики - это скромный охват русскоязычных источников гуглбуксом. В Рунете есть свои архивы старых книг, однако там нет распознавания и поиск настолько трудоёмок, что практически бессмыслен. К тому же много интересных мне русскоязычных источников конца 18-го начала 19-го веков рукописны, и для их анализа дилетантом типа меня потребуются годы. Поэтому я и говорил в своих статьях, что это дело нужно поручать профессионалам, то есть заказывать эту работу профильным историческим институтам, имеющим допуски в архивы и технологии (рубрикаторы, классификаторы и пр.)

Полномочна это делать ФБСР, в том случае если она действительно озабочена развитием/ возрождением Русского Бильярда.

Вот малая часть из того что я пролистал и счёл достойным изучения <http://s020.radikal.ru/i713/1310/23/3417ed3036cf.jpg>

Если Вас интересует что-то конкретное из моих умозаключений, могу обосновать конкретными источниками.

Статья дополнена.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [MegaKvazaR](#). 17 октября, 2013 - 07:04

>Не думайте, что то, что невдомёк Вам, никому неизвестно.
Слушаю и повинуюсь, о великий гуру!!! :))))))))))))))

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 07:40

Вольно !))))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [age](#). 15 октябрь, 2013 - 19:18

Чё за фикальки в заголовке, ничего не понятно. Не буду читать.

Автор: [Habib](#). 15 октябрь, 2013 - 20:24

Главное, ни в коем случае не думайте о голой обезьяне. :-^)

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 16 октябрь, 2013 - 06:47

Не хватает детального описания контрольных упражнений.

Но раз автор реконструирует логику, а не ставит задачу учить или учиться...

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 07:00

Есть два вида обучающей литературы : учебник и задачник. Давать знание призван учебник, а вот давать навык применения полученных знаний на практике помогает задачник. В принципе, если в задачнике в ответах на задачи даются пояснения, то по нему тоже можно изучить предмет, но этот путь неэффективен.

Не подумайте, что я пишу учебник.)) Скорее я пишу о том, что учебник необходим.

Трудно рассчитывать на то, что кто-то будет серьёзно заниматься какой либо наукой, если нет учебника по этой науке.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 17 октябрь, 2013 - 07:44

Если вышесказанное относится к бильярду, то поразительна новизна идеи о неэффективности изучения этого предмета путем практических упражнений.

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 08:35

А чем знания бильярда исключительней других областей знаний ? Практические упражнения закрепляют знания, но почерпнуть их из практических занятий совсем не так просто.

К примеру, для того чтобы понять оптимальность сыгрывания свояка накатом при резке именно в полшара, нужно немало часов практики. Если же это сначала узнать, то достаточно нескольких ударов, чтобы в этом убедиться на практике.

Эффективность такого способа изучения очевидна.

Не путайте эффективность применения знаний (для чего действительно нужна практика) с эффективностью приобретения знаний.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 17 октябрь, 2013 - 07:37

"... Life pool. Дело в том, что, как и в двухбитковой игре Алагера, удары игроками производились строго по очереди, и каждый последующий игрок обязан был играть только по битку предыдущего игрока. "

Мне известны иные правила данной игры. Нельзя ли посмотреть ваш источник?

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 09:17

Первое описание правил многошарового Алагера, что мне удалось найти вот :

«Académie universelle des jeux» Theodore Le Gras, 1739, Paris стр.570

<http://books.google.ru/books?id=U8O12L17yt0C&dq=Acad%C3%A9mie+universell...>

В доказательство своей правоты сошлюсь также на слова из книги "The Game of Billiards" лучшего игрока Англии 1850-ых Эдвина Кентфилда (на стр.40)

: <http://books.google.ru/books?id=aPtBAAAAyAAJ&dq=The+Game+of+Billiards+TH...>

"There are several ways of playing Pool, — namely, with as many balls as there are players; or with two balls only, the players playing in turns, and playing with the alternate balls; playing at the nearest ball; playing at the last player; or the player playing at whichever ball he choose. But the most popular mode is that in which the player plays at the last player. This is likewise the fairest way of playing the game."

Вот мой перевод:

Есть несколько способов играть компанией в бильярд, то есть играть в пул, а именно - с количеством шаров-битков по количеству игроков, или только с двумя битками. В любом случае игроки играют по очереди. В многобитковой игре есть различные варианты, отличающиеся прицельным шаром по которому должен играть очередной игрок, такие как : играть в наиболее дальний от его битка шар; играть в ближайший шар к его битку; играть в биток предыдущего игрока, или в шар, который выбрал предыдущий игрок. Но самый популярный вариант тот, в котором игрок играет в биток предыдущего игрока. Это также и самый справедливый способ игры.

Никаких сомнений в том, что играли строго по очереди и только по одному шару, в зависимости от принятых правил.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Mikhail](#). 17 октябрь, 2013 - 15:40

"the player playing at whichever ball he choose"

игрок играет любой шар **по собственному выбору** (а не по выбору предыдущего игрока)

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 19:36

Согласен, видимо была и эта "лайтовая" версия многобиткового Алагера для игры в семейном кругу.)) Упоминаний о ней не так много.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 17 октябрь, 2013 - 09:42

"The Game of Billiards" лучшего игрока Англии 1850-ых Эдвина Кентфилда. стр. 41, пункт 14 соответствует известным мне правилам.

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 10:47

Правило серийной игры появилось позже чем многобитковый Алагер. Немного терпения, я дойду до этого в своём повествовании.)))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 17 октябрь, 2013 - 11:02

Если такая игра называется Life pool, то я полагаю и правила ее должны быть одинаковыми. Иначе это будет уже другая игра.

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 11:40

Я Вас умоляю.))) Кто должен Вам, игроки позапрошлого столетия ?)))

То, что под одним названием зачастую понимаются различные варианты игр, в то время как одинаковые варианты игр в разных странах имеют разные названия - это объективная реальность, которую не изменить. И приходится вникать.

Поэтому если бы Вы не обрезали мою цитату то увидели бы , что "Позже такая игра в Англии стала называться Life pool... ". Именно позже, и именно в Англии. Хотя появилась такая игра во Франции и её также называли A la roue, но чаще всё таки A la guette.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 17 октябрь, 2013 - 12:50

В настоящий момент в блоге пишете вы, а не игроки позапрошлого столетия . Я имел удовольствие прочитать целиком в оригинале ваше предложение и все прочие за ним. Видимо описание игровых действий после упоминания названия Life pool не относится к этой игре.

Автор: [Habib](#). 17 октябрь, 2013 - 18:28

Видимо Вам в настоящий момент лучше писать в блоге позапрошлого столетия, а не в моём. Там Вас поймут лучше.)))

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 18 октябрь, 2013 - 06:54

Описание вами игры с "ничейными" шарами не подходит к игре life pool. Это все что я хотел сказать.

Автор: [Habib](#). 18 октябрь, 2013 - 07:12

Я применил словосочетание Life pool только потому, что оно означает именно многошаровую версию игры для нескольких человек. Чтобы не путать с двухшаровой версией, которая тоже называлась Pool. И сделал это потому, что также поступали и в Англии, обобщая под этим названиям различные версии многошаровой игры, о чём писал Кентфилд. Никакую конкретную версию правил я под этим названиям не подразумевал. Так что любая многобитковая игра для нескольких человек подходит под название Life pool.

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 21 октябрь, 2013 - 08:55

"Дело в том, что при серийной многобитковой игре, где сыгранные битки вводятся в игру когда до игрока доходит очередь хода, может возникнуть ситуация, где все битки соперников будут серийно сыграны игроком на текущем подходе, и не останется шаров для продолжения серии. Если же этот игрок на последнем ударе серии вместе с последним битком соперника уронит в лузу и свой биток, то следующему игроку вводящему свой биток в игру с рук из дома просто не по чему будет играть. Налицо противоречие серийного правила и многобитковости игры. "

Сыграв все шары игрок делает выставку всегда, в данном случае ставит свой биток на точку, а следующий по строгой очереди играет по нему своим битком. Проблема в том, что при достаточно высоком уровне игроков возможна ситуация, когда первым ударом сыгрывается биток с точки (это возможно, хоть и не часто на респорте так сыгрывают черный шар в снукере). Тогда биток этого игрока выставляется на точку, а следующий игрок играет с руки по нему. Поэтому стол не может заполниться битками соперников и невозможна наиболее благоприятная ситуация, когда одной серией игрок собирает все жизни (т.е. деньги в банк), либо такая серия получается достаточно маленькой.

Автор: [Habib](#). 21 октябрь, 2013 - 09:04

Да, нюансы возможны в зависимости от вариантов правил. Но в любом случае серия игрока вынужденно обрывается до окончания игры. Противоречие между серийным правилом и многобитковостью есть. Вероятно одним из решений этого противоречия было применение чёрного "ничейного" шара в многобитковой версии серийного Алагера, так называемом Blackpool. Чёрный шар, устанавливаемый сначала на центральной точке, можно было играть только после сыгывания битка предыдущего соперника. После чего он вновь возвращался на центр. Вот здесь можно правила глянуть на 195 стр.

: <http://books.google.ru/books?id=zDgCAAAAQAAJ&dq=Black+pool+billiard&hl=r...>

Зри в корень ! (с) Козьма Прутков

Автор: [Pittt](#). 21 октябрь, 2013 - 09:40

Отчасти. За забитый черный игрок получал плату от всех играющих, а не только от того, чью жизнь он забрал :)

Автор: [Habib](#). 21 октябрь, 2013 - 12:41

Да, это называлось "shell-out" , в переводе типа : " - Раскошеливайтесь !" :-^)