

## Рассуждения Хабиба о зрелищности



Не особо надеясь всколыхнуть местное болотце и "находясь под впечатлением" трансляций с Кубка Украины, вновь публикую здесь статью двухлетней давности.

Автор: Гость. 6 сентябрь, 2018 - 10:58

### Часть первая

Очевидно, что трансляции бильярда вообще - достаточно зрелищны. В противном случае не было бы платных трансляций Снукера, Пула, Карамболя, Итальянских фишек. Вопрос нужно ставить иначе: почему, в отличии от перечисленного, трансляции отечественного вида бильярда незрелищны и неспособны собрать кассу ?

Мне представляется, что ответ на поставленный вопрос не так и сложен, хотя в двух словах его не сформулировать. Потому что зрелищность это сложное явление, относящееся к психоэмоциональному состоянию человека. А в контексте трансляции уже не к одному человеку, а к большой группе людей, то есть зрительской аудитории. Можно проанализировать составляющие зрелищности и на основе анализа сформулировать требования, которые необходимо выполнить для её достижения. Что я и попытаюсь сделать ниже.

Поразмыслив немного, приходишь к выводу, что в зрелищности есть составляющие как независимые от вида зрелища, так и зависящие от конкретного его вида. Возьмём для примера театральную постановку, кинофильм, цирковое представление, филармонический концерт, спортивную игру на стадионе, шахматный матч. Довольно разноплановые мероприятия, каждое из которых может быть зрелищным. Что же можно выделить такого, что объединяет эти зрелища. Другими словами, какие составляющие зрелищности не зависят от вида зрелища? Я бы выделил следующие :

**Первое.** Высочайший профессионализм ВСЕХ участников зрелища. То есть, в основной своей массе зритель хочет смотреть на то, что за гранью его собственных возможностей. Всех участников потому, что недостаточный уровень профессионализма некоторых сразу портит зрелищность. К примеру, на спортивном состязании хочется смотреть соревнование равных противников, а не "избиение младенцев". И в театре важен высокий уровень игры

всей труппы, а не только примы. Пожалуй, только в филармонии можно кайфовать от одного исполнителя, если только он экстра класса. Но и он не один, у него есть "соперник", то есть музыкальный инструмент, который тоже должен быть экстра класса.

**Второе.** Предвкушение удовольствия. Другими словами, пойти на зрелище зрителя побуждает не только любопытство, но и опыт полученного ранее удовольствия от подобного зрелища. Это обуславливает то, что зрительскую аудиторию необходимо выращивать, а выращивать её можно только скармливая ей высококачественный продукт. Демонстрация же низкопробного зрелища не только не приносит пользы для роста зрительской аудитории, а наносит конкретный вред для этого типа зрелища.

**И третье.** Само удовольствие. В том смысле, что обязательным условием зрелища должна быть его способность принести зрителю удовольствие. То есть воспринимаемая зрителем информация должна быть ему приятна. Впрочем, в цирке или на бойцовских поединках иногда у зрителя может проскакивать страх, тревога, но это должно быть под жёстким контролем и не перебарщивать. Так сказать "пощекотать нервы", но не более того.

Исходя из вышесказанного для зрелищности бильярдной игры вообще, как и для любого другого зрелища, необходимо чтобы на публику соревновались (то есть трансляция показывала) только лучшие из лучших, и чтобы в их игре было нечто, что способно принести удовольствие зрителю. И помимо этого необходимо немало времени (читай много качественных трансляций/зрелищ), чтобы зрительская аудитория выросла. Собственно всё это подтверждается историей успешных видов бильярда, так как публичные соревнования по английскому бильярду (по Кэннону, потом по Снукеру), по американскому Пулу, по французскому (условно) Карамболу проходят более 100 лет. И миллионные аудитории зрителей там появились далеко не сразу.

Что же делать сейчас отечественному бильярду исходя из вышесказанного? Не надо изобретать велосипед. Нужно создавать и реализовывать разовые высококачественные зрелища/трансляции с участием самых лучших, харизматичных игроков, объединять эти мероприятия в продуманную систему. Гнаться не за массовостью просмотров, а за высоким качеством самого зрелища. К тому массовому детско-юношескому спорту, который пытается развивать ФБСР/МКП это не имеет никакого отношения.

От чего же зависит качество любой бильярдной игры с точки зрения её зрелищности? Как было установлено выше, необходимым условием является высокий профессионализм обоих участников игры, способность их демонстрировать приёмы недоступные просвещённому большинству. Однако, очевидно и то, что сама игра (то есть её правила) должна вынуждать и стимулировать игроков проявлять свои неординарные способности. Это так же важно для зрелищности игры, как качественная пьеса для успеха театральной постановки или качественный сценарий для успеха кинофильма. Причём не только вынуждать и стимулировать, но и давать возможность это делать ОБОИМ игрокам. Это я к тому, что чем выше накал борьбы, чем чаще сменяют у стола друг-друга соперники, тем зрелищность поединка выше. К примеру трудно себе представить по-настоящему зрелищное кино или театр без диалогов актёров. Если же, один игрок будет проявлять свои способности, а второму игра такой возможности не предоставит, то зрелищность такого действия будет под

сомнением. Зритель будет не удовлетворён, причём не столько игроками, сколько несовершенством самой игры, её правил. Что же, помимо интриги борьбы, приносит зрителю эстетическое удовольствие в бильярдной игре?

Проведём мысленный эксперимент. Представим себе стол с очень свободными лузами, скажем в два раза больше чем в пуле. Забить "холостой" биток в любую из луз довольно просто почти из любой позиции. Принесёт ли зрелище таких ударов удовольствие зрителю? Очевидно что нет, скорее это вызовет недоумение. А теперь представим, что игрок объявляет, что забьёт биток в любую лузу из любой позиции ровно от трёх бортов. Полагаю, что зрителю будет любопытно, и он задумается, какую бы позицию битка и какую лузу назначить, чтобы игроку было посложнее выполнить обещанное. Перебрав несколько исходных позиций, зритель поймёт, какая из позиций действительно трудная для исполнения заявленного игроком. Таких позиций немало, к примеру позиция, когда шар находится в створе назначенной лузы, или когда биток в створе противоположной от назначенной угловой лузы. Когда же игрок сможет выполнить обещанное и в сложных начальных позициях, зритель получит истинное удовольствие. Потому что, если в относительно простых позициях игроку нужен только хороший глазомер и естественное поведение битка при отскоке от борта, то в сложных позициях игроку нужен будет "неестественный" отскок битка от борта и чрезвычайно точный расчёт силы и точности удара. Зритель увидит демонстрацию действительно высокого профессионализма игрока.

Если мы теперь возьмём стол с не такими свободными лузами, то даже высокопрофессиональному игроку выполнить задание в сложных исходных позициях будет сложно. И если он перестанет справляться с заданием раз за разом, то удовольствия зритель не получит. Отсюда вывод, что для зрелищности бильярдной игры зрителю необходимо демонстрировать не менее некоторого определённого уровня результативности в сложных позициях, а результативность эта определяется как уровнем мастерства игрока, так и параметрами инвентаря.

*Здесь напрашивается небольшой экскурс в историю бильярда. Если задаться вопросом, кто первый из игроков в бильярд стал зарабатывать деньги не выигрывая их у соперника, а демонстрируя за деньги своё мастерство зрителю? Другими словами, кто первый стал зарабатывать на зрелищности бильярдной игры? Оказывается, что это француз Francois Mingaud (тот самый капитан Манго из книги Лемана), которому совершенно необоснованно приписывается изобретение кожаной наклейки. Считается, что он в 1827г. написал книгу, которая сейчас является букинистической редкостью и самой дорогой в мире книгой бильярдной тематики. Вот английское издание книги 1831г. издателя Тёрстона (того самого бильярдного фабриканта, кто внедрил сланец на столешницы):*

*[http://ru-billiards.ucoz.ru/Books/1831\\_mengo\\_the\\_noble\\_game\\_of\\_billiards...](http://ru-billiards.ucoz.ru/Books/1831_mengo_the_noble_game_of_billiards...)*

*А это русский перевод книги:*

*[http://ru-billiards.ucoz.ru/Books/1827\\_Mingaud\\_rus.pdf](http://ru-billiards.ucoz.ru/Books/1827_Mingaud_rus.pdf)*

*Так вот на поверку это не совсем книга, скорее это атлас, состоящий из 41 страницы с рисунками и парой-тройкой страниц вводного текста (на которых ни слова о кожаной наклейке). 41 рисунок представляют собой диаграммы позиций шаров на столе с указанием, что и каким образом может сыграть сам автор. Первые два малотиражных издания на*

французском языке, изданные на средства автора, использовались им как рекламные буклеты, с целью зазвать обеспеченного читателя на платные шоу, которые он устраивал в столичных городах Европы в 1820-ых годах, и где он демонстрировал описанные в книге трюковые удары. Шоу пользовались успехом и произвели фурор в бильярдном мире Европы и Англии. Известная книга Кориолиса написана под впечатлением от подобных шоу Francois Mingaud, о чём автор пишет в предисловии. Вот русский перевод книги Кориолиса : <http://ru-billiards.ucoz.ru/Books/koriolis.pdf>

Интересен такой нюанс. Оказывается, в книге на большинстве диаграмм показаны 5 шаров с указанием их цветов: белый с цифрой 1, белый с цифрой 2, жёлтый, синий и красный. То есть, именно то количество, и именно те цвета, которые использовались в игре Русского Биллиарда "Пятишаровая с карамболями", и с которой познакомили французов русские военные после разгрома Наполеона и взятия Парижа в 1814г. В Европе эту игру стали называть "Русской партией" или "Каролиной". И эта игра сохранилась в Англии вплоть до 1960-ых годов под названием "Russian Pool", по ней в Англии были официальные спортивные правила наряду с Кэнноном и Снукером. Так вот, думаю совершенно неслучайно в книге Francois Mingaud диаграммы по сути из Русской партии, с игровыми заданиями замысловатого сыгрывания шаров и делания карамблей. Очевидно, что Francois Mingaud хорошо был знаком с русской игрой, и вполне вероятно даже обучался у русских игроков. Замечу, что русские войска были расквартированы на севере Франции в течении четырёх лет, с 1814 по 1818 гг. В войнах они не участвовали и офицеры без сомнения имели возможность играть в бильярд. Кстати, моей версии, что Francois Mingaud учился бильярду у русских, есть и весомое подтверждение. Во французской пьесе 1826г. (то есть когда Francois Mingaud уже стал известен своими выступлениями) есть диалог, где сводясь в игру на бильярде, один персонаж предлагает другому шесть очков форы и предлагает играть новомодным кием с кожаной наклейкой (*queue a procede*). На что второй персонаж бахвалится, что для него, побеждавшего *Mingot a la Russe*, фора неприлична и соглашается играть только на равных. "*A la Russe*" переводится как "типа русский" или "по прозвищу русский". Вот это место в пьесе:

<https://books.google.ru/books?id=3mJPAAAcAAJ&printsec=frontcover&hl=ru#...>

Отсюда вывод, что к действительно зрелищной игре на бильярде Русский Биллиард имеет самое непосредственное отношение, он стоял у истоков такой игры.

Возвращаюсь к исследованию природы зрелищности бильярдной игры. Выше я аргументировал, что для зрелищности бильярдной игры зрителю необходимо демонстрировать не менее некоторого определённого уровня результативности в сложных позициях, а результативность эта определяется как уровнем мастерства игрока, так и параметрами инвентаря. Связка "параметры инвентаря - уровень мастерства", необходимая для зрелищности, не случайна, так как и параметры инвентаря и уровень мастерства лучших игроков изменялись во времени параллельно и влияли друг на друга. К примеру, использование на рубеже 18-19 веков кожи на наконечнике кия (наклейки) значительно расширило возможности игроков по управлению битком. Другой пример это использование с 1830-ых годов вулканизированной резины на бортах, позволившее игрокам более предсказуемо и результативно играть от борта. В качестве примера обратного влияния, то есть мастерства игроков на инвентарь, можно привести появление в 1840-ых годах безлузных (карамбольных) столов, обусловленное именно возросшим мастерством игроков

по управлению битком связанным с появлением кожаной наклейки и резиновых бортов. Появление строгих столов в Русском Биллиарде в 1850-ых годах тоже было обусловлено ростом мастерства игроков. Дело в том, что при использовании серийного правила в игре, рост мастерства игроков привёл к значительному увеличению серий, а это неизбежно снизило динамизм борьбы, так как соперники стали реже менять друг друга у стола. В Европе, Англии и Америке стали проводить матчи лучших игроков до большого количества очков измеряемое сотнями, но это затягивало время проведения матчей, которые приходилось прерывать и проводить в несколько дней. Это не шло на пользу зрелищности игры. Появление строгих столов в Русском Биллиарде позволило уменьшить серийность и тем самым повысить динамизм борьбы, вернув его в прежние рамки, соответствующие максимальной зрелищности игры. На строгих столах ограничивающих серийность игры, достоверно определить лучшего из двух игроков стало возможно за вполне вмещающее время, измеряемое несколькими часами. Кстати, русские карамбольные игры, в отличие от европейских, также правилами ограничивают чрезмерную серийность. В простой «Пятишаровой» игре, где карамболи засчитываются сами по себе, правила устанавливают переход хода после двух карамблей подряд. А в игре «Пятишаровая с карамблями», они вообще засчитываются только при сыгрывании прицельного шара. То есть, сначала русские игроки ограничивали серийность в карамбольных играх с помощью правил, а затем вовсе отказались от карамболирования и ограничили серийность сыгрывания шаров в лузы изменив инвентарь, сделав его строгим.

Вслед за русскими, с целью сохранения динамизма борьбы ограничивать чрезмерную серийность стали и другие, только сделали это изменением не инвентаря, а правил игры. Так в безлузном карамболе, где серии мастеров исчислялись сотнями и даже тысячами очков, появился сначала зонный, затем однобортный, и наконец трёхбортный карамболь, в котором максимальные серии мастеров всего лишь десятки очков. В безлузном фишечном бильярде ограничили серийность просто перестав использовать серийное правило, то есть стали играть как в старину - строго по очереди. В английской трёхшаровой игре Кэннон ввели ограничения на количество подряд сделанных карамблей и на количество подряд сыгранных свояков с руки (из сектора D).

Итак, для зрелищности бильярдного состязания необходимо, помимо прочего, чтобы правила игры и параметры инвентаря стимулировали и вынуждали игроков экстра класса демонстрировать весь спектр своих исключительных способностей с оптимальным (для усреднённого зрителя) уровнем результативности, обеспечивающим динамичную борьбу соперников. Динамичную, как в плане частоты смены подходов соперников, так и в плане оптимальной длительности поединка. Полагаю, ни современные спортивные дисциплины Пирамиды (свободная, комбинированная, динамичная пирамиды), ни игры дореволюционного Русского Биллиарда (Большая и Малая русские пирамиды, Пятишаровая с карамблями, Алагер простой и Алагер с контрольным шаром), ни игры советского периода (Американка, Московская, Шведка), в полной мере заявленным требованиям не удовлетворяют.

## Часть вторая

Для запуска самокупаемого проекта, эксплуатирующего зрелищность игры на отечественном бильярде предпосылок на настоящий момент практически нет.

— Нет достаточно зрелищной игры, или, другими словами, практикуемые в отечественном бильярдном сообществе игры недостаточно зрелищны, чтобы увлечь зрителя их просмотром даже в исполнении наиболее техничных игроков.

— Нет харизматичных игроков, обладающих феноменальной разнообразной техникой, отчасти как раз потому, что практикуемые игры нетребовательны к высокому и разнообразному техническому мастерству. Можно назвать несколько исключений, то есть персон, вызывающих повышенный зрительский интерес; однако, в практикуемых играх потенциалу этих игроков негде раскрыться, ибо демонстрация исключительного мастерства в них большей частью нецелесообразна; как говорится, не по-игре.

— Отсутствие достаточной зрительской аудитории обуславливает отсутствие интереса к отечественному бильярду у телевидения. Бюджет развлекательных ТВ-программ напрямую завязан на поступления от рекламы, а интерес рекламодателя определяется рейтингом зрелищности программы, то есть интересом зрительской аудитории. В этой закольцованной причинно-следственной цепочке кроется механизм раскрутки зрелищности, то есть механизм роста зрительской аудитории, но двигателем этой раскрутки, первопричиной, является именно зрелищность самого контента, а никак не факт его демонстрации по ТВ.

— Мастерские игроки не мотивированы играть зрелищно. И не только потому, что в практикуемых играх зрелищные технические приёмы большей частью не по-игре, но и потому, что нет никакой зависимости материального и спортивного результата игры от зрительского интереса к ней.

Что же необходимо сделать, чтобы сдвинуть вопрос с мёртвой точки? Представляется очевидным, что необходимо создавать предпосылки для такого проекта.

Необходимо создавать зрелищную игру, то есть игру удовлетворяющую требованиям выделенным выше. Причём критерием зрелищности должно быть не мнение самих игроков или авторов правил игры, а мнение непосредственных зрителей. А наилучшим показателем зрительского интереса является количество потраченных им на приобретение права просмотра денежных средств, приведённое к потраченному на просмотр времени.

Мотивацию игроков играть зрелищно необходимо обеспечить непосредственной связью материального вознаграждения за игру «на публику» от денежных средств, собранных за платный просмотр.

Поскольку, в настоящее время рассчитывать на интерес телевидения федерального (да и регионального тоже) уровня не приходится, запускать проект необходимо с уровня непосредственных зрителей в игровом зале и платной Интернет трансляции для отдалённых зрителей.

Хотя комфортные условия для просмотра игры на одном столе можно создать для сравнительно небольшого числа непосредственных зрителей, и при благоприятной перспективе доход от Интернет трансляции будет значительно больше, тем не менее - непосредственные зрители на трибунах исключительно важны для успеха проекта. Они

важны как для игроков, которые будут непосредственно ощущать зрительский интерес, и это будет стимулировать их к зрелищной игре, так и для зрителей трансляции в Интернет, так как наблюдение зрительской реакции в кадре делает трансляцию гораздо более живой – так же, как делает трансляцию более живой грамотный комментарий. Учитывая, что демонстрироваться будет широко не практикуемая, то есть экспериментальная игра, комментатор должен хорошо разбираться в правилах и игровых нюансах как широко известных игр, так и демонстрируемой экспериментальной игры.

Разумеется, труд игроков, представляющих публике экспериментальную, потенциально зрелищную, по мнению авторов правил, игру, должен быть оплачен независимо от финансового успеха мероприятия. Для обеспечения этого необходим заранее известный игрокам страховой денежный фонд, выставляемый организатором соревнования или автором предлагаемых правил игры (найденный ими спонсор). Все средства, полученные от продажи билетов зрителям в игровом зале и продажи прав просмотра платной интернет-трансляции, превышающие размер страхового фонда и затрат на проведение трансляции, идут бонусом в призовой фонд игры. То есть, в случае финансового успеха мероприятия, страховой фонд возвращается страховщику, а все собранные со зрителей средства (превышающие размер страхового фонда) распределяются между игроками, представляющими экспериментальную игру публике. Тем самым, создавая игрокам мотивацию играть зрелищно, на публику, так как если мероприятие оказалось для организаторов безубыточным, то ничто не мешает им организовать новое мероприятие именно с этими же игроками в ту же самую или другую экспериментальную игру.

Распределение призового фонда между победителем и проигравшим должно стимулировать бескомпромиссную борьбу, так как именно состязательность является важнейшим элементом зрелищности игры в целом. Полагаю, оптимальным будет соотношение 75% победителю к 25% проигравшему, так как более значительная разница будет способствовать соблазну игроков «попилить» призовой фонд до игры.

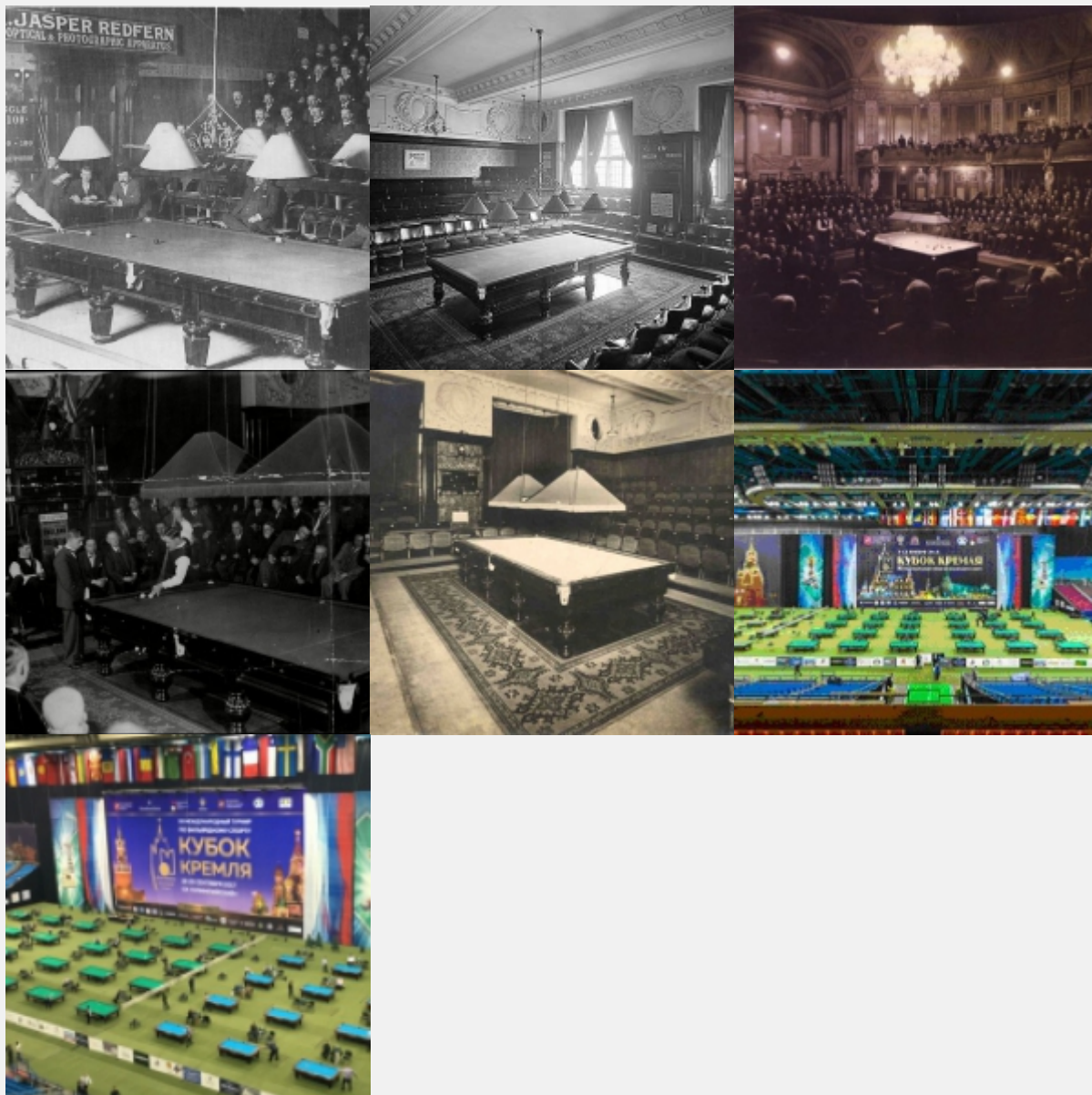
Платную трансляцию можно организовать с помощью ресурса <https://boomstream.com>. Организаторам трансляции необходимо заранее тщательно протестировать функционал ресурса, чтоб не проколоться во время эфира.

Сбор денежных средств за оплату права просмотра Интернет трансляции можно организовать посредством функционала блока «Интернет-магазин» на сайте организатора трансляции. Соответственно к этому блоку «прикрутить» функционал одного из существующих сертифицированных ресурсов, обеспечивающих провод платежей через разные платёжные инструменты, от вебмани, Интернет-банкинга до СМС – платежей. Полагаю, было бы естественным, если бы такая схема была осуществлена на сайте той региональной федерации бильярдного спорта, которая захочет провести подобное мероприятие в рамках своей уставной деятельности, то есть развития и популяризации бильярда в регионе. Впрочем, возможно и создание независимого частного ресурса, предназначенного специально для организации подобных экспериментальных платных трансляций, а также продажи товаров и услуг бильярдной тематики. Вполне вероятно и что кто-то из уже существующих Интернет-магазинов бильярдной тематики заинтересуется таким товаром.

---

Зри в корень! (с)

Как приложение к статье, прилагаю несколько фотографий более чем столетней давности, иллюстрирующие с чего начиналась зрелищность современного английского бильярда, то есть снукера. Попробуйте найти отличия от последнего современного фото с КК-2016, оно же в в заголовке статьи. ))





Юрьевич, все стеснялся спросить, а здесь, как говорится, "рубрика соответствующая" - а что такое строгие "параметры инвентаря" ? Девятисотое сукно постелить и лузы, как у Анищенко на тренировочном столе, до семидесяти заузить? Кстати, каков "правильный" створ угловых луз, на самом деле? Параллель или трапеция? На очень тихом ударе по борту прицельный должен падать в лузу?.... а на винте биток "французом"? Просто попадались столы, где шар, даже прилипший к борту на приличном винте и медленном ходе, тупо вставал в коридоре и не падал...(((

*Добрим быть намного сложнее, чем умным...*

Автор: LFLFLFLFLFLFLё (не проверено). 7 сентябрь, 2018 - 07:22

Строгие параметры инвентаря это такие, которые соответствуют концепции Строгой Игры. Также и правила конкретной игры на таком инвентаре должны соответствовать этой концепции Строгой Игры. В противном случае в игре не будет гармонии, а значит не будет и красоты, зрелищности.

Как пример - якобы бильярдная игра "американка", играемая на столе со строгими чертами, унаследованными от совсем другой игры вековой давности. В итоге строгие лузы (инвентарь), призванные демонстрировать исключительную точность удара, грубо противоречат правилам, допускающим накат чужих в лузу через застрявшего, что ни в коей мере не демонстрирует исключительную точность удара. В результате не зрелищная игра, а курам на смех. И игроки здесь ни при чём, так как они всё делают правильно, то есть играют по-игре в этих противоречивых условиях.

Поэтому определяя параметры строгого инвентаря плясать нужно от печки, то есть от концепции Строгой Игры. Чтобы дать определение такой концепции, нужно вспомнить когда и в связи с чем понятие строгости появилось в бильярдной игре, о чём упомянуто в статье выше. Строгая игра появилась тогда, когда серийность в нестрогой игре стала зашкаливать и мешать определению сильнейшего из соперников за адекватное время, то есть не более 2-3 часов. Такого времени, в течении которого человек может показывать игру максимального качества. Потому что соревнование в выносливости уже имеют мало общего с бильярдом.

Зажав параметры инвентаря тем самым усложнили ведение серийной игры практикуемой на нестрогом инвентаре. Однако понятие Строгой Игры несколько шире, и поэтому одновременно с зажатием параметров инвентаря изменились и правила игры на нём. В игре стала превалировать тактика, то есть соревнование не только в техническом мастерстве, но и в большей степени в тактическом мастерстве. Конечно в игре на нестрогом инвентаре тактические возможности тоже были, но они не играли того значения, какое стали играть в Строгой Игре. Хотя тактическое мастерство реализуется техническими средствами, то есть в любом случае это удар кием по шару, но в борьбе технически равных соперников преимущество в Строгой Игре получает

тот, у кого более изощрённое тактическое мышление, позволяющее ему получать позиции лучше, чем он оставляет сопернику.

Исходя из концепции Строгой Игры как **соревнованию в тактическом мастерстве ведущемся техническими средствами**, можно определить и параметры инвентаря и правила игры, которые будут соответствовать такой концепции.

Я уже не раз писал о своём видении параметров строгого инвентаря, но повторюсь.

1. Разумеется большой стол и узкие лузы, то есть усложнение игроку правильного прицеливания, что делает сыгрывание шара сложным и уменьшает серийность.

2. Одинаковые лузы, как угловые так и средние, они ничем не должны отличаться.

Другими словами, если чертёж угловой лузы наложить на чертёж бортовой лузы, то совпасть должно ВСЁ, кроме расходящихся линий рабочих кромок бортов, которые не имеют к лузам отношения.

3. Твёрдая, малоупругая резина губ луз с тупым профилем, то есть такая, которая препятствует пробиванию острия губы лузы сильным ударом. Потому что сильные удары в целом не соответствуют Строгой Игре и нет смысла их поощрять параметрами инвентаря. Не соответствуют потому, что Строгая Игра подразумевает тактическую борьбу ведомую ударами с исключительным контролем обоих шаров, а чем сильнее удар, тем контроль шаров хуже.

4. Приёмистость луз должна быть максимальной для силы удара ниже средней, скажем силой в 2 борта. Помимо профиля и твёрдости резины на приёмистость влияет ещё радиус скругления и длина устья лузы (коридор). Углы зарезов щёк луз для Строгой Игры не нужны, то есть щёки луз параллельны и строго вертикальны.

5. Бортовая резина помимо тупого профиля должна обеспечивать отскок близкий к естественному на силе удара ниже средней, скажем силой в 2 борта. При этом эластичность резины умеренная, скажем на самом сильном ударе повдоль стола не более 4 бортов, с учётом соответствующего сукна.

6. Сукно не быстрое, соответствующее п.5 и максимально способствующее контролю двух шаров в пределах длины стола и одного отражения шаров от борта.

7. Освещение стола рассеянное, не дающее контрастных теней шаров на сукне.

Автор: leman. 8 сентябрь, 2018 - 13:06

Юрьевич, пока, так сказать, затишье по теме, можно слегка "побочный", но касаемый сути поста вопросик? Вот если бы вас попросили, на первом этапе, создать ограниченную (лимит 10 игроков) проф. лигу, для создания нового качественного "продукта" в купе с правилами, кого на ваш субъективный взгляд, вы бы туда взяли? Не обязательно по уровню игры, можно по харизме, игровой индивидуальности, зрелищности, культуре и прочее...  
Кстати, вопрос открыт для всех, могу и свою "лигу" перечислить...)))

*Добрый быть намного сложнее, чем умным...*

Автор: LGLGLGLGLGLè (не проверено). 8 сентябрь, 2018 - 18:26

Думаю наиболее интересно было бы посмотреть противоборство двух тактиков, то есть тех кто хорошо понимает смысл Строгой Игры, хорошо владеет разнообразными тактическими приёмами. Хотя на первых порах публике было бы интересно посмотреть и противостояние тактика и кладуна, то есть уверенного в непогрешимости атакующей стратегии игры. Если правила игры и инвентарь будут хорошо согласованы с концепцией строгой игры, то технически хорошо подготовленный тактик должен обыгрывать кладуна, и это тоже будет зрелищно и поучительно. Поэтому для первоначальной "лиги" подойдут и бросковые технари типа Крыжа, Белаза, Ливады и техничные тактики типа Легенды, Бухары, Осьминога. Только тактикам свой арсенал надо будет существенно пополнить и натренировать.

А харизма и прочее это потом, для начала нужно качественное содержание самой игры. Контент, так сказать.))

Автор: подмастерье. 8 сентябрь, 2018 - 23:33

Про строгий инвентарь больше-то и добавить нечего, да и некому. Всё просто, понятно и разложено по полочкам. Видно, что только один человек очень серьёзно интересовался историей данного вопроса. А вот что делать с самой концепцией, сутью игры? Столько копий сломано, очень много дискуссий прошло, но к единому знаменателю так и не пришли. Было бы неплохо сайту ЛЛБ начать рубрику "Идеальный бильярд от ...", где в каждом выпуске на одинаковые вопросы будут отвечать разные люди. В первую очередь выслушать известных мастеров, специалистов, а уж потом любителей. Примерная последовательность вопросов: 1 - Каким должен быть инвентарь, размеры. 2 - каким должен быть разбой. 3 - за что штрафовать? 4 - каким должен быть отыгрыш? И т. д. и т. п. И было бы видно чем дышат топовые игроки, тренеры и любители. А то интервью смотришь - ну да, нужна строгая игра, нужно что-то поменять, а что и как именно никто толком не говорит. Только на сайте ЛЛБ можно прочитать некоторые интересные рассуждения и выводы на эту тему.

Автор: LGLGLGLGLGLè (не проверено). 9 сентябрь, 2018 - 08:14

Про строгий инвентарь добавить есть немало ещё чего. ))  
К примеру, почему сто лет назад отечественные столы были таковыми, а потом стали меняться в худшую сторону. А с 1990-ых годов вообще осознано и целенаправленно над строгостью инвентаря (а над строгостью игры даже в большей степени) стали глумиться. Не секрет кто идеолог этого, и кто это финансировал.

Искать "интересные рассуждения и выводы на эту тему на сайте ЛЛБ", это как искать ночью потерянный кошелек под уличным фонарем. Под ним посветлее, конечно, только кошелек лежит в другом месте.))

Про параметры Строгой Игры, то есть про правила конкретной игры на отечественном бильярде соответствующие сформулированной выше концепции Строгой Игры, я ещё напишу здесь, чуть позже.

Автор: TonyYourich. 9 сентябрь, 2018 - 13:32

Сталев, Сидоров, Паламарь, Сагынбаев, Ливада, Мамиров, Кузьмин, Пашинский, Лепшаков, Крыжановский.

Автор: leman. 9 сентябрь, 2018 - 14:05

Сидоров, Чепиков, Пивченко, Локтев, Мамиров, Белозеров, Салтовский, Лепшаков, Абрамов, Крыжановский

*Добрый быть намного сложнее, чем умным...*

Автор: LГLГLГLГLГLё (не проверено). 11 сентябрь, 2018 - 07:03

Добавил к статье ещё одну картинку.

Сразу видно, что важнее организаторам: Кубок Кремля или по бильярду. ))

Автор: Жулик. 23 сентябрь, 2018 - 19:30

в этой конторе люди заинтересованы чем-то другим, не связанным с развитием бильярда. Поэтому каждый год печатается одинаковая растяжка с разными датами, но камеры хорошие для трансляции не покупаются....

Автор: bersh. 13 сентябрь, 2018 - 11:25

Виталий, именно за эту статью я Вас спрашивал несколько месяцев назад. Он уже был на ЛЛБ раньше, но потом исчез). Отлично, что продублировали. Хороший текст!

Автор: LГLГLГLГLГLГLё (не проверено). 13 сентябрь, 2018 - 13:30

Да, я прежнюю статью с комментариями убирал на свой сайт, где она и лежит.))

Автор: Андрей Солохин. 16 сентябрь, 2018 - 17:15

Браво, Виталий. Всё грамотно и по делу, без воды...