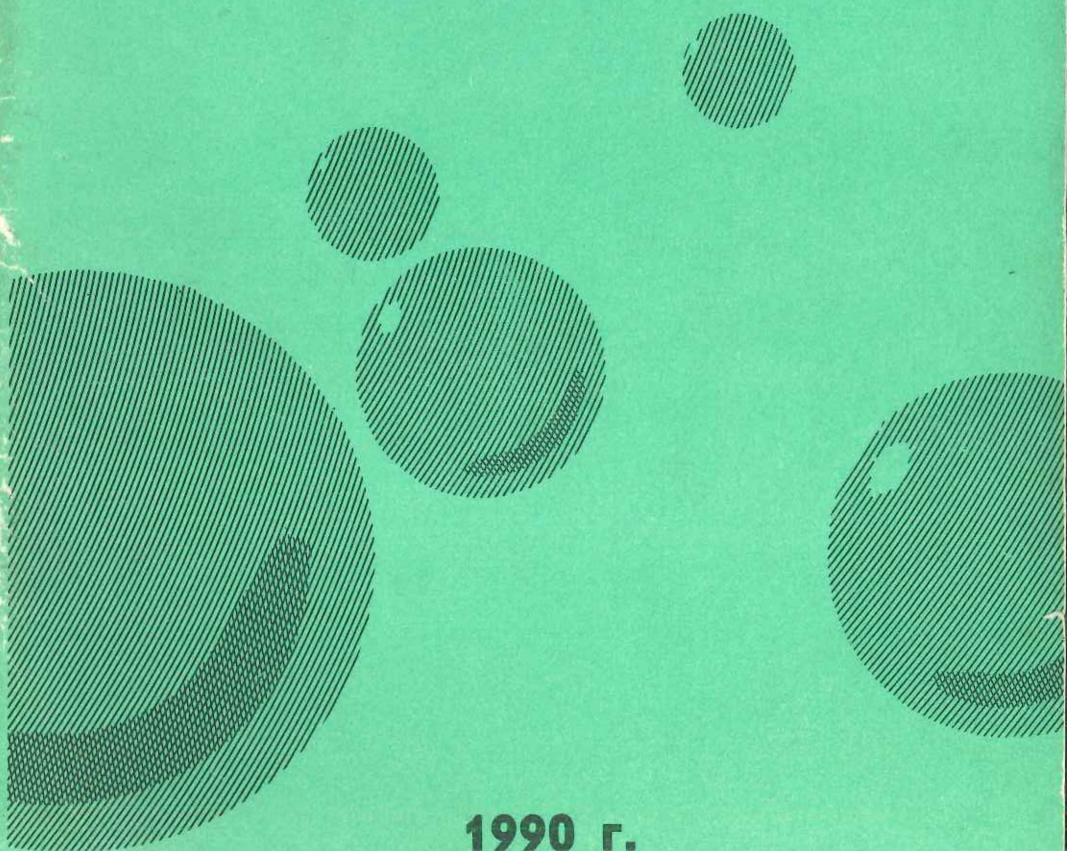

Ю.Першин

**Начинающему
бильярдисту**



1990 г.

Игра бильярд появилась в Европе в XVI веке. Автор книги «Игры и забавы английского народа» Штурц утверждает, что бильярдная игра произошла от игры, схожей с современным крокетом, но перенесенной с поля на стол. В XVI—XVII веках бильярдный стол представлял собой большой деревянный стол с бортами, в которых было прорезано 10 луз — отверстий. Стол был обтянут сукном, борта войлоком. Деревянные шары катали при помощи молотков. Только через столетие число луз было уменьшено до 6, а спустя еще много времени молотки были заменены киями с углублением на конце для заливки гипса.

Современный кий появился только в 1827 году, когда француз Минго предложил кожаную наклейку, позволяющую делать любой удар, в том числе и вертящий.

В Европе и Америке наиболее распространены изобретенный в 1785 году «Карамболь» — игра в три шара (два

белых и один красный). По правилам этой игры своим шаром надо коснуться двух других прямым ударом или от борта. К началу XX века «Карамболь» достиг совершенства и виртуозности.

В Россию бильярд завезен из Голландии при Петре I.

Богатый опыт современного бильярдного спорта позволяет считать несомненной пользу от бильярдной игры для укрепления нервно-мышечной системы. Бильярд способствует укреплению мышц туловища, ног, рук, развивает глазомер, силу и точность удара, воспитывает необходимые волевые качества: хладнокровие, выдержку, находчивость, тонкий расчет, наблюдательность, стремление к борьбе и победе.

Доступность бильярдного спорта делает его одинаково ценным для самых различных возрастных категорий, мужчин и женщин, для людей физически развитых и тех, которым болезнь или инвалидность не позволяют заниматься другими видами спорта.

ШАРЫ

Хранить их надо бережно. Даже резкое изменение температуры окружающего воздуха портит их. Например, шары внесли в комнату с мороза и сразу приступили к соревнованию. От этого они деформируются — становятся «кособокими», дынеобразными. А это, конечно, влияет на результат игры.

Шары слоновой или мамонтовой кости «боятся» не только резкой смены температуры, но также солнца, сквозняка и особенно влаги.

Поэтому спортсменам, ведающим бильярдным инвентарем или возглавляющим спортивные секции, следует знать, что...

1. Шары, внесенные в помещение с улицы после их покупки или обточки, следует выдерживать при комнатной температуре не менее 24 часов и только тогда пускать в обращение. Это необходимо для того, чтобы кость прогrelась (если дело происходит зимой) или остыла (если шары внесены с жаркого, сильно прогретого воздуха в прохладную бильярдную).

2. Нельзя оставлять шары на сквозняке, ибо они очень чувствительны к смене температуры.

3. Не следует допускать, чтобы шары попадали на солнечный свет.

4. Если бильярдные столы находятся на незастекленной веранде, как это часто встречается в санаториях и домах отдыха, то столы следует располагать так, чтобы солнечные лучи не попадали на них, ибо солнце припекает шары, и они от этого становятся хрупкими. Кроме того, контрастное, яркое освещение шаров мешает проведению соревнований: в теневой стороне шара-мишени трудно найти точку для прицела.

5. Необходимо следить, чтобы шары не подвергались воздействию влаги.

6. После соревнований шары не следует хранить возле труб парового

отопления или печки, ибо они от этого пересыхают.

7. Не рекомендуется после игры оставлять шары в том положении, в каком настиг их финиш игры. Каждый раз после конца соревнований шары необходимо собирать в деревянный закрытый ящик, в каком обычно они продаются.

СУКНО

Вторым по своей ценности после шаров является покрытие бильярдного стола — сукно. Это материал зеленого цвета, именно зеленого, а не какого-нибудь другого. Этот цвет не раздражает глаз, ибо человек привыкает к нему со дня рождения. Зеленый цвет — это цвет окружающей нас природы: луга, леса, поля, сада. И потом, на зеленом фоне очень хорошо контрастируют белые шары.

Принимая во внимание ценность этого сукна, следует:

1. Оберегать его от разрывов. Заштопанное, оно уже не то. Как бы хорошо его ни зашили, все равно остается шов. Пусть он даже не заметен для глаз, но шар, пересекая его, «чувствует» неровность. Особенно на тухом ходу. И отклоняется от линии прицела. Хотя бы на миллиметр. Но этого вполне достаточно, чтобы сделать удар неточным.

2. После окончания соревнований сукно необходимо прикрывать специально шитым для этого чехлом.

3. Перед началом соревнований сукно необходимо чистить пылесосом (а не веником!).

Обычно после окончания игры сукно бывает покрыто изрядным налетом мела, осыпавшегося с киев. Чистка стола веником поднимает пыль. Причем веник, как правило, не удаляет мел с сукна, а втирает его в поры материала. От этого сукно со временем становится задубелым, причем мел втирается в материал неравномерно, а местами, на столе по-

являются неровности, которые заставляют шар на тихом ходу «рыскать».

Поэтому стол необходимо не подметать, а чистить пылесосом. Он отсасывает мел, а не втирает его в сукно.

4. Во избежание прорыва сукна начинающим спортсменам надо первые дни «гонять шары» не кием, а **мазиком**.

МАЗИК

Он имеет свои особенности. В первых, он не склеен из различных пород дерева, как обычный кий. Это просто палка. Вместо наклейки на нее насажен набалдашник — деревянный брусок с фигурными вырезами.

Во избежание скольжения конца бруска, каким ударяют по шару, на него наклеивается квадратик зеленого бильярдного сукна. Мазиком не ударяют по битку, как это делают кием, а подведя его под «свой», резким движением толкают биток. Но толкают с таким расчетом, чтобы биток попал в шар-мишень, а тот, в свою очередь, — в лузу.

Конечно, никаких эффе сделать мазиком невозможно. Но зато он имеет некоторые преимущества перед кием.

Например:

1. Длина мазика такая же, как и кия. Но у кия пропадает часть его длины, ибо спортсмен держит кий не за самый конец, а на довольно приличном расстоянии от него. Мазик же держат за самый конец. Следовательно, им легко достать те шары, до каких не дотянешься кием.

2. Мазик хотя и легче кия, но удар им получается сильнее, ибо удар кия бывает резким, отрывистым, а мазик некоторое время скользит вслед за битком, надавая ему скорость.

МАШИНКА

Машинка — это упор для кия, поставка под него, как станок для стрельбы из винтовки «с упора». Это небольшая дощечка, на которой сделаны выемки. Три — сверху, две — снизу. Они сделаны для того, чтобы класть в них кий во время прицеливания и удара. Нижние выемки делаются несколько больше верхних. Ими пользуются во время игры длинным кием. Он несколько толще обычного и

в верхние выемки не входит. А если их сделать шире, то нормальный кий станет «рыскать».

Для игры тех шаров, до которых трудно дотянуться, существует длинная машинка и длинный кий.

Мастера бильярдного спорта прерзительно относятся к этому вспомогательному инвентарю. Они обходятся без него. Но это объясняется тем, что они прекрасно натренировали левую руку и хорошо усвоили удар «через спину», или «пистолет». Поэтому в начале соревнований партнеры улавливаются, пользоваться или нет машинкой. Для неопытных спортсменов она является очень хорошим подспорьем, как для молодого солдата станок, на котором его обучают правильной наводке оружия на мишень. К тому же машинка для такого неквалифицированного игрока служит как бы продолжением левой руки, какую он обычно подставляет под кий для нанесения удара.

Дощечка с фигурными вырезами должна быть размером 10×6 см и толщиной в 2 см.

КИЙ

Основным спортивным инвентарем бильярда является кий.

Это абсолютно прямая, математически точная палка, склеенная из хорошо выдержанного, как для изготовления скрипки, сухого дерева твердых пород. Кий, как и всякая клееная древесина, боится сырости. И, если команда спортсменов идет на соревнования в другой клуб, то кии несут в специально изготовленных футлярах. Если же нет таковых, то для каждого кия шьется чехол из старого, вышедшего из употребления бильярдного сукна.

Кий изготавливается различных размеров. Наиболее «ходовые» имеют длину от 145 до 160 см. Они различны и по весу, ибо их изготавливают из различных пород дерева, да и нижняя часть кия, так называемый турник, залитая для устойчивости свинцом, бывает различного веса — от 200 до 850 граммов.

Так что каждый спортсмен выбирает кий по своему «вкусу» — кто какой любит: тяжелый или легкий, длинный или короткий.

Нижний конец кия должен иметь

толщину от 28 до 30 мм. Верхний — от 10 до 13 мм. На него приклеивается кружок из кожи («подклейка»), как фундамент, на который наклеивается затем круглый кусок особо выделанной лосиной кожи, называемый «наклейкой». Она-то и играет главную роль в выполнении всевозможных технически сложных ударов, таких, как эффе, оттяжка и накат.

К нижнему концу кия привинчивается шурупом резинка, чтобы предохранить его от «травмы» при случайном ударе об пол.

Лучшими породами дерева для изготовления кия являются бук, ясень, граб...

Кий надо выбирать «по руке». Следует, однако, помнить, что слишком тяжелый кий скоро утомляет руку, но зато удары, наносимые при помощи тяжелого кия, более точны, нежели с помощью легкого, ибо легкий не так устойчив на левой руке — «рыскает». Выбор веса кия также зависит от размера шара. Если они крупные, нужно играть тяжелым кием. И наоборот.

Примечания:

1. Из практики многовековых соревнований в игре на бильярде выработался некий эталон шаров: от 68 до 71 мм. Спортсмены всего мира, не сговариваясь между собой, нашли, что это самый удобный калибр шаров. Если они меньше 68 мм, то мелковаты и лег-

ки. Ими надо играть вполсилы, или они начнут выскакивать из стола. Если же больше 71 мм, то слишком тяжелы и велики. Ими просто трудно играть. Особенно скверно «управлять» битком при выполнении технически сложных ударов. Шар-эталон имеет вес от

350 до 450 граммов.
2. На турнирах разрешается пользоваться личным кием.
3. Если такового у спортсмена нет, то его следует приобрести, ибо когда кий по руке и хорошо «пристрелян», результат соревнований будет намного выше.

II. ТЕОРИЯ УДАРОВ

Точек на шаре много, но девять из них надо освоить (рис. 1).

Клапшгосс — это основной удар, наносимый в центр шара — точку № 1. Биток от такого удара, попав в шар, остается на месте.

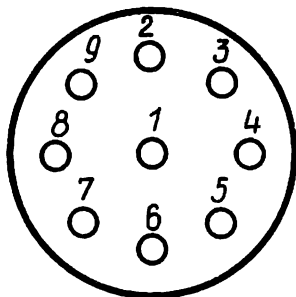


Рис. 1. Теория ударов

Накат — это удар, наносимый в точку № 2. Биток от такого удара, попав в шар, продолжает накатываться.

Оттяжка — это удар, наносимый в точку № 6. Биток от такого удара, попав в шар, «идет» назад.

Боковичок — это удар, наносимый в точки № 4 и 8. Биток от такого удара, попав в шар, «закручивается» в лузу.

УДАРЫ ЭФФЕ

Эффе — это удар, наносимый в бок шара, т. е. «крученый», он красив и эффектен.

Первое эффе — это удар, наносимый в точку № 3. «Свой» при этом получает поступательное движение:

1. Движение вперед
2. Ускоренное движение
3. Отклонение вправо

Второе эффе — это удар, наносимый в точку № 5, он аналогичен первому, но имеет не ускоряющее, а тормозящее действие. «Свой» идет в обратную сторону, применяется как один из видов оттяжки.

Третье эффе — это удар, наносимый в точку № 7, он такой же, как и второе эффе, но углы оттяжки разные.

Четвертое эффе — это удар, наносимый в точку № 9, он аналогичен первому эффе, но отклонение при этом будет влево.

Есть еще удары, но они сложны и относятся ко II категории.

УДАРЫ II КАТЕГОРИИ

Удары второй категории наносятся в верхнюю половину шара, обращенную от играющего (рис. 2).

К ним относятся:

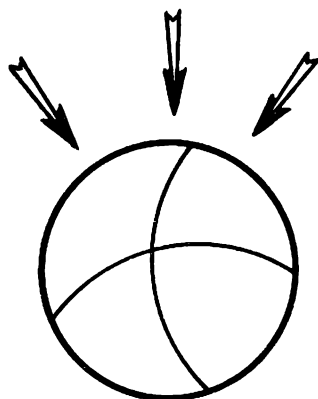


Рис. 2. Удары II категории

- удар по вертикали сверху вниз;
- удар сверху в правый сектор шара;
- удар сверху в левый сектор шара.

Эти удары почти не применяются. За границей, при игре в «карамболь» мастера делают чудеса. Исполнение этих ударов зависит от величины и качества шаров. На Западе пользуются шарами небольшого диаметра (58—62 мм), сухими, легкими, абсолютно выверенными. У нас используются шары диаметром 69—73 мм, такими эти удары не сделать.

Для удобства разделим по вертикали верхнюю половину шара, обращенную от игрока, пополам, получим два сектора: левый № 1, правый № 2.

Разбор ударов:

1. Удар по вертикали сверху вниз, при этом шар получает два движения:
 - поступательное вперед;
 - вращение шара сверху вниз,

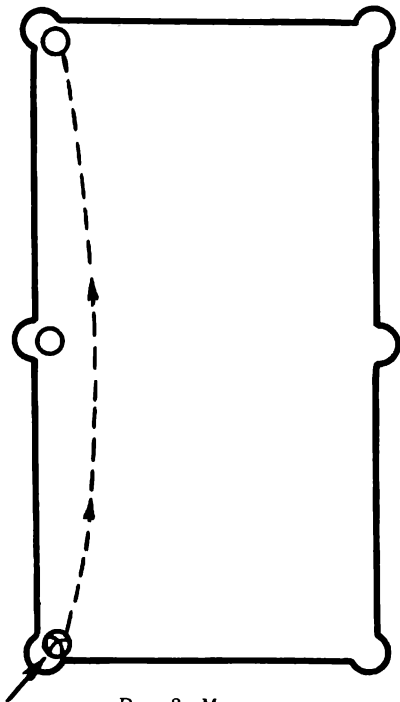


Рис. 3. Массе

ускоряющее поступательное движение вперед, как «накат», что имеет громадное значение, особенно после встречи с другим шаром.

2. Удар сверху в правый сектор (№ 2). Этот удар соединяет в себе три движения:

- поступательное вперед;
- ускорительное — накат;
- боковое вращение — эффе.

Следствием этого удара будет движение шара по кривой линии вправо. Чем сильнее будет эффе, тем больше будет кривизна линии, до возвращения шара обратно.

3. Удар в сектор № 1 аналогичен предыдущему по движению по кривой влево (рис. 3).

Эти удары называются **массе** — толкать.

ТОЧКА ПРИЦЕЛА

Умение находить точку прицела вырабатывается в процессе тренировок.

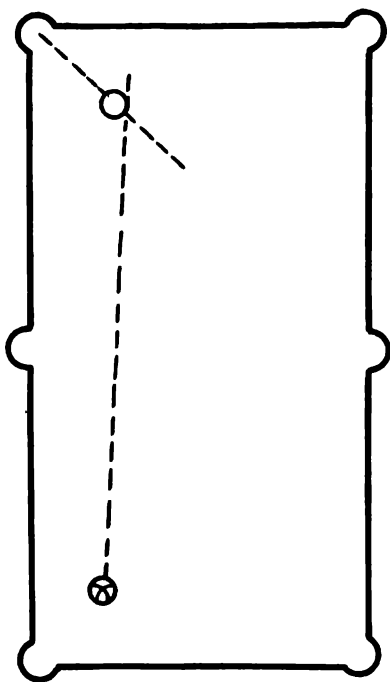


Рис. 4. Точка прицела

Если удар выполнен с дальнего расстояния, то линия прицела практически совпадает с линией, соединяющей указанную точку с центром битка, — кий смотрит в эту точку (рис. 4).

С близкого расстояния кий приходится нацеливать не прямо в указанную точку, а в сторону от нее.

Чем ближе биток к игровому шару, тем угол между этой линией прицела будет больше — приходится вносить большую поправку (рис. 5).

Но одного умения находить точную линию прицела мало, необходимо еще освоить верный удар. Они приобретаются только длительной тренировкой.

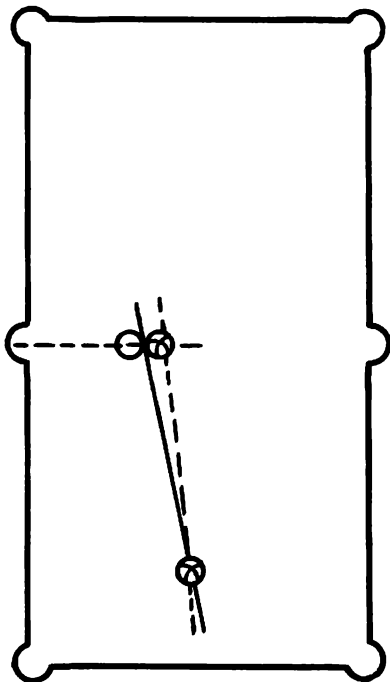


Рис. 5. Точка прицела

ТРУДНЫЕ И ЛЕГКИЕ УДАРЫ

«Прямыми» шарами называется такое расположение шаров на столе, когда биток, мишень и луза находятся на прямой линии, соединяющей их центры.

Самым трудным из ударов в бильярдном спорте считается «прямой», который наносится через весь бильярд, «свой» шар удален от мишени на большое расстояние.

Этот удар считается трудным потому, что требуется большая точность прицела.

«Прямой» шар легче положить ударом, известным под названием «накат». «Свой» при таком ударе почти не сбивается с прямой линии прицела.

Гораздо труднее «прямой» шар положить ударом «клапштосс». Еще труднее — «оттяжкой». А самый трудный удар при игре прямых шаров — «боковик». И не только при игре «прямыми». Поэтому и рассмотрим сейчас несколько трудных ударов.

Получилась при игре такая, например, позиция (рис. 6). Восьмерку играть в угол трудно, в середине — опасно. «Своего» же при игре в «Американку» положить, казалось бы, нельзя, ибо восьмерка не дошла до той точки, когда биток может упасть от нее рикошетом в лузу. Чтобы положить «своего» в этой

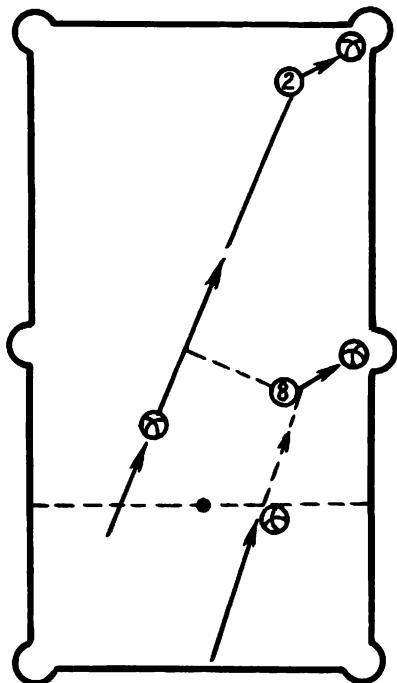


Рис. 6

немыслимой позиции, надо нанести кием удар в верхний левый сектор битка. От этого он получит вращение по часовой стрелке, попадет в правую сторону восьмерки и «отвинтит» ее в сторону, а сам от столкновения с восьмеркой сделает рывок не в сторону, как это случилось бы, если бы был нанесен обычный удар, а в сторону и вперед, и ввинтится в лузу.

При выполнении такого эффекта учтите: чем ближе к борту стоит шар (в данном случае восьмерка), тем сильнее надо «взять» боковик, этим вы придаете битку более быстрое вращение.

При кладке «своего» в угол от двойки удар наносят тот же.

А вот позиция шаров, при которой двойка уже прошла лузу (рис. 7).

При игре в «Американку» «своего» в этом случае положить легко. Надо только нанести удар в нижний правый сектор «своего» шара с небольшой оттяжкой.

Биток отпрянет в сторону и назад и неминуемо упадет в лузу.

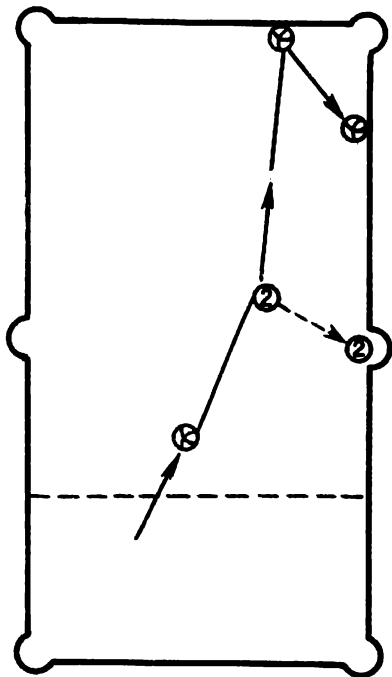


Рис. 7

Но при игре в «Пирамидку» надо класть «чужого» — двойку. А она уже прошла лузу и при обыкновенном ударе должна от толчка пойти в сторону и вперед.

Значит, ее необходимо «срезать» и «завинтить» в лузу.

Для этого надо ударить кием в правую половину битка. От такого удара он начинает вращаться против часовой стрелки и при столкновении с двойкой сообщит ей обратное вращение — по часовой стрелке, и тогда она будет вынуждена пойти не в сторону и вперед, а в сторону и назад, то есть такой удар даст возможность вернуть шар обратно и сыграть,

несмотря на то, что он уже прошел мимо лузы.

Неискушенный человек наверняка заявит, что такой шар не может упасть в лузу. Но при правильно нанесенном ударе он обязательно упадет.

Следующая позиция (рис. 8) встречается довольно часто. При

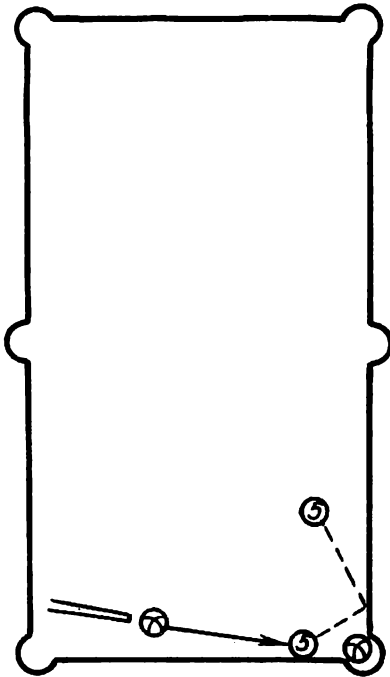


Рис. 8

игре в «Американку», если ударить пятерку в угол, она, как стоящая на борту, казалось бы, не может упасть в лузу. А между тем, если биток ударить в правый верхний сектор, то он прогонит пятерку со своего пути и сам от приданного ему наката упадет в лузу.

Существует несколько, казалось бы, совсем невероятных ударов, однако они основаны на знании техники бильярдного спорта и вполне осуществимы.

Рассмотрим наиболее простые из них.

1. Два шара стоят вплотирку друг к другу, так называемые «зайцы» (рис. 9). Если бы они «смотрели»

в лузу, то положить их не составило бы никакого труда. Но дело в том, что воображаемая линия, проходящая через центры шаров, упирается в борт на некотором расстоянии от лузы.

Казалось бы, что ни один из этих шаров положить нельзя. Но существует удар, которым можно положить «своего» в лузу.

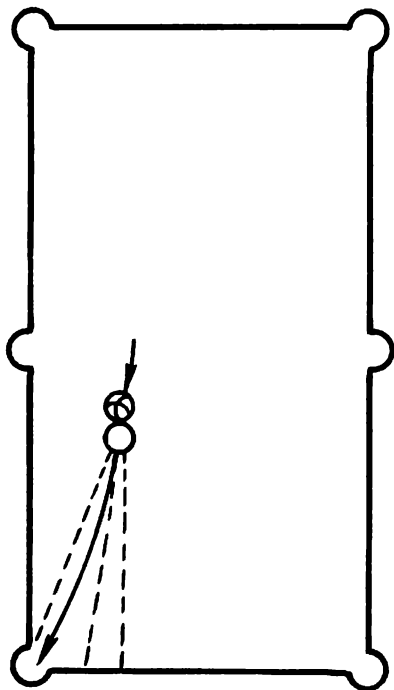


Рис. 9

Мысленно продолжите линию, проходящую через центры шаров, до борта. Затем такую же воображаемую линию проведите от центра «своего» до середины лузы. Образованный этими линиями угол поделите пополам и по направлению воображаемой биссектрисы бейте кием прямо в центр своего шара. «Свой» сгонит «чужого» в сторону со своего пути, а сам по несколько кривой линии выйдет у самой лузы на биссектрису и будет положен.

Позиция шаров, стоящих недалеко от средней лузы, аналогична (рис. 10 и 11). Но, чтобы положить «туза», ему надо нанести совершенно другой

удар, хотя и построенный на том же принципе.

Надо учесть следующее: чтобы положить шар, линия, проходящая через центры «зайцев», должна упираться в борт не далее чем на 3—4 сантиметра от лузы. Иначе шар нельзя положить.

Если позиция бильярдных шаров

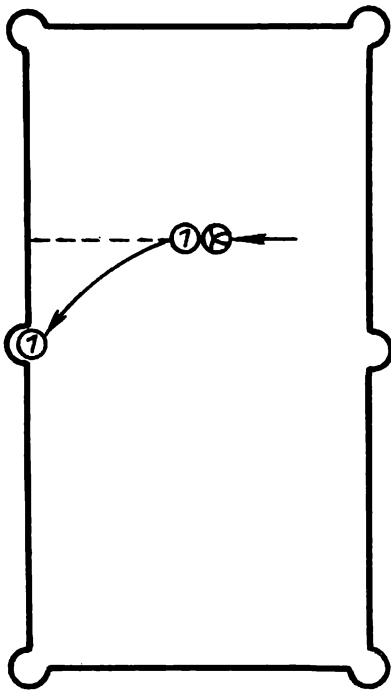


Рис. 10

соответствует такому положению и если шары стоят левее лузы, удар по битку наносится в верхний или нижний, но обязательно в левый сектор (рис. 10). От такого удара «свой» шар, получив вращение по часовой стрелке, отклонит «туза» от истинной линии прицела и заставит его упасть в лузу.

В следующей позиции (см. рис. 11) такой удар надо наносить не в левый сектор, а в правый нижний сектор битка. Чтобы можно было положить этот шар, надо прежде всего иметь на кие несколько мягковатую наклейку, иначе, как бы вы его густо не мелили, при ударе по битку может произойти кикс.

Неопытный спортсмен при игре в «Американку» обязательно будет играть шара, застрявшего в лузе, шаром, стоящим у середины (рис. 12). Но успеха это не принесет.

Шар, стоящий у середины, пойдет по борту и нанесет удар застрявшему в правую «скулу». Но от этого удара шар не упадет: противоположный угол

Описывая дугу, он обойдет шар, стоящий у средней лузы, и достигнет цели. Чем сильнее будет нанесено эффе, тем больше кривизна дуги.

При правом варианте удар наносится в биток сверху, но в правый сектор.

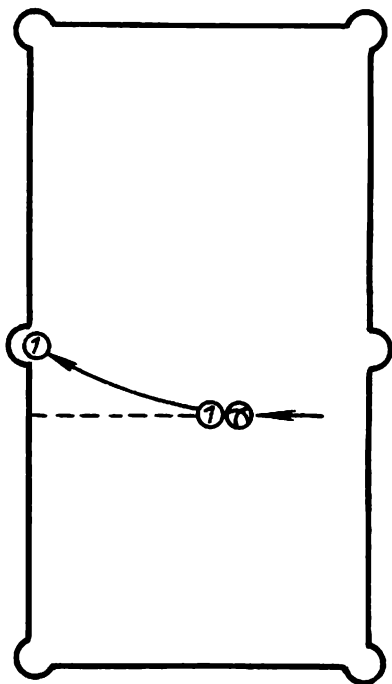


Рис. 11

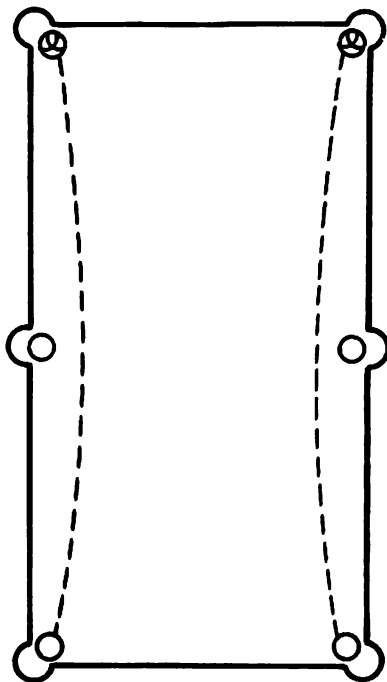


Рис. 12

лузы отбросит его в сторону, и «свой» может занять место играемого, то есть подставиться. Но вероятнее всего при такой позиции промах: шар, стоящий у середины, после удара коснется борта, и резина отбросит его в сторону. Не может попасть в него и биток, ибо его прямолинейный путь будет нарушен средним шаром.

Для того, чтобы этого не случилось, применяют сложный удар.

При левом варианте он наносится в верх левого сектора битка. «Свой» при таком ударе получает сразу два рода движения: ускоренное поступательное и эффе.

Биток пойдет по кривой линии.

ОБРАТНЫЕ ВИНТЫ

Часто на столе образуется такая композиция шаров (рис. 13), что при отыгрыше невозможно провести биток обратно «домой» нормальным крузе. Тогда прибегают к сложному эффе, именуемому в быту «обратным винтом».

Для этого надо дать битку крутое правое эффе. Коснувшись шара-мишени, он неизбежно даст рикошет и ударится в короткий борт. Если эффе не будет дано энергично, то биток запутается в системе шаров и может произойти подставка.

Но если эффе было сделано осно-

вательно, то биток, коснувшись борта, благодаря вращению, невольно уйдет в обратную сторону и возвратится «домой», не зацепив по дороге ни одного шара.

Если шары расположились так, что обратный винт нужно сделать по левой стороне стола, то биток ударяется крутым левым эффе.

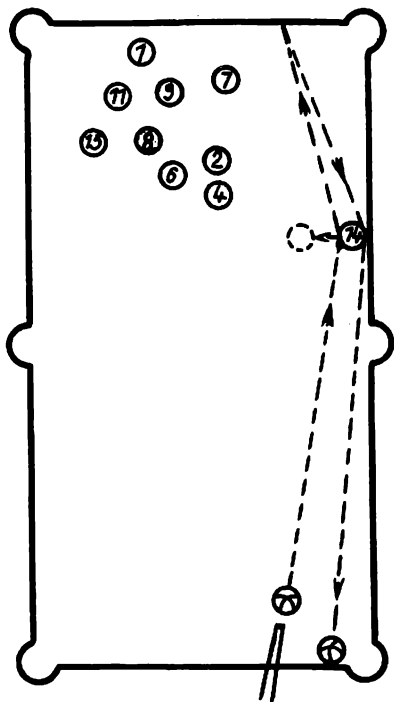


Рис. 13. Обратный винт

СЛОЖНЫЕ УДАРЫ

Умение производить сложные удары позволяет спортсмену вести тактически осмысленную игру и дает ему возможность с успехом класть шары в лузы при, казалось бы, невозможной для этого позиции.

Знание законов поведения упругих тел помогает бильярдисту не делать подставок. Во время игры случается иной раз, что шар, посланный в угол, не упал сразу, но, отразившись от трех бортов, снова приходит к наметенной лузе и падает в нее.

Такой шар засчитывается, ибо он хотя и отразился три раза от бортов,

но упал в лузу, в которую был «заказан».

Один из сложных ударов называется дуплетом. Он, в свою очередь, подразделяется на два вида: прямой и резаный. Вот их и рассмотрим.

Дуплет. Шар стоит, плотно прижавшись к какому-либо борту. Обычным ударом его не положишь.

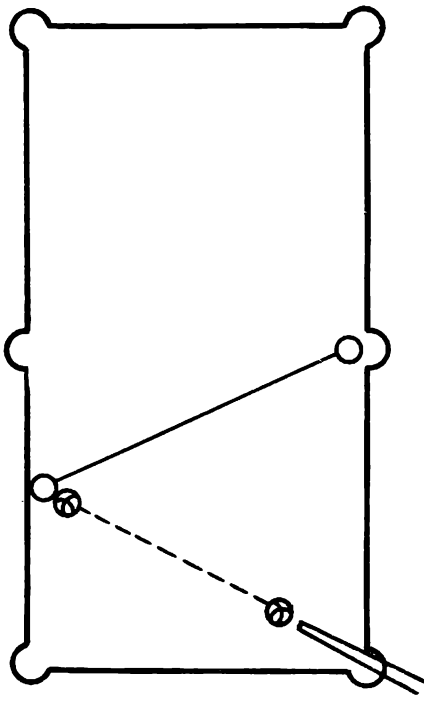


Рис. 14. Прямой дуплет

Если воображаемые линии, проведенные мысленно от битка к шару-мишени и от него к лузе, образуют равнобедренный треугольник, угол падения будет строго равен углу отражения. Шар-мишень бьет прямо «в лоб», в самый центр шара, и он упадет в лузу (рис. 14).

Такой дуплет называется *прямым*. Он считается самым легким ударом из серии дуплетов.

Дуплет в среднюю лузу рекомендуется бить тихо. При этом условии, даже если ваш удар и был немного неточен, шар-мишень, ударившись в губку лузы, отразится от нее и ударит-

ся в другую ее губку. Потом, покачавшись, упадет. Если же удар был слишком неточным, то шар, стукнувшись о губку, отойдет от лузы на некоторое расстояние, и подставки не произойдет.

Если дуплет в середину играть сильно, то при неточном ударе шар не упадет. И может случиться еще

от него и может встать около лузы.

Следовательно, шар надо «резать». От этого при небольшом угле падения сильно увеличится угол отражения. Резаным дуплетом можно класть шары предельной трудности (рис. 15).

Но часто бывают случаи, когда шар-мишень не касается борта, а стоит на некотором расстоянии от

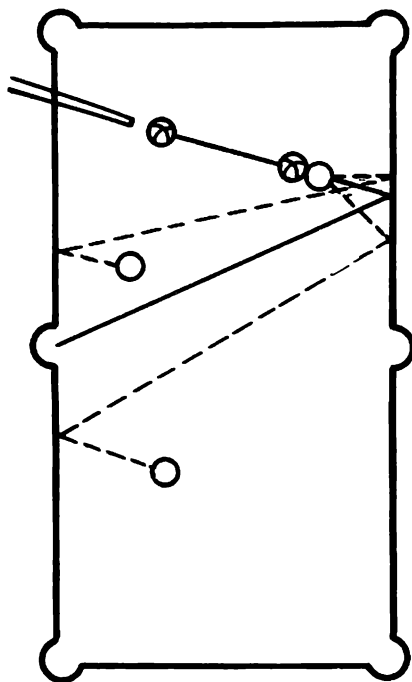


Рис. 15. Резаный дуплет

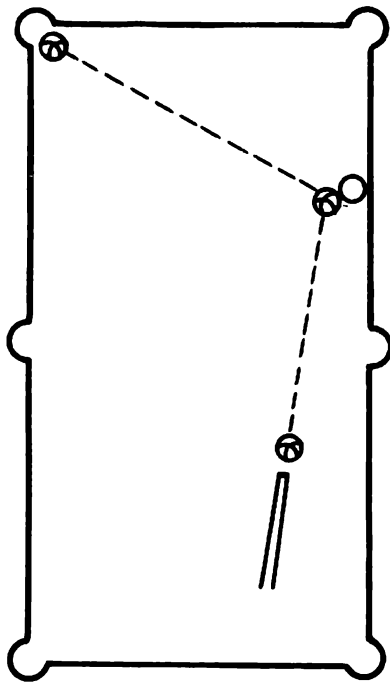


Рис. 16. Круазе оборотный

хуже. Ударившись о губку, он отразится к углу, и партнер получит подставку.

Дуплет же в угол, наоборот, надо играть только сильным ударом. Если сыграть тихим, то при неточном ударе шар останется около лузы — и неминуема подставка. При сильном ударе шар, не упавший в лузу, отойдет от нее — подставки не будет.

Резаный дуплет в отличие от прямого весьма сложен. В позиции, когда угол падения не равен углу отражения, шар-мишень нельзя играть прямо «в лоб». И если неопытный спортсмен сделает такой удар, то шар в лузу не упадет. Ударившись о борт, он отойдет

него. В таких случаях применимы оба вида дуплетов. Кроме того, есть еще возможность при резаном дуплете не только увеличить угол отражения, но и уменьшить его, сделать линию отражения короче линии падения.

Если же шар стоит под очень тупым углом, так, что его нельзя сыграть ни прямым, ни резаным дуплетом, то придется применить дуплет, который называется *круазе*, или, как его обычно называют спортсмены, *оборотный* (рис. 16).

От удара таким дуплетом биток пересекает линию падения игаемого шара. Однако, когда на столе много шаров и «своего» провести невозмож-

но на исходную позицию, то оборотный удар делать не рекомендуется, ибо биток может запутаться в шарах и сделать подставку. В таких случаях рекомендуется найти шар, стоящий в безопасном месте, и сделать на него накат.

При ударе резаным дуплетом можно бить по-разному. Все зависит от композиции шаров. Если шар-мишень стоит плотно у борта, то в зависимости от угла отражения, какой следует ему придать, удар наносится не «в лоб», не в центр шара, а, так сказать, в «третью фазу». Или даже в «четвертую», в «скулу» шара-мишени. Биток же во всех случаях ударяется одинаково, левым нижним эффе, чтобы он отошел на короткий борт. Спортсмен таким ударом, даже если шар не упадет в лузу, поставит противника в невыгодное положение.

Дуплет-круазе также можно играть и в середине, и в угол. Но чаще всего играют в угол, ибо при ударе в угол меньше опасности сделать подставку. Если шар не упал, то он отойдет от лузы и встанет на короткий борт. При игре же в середине, круазе чаще всего кончается подставкой, ибо шар, если не будет сыгран, остановится где-то в районе средних луз.

При круазе также встречаются два случая, требующих различных ударов.

В первом случае, независимо от того, как стоит шар-мишень — у борта или в стороне, шар-мишень необходимо бить «в лоб». При «резке» можно произвольно уменьшить или увеличить и угол падения, и угол отражения. Все зависит от того, какую задачу решает спортсмен этим ударом.

Необходимо лишь учитывать, что, уменьшая дуплет при ударе круазе, не исключаешь возможности сделать подставку, ибо биток пересекает линию, на которой расположены средние лузы.

Существуют и другие сложные удары: триплет, то есть шар, отраженный от двух бортов, труабан — от трех бортов, катрбан — от четырех.

Триплет обычно играют только с целью отыгрыша. На всякий случай «заказывают» шар: «Авось, упадет». И он действительно иногда падает, вызывая восторг зрителей. Удар

триплет делают не столько ради того, чтобы положить шар, ибо рассчитать такой удар очень трудно, сколько ради отыгрыша. Отыгрыш же этим ударом достигается хороший. Биток и шар-мишень расходятся на большое расстояние друг от друга, что затрудняет партнеру возможность положить шар при очередном ударе.

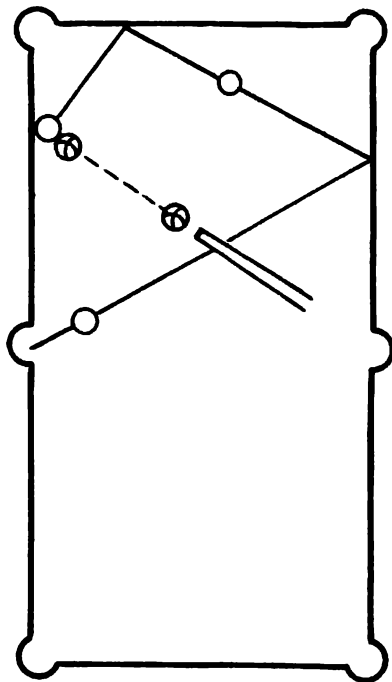


Рис. 17. Труабан в середине

Труабан (рис. 17) употребляется довольно часто. Когда спортсмен опасается сделать дуплетом подставку, он «заказывает» труабан. Этим он «убивает сразу двух зайцев». Во-первых, при труабане в середине шар падает довольно часто. Если же шар не упадет, то получится хороший отыгрыш, не грозящий подставкой, ибо шар-мишень уйдет от битка на большое расстояние, а иногда даже встанет к короткому борту.

Катрбан применяется очень редко, ибо этот удар не имеет большого значения ни для отыгрыша, ни тем более для игры. Кроме того, для его выполнения требуется, чтобы резина на

бортах стола была очень мягкой, иначе вообще шар-мишень не дойдет до четвертого борта, как бы силен удар ни был.

Все дуплеты относятся к сложным ударам, но они не являются трудными, ибо технически они легко выполнимы. При исполнении этих ударов большую роль играет лишь глазомер. А его

другими шарами. Причем композиция их настолько неблагоприятна, что застрявшего нельзя сыграть ни шарами, ни от шаров. Вот в таком случае и пользуются абриколем: удар наносится по борту, а отскочив от борта, биток попадает в намеренный шар.

Правда, удар этот настолько сложен, что к нему прибегают очень

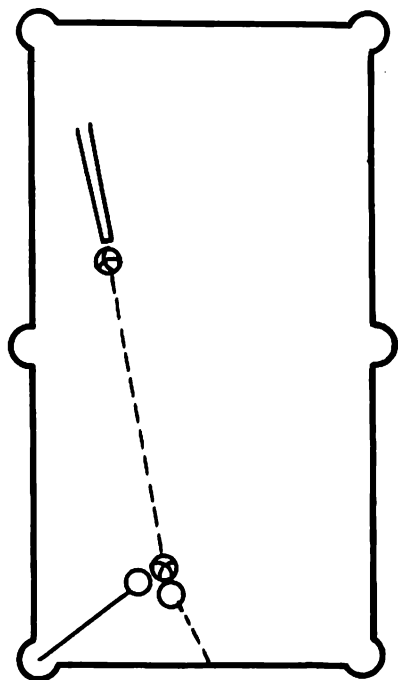


Рис. 18. Удар врезез

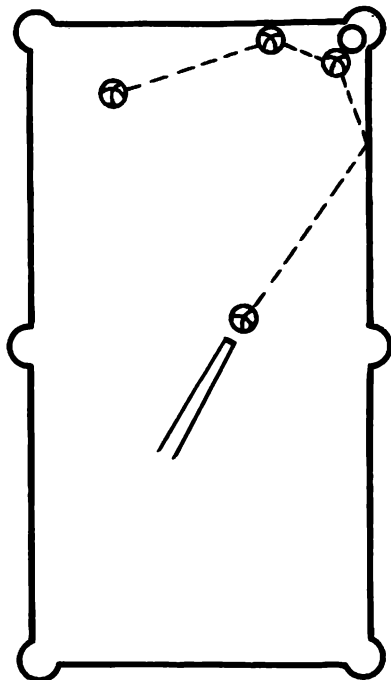


Рис. 19. Абриколь

можно развить только практическими упражнениями.

К сложным ударам относится и *удар врезез* (рис. 18), когда играемый шар стоит очень близко от другого шара, и при ударе битка оба они получают толчок. Готовясь к такому удару, надо тщательно рассчитать, чтобы биток не ударился сначала по соседнему шару, ибо он «скомкает» удар, из-за него «свой» изменит направление и удар не принесет успеха. А скорее всего получится подставка.

К числу сложных ударов относится также *абриколь* (рис. 19). Он применяется в случаях, когда «застрявший» в лузе шар сильно замаскирован

редко, ибо успех он приносит не часто. Его делают главным образом для того, чтобы отбить «повисший» шар, если уж его нельзя положить.

Среди сложных ударов есть два ультрасложных: *контр-туш* и *карамболь*. Они под силу лишь опытным спортсменам. Знать эти удары необходимо каждому.

Контр-тушем (рис. 20) называется удар, когда шар-мишень, получив удар от битка, в свою очередь, сам наносит ему удар. И от этого собственного удара сваливается в лузу. Но такая удача случается очень редко. Обычно *контр-тушем* пользуются для отыгрыша. Особенно в такой трудной

позиции, когда на столе осталось два шара и они «разведены» противником так, что шар-мишень стоит «впритирку» у короткого борта.

При таком положении любой отыгрыш грозит подставкой. Вот тогда-то и применяется контр-туш. Биток ударяют клапшотсом. Стукнувшись о шар, он останавливается. Шар, ударившись о борт, отскакивает и снова

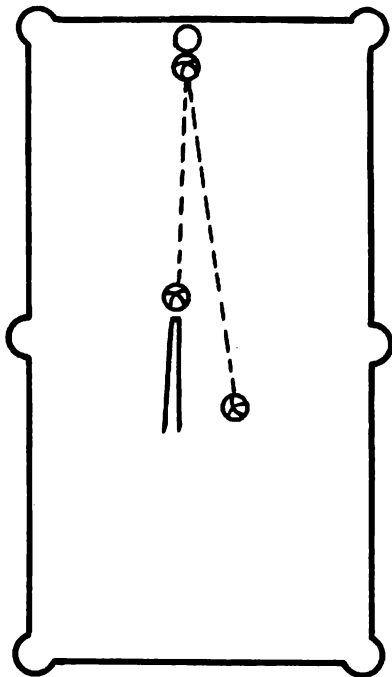


Рис. 20. Отыгрыш контр-тушем

наносит удар по битку, который откатывается назад, а играемый шар остается на прежнем месте, то есть в той же самой неудобной позиции.

Карамболом (рис. 21) называется удар, который наносится по шару-мишени рикошетом от одного или двух шаров или от остатков еще не совсем разбитой пирамидки.

Например, если при разбивке пирамидки какой-то шар откатился к лузе и «повис», но положить его нельзя, ибо он замаскирован другим шаром, тогда биток посылается в пирамидку, и, отразившись от нее, он попадает в «застрявший» шар и клдет его.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ

Их только три: пропих, нажим и накат по борту.

Пропих (рис. 22) возможен, когда два шара — свой и чужой — стоят вплотную к борту. При нормальном ударе чужой шар даже теоретически не может упасть в лузу. Скула лузы отбросит его обратно и произведет

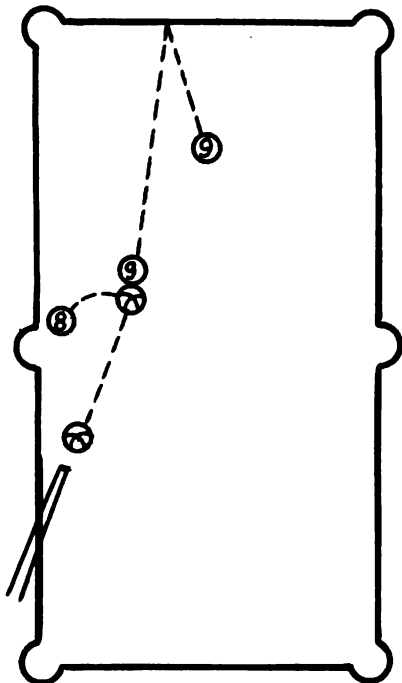


Рис. 21. Удар карамболь

контр-туш или — если стол изрядно потрепан — отбросит его в глубь стола.

Но некоторые неопытные — или слишком опытные — спортсмены наносят удар, не отрывая кий от своего шара. Иначе говоря, пропихивают играемый шар в лузу. В таком случае шар не успеет отскочить: нажимая сзади, биток заставит его нырнуть в лузу.

Вторым запрещенным ударом считается **нажим** (рис. 23). Он возможен в случаях, когда около угловой лузы стоят два шара — биток и играемый. Они находятся в такой позиции, что, казалось бы, ни один из шаров упасть в лузу не может. Но

если биток нажать кием, то играемый шар ввинтится в лузу.

Третьим запрещенным ударом считается *накат по борту*.

На нормальном столе шар, пущенный по борту, не упадет в лузу. И это знают все спортсмены. Но не все они знают свойство стола, предположим, стоящего в санатории, доме

как в мешок, столько, сколько может вместить луза.

РАЗБИВКА

Жребий выпал вам разбивать пирамиду.

Для этого есть несколько способов. Все зависит от степени изношенности стола и опытности вашего противника.

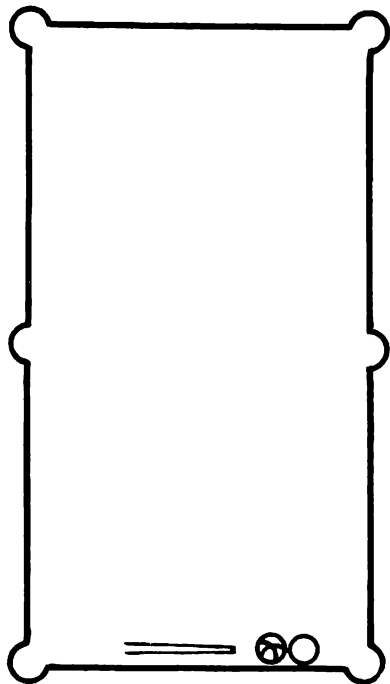


Рис. 22. Пропих

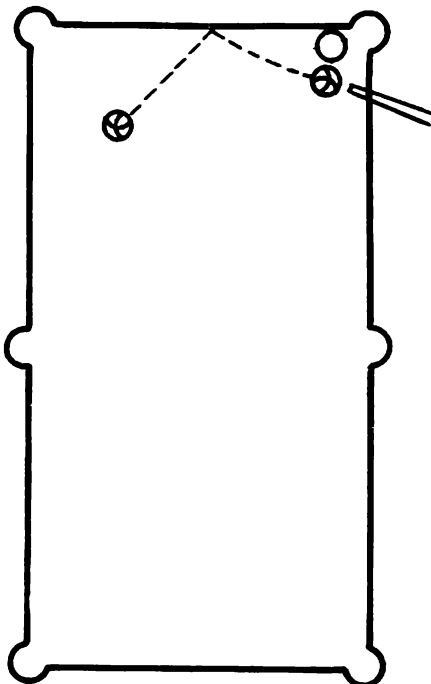


Рис. 23. Нажим

отдыха или в каком-то культурно-просветительном учреждении.

Те спортсмены, кто уже играл на этом столе, знают, например, что если пустить шар по короткому борту в угловую лузу, то он не упадет. А если пустить его в ту же лузу, но по длинному борту, то он обязательно упадет.

Это является неожиданностью для партнера, не знакомого с качеством стола, и поэтому накат по борту считается запрещенным ударом.

Если, например, игра идет в «Американку», то по борту можно сразу спустить в лузу два, три или даже четыре шара. Они ссыплются туда,

Если бильярд очень «восприимчив», то разбивку следует делать весьма осторожно. Иначе ваш партнер может нанести вам значительный ущерб. Даже если он и не очень сильный спортсмен.

Вот перед вами стол (рис. 24).

Если вы нанесете удар по пирамиде с позиции № 4, то биток скользнет рикошетом по шарам и пирамида почти не будет разбита. Но, если вы играете «Русскую пирамиду» или «Пирамиду — счетом шарами», такой удар опасен: «свой» может упасть в лузу, а это карается штрафом.

Если вы нанесете удар с позиции № 3, то пирамида рассыплется по

стола гораздо больше, нежели от удара с позиции № 4.

Удар, нанесенный с исходной точки № 2, еще больше разрушит пирамиду, а с точки № 1 — разобьет ее довольно основательно.

Если ваш противник очень силен, то лучше всего начинать партию с той позиции, на какой стоит биток, изо-

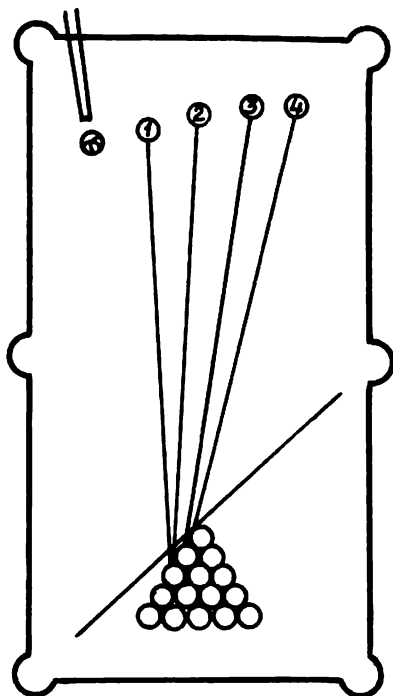


Рис. 24. Разбивка

браженный на рисунке. Удар можно нанести без всякого эффе. Силу удара следует рассчитать так, чтобы биток, коснувшись боковых шаров, отразился от короткого и длинного бортов и вернулся домой.

Если вы знаете силу противника, а он не знает вашей, то можно пойти на риск. Существует очень хороший прием разбивки. Он производится ударом прямо в лоб. Но с оттяжкой. Шары все рассыпаются между угловыми и средними лузами, а биток отходит назад и прижимается к короткому борту «дома».

Эта разбивка морально подавляет противника, ибо такой прием трудно-

выполним, и партнер невольно думает: «Как же он играет, если делает такую рискованную и трудную разбивку».

Если ваш противник силен, то разбивать в лоб не рекомендуется. Если же он слаб, то риск такой разбивки оправдан. После вашего удара какой-либо из шаров может подставиться к одной из угловых или средних луз. Но на этот риск можно пойти.

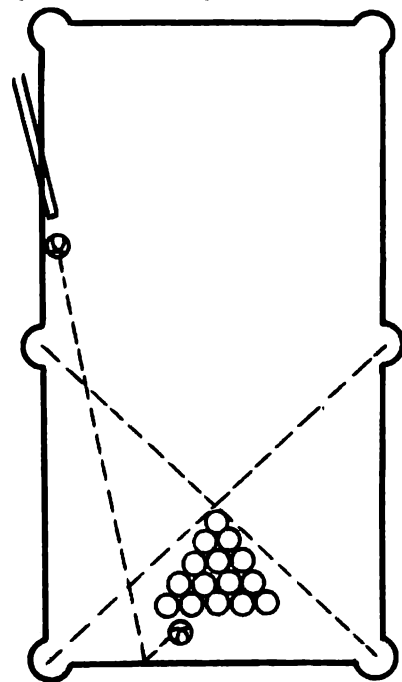


Рис. 25. «Трусливый» прием разбивки

Если партнер промажет, то биток неизбежно запутается в шарах, и тогда можно будет «снять обильную жатву».

Если же партнер положит подставленный шар, то это вовсе не значит, что он «сделает» еще несколько шаров. Ошибка же будет ему стоить дорого. Существует и «трусливый» прием разбивки (рис. 25).

Этот способ разбивки затягивает партию. Ибо из того положения, в каком окажется биток после разбивки, его нельзя послать к короткому борту «дома», и партнеры начинают «месить» пирамиду, постепенно перегоняя шары на другую половину стола.

НАЧИНАЮЩЕМУ СПОРТСМЕНУ

1. На первых порах, пока вы еще только осваиваете постановку рук, ног и торса во время нанесения удара по шару, играйте с равным по силе партнером. И лишь освоив приемы, стремитесь играть с опытным игроком или тренером. Играя с опытным партнером, внимательно следите за тем, как он бьет «своего» шара, как работает у него во время удара тонкий кончик. И когда на столе повторится примерно такая же композиция шаров, старайтесь скопировать удар мастера, подсмотренный вами.

Только внимательно наблюдая за игрой мастера и копируя ее, вы достигнете успеха, быстро повысите свой «класс», ибо в этом случае вы легче подмечаете недостатки своей игры и исправляете ошибки.

2. Если вы не знаете, как выйти из трудного положения, которое создается на зеленом поле, не стесняйтесь обратиться за советом к партнеру. Сильный партнер обязательно подскажет правильное решение.

3. Не перестраховывайтесь от проигрыша, склоняя партнера к форе. Очки в запасе, данные вам авансом, помешают собранности, сосредоточенности, отрицательно скажутся на результате удара.

4. Помните, «Пирамидка» не «Американка». Иногда следует сделать «шаг назад», отыграться, поставив своего противника в такое положение, выходя из которого, он неизбежно даст вам возможность не только испустить свое отступление, но и взять

гораздо больше очков, нежели, если бы вы не отыгрались, а рискнули положить сомнительный и малоценный шар. Но и не злоупотребляйте отыгрышем. Постоянный уход в глухую защиту неминуемо приведет к ситуации, похожей на ту, которая создается на футбольном поле, когда игроки все время выбивают мяч в аут, таят время.

Играть следует легко и свободно. Когда создается хорошая композиция шаров, можно пойти на риск. Но риск разумный, чтобы после вашего неудачного удара партнер не смог собрать обильную жатву.

5. Играя «верный» шар, не стремитесь положить его эффектно, «с треском». Играть надо с расчетом, чтобы биток после удара вышел на позицию, с которой удобно положить следующий шар или, если класть нечего, надо стремиться отыграться и поставить биток так, чтобы партнеру было трудно положить шар.

6. Не торопитесь нанести удар по шару или делать отыгрыш. Внимательно осмотрите поле. Надо уметь хотя бы приблизительно, как при игре в шахматы, рассчитать удары на несколько ходов вперед и за себя и за противника.

7. Не переутомляйтесь. Более двух-трех часов подряд играть не следует.

8. Бильярд — спорт. Даже став мастером этого вида спорта, систематически тренируйтесь. Из-за отсутствия тренировки качество игры резко снижается. Требуется несколько недель для того, чтобы набрать прежнюю спортивную форму.

Тренировочные игры не менее интересны, чем игра в пирамиду, а некоторые из них гораздо сложнее, комбинационное и требуют более тонкого и глубокого, почти шахматного расчета. Играть в них можно не только вдвоем, но и коллективно. С не меньшим интересом можно играть и одному.

Тренировочные игры развивают серьезное отношение к каждому удару, чувство ответственности за каждый удар и вырабатывают умение класть шары в лузу самыми различными способами. Они учат соразмерять силу удара и его направление в зависимости от расположения шаров — взаимного и относительно луз. Они помогают отлично овладеть битком при выполнении ударов, выводить его под шар, учат точной постановке битка на определенное место и многим другим нужным для спортсмена-бильярдиста качествам.

«ОТРЫВ»

Эта игра хороша тем, что она приучает спортсмена не только наносить удар в верхнюю часть шара, в точку № 2, но и еще держать кий особым образом. «Накат» обычно можно сделать нормальным ударом, то есть когда кий расположен параллельно столу. Но во время состязаний часто получается такая композиция шаров, что биток бывает «прижат» к борту или прислонен впритирку к другому шару.

В этих случаях биток приходится «отковыривать». Для того, чтобы не задеть шар, загораживающий биток, и не сделать туш, необходимо тяжелый конец кия задрать как можно выше и нанести удар сверху вниз.

На это и рассчитана приводимая здесь тренировочная партия (рис. 26).

Пирамида для такого состязания выставляется без разборки шаров по номерам. Жребий брошен. Спортсмен, начинающий первым, тщательно мелит

кий, ибо при ударе «накат» так же, как и при «оттяжке», если кий на-мелен плохо, часто получается кикс.

Игра заключается в том, что спортсмены должны «отковыривать» шары от неразбитой пирамиды по очереди,

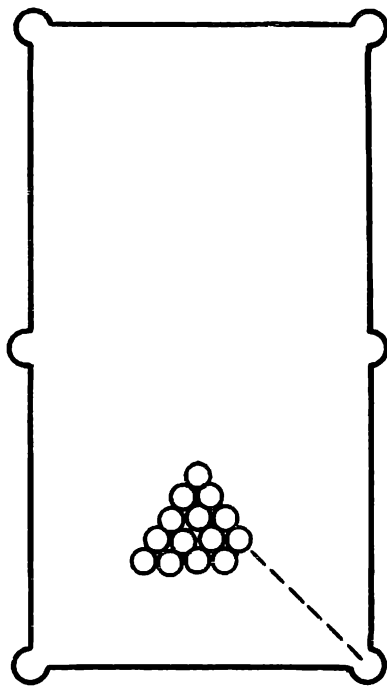


Рис. 26. «Отрыв»

начиная с крайнего углового, и класть их в одну и ту же угловую лузу.

Первый спортсмен, которому выпал жребий начинать, кладет шары, а его противник вынимает их и ведет счет ударам.

Можно играть втроем и вчетвером.

Кто положит все шары в обусловленную лузу за меньшее количество ударов, тот и выиграл.

ПЕРЕКАТКА ОДНОГО ШАРА ДРУГИМ

Эта игра развивает умение владеть битком, вырабатывает точность удара и чувство силы его.

Игра ведется двумя шарами. Один из шаров ставится на первую, другой — на третью точку бильярда (рис. 27).

Сущность игры состоит в том, что шаром 1, стоящим на первой точке, надо ударить по шару 2, стоящему

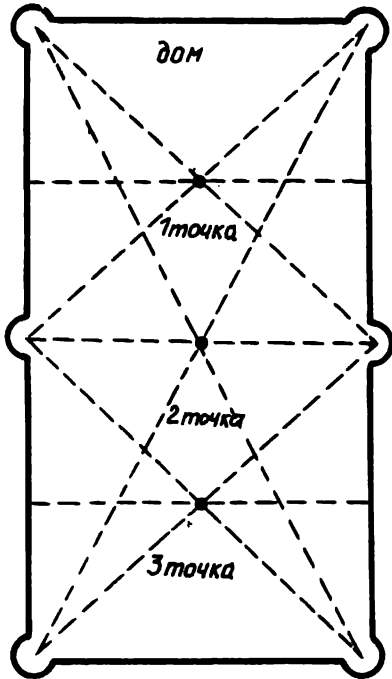


Рис. 27. Перекатка одного шара другим

на третьей точке, так, чтобы двойка ударила о короткий борт бильярда и перешла линию «дома». Если этот шар, пройдя дальше линии, ударится о короткий борт «дома» и, отразившись, пройдет снова линию «дома», то удар также считается выполненным.

Потом игрок бьет шаром 2, где бы он ни остановился (при условии перехода линии «дома»), по шару 1 с точно таким же расчетом. Чередуя все время шары, он продолжает игру до тех пор, пока по какой-то причине шар не дойдет до линии «дома»

(«сконтрится», ударится о щечку средней лузы или упадет в лузу). Ошибкой считается и удар, в результате которого во время перекатки один из шаров вылетит за борт.

За касание шаров во время их движения (кием, рукой, полкой пиджака), а также за двойной удар игрок штрафуются прибавлением лишнего удара.

После ошибки игрока шары вновь выставляются, и в игру вступает следующий партнер.

Выигрывает тот, кто потратит на перекатку определенного количества шаров меньше ударов.

Партнеры могут условиться играть на перекатку шаров, скажем, до семи раз, причем если каждый из них перекатит только шесть раз, то исход игры будет считаться ничейным.

Сильный игрок может давать слабому фору в виде определенного количества ударов. При форе 5 ударов, например, слабый партнер делает 6 перекатов, а сильный, чтобы не проиграть, должен сделать не менее 11.

«ПИРАМИДА-ПОДКАТКА»

«Пирамида-подкатка» — еще одна тренировочная игра. В игре участвуют два игрока: сильный и слабый игрок (подкатчик). Играется она по правилам «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница состоит лишь в том, что слабый игрок — подкатчик — имеет право на два удара подряд. Первым ударом он может подкатывать играемый шар по возможности ближе к лузе, ударяя в него битком, а вторым ударом битка — класть его в лузу.

После того, как шар сыгран (независимо, как он положен — с подкаткой или сразу с первого удара), подкатчик имеет право только на один удар, который он может использовать или для того, чтобы положить очередной шар (без подкатки), или для того, чтобы отыгаться (поставить биток так, чтобы партнер не смог им положить шар).

Игра ведется без заказа. В какую бы лузу и какой бы шар ни упал, он засчитывается.

«Пирамида-подкатка» помогает слабому игроку вырабатывать точность и мягкость удара — одно из самых главных свойств мастерства. Она

воспитывает в нем крайнюю осторожность при отыгрыше.

Для сильного партнера эта игра интересна потому, что игра против подкатчика развивает не только умение точно класть шары (приходится играть любой мало-мальский возможный шар, иначе его легко сыграет с двух ударов подкатчик), но еще и потому, что он вынужден применять самые сложные комбинации в кладке шаров.

«ФИНСКАЯ ПАРТИЯ»

15 шаров ставятся в этой партии особым образом, и все их надо положить в лузу битком наименьшим количеством ударов.

Около каждой лузы плотно друг к другу ставятся по два шара, а три шара ставятся по линии, соединяющей центры средних луз. Причем средний шар ставится на точку, а два — плотно к нему по сторонам (рис. 28). Средние три шара ставятся так, чтобы при ударе в один из крайних шаров другой крайний, если дойдет до борта, непременно упал в среднюю лузу. Чтобы зря не тратить много времени на точную установку этих шаров, заранее можно договориться, что если при каком-либо ранее произведенном ударе шары эти не были сдвинуты с места, то один из крайних шаров, дошедший до борта после очередного удара, считается упавшим в лузу и снимается.

Каждый партнер сам ставит для себя шары, но с обязательным условием, чтобы все они были правильно расположены на бильярдном столе.

Начинающий ставит свой биток на любое место в «доме» и производит первый удар. После этого партия считается начатой, и поправлять шары на бильярдном столе нельзя.

Партнер обязан положить все шары и при этом считать количество затраченных ударов. Если играющий коснется битка или какого-либо другого шара на столе и при ударе шар не сыграет, засчитывается еще один лишний удар, кроме затраченного. Если играющий шар положит и при этом коснется другого, то шар считается, но за касание также засчитывается еще один лишний удар. Если биток вылетит за борт или влетит в лузу, он вынимается, и игра продолжится из «дома». Лишний удар за это не засчитывается.

Побеждает тот, кто затратит меньше ударов на то, чтобы положить все шары.

«АМЕРИКАНКА В ОДНУ ЛИНИЮ»

15 шаров в отличие от обычной «Американки» ставятся не пирамидой, а в одну линию, перпендикулярную к середине короткого борта. Шары должны плотно прилегать друг к другу

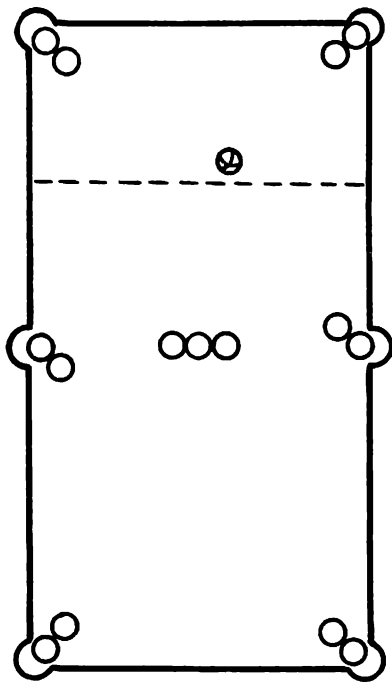


Рис. 28. «Финская партия»

(рис. 29). Для удобства установки шаров положите два кия и между ними устанавливайте шары.

«Соль» «Американки в одну линию» заключается в сильной разбивке шаров. Надо разбить так, чтобы как можно больше шаров стало в позиции, с которых их легко положить в лузы. Произведя разбивку, следует стремиться попасть в левую или в правую половину головного шара. Битку при этом надо обязательно придать соответствующее «эффе». Только при этом условии биток, отразившись от длинного борта, а затем от короткого, разобьет все шары линии. Любой

прямой удар в правую или левую сторону головного шара к успеху не приведет. Из линии выбьется только один шар, а все остальные останутся на месте. Поэтому, начиная игру, вы должны попасть битком в правую половину лобового шара, и при этом обязательно придать битку левое «эффе», или в левую половину лобо-

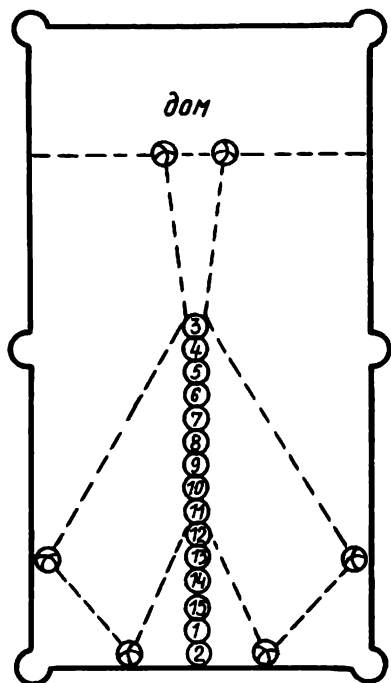


Рис. 29. «Американка в одну линию»

вого шара, придав битку правое «эффе». В первом случае биток получит вращение по часовой стрелке и, отразившись сначала от длинного борта, а затем от короткого, сохранит силу вращения и благодаря этой силе разгонит все шары. Во втором случае биток получает вращение против часовой стрелки и дает тот же эффект, но с левой стороны.

Число партнеров в этой игре не ограничено. Чем оно больше, тем интереснее проходит игра.

Перед началом игры кидается жребий, кому начинать. Игрок, которому выпал жребий, ставит биток в любое место «дома» и производит

удар. После разбивки он может класть любым шаром любого, как в «Американке».

После того, как игрок сделает неудачный удар — не сумеет положить шар или проштрафится (выбросит свой шар за борт, «стушует» шар и т. д.), он уступает свое место у бильярда очередному игроку. Тот заново устанавливает шары и начинает игру. Потом вступает в игру следующий. И так до последнего.

Выигрывает тот, кто сумел положить больше шаров.

Если несколько человек положат одно и то же количество шаров, то для определения победителя между ними разыгрывается новая партия.

«Американка в одну линию» — хорошая тренировочная игра. Она не только развивает умение класть чужого и своего шара в лузу, но и владеть различными «эффе».

«ПИРАМИДА СЧЕТОМ ШАРАМИ»

Играется с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница в том, что партия считается не на очки, а на количество шаров. Все 15 шаров считаются равнозначными.

Выигрывает партию тот, кто первым положит 8 шаров.

Игра может закончиться: выигрышем, проигрышем и ничьей. Ничья может быть только вынужденной. Например, в конце игры шар-биток встанет к одному из двух шаров, оставшихся на бильярде, а второй шар — в растворе лузы. Партнеры, не желая рисковать ударом, будут только касаться кием битка. После трех таких касаний каждым партнером партия объявляется законченной и ничью.

Штраф взимается так же, как и в «Пирамиду на очки»: за промах, перелет битка через борт, падение битка в лузу и т. д. Игрок, платящий штраф, отдает партнеру со своей полки сыгранный шар или, если у него нет таких шаров, один из шаров, сыгранных впоследствии; если же у него совсем не будет шаров, то партнер его играет не 8 шаров, а минус количество штрафных.

Например, партнер дал два шара штрафа, а шаров не имеет, его противник играет 6 шаров.

Обыкновенно этим счетом игра ведется между равными партнерами, так как игра на шары более гарантирует от случайных результатов, которые часто имеют место при игре на очки.

При счете очками довольно, чтобы у одного партнера остановился в лузе 15-й шар, а у другого — двойка, так как разница в очках получается в 7,5 раз. При счете шарами это исключается.

Сильный игрок может дать слабому фору.

Она бывает трех родов:

1. Опытный спортсмен дает фору своему более слабому противнику уже сыгранными шарами, снимая их со своей полки и перекладывая на полку партнера.

2. Фора — определенное количество шаров — снимается со стола до разбивки пирамиды и кладется на полку слабому спортсмену.

3. Смешанная фора — часть шаров опытный спортсмен дает из своих уже сыгранных, а часть снимается со стола.

Если фора является настолько точной, что счет ведется на половинки, то есть более сильный спортсмен дает не целые шары, а полшара, полтора, два с половиной, то игрокам приходится разыгрывать каждую партию на разных условиях.

Если форой служит только полшара, то первая партия играется на равных условиях и каждый игрок должен положить по восемь шаров, а вторая — с форой, то есть более слабый спортсмен кладет не восемь, а только семь шаров.

При форе в полтора шара одну партию играют с условием, что спортсмен, дающий фору, обязан сыграть 8 шаров, а получающий ее — 7.

Вторая партия разыгрывается уже с другим счетом: 8 и 6.

При форе в два с половиной шара сильный игрок кладет в первую партию 8 шаров, а слабый — 6. Вторая партия — соответственно 8 и 5.

При большой форе случается, что на столе не хватает шаров для окончания партии. В подобных положениях разрешается снимать с полки недостающее количество шаров и выставлять их на стол.

С чьей полки они будут сняты, безразлично.

«КЛАДКА ШАРОВ ПО СОЛНЦУ»

Эта игра служит прекрасным видом тренировки. Ибо начинающему бильярдисту надо стремиться прежде всего овладеть ударом по битку. В то

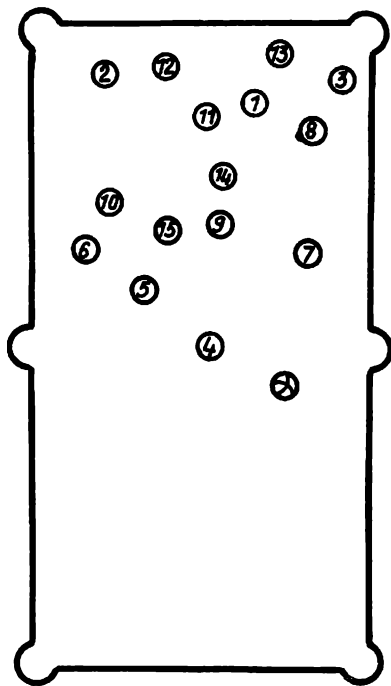


Рис. 30. «Кладка шаров по солнцу»

же время эта игра заставляет новичка «пораскинуть мозгами».

В «Кладку шаров по солнцу» могут играть двое, трое, четверо и больше игроков. Первый, кому достанется жребий, разбивает пирамиду изо всей силы.

Предположим, что шары заняли позицию, показанную на рисунке 30. И если, допустим, играют двое, то партнер разбившего пирамиду, окинув взором расположение шаров, придумает своему сопернику самый трудный дебют. Он, например, дает задание — начать кладку с того, чтобы шар 1 был положен в левый нижний угол. Все последующие шары должны быть положены по порядку номеров и

в лузы по ходу часовой стрелки. В том числе кладется и биток (последним). Кладка происходит непосредственным ударом кия по шару, то есть один и тот же шар является и битком, и мишенью.

Если играют несколько человек, то задание разбивавшему пирамиду дают коллективно: вариант начала игры определяется большинством голосов.

Выигравшим считается тот, кто по-

ложит все шары за меньшее количество ударов.

Вариант, изображенный на рисунке, сложен, ибо первому шару нет «зеленой улицы» к своей лузе. Его надо сначала выкатить из системы шаров, подогнать на удобную позицию, а потом уже делать решающий удар. Такой же тернистый путь к своим лузам предстоит проделать шарам 2 и 3.

IV. ЗАДАЧИ

Задачи способствуют развитию тактического мышления спортсмена-бильярдиста, применению своих технических навыков на практике, умению «видеть» игровое поле. Бильярдные задачи бывают двух видов: решаемые за счет техники игры; решаемые за счет догадки, смекалки, расчета...

ЗАДАЧА № 1

Каким образом и в каком месте

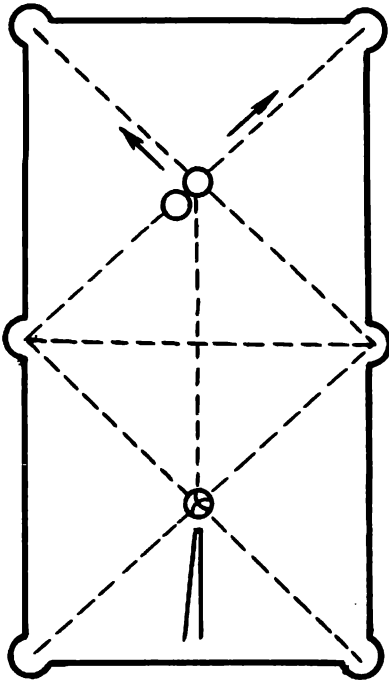


Рис. 31. Решение задачи № 1 стола надо поставить два шара вплотную друг к другу (так называемые «зайцы»), чтобы после нанесения им ударом битком с точки № 1 оба шара упали одновременно в различные угловые лузы «А» и «Б»?

Решение. Надо поставить «зайцев» так, как изображено на рисунке 31. То есть один из них должен обязательно находиться на точке стола — первой или третьей, а другой — рядом с ним, почти вприлипку. Необходимо только, чтобы центры шаров непременно находились на линии СВ.

Удар наносится как бы «вразрез». Но с таким расчетом, чтобы биток сначала коснулся ближнего к спортсмену шара, и тогда они оба упадут в угловые лузы.

ЗАДАЧА № 2

Усложненный вариант задачи № 1. Нужно поставить между битком и «зайцами» дополнительно пять шаров так, чтобы ударом битка по ним положить тех же «зайцев» в те же лузы.

В каком месте стола и в какой позиции надо расставить дополнительные шары, чтобы решить задачу?

Решение. Между битком и «зайцами» ставятся еще пять шаров таким образом, как показано на рисунке 32.

Решение этой задачи впечатляюще для зрителей. Спортсмен наносит сильный удар клапшотсом по ближайшему к нему из тройки шаров, расположенных строго на линии, соединяющей три точки стола. Первый шар, получив удар битком, передаст его второму, второй — третьему, а тот уже нанесет удар по «зайцам», стоящим на линии СВ, и они упадут в лузы.

ЗАДАЧА № 3

В угловых лузах «застряло» по шару. Их надо положить одним ударом. Где для этого надо поставить биток и какой из уже известных нам ударов следует нанести (рис. 33)?

Биток ставится в «доме». Наносится верхнее левое эффе, если удар наносит-

ся в левый шар или правое эффе, если правый. Биток нужно направить абриколью (рис. 34).

ЗАДАЧА № 4. СВОЙ ШАР — В ЛУЗУ

Удар (рис. 35) выполняется мягко, с левым нижним эффе (кий бьет в левую нижнюю четверть битка, чуть

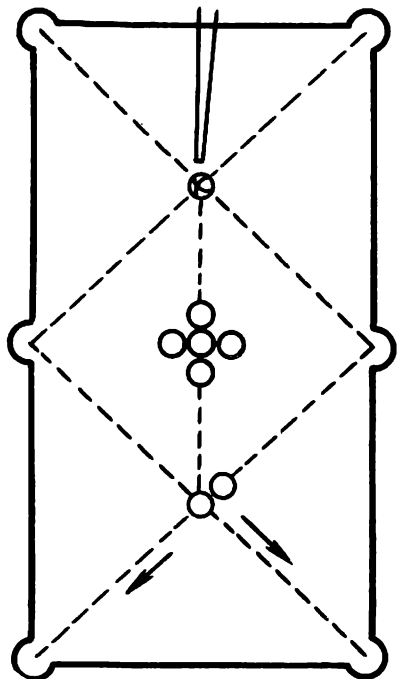


Рис. 32. Решение задачи № 2

ниже средней линии) так, чтобы биток попал точно в центр чужого шара. Биток, продолжая двигаться, повторяет его путь, точно так же ударяясь о губки, однако за счет сохраненного винта (вращения) после столкновения с ближней губкой падает в лузу. Не надо огорчаться, если полного эффекта удар не достигнет, и биток останется на бильярде в губках лузы — ведь свой удар ваш партнер вынужден будет наносить из этого неудобного положения.

Несколько сложнее положить в лузу свой шар в позиции, изображенной на рис. 36. И все же решение, основанное на точном расчете и по-

ставленной технике удара, существует. Попробуйте его отыскать.

Удар в биток наносится правым верхним эффе, попав в шар, биток по дуге «заходит» в среднюю лузу.

ЗАДАЧА № 5

Все три шара находятся на одной прямой (рис. 37), причем биток соперника — вплотную к контрольному

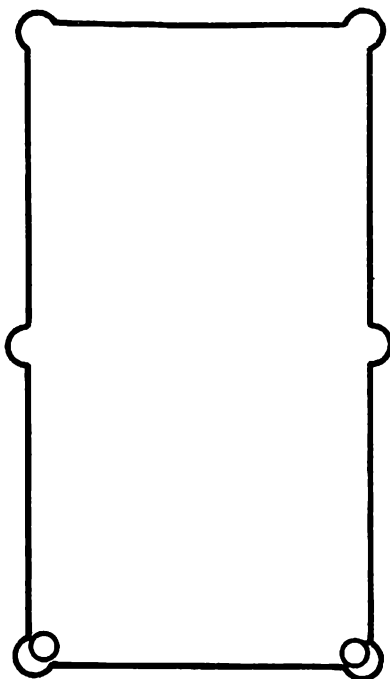


Рис. 33. Задача № 3

шару. Как в этой позиции нанести удар, выполнив все условия правил?

Выход из положения есть. Удар нужно выполнять от трех бортов так, чтобы биток прошел рядом с центром, задев биток противника. Удар должен быть достаточно сильным: полученной битком противника энергии должно хватить не только на то, чтобы подняться к длинному борту, но и, отразившись от него, вновь занять место вблизи продольной оси симметрии бильярда. В идеальном случае оба битка вновь должны расположиться на одной линии с центральным шаром, что также поставит партнера в сложное положение.

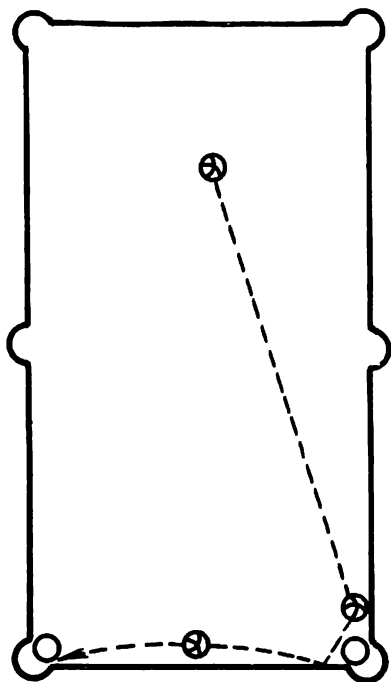


Рис. 34. Решение задачи № 3

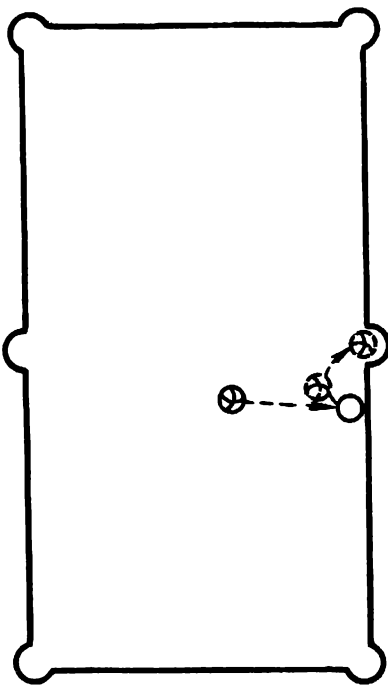


Рис. 36. Задача № 4. Свой шар — в лузу. Вариант 2

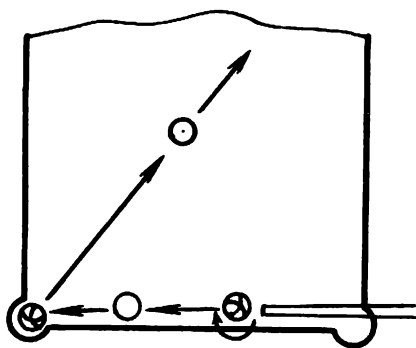


Рис. 35. Задача № 4. Свой шар — в лузу. Вариант 1

Посчитайте, за сколько попыток вам удастся правильно выполнить этот удар, и тогда вы оцените всю сложность позиции. Ведь в игре у каждого партнера есть всего лишь одна попытка.

ЗАДАЧА № 6. ПОСЛЕДНИЙ ШАР

Последний шар стоит вплотную к борту на губке лузы (рис. 38). Положить его прямым ударом в лузу невозможно. Практически любое касание чревата подставкой партнеру. Намеренный штрафной удар (промах) тоже исключен — у партнера в пяти очках партия. Что делать?

Подобные ситуации в игре складываются не так уж и редко. Но задача трудная. Достаточно сказать, что и вполне зрелые мастера не всегда правильно находят выход из такого положения.

Удар наносится с сильным левым винтом — кий бьет в левую часть битка чуть выше центра. Отражаясь от борта, биток по касательной задевает шар, придав ему обратное вращение, в результате чего шар поднимается на короткий борт, не отходя от него. В свою очередь, биток после столкновения с шаром попадет в ко-

роткий борт, причем за счет сохраненного вращения угол его отражения от борта значительно круче, отчего биток касается длинного борта перед средней лузой. Отразившись еще раз, он попадает в противоположный длинный борт и в итоге становится в «доме» вплотную к короткому борту. При идеально выполненном ударе шар и

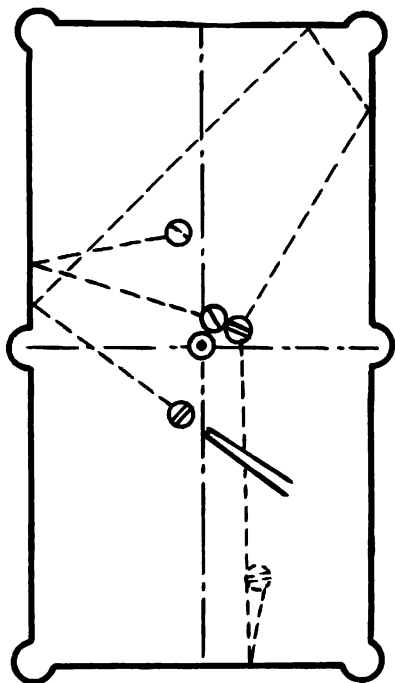


Рис. 37. Задача № 5

биток становятся на одной линии, параллельной длинному борту (рис. 39).

Таким образом, партнер теперь сам поставлен в сложное положение. Положить шар в лузу он не может и к тому же должен изрядно подумать над вариантом своего удара.

ЗАДАЧА № 7

Позиция, изображенная на рис. 40, казалось бы, ясна. По шару 2 попасть труднее, и вы явно предпочитаете нанести удар по ближайшему шару 1. Однако дуплетом от двух бортов с помощью простой резки сбить кегли не

удастся, а дуплет от четырех бортов сопряжен с опасностью неконтролируемого движения битка через центр бильярда.

Не принесет результата и оборотный удар (в правую часть шара 1), поскольку играемый шар направить на кегли невозможно.

Предлагается в этом случае исполь-

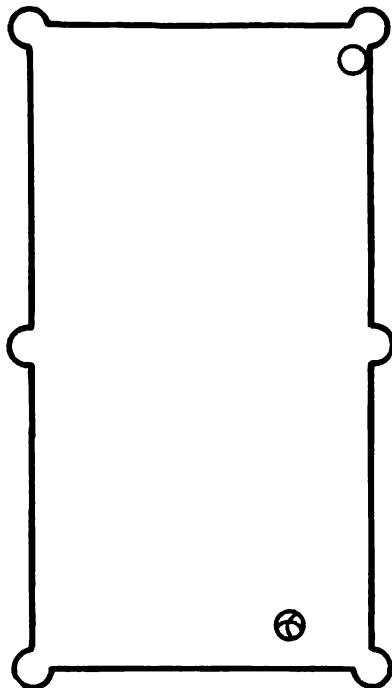


Рис. 38. Задача № 6. Последний шар.
Исходная позиция

зовать контртуш. Удар по битку наносится с левым верхним винтом. Биток должен попасть чуть левее центра шара 1, что и послужит причиной их двойного очень короткого соударения. Вот теперь угол отражения играемого шара от короткого борта окажется таким, что дуплет от двух бортов по кеглям станет осуществимым.

Удар этот не из простых, и не нужно отчаиваться, если он не удастся с первого раза.

Отрабатывая этот удар, старайтесь найти оптимальную резку играемого шара.

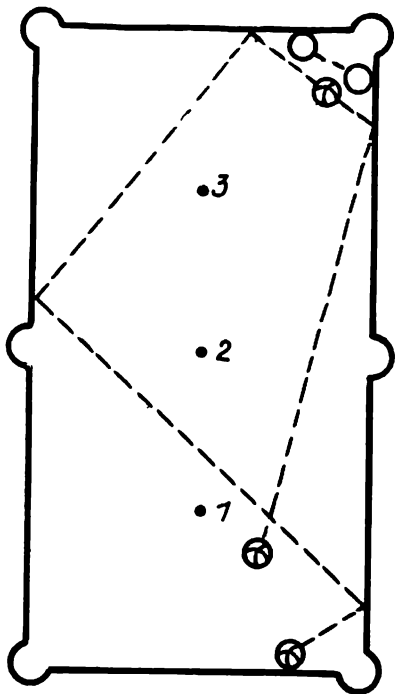


Рис. 39. Задача № 6. Последний шар.
Итоговая позиция

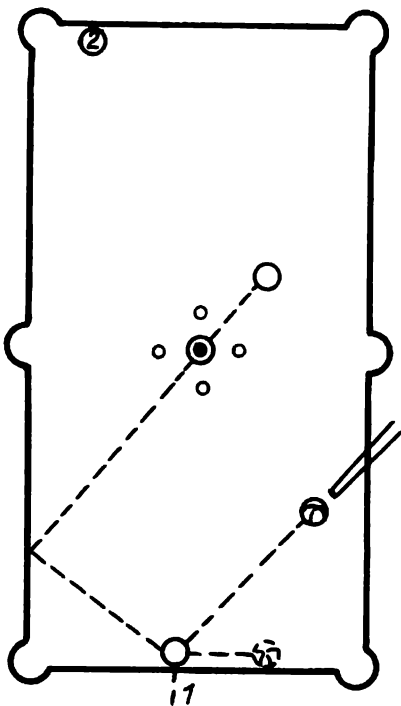


Рис. 40. Задача № 7

«МАЛАЯ РУССКАЯ ПИРАМИДА» (71 очко)

Шары, очки и инвентарь. Игра производится шестнадцатью шарами. Из них 15 шаров белых имеют нумерацию от 1 до 15 очков. 16-й шар должен быть цветным, полосатым или вообще резко отличаться от белых шаров.

Приступая к игре, ставят 15 нумерованных шаров при помощи равнобедренного треугольника так, чтобы шар, находящийся в вершине треугольника, стоял на третьей точке бильярда, а основание треугольника было параллельно короткому борту (рис. 41).

Шары ставят плотно друг к другу в следующем порядке номеров: 1-й лобовой шар — 4; 2-й ряд — 5 и 6; 3-й ряд — 7, 15, 8; 4-й ряд — 9, 14, 13, 10; 5-й ряд — 2, 1, 12, 11, 3.

При разбивке пирамиды, как правило, крайние шары с мелкими номерами раскатятся, а шары с крупными номерами останутся в середине.

Если сложить все написанные цифры (очки) на белых шарах, то в сумме получится 120 очков. К номеру шара с единицей прибавляется 10 очков и к последнему оставшемуся на бильярде шару, вне зависимости от написанной на нем цифры, прибавляется также 10. Таким образом, общая сумма очков будет 140. В пределах этой суммы могут быть всевозможные комбинации очков между партнерами.

Во время игры разрешается пользоваться киями различной длины, машинкой и мазиком.

Удары. Удары должны производиться концом кия, имеющим наклейку. Игра какой-либо другой частью кия запрещается и влечет за собой штраф (5 очков в пользу партнера).

При любом положении корпуса играющего одна нога его обязательно должна касаться пола. Шар, положенный с нарушением этого правила, не засчитывается. В отдельных случаях, когда явно нарушается интерес партнера, судья имеет право восстановить

нарушенное положение шаров. Очередной удар переходит к партнеру. Штраф в этом случае не взимается.

Не разрешается делать удары пропих и нажим. Если играемый шар будет положен в лузу одним из этих ударов, то шар не засчитывается и

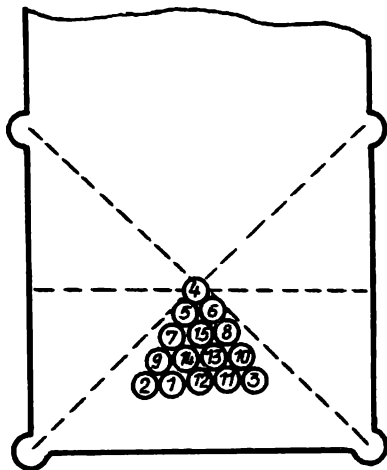


Рис. 41. «Малая русская пирамида».

Исходная позиция

выставляется на бильярд на общем основании, т. е. становится на третью точку бильярда или, если эта точка занята, плотно к середине короткого борта, противоположного «дому». Штраф не взимается. Удар переходит к партнеру.

Началом удара считается всякое прикосновение играющего к любому шару на бильярде. Концом удара считается момент прекращения движения шаров и снятия кия и рук играющего с бильярдного стола.

Начало игры. Когда пирамида поставлена, между партнерами кидается жребий, кому начинать. Следующие партии начинаются по очереди.

Если число играемых партий будет нечетным, то при розыгрыше последней опять бросается жребий.

Начало игры происходит следующим образом: судья объявляет счет очков («по нулю»), при гандикапе объявляет счет очков каждого партнера, прибавляя к очкам получающего гандикап слово «плюс», а к очкам дающего — «минус».

Шар-биток передается начинающему, и тот производит первый удар из «дома» «с рук», т. е. поставив руками биток на любое место бильярда в пределах площади, ограниченной с одной стороны коротким бортом, противоположным месту постановки пирамиды, а с другой стороны воображаемой линией, проведенной параллельно короткому борту через первую точку бильярда.

Фактически началом игры считается тот момент, когда шар-биток перейдет линию, ограничивающую «дом». Поэтому касание своего шара (битка) или сдвиг его с места в пределах «дома» разрешается и не штрафует.

При игре из «дома» запрещается выходить за линию продолжения длинного борта. Для соблюдения этого правила судья (инструктор) может прикладывать кий к длинному борту таким образом, чтобы тонкий конец кия выходил за линию короткого борта, но при этом приложенный кий не должен мешать удару играющего, а только ограничивать определенное место, за которое нельзя выходить.

При состоявшемся первом ударе штрафные очки засчитываются на общих основаниях. Например, если играющий из «дома» первым ударом сделает промах, или, разбив пирамиду, положит свой шар (биток) в лузу, засчитывается штраф 5 очков.

Играют по очереди. Каждый из играющих имеет право на удар до тех пор, пока исполняет свой заказ, т. е. кладет шары в лузу и не делает штрафного удара или действия.

Условия игры бывают двух видов — «чистое назначение» и «шар и луза».

«*Чистым назначением*» называется такой способ ведения игры, когда точно называется номер шара, луза, в которую желают положить шар, и указывается точно и ясно, каким образом должен упасть заказанный шар (чисто, от шара, абриколью, шаром или шарами и какими именно, и т. д.).

Например: «Тремя шарами такими-то, от шара такого-то, 12-й шар в левый угол» или «Карамболью от шестерки одиннадцатым шаром тройка прямо в середину».

Разрешается всякий комбинированный заказ без ограничения количества шаров. При участии в заказанной комбинации одного или нескольких шаров для назначенного шара заказ «абриколью» (удар битком в играемый шар от борта) не обязателен.

Если объяснение падения заказанного шара в лузу для судьи (инструктора) не ясно или настолько запутано, что в нем трудно разобраться, то судья (инструктор) имеет право подобный заказ не принять, не разрешить играть.

Когда на бильярде остается один шар (кроме битка), называть его номер не требуется.

При правильном падении заказанного шара все остальные шары, упавшие вследствие этого же удара, не засчитываются и выставляются на бильярд на общих основаниях.

«*Шар и луза*» — это способ ведения игры, когда точно указывается номер шара и луза, в которую играют. Каким образом должен упасть в эту лузу заказанный шар не указывается.

При правильном падении заказанного шара все остальные шары, упавшие вследствие этого же удара, засчитываются вне зависимости от времени их падения по отношению к падению заказанного шара, т. е. упали ли они до падения заказанного шара, одновременно или после.

Заказ должен быть ясным и определенным. Если последует несколько заказов (два, три и более), то засчитывается последний.

Заказ должен быть произнесен до удара. Во время удара или после него заказ не засчитывается. Упавший шар не засчитывается и выставляется на бильярд на общих основаниях.

В официальных соревнованиях у нас сейчас играют только на условиях «чистого назначения».

Конец игры. Набравший первым 71 очко считается выигравшим и партия оконченной.

Если каждый из партнеров наберет по 70 очков или сделает после предупреждения судьи (инструктора) по три штрафных удара подряд, не изменяющих положение шаров на биль-

ярде, партия считается окончившейся ничью.

Таким образом, для играющего партия может иметь три результата: выигрывает, проигрывает, ничью (нормальную при наборе 70 очков или вынужденную при трехкратном повторении штрафных ударов, не изменяющих положение шаров на бильярде).

Если по условиям соревнования партия должна быть результативной, то она переигрывается полностью или, при обоюдном согласии партнеров, переигрывается только в последнем шаре. Шар ставится на третью точку бильярда и первый удар производится из «дома» на общих основаниях тем партнером, который должен был начинать следующую партию, причем по одному удару делают без заказа.

При переигрывании партии в последнем шаре игрок, давший штрафной удар, проигрывает партию.

Снимать с бильярда шары в процессе игры для ускорения окончания партии не разрешается.

Штрафные удары. Штраф взыскивается в следующих случаях:

а) при промахе, т. е. ударе, при котором биток не заденет ни одного из шаров;

б) при падении своего шара (битка) в лузу;

в) при вылете битка за борт;

г) если до удара, во время удара или после него играющий коснется любого шара кием, машинкой, одеждой, рукой и т. п.;

д) при игре не своим шаром;

е) при ударе ребром или турником кия;

ж) если при игре «с рук» биток попадает в шар до выхода за линию «дома», т. е. ударит по шару, находящемуся в «доме»;

з) если при игре «с рук» произведен удар не из «дома», а с противоположной стороны (играющему «с рук» разрешается просить судью, с какой стороны играть);

и) если сделан удар в то время, когда приведенные в движение шары от прежнего удара еще не остановились.

Во всех перечисленных случаях штраф взыскивается в размере пяти очков, которые вычитаются из суммы очков оштрафованного и прибавляются к очкам его партнера.

Если оштрафованный не положит

ни одного шара, то его партнер должен набрать шарами не 71 очко, а меньше на число полученных штрафных очков. Например, при получении пяти штрафных очков, партнер должен набрать шарами 66 очков, при получении 10 штрафных очков — набрать шарами 61 очко и т. д.

При одновременном нарушении нескольких правил штраф соответственно не увеличивается, а взимается в одинарном размере (пять очков). Например, играющий промахнулся и положил биток в лузу, или коснулся какого-либо шара и промахнулся и т. д.

Если играющий сыграет чужим шаром, налагается штраф. Упавший при этом в лузу шар выставляется на бильярд на общих основаниях, а все другие шары остаются в положении, получившемся вследствие неправильного удара.

Если играющий чужим шаром, несмотря на предупреждение судьи, сыграет им, то кроме штрафа судья по своему усмотрению имеет право восстановить прежнее положение шаров.

Если игрок, готовясь к удару, коснется своего или чужого шара и, несмотря на замечание судьи, поспешит произвести удар, то кроме штрафа судья по своему усмотрению имеет право восстановить прежнее положение шаров.

Особые случаи. Если играющий положит заказанный шар в лузу и в это время выбьет другой шар за борт, то положенный шар считается, а выскочивший за борт становится на бильярд на общих основаниях, и удар продолжается.

Если во время удара партнер играющего задержит катящийся биток рукою, кием, одеждой и т. п., то судья ставит биток по просьбе игрока, сделавшего удар, на любую точку бильярда.

Если при этом заказанный шар был положен правильно, то право на продолжение удара сохраняется.

Если партнер играющего задержит или отклонит катящийся шар, то этот шар считается сыгранным, снимается судьей с бильярда, и право на продолжение удара сохраняется.

Если партнер играющего задержит или отклонит катящийся заказанный шар, то судья по просьбе играющего

ставит этот шар на любую точку бильярда. Например, если при игре в последнем шаре играющий, отыгрываясь, поставил свой шар (биток) плотно к короткому борту «дома», а катящийся игровой шар был задержан или отклонен партнером, то играющий имеет право попросить судью поставить задержанный шар плотно к борту около самой угловой лузы, противоположной «дому», или около самой средней лузы и т. д.

Если партнер играющего коснется одного или нескольких шаров, находящихся в покое, то судья восстанавливает прежнее положение сдвинутых с места шаров. Штраф не взимается.

Если партнер или кто-нибудь из посторонних помешает играющему при ударе, например, толкнет, заденет за кий и т. п., то по просьбе играющего судья восстанавливает нарушенное положение шаров, и удар производится вновь.

Если заказанный шар остановится на некоторое время в растворе лузы и потом до удара партнера упадет, то этот шар считается сыгранным и удар продолжается.

Если остановившийся в растворе лузы шар упадет от явного толчка или сотрясения бильярда, вызванного играющим или кем-либо из посторонних, то шар ставится судьей обратно в раствор лузы, и удар переходит к партнеру.

Если остановившийся в растворе лузы шар упадет после удара партнера, но вне зависимости от этого удара, то шар ставится на общем основании на бильярд. Штраф за промах по этому шару не взимается. Например, шар застрял в растворе угловой лузы, играть «с рук» из «дома». Играющий заказал застрявший шар в угол и тихим ударом покатил свой шар (биток). В это время застрявший шар упал в лузу, и катящийся биток, таким образом, не мог попасть в шар.

В этом случае упавший шар выставляется на третью точку, и удар производится играющим снова из «дома» «с рук» на общих основаниях.

Если биток во время удара подскочит и, коснувшись кого-либо из окружающих или какого-либо предмета, снова упадет на бильярд, то штраф не взимается, сыгранный шар считается, но право удара переходит к партнеру.

Если при ударе выскочит на борт и

остановится на нем какой-либо шар (в том числе и биток), то он ставится плотно к борту около того места, где остановился. Если при этом был сыгран заказанный шар, то он засчитывается, но право удара переходит к партнеру.

Если при игре получится такое положение, что играющим выгодно делать штрафные удары (класть свой шар в лузу, давать промах, тушевать свой шар и т. п.), то судья предупреждает, что, если после трех ударов с каждой стороны шары не изменяют своего положения на бильярде, партия считается ничьей.

«МОСКОВСКАЯ ПИРАМИДА»

«Московская пирамида» играется 16 шарами. Игра ведется всегда одним шаром — «битком» («своим»). Все шары равнозначны. Класть можно чужие шары битком, а также свой от чужого шара. В последнем случае, выставив биток на поле, забивший играет «с рук» из «дома», а взамен убирается любой из шаров, на который укажет его партнер.

Игра производится по заказу (шар-луза), и, если заказанный шар сыгран правильно, то считаются и все остальные шары, оказавшиеся в лузах при этом ударе. Победителем становится игрок, первым положивший 8 шаров.

15 белых шаров ставятся при помощи треугольника так, чтобы шар, находящийся в вершине пирамиды, стоял на 3-й точке.

Биток устанавливается в любом месте «дома». Право первого удара определяется жребием. Начало игры считается момент, когда шар-биток перейдет линию, ограничивающую «дом», поэтому касание битка или сдвиг его с места кием в пределах «дома» разрешается. При начальном ударе или игре «с рук» из «дома» (после забитого в игре «своего» шара) запрещается выходить за линию продолжения длинного борта.

Удары наносятся партнерами по очереди. Право на повторный удар сохраняется за игроком, забившим «чужой» шар или «свой» шар.

Удар считается оконченным, когда все находящиеся на бильярде шары полностью остановились и утратили вращение. Следующий удар играющий

или его партнер могут производить только после окончания предыдущего удара.

При неправильном нанесении удара или ином нарушении правил игры на игрока накладывается штраф в размере одного шара. Штраф взыскивается в следующих случаях:

1. При промахе, то есть когда после удара биток не заденет ни один из шаров. Это правило распространяется и на начальный удар.

2. При вылете битка за борт после удара. Если биток, задев автора удара или его кий, вернулся на стол, он все равно считается выскочившим.

3. Если играющий после удара, во время удара или после него коснется чем-либо любого шара на бильярде.

4. При ударе не «своим» шаром.

5. При ударе боковой частью кия.

6. Если при игре «с рук» биток попадет в шар, находящийся в «доме» до выхода за линию «дома».

7. Если при игре «с рук» удар сделан не из «дома», а с противоположной стороны стола. (Игрок может спросить у арбитра, с какой стороны играть).

8. Если удар сделан до полной остановки шаров после предыдущего удара.

9. В случае нанесения двойного удара по битку.

Промах и нажим также штрафуются, так как в них есть элемент двойного удара.

При одновременном нарушении нескольких правил штраф не увеличивается. При всяком штрафном ударе положенные шары не засчитываются, а выставляются обратно на бильярд.

Все штрафные и неправильно забитые шары выставляются плотно и строго к середине короткого борта, противоположного «дому». Если это место занято, то шары ставятся в ближайшее к середине этого борта место.

Если играющий, несмотря на замечание судьи, произведет удар, то, кроме штрафа, судья в интересах партнера и справедливости восстанавливает прежнее положение шаров.

Во всех случаях фиксации судьей штрафного удара со стороны игрока право следующего удара переходит к его партнеру.

Если к моменту нанесения штрафного удара у игроков нет забитых

шаров, то штраф откладывается до первого же забитого им шара, который выставляется по всем правилам на бильярд до удара партнера.

Если судья после забитого играющим своего шара неправильно определил «дом» и выставил биток для игры «с рук», партнер должен заявить об ошибке до удара соперника, в противном случае удар считается правильным.

Общие условия.

1. При начальном ударе и игре «с рук» разрешается забивать шары только в две игровые лузы, противоположные «дому», или в особых случаях — противоположные временному «дому».

2. Если играющий положит шар в лузу и в это время выбьет другой шар за борт, то положенный шар считается, выскочивший шар выставляется на бильярд, и удар продолжается.

3. Если партнер игрока коснется одного или нескольких шаров, находящихся в покое, и изменит их положение, то игрок может продолжить свой удар только после того, как судья восстановит прежнее положение.

4. Если один из игроков помешает движению шара после удара его соперника, то этот шар считается сыгранным правильно, а соперник сохраняет право на следующий удар.

5. Если остановившийся в лузе шар упадет от явного толчка или сотрясения бильярда, вызванного игроком, то шар ставится обратно в эту же лузу, а право удара переходит к партнеру.

6. Если партнер или кто-либо из посторонних помешает игроку при ударе, то судья восстанавливает нарушенное положение шаров, и удар повторяется.

7. Если биток, вылетая после удара со стола, вернется, коснувшись кого-либо из окружающих (кроме самого бьющего), и снова окажется на бильярде, то удар не штрафуется.

8. Если какой-либо шар (в том числе и биток) при ударе выскочит на борт и остановится на нем, он просто ставится плотно к борту в том же месте. Такой удар не штрафуется.

9. Если в процессе игры все шары соберутся в одном из углов, то судья по просьбе партнеров ставит биток около лузы за шарами. После этого игроки обязаны сделать по одному

удару без права забить шар (отыграться).

10. Если все шары окажутся в «доме», то при игре «с рук» временным домом становится противоположная сторона бильярда.

11. Если играющие намеренно совершают неигровые (штрафные) удары, то после трехкратного повторения таких ударов каждой из сторон судья вправе признать партию ничейной.

12. Партнеру игрока, наносящего удар, запрещается касаться в этот момент бильярда, располагаться в створе прицела бьющего. В ходе игры запрещены любые реплики, кроме условий заказа шара или апелляции к судье.

13. За трехкратное нарушение п. 12 игроку засчитывается поражение.

«АМЕРИКАНКА»

1. При игре в «Американку» можно бить любым из шаров, участвующих в игре.

2. Ставят 15 шаров на столе в форме треугольника (пирамидки), обращенного одним из углов к части стола, которая называется «домом».

3. Пирамидка разбивается по жребию, который необходим потому, что опытный игрок может с разбивки закончить партию.

4. Если разбивающий пирамидку положил свой шар с разбивки, то он может продолжать игру, играя любым шаром. После каждого положенного шара он получает право продолжать игру. Если после удара шар в лузу не попал, в игру вступает партнер.

5. «Своего» разрешается класть от шара или от целой системы шаров.

6. «Заказывать» шар не требуется.

Как и куда он упадет — безразлично. Также безразлично, сколько шаров упадет сразу от удара одного, конечно за исключением тех случаев, когда «свой» вылетает за борт. Результат такого удара штрафуются снятием с полки одного из уже сыгранных шаров. При этом не считаются сыгранными и все упавшие в лузы шары, они выставляются снова на стол, а очередной удар переходит к партнеру.

7. Соревнование в «Американку» может иметь три окончания: выигрыш, проигрыш, ничью. Победителем считается тот, кто первым положит 8 шаров.

Ничья может быть при условии, если оба партнера положили по 7 шаров, а по предварительной договоренности последний шар не играет, так как он почти всегда подставляется благодаря неудачному удару. Опытные спортсмены соглашаются на ничью. Если условия соревнования в «Американку» оговаривают обязательным результат, то ничья переигрывается.

8. При игре нельзя предварительно касаться концом кия битка, а потом его ударить; не разрешается бить шар толстым концом и боком кия. Партнер штрафуются, если до или после удара он задел кием, рукавом или галстуком какой-либо шар. Штраф — лишение удара и уже одного сыгранного шара. Если у нарушителя нет еще сыгранного шара, то первый шар, положенный им в лузу, снова выставляется на стол к короткому борту, где ставится пирамида.

Бьющая в некоторых городах договоренность «с нищих не берем», не является узаконенным правилом. Штрафуются и промах, т. е., если биток, посланный игроком, не задевает ни одного шара.

Штраф взимается и за удар, нанесенный по еще движущимся после предыдущего удара шарам. Если после удара вылетит за борт и «свой», и тот, который спортсмен намеревается положить в лузу, то вместе со штрафом выставляются оба эти шара.

9. Играть только что выставленным шаром не разрешается. Можно это делать только через удар, то есть после очередного удара. За исключением случая, когда на столе остаются лишь одни выставленные шары.

«ГРУЗИНСКИЙ АЛАГЕР»

Игра ведется тремя шарами на обычном бильярде с лузами. Один из шаров — обычно цветной — является контрольным и устанавливается на центральную точку бильярда. Два других шара — битки. Они также различаются цветом или метками, поскольку каждый из партнеров должен сыграть только своим битком.

Партнеры совершают удары по очереди. Цель каждого удара заключается в том, чтобы, не задев контрольного шара, попасть своим битком по битку противника, но таким образом, чтобы в итоге оба битка остано-

вились в разных половинах стола. При этом нужно стремиться создать для противника такое положение, когда все три шара оказываются на одной линии и контрольный шар мешает прямому удару. Это вынуждает партнера использовать сильно крученые удары, удары от одного, двух и более бортов и — чаще ошибаться. Партия считается сыгранной, когда кто-либо из игроков совершит две ошибки.

Ошибкой в игре является:
промах (то есть непопадание своим битком по битку партнера);

касание своим битком или кием контрольного шара;

удар не своим шаром;

положение, когда после удара оба битка оказались на одной половине поля (для удобства судейства обычно через центры средних луз специально проводится контрольная линия);

вылет своего битка со стола;

падение своего битка в лузу (если ваш биток забит в лузу ударом партнера, ошибка записывается на ваш счет);

двойной удар, пропих или нажим.

Ошибка записывается на счет игрока, нанесшего удар, и в том случае, если после падения в лузу битка соперника биток бьющего также падает в лузу, вылетает со стола или касается контрольного шара.

Особые условия. Если контрольный шар после вашего удара сдвинут чужим битком, штраф не засчитывается. Контрольный шар просто возвращается на свое место.

В игре может сложиться такое положение, когда центральная точка окажется занятой одним из битков. Контрольный шар в этом случае ставится плотно к помехе со стороны, ближайшей к центральной точке.

Если невозможно определить, на какой половине стола остановился после удара шар (центр его находится точно на контрольной прямой), штраф не засчитывается. Обычно говорят: «Черта в пользу бывшего».

Игра начинается по жребию. Получивший право первого удара устанавливает свой биток на любой половине стола и выкатывает его в любую точку противоположной половины. При этом второго битка на бильярде пока нет. Его произвольно устанавливает на противоположной (по

отношению к первому битку) половине стола второй игрок и наносит удар с соблюдением всех перечисленных условий, оба игрока не имеют права выходить за линии продолжения длинных бортов бильярда.

Особенно увлекательной и оживленной игра становится, когда в ней принимают участие несколько человек: условия игры допускают любое количество желающих, которые постепенно выбывают, совершив по две ошибки. Победителем оказывается, естественно, последний, не выбывший игрок. Причем, в случае участия трех и более играющих после совершения одним из них ошибки следующей удар наносит тот, кто начал партию по жребию. Далее — по очередности. Кроме того, если игрок забивает в лузу биток, ошибка записывается на счет того, кто был автором предыдущего удара.

«Алагер» — игра скоротечная. Случается, игроку удается сделать всего два-три удара за партию. Именно поэтому она требует к себе чрезвычайного внимания. Чаще всего в ней побеждает не тот, кто обладает сильной кладкой, а тот, кто лучше понимает геометрию стола и владеет умением наносить строго дозированные по силе удары, использовать различные винты, столь необходимые в этой игре.

Сочетая в себе элементы «Карамболя», английского «Снукера» и американского «Пула», игра «Алагер» весьма полезна при освоении мало-знакомых нам зарубежных игр на бильярде.

«КЕГЛИ НА БИЛЬЯРДЕ С ЛУЗАМИ» (100 очков)

«Кегли» — пожалуй, одна из наиболее динамичных игр на бильярде. Протекает она довольно быстро, поскольку практически не имеет положений, из которых невозможно было бы нанести результативный удар. Любителю этой игры кроме умения выполнять удары потребуются своего рода перспективное геометрическое мышление — игра все время идет от двух, трех, четырех и даже пяти бортов, что и определяет ее зрелищность и популярность.

В игре принимают участие два игрока. В центре стола устанавливаются пять деревянных кеглей (рис. 42) диаметром 15 мм и высотой 140 мм (одна средняя) и 139 мм (четы-

ре крайних). Обычно точки установки кеглей обозначают наклейками — бумажными кружками диаметром 15 мм.

Удары наносятся игроками поочередно. Ведется игра тремя шарами, из которых один цветной (биток) и два белых. В начале игры белые шары ставятся на точки 1 и 3 бильярда. Первый

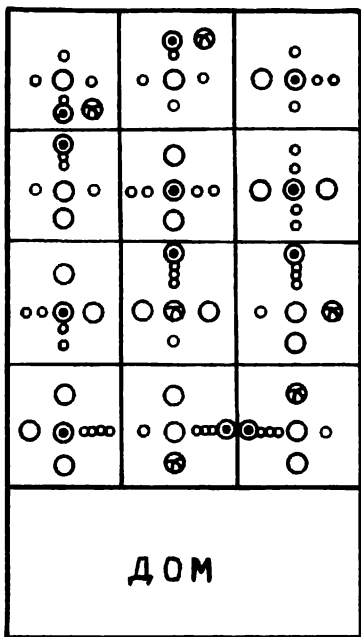


Рис. 42. «Кегли на бильярде с лузами»

удар наносится «с рук» из «дома» по шару, установленному на третьей точке. Выигрывает тот, кто, сбивая кегли, первым наберет 100 очков.

За каждую сбитую кеглю начисляются очки: по 2 за крайние, 3 — за среднюю. Если сбита только одна средняя кегля, игрок получает 5 очков. Пять одновременно сбитых кеглей приносят 30 очков.

Сбивать кегли можно только чужим шаром:

- в том случае, если после удара по нему битком белый шар отразится по меньшей мере от одного борта;
- после карамболя по нему битком от второго чужого шара;
- после столкновения с битком, предварительно отразившемся от борта (т. е. абриколем);

— «третьим» шаром (биток — белый шар — белый шар — кегли).

Если кегли сбиваются с нарушением этих требований, набранные ударом очки записываются не в пользу бывшего, а на счет его партнера.

Кроме того, неправильным считается удар, при котором кегли сбиваются непосредственно битком. Неумышленный или намеренный промах, падение битка в лузу или его вылет со стола дополнительно штрафуются двумя очками в пользу партнера.

Вылетевший со стола или упавший в лузу биток выставляется на стол следующим образом. Если оба белых шара находятся на одной половине бильярда, биток ставится на противоположную сторону. Если белые шары остановились на разных половинах бильярда, бьющий выбирает место установки битка по своему усмотрению. В обоих случаях бьющий не имеет права выходить за линии продолжения длинных бортов.

Вылет со стола, падение в лузу белого шара не штрафуются и не поощряются. Упавший шар становится на первую или третью точку бильярда так, чтобы со вторым белым шаром его разделяла условная линия, проходящая через средние лузы. Если место занято битком, упавший шар становится вплотную к короткому борту.

После каждого удара кегли устанавливаются на своих отметках. В ходе игры возможны положения, когда места кеглей займут шары. Варианты установки кеглей в этих случаях показаны на рисунке.

«СНУКЕР»

Точный удар, уверенная срезка, и по зеленому сукну с мягким стуком раскатились двадцать два разноцветных шара, останавливаясь в неожиданных положениях. Это «Снукер» — почти неизвестная в нашей стране игра на бильярде.

Ее придумали в Индии около 100 лет назад. Игра оказалась сложнее, чем известные «Американка» и «Пирамида», пробуждает интерес больше к сложным движениям шаров, чем к выигрышу. Лет через десять «Снукер» появился в Англии и в других странах. Потом даже стали разыгрываться первенства мира среди профессионалов по «Снукеру».

выходит из игры. До тех пор, пока на столе есть хотя бы один красный шар, можно забивать цветные шары в любом порядке по своему выбору, но всякий раз перед цветным бильярдист должен класть в лузу красный шар. Забитые цветные шары на этой стадии игры выставляются на те точки стола, где они стояли в начале игры. Может случиться и так, что это место уже занято каким-нибудь другим шаром, тогда цветной шар выставляется на самую верхнюю точку. Если забит зеленый шар, а на его месте стоит красный, то этот зеленый ставится на место черного, если же и туда перекатился какой-то другой шар, то зеленый устанавливается на точку розового и так далее.

Первая часть игры кончается, когда все красные шары забиты в лузы. Теперь правила по отношению к цветным шарам становятся более строгими: их надо класть в лузу в порядке их ценности, начиная с желтого. Забив желтый, можно класть зеленый, затем коричневый, синий, розовый, черный. Уложенные таким образом в лузы цветные шары в игре больше не участвуют. Однако, если был сделан неправильный удар, — бильярдист совершил ошибку при ударе, — цветной шар выставляется на свою основную позицию.

Игра подходит к завершению, когда на столе остаются лишь два шара: последний черный и биток. Бывает, что у партнеров примерно равное количество очков, поэтому все решают эти семь очков за черный шар. Когда сыгран «последний черный» или совершена ошибка, игра заканчивается. Редко, но может случиться и ничья. В этом случае для определения выигрыша разыгрывается повторение «последнего черного». Черный шар выставляется на свое место, и по нему играют битком из дома.

Когда знатоки бильярда делают красивую игру, они не только укладывают шары в лузу, но при этом еще маневрируют битком по всему полю. В результате маневра может быть поставлен снукер. Это кульминация игры, ее высший смысл, который и дал ей такое название: снукер — ловушка, из которой может выбраться только осторожный, хладнокровный игрок. Снукер — это позиция, из которой биток не может достать тот шар, который

по правилам должен быть сыгран: он либо «замазан», либо даже полностью закрыт. Но шансы у вас все же есть — выручит меткий бортовой удар. Помимо известных в бильярде ударов — боковика или срезки — в «Снукере» хорошо применять оттяжку. Она выполняется ударом,

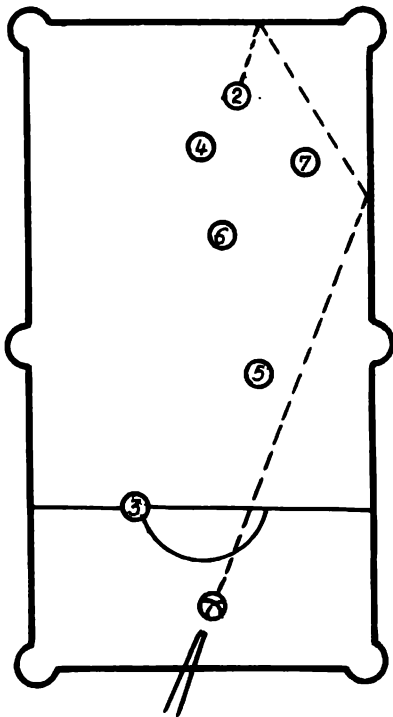


Рис. 44

дающим вращение шару, точно соразмерное с силой удара. Классный бильярдист может даже заставить биток идти не по прямой, а по дуге. На рисунке 44 показан снукер при игре цветными шарами. Вы видите, что на доске нет красных шаров, значит, можно играть сначала только желтый, но и он закрыт другими шарами. Здесь можно попробовать применить двойной удар от борта, но осторожно, чтобы не задеть черный шар.

А теперь ошибки, которые часто встречаются в «Снукере». Минимальный штраф назначается в четыре очка. Его можно получить за касание шара какой-нибудь частью кия, кроме

его кончика. Случается, что игрок промахивается по шару, но это еще победы: этот шар, оттолкнувшись от борта, может задеть не тот, который должен быть сыгран. Если биток завалится в лузу, даже вслед за забитым шаром, это тоже ошибка со штрафом в 4 очка. При назначении штрафа берется во внимание оценка шара, который следовало сыграть, или оценка шара, который сыгран неправильно. По правилам всегда берется наибольшее количество очков. Поэтому если был правильно сыгран красный шар, или желтый, или зеленый, или коричневый, но биток закатится в лузу, то спишется максимальное количество очков — четыре; если в таком положении окажется черный шар, штраф уже составит семь очков (соответственно шесть за розовый и пять за синий). Когда нужно играть, например, коричневый шар и игрок делает правильный удар по нему, а закатывается какой-нибудь другой, то очки не списываются, а уложенный шар выставляется по правилам.

Если был поставлен снукер, но бильярдисту засчитали ошибку, очередной игрок имеет право объявить «свободный шар»: любой шар на столе может заменить тот, который оказался закрытым. Проиллюстрируем это примером из рис. 44.

Если бы вам было оставлен снукер после неправильного удара по желтому шару, то вы могли бы назначить синий шар на замену желтому и попытаться уложить его в боковую лузу или, поставив биток за каким-нибудь другим шаром, тоже сделать снукер.

Здесь нужно предостеречь от удара, который не пользуется уважением у асов. Если вам предоставлено право объявить свободный шар, то не рекомендуется оставлять снукер за назначенным шаром. Этот легкий удар по объявленному шару даст игрокам возможность отыгрыва. Его могут засчитать за ошибку. Таким образом, если вы назначили в этом положении синий или зеленый шар, нельзя оставлять за ними снукер.

Когда играют знатоки, вся партия занимает минут 20, любители могут завершить одну игру за 30 минут.

Теоретический предел — набрать за одну серию 155 очков. Если игроку после ошибки партнера поставлен снукер, он имеет право объявить «свобод-

ный шар», то есть заменить любым шаром на поле тот, который оказался закрытым. Поэтому предлагается, что сначала назначается «свободный шар», затем играется черный, за которым следуют 15 красных и 15 черных шаров, а за ними — все цветные по порядку: желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый и черный. Классные игроки набирают «сотни» — свыше 100 очков в серии. Это — большое достижение в игре.

Выдающийся мастер «Снукера» англичанин Джо Дейвис в 1955 году установил рекорд мира, набрав в «Снукере» серию в 147 очков, побив свой же рекорд в 146 очков. В финале чемпионата мира по «Снукеру» среди профессионалов в 1946 году Дейвис сделал шесть серий свыше ста очков, самая высокая была 136 очков. За карьеру он набрал 687 таких серий.

«КАРАМБОЛЬ»

Эта игра отличается от всех других игр и состоит в том, чтобы возможно большее число раз коснуться своим шаром двух других. Она играется на бильярде без луз, значительно меньше чем большой бильярд, и только тремя шарами — двумя белыми (№ 1 и № 2) и одним красным.

Первую партию начинают по жребью, а затем играют по очереди. Начало игры производится следующим образом: расставляются все три шара по точкам бильярдного стола, красный — на средней точке, белый противник № 1 на 3 точке, и белый начинающий — на 1 точке. Отсюда делается первый удар. Можно также ставить красный шар на 3 точку, белый № 2 на 1 точку, а белый № 1 (начинающий делать первый удар) на любое место в «доме». Попадать надо только в красный шар, т. е. делать карамболь от красного.

Удар продолжается до тех пор, пока играющий делает карамболи и не делает запрещенного удара или ошибки, после чего удар переходит к партнеру.

Если шар играющего встанет плотно к какому-либо шару (тушует его) то шары расставляются на свои места и удар продолжается играющим.

Если играющий не желает расставлять шары, то он имеет право делать карамболь:

а) от борта или бортов;
б) особым ударом: свой шар должен отойти от тушуемого им шара и делать карамболь (не касаясь борта, вернуться обратно);

в) от шара, который не тушует.
Если играющий сделает промах, выбьет свой или другой шар за борт,

сделает промах шара, тушует свой или другой шар, то штраф не взимается, удар переходит к партнеру.

Играют до обусловленного числа очков.

Кто наберет раньше эти очки, тот считается выигравшим, а партия оконченной.

- Абриколь** — удар по чужому шару битком, отразившимся от борта.
- Винт** — децентрированный удар кием по битку с целью придания последнему ряду с поступательным движением вращательного момента.
- Выход** — удар с очевидным намерением забить шар и одновременно создать наиболее удобное положение для своего следующего удара.
- Дом** — часть бильярдного стола, ограниченная коротким бортом и условной линией, проходящей параллельно ему через первую точку бильярда.
- Дуплет** — удар, при котором играемый шар вначале ударяется о борт, а затем направляется в лузу или на кегли.
- Играть с рук** — наносить удар по битку из любой точки в пределах дома.
- Карамболь** — удар, в результате которого биток, кроме играемого шара, задевает еще один или несколько шаров.
- Кикс** — неудачный удар кием, при котором биток не достигает играемого шара.
- Контр-туш** — двойное соударение битка с играемым шаром.
- Клапштосс** — короткий отрывистый удар по битку.
- Массе** — удар, наносимый в верх шара.
- Машинка** — специальная подставка под кий для облегчения исполнения удара.
- Нажим** — запрещенное правилами продолжительное касание шара кием при ударе.
- Накат** — удар кием по шару выше его центра (верхний винт).
- Оборотный удар** — дуплет, при котором биток после столкновения с играемым шаром пересекает предполагаемую траекторию движения последнего.
- Оттяжка** — резкий удар кием ниже центра шара.
- Отыгрыш** — удар, направленный на то, чтобы создать на бильярде невыгодное для противника расположение шаров.
- Ползунок** — мягкий удар ниже центра битка.
- Пропих** — запрещенный удар, проталкивание шара в лузу.
- Резка шара** — попадание битком в край играемого шара.
- Серия** — два или более ударов, выполненных одним из игроков подряд в соответствии с правилами или по договоренности.
- Туз** — принятое в бильярде название шара № 1.
- Турник** — толстый конец кия.
- Туш** — любое прикосновение к шару кием.
- Эффе** — удар, наносимый в бок шара, крученный удар.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Гофмейстер В. И. Бильярдный спорт. М.: Физкультура и спорт, 1947.

Корнолис Г. Г. Математическая теория явлений бильярдной игры. М.: Госиздат, 1956.

Барохвостов В. «Наука и жизнь», № 2, 3, 4, 6, 11, 1966.

Дудочкин-Тверняк. «Наука и жизнь», № 5, 10, 1981.

Симонич В. «Наука и жизнь», № 6, 7, 8, 9, 1989.