

## История бильярда от «Хабиба». Кто виноват и что делать? Часть 3

18 марта 2012 г.

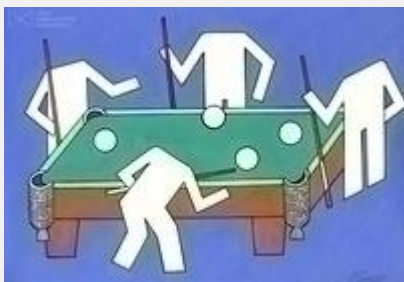


Фото с картины Владимира Семеренко. ЛЛБ

Игра в бильярд на лузном столе для нескольких человек с большим количеством различающихся битков, в которой удары наносились по очереди, независимо от результата предыдущего удара, трансформировалась в игру для двух человек с двумя отличающимися битками и дополнительным набором «ничейных» различающихся цветом (или номерами) шаров, с правилом серийной игры и целесообразностью делания выхода битка под следующий удар. Поскольку в такой игре сыгрывание битка соперника лишь один из ударов в серии подобных, возникла мысль объединить битки соперника в один общий биток. К тому же, это позволило ещё более развить тактические возможности бильярдной игры, так как стал возможен «отыгрыш» – постановка общего битка в позицию неудобную для начала серии соперником в случае невозможности продолжить серию самому. Таким образом, изменение инвентаря способствовало росту технического мастерства игроков и тактическому усложнению игры на лузном бильярде.

В таком состоянии лузный бильярд был 200 лет назад, в начале промышленной революции и демографического взрыва, характеризующих Европу 19-го века. К тому времени бильярд распространился по всей Европе и с иммигрантами был завезён на Американский континент, Австралию, колонии европейских держав по всему миру. В дальнейшем изменения инвентаря имели географические особенности, так лузные столы в Старом Свете стали отличаться от русских, а русские - от американских.

В Старом Свете, появление правила серийной игры привело к появлению игры «Pyramid-pool», в которой использовались 15 (реже 16) одноцветных пронумерованных шаров и один биток, отличный по цвету от других шаров. Вначале игры 15 шаров ставились в форме плотного треугольника (пирамиды) вершиной на 3 точку стола. Цель игры положить все шары пирамиды в лузы, при этом сыгрывание в лузу битка штрафовалось. Так как сыгрывать шары пирамиды в лузы можно в любой последовательности, эта игра не требует большого мастерства управления своим шаром, так как зон выхода при очередном ударе множество. В эту игру играли на деньги по новому принципу – «shell out» (в переводе «раскошеливайся»), при котором игроки не делали предварительных ставок как при игре в Пул, а платили друг другу оговоренную заранее ставку за каждый результативный или штрафной удар непосредственно в процессе игры.

Этот же принцип «shell out» стали применять и в играх с персональными битками у многих игроков (игры семейств Пул), где стали расплачиваться за каждую утраченную/полученную «жизнь», которых обыкновенно в начале игры у каждого игрока по три. Возросшие

возможности управления своим шаром при ударе и появление правила серийной игры привели к появлению игры «Everlasting Pool» (известную также как «Black-pool») с «ничейным» чёрным шаром в центре стола, который игрок получал право (но не обязанность) забивать только после сыгравания битка одного из соперников, за что получал со всех игроков обусловленную ставку. После сыгравания «ничейный» чёрный шар возвращался на свою отметку в центре стола. Очевидно, что в этой игре выражен стимул делания выхода при сыгравании других шаров под единственный чёрный шар.

В 1875 г. офицер колониальных войск Британии в Индии Невилл Чемберлен придумал совместить игровые принципы этих двух игр (Pyramid-pool и Black-pool).



Так появилась популярная ныне игра снукер, в которой к белому битку и 15 красным шарам пирамидки добавлены 6 отличных по цвету шаров, стоящих на определённых точках по центральной оси стола. Основное правило снукера, обязывающее игрока при серийной игре строго чередовать сыгравание шаров пирамидки с сыграванием цветных шаров (которые возвращаются на свои места), обуславливает сложность игры и максимально выраженную демонстрацию умения управлять битком при кладке прицельного шара (умения выхода), а также умения вести тактическую борьбу посредством отыгрыша с постановкой битка за «мажущий» шар (снукера).

**Изменение инвентаря (увеличение количества шаров различных цветов) привело к усложнению игры, стимулировало рост технического мастерства игроков.**



Сложность созданной игры была настолько высока, что потребовалось более 100 лет, прежде чем мастерство ведущих игроков достигло такого уровня, что появились случаи исполнения максимально возможной игровой серии. За этот период снукер превратился в профессиональный спорт, его зрелищность привлекает многомиллионные аудитории телезрителей по всему миру.



В последние годы пробуются сокращённая по времени модификация игры с меньшим количеством красных шаров, более подходящая под требования современного телевидения (*сложно утверждать, что больше соответствует требованиям телевидения но, похоже, вариация игры 6 красных благополучно почилла в бозе - прим.ред.*)