

История бильярда от «Хабиба». Кто виноват и что делать? Часть 2

17 марта 2012 г.



Фото с картины Владимира Семеренко. ЛЛБ

Следующее качественное изменение игры на бильярде произошло, когда игроки стали применять удары, приводящие биток во вращение. Этому способствовала как раз игра кием, а не мазиком, так как тонким концом кия даже без наклейки можно совершить удар с небольшим смещением относительно центра битка, и придать тому вращение. Потом появились кии со скошенным ударным торцом, играя которым ниже центра шара техничные игроки умудрялись задавать битку обратное вращение, а также небольшие боковые вращения без кикса при ударе. Затем стали применять обычный белый мел для увеличения сцепления наконечника кия и шара при ударе и, наконец, была применена скруглённая кожаная наклейка и изобретён специальный абразивный состав мела для бильярдной игры. В начале 1800-х годов появился кий в современном понимании этого слова, дающий возможность придавать битку при ударе всевозможные вращения.



Франсуа Миньо

Выдающаяся роль в исследовании кручёных ударов, в том числе и с применением наклона кия при ударе, принадлежит французу Франсуа Миньо (Francois Mingaud), который популяризировал их применение в своих публичных выступлениях, а также в 1827 году написал книгу «The noble game of billiards» с разбором эффектов от кручёных ударов, которая была издана в разных странах. Это позволило техничным игрокам при сыгрывании битка соперника в лузу направлять свой биток после соударения шаров в произвольном желаемом направлении, что предопределило дальнейшее развитие искусства игры на бильярде и вызвало появление новых игр.



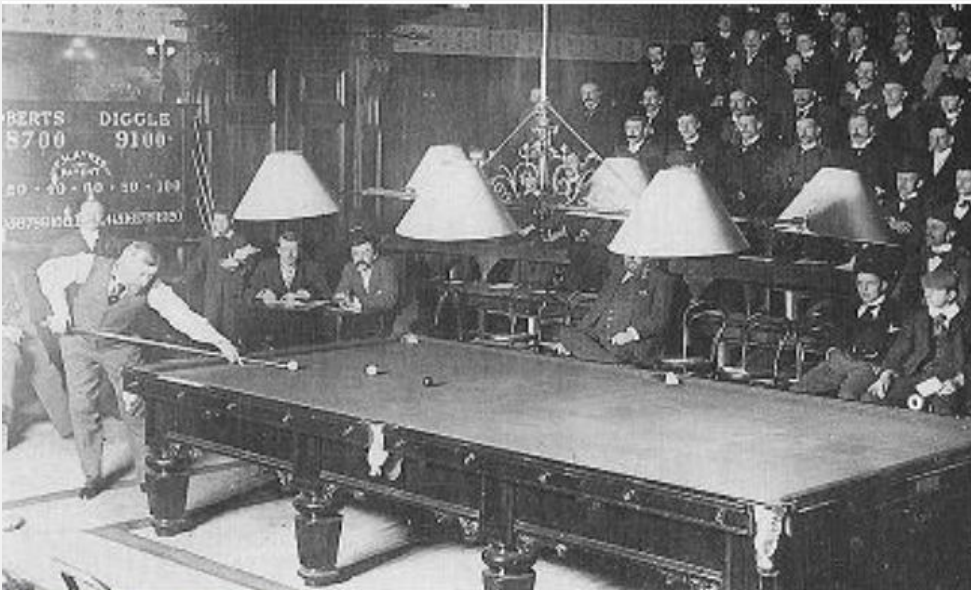
Фрагмент иллюстрации к книге Ф.Миньо "The noble game of billiards" . Перевод и издание Д.Тьюрстоуна 1830г.

Одно из направлений этого развития было связано с появлением на бильярдном столе «ничейного» шара, который стали красить в красный цвет. Этот шар как раз использовался в качестве мишени для битка, движущегося после его соударения с битком соперника. А само такое запланированное соударение получило название «карамболь».



**иллюстрация из книги Captain Crawley 1866г.
"The billiard book"**

При большом количестве шаров на столе, высока вероятность случайного карамболя битка по битку другого соперника, поэтому распространение такая игра получила в варианте для двух игроков. То есть, для трёх шаров – двух битков соперников и ничейного красного шара для делания карамболей. В такой игре стали засчитывать как сыгрывание битка соперника в лузу, так и делание карамболя без сыгрывания битка соперника. Несколько позже появился вариант игры, где помимо сыгрывания битка соперника и делание карамболя, очки приносит также сыгрывание своего битка или красного шара.



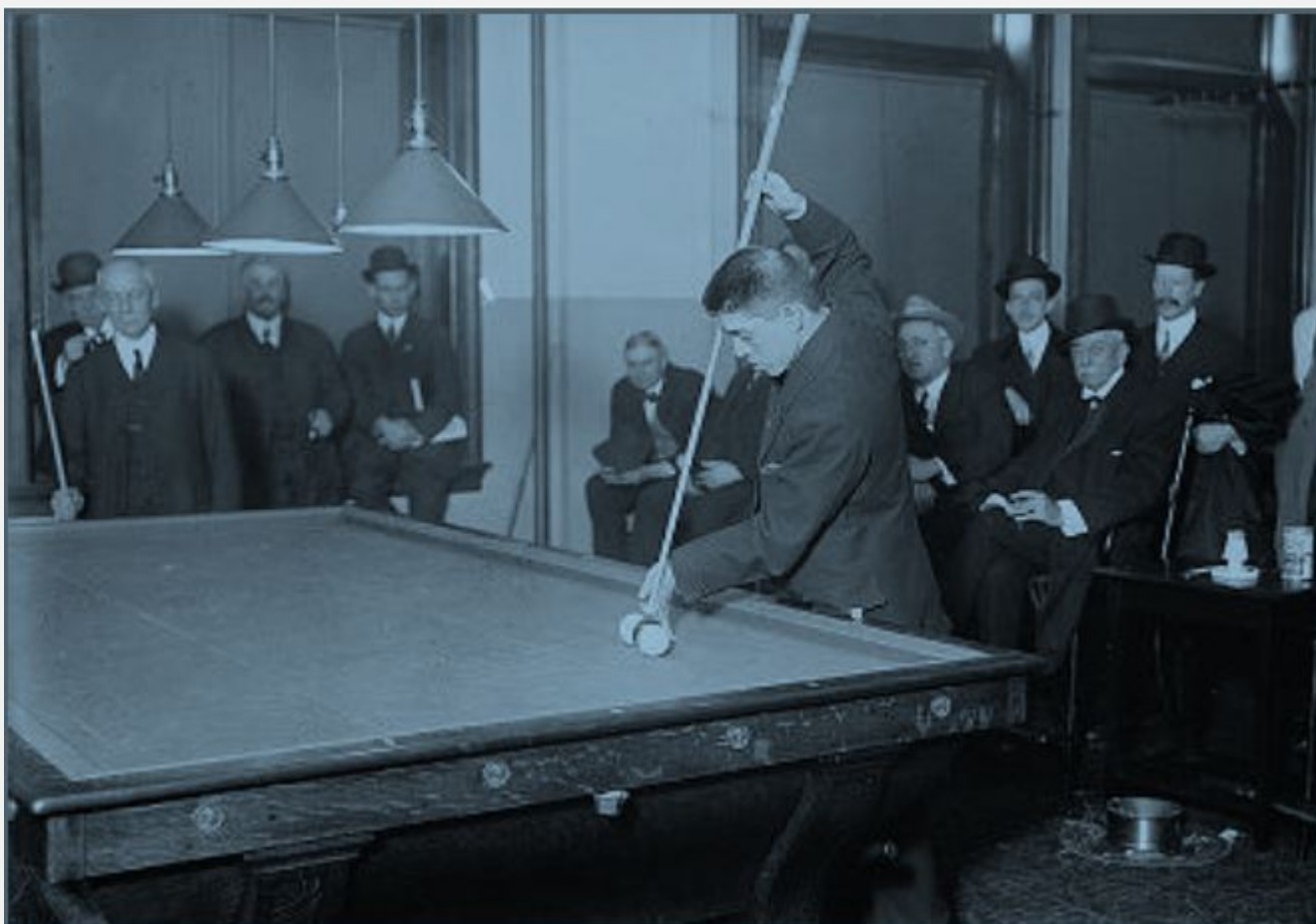
**Фотография 1899г.
John Roberts Jr playing Edward Diggle in an English billiards**

Такая игра на лузном бильярде с тремя шарами была наиболее популярна в Англии во второй половине 19-ого века. Она стала называться «English billiards». Также известна под названием красного шара на английский манер - «cannon» (Кэннон).

Другое направление развития игры на бильярде, вызванное новыми возможностями управлять битком, было связано с возможностью делания выхода битка под следующий удар и привело к появлению правила серийной игры. То есть, в случае результативного удара игрок получает внеочередное право на следующий удар. При этом игрок, сыгравая биток соперника в лузу, в качестве мишени для своего битка, управлять которым он получил возможность, выбирает место на столе, из которого он может произвести следующий результативный удар. В последующем, это правило серийной игры было принято и в первом, карамбольном направлении.

Чем принципиально отличаются эти два направления?

1. В карамбольном направлении мишенью является единственный красный шар, то есть мишень одна, и её ширина составляет два диаметра шара, так как для того чтобы сделать карамболь, достаточно коснуться красного шара битком с любой стороны. Сделать это в среднем технически значительно сложнее, чем сыграть биток соперника на выбор в одну из 6 луз, ширина которых около двух диаметров шара.



После того как в середине 19-го века борта бильярдных столов стали окаймлять упругим резиновым профилем, дающим стабильный отскок шара, и делание карамблей на таких столах упростилось, столы для этой игры стали делать вообще безлузными, и игра на них

свелась только к деланию карамблей, по сути, к демонстрации умения управлять одним шаром – собственным битком. В дальнейшем столы для такой игры, получившей название «Карамболь», стали делать немного меньшего размера, а шары – немного большего, чем для лузного бильярда. Очевидно, что это облегчило игрокам прицеливание, выполнение точных ударов кием по битку и делание карамблей.

Исчезновение луз, увеличение размера шаров и уменьшение размера стола карамбольного бильярда привело к усложнению игры, стимулировало рост технического мастерства игроков.



С ростом мастерства игроков и соответственно увеличением результативности, появились более сложные разновидности игры с дополнительными требованиями, и сейчас карамбольная игра эволюционировала в трехбортный карамболь, где требуется, чтобы в траектории карамболя были соударения битка не менее чем с тремя бортами бильярда. Общеизвестно, что искусство управления битком в этой игре, ведущими игроками мира доведено до совершенства. Именно поэтому существует также артистический карамболь, в котором соперники соревнуются в исполнении сложных трюковых ударов в заранее заданных позициях шаров, устанавливаемых судьями.

Однако, необходимо отметить, что в Карамболе практически полностью отсутствует тактическая составляющая игры на бильярде, которая, как было указано выше, базируется на ограниченном угле обстрела арки/лузы.

2. Во втором направлении мишенью для битка является не шар, а некоторая область на столе (зона выхода). Причём, так как луз много, таких зон выхода битка может быть несколько, разных для сыгрывания битка соперника в различные лузы. А так как ещё и шаров на столе (битков соперников) может быть много, то задача делания выхода битка в одну из зон технически не более сложная, чем сыгрывание битка соперника, а зачастую и гораздо более простая. Для того чтобы сделать демонстрацию умения управлять битком более наглядной, требуется усложнить задачу выхода, что достигается дополнительным требованием делать выход не под любой шар, а под какой-то определённый. Это привело к тому, что появились игры с дополнительными шарами, отличными от битков соперников и друг от друга, то есть появились игры для игры вдвоём, но с большим количеством шаров.

- №1 Я знаю пишет 19 Март, 2012 08:15

"...Такая игра на лузном бильярде с тремя шарами была наиболее популярна в Англии во второй половине 19-ого века. Она стала называться «English billiards». Также известна под названием красного шара на английский манер - «cannon» (Кэннон)..."
Мягко говоря, вводите в заблуждение. Эта игра называлась Billiard, без всяких добавок, типа English, и она была известна задолго до конца 19 века - см. иллюстрацию к Менге (кстати, а не Миньо по-вашему) 1830 года, где явно показан стол для Бильярда, с характерными зонами Дома и сектора D.