

СПОРТЪ ВО ВСѢ ВРЕМЕНА ГОДА.

Составилъ Гр. Ф—тъ.

(Съ 60-ю рисунками).



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.
Типографія П. П. Сойкина, Стремянная, № 12.
1895.

Доволнено цензурою. С.-Петербургъ, 27 сентября 1895 г.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Едва-ли въ цѣломъ свѣтѣ есть другая страна, болѣе приспособленная самой природой для развитія всякаго рода спорта, чѣмъ наше отечество—Россія. Въ самомъ дѣлѣ, ея необозримыя равнины, со своими прекрасными пастбищами, представляютъ широкое поле для разведенія многочисленныхъ породъ лошадей и, стало быть, обширную арену для развитія разнаго лошадинаго спорта; тотъ-же равнинный характеръ поверхности страны способствуетъ развитію велосипеднаго спорта; громадныя рѣки и озера Россіи должны бы развитъ у насъ водный спортъ, какъ онъ развитъ въ Англии и Норвегии; а зимою, которая тянется въ Россіи чуть не полгода, тѣ-же рѣки и озера могли бы способствовать развитію у насъ разнаго рода зимняго спорта (катанье на конькахъ, бурегахъ, лыжахъ и т. п.).

Наконецъ, издавна, исторически-извѣстная склонность русскихъ къ общественнымъ играмъ и забавамъ должна бы распространить у насъ подобныя увеселенія, какъ, напр., лаунъ-теннисъ, ножной мячъ, крикетъ и т. п. у англичанъ. Вѣдь, было же и у насъ

время, когда не только юноши, но и взрослые съ увлеченіемъ отдавались «иришамъ», идѣ богатый и родовитый бояринъ не гнушался выступить рядомъ со «смердомъ!!» Теперь это время у насъ миновало: славянская общительность, выражавшаяся когда-то въ вѣчахъ и «иришахъ», теперь выродилась въ увлеченіе игрою «на зеленомъ полѣ». По какой-то ироніи судьбы, скучное занятіе кабинетовъ, карты—особенно привились къ интеллигенціи народа, изстари известнаго въ Европѣ за веселыхъ, любящихъ «поразмять свои силы» непосѣдъ, которыхъ постоянно тянуло изъ дома—«погулять, распотѣшиться».

Знавалъ, значитъ, спортъ у насъ другія времена. Правда, пожалуй, и теперь Русь немало спортсменствуетъ, преимущественно, ея молодое поколѣніе. Войдите въ любую деревню, въ любой захолустный городокъ и вы найдете тамъ всевозможные виды спорта. Но все это, въ глазахъ взрослыхъ,—пустая, дѣтская забава, неприличная «взрослымъ». Оттого мало-мальски «серьезный» современный юноша уже стыдится игръ: по примѣру старшихъ, онъ лучше просидитъ всю ночь напролетъ въ душной комнатѣ за картами, чѣмъ займется какимъ-нибудь спортомъ. Присоедините къ этому утомительныя школьныя занятія, которымъ современный интеллигентный юноша посвящаетъ лучшую половину своей жизни,—и станетъ понятно, почему изъ нашихъ школъ часто выходятъ преждевременно состарѣвшіеся, больные, изможденные люди, «молодые старички». А вѣдь они—наша опора, надежда націи, залогъ будущаго процветанія нашей родины!

Можно ли послѣ этого относиться презрительно къ играмъ на свѣжемъ воздухѣ? Не справедливы-ли древніе, говоря—«игрой мы служимъ отечеству» (*pro patria est, dum ludere videmur*)?

Къ счастью, въ послѣднее время вопросъ о физическомъ воспитаніи дѣтей сталъ на твердую почву,— и правительство серьезно уже озабочено правильною постановкою школьнаго дѣла. Но заботъ одного правительства мало; необходимо, чтобы и общество дѣйствовало совмѣстно съ нимъ и постаралось привить у себя идеи правильнаго физическаго образованія. Англія должна служить идеаломъ страны, гдѣ дружныя усилія правительства и общества дали блестящіе результаты; тамъ по каждому роду спорта образовались огромные союзы или общества, урегулировавшіе этотъ спортъ.

У насъ такія общества пока существуютъ только въ большихъ городахъ. Дай Богъ, чтобы они поскорѣе появились и въ другихъ мѣстахъ Россіи. А пока будемъ стараться, чтобы въ нашемъ отечествѣ, путемъ печатнаго слова, распространялись здоровыя понятія о спортѣ и его значеніи для «молодой Россіи». Всякая попытка, сдѣланная въ этомъ направленіи, какъ бы неудачна она ни была, несомнѣнно, достойна живого одобренія, въ виду оскудѣнія нашей спортивной литературы. Несемъ и мы свою лепту на пользу общаго дѣла.

При составленіи настоящаго труда мы руководствовались, главнымъ образомъ, желаніемъ ознакомить читателей, хотя вкратцѣ, съ главными родами спорта, выяснитъ ихъ важность и значеніе для здо-

ровья, словомъ, заинтересовать читателей и такъ или иначе побудить къ занятію этимъ полезнымъ упражненіемъ. Въ виду этой цѣли нельзя было подолгу останавливаться на частномъ описаніи того или другаго отдѣльнаго спорта. Пришлось брать только самое важное, чтобы успѣть поговорить о всемъ. Впрочемъ, наша книга и не предназначается для спеціального изученія какого-нибудь рода спорта; мы увѣрены, что разъ читатель остановится на какомъ-нибудь спортѣ, то, при добромъ желаніи, самъ пойметъ всю суть дѣла, — нашъ же трудъ послужитъ ему лишь первымъ руководствомъ.

Изъ всѣхъ описанныхъ нами родовъ спорта биллиардный и кегельный спортъ, конечно, имѣютъ всего меньше значенія, въ смыслъ гіііены. Но все-таки и они куда полезнѣе обычной у насъ игры въ карты, если только ими занимаются не въ той душной атмосферѣ трактировъ, какъ это, къ несчастью, бываетъ обыкновенно!!

Гр. Ф—тз.

ДОМАШНІЙ СПОРТЪ

I. Игра на билліардѣ *).

I.

Вступленіе.

Игра на билліардѣ принадлежитъ къ числу весьма интересныхъ и поучительныхъ развлеченій. Главное достоинство ея заключается въ томъ, что это — игра разчета, ловкости и соображенія, а отнюдь не случая.

Прежде чѣмъ излагать основы этой игры, рассмотримъ устройство приборовъ для нея, а именно билліарда, кѣвъ, шаровъ, кегель и треугольника.

Билліардъ представляетъ собою четырехугольную доску, мраморную или аспидную, окруженную бортами въ 6—8 сантиметровъ высоты. Доска эта утверждается на четырехъ (прежде шести) ножкахъ, высотой въ 60—80 сантиметровъ. Доска и борта обтянуты тонкимъ зеленымъ сукномъ. По угламъ билліарда и въ срединѣ длинныхъ бортовъ имѣются полукруглые вырѣзы съ прикрѣпленными къ нимъ сѣтками, это — *лузг*, куда падаютъ шары. Для такъ называемой *карамбольной игры* на доскѣ билліарда не имѣется лузгъ.

Иногда билліардная доска устраивается одинаковою въ длину и въ ширину, но большую частью она имѣетъ два длинныхъ и два короткихъ борта. Та половина доски, отъ короткаго борта которой начинается игра, называется верхней камерой, или домомъ, другая — нижней. Средняя точка доски отмѣчается маленькимъ кружкомъ, точно такъ

*) Составлена по книгѣ «Das Billardspiel», von Dr. Eduard и др.

же и середины обѣихъ камеръ. Кромѣ того, вокругъ центральной точки билліарда, означенной кружкомъ, поставлены еще четыре точки, образующія квадратъ. Эти 4 точки, означенныя кружками, служатъ для постановки на нихъ *кегель*, при особой игрѣ съ кеглями.

Кій представляетъ собою деревянный стержень, въ видѣ кегли, верхушка которой покрыта кожанымъ кружкомъ (наклейкой). Задняя часть кія утолщена и для приданія кію большаго вѣса большею частью наливается свинцомъ. Хорошій кій долженъ быть не слишкомъ легокъ и не слишкомъ тяжелъ. Необходимо также, чтобы онъ былъ совершенно прямой.

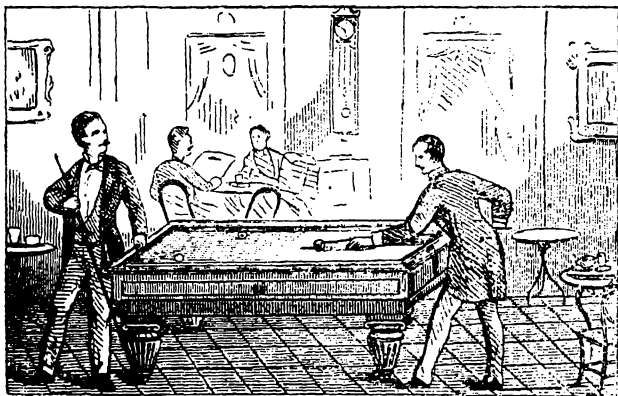
Для того, чтобы кій при ударѣ въ шаръ не скользнулъ по нему (не *скижсовалъ*), конецъ его съ наклейкой натирается мѣломъ. Вообще рекомендуется мѣлить кій передъ каждымъ ударомъ. Шары для билліардной игры дѣлаются изъ хорошей слоновой кости. Они должны быть не только одинаковой величины и тяжести, но и обладать одинаковой эластичностью. Принадлежность каждаго билліарда составляютъ во-первыхъ: пять большихъ шаровъ, 60—70 миллиметровъ въ діаметрѣ. Изъ нихъ первые два бѣлаго цвѣта, другіе три: одинъ—желтаго, другой—голубого и третій—краснаго цвѣта. На одномъ изъ бѣлыхъ шаровъ нанесена черная точка для отличія его отъ другаго шара. Эти пять шаровъ служатъ для игры въ *большую* партію. Для различныхъ кегельныхъ партій служатъ оба бѣлыхъ шара и красный; для партіи *à la guerre* (военной) красный и бѣлый шары; во-вторыхъ: пятнадцать бѣлыхъ шаровъ и одинъ красный. Эти шары, съ діаметромъ около 55 миллиметровъ, служатъ для *пирамидальной* партіи.

Скажемъ теперь нѣсколько словъ о билліардныхъ кегляхъ.

Для *большой кегельной партіи* служитъ большая кегля съ колокольчикомъ на ея верхушкѣ. Для обыкновенныхъ кегельныхъ партій служатъ пять кегель меньшихъ размѣровъ; изъ нихъ одна черная и называется *Королемъ*. Для *русской кегельной партіи*, кромѣ этихъ

пяти кегель, необходимы еще двѣ совсѣмъ маленькихъ кегли, одна чернаго, другая краснаго цвѣтовъ.

Послѣднюю принадлежность билліарда составляетъ треугольникъ. Это деревянная треугольная рама, которую охватываютъ 15 бѣлыхъ шаровъ при пирамидальной партіи и



Общій видъ билліарда.

при помощи которой эти шары ставятъ «на точку», т. е. такъ, чтобы вершина треугольника была на одной изъ точекъ билліарда.

II.

Научныя основанія билліардной игры.—Сущность игры.

Билліардная игра основана на физическомъ ученіи объ ударѣ и есть простое примѣненіе этого закона.

Законы, по которымъ происходятъ тѣ или другія явленія удара, находятся въ зависимости отъ нижеслѣдующаго:

1) Одно ли тѣло подвергается удару или ударъ передается черезъ посредство еще другихъ тѣлъ; въ послѣднемъ случаѣ:

2) Одинаковы ли эти тѣла по виду и объему или нѣтъ.

3) Эластичны они или нѣтъ.

4) Получивъ движеніе отъ удара, они встрѣчаютъ не эластичную или эластичную стѣнку.

5) Подъ какимъ угломъ они встрѣчаютъ ее.

6) Ударъ, приведшій это тѣло въ движеніе, былъ ли центральный, т. е. направленный въ его центръ, или эксцентрической.

Прилагая эти вопросы къ биллиардной игрѣ, мы можемъ сказать, что:

1) Тѣла, подвергающіяся удару, именно шары, дѣлаются одинаковой массы, вида и объема.

2) Ударъ можетъ наноситься черезъ посредство 1, 2, 3 и т. д. шаровъ.

3) Матеріаль, изъ котораго сдѣланы биллиардные шары (слоповая кость), обуславливаетъ ихъ эластичность.

4) Борта биллиарда также обладаютъ эластичностью.

5) Уголъ, подъ которымъ шары встрѣчаютъ борта, зависитъ отъ направленія удара.

6) Примѣненіе центрального и эксцентрическаго удара зависитъ отъ игрока.

Между шарами, находящимися на биллиардѣ, одинъ служитъ для передачи удара другимъ шарамъ. Только по этому шару игрокъ можетъ непосредственно ударять кіемъ. Такой шаръ называется *игровымъ* или *своимъ*.

Косвенный ударъ.—Если игровой шаръ, послѣ удара, отразится одинъ или нѣсколько разъ отъ бортовъ и затѣмъ уже коснется другого шара, то такой ударъ оказывается косвеннымъ, абрикольнымъ въ противоположность прямому удару, когда игровой шаръ, непосредственно послѣ удара, встрѣчается съ другимъ шаромъ, который можетъ прямо упасть въ лузу или отразившись одинъ или нѣсколько разъ отъ бортовъ.

Если шаръ отразится отъ борта только одинъ разъ, то такой ударъ называется *дублетомъ*, два раза—триpletомъ и т. д.

Если отражается отъ бортовъ свой шаръ, то дублетъ, триpletъ и т. п. называется абрикольнымъ.

Наконецъ, ударъ можетъ передаваться черезъ одинъ шаръ,

два, три и больше. Тогда игрокъ, говорятъ, играть *шаромъ*, третьимъ шаромъ туда-то.

Углы удара и отраженія.—Въ биллиардной игрѣ является весьма важнымъ разсчитать вѣрно уголь, подъ которымъ шаръ ударится и отразится отъ борта, такъ какъ, за исключеніемъ немногихъ случаевъ, когда довольствуются ударами своимъ шаромъ о другой безъ отраженія о борты, вся биллиардная игра основывается на этомъ.

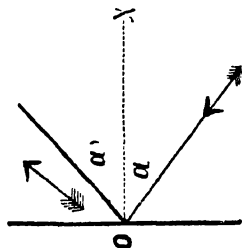
На основаніи перваго закона отраженнаго движенія эластичныхъ тѣлъ, уголь паденія равенъ углу отраженія.

Подъ угломъ паденія разумѣется уголь, составленный направленіемъ, по которому движется шаръ, и перпендикуляромъ, мысленно возстановленнымъ въ точкѣ его соприкосновенія съ бортомъ.

Уголь отраженія образуется новымъ направленіемъ движенія оттолкнувшагося отъ борта шара и тѣмъ же перпендикуляромъ. Эти углы, при центральномъ ударѣ, постоянно равны между собою: $\alpha = \alpha'$.—Если шаръ ударится перпендикулярно къ борту, по линіи ox , тогда онъ отразится назадъ по той же линіи; въ этомъ случаѣ $\alpha = 0$ и $\alpha' = 0$.

Если уголь паденія $\alpha = 45^\circ$, то и уголь отраженія $\alpha' = 45^\circ$ и новое направленіе образуетъ со старымъ уголь въ 90° , т. е. одно направленіе перпендикулярно другому. Такъ какъ при игрѣ углы паденія и отраженія измѣряются только на глазъ, то всего удобнѣе ударять по шарамъ подъ угломъ въ 45° , примѣняя центральныи или эксцентрическій ударъ, смотря по надобности.

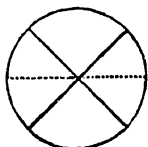
Эксцентрическій ударъ.—Эксцентрическимъ ударомъ называется такой, который проходитъ не черезъ центръ шара, а всторонѣ отъ него. Направленіе удара можетъ проходить выше центра, ниже, правѣе или лѣвѣе. Поэтому и эксцентрическіе удары бываютъ: верхніе, нижніе, право боковые, лѣво боковые.



Уголь паденія и уголь отраженія.

При центральномъ «прямомъ» ударѣ направленіе удара проходитъ черезъ центръ шара, при эксцентрическомъ нѣтъ.

Прежде чѣмъ приступить къ разсмотрѣнію различныхъ видовъ эксцентрическаго удара, скажемъ нѣсколько словъ о тѣхъ осяхъ, вокругъ которыхъ билліардный шаръ можетъ вращаться. Въ каждомъ билліардномъ шарѣ различаются три оси: вертикальная, которая идетъ по перпендикуляру черезъ центръ шара сверху внизъ; горизонтальная, которая проходитъ черезъ центръ справа налѣво и, наконецъ, *стрѣловидная*, идущая сзади черезъ центръ впередъ.



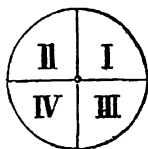
Оси шара.

Дѣйствіе эксцентрическаго или «ложнаго» удара. — Если около этихъ осей производится вращеніе, то оно происходитъ слѣдующимъ образомъ:

1) Движеніе вокругъ вертикальной оси: вращеніе справа налѣво;

2) вокругъ горизонтальной оси сверху внизъ (или наоборотъ);

3) вокругъ стрѣловидной оси часто въ сторону справа налѣво (или наоборотъ).



Квадранты шаровъ.

Если билліардный шаръ разсѣчь по направленію этихъ трехъ осей плос-

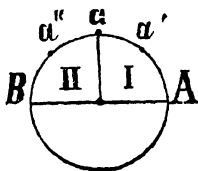
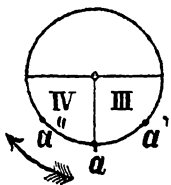
костями, то онъ раздѣлится: вертикальною плоскостью—на переднее и заднее полушаріе; горизонтальною—на верхнее и нижнее; стрѣловидною—на правое и лѣвое полушарія. Всѣ эти плоскости дѣлятъ шаръ на 8 квадрантовъ.

К в а д р а н т ы:

I.	1	передній,	верхній,	правый.
II.	1	»	»	лѣвый.
III.	1	»	нижній,	правый.
IV.	1	»	»	лѣвый.
V.	1	задній,	верхній,	правый.
VI.	1	»	»	лѣвый.
VII.	1	»	нижній,	правый.
VIII.	1	»	»	лѣвый.

Биллиардный игрокъ можетъ имѣть дѣло только съ переднею половиною шара, т. е. съ четырьмя передними квадрантами, приче́мъ, конечно, та половина шара, которая въ извѣстный моментъ обращена къ нему, и будетъ переднею.

Высокій ударъ. — Верхній эксцентрическій ударъ можетъ быть троякаго рода: I. Шаръ подвергается удару или выше центра, въ точкѣ a , или II правѣй его (a') въ I квадрантѣ, или III лѣвѣй (a'') въ II квадрантѣ. Во всѣхъ этихъ трехъ случаяхъ шаръ вмѣстѣ съ поступательнымъ движеніемъ получаетъ еще и вращеніе сверхунизъ; если же онъ вмѣстѣ



съ тѣмъ получилъ ударъ справа налѣво, тогда онъ слѣдуетъ этому импульсу.

При такомъ «высоко взятомъ шарѣ», получаютъ слѣдующія явленія:

1) Если вся сила удара будетъ сообщена другому шару, то свой шаръ остается неподвижнымъ въ точкѣ соприкосновенія (высокій клоштоссъ), если при этомъ ударъ по другому шару будетъ центральный; вообще такой эффектъ получается тогда, когда ударъ приходится въ V и VI квадрантахъ.

2) Если только часть силы удара передается второму шару, тогда свой слѣдуетъ за нимъ въ первоначальномъ направленіи.

Низкій ударъ. — Оттяжка. — Низкій ударъ обусловливаетъ собою, вмѣстѣ съ поступательнымъ движеніемъ шара, вращеніе его вокругъ горизонтальной оси и при этомъ еще вращеніе снизу вверхъ.

При низкомъ ударѣ, такъ же, какъ и при высокомъ, различаются три случая:

- 1) Ударъ приходится по линіи a
- 2) или правѣ въ III квадрантѣ, и
- 3) или лѣвѣ въ IV квадрантѣ.

«Низко взятый», «взятый подъ низъ», шаръ имѣетъ стремленіе откатываться назадъ, но сила, сообщившая ему поступательное движеніе, препятствуетъ этому. Если же эта сила передается другому шару, то свой шаръ откатывается назадъ. Этотъ-то откатъ и называется «оттяжкой».

При встрѣчѣ шара, взятаго подъ низъ, съ другимъ происходить слѣдующее:

1) Если поступательная сила почти вся перейдетъ на второй шаръ, то свой шаръ останется въ точкѣ соприкосновенія его съ другимъ шаромъ.

2) Если эта сила вся перейдетъ на другой шаръ, то вращеніе шара возьметъ перевѣсъ и шаръ откатится назадъ и при томъ, если онъ былъ ударенъ въ бокъ, то откатъ его будетъ происходить по тому направленію, по которому онъ былъ ударенъ кіемъ.

Боковые удары. — Боковой эксцентрической ударъ производитъ въ шарѣ вращеніе вокругъ вертикальной оси, слѣва направо или справа налѣво.

Боковой ударъ обнаружится только тогда, когда поступательная сила будетъ слабѣе силы вращенія. Если такъ «взятый» шаръ встрѣтится съ другимъ шаромъ или съ бортомъ, то онъ получаетъ другое направленіе и притомъ: если первоначальное направленіе удара перпендикулярно, то онъ отражается по взятому направленію (вправо, если былъ ударенъ вправо, и влѣво, если былъ ударенъ влѣво).

Если шаръ встрѣчается съ бортомъ подъ извѣстнымъ угломъ, то уголъ отраженія больше угла паденія (удара), если новое направленіе было тождественно; и меньше, если оно не было тождественно прежнему. Если шаръ не взятъ ни влѣво, ни вправо, то онъ слѣдуетъ вышеприведенному закону отраженія. Шаръ, подвергнутый эксцентрическому боковому удару подъ угломъ къ борту, отражается такъ-же, какъ если бы онъ лежалъ на продолженномъ направленіи удара и былъ подвергнутъ центральному удару, причемъ величина сдвиженія равна разстоянію центра шара отъ

центра того круга, въ окружности котораго произошелъ ударъ шара о бортъ.

Удары «въ лобъ» и въ «полшара».—Если свой шаръ ударяется о другой шаръ такъ, что направленіе удара проходитъ черезъ центры обоихъ шаровъ, то происходитъ «лобовой ударъ»; если же направленіе удара, проходя черезъ центръ своего шара, встрѣчаетъ другой шаръ по окружности его, то является ударъ въ «полшара».

Рѣзка.—Если направленіе удара будетъ проходить болѣе и менѣе по окружности своего шара и встрѣчать окружность другого шара, то этотъ послѣдній будетъ «срѣзанъ». Срѣзанный шаръ получаетъ движеніе обратное направленію удара. Ясно, что если свой шаръ ударенъ по центральному или по боковому направленію, то и ударъ по другому шару будетъ такого же рода. Если свой шаръ подвергнуть центральному удару и другой такому же, то вся сила удара перейдетъ на другой шаръ, а свой останется на мѣстѣ.

Если подвергнутый эксцентрическому удару свой шаръ встрѣтитъ другой шаръ также по окружности, т. е. срѣжетъ его, то произойдетъ слѣдующее:

1) Другой шаръ будетъ двигаться по линіи, соединяющей центры обоихъ шаровъ.

2) Скорость движенія срѣзаннаго шара значительно меньше скорости своего.

3) Свой шаръ послѣ соприкосновенія отражается такъ, какъ если бы онъ встрѣтилъ эластичную стѣнку.

Что для своего шара значитъ ударъ кія, то для другого шара, подвергнутаго боковому удару своимъ шаромъ, значитъ этотъ ударъ. Поэтому все, что сказано о вращеніи шаровъ вокругъ осей отъ удара кіемъ, вполне примѣнимо и по отношенію къ столкновеніямъ своего шара съ другими.

Контръ-ударъ.—Если сильно ударить своимъ шаромъ по другому, весьма близко стоящему у борта, шару, тогда послѣдній тотчасъ отразится, тогда какъ свой будетъ имѣть стремленіе продолжать свое движеніе; произойдетъ второе столкновеніе, отъ котораго свой шаръ получитъ движеніе болѣе и менѣе противоположное прежнему.

Удары Collé и Presscollé. — Въ первомъ случаѣ свой шаръ стоитъ весьма близко отъ борта, во второмъ—онъ стоитъ совсѣмъ у борта.

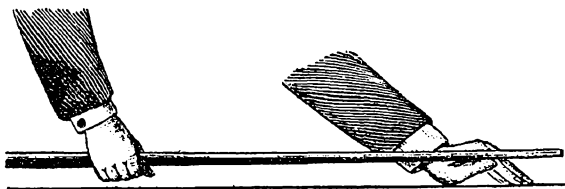
Если свой шаръ стоитъ такъ далеко отъ борта, что его обыкновеннымъ образомъ нельзя достать кѣмъ, то его играютъ такъ называемымъ «тычкомъ», т. е. взявъ кій въ одну руку тычуть имъ по шару, или, перевернувъ кій, кладутъ его на сукно и толкаютъ его такъ, чтобы онъ ударилъ по шару.

При сильномъ ударѣ по своему шару, онъ можетъ перескочить черезъ бортъ.

Ш.

Условія игры.—Партія.

Важвѣйшее условіе успѣшной игры на биллиардѣ есть правильное держаніе кія при нанесеніи имъ ударовъ. Обыкновенно держать кій въ правой рѣкѣ, какъ смычекъ. Пре-



Способъ держанія кія.

имущество такого способа держанія кія составляютъ сила, вѣрность и равномерность удара. Передній конецъ кія кладется на мякоть между большимъ пальцемъ и указательнымъ. Остальные четыре пальца согнуты такъ, какъ это показано на нашемъ рисункѣ.

Для того, чтобы попасть своимъ шаромъ въ извѣстную точку другого шара или борта, необходимо «прицѣлиться», т. е. провизировать то направленіе, по которому мы хотимъ толкнуть свой шаръ. Въ этомъ случаѣ необходимо

всегда помнить геометрическую истину, что между двумя точками можно провести только одну прямую. Поэтому, если мы хотим ударить своим шаром другой въ известной точкѣ, то смотримъ на эти два шара такъ, чтобы они соединялись по прямой линіи и производимъ по этому направленію ударъ.

Партіи, ихъ раздѣленіе. — Всѣ отдѣльныя билліардныя партіи раздѣляются на три группы:

А. Ударныя партіи, дѣль которыхъ состоитъ въ томъ, чтобы класть шары въ лузы. Сюда принадлежатъ слѣдующія партіи: пирамида, большая партія, *à la guerre* и др.

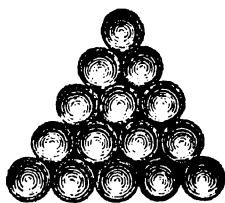
В. Кегельныя партіи, въ которой другимъ шаромъ играютъ третій (кегля): малая и большая кегельная партія, кегельный преферансъ и др.

С. Карамбольныя партіи, въ которой чужой шаръ послѣ удара своимъ шаромъ кладетъ третьяго шара или только касается его.

А. Ударныя партіи.

Пирамида. — Эта партія играется 16 шарами, изъ которыхъ 15 бѣлыхъ и 1 красный. Въ игрѣ участвуютъ обыкновенно 2 лица, которыхъ мы для простоты обозначимъ буквами *А* и *В*. При большемъ числѣ участвующихъ порядокъ игры опредѣляется жребіемъ.

Если партію открываетъ *А*, то *В* собираетъ 15 бѣлыхъ шаровъ въ треугольникъ и ставитъ пирамиду бѣлыхъ шаровъ въ нижнюю камеру такъ, чтобы средній шаръ третьяго ряда стоялъ на центрѣ нижней камеры, отмѣченномъ кружкомъ, а вершина пирамиды была обращена къ верхней камерѣ. Затѣмъ треугольникъ снимается, третій рядъ слабымъ давленіемъ справа налѣво разбивается, послѣ чего начинается игра. *А* ставитъ красный шаръ на любое мѣсто въ верхней камерѣ и разбиваетъ имъ пирамиду. Если при этомъ какой-нибудь шаръ упадетъ въ лузу, то онъ



считаетъ его своимъ и продолжаетъ игру. Какъ только *A* не сыграетъ какого-либо шара, тогда ударъ переходитъ къ *B*. Если шаръ упадетъ не по назначенію, тогда онъ вынимается изъ лузы и ставится на среднюю точку нижней камеры; если же она занята, то приставляется плотно къ короткому борту нижней камеры, а игрокъ лишается удара, который переходитъ къ его партнеру. Если играющій не коснется своимъ шаромъ ни одного изъ другихъ шаровъ, тогда онъ не только лишается удара, но и вычитаетъ изъ суммы ранѣе сыгранныхъ имъ шаровъ 1 очко=1 шару, который онъ хотѣлъ сыграть (чаще вычитается при этомъ 5 очковъ, отчего такіе несыгранные шары и называются у русскихъ игроковъ «пяточками»). Если же у игрока еще нѣтъ сыгранныхъ шаровъ, то этотъ штрафъ идетъ на будущіе шары, которые онъ сыграетъ.

Въ теченіе всей игры красный шаръ остается единственнымъ игровымъ шаромъ; но когда въ концѣ партіи останутся на биллиардѣ только два шара, красный и бѣлый, то игровой шаръ мѣняется. Такъ если *A* не сыгралъ краснымъ шаромъ бѣлаго, тогда *B* играетъ бѣлымъ шаромъ красного, пока, наконецъ, кто-нибудь не сыграетъ послѣдняго шара, который тогда считается за двухъ, такъ что партія пирамида считается въ 16 очковъ ($14 + 2 = 16$).

Расчетъ очковъ.—Каждый сыгранный шаръ считается за 1 очко. Если одинъ партнеръ сыгралъ 9 шаровъ, а другой 7, то первый считаетъ за собою 2 очка.

Если одинъ изъ партнеровъ, несмотря на нѣсколько потерянныхъ ударовъ, сыгралъ всѣ шары, то онъ пишетъ просто 16; если же онъ сыгралъ всѣ шары, не потерявъ ни разу удара, тогда онъ записываетъ 32. Если же онъ, играя послѣдняго шара, назначить еще, что въ известную лузу упадетъ не только бѣлый шаръ, но и красный, и выполнить это, тогда онъ считаетъ 64.

Иногда эта партія играется 15-ю шарами, на которыхъ нанесены цифры 1—15, и въ такомъ случаѣ каждый сыгравшій большое число очковъ считаетъ разницу въ очкахъ за собой. За потерянный ударъ (когда игрокъ или сы-

граетъ своего шара въ лузу или не тронетъ другого шара), вычитается 5 очковъ.

2) Богемская пирамида. — Въ этой партіи къ 16 шарамъ обыкновенной пирамиды прибавляется еще 3 цвѣтныхъ шара большой, или испанской партіи. Къ вершинѣ пирамиды приставляется голубой шаръ, къ нижнему правому углу красный, а къ лѣвому—желтый шаръ. А бьетъ игровымъ шаромъ (малымъ краснымъ) одинъ изъ этихъ цвѣтныхъ шаровъ, разбивая этимъ, конечно, и пирамиду. Если одинъ или нѣсколько шаровъ упадутъ въ лузы, то онъ продолжаетъ играть. Въ противномъ случаѣ, ударъ переходитъ къ *B*. Красный сыгранный шаръ стоитъ 20 очковъ, желтый—30, голубой—40, каждый изъ бѣлыхъ шаровъ пирамиды—1 очко. Желтый и голубой шары, послѣ того, какъ ихъ сыграютъ, снова становятся на биллиардъ, голубой приставляется плотно къ срединѣ борта верхней камеры, а желтый—къ срединѣ нижней. Это дѣлается до тѣхъ поръ, пока на биллиардѣ есть другіе шары. Сыграннымъ голубымъ шаромъ, когда онъ останется послѣднимъ, кончается партія. Счетъ очковъ такой же, какъ и въ предыдущей партіи, т. е. вычисляется разница въ очкахъ у обоихъ игроковъ.

3) Фигурная партія. — Эта партія играется тѣми же шарами, что и пирамида, но здѣсь игровымъ шаромъ служитъ не только красный, но любой изъ всѣхъ остальныхъ шаровъ, такъ что въ этой партіи можно мѣнять игровой шаръ съ каждымъ ударомъ.

Игра ведется слѣдующимъ образомъ. Шары собираются треугольникомъ въ пирамиду и ставятся такъ же, какъ и въ пирамидѣ. Разбитіе пирамиды происходитъ нѣсколько иначе. Игрокъ ставитъ шаръ у короткаго борта не верхней, какъ въ пирамидѣ, а нижней камеры и взявъ пальцами красный шаръ слегка разбиваетъ пирамиду. Затѣмъ, онъ снова беретъ красный шаръ, ставитъ его на любое мѣсто нижней камеры и начинаетъ игру.

Цѣль игры въ этой партіи состоитъ въ томъ, чтобы равномерно наполнить всѣ лузы; причемъ эта партія бываетъ двойною, тройною, четверною и даже шестерною. Если

играють двойную партію, въ такомъ случаѣ въ каждую лузу надо положить по два шара, начиная съ лѣвой угловой лузы верхней камеры и кончая средней лѣвой лузой. Остальные шары можно играть въ любыя лузы, или даже и совсѣмъ не играть. При тройной партіи въ обѣ угловыя лузы играется по 3 шара, въ остальные по 2; оставшіеся шары можно и не играть.

Когда всѣ шары будутъ въ лузахъ и послѣдній шаръ будетъ такъ сыгранъ, что тотчасъ упадетъ въ лузу, то будетъ сыграна фигура.

Если желаютъ играть четверную партію, тогда въ обѣ угловыя лузы верхней камеры (сначала въ лѣвую) надо положить по 4 шара, затѣмъ по 2 шара въ среднюю и въ угловую лузы лѣваго борта, въ угловую лузу праваго борта (нижней камеры, конечно) также по 2 шара и, наконецъ, 15 шаръ требуется сыграть въ правую среднюю лузу такъ, чтобы онъ тотчасъ же упалъ. Такая партія тоже представляетъ собою фигуру.

Шестерная партія играется такимъ образомъ, что въ угловыя лузы верхней камеры (сначала въ лѣвую) кладется по 6 шаровъ, затѣмъ въ среднюю и въ угловыя лузы лѣваго борта по 1 шару. Въ оставшіеся двѣ лузы можно положить по 1 шару. Чтобы сыграть фигуру, требуется 15 шаръ положить въ угловую лузу праваго борта, а другой шаръ сыграть съ одного удара въ среднюю лузу той же стороны.

Въ двойной партіи каждый сыгранный шаръ считается за 1 очко, въ тройной — за 3. Фигура въ первой 128, въ послѣдней — 256 очковъ.

Четверная и шестерная могутъ компенсироваться только подобными фигурами.

Если партія прерывается неудавшимся ударомъ прежде, чѣмъ всѣ лузы будутъ заняты шарами, то послѣдніе совсѣмъ не считаются; тогда партія начинается снова, т. е. шары ставятся на биллиардъ въ видѣ пирамиды и игра идетъ вышеуказаннымъ образомъ.

4) Большая, или испанская партія.—Партія эта играется на 48 очкахъ двумя игроками при 5 шарахъ. Изъ 5 шаровъ 2 бѣлыхъ, изъ которыхъ каждый служитъ одному изъ игро-

ковъ игровымъ шаромъ; остальные шары — одинъ краснаго цвѣта — онъ считается за 3 очка, другой желтый — 6 очковъ, третій голубой — 4 очка. Желтый шаръ ставится на среднюю точку билліарда, красный на точку нижней камеры, голубой на точку верхней камеры. Желтый шаръ можно играть только въ одну изъ среднихъ лузъ. Другіе шары, точно также бѣлый шаръ партнера, считающійся за 2 очка, можно играть въ любую изъ лузъ, причемъ первые послѣ каждаго вѣрнаго удара должны выниматься изъ лузъ и снова ставиться на билліардъ.

Игра начинается съ того, что первый игрокъ даетъ аккиттъ, т. е. поставивъ свой шаръ въ любое мѣсто верхней камеры, легкимъ ударомъ досылаетъ его въ нижнюю камеру такъ, чтобы онъ тамъ остался.

Противникъ играетъ изъ верхней камеры одинъ изъ стоящихъ шаровъ (за исключеніемъ голубого, который еще находится въ верхней камерѣ) и старается сыграть его въ лузу. Играть шары при этомъ можно и *карамблемъ*.

Подъ карамблемъ разумѣется прикосновеніе своего шара съ третьимъ послѣ того, какъ онъ раньше столкнется со вторымъ. Карамболь стоитъ 2 очка.

Если играли цвѣтнаго шара и при этомъ или свой шаръ упадетъ въ одну изъ лузъ, или желтый шаръ ошибочно упадетъ въ угловую лузу, тогда противникъ считаетъ за собою столько очковъ, сколько стоитъ тотъ цвѣтной шаръ, котораго играли.

Если партія играется съ переменною игровыхъ шаровъ, о чемъ условливаются передъ началомъ игры, то одинъ и тотъ же игрокъ не можетъ непосредственно за другимъ играть одного и того же шара. Оба игрока считаютъ вслухъ число выигранныхъ ими очковъ. Выигравшимъ партію считается тотъ, кто первый наберетъ 48 очковъ.

Киксы, удары впустую и безрезультатные удары влекутъ за собою потерю удара. Ударъ впустую (не въ шара) засчитывается противнику въ 1 очко.

Если послѣдній шаръ будетъ сыгранъ отраженнымъ отъ борта ударомъ (дублетомъ, триплетомъ), то прямой ударъ теряетъ свою силу и если, сыгравъ такъ шара, получится

48 очковъ, то отъ нихъ отнимается 1 очко. Если у обоихъ партнеровъ по 47 очковъ, то тотъ изъ нихъ теряетъ партію, кто ударить шаръ впустую.

5) Русская партія.—Русская партія играется тѣми же шарами, что и предыдущая, и отличается отъ испанской партіи въ слѣдующемъ:

Она играется не на 48 очковъ, а на 60. Желтый шаръ можно играть во всѣ лузы; онъ стоитъ 6 очковъ. Карамболи считаются только такіе, отъ которыхъ шаръ падаетъ въ лузу (?).

Если свой шаръ упадетъ въ лузу, то это стоитъ игроку 2 очка. Только ударъ въ пустую или ложный ударъ влечетъ за собою потерю удара.

6) *A la guerre*, или военная партія.—Въ эту партію можетъ играть какое угодно число лицъ. Играется эта партія двумя шарами, однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Партія ведется слѣдующимъ образомъ:

Послѣ того, какъ каждый изъ игроковъ положить определенную сумму денегъ въ общую кассу, первый игрокъ (*A*) начинаетъ съ того, что «дѣлаетъ выходъ» краснымъ шаромъ (см. выше); послѣ чего второй игрокъ (*B*) играетъ бѣлымъ шаромъ красный, стараясь его положить въ лузу. Если это ему удастся, то *A* выходитъ изъ числа игроковъ, онъ «мертвъ». Если же *B* не сыграетъ шара, то и онъ «мертвъ» и тогда слѣдующіе игроки начинаютъ игру снова.

C дѣлаетъ выходъ краснымъ шаромъ, *D* играетъ его бѣлымъ и т. д. Если же *B* коснулся шара *A* (не сыгравъ его и не положивъ своего шара въ лузу), въ такомъ случаѣ *C* играетъ краснымъ шаромъ бѣлый шаръ *B*, *D* бѣлымъ красный *C* и т. д. Какъ только одинъ игрокъ будетъ побитъ сзади настоящимъ, или положить свой шаръ въ лузу, то онъ выходитъ изъ числа игроковъ; такъ что, наконецъ, остается одинъ побѣдитель, который и выигрываетъ партію.

Если-бы произошло троекратное открытіе партіи, то это отмѣчается горизонтальными штрихами подъ именами каждаго игрока.

Пока въ числѣ играющихъ есть хоть одинъ, кто не имѣетъ подъ своимъ именемъ ни одной черты, каждому изъ «уби-

тыхъ» позволяется снова принять участіе въ игрѣ, внеся снова денежный залогъ. Въ этомъ случаѣ подъ его фамиліей проводится самое большое число горизонтальныхъ чертъ, которое имѣютъ играющіе.

В. Кегельная партія.

1) Малая партія.—Эта партія играется на 24 очка двумя игроками 3 шарами и 5 маленькими кеглями. Изъ 3 шаровъ 2 бѣлаго цвѣта—это игровые шары партнеровъ, третій красный, карамбольный шаръ. 5 кегель ставятся на 5 точекъ въ срединѣ билліарда такъ, что одна изъ кегель, чернаго цвѣта (король) ставится на центральную точку.

Счетъ очковъ слѣдующій.—Малая кегля, если ее только коснулись, а не уронили, стоитъ 2 очка, король, упавшій одинъ—5 очковъ, вмѣстѣ съ другими—только 2 очка.

Прикосновеніе краснаго шара съ игровымъ, послѣ того какъ послѣдній прежде коснулся другою шара, стоитъ 4 очка.

Въ этомъ случаѣ различаютъ «свой и чужой карамболи», смотря потому, послѣдовало ли прикосновеніе краснаго шара со своимъ или чужимъ шаромъ. Въ обоихъ случаяхъ, однако, должно бы было происходить столкновение обоихъ игровыхъ шаровъ. Поэтому «чужимъ карамбелемъ» большею частью считается такой, при которомъ чужой шаръ, подвергшись удару отъ игрового шара, не просто коснулся карамбольнаго шара, но отразившись ранѣе отъ борта.

Кромѣ того, можно еще играть въ лузы игровой шаръ противника, который стоитъ въ этомъ случаѣ 2 очка.

Хорошіе игроки должны почти всегда играть игровымъ шаромъ противника (или своимъ карамбелемъ).

Штрафъ берется въ слѣдующихъ случаяхъ: когда свой шаръ уронить кеглю (возьметъ) или послѣ удара упадетъ въ лузу. Въ послѣднемъ случаѣ противникъ считаетъ за собою столько очковъ, сколько его партнеръ могъ бы сыграть этимъ ударомъ, если бы онъ не давалъ штрафа. Если свой шаръ упадетъ одинъ въ лузу, тогда против-

никъ считаетъ за собою 2 очка. Промахъ влечетъ штрафъ въ 1 очко, non passé—2. Если красный шаръ подвергся удару ранѣе, чѣмъ игровой шаръ противника, то берется штрафъ въ 2 очка, причеиъ безразлично, упалъ ли красный шаръ въ лузу или нѣтъ.

Карамбольный шаръ, упавшій въ лузу, стоитъ 2 очка.

Въ началѣ игры карамбольный шаръ ставится въ нижней камерѣ на краю лѣвой угловой лузы. Сыгравшій этотъ шаръ въ одну изъ лузъ, долженъ опять сыграть такъ, чтобы онъ сталъ въ нижней камерѣ. Если красный шаръ упадетъ въ среднюю лузу, тогда игроку можно снова выставить его, куда угодно (легкимъ ударомъ, конечно, а не руками).

Партія начинается съ того, что одинъ изъ игроковъ дѣлаетъ выходъ, тихо досылая свой шаръ въ нижнюю камеру.

Противникъ старается этотъ шаръ такъ ударить своимъ шаромъ, чтобы первый пошелъ на кеглю или на карамбольный шаръ.

Каждый изъ партнеровъ сразу дѣлаетъ только одинъ ударъ, хотя бы онъ и сыгралъ шара. Выигравшимъ партію считается тотъ, кто наберетъ раньше 24 очка.

Если одинъ изъ партнеровъ сыграетъ чужой игровой шаръ или карамбольный, то это само по себѣ не кончаетъ партіи.

Въ этой партіи иногда приходится играть не только прямыми ударами, но и такъ наз. «маскированными», когда между своимъ шаромъ и тѣмъ, кого мы хотимъ играть, находится какое-нибудь препятствіе (кегля, карамболь, луза). Въ этомъ случаѣ приходится играть отраженнымъ (отъ борта) ударомъ.

Иногда эта партія играется еще на слѣдующихъ основаніяхъ: Партія играется на 500 очковъ. Красный шаръ служитъ однимъ игровымъ шаромъ для обоихъ игроковъ. За короля, если онъ упадетъ одинъ, считаютъ 50 очковъ. Если при этомъ и кегли упадутъ, тогда каждая считается по 10 очковъ (и король также). Если король остается

стоять, тогда каждая упавшая кегля считается по 2 очка. Карамболь—4, шаръ въ лузѣ—2. Игрокъ до тѣхъ поръ не лишается удара, пока онъ приобретаетъ очки, въ противномъ случаѣ число не сыгранныхъ имъ очковъ считается за противникомъ. За промахъ штрафъ 2 очка.

2) **Партія Преферансъ.**—Число партнеровъ въ этой партіи произвольное. Каждому игроку приписывается опредѣленное число очковъ (напр., 100), которые онъ старается отыграть. Если онъ сыграетъ шара, то отъ этого числа вычитается извѣстное число очковъ; не сыграетъ—прибавляется.

Каждый партнеръ играетъ по одному удару по очереди. Карамбольный шаръ ставится на средней точкѣ нижней камеры (остальные шары ставятся также, какъ и въ малой партіи). Партія кончается тогда, когда будетъ отыграно все число очковъ, приписанныхъ.

3) **Русскій преферансъ.**—Для этой партіи кромѣ прежнихъ 5 кегель нужны еще двѣ маленькихъ кегли, одна чернаго цвѣта, другая—краснаго. Черная ставится на среднюю точку нижней камеры, красная—на верхней. Первая стоитъ 10 очковъ, послѣдняя—20. Король, упавшій одинъ, стоитъ 50 очковъ; если же онъ упалъ отъ абриколя, то даже—100. Если, кромѣ короля упадутъ еще кегли, тогда онъ стоитъ 5 очковъ. Кегля, стоящая въ нижней камерѣ (но не въ центрѣ ея), стоитъ 3 очка, стоящая противъ нея въ верхней—2. Стоящая вблизи правой средней лузы—1 очко, лѣвой—4. Понятно, почему, «король», если онъ упадетъ не одинъ, стоитъ только 5 очковъ, такъ какъ 3 кегли, образующія вертикальный средній рядъ и 3 такихъ же кегли, образующихъ горизонтальный, стоятъ всегда 10 очковъ. Всѣ пять кегель поэтому стоятъ 15 очковъ. Все, что сыграно абрикольнымъ ударомъ, удваивается. Остальное все такъ же, какъ и въ предыдущей партіи.

4) **Большая кегельная партія.**—Для этой партіи необходима большая кегля (8-ми сантиметровъ) съ колокольчикомъ на концѣ. Партія играетъ на 36 очковъ. Для игры служатъ также 2 бѣлыхъ шара и одинъ ка-

рамбольный. Опрокинутая большая кегля стоитъ 10 очковъ; слегка ударенная такъ, что слышенъ звонъ колокольчика— 5 очковъ. Шаръ въ лузѣ—2 очка, карамболь—4 очка. Упавшую кеглю снова ставить на среднюю точку биллиарда или тамъ, гдѣ она упала.

С. Карамбольныя партіи.

1) Нѣмецкая партія. Партія эта играется обыкновенно на 24 очка 2 бѣлыми и 1 краснымъ шаромъ. Послѣдній ставится на среднюю точку нижней камеры. Каждый играетъ исключительно своимъ бѣлымъ шаромъ. Первый игрокъ дѣлаетъ выходъ, второй играетъ краснаго или бѣлаго «изъ дому». Сыгранный бѣлый шаръ стоитъ 2 очка, красный—3, карамболь—2, слѣдовательно можно однимъ ударомъ взять 7 очковъ. За промахи (не сыграннаго шара) штрафъ на такихъ же основаніяхъ, какъ и въ предыдущихъ партіяхъ. За промахъ (не попасть въ шара) 1 очко штрафа, если положить свой шаръ въ лузу—3 очка. Если свой шаръ коснется краснаго и самъ упадетъ въ лузу, тоже 3 очка штрафу, а также и за несыграннаго краснаго шара. Если партнеръ, коснувшись чужого игрового шара, не положитъ его въ лузу, а положитъ свой шаръ, то пишетъ 2 очка; за свой шаръ, упавшій въ лузу при карамболѣ—4 очка штрафа, а также тогда, когда ни красный, ни игровой шаръ противника не положены въ лузу. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не будутъ сыграны вѣ шары.

2) Французская карамбольная партія.—Цѣль игры въ этой партіи состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать своимъ шаромъ какъ можно болѣе однихъ карамблей. Эта партія играется на биллиардѣ бзъ лузъ.

Играютъ на 30, 50 и 100 очковъ 2-мя бѣлыми и 1 краснымъ шаромъ. Послѣдній ставится такъ же, какъ и въ «нѣмецкой партіи». Первый игрокъ начинаетъ партію, играя своимъ шаромъ (съ того же мѣста, гдѣ стоитъ игровой шаръ противника) красный шаръ, стараясь его карамболировать. Если онъ болѣе не карамболируетъ, тогда играетъ 2-й партнеръ. Игровые шары, если они отъ силь-

наго удара выскочать съ билліарда, ставятся на среднюю точку верхней камеры. Красный шаръ въ этомъ случаѣ ставится на точку нижней камеры. Если 2 шара, между которыми находится игровой, такъ близко стануть другъ къ другу, что корамболированіе невозможно, тогда всѣ три шара снова разставляются, какъ будто бы партія началась снова. Промакъ и выпрыгиваніе игрового шара влекутъ за собою потерю удара.

IV.

Общія правила билліардной игры.

1) Свобода удара есть основное право игроковъ. Поэтому присутствующимъ запрещается какимъ бы то ни было образомъ мѣшать удару. Запрещается не только слишкомъ близко подходить къ билліарду и облакачиваться на него, но и говорить объ игрѣ, а тѣмъ болѣе насмѣшливо относиться къ ней.

2) Нельзя играть двухъ рядомъ стоящихъ шаровъ прямымъ ударомъ. Ударъ долженъ быть коротокъ.

3) Если игрокъ передъ ударомъ коснется шара, то теряетъ ударъ и отдаетъ противникъ 1 очко. Если же противникъ, по ошибкѣ, коснулся шара, то онъ долженъ снова поставить его на прежнее мѣсто.

4) Кто играетъ шаромъ противника, теряетъ ударъ и отдаетъ 1 очко.

5) Каждый игрокъ долженъ во время удара касаться пола, по крайней мѣрѣ, одной ногой.
