

Десмонд Аллен
Выигрывай в лузном бильярде

Allen D.
Win at Pocket Billiards
Chicago, 2001

Перевод с английского языка: Сергей Тихонов; ноябрь 2017

* * *

Дорогому другу и наставнику Денни Сальвадору. На протяжении многих лет мы вместе провели за бильярдным столом бесчисленное количество часов, и без его влияния и наставлений эта книга никогда не была бы написана.

* * *

Введение

Цель этого справочника – представить и объяснить схемы различных бильярдных ударов, использующих соударение шара с одним, двумя и тремя бортами стола. Это – книга, которую я всегда хотел купить, но так и не смог найти. Я часто задавался вопросом, – «Являлись ли такие удары тщательно охраняемыми секретами бильярдной элиты?» В самом деле, на протяжении многих десятилетий они были именно такими. Подобно боевым искусствам, они передавались от мастера к ученику с пониманием того, что этим знанием не следует делиться с кем попало. В конце концов, чем больше людей будет знать эти удары, тем жестче будет конкуренция, и, следовательно, тем строже будет отбор. Чтобы узнать их, мне потребовались годы. Большинству ударов я научился от других игроков, а некоторые разработал самостоятельно.

Освоив эти удары, Вы получите пользу независимо от того, являетесь ли игроком среднего уровня или даже неплохим игроком. На самом деле, я встречал и классных игроков, которые не знали некоторых из них. Я счёл само собой разумеющимся, что читатель поймёт различные используемые бильярдные термины: бегущий винт, длинный борт, короткий борт, смещённый бриллиант и т.д. Для тех же, кто с ними не знаком, я представил глоссарий некоторых самых часто использующихся терминов.

Некоторые из ударов покажутся Вам несколько более сложными, чем прочие. Но будет правильно изучить и освоить их все. Отдельные удары могут нуждаться в корректировке в зависимости от индивидуального стиля игры и игрового оборудования. Исход конкретного удара зависит от такого, как именно он был выполнен, ведь каждый удар игрока уникален. На удар повлияют состояние сукна и бортов, иная наклейка, другой шафт, даже температура и влажность. Поэтому, в зависимости от конкретной ситуации представленные удары могут нуждаться в небольшой модификации. Тем не менее, основной принцип каждого из них будет иметь силу всегда.

Если Вы изучите и освоите эти удары, то они доставят Вам огромное удовольствие и, конечно же, с их помощью Вы одержите больше побед. Они

позволят выбираться из, казалось бы, безвыходных петель. Вы будете отправлять в лузы и играть ударом от борта шары, о которых прежде не могли представить, что такое возможно. Ваши приятели по бильярду поразятся и будут спрашивать, – «Как Вы это сделали?» Но эти удары – не трюковые. Это – не придуманные удары, «сшитые на заказ» для шаров в особой, нереалистичной ситуации. В них реализованы законы удара, адаптируемые к реальным игровым условиям. Очевидно, что в любой игровой ситуации можно выполнить не каждый удар. На самом деле, в большинстве ситуаций нельзя применить ни один из ударов. Но для каждого из Вас придёт время, когда Вы будете довольны тем, что знаете это.

*Десмонд Аллен, Доктор Философии
Март, 2001*

Первая часть

Система выполнения ударов, использующая три соударения с бортами

Недавно я играл в «Девятку» с незнакомым человеком. Как и у многих других, у него было хорошо намётан глаз на забивание шаров, но явно не хватало знаний о различных траекториях, по которым можно перемещать шары вокруг игрового поля. Каждый раз, когда он делал удар, в котором шар дважды или трижды соударялся с бортами, можно было лишь угадывать (по его мнению) – где, в конце концов, окажется биток.

В какой-то момент я забил пятёрку и остановил биток в середине стола. Шары №6, №7 и №9 сгруппировались около средней лузы.

Насколько соперник мог видеть, мне предстоял лёгкий удар по шестёрке, но при этом не было выхода на шар №7.

«Похоже, у меня будет ещё один подход», – сказал он.

Я промолчал, но про себя подумал: «А вот мне кажется иначе!» Ему было невдомёк, что я планировал эту позицию на шестёрке загодя – ещё когда подошёл к столу для игры по шару №4.

Я знал, что после того, как со стола уйдут четвёрка и пятёрка, для битка откроется широкое пространство, чтобы через три борта пройти от шестёрки с отличным выходом на шар №7 (рис. 1).

Он промолвил: «Парень, тебе здесь повезло!»

Это заявление прозвучало довольно дерзко, поэтому я не стал возражать и зачистил стол. В тот день мой противник ушёл, так и не осознав, насколько тривиальным был тот удар.

Понимание этого и многих подобных ему ударов основано на системе отражения от трёх бортов, которую многие игроки называют просто «Системой». Что касается ударов через борта и абриколей, то для них всех это – «прародитель». И было бы неуместно начинать это руководство с чего-то иного.

Конечно, никакая из систем не идеальна. Было бы глупо ожидать, что здесь будет не так, ведь на практике действует слишком много переменных факторов – как в оборудовании, так и у игроков. Но есть определенные основы, на которые в какой-то степени можно положиться. Именно на этих принципах построены эта и другие системы.

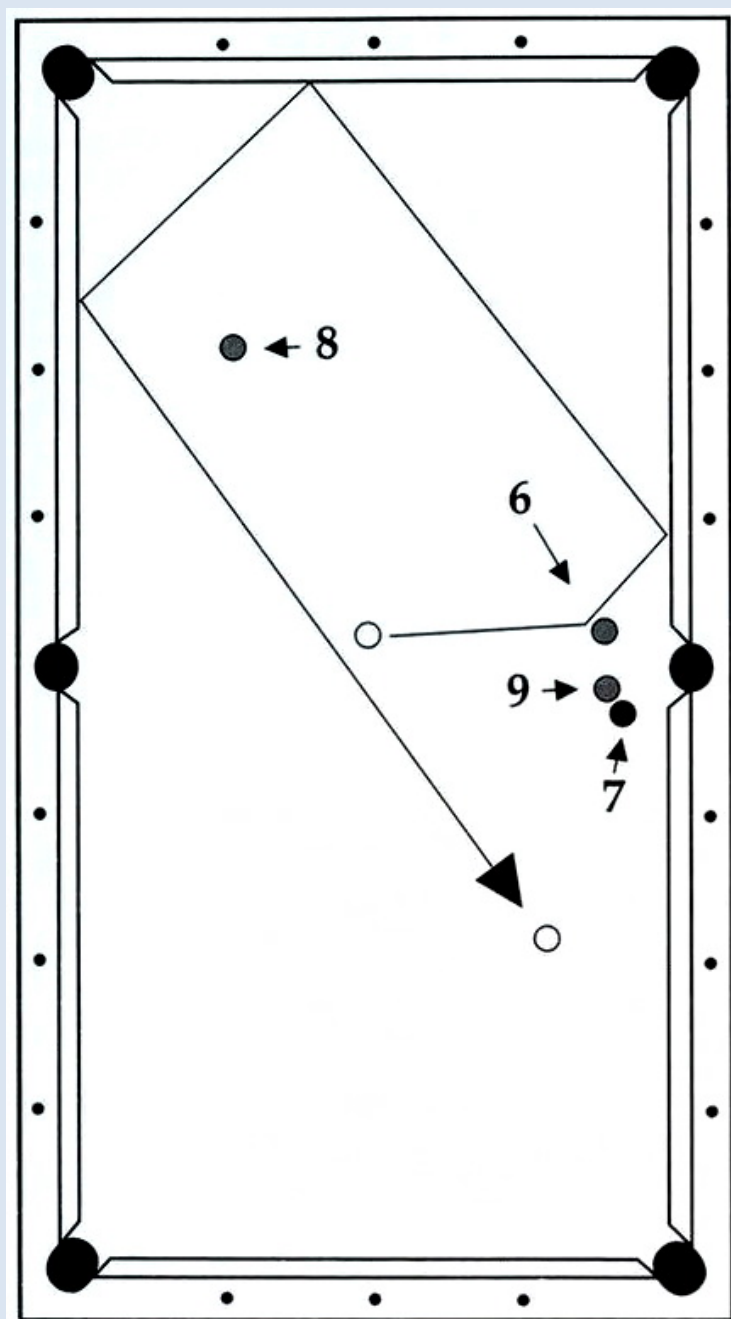


Рисунок 1

Система

Следующие несколько страниц несут техническую информацию, но важны. Я предлагаю Вам изучить их у бильярдного стола с кием в руке. При чтении тренируйте каждый удар.

При игре в Карамболь Система используется, чтобы добиваться соударения шаров после того, как биток трижды коснётся бортов. В лузном бильярде (обычно называемом Пулом) с помощью удара мы делаем ещё один шаг, добиваясь соударения и после четвёртого контакта с бортом. (Здесь автор излишне сильно потянул одеяло на свою любимую игру. В Карамболе нередко встречаются удары с четырьмя, пятью и даже бóльшим количеством соприкосновений с бортами. Прим. пер.) Иногда мы даже используем этот удар, чтобы отправить шар в лузу.

Это – фантастический удар. Независимо от того, сколько раз Вы его видите, это всё ещё удивительно. Биток кружит по столу, чтобы ударить по шару, расположенному на четвертом борту, как это и задумывалось. Если же Вы сами выполняете удар, то это доставляет ещё большее удовольствие. Вам просто остаётся восхищаться ударом и его относительной простотой.

Нумерация

Чтобы использовать Систему, Вам сначала нужно освоить её нумерацию, под которой я имею в виду способы присвоения чисел положению и траектории битка. Первая нумерация относится к положению битка или, точнее, к начальной точке траектории его перемещения в желаемую точку третьего (*по счёту; прим. пер.*) борта. Вторая нумерация обозначает предполагаемые точки соударений с первым и третьим бортом.

Такой подход порождает интересный план действий, смущающий многих. Но чтобы понять Систему, Вы должны научиться нумеровать бриллиантовые отметки двумя способами. Третьему борту соответствуют две нумерации, определяющие число положения битка $P\#$ и число точки соударения $D\#$ (рис. 2). Это означает, например, что средняя луза соответствует положению с числом три ($P3$), указывающим на начальное расположение битка, и в то же время это – четвёртый бриллиант ($D4$), определяющий точку соударения битка с третьим бортом. Как только Вы поймете эти принципы, встанете на путь освоения этой простой Системы.

Нумерация положения

Чтобы определить число позиции битка ($P\#$), используя первый способ нумерации, встаньте в углу стола, от которого биток начнёт своё движение (т.е. встаньте на у отметки $P5$, показанной на рисунке 2) и посмотрите на длинный борт. Бриллианты этого борта обозначают позиции с половинным приращением чисел. Первая позиция с числом 1 ($P1$) – это воображаемый бриллиант в задней части угловой лузы на дальнем конце борта. Приближаясь к себе по борту, определим числа для всех бриллиантов: первый бриллиант – $P1\frac{1}{2}$, второй – $P2$, третий – $P2\frac{1}{2}$, четвертый – $P3$, пятый – $P3\frac{1}{2}$, шестой – $P4$, седьмой – $P4\frac{1}{2}$, восьмой (там, где Вы стоите) – $P5$, где Вы стоите. Бриллианты нижнего короткого борта обозначают позиции с полными приращениями (*т.е. уже по единице, а не по $\frac{1}{2}$; прим. пер.*). Это – бриллианты $P6$, $P7$ и $P8$.

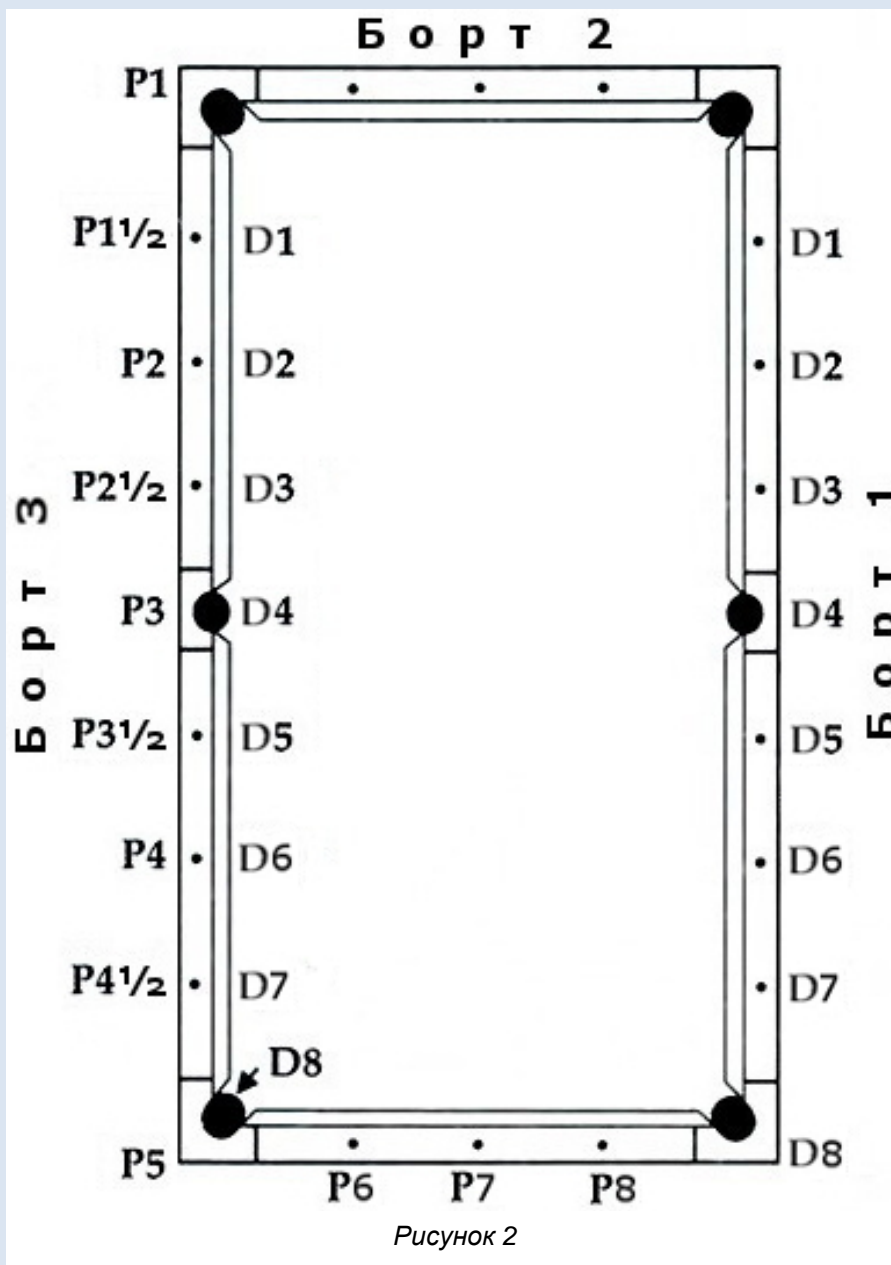
Нумерация бриллиантовых отметок

Второй способ нумерации использует бриллиантовые отметки для обозначения пути битка при его движении вокруг стола. В нём числа бриллиантов соответствуют их порядковым номерам, если перемещаться от дальних концов длинных бортов по направлению к себе (рис. 2). Таким образом, первыми бриллиантами являются $D1$, вторыми – $D2$, третьими – $D3$; четвертыми – $D4$ (средние лузы), пятыми – $D5$, шестыми – $D6$, седьмыми – $D7$, восьмыми – $D8$.

Формула Системы

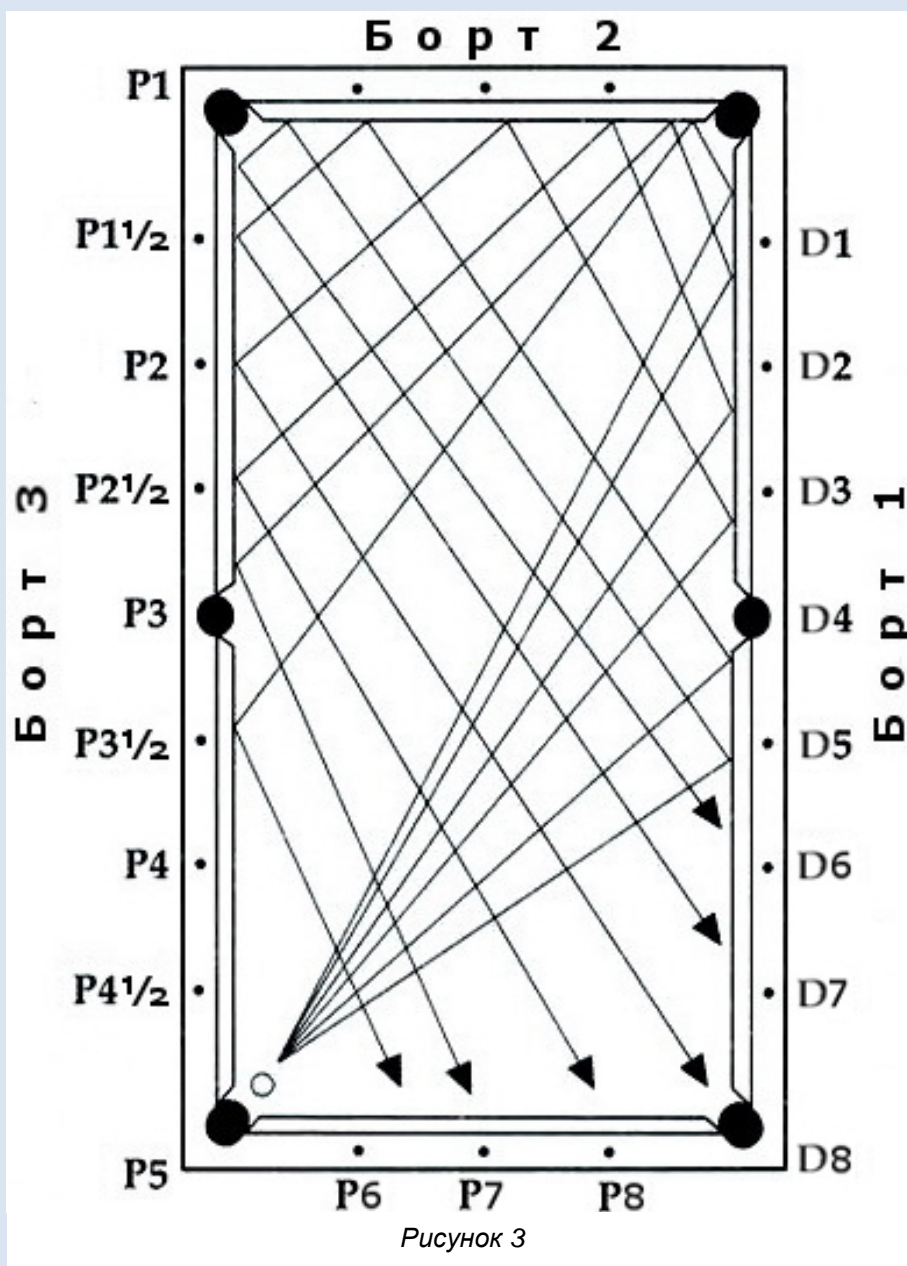
Шар, перемещающийся с бегущим боковым вращением в направлении первого борта, попадёт в такие точки первого и третьего борта, сумма чисел которых

равна числу положения, из которого биток начинает своё движение. Формула: Число начального положения = число на первом борту + число на третьем борту, или $P\# = D\#$ (на первом борту) + $D\#$ (на третьем борту). Говоря просто, это означает, что положение битка равно точке контакта на борту 1 плюс точке контакта на борту 3. Или мы можем изложить это в обратном порядке: сумма чисел точек соударения с первым и третьим бортом равна числу начального положения битка (рис. 3).



Например шар, начинающий движение с бегущим боковым вращением из положения 5 к первому бриллианту на первом борту, переместится к четвертому бриллианту третьего борта. Один плюс четыре равно пяти. Если шар с той же начальной позиции попадает во второй бриллиант, то он придёт к третьему бриллианту третьего борта. Если Вы попадёте в бриллиант три, то он пойдёт на бриллиант два третьего борта. Если соударение с первым бортом произойдёт на четвёртом бриллианте, то траектория шара будет проходить через бриллиант один на третьем борту. В случае попадания в пятый бриллиант, шар будет двигаться на

нулевой бриллиант, который является угловой лузой. То же самое справедливо и для шара, начинающего движение из любого другого положения. Сумма чисел точек соударения с первым и третьим бортом будет равна числу начального положения битка (рис. 3).



Формула для угловой лузы

Заключительная часть головоломки, которая очень полезна для достижения тех целей, которые мы преследуем в лузном бильярде, такова: шар, обладающий бегущим боковым вращением и движущийся со средней скоростью, после отражения от второго бриллианта третьего борта следует в угловую лузу. Следовательно, $P\# - 2 = PA$; т.е. число положения битка, уменьшенное на два, равно числу точки прицеливания на первом борту PA . Так что, после среднего по силе удара с приданием бегущего бокового вращения биток, находившийся у угловой лузы, число начального положения которой равно пяти, и направленный в третий бриллиант

первого борта, возвращается от второго бриллианта на третьем борту в угловую лузу. Говорят, что биток, начальное положение которого находится в любой точке траектории от угловой лузы до третьего бриллианта первого борта, располагается в позиции P5 (рис. 3).

Теперь мы подошли к аспекту игры, в котором необходимо проявлять мастерство. Для некоторых игроков это затрудняет успешное применение Системы. Система была разработана для выполнения ударов, приводящих шар к третьему борту. Она базируется на математической формуле углов и работает для большинства ударов на любом столе ($P\# = R_1 + R_3$). Иными словами, в работе Системы это неизменно. Однако, когда шар перемещается от третьего борта к четвертому, проявляются особенности каждого стола. Результат будет зависеть от всех переменных, которые Вы можете себе представить: в частности – от марки шаров, их центрирования, от наклейки, техники удара и состояния стола. Например, на новом сукне шар будет отражаться от борта шире, чем на изношенном. Чем сильнее истёрто и загрязнено сукно, тем сильнее будет сужаться отскок. В определенный день даже влажность воздуха может повлиять на конечное положение битка. Но при этом есть и хорошие известия: после того как Вы узнаете, как «играет» определённый стол, его особенности будут проявляться устойчиво. Чтобы понять, как «ведёт» себя стол при движении шара на конечном участке траектории, необходимо выполнить всего лишь несколько тренировочных ударов.

Мой опыт говорит о том, что при применении рассматриваемого удара на многих (если не на большинстве) бильярдных столах с лузами отражение шара слегка уже, чем на карамбольных столах. То есть, выполняя удар на большинстве столов, я направляю шар примерно на половину бриллианта дальше. Поэтому, когда теоретически я должен прицеливаться в третий бриллиант первого борта, я целюсь в бриллиантовую отметку $2\frac{1}{2}$. Суть в том, что нужно знать, как проявляет себя оборудование. Перед тем как играть матч на новом столе, протестируйте его, чтобы знать – чего ожидать на этом столе в конкретный день.

Отражение от третьего борта

Прежде чем рассмотреть несколько примеров, приведём последний фрагмент информации. При использовании Системы для шаров, отражающихся от третьего борта, ориентировочное прогнозирование конечного положения проводится, исходя из параллельности траекторий. Второй бриллиант на третьем борту приводит шар в угловую лузу. Аналогично, первый бриллиант третьего борта приводит шар к бриллианту семь длинного четвертого борта, а третий бриллиант на третьем борту – к первому бриллианту на четвёртом коротком борту (рис. 3).

Формула для попадания в четвёртый борт

Нетрудно понять, что из базовых понятий вытекает множество приложений. Предположим, что из начального положения с числом 5 Вам нужно попасть в точку четвёртого длинного борта, удалённую на половину межбриллиантового расстояния от угловой лузы (рис. 4). Для этого просто добавьте $\frac{1}{2}$ к числу точки прицеливания на первом борту $P5 - 2 = D3$ (приводящей в угловую лузу). Следствием этого будет то, что число третьего борта уменьшится на $\frac{1}{2}$ (*а расчётная формула примет вид $P5 - 1\frac{1}{2} = D3\frac{1}{2}$; прим. пер.*). Таким образом, прицеливайтесь в точку первого борта с числом $3\frac{1}{2}$.

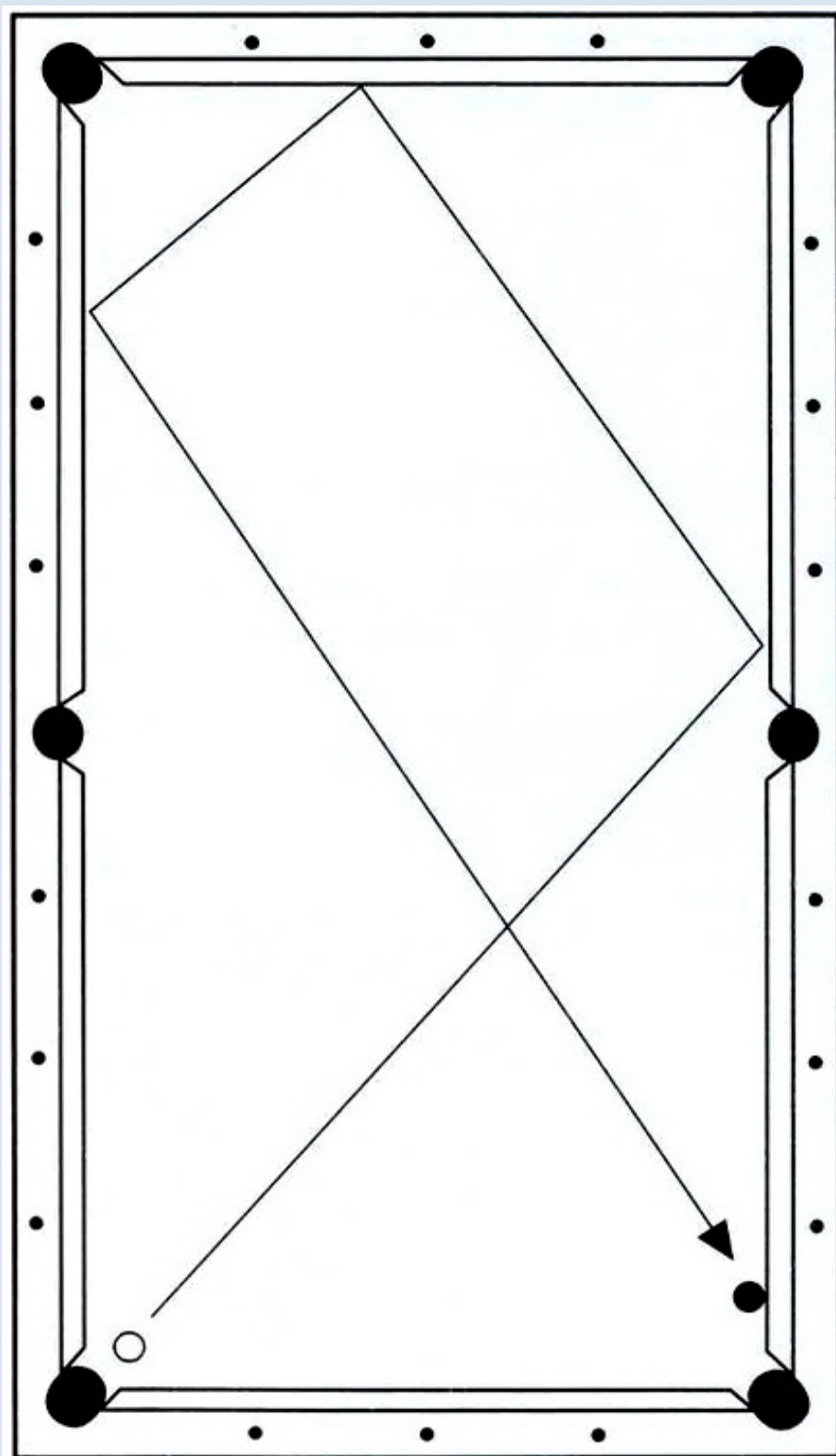


Рисунок 4

Допустим, требуется попасть в ближайший к угловой лузе бриллиант на четвёртом коротком борту. Вычтите единицу из числа точки первого борта, приводящей в угол ($P5 - 2 = D3$), и получите $P5 - 3 = D2$. Прицеливаться следует во второй бриллиант первого борта (рис. 5).

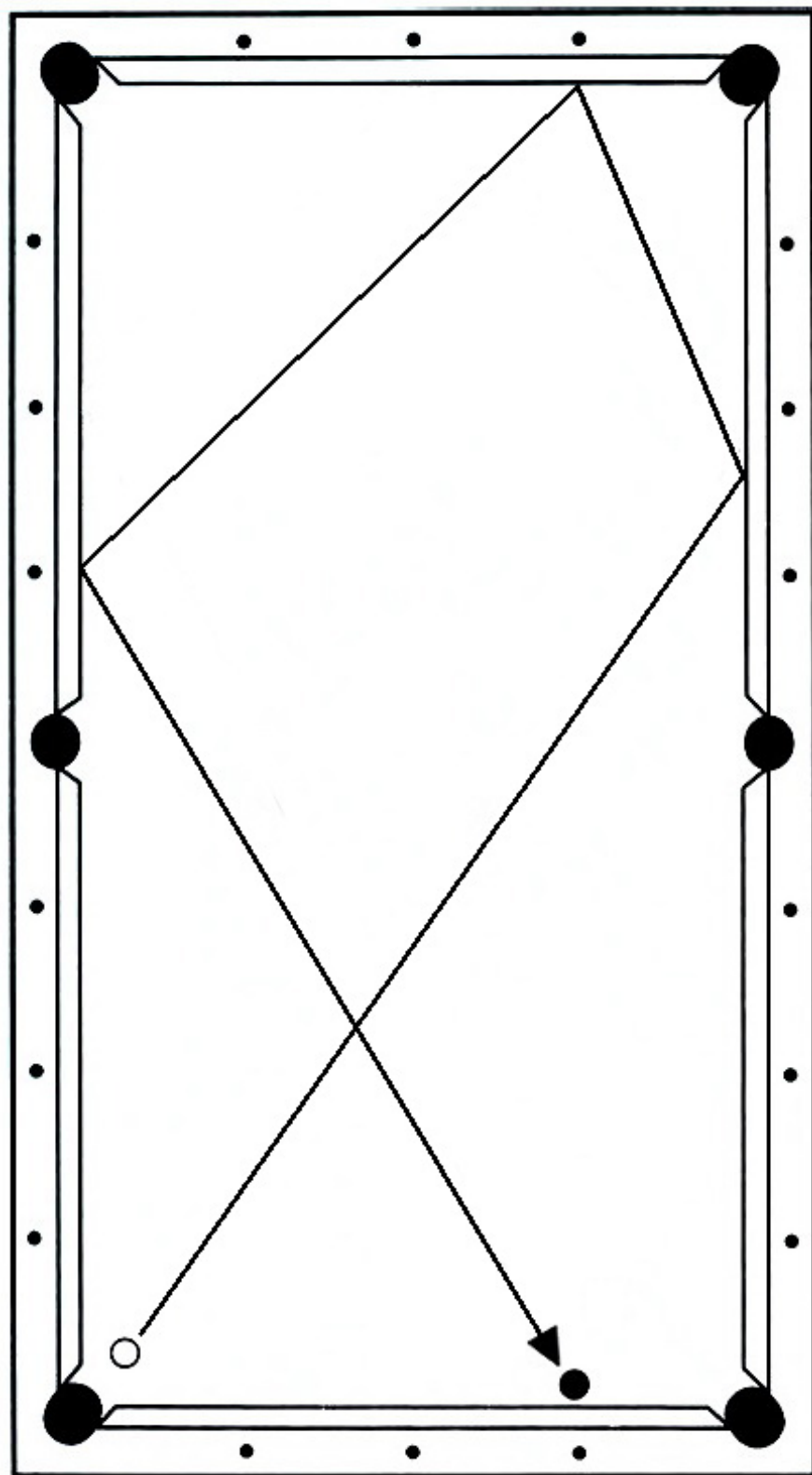


Рисунок 5

Чтобы попасть в угловую лузу из начальной позиции с числом 4, в качестве точки прицеливания на первом борту следует выбрать второй бриллиант ($P4 - 2 = D2$) (рис. 6).

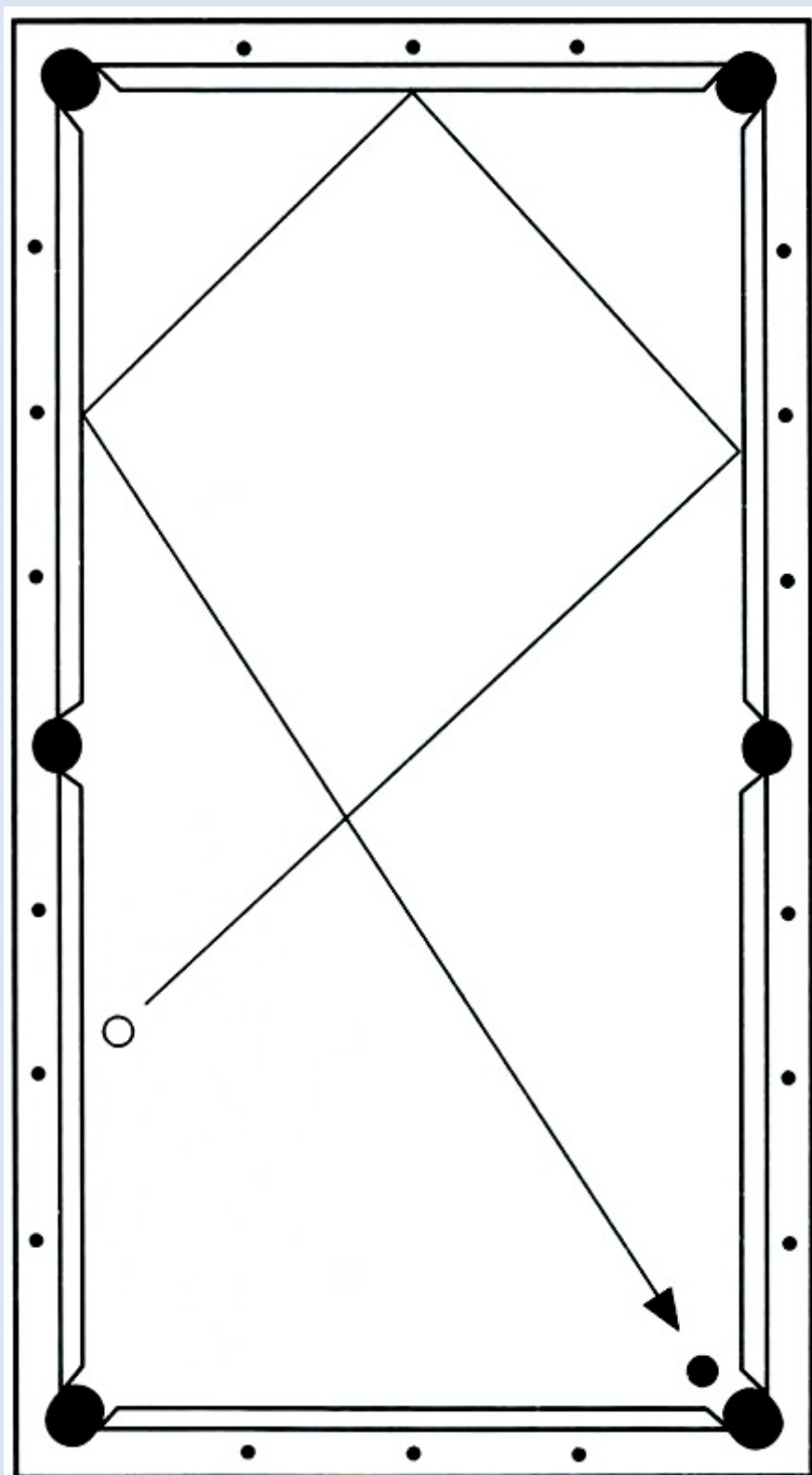


Рисунок 6

Если биток располагается в начальной позиции с числом $5\frac{1}{2}$, то точкой прицеливания, приводящей шар в угловую лузу, является $D3\frac{1}{2}$ на первом борту ($P5\frac{1}{2} - 2 = D3\frac{1}{2}$) (рис. 7).

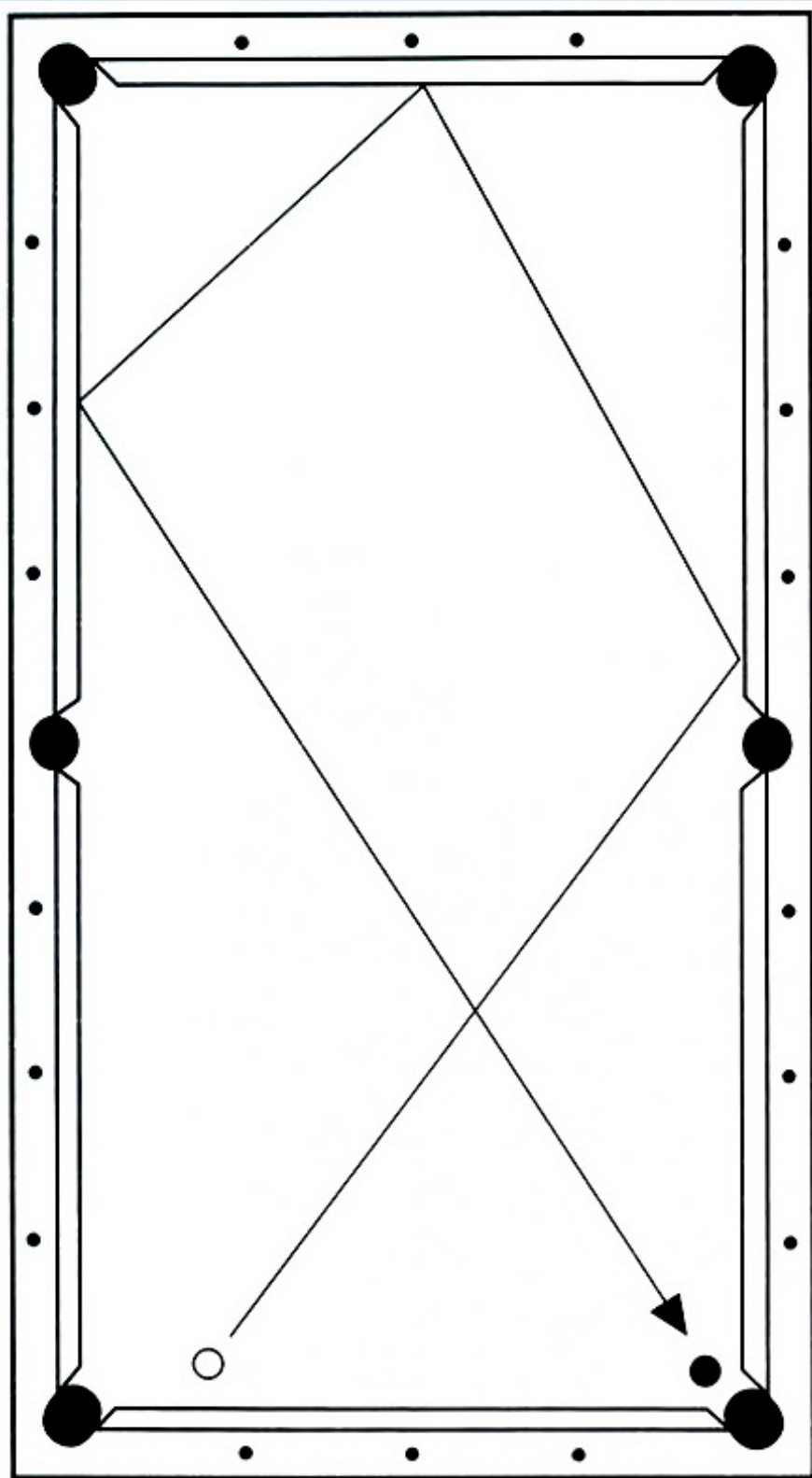


Рисунок 7

Замазанная позиция при игре в Пул 14.1

А теперь давайте применим Систему в игровой позиции, изображённой на рисунке 8.

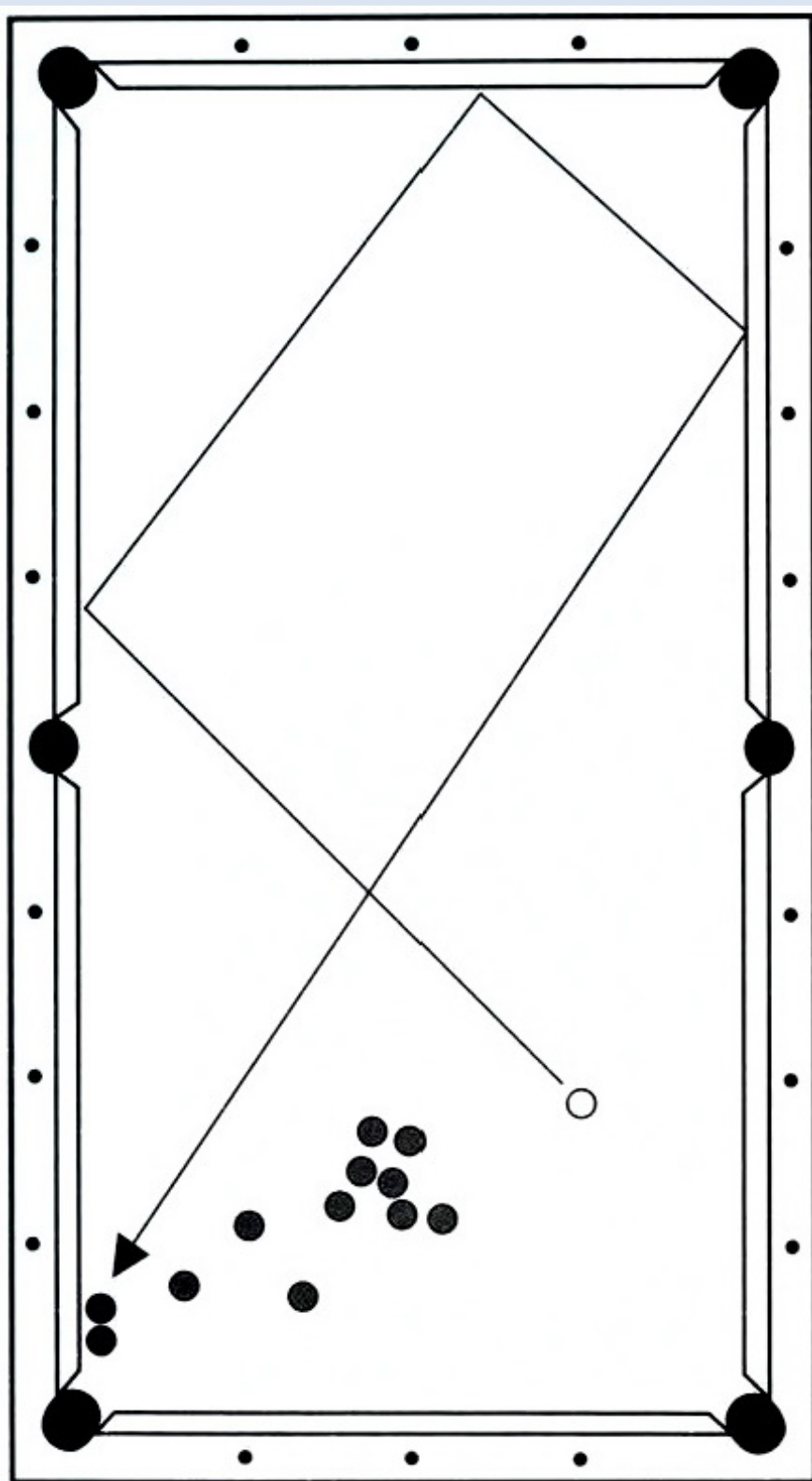


Рисунок 8

Допустим, при игре в Пул 14.1 Ваш противник отыгрался и оставил позицию с битком, располагающимся за скоплением шаров. Вы предполагаете выполнить отыгрыш или, даже возможно, совершить преднамеренный фол. Однако следует заметить, что у длинного борта стоит пара касающихся друг друга шаров. Вы видите, что через три борта в эту пару можно направить биток (*и ближайший к лузе шар окажется внутри её; прим. пер.*), который располагается на необходимой для этого траектории с начальным числом $4\frac{1}{2}$. Поэтому, попадание в угловую лузу достигается прицеливанием в точку $D2\frac{1}{2}$ первого борта (если не учитывать особенности оборудования). Но Вам нужно добиться соударения с соприкасающимися шарами в точке, отстоящей от лузы на половину расстояния между бриллиантами. Чтобы учесть это, скорректируйте число точки прицеливания, добавляя к нему $\frac{1}{2}$. Таким образом, прицеливаться следует в точку $D3$ первого борта.

Поначалу Вам может показаться, что для применения в Пуле 14.1 это – опасный удар, ведь если Вы промахнётесь, то противник может сделать результативную серию из тридцати или сорока шаров. Однако, я подошёл к столу и, прежде чем промахнуться, удачно выполнил удар восемь раз подряд. На девятой попытке я ударил по паре шаров слишком слабо, и заказанный шар не смог добраться до лузы. Затем, прежде чем прекратить это упражнение, я сделал ещё пять результативных ударов. Практически при каждой попытке я получал хорошую позицию для продолжения серии.

После этого проведённого небольшого исследовательского проекта я был совершенно уверен в этом ударе. Поэтому я обратился к первому человеку, вошедшему в дверь, предложив подойти к столу и попробовать. «Я скажу, что Вы должны были попасть», – произнёс я. Я рассказал ей, что нужно сделать, и биток отправился в путь вокруг стола, чтобы попасть в соприкасающиеся шары. В конце своего пути он стал терять скорость. На последних восемнадцати или около того дюймах я задавался вопросом – а попадёт ли биток в прицельный шар? Затем, когда наконец произошло соударение, я подумал – хватит ли энергии, чтобы шар упал в лузу? Нужно было видеть улыбку на её лице, когда заказанный шар подходил всё ближе и ближе к лузе – как боящийся холодной воды купальщик, прежде чем, наконец, погрузился. Это – потрясающий удар!

Замазанная позиция при игре в «Девятку»

Вот еще одна ситуация: Вы играете в «Девятку», и соперник оставил биток в замазанной позиции (рис. 9). Третий шар, в который следует направлять биток в следующем ударе, располагается в нескольких дюймах от длинного борта. Вы видите, что биток находится в начальной позиции, которой соответствует число четыре.

Шар №3 находится на траектории, проходящей между точкой $D2\frac{1}{2}$ третьего борта и приблизительно точкой $D\frac{1}{2}$ четвёртого борта. Вспомните формулу: $P4 - 2 = D2$ (направление в лузу) $- \frac{1}{2} = D1\frac{1}{2}$. Следовательно, чтобы попасть в шар №3, расположенный неподалёку от третьего борта, следует целиться в точку $D1\frac{1}{2}$ первого борта; так Вы избежите фола и игры Вашего противника с руки.

Некоторые позиционные удары при игре в «Восьмёрку»

Рассматриваемая Система также очень точна, если нужно вычислять и достигать конечное положение битка. Например, Вы наносите удар по последнему «сплошному» шару, и необходим выход на восьмёрку (рис. 10). Проблема

заключается в том, что Вы отправляете прицельный шар в среднюю лузу, а восьмёрка находится у центрального бриллианта короткого борта. Вы знаете: чтобы добраться до неё нужно выполнить удар через три борта. Но куда пойдёт биток? Получится ли выход? Не попадёт ли биток в лузу?

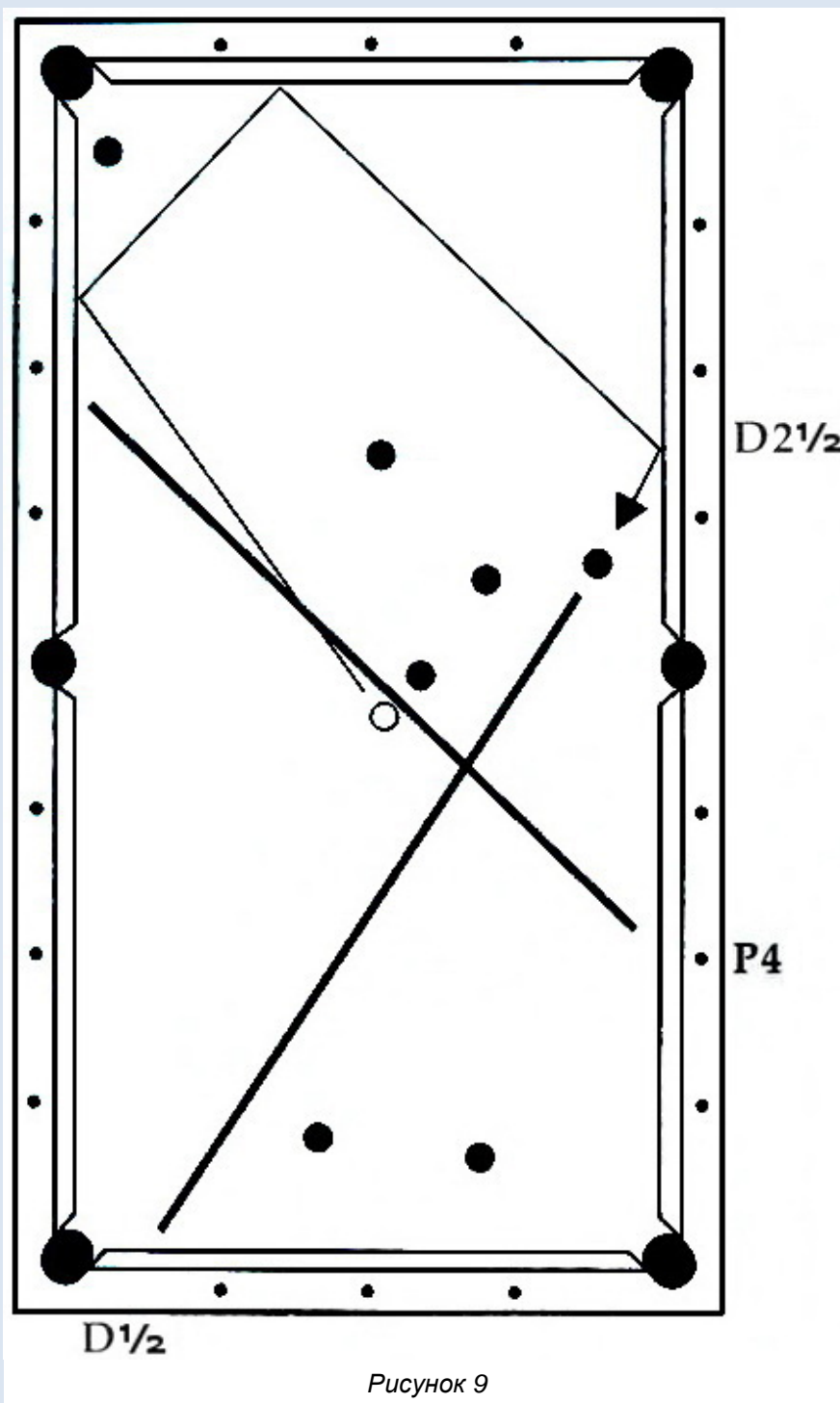


Рисунок 9

С помощью Системы, на эти вопросы можно ответить даже перед ударом. Смещая прицельную точку лузы относительно центрального положения, Вы можете несколько изменить положение касательной линии, определяющей направление отражения битка от сплошного шара. Таким образом, чтобы управлять конечным положением битка, Вы можете выбирать район первого борта, в который попадает

Первый пример выхода

На рисунке 11 представлен ещё один пример того, как знание Системы может помочь Вам добиться необходимой позиции.

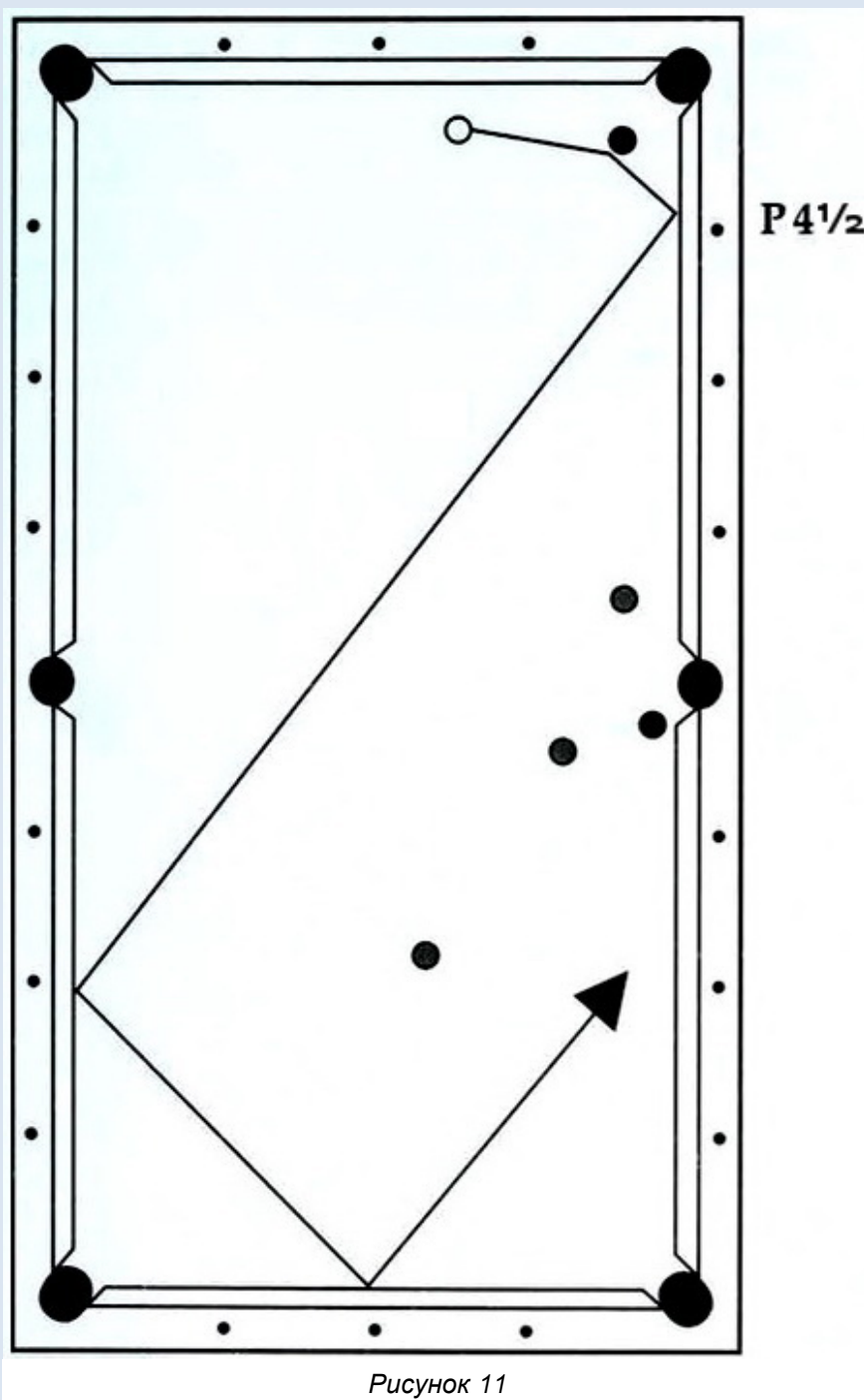


Рисунок 11

Вам предстоит сделать простой удар по последнему полосатому шару, но как при этом Вы собираетесь выйти на восьмёрку? Ответ: придайте битку лёгкое правое боковое вращение, и после соударения с бортом в районе точки с числом $4\frac{1}{2}$ он направится ко второму бриллианту на противоположном длинном борту. $P4\frac{1}{2}$ минус $D2$ равно $D2\frac{1}{2}$. Биток должен остановиться где-то рядом с точкой третьего борта $D2\frac{1}{2}$, предоставляя Вам возможность выполнить удобный удар по восьмёрке. Чтобы

получить нужную позицию, в этом случае даже не нужно добираться до четвертого борта. Благодаря этому, границы допустимых ошибок раздвигаются, а сам удар становится ещё более привлекательным.

Второй пример выхода

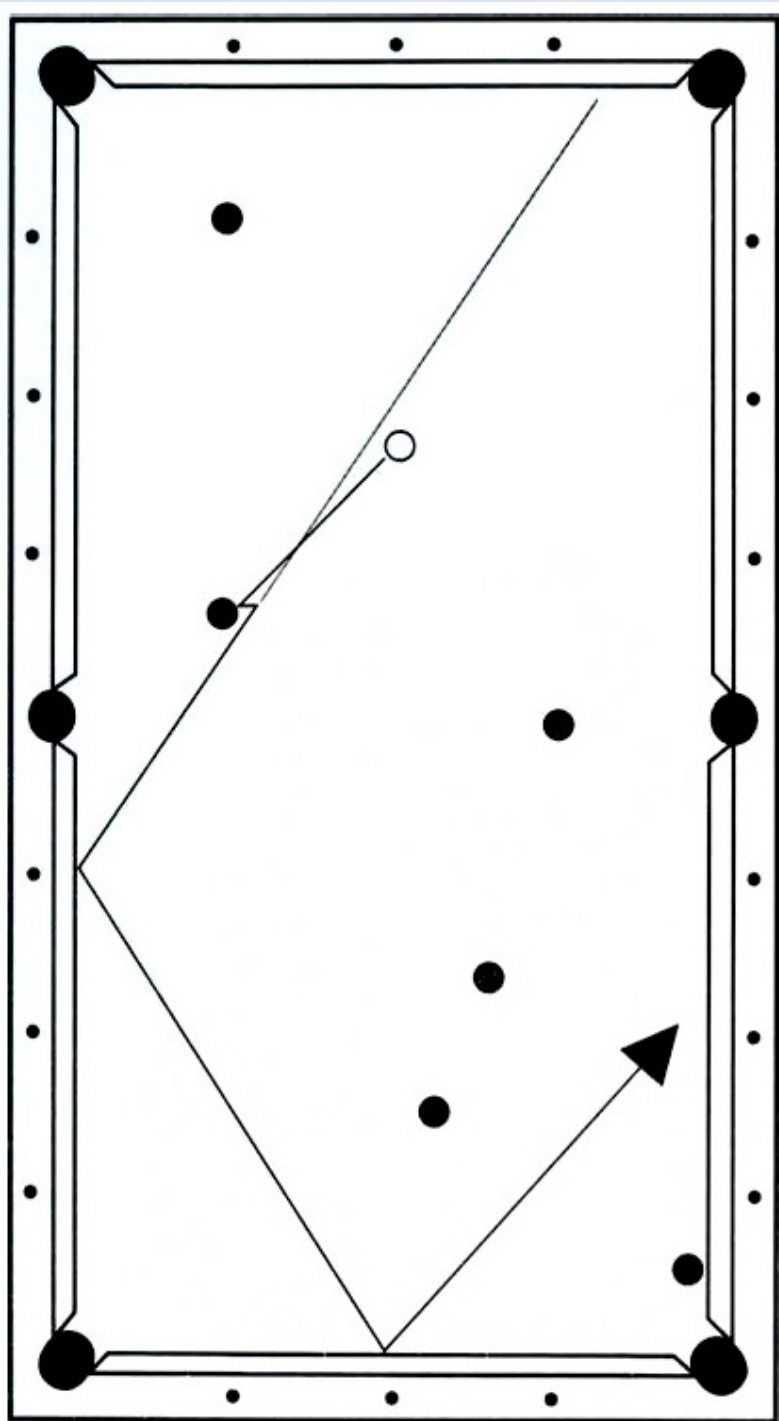


Рисунок 12

Здесь при игре в «Восьмёрку» Вам тоже нужно сделать выход для заключительного удара. Последний сплошной шар нужно забивать почти прямым ударом, а шар №8, стоящий у длинного борта, заслонён полосатыми шарами.

Используя Систему, Вы понимаете, что если биток прокатить вперёд за прицельным шаром и попасть в первый борт в районе третьего бриллианта, то он будет располагаться на траектории P5½, ведущей к бриллианту 2½ третьего борта. Там у Вас будет идеальная позиция, чтобы сыграть восьмёрку (рис. 12).

Просматривайте опасные зоны

Используя Систему, Вы также научитесь видеть опасные зоны. Говоря об этом, я имею в виду те удары, в которых весьма вероятно попадание битка в лузу – например, как это показано на рисунке 13.

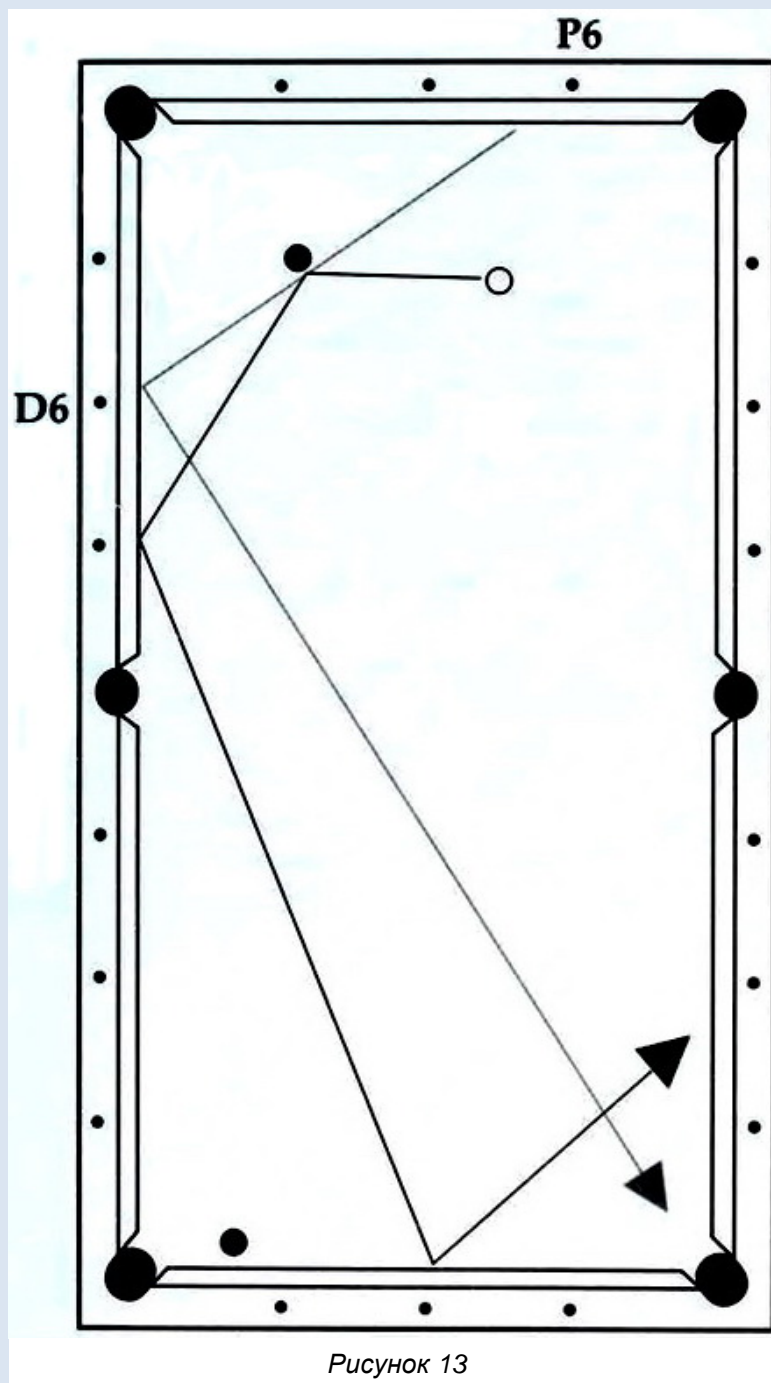


Рисунок 13

Здесь предстоит сделать несложный удар на восьмёрке и при этом выйти к

нижнему короткому борту для последнего удара по девятке. Кажется, что сделать это достаточно просто – лишь стóит выполнить удар средней силы, придающий битку лёгкий бегущий винт, и – «дело в шляпе». Но при небрежном выполнении этого простого удара есть опасность, скрывающаяся на другом конце стола.

Если биток будет двигаться по касательной линии, то ей будут соответствовать начальное число P6 на коротком борту и точка соударения D6 первого борта. Разница между P6 и D6 указывает на нулевой бриллиант третьего борта, который как раз и является угловой лузой. Аккуратное наблюдение показывает, что при таком ударе биток окажется в лузе. Избежать этого поможет добавление лёгкого ниже-бокового вращения. Это приведет к соударению битка с первым бортом в районе пятого бриллианта, который приведёт Вас к бриллианту два на третьем борту.

Альтернативные способы

Существуют и другие способы применения Системы, фактически не использующие формулу. На любом конкретном столе, как только Вы поймёте – какая базовая траектория ведёт от угловой лузы (P5) к первому борту, перенаправляющему шар к другой угловой лузе у четвёртого борта, Вы можете применить один из двух альтернативных способов.

Первый из этих способов состоит в выполнении параллельных настроек. Позиции битка на коротком борту устанавливайте с помощью параллельного переноса базовой траектории. Позиции битка на длинном борту определяйте с помощью шаблонных траекторий, начинающихся на исходном борту в точках, в два раза дальше расположенных от базовой траектории, чем точки пересечения с первым бортом. Это позволит найти точку прицеливания, направляющую шар в лузу (рис. 14). Для попадания в требуемое место четвёртого борта скорректируйте прицел, прибавляя или вычитая необходимое количество межбриллиантовых расстояний, как указывалось выше.

Второй способ также основан на базовой траектории, ведущей из одной угловой лузы в другую. Как только она будет определена, продлите её примерно на пять футов от первого борта и отметьте опорную точку – обычно это будет пятнышко на другом столе или на стене. Используйте эту опорную точку в качестве точки прицеливания практически из любого места шара на столе, и такой подход будет приводить Вас в угловую лузу.

Вторая часть

Удары, использующие два соударения с бортами

Первое соударение с коротким бортом и возврат к угловой лузе

Много лет назад этот удар мне показал старый друг Денни Сальвадор. Денни – это тот парень, с которым не хочется состязаться. Кажется, он очарован жизнью. Если бы я мог купить акции на него, я бы это сделал. Звездный спортсмен, превосходный игрок в покер и предприимчивый человек – он никогда не перестает удивлять меня. Пятнадцать лет назад, играя в баскетбол в местном спортзале, я видел, как он на пари с «интересом» трижды бросал с середины площадки. В то время ему было 39 лет. Дам совет: если когда-нибудь встретите его, не делайте

НИКАКИХ СТАВОК.

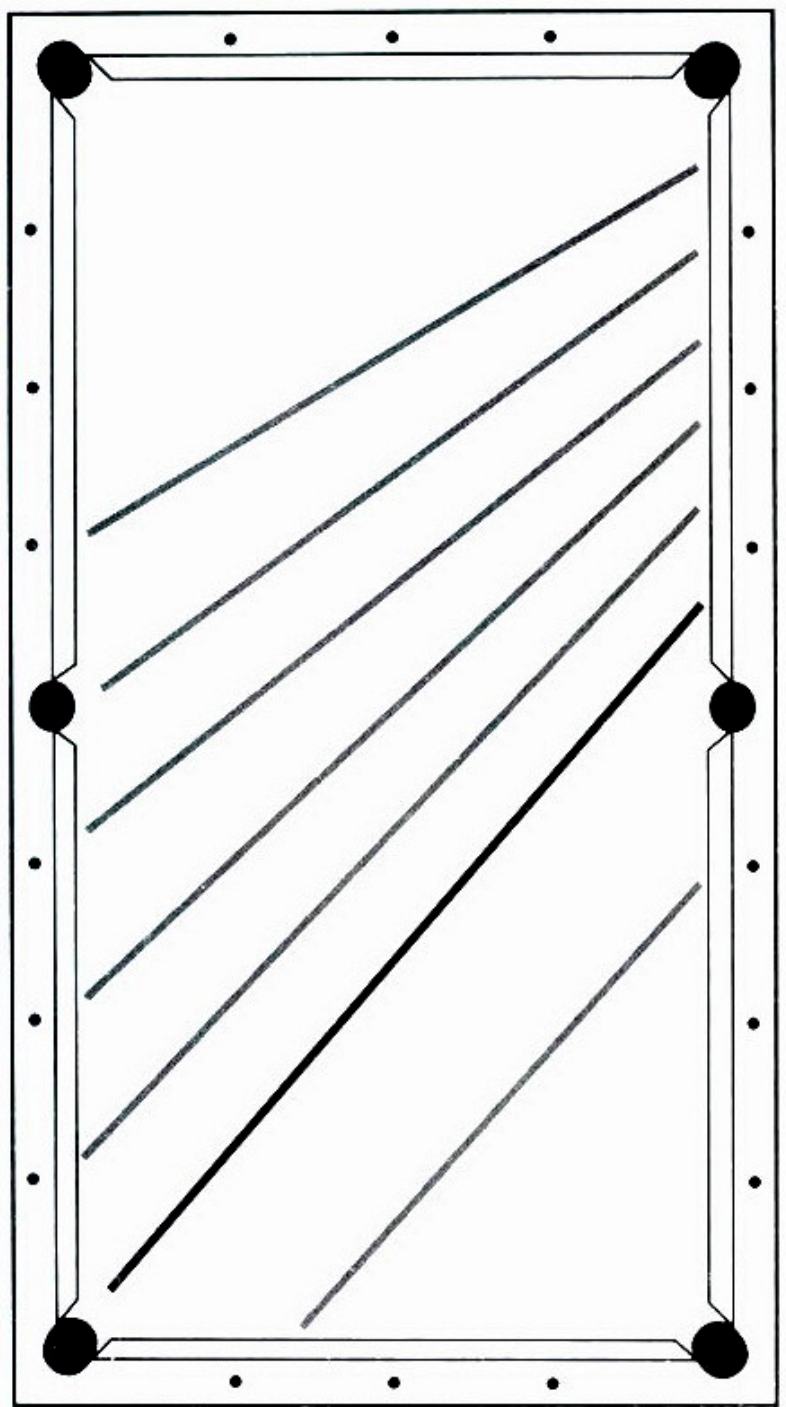


Рисунок 14

Биток, расположенный у первого бриллианта длинного борта, Вы можете вернуть обратно к угловой лузе. На рисунке 15 изображена позиция, в которой Вам нужно забить восьмёрку, но она замазана. Слегка приподняв shaft, придайте битку экстремальное тормозящее боковое вращение (в данном случае – правое; прим. пер.) ударом примерно «на три часа» (в случае необходимости скорректируйте эту величину согласно свойствам оборудования и параметрам удара). Сам удар следует выполнить со средней силой, прицелившись в точку короткого борта,

расположенную напротив последнего бриллианта. Биток отразится от двух бортов и вернётся к угловой лузе. Это производит едва ли не волшебное впечатление.

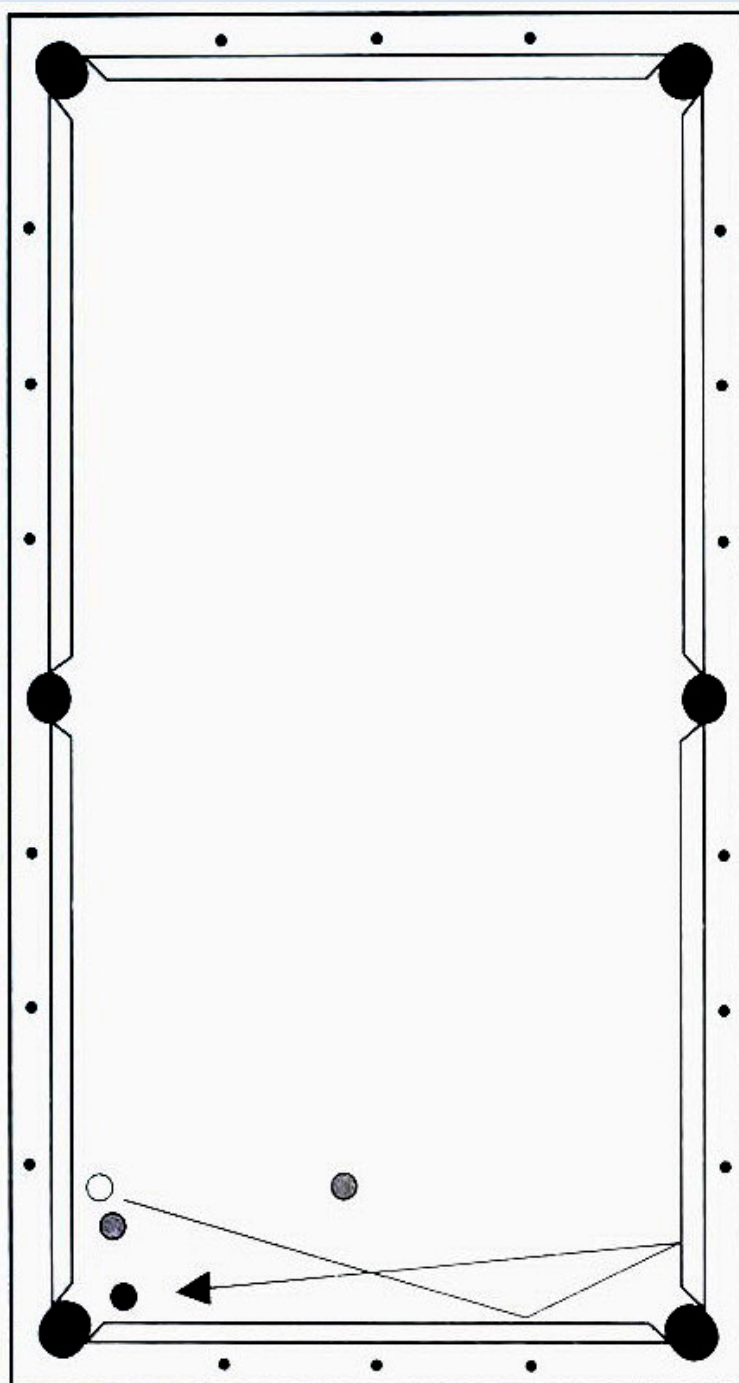


Рисунок 15

Первое соударение с длинным бортом и перевод к средней лузе

По существу, этот удар – такой же, как и последний из рассмотренных; отличие состоит в том, что здесь биток перемещается вдоль длинного борта (рис. 16). Этот удар, так же как и предыдущий, смотрится почти магически. Траектория битка идёт от третьего бриллианта нижнего короткого борта к последнему бриллианту на длинном борту, который возвращает шар к средней лузе. Как и ранее,

немного приподнимите shaft и придайте битку экстремальное тормозящее боковое вращение ударом примерно «на три часа» (при необходимости внесите поправку на свойства оборудования и удара). Удар выполняется со средней силой, и биток возвращается к средней лузе первого борта. Если параллельно сдвинуть эту траекторию, то можно дойти до следующего набора бриллиантов (т.е. от D2 на коротком борту до D6 на длинном).

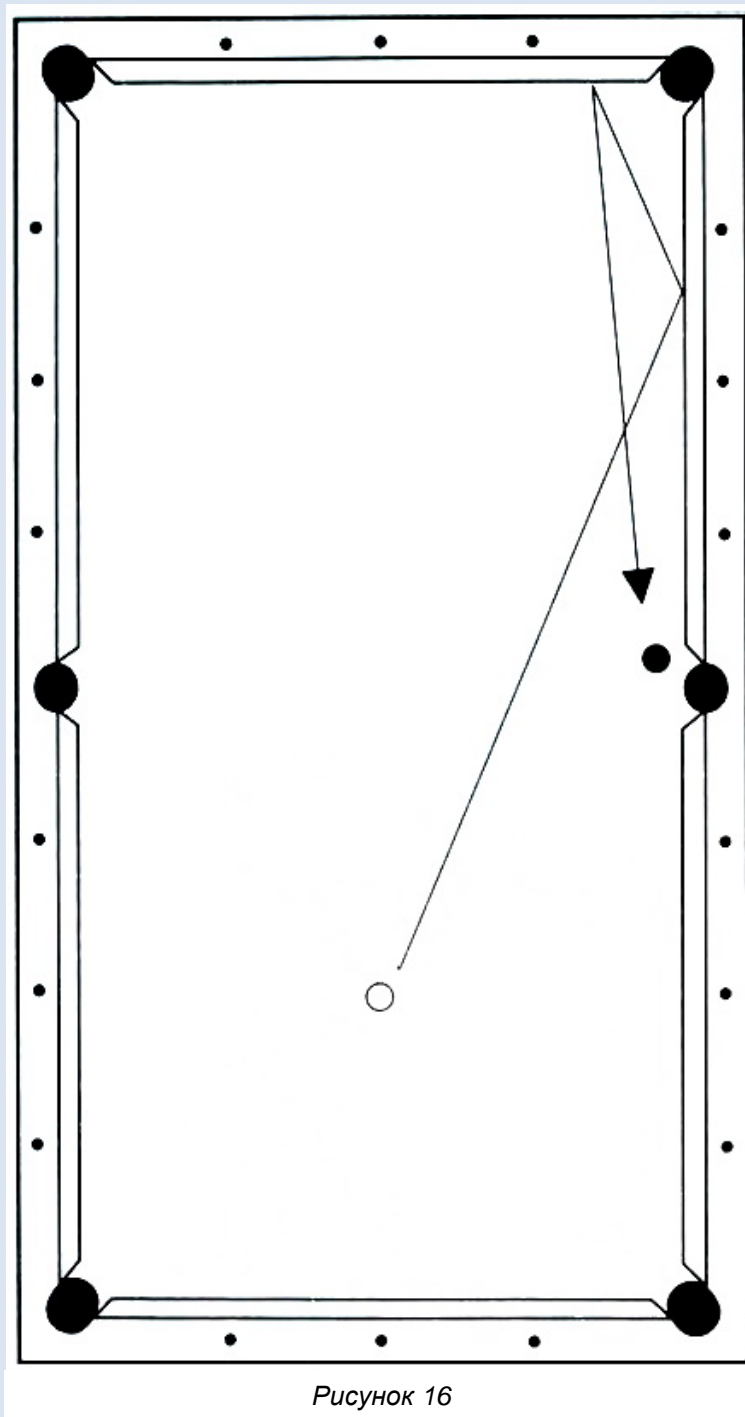


Рисунок 16

Первое соударение с коротким бортом и перевод к угловой лузе (357)

В моей памяти этот удар запечатлён как «357». Я назвал его так, потому что суммы бриллиантовых чисел в конце трёх базовых траекторий равны 3, 5 и 7.

Первая траектория проходит между бриллиантами D2 на длинном борту и D1 на коротком: в сумме – три. Вторая траектория располагается между бриллиантом D3 длинного борта и бриллиантом D2 короткого борта: всего пять. Третья траектория проходит между бриллиантом D4 на длинном борту и бриллиантом D3 короткого борта: $4 + 3 = 7$. Таким образом, всё вместе получается «357».

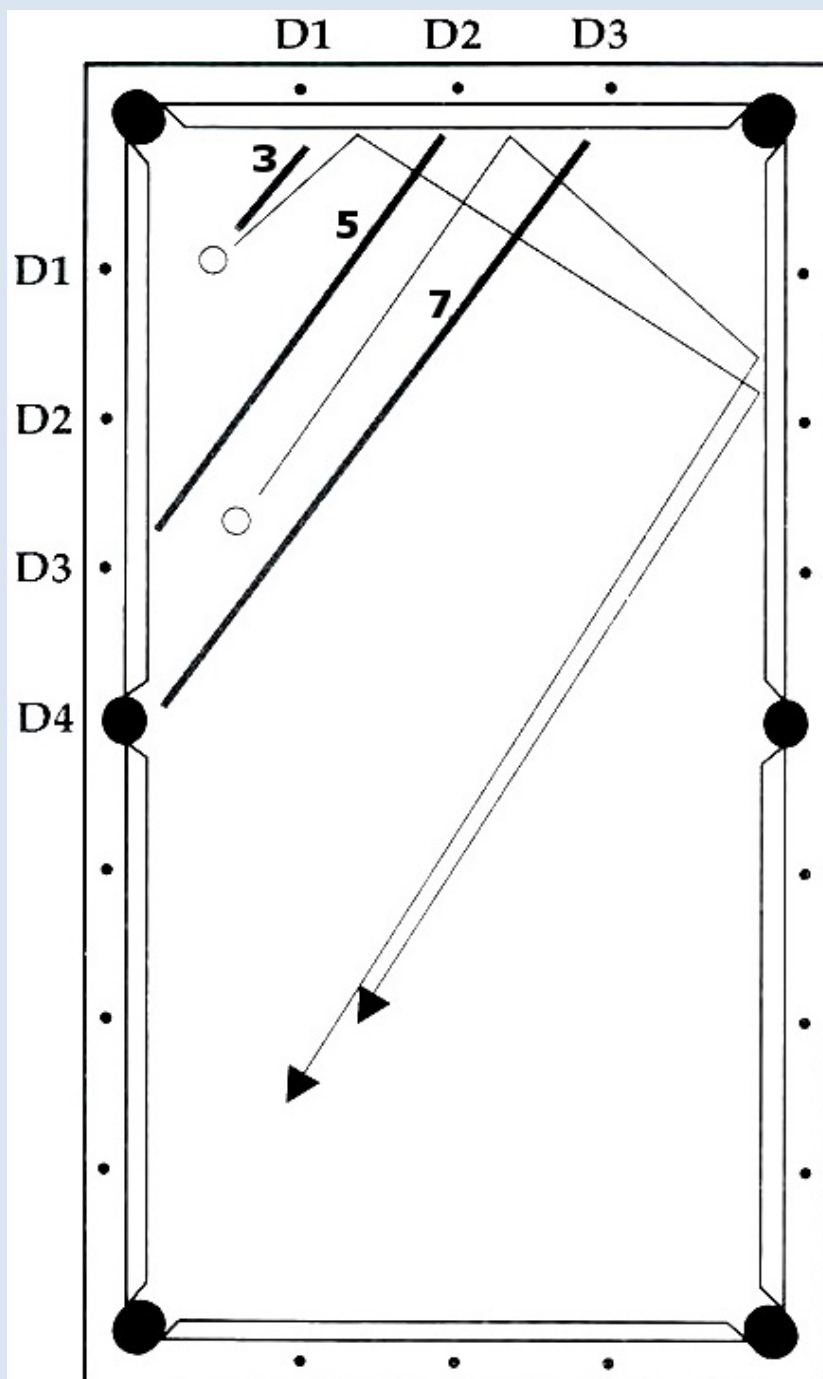
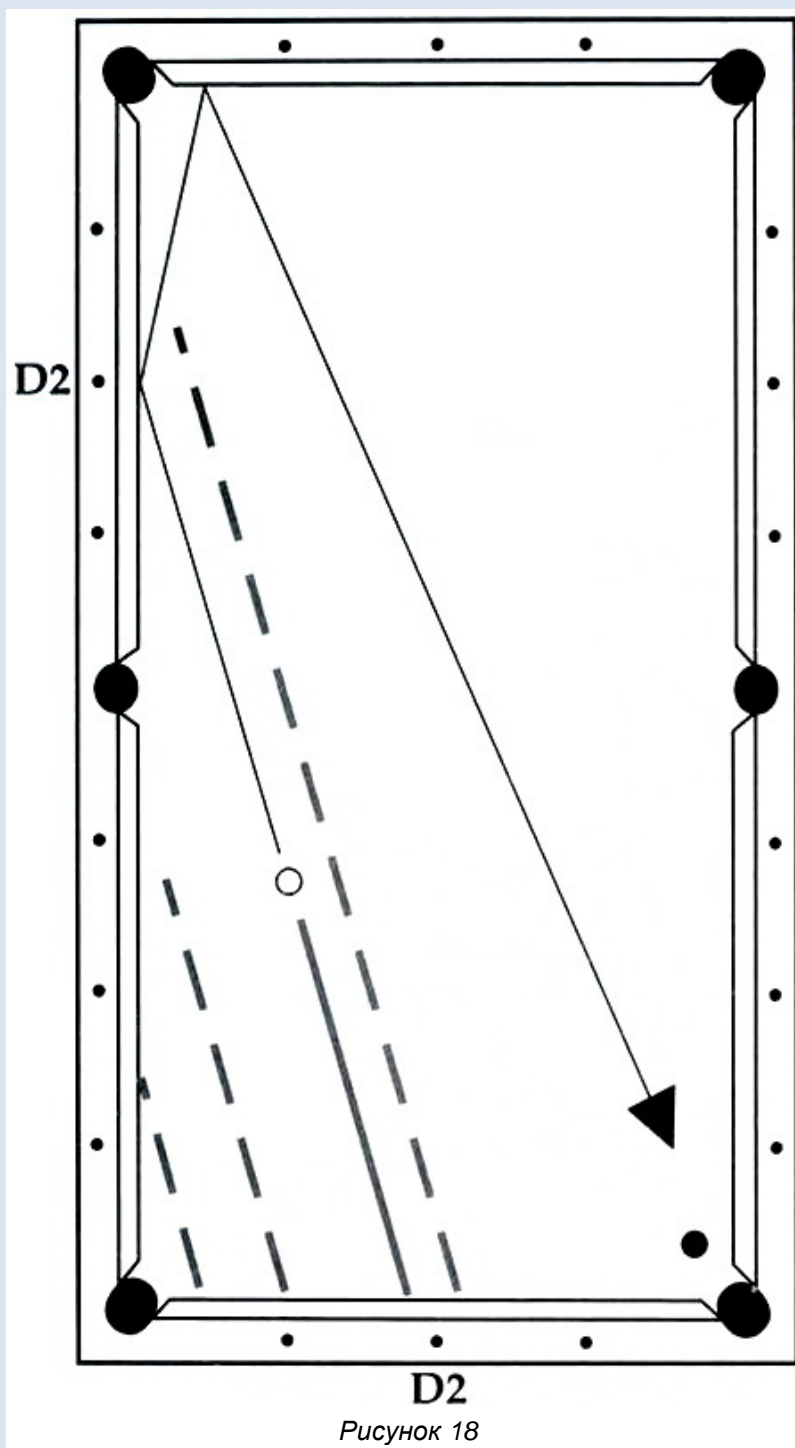


Рисунок 17

После удара, выполненного с силой от слабой до средней, и придающего битку тормозящее боковое вращение глубиной в один диаметр наклейки, траектория, направленная от четвертого бриллианта длинного борта (соответствующего ближней средней лузе) к третьему бриллианту верхнего

короткого борта, приводит к угловой лузе исходного борта (рис. 17). Для положений шара между линиями 7 и 5 траектория, приводящая в угловую лузу, выбирается параллельной базовой траектории. Если же шар расположен между линиями 5 и 3, то сначала определяется точка короткого борта, в которой его пересекает траектория, параллельная базовой. После этого находится точка прицеливания – она располагается посередине между найденной точкой пересечения и точкой, в которой траектория 5 подходит к короткому борту.

***Первое соударение с длинным бортом и перевод к угловой лузе
(22 на длинном)***



Опорная линия этого двухбортового удара в угловую лузу – траектория от бриллианта D2 на коротком борту примерно до смещённого бриллианта P2 длинного борта (*под смещённым бриллиантом понимается точка рабочей кромки борта, расположенная напротив этого бриллианта; прим. пер.*). Как можно было догадаться: чтобы не забывать, я называю этот удар «22 на длинном» – от второго бриллианта ко второму бриллианту на длинном борту.

Рассматриваемый удар наносится по центру битка с приложением средней силы. Поправки на начальное положение шара здесь также выполняются с помощью принципа параллельности по отношению к опорной линии. Однако, при приближении битка к борту необходимо вносить дополнительные корректировки, учитывающие всё более выраженное боковое вращение, приобретаемое шаром при контакте с бортом. Поэтому сдвигайте точку прицеливания на дюйм или даже больше по направлению к себе (рис. 18). Может показаться, что выполнять этот удар проще, чем это есть на самом деле. Чтобы добиваться приемлемой точности, необходимо наносить удар точно по центру шара; к сожалению, это – проблема для большинства из нас.

Третья часть

Удары, использующие одно соударение с бортом

Существует несколько способов расчета, применяемого для ударов через один борт и абриколей. Хотя некоторые из этих способов выполняют одно и то же, я советую Вам изучить их все и использовать тот, который наилучшим образом соответствует ситуации, в которой Вы окажетесь, когда возникнет такая необходимость.

Удар конём в угловую лузу

Мой любимый удар я назвал «ударом конём» из-за его некоторого сходства с Г-образным шаблоном хода фигуры «конь» в шахматах (два поля прямо и одно в сторону). Шаблон бильярдного удара конём состоит в том, что для определения точки прицеливания на противоположной стороне стола следует сдвинуться по борту на $2\frac{1}{2}$ межбриллиантовых расстояния (рис. 19). После центрального удара шар, направленный от бриллианта D5 длинного борта в сдвинутую точку D $2\frac{1}{2}$ на противоположном борту, проследует в угловую лузу. При этом в качестве начальной точки траектории рассматривается именно бриллиантовая отметка на ближнем к игроку борту, а не смещённый бриллиант. Шар, стоящий в любом месте прямой линии, проходящей между точками D5 и D $2\frac{1}{2}$, ударом конём отправится к угловой лузе.

Теперь перенесите исходную точку на шестой бриллиант и прицельтесь со сдвигом на $2\frac{1}{2}$ бриллианта по противоположному борту; нанесите удар, придавая битку внутреннее (бегущее) боковое вращение за счёт сдвига точки удара на половину диаметра наклейки, и Вы снова попадёте в угловую лузу. Из начальной точки, соответствующей седьмому бриллианту, прицельтесь со сдвигом на $2\frac{1}{2}$ бриллианта на противоположном борту; нанесите удар с внутренним боковым вращением, смещая точку удара на диаметр наклейки, и биток проследует к угловой лузе. Перенесите начальную позицию битка на восьмой бриллиант (угловую лузу). Прицельтесь со сдвигом на $2\frac{1}{2}$ бриллианта противоположного борта, придайте

внутреннее боковое вращение глубиной в полторы диаметра наклейки, и траектория битка будет направлена в угловую лузу.

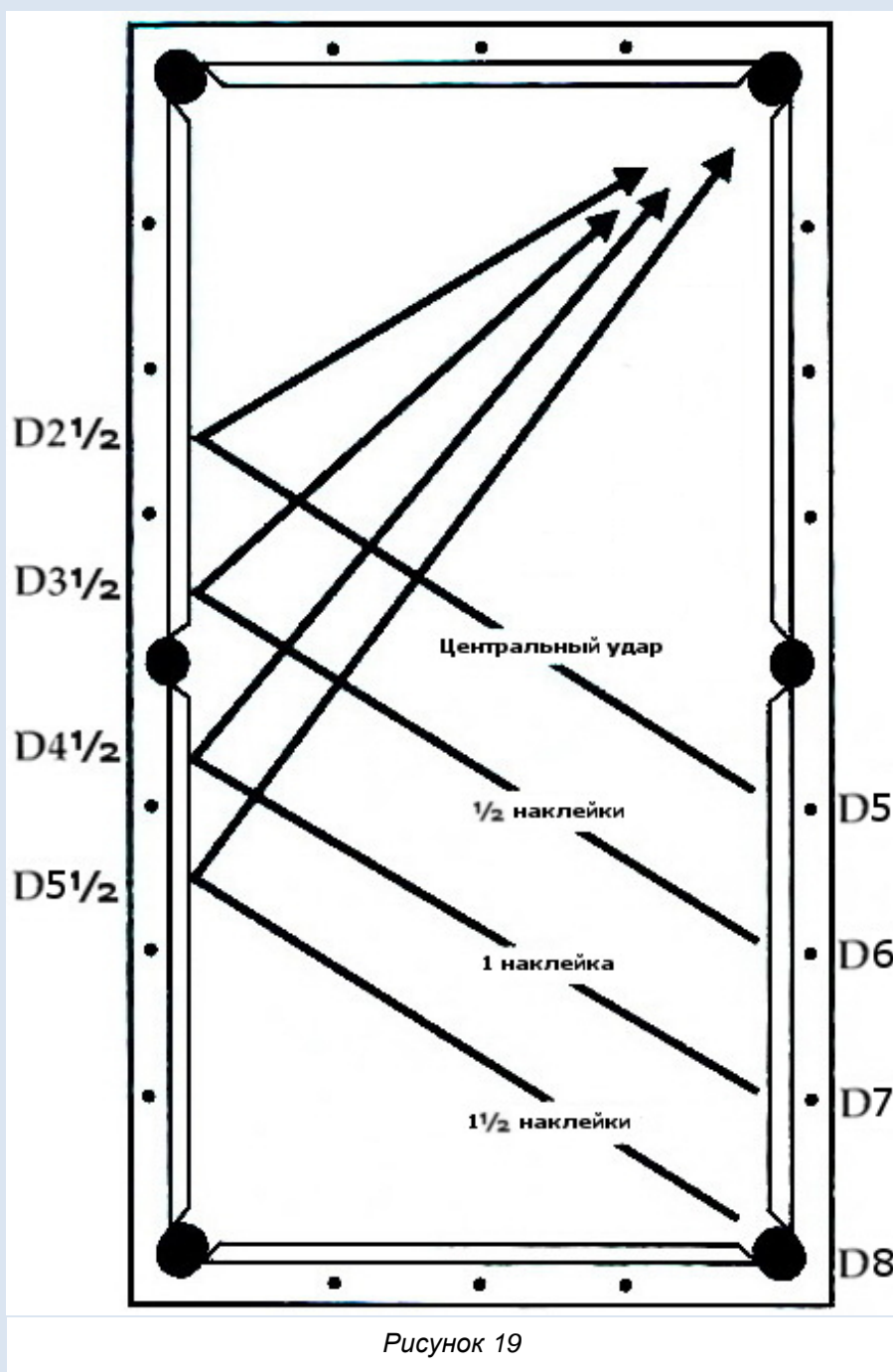


Рисунок 19

Эта система проста для запоминания. Чем дальше от пятого бриллианта располагается исходная точка, тем понемногу нужно добавлять глубину бокового вращения. Сдвиги точки удара устанавливаются с шагом, составляющим примерно половину диаметра наклейки на одно межбриллиантовое расстояние. Однако, обратите внимание на то, что для придания битку необходимого вращения этот удар требует плавности выполнения. Как и в других случаях, можно вносить корректировки для шаров, располагающихся недалеко от траекторий, переводящих биток в угловую лузу.

Удар конём, приводящий к короткому борту

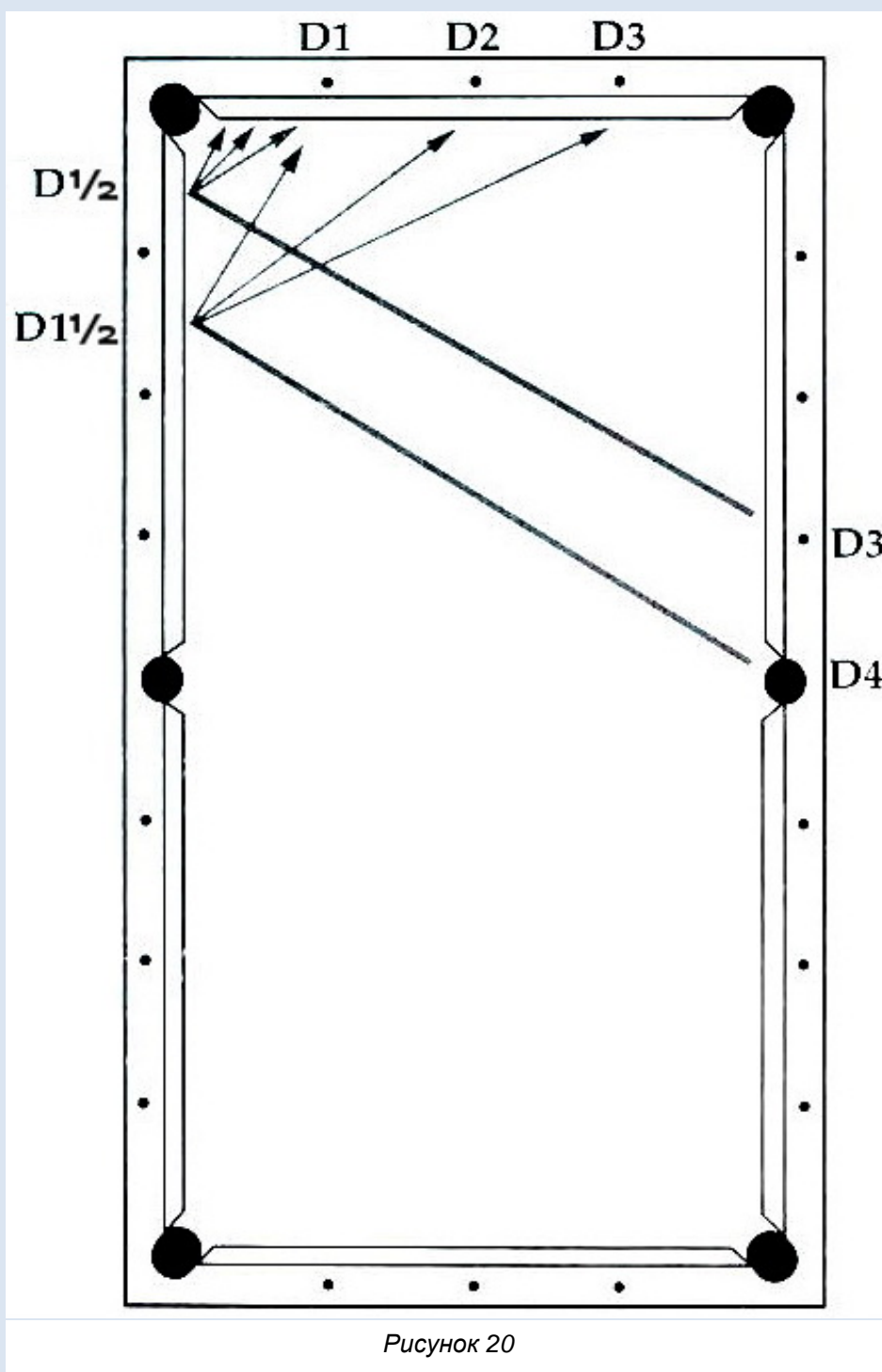


Рисунок 20

Если Вы продолжите рассматривать удар конём, после которого шар отражается в короткий борт, то увидите очень полезную картину. Направляя биток от четвертого бриллианта (от средней лузы), сдвинув при этом прицельную точку противоположного борта на $2\frac{1}{2}$ расстояния между бриллиантами и выполнив слабый центральный удар, Вы приведёте биток к третьему смещённому бриллианту короткого борта. Примените бегущее боковое вращение глубиной в половину диаметра наклейки, и шар пойдёт ко второму смещённому бриллианту. Глубина винта в полную наклейку приводит биток уже к первому смещённому бриллианту

(рис. 20).

Переместим теперь начальное положение битка к третьему бриллианту. Если прицелиться со сдвигом на $2\frac{1}{2}$ расстояния между бриллиантами и нанести центральный удар, то биток проследует к смещённому первому бриллианту короткого борта. При добавлении бегущего бокового вращения глубиной в половину диаметра наклейки биток попадёт в смещённую точку $D\frac{1}{2}$. Если же придать боковое вращение глубиной в целую наклейку, то шар последует к точке $D\frac{1}{4}$, а затем возвратится к исходному положению – третьему бриллианту длинного борта.

Удар по центральной линии

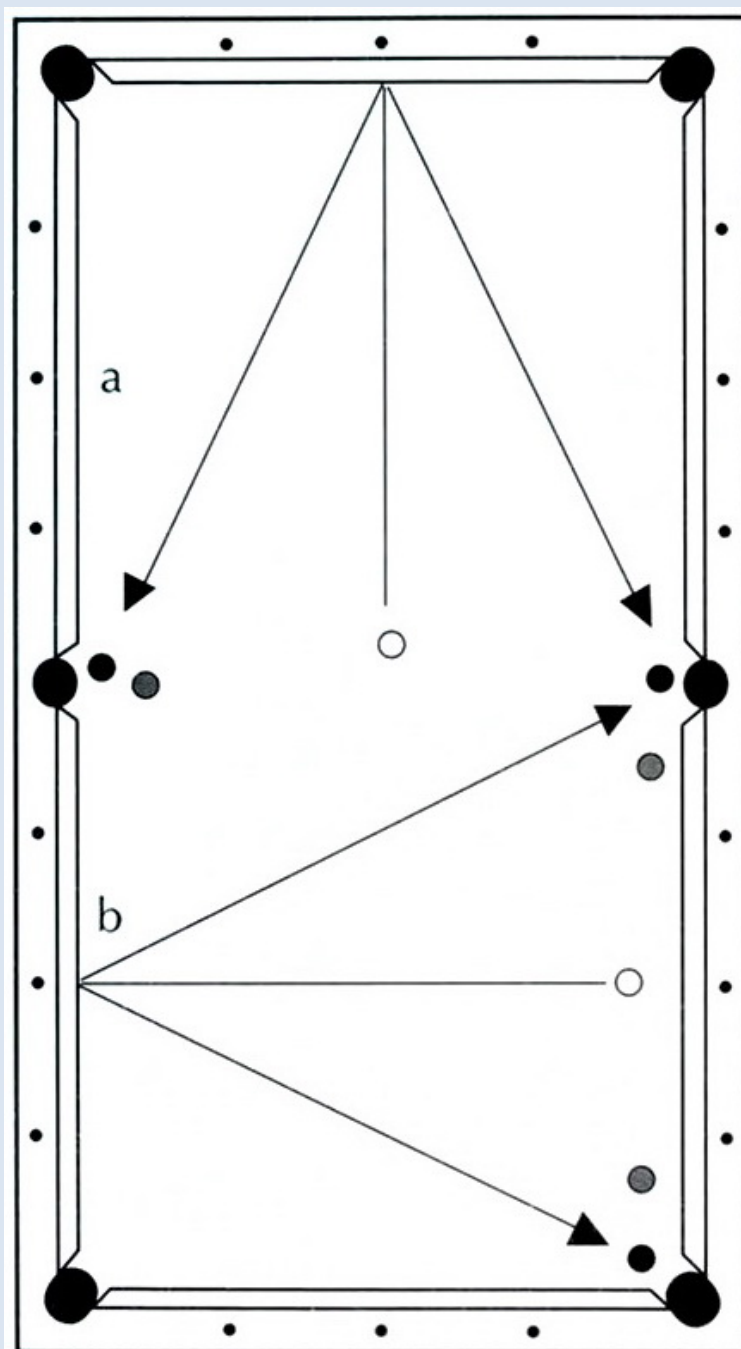


Рисунок 21

Этот метод является отличным инструментом для сыгрывания шара через борт как в средние, так и в угловые лузы. Он весьма универсален, и им легко овладеть.

Базовая линия метода проходит по осевой линии стола. Если нанести удар с силой от малой до средней, сместив точку удара от центра шара на полтора диаметра наклейки, и направить биток по базовой линии в борт, то он отразится в среднюю лузу (рис. 21а). При ударах по шарам, расположенным вне базовой линии, просто перенесите место прицеливания в середину между точками пересечения борта с базовой линией и параллельной ей линией, проходящей через начальное положение битка. Как показано на рисунке 22, такой подход работоспособен при ударах с обеих сторон от базовой линии.

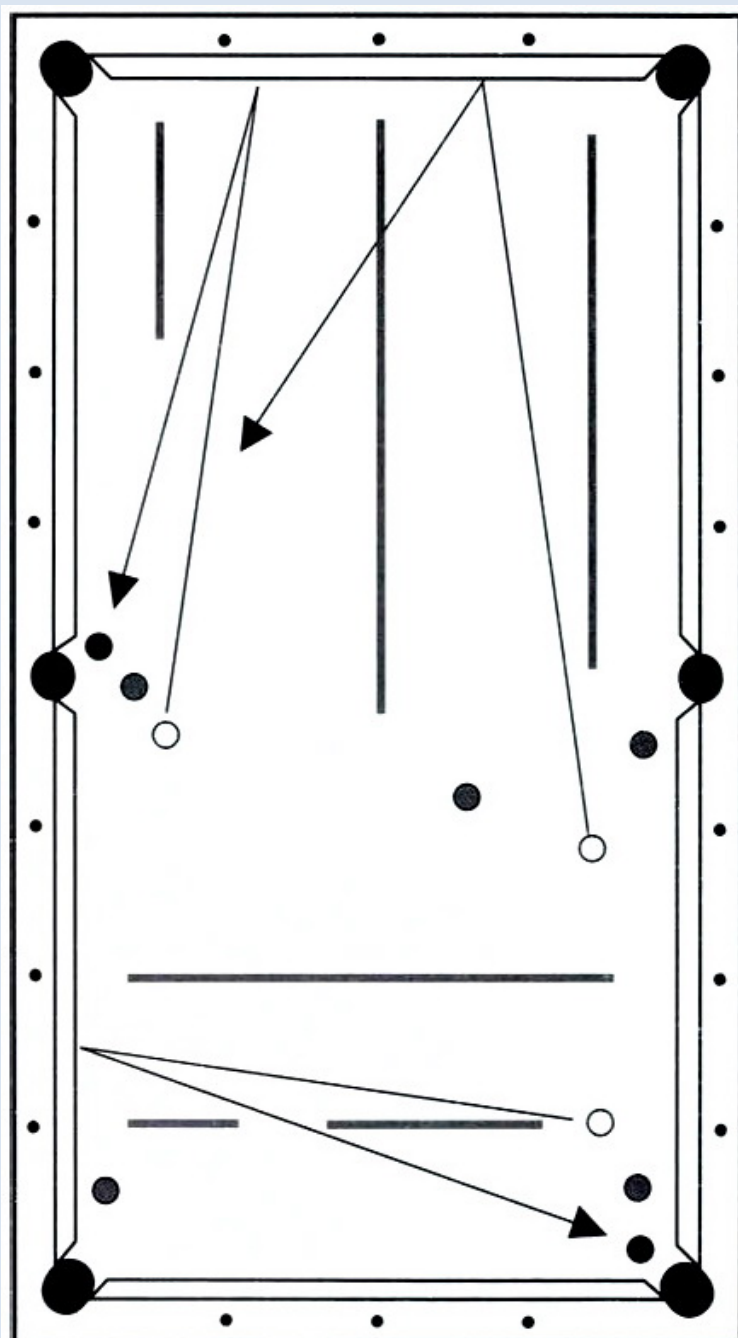


Рисунок 22

Чтобы играть через борт поперёк стола, просто проведите базовую линию посередине одной из половин игрового поля – в зависимости от того, где проходит игра. Ударом, подобным указанному выше, только чуть мягче, Вы можете направить биток через борт в среднюю или угловую лузу (рис. 21b). Я полагаю, что в данном случае необходим более мягкий удар, потому что, по сравнению с игрой через короткий борт, здесь в большинстве ударов биток располагается ближе к борту.

Удар 8-2-8

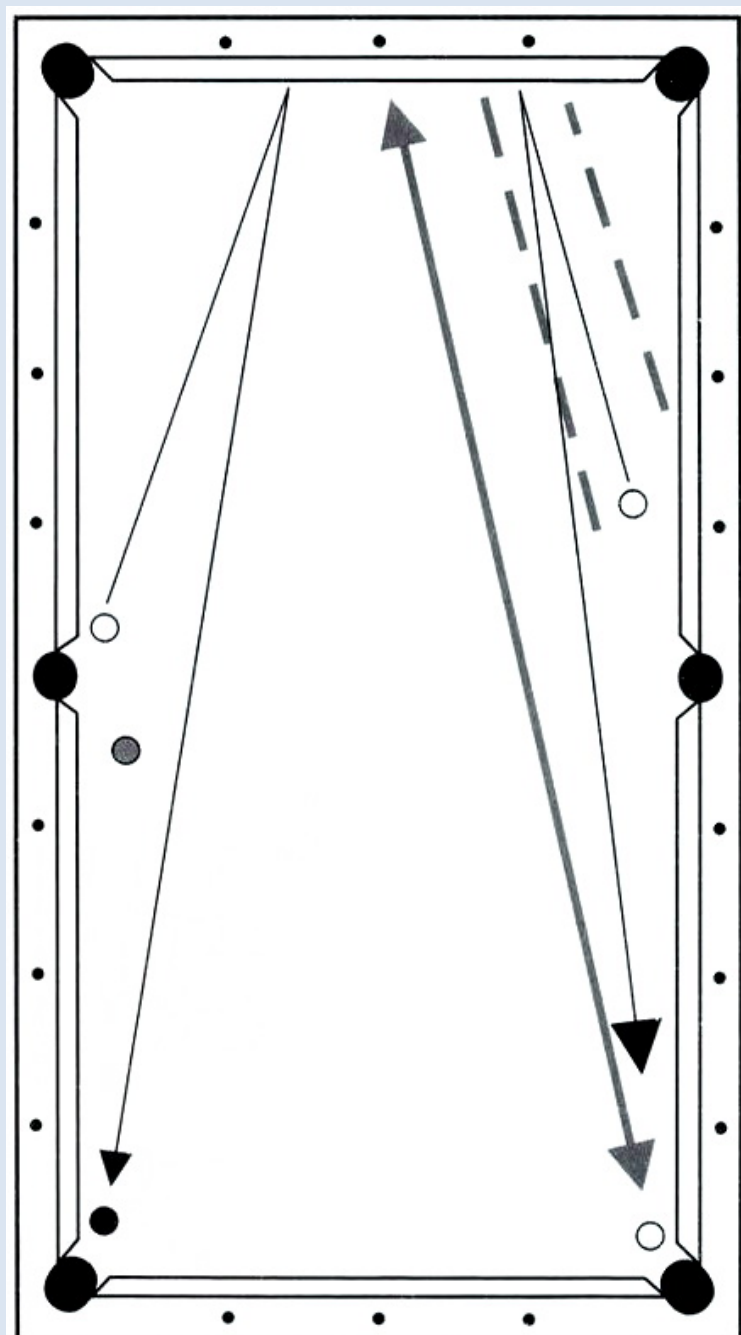


Рисунок 23

Чтобы научиться выполнять этот удар точно, требуется затратить больше

времени на тренировки, чем при освоении ряда других ударов. Я называю этот удар «8–2–8», указывая на его базовую траекторию: шар движется от угловой лузы (восьмого бриллианта) ко второму бриллианту противоположного короткого борта, отражается и возвращается к исходной угловой лузе. Такое перемещение битка возможно, если наносить удар средней силы, слегка приподняв турняк кия; при этом следует придать битку тормозящее боковое вращение с глубиной винта в полтора диаметра наклейки.

Удобство использования этого удара заключается в возможности корректировок прицеливания с помощью принципа параллельности. Допустим, биток располагается рядом со средней лузой, и его нужно направить в нижнюю угловую лузу (рис. 23). Для этого просто параллельно отрегулируйте точку прицеливания на верхнем коротком борту (*в данном случае траектория, параллельная базовой, направлена в бриллиант 1; сама базовая траектория, как следует из её названия, пересекает борт на бриллианте 2; это значит, что параллельная корректировка приводит к точке прицеливания с числом $1\frac{1}{2}$, находящейся посередине между 1 и 2; прим. пер.*). Хотя этот удар лучше всего подходит, чтобы направлять шары в угловые лузы, его также можно применять и при атаках вдоль короткого борта. Однако, при этом нельзя сказать, что обеспечивается высокая точность.

Позиционный удар

В этом ударе мы вернемся к нумерации отметок для Системы, учитывающей соударение с тремя бортами (рис. 3). Но здесь число положения будет относиться к прицельному шару, а не битку. Определите число прицельного шара и присвойте его ширине каждого расстояния между бриллиантами нижнего короткого борта. Подсчитайте число начальной позиции битка на нижнем коротком борту. Взгляните на бриллианты верхнего короткого борта, которым в этом ударе присвоены числа 10, 20 и 30. Прицельтесь в точку верхнего борта, число которой равно ранее определённому числу начального положения битка. Примеры представлены на рисунках 24 и 25.

На рисунке 24 число прицельного шара равно $4\frac{1}{2}$. Поэтому межбриллиантовые расстояния нижнего борта тоже равны $4\frac{1}{2}$. Биток находится на траектории, выходящей из третьего бриллианта. Таким образом, число точки прицеливания на верхнем борту равно $13\frac{1}{2}$ ($4\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2}$; *прим. пер.*).

На рисунке 25 прицельный шар находится около отметки с числом 3. Следовательно, межбриллиантовые расстояния нижнего борта тоже равны трём. Биток располагается так, что его траектория начинается на небольшом расстоянии от второго бриллианта. Биток удалён от правого нижнего угла на два с небольшим бриллиантовых расстояния, а это значит, что число битка равно примерно семи ($3 + 3 + 1$; *прим. пер.*). Следовательно, необходимо прицеливаться в точку верхнего борта с числом 7.

При использовании конкретно этой системы будьте очень внимательны и обязательно наносите центральный удар. Даже самое слабое боковое вращение повлияет на результат.

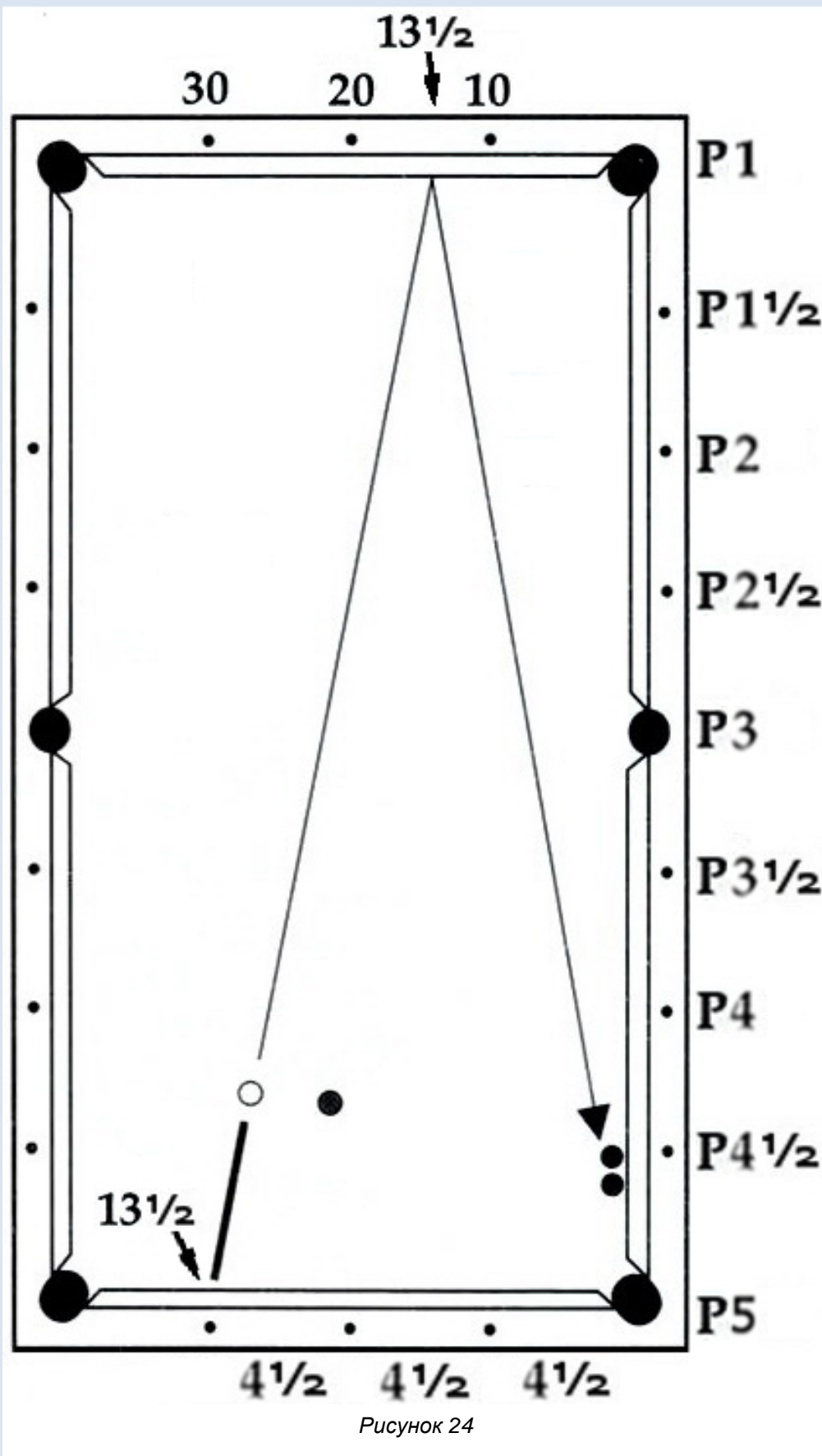


Рисунок 24

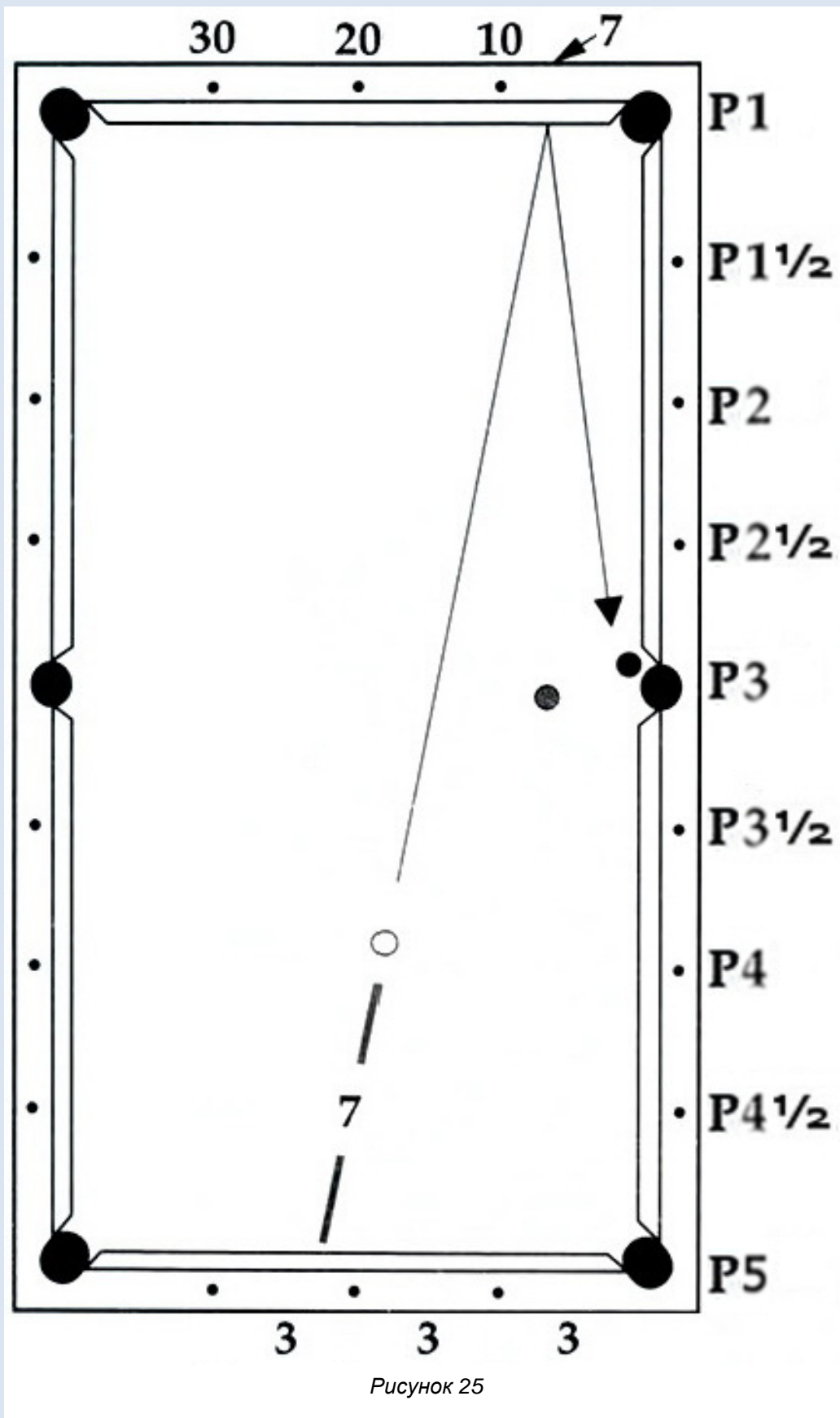
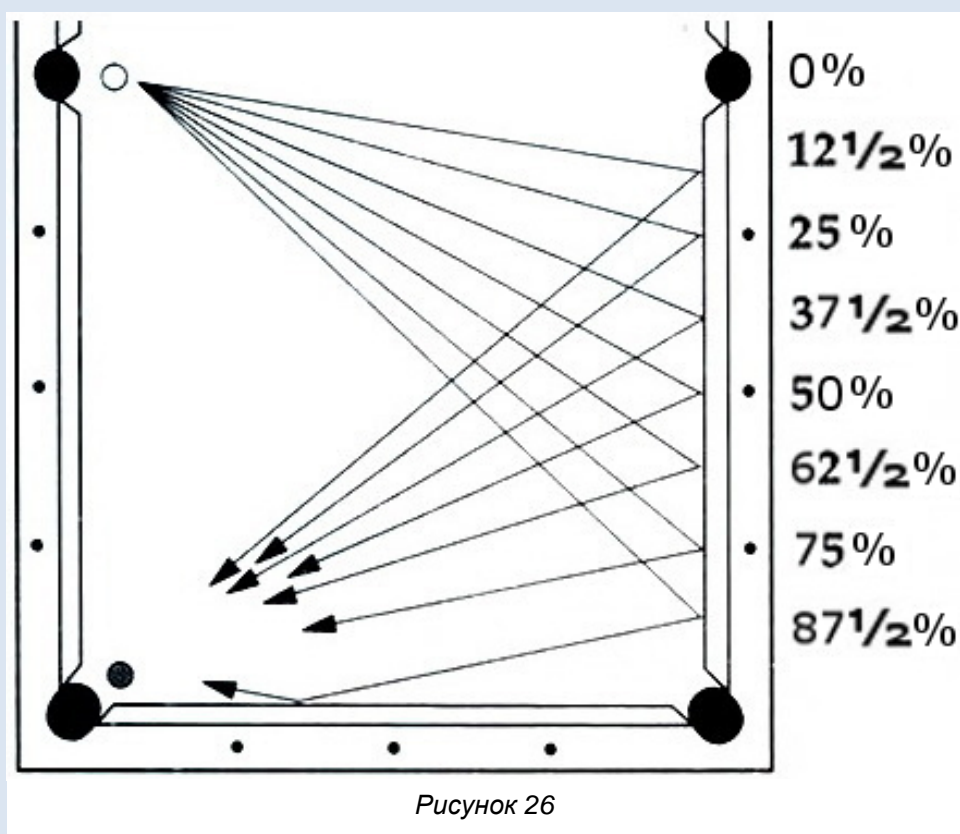


Рисунок 25

Процентный удар

Чтобы объяснить этот удар, рассмотрим лишь одну половину стола – от средних луз до одной пары угловых луз. Отсчёт можно начинать от любой из четырёх луз, на одном борту с которой находится атакуемая луза. На рисунке 26 исходной точкой является левая средняя луза, а целью – левая угловая луза. Для попадания в цель можно использовать отражения от различных точек противоположного борта; при этом каждый такой удар будет отличаться от прочих глубиной придаваемого битку бокового вращения. При выборе конкретной точки прицеливания, противоположный борт делится на части, с помощью которых соответствующая глубина бокового вращения может быть определена с высокой точностью. Изучите следующую диаграмму – её не так сложно запомнить.



12½ %	слабый удар с экстремальным бегущим винтом
25 %	25 % – слабый удар с бегущим винтом глубиной в 1½ наклейки
37½ %	умеренно слабый удар с бегущим винтом глубиной в 1 наклейку
50 %	умеренно слабый центральный удар
62½ %	удар средней силы с тормозящим винтом глубиной в 1 наклейку
75 %	умеренно сильный удар с экстремальным тормозящим винтом, выполненный при небольшом наклоне кия
87½ %	сильный удар с экстремальным тормозящим винтом, выполненный при небольшом наклоне кия

Эту систему можно применить и к ударам по битку, расположенному не на линии, соединяющей лузы. Для этого просто определите отметки 0% и 100% и выполните соответствующие корректировки.

Давайте обратимся к удару в действии (рис. 27). Это – удар, который я как-то выполнил, играя в «Девятку» на местном турнире. Сложилась позиция, в которой шар №3 оказался замазанным. Можно было бы попасть в него через длинный борт, но шансов забить в лузу при этом были близки к нулю. Я решил применить процентный удар. Определив, что биток располагается на траектории, выходящей из средней лузы и пересекающей противоположный длинный борт примерно в точке 83%, я нанёс удар средней силы с экстремальным тормозящим ниже-боковым вращением примерно на 4:30. Биток отразился от борта, по изогнутой траектории приблизился к тройке и отправил её в лузу. При этом сам биток лузу миновал.

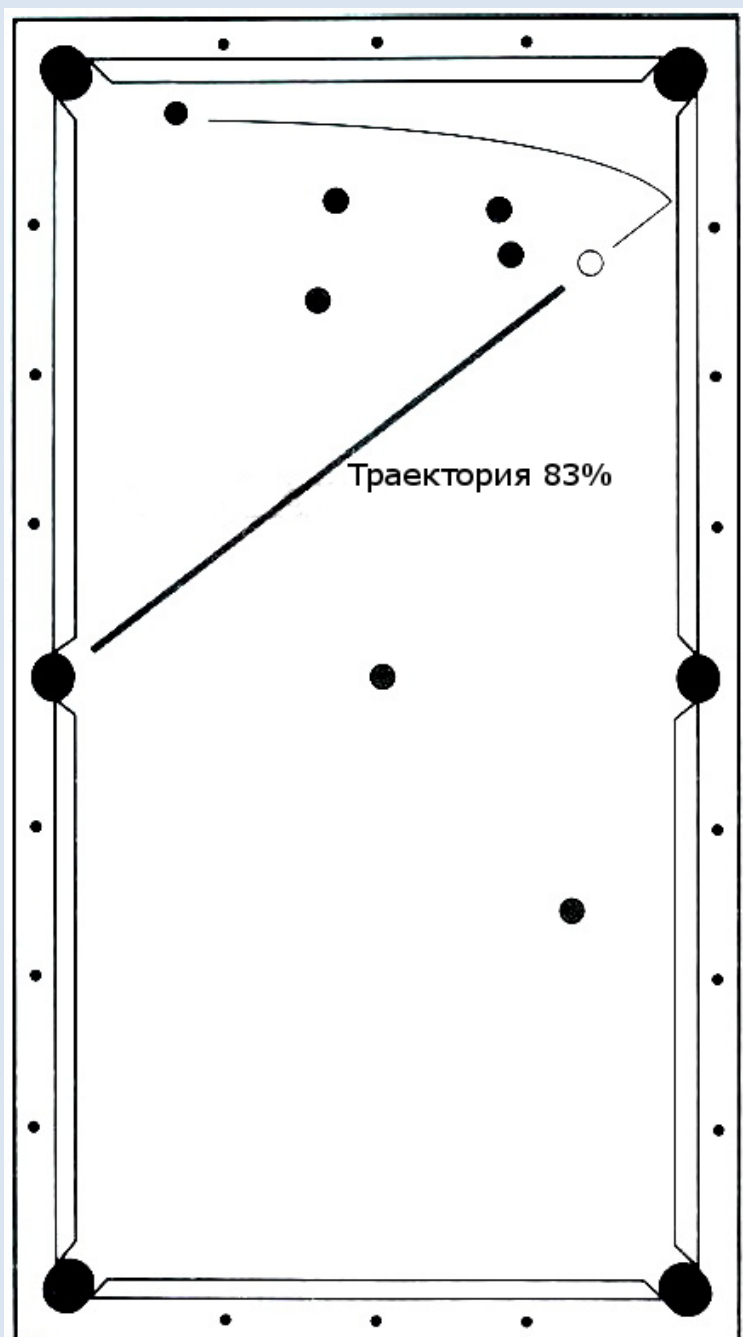


Рисунок 27

На рисунке 28 показан еще один пример процентного удара. Здесь биток находится на траектории 25%. Выполняйте слабый удар с бегущим винтом глубиной примерно $1\frac{1}{2}$ наклейки.

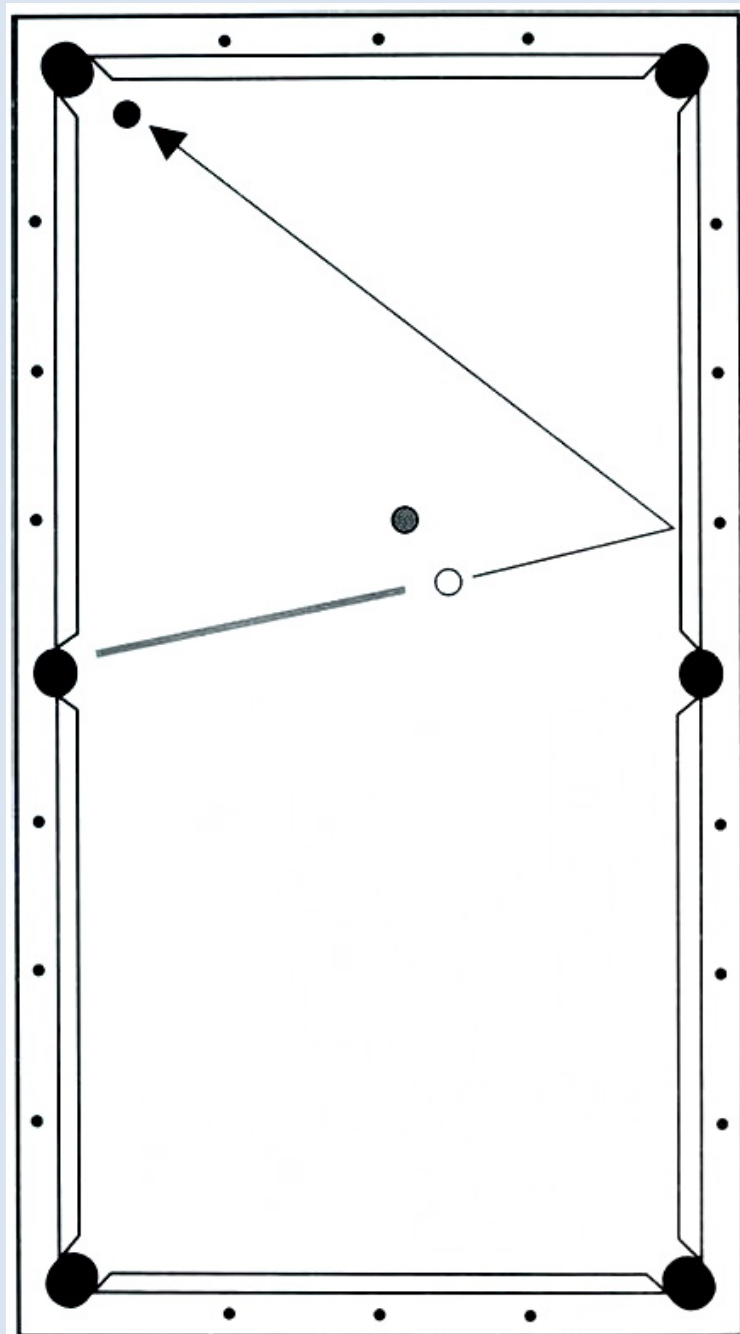


Рисунок 28

Геометрический удар

Геометрический удар через борт очень точен. Это – также отличный способ расчёта для сыгрывания прицельных шаров бортовыми ударами. Чтобы с помощью этого метода найти точку прицеливания, начните с определения точки, в которой воображаемая линия, проведённая от битка перпендикулярно борту, пересекает его. Подведите наклейку кия в эту точку пересечения и положите кий на стол между

Удар с помощью точки схода

Об этой теории я впервые услышал от опытного игрока в барном бильярде. При игре через один борт я применял геометрический метод, а она – этот метод точки схода. Как только мы обнаружили, что при выполнении одних и тех же ударов используем разные способы, на некоторое время отложили игру и делились нашими знаниями об этих двух системах.

Этот способ, применяемый для выполнения абрикостей и атакующих ударов прицельными шарами через борта, можно легко и быстро понять. После недолгих тренировок Вы сможете без проблем его применять. Метод основан на используемой в архитектурных чертежах теории точек схода в перспективе. Как только Вы найдёте точку схода, она станет точкой прицеливания.

Точку схода легко отыскать с помощью бриллианта (D2 или D4), одинаково удалённого от атакуемой лузы и лузы, со стороны которой биток направляется в борт (для краткости эту лузу было бы логично называть лузой отправления или исходной лузой; прим. пер.). Исходная и атакуемая лузы находятся на одном и том же борту, а искомый бриллиант – на борту напротив. Проведите из исходной лузы воображаемую линию, направленную в найденный бриллиант, и продлите её до какой-нибудь отметки, удалённой ещё примерно на пять футов (обычно она будет располагаться на другом столе или на стене). Эта отметка и является точкой схода; она же – Ваша точка ориентира. Теперь проведите воображаемую линию от битка (для абрикостя) или от прицельного шара (при его сыгрывании через борт) через борт до точки ориентира. Точкой Вашего прицеливания будет та точка на борту, в которой его пересекает линия, направленная в точку ориентира (рис. 30).

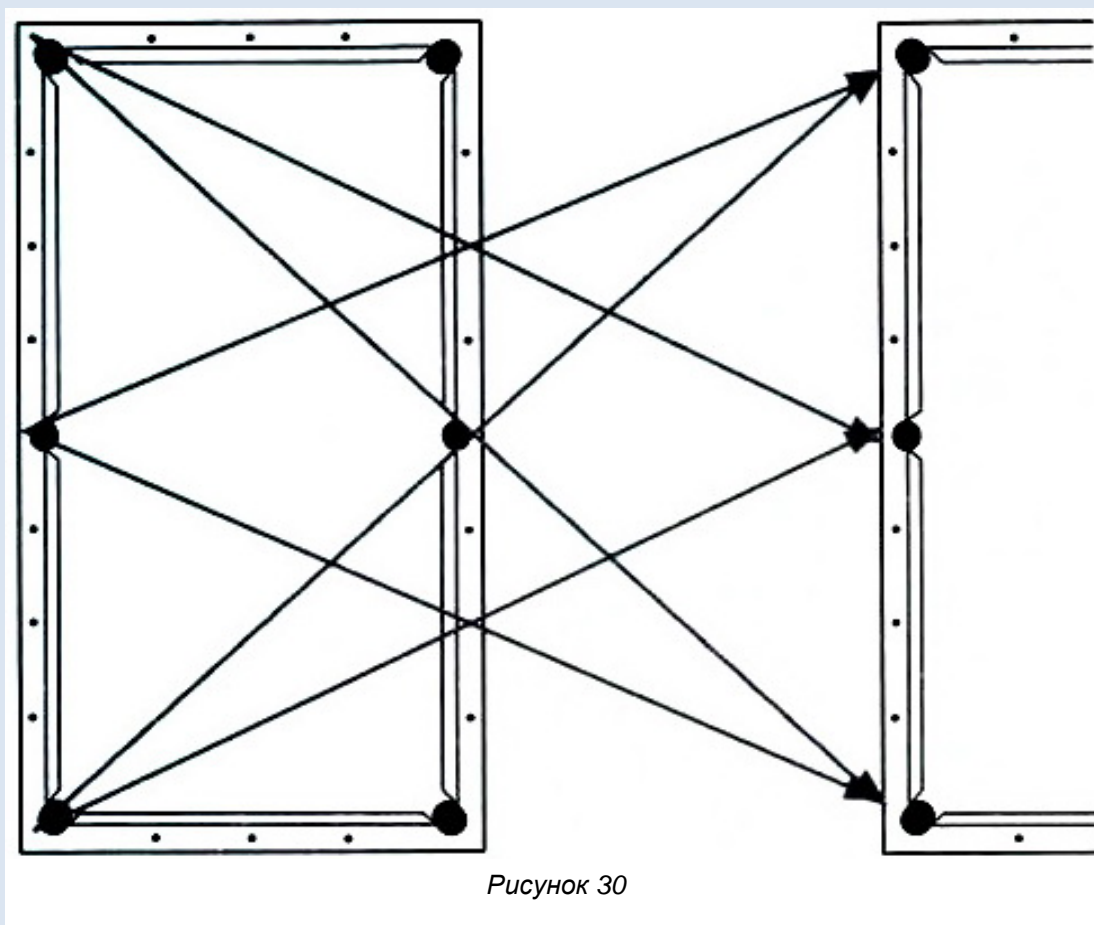


Рисунок 30

В зависимости от состояния бортов, сукна и фактического расстояния до найденной точки схода могут потребоваться некоторые корректировки. Я обнаружил, что в некоторых ситуациях мне приходилось определять точку схода не с помощью самого бриллианта, а с помощью его смещённой точки на упругом борту. В других случаях мне приходилось определять точку схода по внешнему краю бриллианта. Если Вы каждый день играете на одном и том же столе, то быстро определите для него точки прицеливания.

При отыскании точки схода для коротких бортов используйте точно такой же подход. При этом проводите воображаемую линию из угловой лузы через центральный бриллиант противоположного короткого борта.

Приведу пример использования удара с помощью точки схода на практике. Я сделал это несколько лет назад при игре в «Восьмёрку» на небольшом местном турнире. Я забил все свои шары, однако промахнулся при игре восьмёрки на тонкой резке в среднюю лузу. Я смотрел, как шар мечется между губками, прежде чем луза выплюнула его, как кислый виноград. Он остановился в нескольких дюймах перед створом. Мой соперник забил пару шаров и на третьем ударе промазал, оставив биток в позиции, из которой восьмёрка была не видна (рис. 31). Такой удар я отработывал на тренировках и ожидал удобного случая, чтобы применить его в реальной игре. Выполнив слабый удар – чтобы исключить падение битка в лузу, я выиграл партию. Конечно, с тех пор я много раз выполнял такой удар, но этот был первым.

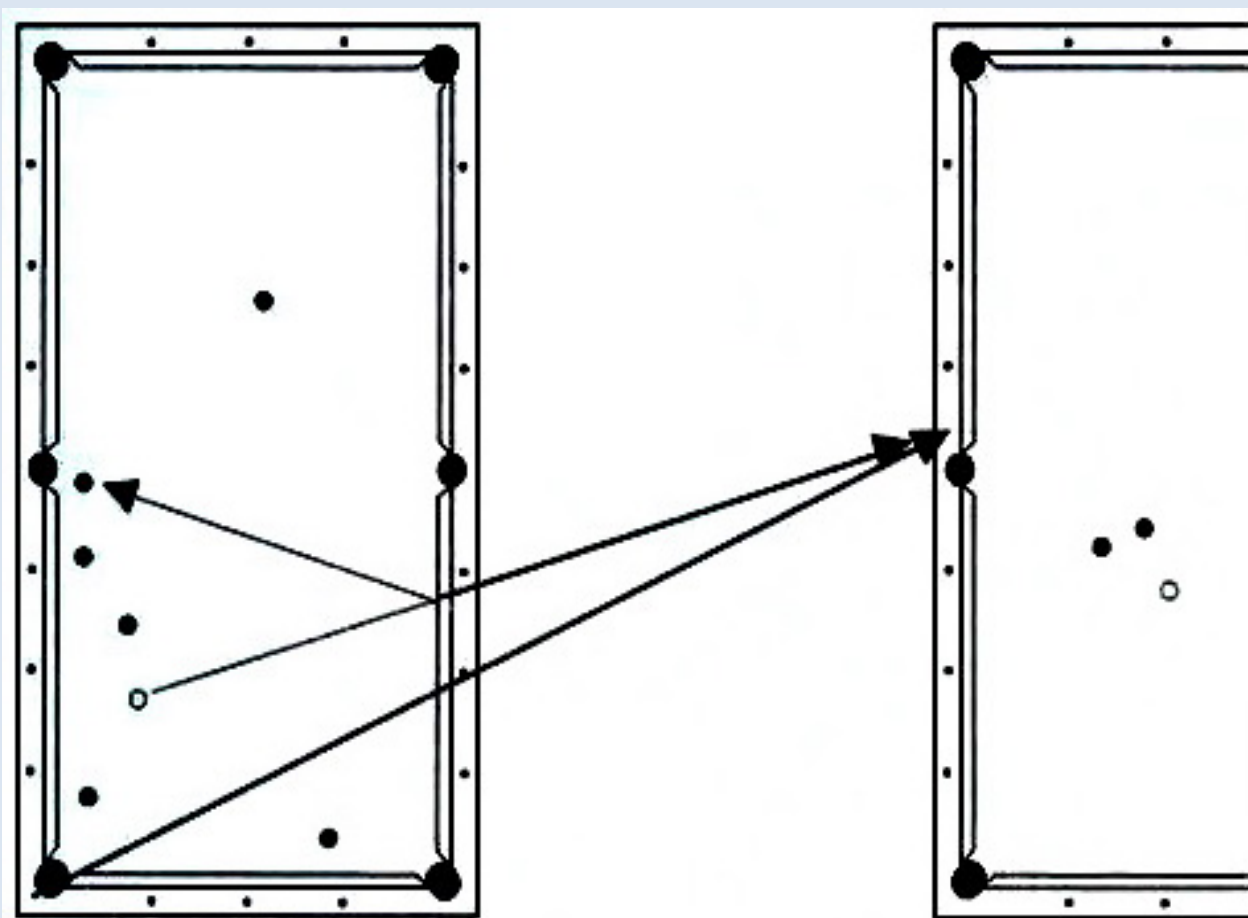


Рисунок 31

Удар с помощью параллельного переноса

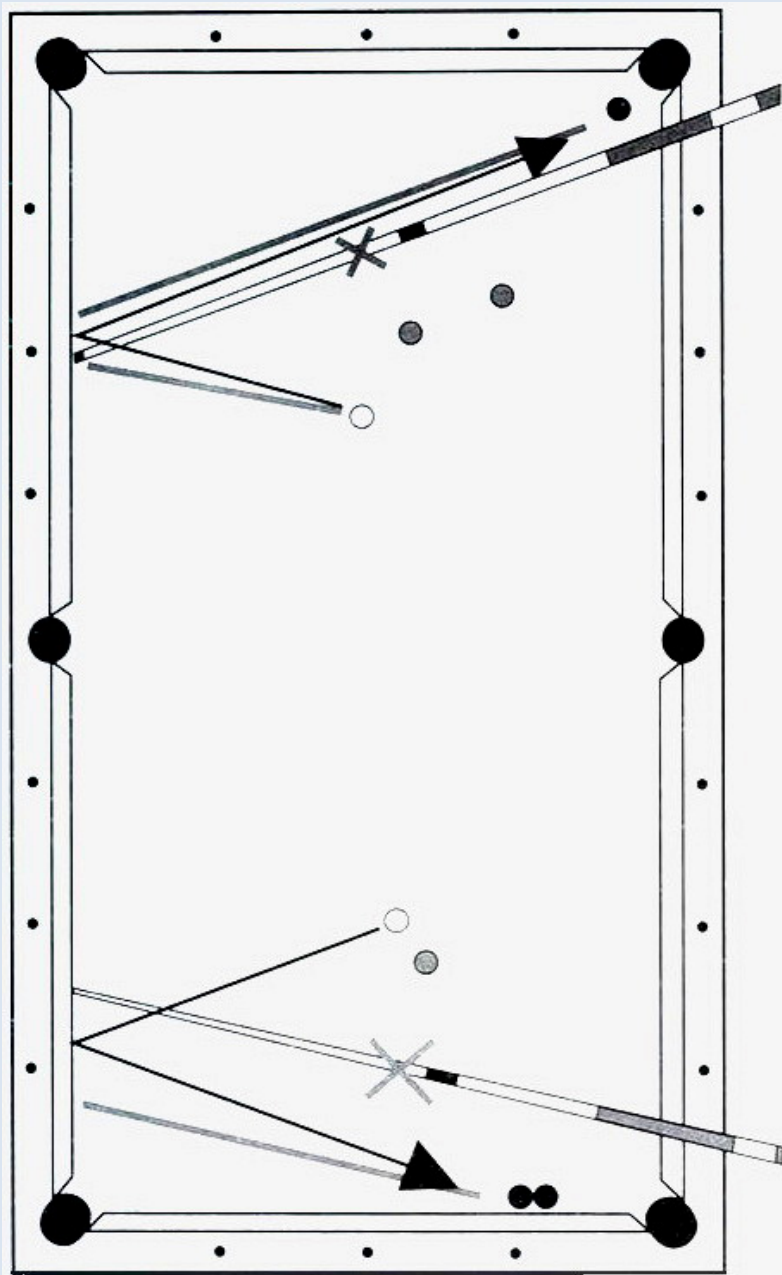


Рисунок 32

Представлю еще один отличный метод для расчёта прицеливания при выполнении абриколей и атакующих ударов прицельным шаром через борт. Отыщите на столе – неподалёку от желаемого конечного положения битка – пятнышко, расположенное на таком же расстоянии от борта, как и биток (на следующем рисунке два таких пятнышка отмечены перекрестиями; прим. пер.). Найдите точку, находящуюся посередине между битком и пятнышком, и мысленно проведите от неё к борту перпендикулярную линию. К точке пересечения борта подведите наклейку, а сам кий направьте через пятнышко. Такое положение кия укажет траекторию отражённого от борта шара, если по нему нанести центральный удар умеренной силы. Теперь представьте, что параллельно переносите кий так,

прицеливания налево на половину межбриллиантового расстояния, и шар отразится в шестой бриллиант длинного борта. Сместите точку прицеливания налево ещё на половину межбриллиантового расстояния (при этом Вы будете прицеливаться в первый бриллиант на коротком борту), и биток последует к средней лузе. Выполните ещё один такой же сдвиг, и траектория отражённого бортом шара направится во второй бриллиант длинного борта. Аналогично, если биток находится на любой из указанных траекторий, и будет двигаться в обратном направлении, то переместится к угловой лузе (рис. 33).

Удар «4 плюс 4»

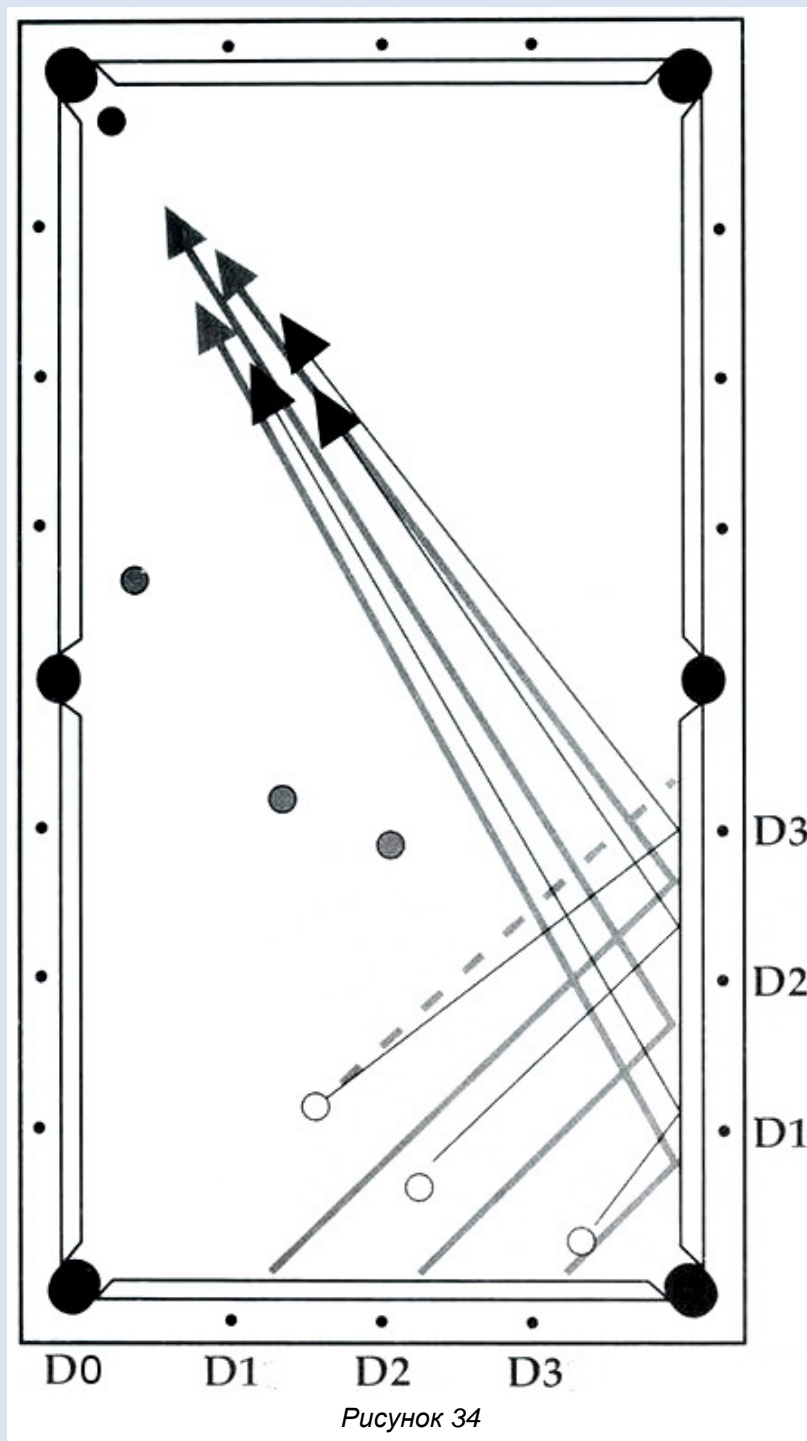


Рисунок 34

Чтобы проще запомнить, я назвал этот удар «4 + 4». Как Вы увидите ниже, в этой системе сумма чисел бриллиантов, относящихся к каждой траектории, равна четырём. Четыре плюс четыре равно восьми, а восьмой бриллиант соответствует угловой лузе.

В этой системе три бриллианта короткого борта связаны траекториями с тремя бриллиантами длинного борта, в который направляется шар. Числа связанных бриллиантов в сумме составляют число четыре. Каждая из траекторий после отражения следует в угловую лузу стола – для этого нужно нанести удар умеренной силы, придав битку бегущее боковое вращение глубиной в одну наклейку кия. Для траекторий, начальные участки которых сдвинуты к углу стола, следует отрегулировать точку прицеливания, перемещая её вперёд на дюйм или чуть дальше. Для тех ударов, в которых начальное число траектории на коротком борту меньше единицы (а конечное, соответственно, превышает 3), уполовиньте удаление точки прицеливания от третьего бриллианта длинного борта (рис. 34).

Удар «дважды четыре»

Этот удар похож на предыдущий, однако овладеть им гораздо сложнее. Я редко его использую и даже колеблюсь, чтобы решиться на него. Но в некоторых игровых ситуациях он будет весьма полезен. Не так давно на турнире по «Восьмёрке» этот удар мне очень понадобился – я попал в замазанную позицию и не видел иного способа, чтобы выпутаться. Пусть я и не забил прицельный шар, но направил его в борт и благодаря этому избежал фола, после которого соперник играл бы с руки. Освойте этот удар, хотя это и непросто.

Для памяти я называю этот удар «дважды четыре»: его траектория проходит от второго бриллианта короткого борта к четвёртому бриллианту длинного. Дважды четыре равно восьми, а это число снова указывает на угловую лузу. При выполнении удара прикладывайте умеренную силу; придавайте при этом битку нижнее вращение (со сдвигом точки удара на две наклейки) в сочетании с лёгким тормозящим боковым вращением. Чтобы отправить биток в угловую лузу, направляйте его от второго бриллианта короткого борта в точку, расположенную рядом со средней лузой. При необходимости вносите корректировки с помощью принципа параллельности. Однако, если положение битка приближается к длинному борту, слегка отрегулируйте прицел (рис. 35).

Зеркальный удар

Последний из рассматриваемых здесь ударов – один из лучших. Он применяется при игре по шарам, удалённым от борта не более, чем на одно межбриллиантовое расстояние. Удар обеспечивает высокую точность при сыгрывании в лузу шаров, находящихся примерно в двух-трёх дюймах от борта. Фактически, чтобы сделать выход, этот удар часто является предпочтительным, даже если прицельный шар не замазан.

Удар «работает» так, как будто вдоль борта поставлено зеркало. Сначала оцените расстояние от желаемой точки соударения шаров до борта, а затем найдите точку, расположенную на таком же расстоянии с другой стороны рабочей кромки борта. При использовании умеренно-сильного удара, эта точка и является точкой прицеливания (рис. 36). Конечно, если Вам по той или иной причине нужно использовать боковое вращение, то прицел следует скорректировать.

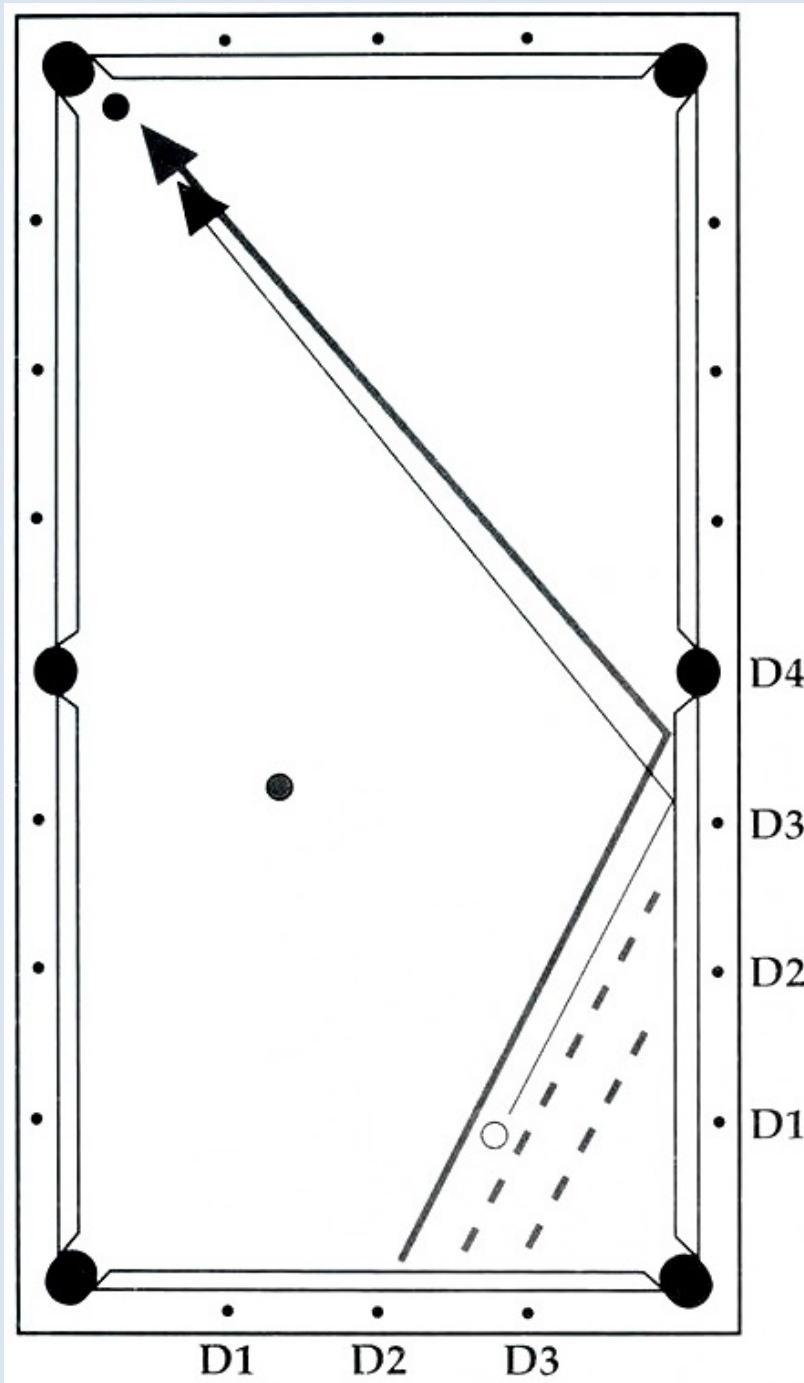


Рисунок 35

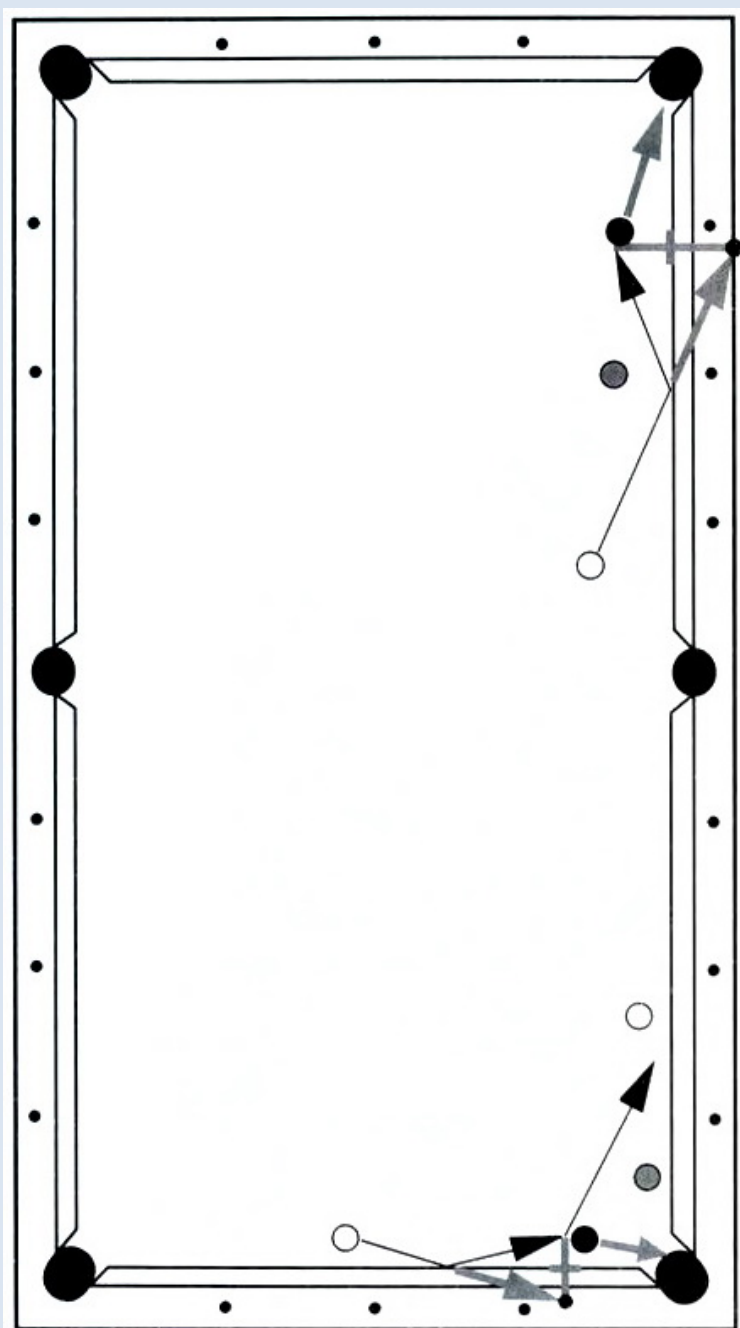


Рисунок 36

Глоссарий

Оттяжка: Удар кием в точку, расположенную ниже центра битка. Придаёт битку нижнее вращение, заставляющее его перемещаться назад после соударения с прицельным шаром.

Смещённый бриллиант: Воображаемая точка, расположенная на рабочей кромке борта непосредственно напротив бриллианта.

Экстремальное боковое вращение: Боковое вращение, придаваемое с максимально возможной глубиной без кикса.

Первый борт: Борт, с которым у шара, происходит первый контакт.

Накат: Верхнее вращение, которое биток приобретает при перемещении по столу или в результате удара кием, нанесённого выше центра битка.

Нижний борт: Короткий борт, который в конкретном ударе является ближним к битку.

Четвёртый борт: Борт, с которым у шара, перемещающегося по столу, происходит четвёртое соударение.

Шар замазан: Игровая позиция, в которой биток по прямолинейной траектории не может попасть в прицельный шар.

Внутреннее боковое вращение: Боковое вращение, увеличивающее интенсивность естественного бокового вращения, приобретаемого шаром при наклонном соударении с бортом или прицельным шаром. Может быть как левым, так и правым.

Верхний борт: Короткий борт, который в конкретном ударе является дальним по отношению к битку.

Длинный борт: Один из двух бортов стола, которые длиннее других.

По часам: При описании бокового вращения обычно ссылаются на точку битка, в которую направлена наклейка; при этом используются обозначения, принятые на часах. Так, 3:00 – правое боковое вращение, придаваемое ударом на высоте центра шара; 2:00 – правое боковое вращение, придаваемое ударом чуть выше центра шара.

Боковое вращение глубиной в одну наклейку: Вращение, придаваемое битку ударом со смещением наклейки от центра вбок на диаметр наклейки кия.

Внешнее боковое вращение: Боковое вращение, снижающее (или даже ликвидирующее) интенсивность естественного бокового вращения, приобретаемого шаром при наклонном соударении с бортом или прицельным шаром. Может быть как левым, так и правым.

Положение битка: При использовании Системы говорят, что биток занимает определённое положение, когда он располагается на траектории, следующей из определённой точки в соответствующую бриллиантовую отметку первого борта.

Бегающее боковое вращение: Внутреннее боковое вращение.

Второй борт: Борт, с которым у шара, перемещающегося по столу, происходит второе соударение.

Короткий борт: Один из двух бортов стола, которые называются так потому, что они короче других.

Касательная линия: Воображаемая линия, проведённая в точке соударения двух шаров перпендикулярно линии соединяющей их центры. После соударения, при котором отсутствует нижнее и верхнее вращение, биток всегда будет перемещаться по касательной линии.

Третий борт: Борт, с которым у шара, перемещающегося по столу, происходит третье соударение.

Боковое вращение глубиной в две наклейки: Вращение, придаваемое битку ударом со смещением наклейки от центра вбок на два диаметра наклейки кия.