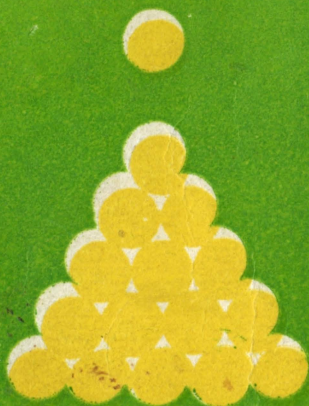


А. АЛИМКУЛОВ

Любителям



бильярда

А. АЛИМКУЛОВ

Любителям бильярда



Теннадиею Леониду - спортсмену
мастеру и бильярдисту!
С пожеланиями успехов. Автор А.А. Алимкулов
25.04.81г. Алма-ата -

АЛМА-АТА «КАЗАХСТАН» 1989

ББК 75·5
А 50

ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ОБЩЕСТВЕННО-ПОЛИТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Алимкулов А.

А 50

Любителю бильярда. — Алма-Ата: Казахстан, 1989. — . . . с.

Игра в бильярд... Что вы знаете о ней? Наверное, немного, ведь последняя книга о бильярде выходила в СССР в 1917 году. В предлагаемом издании рассказывается об этой древней и увлекательной игре, о ее теории и практике. Здесь также освещаются новые виды бильярдной игры, получившие широкое распространение во всех регионах страны. Поясняются правила игры и их особенности.

Любителям бильярда.

У 4204000000—000 доп. — 89
401 (05) — 89

ББК 75·5

ISBN 5-615-00652-8

© Алимкулов А., 1989.

Издана на средства автора

ВВЕДЕНИЕ

В бильярд играют в домах отдыха, санаториях, в любых оздоровительных заведениях, в некоторых учреждениях и организациях. В любом областном центре, а иногда и районном работают бильярдные залы, клубы. Посещаемость их высокая. Выпуск бильярдного инвентаря продолжается. Так почему же бильярд как спорт все же угнетен? Давно забыты соревнования по бильярду, которые проводились в городах, республиках, как личные, так и командные. Прекратилось и издание различных пособий, правил по бильярдной игре. Создалась непонятная ситуация: официально клубы, залы работают, обслуживают их маркеры, а как правильно провести игру или ответить на спорный вопрос, не могут даже они.

По бильярдной игре у нас в стране издана всего лишь одна книга в 1947 году и опубликовано несколько занимательных статей в 1966 году. На сегодня они стали библиографической редкостью. Отсутствие каких-либо пособий по игре дало возможность появлению частнопрактикующих дельцов, которые за определенную мзду (и довольно солидную) предлагают свои услуги по обучению игре в бильярд. В крупных городах довольно часто можно встретить таких «специалистов». Любители же игры вынуждены, как говорится, «вариться в собственном соку». Автор этих строк, увлекаясь игрой более десяти лет, испытал на себе период «застоя» в бильярде.

Так что же представляет собой бильярд? По общему мнению, бильярд является разновидностью спорта. В результате игры за бильярдным столом развиваются такие качества, как хладнокровие, выдержка, находчивость, стремление к борьбе и победе. Несомненна польза игры для укрепления нервной системы, снятия эмоционального напряжения. Занятия бильярдным спортом способствуют укреплению мышц туловища, ног и рук, развивают глазомер, силу и точность удара. Вот высказывания

наших современников: «Мне лично бильярд хорошо помогает поддерживать спортивную форму», «Прелесть игры состоит прежде всего в том, что она позволяет отвлечься от любого напряжения и отлично отдохнуть в движении», «Лично я считаю, каждый мужчина и каждая женщина, если, конечно, они хотят дольше оставаться здоровыми, должны любить эту игру», «После сыгранной партии я чувствую прилив энергии, усталость снимается как рукой», «Благотворно действует на нервную систему, нормализует, я бы сказал, ее», «Испытываю огромное удовольствие от этой игры», «Человек, который перешел рубеж 50-летия, обязан заниматься бильярдным спортом». Это высказывания экс-чемпиона мира Т. Петросяна, маршала С. Буденного, народного артиста СССР М. Жарова, рабочего фабрики «Госзнак» А. Горохова, педагога Н. Мартовского, профессоров П. Зубкова и Л. Трахтерова.

Бильярд — здоровый вид спорта и чрезвычайно увлекательная игра. В бильярд играют все — мужчины, женщины, дети независимо от рангов и профессий. Она вырабатывает и развивает культуру общения, взаимного уважения. Алкоголь и другие вредные привычки несовместимы с бильярдной игрой.

В последние год-полтора в союзной и республиканской печати с сожалением говорилось о бильярде как о пасынке спорта, звучал призыв возродить его былые традиции. И уже сейчас во многих регионах страны организованы федерации бильярдного спорта, а в Москве и Ленинграде проведены чемпионаты городов, международные соревнования. А вот недавно в Москве создана Всесоюзная ассоциация бильярдного спорта (ВАБС). В работе по ее созданию участвовали и представители Казахстана. ВАБС — 17-й член Европейской конфедерации и автоматически включается в состав всемирного союза, в котором состоит более 40 стран всех континентов. Президентом ВАБС избран москвич, кандидат юридических наук А. Кикалишвили, а почетным президентом — народная артистка СССР Э. Быстрицкая.

Стали известны имена ведущих бильярдистов и тренеров. Организована федерация и в Алма-Ате, проведены городские соревнования.

Бильярд — игра древняя. Она зародилась в Китае. По отрывочным сведениям, китайский бильярд представляет собой небольшой наклонный стол, выигрыш определяется обратным падением шара в лузу после удара по нему и отражения удара от борта.

В Европе бильярд появился в Англии в XVI веке. В то время он представлял большой деревянный стол, в котором проре-

зано 10 отверстий-луз. Стол был покрыт сукном, а борта обтянуты войлоком; деревянные шары катили при помощи молотков. Лишь спустя столетие число луз было доведено до шести, а молотки заменены киями без наконечников.

Игра была в моде у высшего общества. Дамы, девушки целые дни проводили за игрой. Известно письмо Марии Стюарт, написанное в день ее казни в 1587 году, в котором несчастная королева упоминает про свой бильярд.

Основатель современной игры в бильярд известный французский бильярдист Менге изложил свои воззрения на игру в книге, вышедшей в Париже в 1828 году. Исключительной заслугой Менге является предложенный им кий с кожаной накладкой, который навсегда вытеснил прежние кии. Кии Менге, действующие до наших дней, позволили сообщить ударяемому шару вращение вокруг любой оси, что значительно усовершенствовало игру. Многие явления бильярдной игры возможны только кием с кожаной накладкой. В 1785 году французами была изобретена игра карамболь, получившая наибольшее распространение в Европе и Америке.

Знаменитый французский ученый-механик Густав Гаспар Кориолис, известный в технике по определениям «кориолиса силы», «кориолиса ускорения», наблюдая за игрой в бильярд, впервые поставил задачу о движении шаров по шероховатой поверхности сукна и дал оригинальные аналитические и графические решения не только движения однородного тела при различных ударах, но и после соударения о другой шар и борт. «Я очень обязан Менге, во время игры которого я мог удостовериться, формулы и получающиеся из них геометрические построения дают результаты, аналогичные с опытом», — писал Г. Кориолис в своей книге «Математическая теория явлений бильярдной игры», вышедшей в Париже в 1835 году.

В России бильярд появился при Петре I. Обучаясь корабельному искусству в Голландии, царь пристрастился к бильярду и привез его домой. В то время игра была привилегией придворных. При царствовании Анны Иоановны она вышла за пределы светского круга.

В 1848 году в России в переводе с французского была издана книга Менге под названием «Теория и практика бильярдной игры». С этого времени игра стала проводиться по международным правилам. Самым лучшим бильярдистом того времени в России был Н. Скобелев, дед прославленного полководца.

С самого начала Россия в развитии бильярдного искусства пошла совершенно самостоятельно. Русские игроки отдавали

предпочтение партиям, в которых надо было не только класть шары в лузу, но и стараться карамболить по другим шарам. Словом, в русской партии соединились две отдельные французские партии.

Основы русских бильярдных игр были заложены в 1850 году Фрайбергом. Сначала в игре было пять шаров, затем 16 белых и 5 цветных шаров (всего 21 шар). Феге приложил к ним пирамиду (треугольник). Эта игра получила всеобщее признание и стала называться «Русская пирамида».

До Октябрьской революции в России было опубликовано по бильярду две-три книги. Наибольшее внимание из них заслуживает книга А. И. Лемана «Теория бильярдной игры», изданная в Санкт-Петербурге в 1885 и 1906 годах. Интересна личность Лемана. Офицер-сапер, скрипичный мастер, зубной врачеватель, первый в России электроневропатолог, писатель, фотограф А. И. Леман (1859—1913), хотя и называет свою книгу теорией, больше склоняется к практическим советам. Например, один из своих законов он трактует так: «С увеличением числа ударов шара о борт возрастает вероятность попадания его в одну из луз, если начальное движение не перпендикулярно и не параллельно к одной из натуральных линий бильярда». Ему же принадлежат слова: «Несомненно, бильярд изобретен в Англии, усовершенствован во Франции, доведен до высшего совершенствования в России».

Бильярду отводится достойное место и в художественной литературе. Так, играют в бильярд герои А. С. Пушкина, Э. Хемингуэя, А. Куприна. О бильярде упоминает русский классик И. С. Тургенев, советский писатель И. Бабель.

В становлении бильярда были и негативные проявления, выражавшиеся в азарте, игре на денежные ставки, ничем не имевшие общего со здоровой и культурной игрой.

После Октябрьской революции у нас в стране бильярд постепенно приобрел свойственный ему спортивный характер, и игра стала пользоваться большой популярностью. В бильярд играли В. Маяковский, С. Есенин, нарком А. Луначарский, маршал С. Буденный и многие другие известные личности.

До 1941 года, пишет В. Борахвостов в журнале «Наука и жизнь» (1966), при Комитете по делам физкультуры и спорта существовала бильярдная секция. Она организовывала и проводила соревнования в городах, областях, республиках, а затем всесоюзные и международные. Разыгрывался «Кубок Москвы» между спортивными обществами. Работала квалификационная комиссия, которая присваивала разряды вплоть до мастера

спорта. Незадолго до войны звание «Мастер спорта СССР» получили И. Березин, И. Кобзев, И. Милыев. Мастерами высокого класса в восточном регионе были сибиряки В. Городилов, А. Ливандский, алмаатинцы М. Бутин, М. Ибраев, А. Дадабаев.

В 1947 году в издательстве «ФиС» вышла книга В. Гофмейстера под названием «Бильярдный спорт». В книге обобщался опыт игры на бильярде, наибольшее внимание уделялось правилам бильярдной игры, организации игр, тренировкам, определению квалификации игроков. В разделе «Теория игры» автор писал: «Расчет движения упругих тел... чрезвычайно сложная вещь. Те удары, которые здесь описываются, научно теоретически обоснованы и требуют для своего решения исключительно громадного навыка... на основе одних научно-теоретических выкладок не достигаются». В этом же разделе приводились примеры различных ударов при разных положениях шаров. Надо отметить, что большинство описываемых ударов были простые, а их иллюстрации не производили большого впечатления.

В настоящее время самой распространенной игрой в нашем регионе, да и в других, являются сибирка, фишки и американка. Все три игры относительно просты, а главное, быстротечны. Игра сибирка называется еще и московская. Вот что пишет по этому поводу И. Е. Грузенкин из Красноярска. В 1939 году славился мастерством молодой игрок Фарид Хафизов. Хорошие игроки того времени получали от него фору от одного до пяти шаров. И вот, часто ему проигрывая, А. Ливандский предложил ему играть американку одним шаром. Так зародилась игра сибирка. По изобретателю игры ее называют еще игрой Ливандского.

Бильярд по своему интеллектуальному содержанию очень близок к шахматам. Основные девять ударов по шару в какой-то степени можно уюодобить дебюту в шахматах. Твердое усвоение и точное выполнение «дебюта» бильярда — залог интересной и успешной игры. Возможные композиции шаров и выбор ударов кием, возникающих на столе, просто невозможно описать, а тем более показать на рисунках. Если в шахматах имеется 40 первых и, по В. Стейницу, 400 вторых ходов, то в бильярде начальных ударов немного, но зато при раскатанных шарах, шести лузах, четырех бортах и девяти основных точках ударов — несколько тысяч возможных ударов, а выбрать надо только один. В бильярде, так же как и в шахматах, неограниченный простор для творчества. Многие шахматисты играют в бильярд и наоборот. В 1922 году в Монте-Карло встретился чемпион мира по

шахматам Капабланка и чемпион мира по бильярду Хагенлохер. Встреча между ними закончилась вничью.

Бильярд — игра привлекательная, захватывающая. Она необходима так же, как и шахматы, шашки, домино. Но в отличие от последних играющие в бильярд находятся в постоянном движении, за один час игры, как подсчитали специалисты, человек проходит вокруг стола около четырех километров.

Теоретические основы движения шаров, заложенные Г. Кориолисом, остаются неизменными. Однако целенаправленного развития и совершенствования теория применительно к отдельным играм в литературе не получила. Это не помешало энтузиастам развивать технику бильярда и изобретать новые игры.

В свете изложенного автор принял на себя труд обобщить опубликованные материалы, расширил отдельные представления по методике и теории игры, в частности изложил в простой форме теорию движения шаров по Г. Кориолису, значительно дополнил, по сравнению с прежними, описание практических приемов и ударов, приложил иллюстрации. Значительное место в книге отводится разновидностям и правилам игры в бильярд по В. И. Гофмейстеру с небольшими сокращениями. Основной текст изложен применительно к игре сибирка. Условия игр сибирка и фишки, распространенные в нашем регионе, даны впервые.

ТЕОРИЯ УДАРОВ

Движение шара

Бильярдный шар представляет собой однородное тело совершенной сферической формы, центр которого всегда совпадает с геометрической осью фигуры.

На сферической поверхности шара обозначаются три центра: первый — точка пересечения меридиана и экватора шара, второй и третий — верхний и нижний центры ударов — точки, лежащие на одной прямой по меридиану на расстоянии $2/5$ радиуса шара, выше и ниже центра (рис. 1).

При движении шара по шероховатой поверхности сукна в нем развивается поступательная скорость центра и вращательная скорость верхнего центра удара. В противовес движению действуют сила трения при скольжении между точкой опоры шара и сукном и сила трения при качении шара. В этот момент скорость шара переменная.

В начале движения шар, в котором ось вращения имеет любое положение по отношению к направлению движения центра, под действием трения при скольжении описывает кривую, а затем переходит в финальное состояние качения. Кривая, описанная центром, называется параболой.

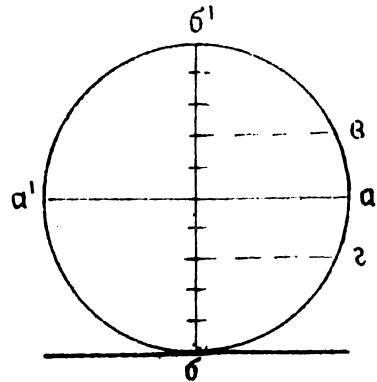


Рис. 1. Бильярдный шар с обозначенными на нем точками: а — центр, б — точка опоры шара, в — верхний центр удара, г — нижний центр удара, а-а¹) линия горизонтальной плоскости шара, б-б¹) линия вертикальной плоскости шара.

В мгновение перехода шара в финальное состояние происходит сложение скоростей — поступательной центра и вращательной верхней центра, а результирующая их скорость во время движения остается постоянной по величине и направлению, т. е. шар катится прямолинейно с постоянной скоростью. Это движение называется финальным направлением шара. В последнем ось вращения находится в вертикальной плоскости, перпендикулярной финальной скорости шара.

Удары горизонтальным кием

Удары по шару кием можно наносить различной силы. Удар может быть сильным, резким, мягким, протяжным, комбинированным. При всех ударах положение кия принимается горизонтальным или наклонным под разным углом по отношению к плоскости бильярдного поля (стола). Это положение является определяющим последующее движение играемых шаров.

Введем следующие понятия.

Линия удара — линия, проведенная через точку удара и направлением движения кия, ось которого всегда предполагается совпадающей с его центром.

Вертикальная плоскость удара — вертикальная плоскость, проведенная через линию удара.

При ударе горизонтальным кием (ось кия параллельна плоскости бильярда) направление начального движения сохраняется и совпадает с направлением линии удара в том случае, если удар будет нанесен на расстоянии, от центра не превышающим $0,70R$ (R — радиус шара). При большем расстоянии удар будет неверным и может получиться кикс (скольжение кия по поверхности шара).

Всякий раз, когда ось кия будет горизонтальной, а вертикальная плоскость удара пройдет через центр, шар пойдет по прямой линии. В обычной практике шар пойдет по прямой линии в направлении удара, в какой бы точке ни был нанесен удар горизонтальным кием.

Движение шара по прямой обычно, как отмечалось, из-за трения скольжения начинается с переменного, которое будет:

— замедленным, если линия удара находится ниже центра горизонтальной плоскости, проведенной через центр шара;

— постоянным, если линия удара в горизонтальной плоскости;

— ускоренным, вплоть до финального состояния, если линия удара находится выше горизонтальной плоскости.

Скорость движения шара зависит от расстояния, с которого наносится удар кием. Это расстояние в наших правилах составляет не более $0,70R$. При расстоянии, равном нулю, скорость шара равна скорости кия, которым наносится удар, при условии, что удар будет проходить через центр. Наибольшая скорость, полученная опытным путем от сильного удара кием при кратчайшем расстоянии от центра, составляет $7,0$ м/с.

Основоположник математических расчетов движения бильярдных шаров Г. Кориолис доказал, что для достижения наибольшей скорости вращения вокруг вертикальной оси надо ударить шар на расстоянии от центра, равном половине радиуса шара ($0,50R$). Тогда эта скорость составит $5,25$ м/с.

Уже известно, что шар получает ускоренное движение при ударе выше центра. Путем расчетов Г. Кориолис установил, что наибольшая возможная скорость движения шара достигается при ударе кием выше центра на расстоянии, равном приблизительно $1/5R$. Эта скорость в финальном или начальном состоянии шара после математических преобразований равна $5,46$ м/с.

Вес бильярдного шара в расчетах не учитывается, так как его действия выражаются в количестве движения, которые при столкновении с другим шаром взаимно уничтожаются. Трение качения шара представляет очень малую величину, и им обычно пренебрегают. Трение проявляется, когда шар скользит по сукну. Средняя его величина составляет $0,25$ ($1/4$ скорости шара).

Допустим, при ударе горизонтальным кием шар идет по прямой линии. В мгновение удара на каком-то отрезке сукна шар находится в состоянии скольжения, а затем переходит в финальное состояние качения. На отрезке скольжения скорость центра носит параболический характер. Шару здесь свойственны поступательная скорость центра и вращательная скорость верхнего центра удара. Это явление имеет очень важное значение, указывает Г. Кориолис: «Ею постоянно приходится пользоваться во всех случаях при определении движения шара после удара о другой шар или о борт стола». Поясним это на основе изложенного материала.

Шар находится в состоянии качения с самого начала движения, если линия удара проходит выше горизонтальной плоскости центра, вращение шара при этом прямое, и он никогда не

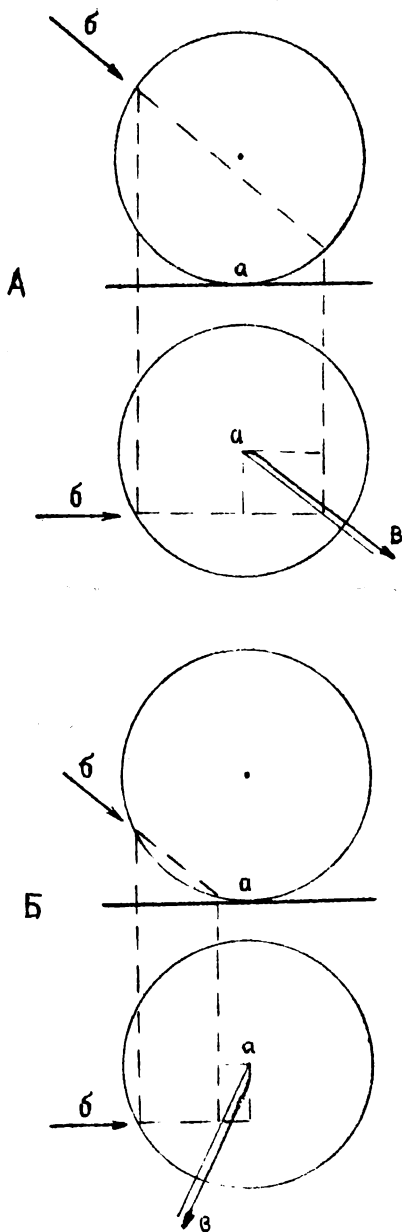
будет находиться в состоянии скольжения. В момент соударения о другой (свой) шар также перейдет в состояние прямого вращения. Шар будет находиться в состоянии скольжения с самого начала движения, если линия удара находится в горизонтальной плоскости, проходящей через центр шара. При ударе о другой (свой) шар также в состоянии свободного качения может прокатиться вперед, но обратного вращения никогда не получится. Поэтому важно знать место на бильярдном сукне, когда шар находится в состоянии скольжения, потому что до этого места шар бывает в состоянии обратного вращения, а после — прямого вращения.

Состояние обратного вращения шара достигается при ударе горизонтальным кием ниже центра. При этом ударе направление движения центра своего шара должно проходить через центр противостоящего шара. Путем математических расчетов установлено, что шар больше сохраняет способность к обратному вращению, когда удар нанесен ниже центра на расстоянии, приблизительно равном четверти радиуса. При обычном ударе кием, расстояние, в котором шар находится в состоянии скольжения, составит 1,58 м, а при сильном — 3,30 м. Наибольший путь состояния скольжения шара, до перехода его в финальное состояние, можно получить, если ударить ниже центра на расстоянии, равном $1/10R$. При сильном ударе это составит 5,70 м, при обычном — 2,73 м. При всех расчетах сила трения скольжения принята равной 0,25. На бильярдных столах отечественного производства длиной не более 3,30 м обратное вращение шара выполняются обычными ударами.

Удары наклонным кием

Если вертикальная плоскость удара наклонным кием не проходит через центр, шар вначале опишет кривую линию с переменным движением, отклоняясь от направления удара в ту сторону, в какую был нанесен удар. Финальное направление шара будет параллельным линии, идущей от точки его опоры к той точке, в которой линия удара пересекает плоскость бильярдного шара (рис. 2). Это направление совпадает с направлением кия.

Путем простого геометрического построения можно рассчитать движение шара в противоположную сторону, направленную от его начального движения. Для этого нужно ударить кием так, чтобы линия удара пересекла плоскость шара в сторону опорной точки (2-Б).



Если ударить наклонным кием так, чтобы вертикальная плоскость удара проходила через центр, то движение шара будет направлено по прямой линии.

При всяких ударах наклонным кием поступательная скорость шара уменьшается, прямое вращение при этом увеличивается, а обратное уменьшается.

При ударе наклонным кием происходит двойной удар: один — между кием и шаром, второй — между шаром и сукном, появляется он от силы трения и упругости бильярдного сукна. В это мгновение может произойти подскок шара.

Исполнение ударов наклонным кием, особенно ниже экватора шара, представляет сложный прием, требующий определенного навыка. Надо наносить сильный и короткий удар, при этом, не делая жикса и подскока шара, мгновенно убирать кий. Отсюда ясно, что удар должен наноситься на расстоянии меньшем, чем при горизонтальном ударе (0,70R). Такие удары свободно исполняются опытными игроками.

Рис. 2. Удары наклонным кием: А — выше горизонтальной плоскости шара (по Кориолису); Б — ниже горизонтальной плоскости шара, а — точка опоры шара, б — точка удара, а-в) направление движения шара.

Движение шара после удара о другой шар

Движение шара после соударения с противостоящим является важной частью практической игры. Во многих распространенных играх надо уметь «управлять», «контролировать» движение своего шара, т. е. уметь отвести свой шар, поставить его в желаемое место.

Движение и направление противостоящего шара после соударения представляется довольно ясным — движение его будет всегда происходить по нормали в точке удара.

Допустим, свой шар, получив горизонтальный удар кием, движется по прямой линии. При одинаковой упругости и равенстве масс, ударяющиеся шары обмениваются нормальными скоростями центров и свой шар потеряет скорость нормальную к общей касательной к шарам в точке удара и сохранит только тангенциальную. Если пренебречь трением между шарами (0,003) в точке удара, то вращательная скорость сохранит ту самую величину и направление, а поступательная скорость центра изменится и будет направлена по горизонтальной касательной в точке удара. Иными словами, она образует некоторый угол с направлением скорости до удара. Этот угол равен углу первоначального отклонения своего шара.

Соударение шаров может произойти в финальном состоянии и состоянии скольжения своего шара.

В финальном состоянии прямого вращения самое большое отклонение, которое может получить шар, равняется $33^{\circ}44'$. Оно получается, если центр своего шара направить к точке очень близко от видимого края противостоящего шара. Причем точка удара должна быть на расстоянии $27^{\circ}6'$ от линии центров двух шаров (от тыльной точки).

При соударении шаров в состоянии скольжения может быть прямое и обратное вращение.

В первом случае шар не будет иметь криволинейной части траектории, во втором, когда соударение происходит в состоянии обратного вращения, свой шар может идти во всех направлениях. Все зависит от вращения верхнего центра удара, в котором находился шар в момент соударения.

На рисунке 3 показан ход своего шара после соударения, когда удар кием был нанесен ниже и выше центра своего шара. Построения сделаны для слабого удара (скорость порядка 2 м/с), когда точка удара отстояла на $1/4$, $2/4$ и $3/4$ от тыльной точки. Кривые линии будут выражены тем меньше, чем скорость вращения шара будет ниже. Значения их могут исчезнуть совсем,

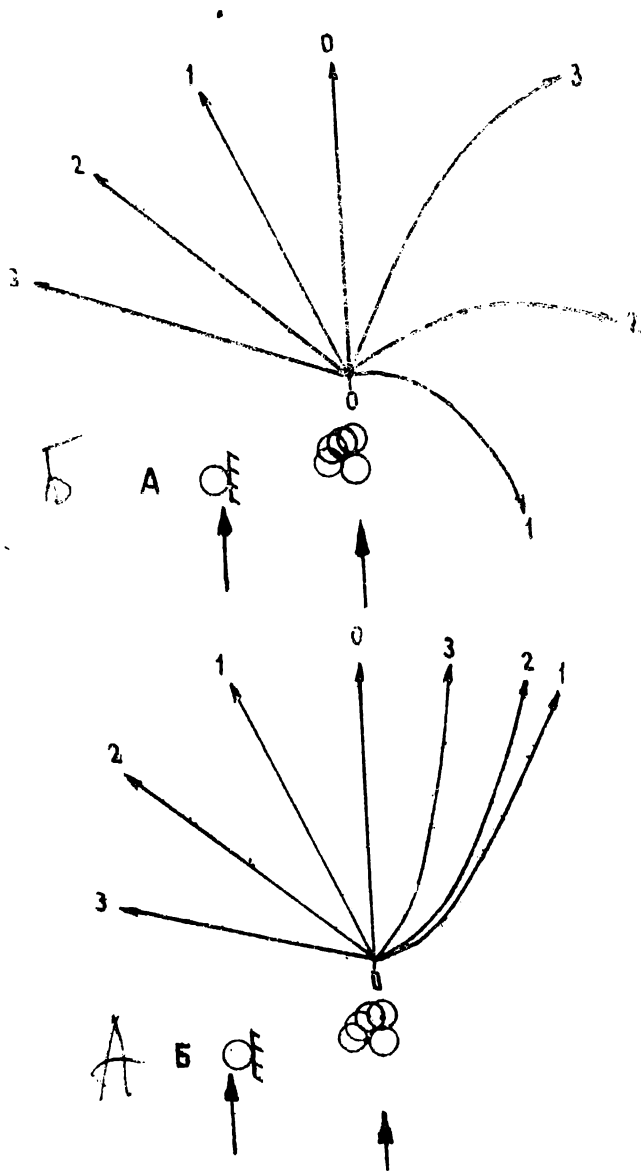


Рис. 3. Движение шаров после соударения: А — ход своего шара, когда удар нанесен выше центра, Б — ход своего шара, когда удар нанесен ниже центра (по Кориолису).

а траектории превратятся в прямые линии. При сильных ударах кием размеры кривых будут значительными, хотя по существу все останется без изменений.

Этих примеров, пожалуй, достаточно, чтобы показать общий характер движения своего шара от соударения, а также обнаружить, каким образом меняются кривые с изменением поступательной и вращательной скорости в мгновение удара.

Движение шара после удара о борт

После удара о борт часть первоначальной скорости шара гасится, но шар продолжает движение за счет восстановленной части скорости (коэффициент восстановления скорости). Чем сильнее удар шаром о борт, тем меньше коэффициент восстановления скорости и наоборот — при меньшей скорости он будет больше. Этот коэффициент находится в пределах 0,50—0,60. Среднее значение коэффициента принимается равным 0,55.

Финальное направление шара после удара о борт зависит от многих причин. Это — трение шара в момент удара о борт, расстояние от борта до исходной точки шара, угол начального отклонения шара и другие.

Коэффициент трения шара о борт составляет пятую часть скорости (0,20) и придает криволинейное движение с переменной скоростью, которая затем переходит в прямолинейное с постоянной скоростью.

Длина отрезка криволинейной части движения шара зависит от состояния, в котором находился шар в мгновение удара о борт. Если удар шара о борт произошел в тот момент, когда шар находился в состоянии скольжения, он сохраняет способность к обратному вращению и его парабола значительно больше, нежели если бы шар находился в состоянии качения (рис. 4). Чем дальше от борта будет нанесен удар шаром, тем острее угол финального направления и чем ближе нанесен удар, тем больше угол финального направления шара после встречи с бортом.

Состояние качения, скольжения или обратного вращения можно придать шару, если нанести удар кием выше или ниже центра.

Угол начального отклонения шара придает направлению движения после удара о борт более острый или тупой угол с линией борта. Если удар по шару последовал слева от центра, то после удара о борт угол между линией борта и направлением

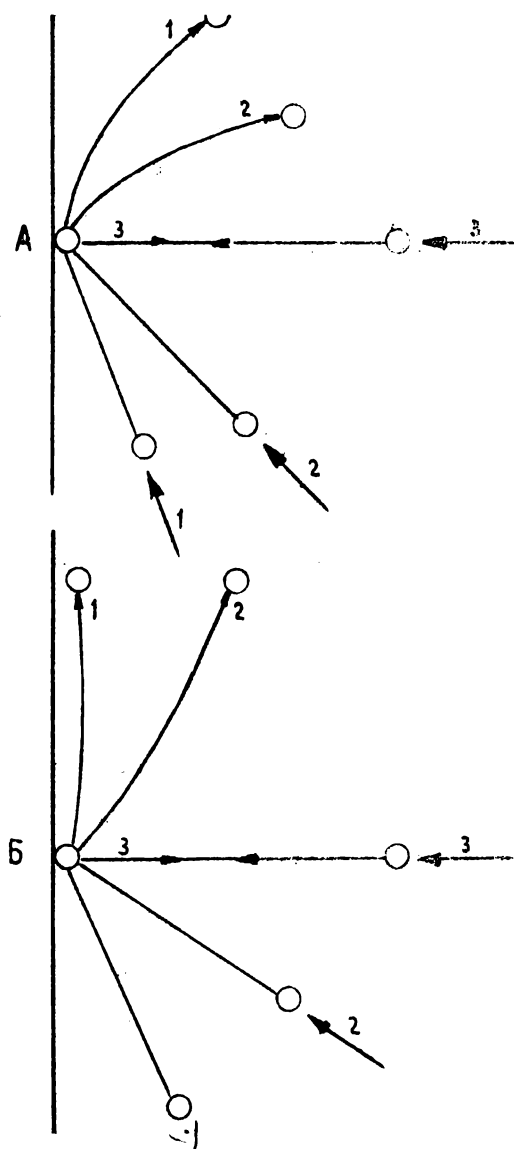


Рис. 4. Движение шара после удара о борт: А — удар ниже центра (состояние скольжения), Б — удар выше центра (состояние качения); вертикальная плоскость удара проходит через центр; 1, 2, 3 — удары под различными углами и последующее направление движения шара.

движения получится острее, чем при ударе в правую половину шара.

При всех ударах, когда вертикальная плоскость удара не проходит через центр шара, то есть когда угол встречи шара с бортом совпадает с углом линии удара, финальное направление шара после удара о борт будет перпендикулярным к линии борта.

Определяющим в движении шара является точное исполнение ударов самих шаров. Упругие свойства шара из слоновой кости, мягкие борта стола придают движению шаров изящный характер, особенно при исполнении французских ударов. При ударах шарами, изготовленными из пластика, теоретические основы движения шаров сохраняются, но выглядят они грубее, чем шарами из слоновой кости.

ПРАКТИКА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ

1. ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ИГРЫ

Для игры необходимы стол, шары, кий, пирамида.

а) Бильярдный стол, или просто бильярд, — стол с бортами, покрытый сукном, с шестью отверстиями — лузами с сетчатыми сумками под ними. Размеры стола разные: *(поле внутри)*

Полный стол
Большой бильярд — 3,60 x 1,80 м
— 3,50 x 1,75 м

Средний бильярд — 3,20 x 1,60 м

Малый бильярд — 2,90 x 1,45 м

Карамбольный бильярд — 2,40 x 1,20 м

Столы меньшего размера — детские.

За последние годы у нас получил распространение бильярд без сеток. У этих столов шары, положенные в лузы, по специальным желобам, устроенным под лузами, скатываются вниз от коротких бортов и оттуда извлекаются через проемы.

Размер бильярда определяется по ходу шара в перпендикулярном направлении от противоположных бортов. Отношение длины бильярда к его ширине 2 : 1.

Плоскость бильярда установлена на твердом, недеформируемом основании. Поверхность стола — горизонтальная. Для регулировки последней на ножках стола имеются винтовые приспособления. Горизонтальность плоскости бильярда контролируется ватерпасом. Высота борта над сукном чуть больше радиуса шара, высота от пола до плоскости стола — не более 0,80 м.

Все лузы имеют одинаковые размеры для свободного прохождения шара. Раствор лузы для шаров диаметром 69 мм — 72—73 мм, для шаров диаметром 71 мм — 74—75 мм. Углы среза лузы с бортом разные — угловые лузы срезаны под углом 45° , а средние — по дуге радиусом 5 см.

На бильярд нанесены точки 1, 2, 3. Точки 1, 3 находятся на пересечении линий, проведенных от центра средних луз к центрам угловых луз. Точка 2 находится на пересечении двух диагоналей, проведенных от центров противоположных угловых луз. Участок бильярда, ограниченный коротким бортом и линией, проведенной через точку 1, параллельной борту, называется «домом» (рис. 5).

б) Шары изготавливаются из слоновой кости или пластика величиной от 75 до 56 мм в диаметре. Все шары должны быть выверены, т. е. центр тяжести должен совпадать с геометрической осью фигуры. Масса шара из пластика диаметром 69 мм составляет 235 г.

Для большинства распространенных у нас игр применяются 16 шаров, пронумерованных цифрами от 1 до 15 включительно. Один шар без номера с двумя черными взаимно перпендикулярными линиями, проходящими по линии меридиана и экватора шара. Этот шар называется биток.

в) Кий — деревянная палка, скленная по частям (секциям) из различных пород твердого, сухого, выдержанного дерева (бук, граб, черное дерево, полисандра, лима). Кий должен быть прямой, его геометрическая ось проходит по центру. Длина кия 1,45—1,50 м.

Толстый конец кия называется турником, диаметр его 28—30 мм. Постепенно он утончается к концу до 10—13 мм. В турник вставляется свинцовая пластинка массой 200—250 г, а на конец турника привинчивается резиновый амортизатор толщиной 2—2,5 см.

На тонком конце кия имеется кожаный кружок, называемый наклейкой. Она выделывается из особой кожи, имеет полусферическую поверхность с подклеенным основанием из более твердого материала. Наклейка с основанием приклеивается к тонкому концу кия.

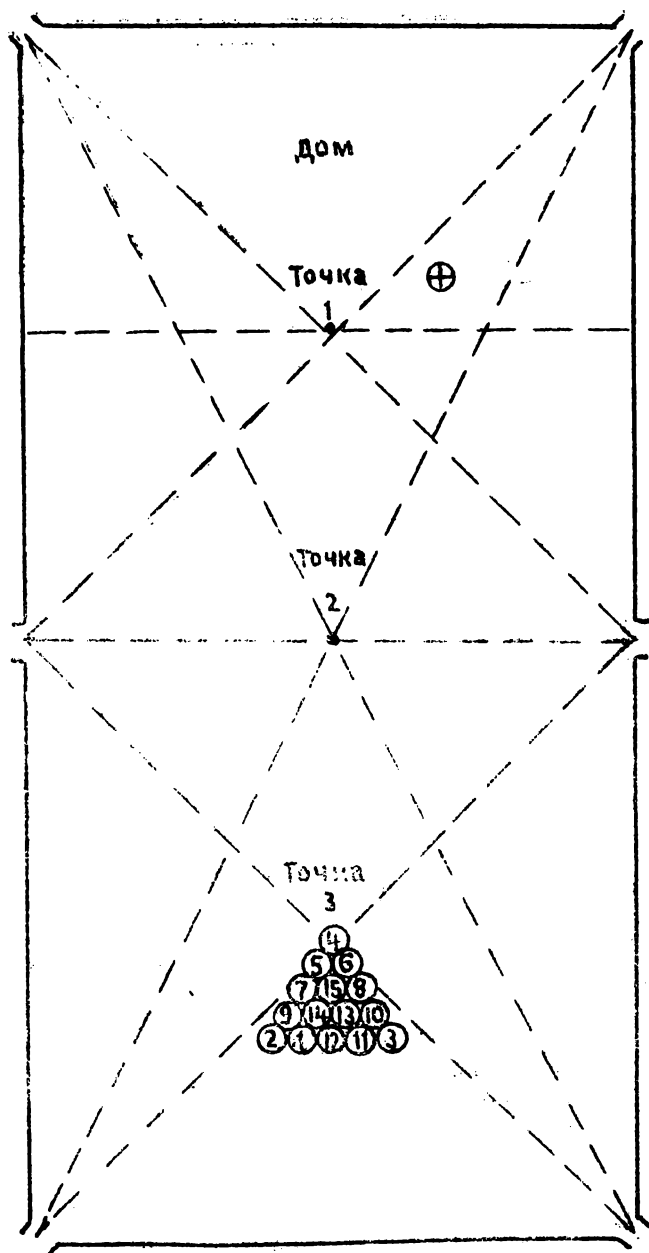


Рис. 5. Бильярдный стол с нанесенными точками и правильно расставленными шарами в русскую пирамиду.

Во время игры наклейку после нескольких ударов следует протирать мелом или прочищать наждачной бумагой. Это нужно, чтобы увеличить трение по поверхности шара во время удара. Через каждые 3—4 удара кий рекомендуется слегка поворачивать вокруг оси. Кий следует держать в вертикальном положении, а хранить — в подвешенном состоянии, турником вниз.

Кий считается легким, если его масса не превышает массу двух с половиной шаров, при массе более массы трех шаров — тяжелым. Для наших распространенных игровых шаров диаметром 69 мм легким будет считаться кий массой менее 600 г, тяжелым — более 700 г. Каждый любитель подбирает кий по длине, весу, наклейке по своему вкусу. Игроки говорят «хороший кий — это половина партии». Теоретик движения бильярдных шаров Г. Корнюлис рекомендует пользоваться при игре легким кием, им удобнее исполнять французские удары. Начинающие игроки могут пользоваться любым кием.

г) Пирамида — равносторонний треугольник и служит для установки шаров в пирамиду. Размер стороны треугольника зависит от диаметра шаров; для описанного выше она равна 45 см (внешняя толщина 1,5 см).

Кроме перечисленных, к принадлежностям бильярда относятся ящик и полка для шаров, подставка для кия, машинка, мазик. Последние два — приспособления для игры и тренировки. В последнее время они не применяются.

2. СТОЙКА И ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Стойка игрока и прицеливание его во время удара образуются в процессе практической игры и зависят от многих особенностей самого игрока. Если спросите, почему игрок низко наклоняется к столу или же долго прицеливается, он ответит вам — «такова моя игра». И он прав! Стойку бильярдиста можно сравнить со стойкой боксера. У каждого опытного боксера своя стойка, своя манера ведения боя. То же самое и у бильярдиста.

В общем порядке рекомендуется корпус немного повернуть к ударяемому шару, левую ногу выставить носком вперед, колени чуть согнуть, голову слегка наклонить вперед, т. е. придать стойке устойчивое положение для удара и прицела. Если биток находится на значительном расстоянии, можно касаться левым бедром стола.

Кий следует держать в расслабленной ладони так, чтобы он слегка был прижат пальцами. Тонкий конец кия кладется на левую руку, твердо опертую на плоскость стола или борт. Переносить центр тяжести тела на левую руку не следует.

Кий ложится на левую руку между большим и указательным пальцем, ладонь должна быть приподнята; наклейка кия должна быть удалена от кисти левой руки на расстояние не менее чем на 15 см. Кий обхватывать указательным пальцем по общему порядку не рекомендуется.

Если шар находится на большом расстоянии от игрока или у длинных бортов, когда невозможно сделать опору рукой, можно играть «тычком» или «пистолетом» одной рукой или же «из-за спины», заведя руку с кием за спину.

Удар кием по шару обычно наносится легким движением кисти и весом самого кия. Сила удара должна регулироваться амплитудой движения кисти руки. Играть с плеча, с размахом руки не рекомендуется.

Прицеливание по точкам «биток—шар—луза», «биток—борт—шар—луза» или по множествам других композиций шаров на бильярде и точное их исполнение является главным достоинством игрока. Теоретические основы движения шаров, практические советы по ударам усвоить легче, чем осуществить задуманное движение шаров. По этой причине во время игры приходится постоянно наблюдать за движением шаров, оно привлекает внимание игроков и всех присутствующих. Теперь представьте, что задумки и сложные расчеты оправдались и шар упал в лузу. Это можно сравнить с рыбалкой, когда на заранее облюбованном месте сидишь с удочкой и пристально наблюдаешь за малейшим всплеском воды или движением поплавка и мгновенно принимаешь решение. Такие моменты приносят человеку истинное наслаждение и отдых. По-видимому, эти обстоятельства имел в виду популярный бильярдист В. Городилов, когда говорил: «Кто раз возьмет кий в руки, сыграет партию, тот уже никогда с ним не расстанется».

Правильное прицеливание зависит от расстояния между шарами. Здесь можно рекомендовать следующее: чем больше расстояние между шарами, тем меньше должен быть угол между линией прицела и направлением кия при ударе и, наоборот, чем ближе расстояние между шарами, тем больше угол. В последнем случае кий приходится нацеливать не прямо в точку игрового шара, а в сторону от нее.

Прицеливание по шару и удар надо проводить быстро. Здесь проявляется внимательность игрока, острота зрения и другие.

Конечно, помогают и профессиональные навыки индивидуума как стрелка, теннисиста. В. Борахбостов, например, отмечает, что знаменитый летчик И. Чкалов никогда долго не целился: «Изоощренный глаз летчика-истребителя моментально определял точку на игровом шаре».

3. УДАРЫ ПО ОСНОВНЫМ ТОЧКАМ И СЕКТОРАМ ШАРА

Бильярдный шар имеет на своей поверхности бесчисленное множество точек, по которым можно наносить удар кием. Обычно все удары наносятся по лицевой поверхности шара, обращенной в сторону играющего.

Описание всех точек ударов по поверхности шара займет много времени и места, да и необходимости в этом нет. Каждому любителю бильярдной игры достаточно вначале усвоить удары, которые проводятся по основным точкам шара.

В изложении мы не будем подчеркивать, каково положение кия при ударе. Это будет просто отвлекать внимание читателя. Многолетние наблюдения за игрой в бильярд показывают, что игроки никогда не задумываются над положением кия, за исключением, конечно, редких случаев, а наносят удар кием из удобного для себя положения.

На рисунке 6 показан шар-бигон, разделенный по горизонтали и вертикали (меридиану и экватору) на четыре равные части. Основные точки ударов по вертикали и горизонтали обозначены цифрами 1, 2, 3, 4, 5, а точки ударов между ними показаны в секторах, отмеченных буквами а, б, в, г. Рассмотрим удары по точкам и секторам шара.

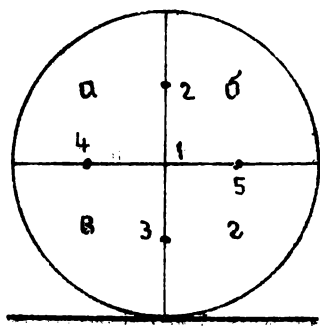


Рис. 6. Шар-бигон с обозначенными точками и секторами, по которым наносятся основные удары: 1, 2, 3, 4, 5 — точки ударов, а, б, в, г — секторы ударов.

А Клопштосс. Удар в центр (точка 1)

Шар-биток, получив короткий и сильный удар кием в центр, движется прямолинейно с постоянной скоростью и, ударившись о другой шар, останавливается на месте соприкосновения, а свою энергию и направление полностью передает тому шару, о который ударился. Этот удар называется клопштосс. Он весьма зрелищный, но трудный в исполнении.

Клопштосс — основной удар бильярдной игры. Каждый любитель должен добиться того, чтобы этот удар исполнялся легко, свободно и безошибочно со всех позиций стола. Главное при исполнении клопштосса — рассчитать силу удара, чтобы биток после соударения остался на месте или слегка прокатился вперед.

Клопштосс обычно выполняется в такой композиции шаров, когда игрок не сомневается, что может сделать биллию, то есть «положив» один шар в лузу, сможет затем провести следующий удар или серию результативных ударов, оставляя каждый раз биток на месте соударения с играемым шаром (рис. 7).

При ударе клопштосса о борт стола восстановленная часть скорости битка составит 0,50 первоначальной скорости шара, и угол отражения будет равен углу встречи битка с бортом.

Накат. Удар в верхнюю половину шара по вертикали (точка 2)

Этот удар вызывает ускоренное движение битка за счет сложения двух скоростей, действующих в одном направлении: поступательной скорости центра и вращательной — верхнего центра удара. Движение шара с самого начала вплоть до финального состояния будет ускоренным, прямолинейным. Чем выше от центра нанесен удар, тем сильнее вращение шара вокруг горизонтальной оси. Этот удар называется накатом.

Суть действия удара накатом заключается в том, что биток, столкнувшись с играемым шаром, передает ему часть первоначальной скорости, но за счет оставшейся вращательной скорости продолжает движение по прямой дальше. Сила удара при игре накатом должна быть обратно пропорциональной расстоянию между шарами: чем ближе стоят шары, тем удар по битку сильнее и выше, чем дальше расстояние между шарами, тем слабее и ниже (конечно, выше центра). Это правило вызвано необходимостью придания качения битку на любом расстоянии после соударения с шаром. Поясним это на примерах.

н-1) Расстояние между играемыми шарами (свой—чужой)

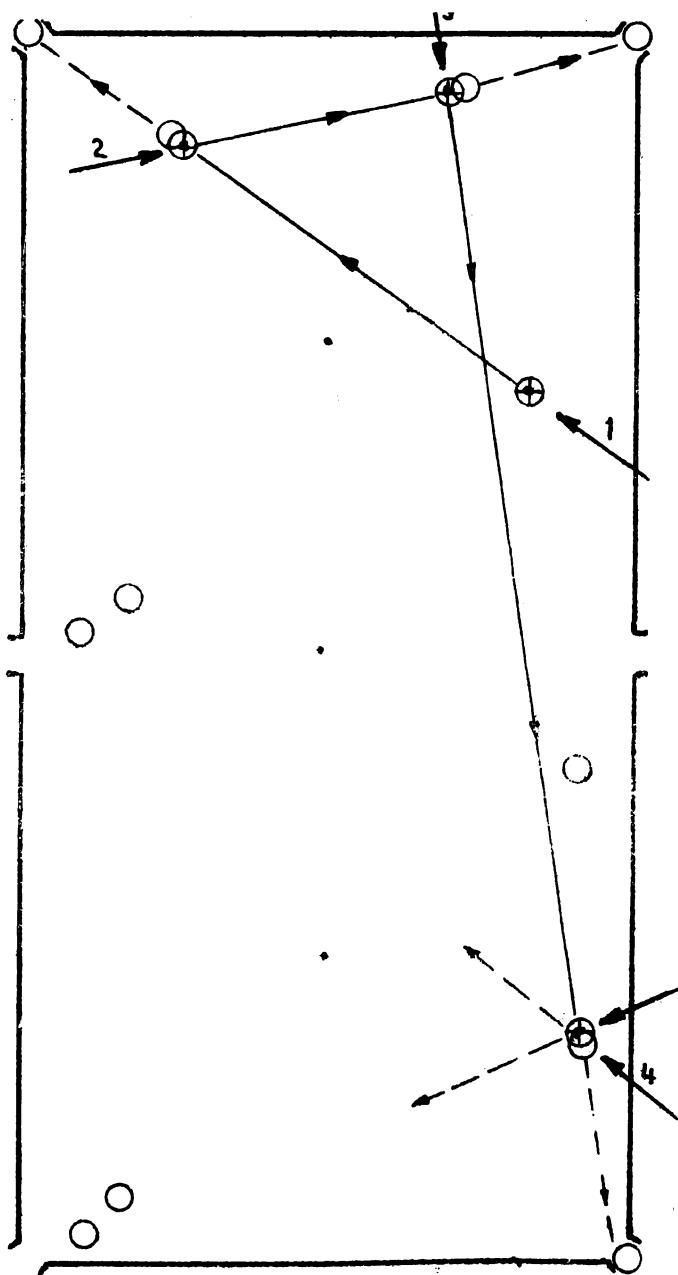


Рис. 7. Удар клоштосе, точка 1; удар наносится сильный, резкий по центру битка (пример бильярдных ударов).

незначительное, менее 0,5 м; наносится сильный удар по самому верху своего шара; оба шара движутся по прямой в лузу.

н-2) Биток стоит от игаемого шара на расстоянии менее 1,0 м; наносится по битку удар средней силы в точку, расположенную между центром и верхней точкой шара.

н-3) Расстояние между шарами более 1,0 м; наносится слабый удар в точку, расположенную чуть выше центра шара.

При исполнении ударов пакатом чужой шар может и не попасть в лузу, но биток движется по прямой в сторону лузы; если шар застрял в лузе, то биток накатывается на него, сбивает его в лузу и сам следует за ним. Накат является единственным ударом, при правильном исполнении которого можно класть по два шара в одну лузу одновременно (см. рис. 8).

Удар накатом применяется также при следующей композиции шаров:

н-4) биток стоит, «тушуя» игаемый шар (плотно касаются друг друга) недалеко от лузы; чтобы положить свой шар накатом, следует мысленно проложить одну ось шаров до встречи с бортом, а другую — от центра битка к центру лузы; образовавшийся угол делится пополам, находится точка на борту, после чего биток ударом по линии биссектрисы направляется в эту точку и падает в лузу.

На столе остаются единицы шаров, причем игаемый шар плотно стоит у борта, а биток находится по прямой на противоположной стороне. Удар накатом применяется в следующем порядке:

н-5) шар стоит на расстоянии около 10 см от средней лузы; наносится сильный удар по бортовому шару чуть левее или правее центра; биток сначала слегка отскакивает, а затем, вращаясь по кривой, за счет ускоренного поступательного движения попадает в лузу.

н-6) шар стоит на коротком борту ближе к правой или левой угловой лузе; сильный удар накатом по нему левее или правее центра, и биток, как и в предыдущей схеме, последует в лузу (рис. 9).

При ударе шара о борт накатом финальное направление движения шара будет зависеть от расстояния: чем ближе до борта, тем острее угол отражения шара от борта и наоборот.

Самым трудным в бильярде считается прямой удар, который наносится через весь стол. Здесь требуется большая точность прицела. Прямой шар легче положить в лузу накатом, чем клопштоссом, потому что ударить накатом легче и свой шар не

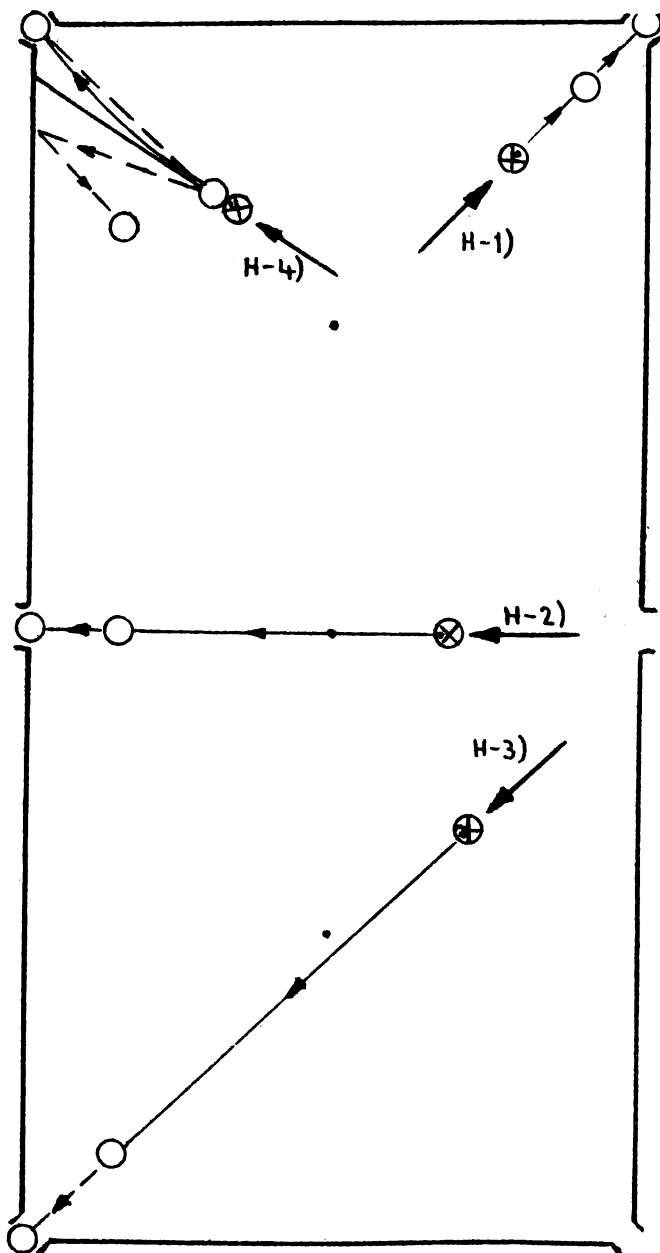


Рис. 8. Удар накатом, точка 2; н-1) удар сильный по самому верху битка; н-2) удар средний в точку между центром и верхней точкой битка; н-3) удар слабый выше центра битка; н-4) удар по линии биссектрисы.

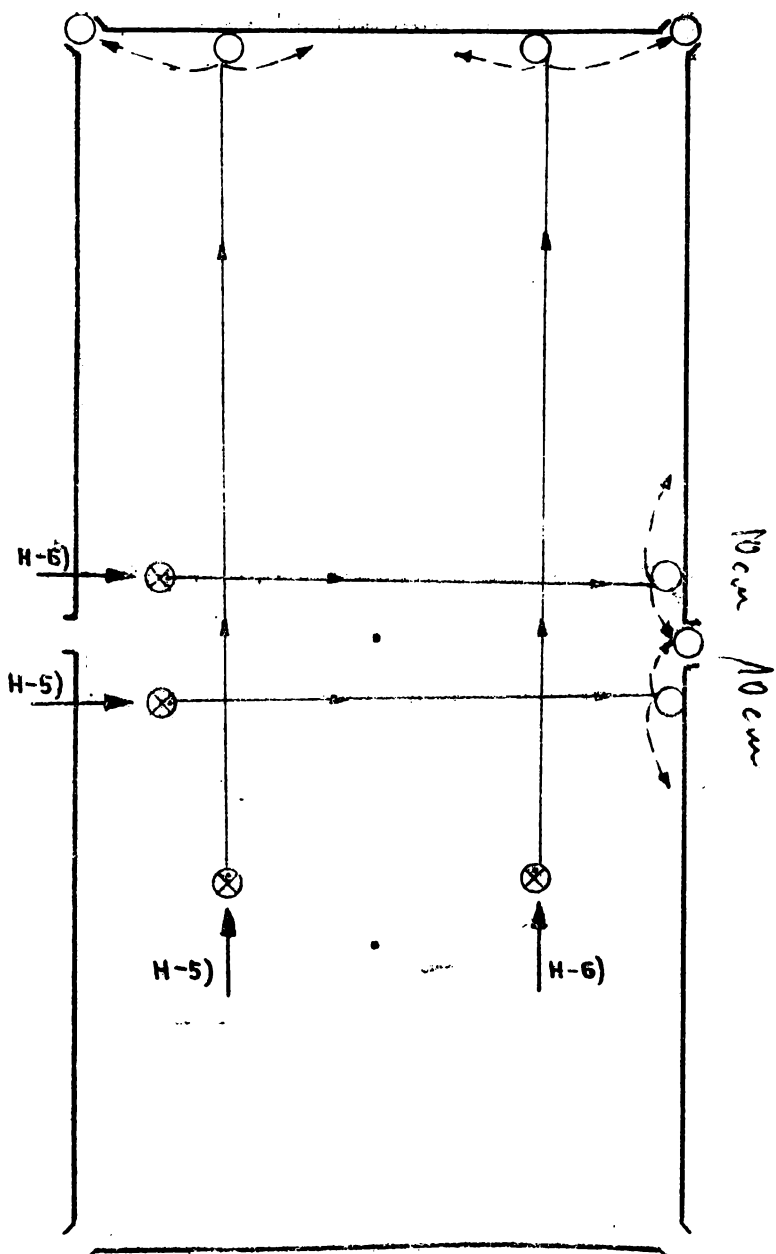


Рис. 9. Удар накатом, точка 2; удары наносятся сильные по бортовому шару: H-5) удары левее центра бортового шара, H-6) удары правее центра бортового шара.

сбивается с линии прицела. Если ни один из шаров не упадет в лузу, то свой остается у борта, а чужой отходит в сторону.

Оттяжка. Удар в нижнюю половину шара по вертикали (точка 3)

При оттяжке биток получает замедленное движение из-за двух противоположно действующих скоростей — поступательной скорости центра и вращательной скорости нижнего центра удара. При наклонном положении кия вторая скорость возрастает.

Шар-биток, столкнувшись при ударе с чужим шаром, вызывает в нем прямолинейное движение вперед, а сам оттягивается по прямой назад. Этот удар и есть оттяжка. Кладка проводится при следующих композициях шаров на столе:

о-1) шары стоят на незначительном расстоянии и недалеко от лузы. Чтобы «положить» биток в лузу, следует нанести короткий и сильный удар в самую нижнюю точку шара; при этом ударе сила вращения, действующая на биток, превышает поступательную скорость, и биток, столкнувшись с «чужим» шаром, оттягивается назад в лузу. При ударе в точку битка несколько выше свой шар после соударения с чужим как бы ползет назад. Это классические удары и выполняются они виртуозами игры сильно наклонным кием. В литературе приводится пример, как в 1873 году в Варшаве гастролирующий бильярдист Миньо из Парижа ставил на бильярдный стол стакан с водой и наносил по нему шаром сильный и короткий удар, мгновенно убирая кий после удара, шар, не долетев на дюйм до стакана, останавливался и вмиг отбрасывался назад. В кинокартине «Место встречи изменить нельзя» герой фильма в исполнении В. Высоцкого оттягивает биток от чужого шара на значительное расстояние и кладет его в угловую лузу. Этот удар даже получил среди любителей бильярда и поклонников таланта артиста-поэта название «удара Высоцкого» (рис. 10).

Если ударить по битку примерно в точку, находящуюся на $1/3$ расстояния ниже центра шара, то при сильном, коротком ударе получится известный нам клоштосс, т. е. поступательная скорость шара в момент соударения и вращательная скорость в обратную сторону взаимно уравновешиваются и свой шар остается на месте.

При ударе битка о борт чем ближе расстояние и чем слабее удар, тем больше сохраняется способность шара к обратному вращению.

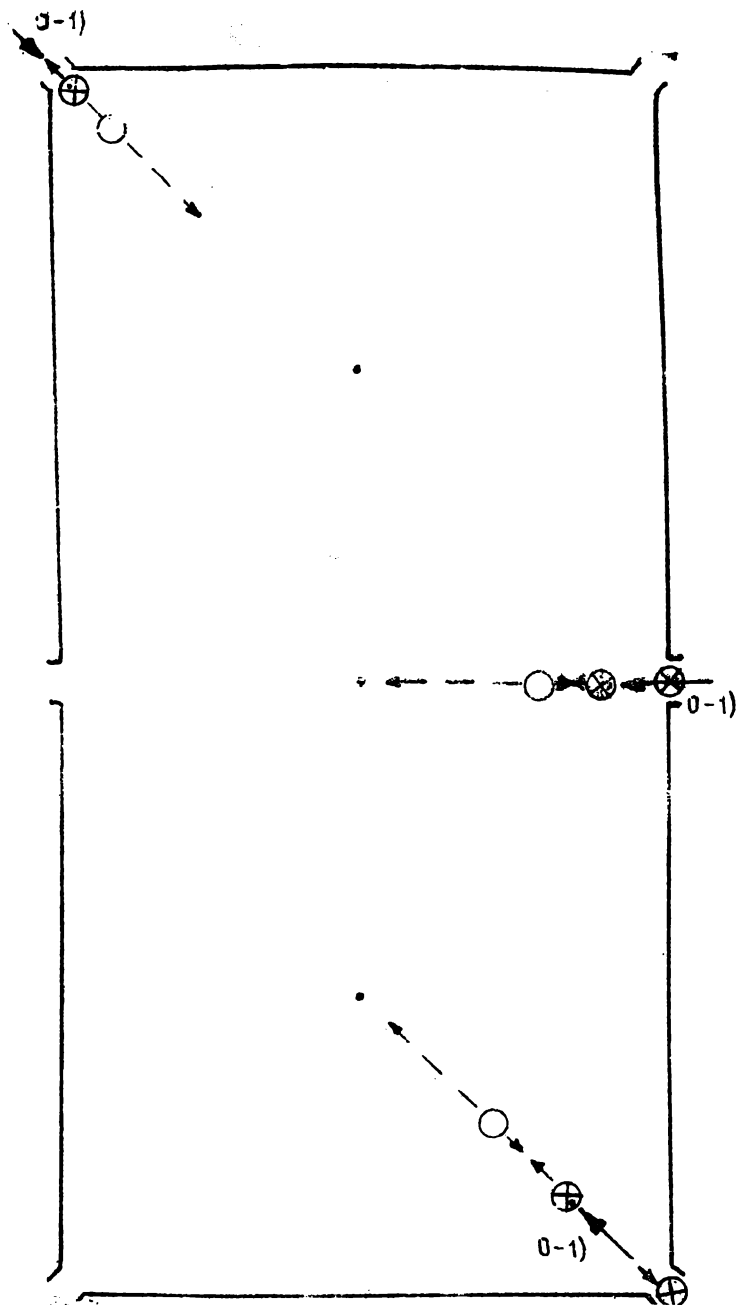


Рис. 10. Удар оттяжкой шара, точка 3: наносится короткий удар наклонным кием в самую нижнюю точку шара-бита и он, вращаясь назад, попадает в лузу; этим же приемом (в середине лузы) одним ударом можно положить два шара.

Клопштосс, накат, оттяжка являются результатом ударов, при которых вертикальная плоскость удара проходит через центр, и шар получает прямолинейное движение. Все другие удары, при которых вертикальная плоскость удара не проходит через центр, называется французскими. О них пойдет речь ниже.

Боковик. Удары в левую или правую половину шара по горизонтальной линии (точки 4, 5)

Удары боковиками порождают в шаре поступательное и вращательное движение вокруг вертикальной оси в левую или правую сторону. Чем ближе к краю шара будет нанесен удар, тем сильнее вращение. Боковики делятся на левый и правый.

Боковик левый (бл), точка 4, играется, когда надо тонко «срезать» чужой шар в лузу, причем биток должен находиться правее шара; удар наносится в левую половину битка, а попасть надо в правую половину игаемого шара. Биток, вращаясь вокруг вертикальной оси, заставляет шар двигаться назад в лузу.

Боковик правый (бп), точка 5, композиция шаров такая же, но положение шаров обратное — удар наносится по правой половине битка, попасть надо в левую половину игаемого шара (рис. 11). Мы привели «кладку» шаров наиболее характерными ударами; возможны, конечно, и другие варианты.

При ударах о борт боковиками шар отклоняется в правую или левую сторону — чем сильнее будет сообщено вращение, тем острее угол отражения шара.

Эффе. Удары в секторы шара а, б, в, г

Все удары в секторы шара порождают в битке три вида движений:

- 1) поступательное движение вперед;
- 2) ускоряющее или замедляющее движение накат—оттяжка;
- 3) боковое вращение вокруг вертикальной оси, направленное в правую или левую сторону.

В итоге все три удара действуют одновременно, придают шару битку после соударения движение с кручением.

Удар в верхний левый сектор — а

Битку сообщается поступательное ускоряющее движение, накат, отклонение из-за бокового вращения в левую сторону. Удар применяется при:

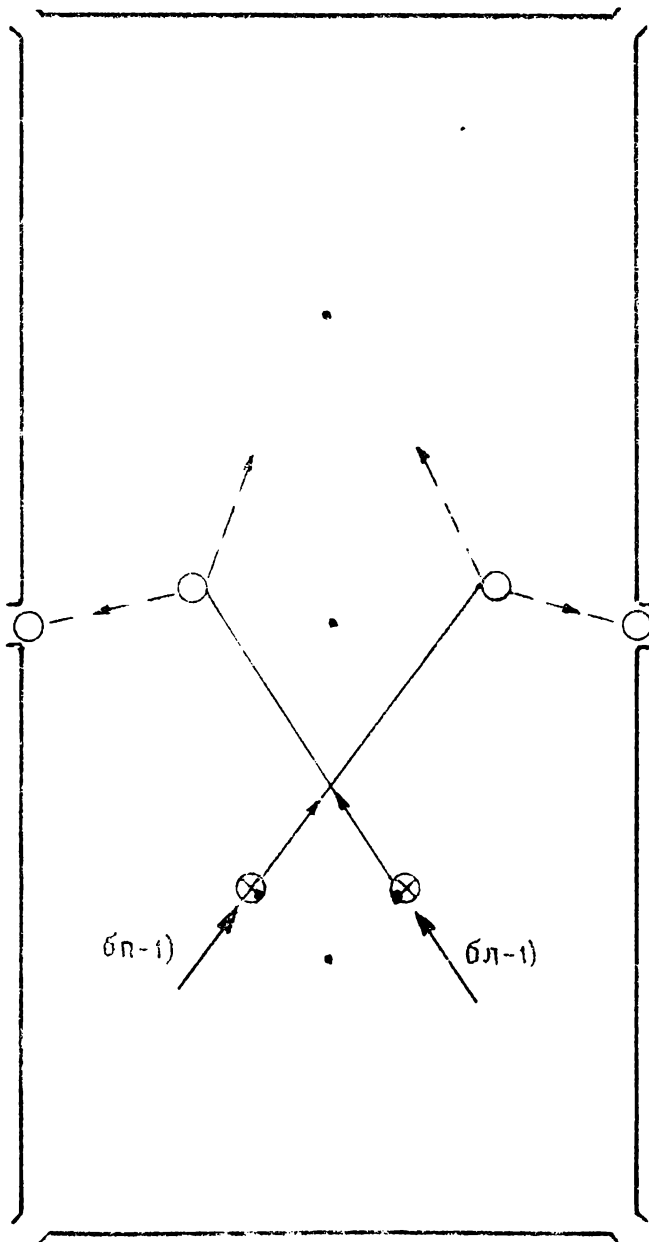


Рис. 11. Удары боковиком, точки 4, 5: бл-1) боковик левый (т. 4) --- наносится удар в правую половину чужого шара с расчетом срезать его в лузу; бп-1) боковик правый (т. 5) --- с таким же расчетом наносится удар, но только по левой половине чужого шара.

а-1) кладке битка в лузу от другого шара, когда он стоит левее играемого шара; удар следует нанести в правую сторону чужого шара.

а-2) кладке битка в лузу, когда чужой шар стоит левой стороной плотно у борта, а биток находится правее его; ударом «в лоб» играемого шара придается сильное вращение битку, который, отбив шар, продолжает винтообразное движение по борту против часовой стрелки и, как бы ввинчивается, «вползает» в лузу; подобная кладка шаров в лузы называется «ползунками»;

а-3) кладка «тушуемого» шара (плотно стоящего к битку), когда ось шаров, мысленно продолженная до встречи с бортом, проходит левее лузы на расстоянии 3—4 см; при ударе «тушуемый» отклонится вправо, а биток влево (рис. 17).

Удар в верхний правый сектор — б

Своему шару-битку сообщается то же движение, что и при эффе, только боковое отклонение шара от вращения направлено вправо.

Удары в правый верхний сектор шара применяются при кладке битка в лузу, когда он стоит правее ее; кладке чужого шара, стоящего правой стороной плотно у борта; кладке «тушуемого» шара. Все композиции шаров при ударах в верхнее правое и верхнее левое эффе для наглядного представления объединены вместе на рисунках 12—17.

На бильярдном столе возникают различные позиции шаров. Часто бывают такие моменты, когда оставлять шар партнеру краней невыгодно, отыгрываться неразумно. К таким позициям можно отнести пример, когда играемый шар и биток по длинному борту стоят в лузе. При ударе в центр или же макатом, боковиком шар обязательно коснется борта, резина отбросит его в сторону и получится промах. «Положить» играемый шар в лузу можно, применив удар эффе, правый или левый. Тогда биток, получив поступательное и ускоренное движение, за счет бокового вращения пойдет по кривой траектории и достигнет цели. Удар наносится наклонным кием (рис. 14).

На рисунке 15 также показана невыгодная позиция. Здесь шар оставлять нельзя, он стоит возле лузы, касаясь короткого борта (удар абриколь, о котором будет сказано ниже, не проходит). Здесь можно положить биток, если ударить в **верхний**

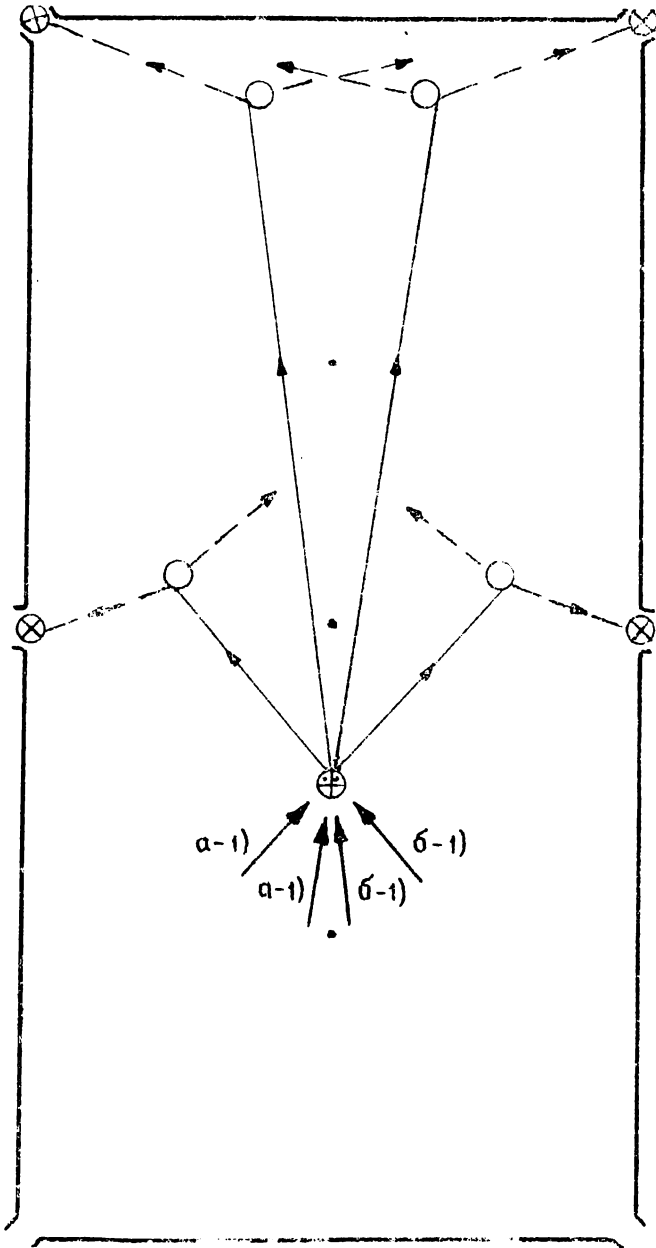


Рис. 12. Удары эффе, верхний сектор шара а и б; а-1) удары наносятся в левый верхний сектор битка по правой половине чужого шара; б-1) удары наносятся в правый верхний сектор битка по левой половине чужого шара.

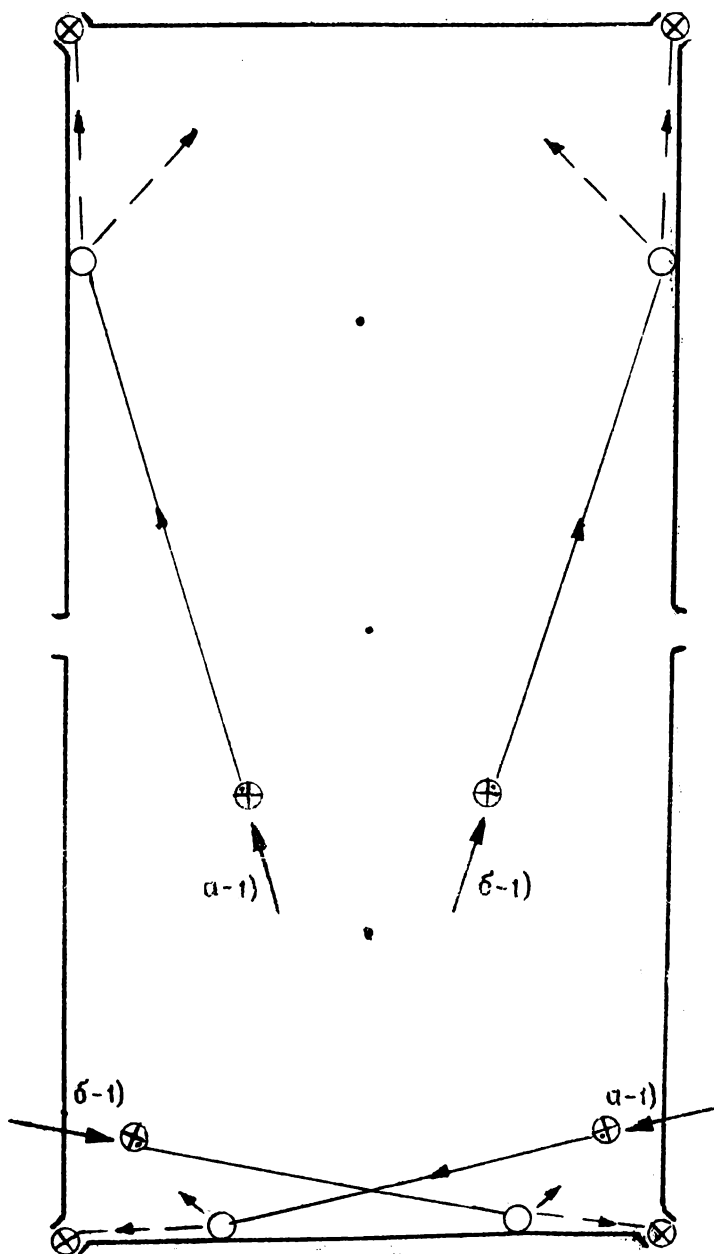


Рис. 13. Удары эффе, верхний сектор шара: а-1) удары по левому сектору битка «в лоб» чужого шара, стоящего по левому борту; б-1) удар в правый сектор битка «в лоб» чужого шара, стоящего по правому борту («ползунок»).

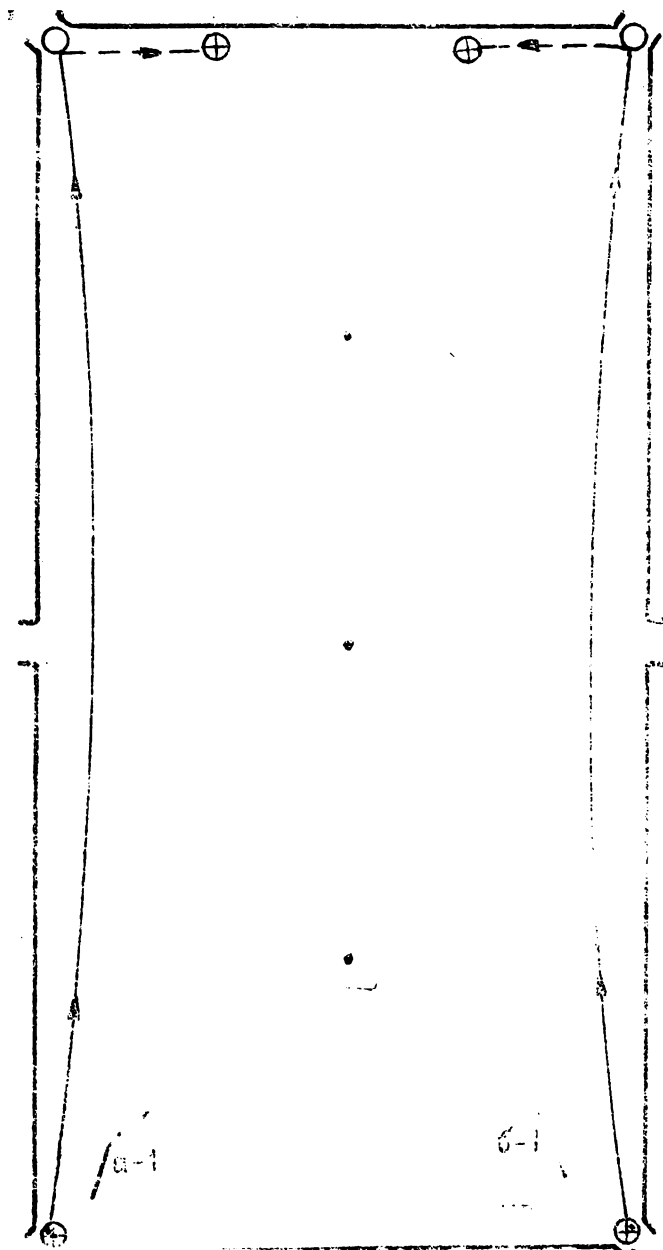


Рис. 14. Удары эффе. верхний сектор шара: а-1) удар в левый сектор шара-битка; б-1) удар в правый сектор шара-битка; удары наносятся сильно наклонным кием.

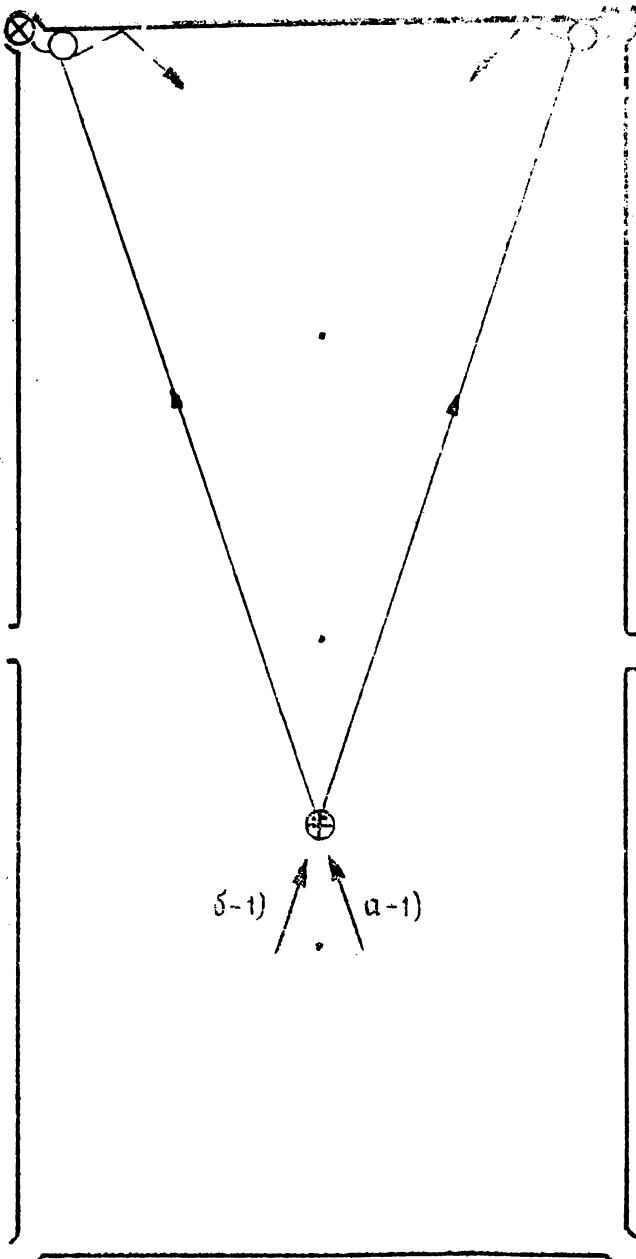


Рис. 15. Удары эффе, верхний сектор шара: а-1) удар в левый сектор шара-битка, б-1) удар в правый сектор шара-битка; при обоих ударах надо попасть «в лоб» бортового шара, стоящего возле лузы.

левый или правый сектор шара, попасть следует в центр бортового шара. В этой ситуации биток, двигаясь с тремя приданными ему скоростями, ударив бортовой шар, отталкивает его, а сам, сделав один-два оборота, падает в лузу или останавливается возле лузы. Удар наносится сильно наклонным кием.

При исполнении ударов эффе в верхние секторы шара «а» и «б» следует запомнить следующее:

— при кладке битка от чужого в левую лузу удар наносится в правый сектор, а попасть надо в левую половину другого шара;

— при кладке битка от чужого в правую лузу удар наносится в левый сектор, а попасть надо в правую половину другого шара.

Удары в нижние секторы шара — в, г

Битку сообщается три рода движения: поступательное вперед, замедляющее движение оттяжка и отклонение шара от бокового вращения (кручение) в правую или левую сторону. В момент соударения шаров в результате действия оттяжки и бокового вращения эффект обратного вращения увеличивается. Это можно продемонстрировать на следующих примерах:

в-1, г-1) шар стоит у борта рядом с угловой лузой, биток — на некотором расстоянии у длинного борта; удар наклонным кием наносится в нижний сектор шара, попасть надо в противоположную половину играемого шара, тогда биток, вращаясь, оттягивается к лузе и падает в нее по прямой линии (рис. 16, внизу); удары наносятся наклонным кием не сильные, но протяжные.

в-2, г-2) при кладке битка, когда он стоит на значительном расстоянии от другого шара, удар наносится в левый нижний сектор битка, а попасть надо в правую половину чужого шара и наоборот — при ударе г-2; в обоих ударах биток под действием оттяжки — эффе под тупым углом направляется в лузу (рис. 16, вверху).

в, г) кладка «тушующих» шаров по аналогии с предыдущими приемами показана на рисунке 17 с иллюстрацией точек ударов, направлений движения шаров и др.

Удары в нижнюю половину своего шара-битка имеют ряд преимуществ перед другими ударами. Во-первых, свой шар движется вперед всегда прямолинейно, почти не касаясь сукна, с обратным вращением, что важно на столах с недостаточной

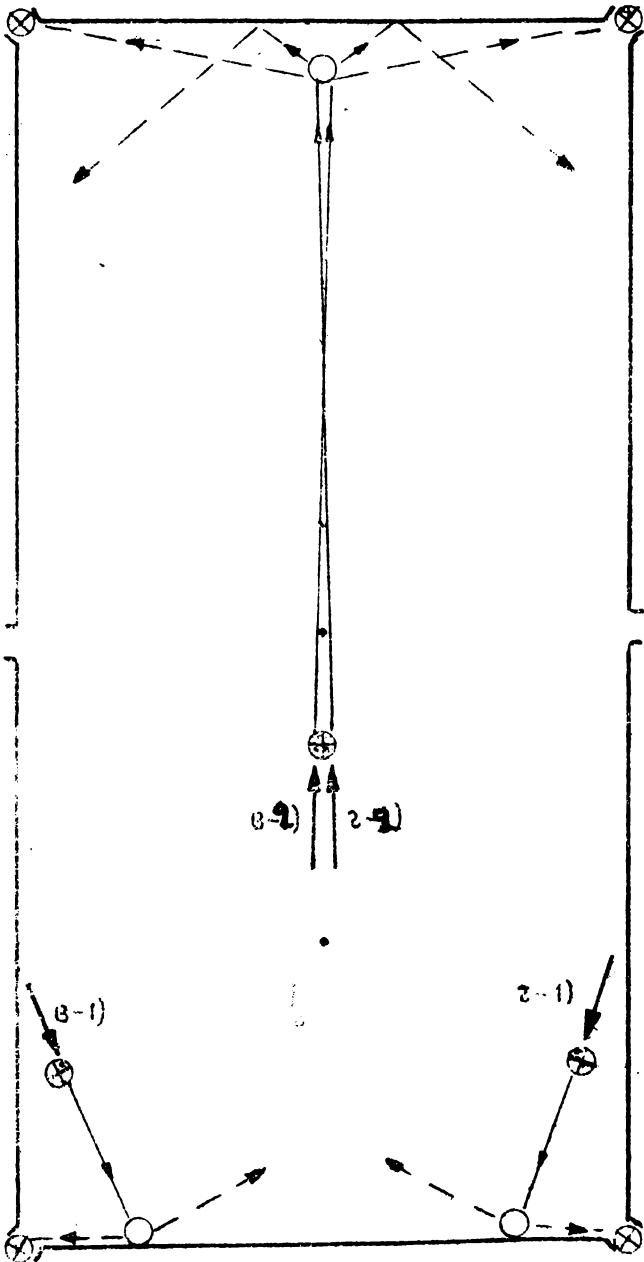


Рис. 16. Удары в нижний сектор шара в и г; в-1, г-1) удары в нижний левый сектор битка — по правой половине чужого шара, стоящего плотно у борта или возле борта; в-2, г-2) удары в нижний правый сектор битка — по левой половине чужого шара, стоящего плотно у борта или возле борта;

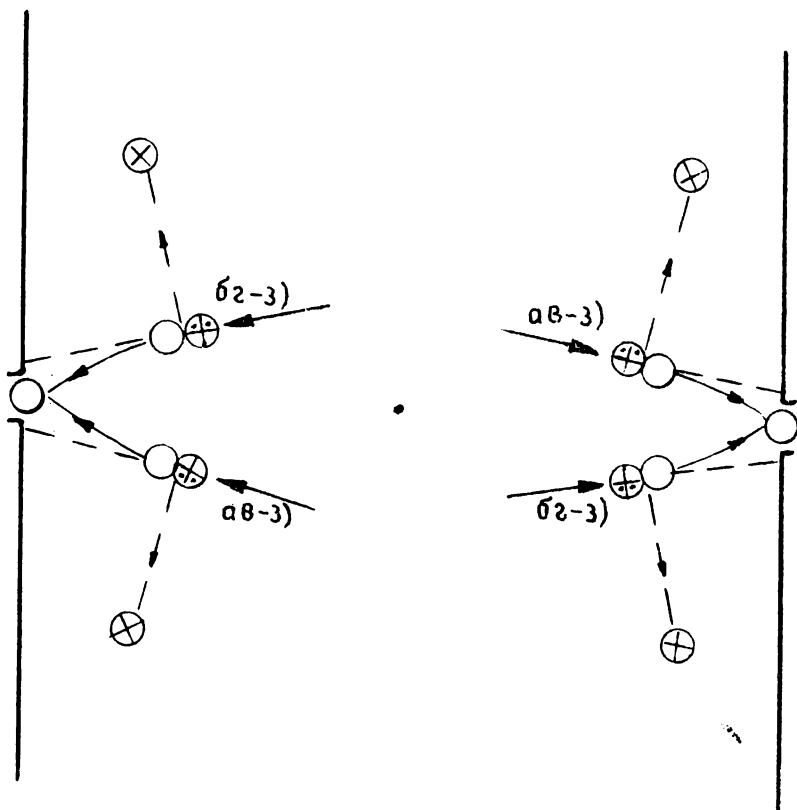


Рис. 17. Удары эффе, кладка тушюемого шара: а в-з) удары наносятся в левые секторы и б г-з) удары наносятся в правые секторы шара-битка; биток откатывается в правую или левую сторону, а чужой шар направляется в лузу.

ровной поверхностью, во-вторых, сохраняется точность попадания в играемый шар и, в-третьих, хорошо контролируется положение своего шара. Эти удары являются «главным оружием» многих квалифицированных бильярдистов. Применяя их, они часто кладут в лузы, казалось бы, немислимые шары или постоянно «держат» свой шар у борта.

4. РАЗНОВИДНОСТИ УДАРОВ

На зеленом поле сукна возникают или создаются самые разнообразные композиции шаров, где применение того или иного

основного удара не приносит желаемого результата. В таких положениях следует быстро находить и использовать другие приемы, если можно сказать, нестандартные удары. Наиболее известными из них являются следующие.

Удары от борта

Абриколь — часто применяемый удар, когда чужой шар плотно стоит рядом с угловой лузой. Здесь биток (свой шар) ударом верхнее эффе направляется под острым углом в борт, а затем, отразившись от борта, ударяет чужой шар с невидимой стороны, отталкивается от него и направляется в лузу. Если биток стоит правее чужого, следует нанести удар в левый сектор «а», а если левее — в правый «б» битка. Абриколь дает эффект при кладке игаемого шара, находящегося в растворе лузы, и битка, стоящего «за щечкой» лузы. Удар следует наносить в верхний сектор битка, противоположного лузе игаемого шара (рис. 18).

Дуплет играется, когда шар стоит, плотно прижавшись к какому-либо борту. Для нанесения удара надо представить себе линию от битка к игаемому шару и от последнего — к лузе. Если при этом образуется равнобедренный треугольник с вершиной у чужого шара, то следует нанести удар «в лоб» (центр) чужого шара. Тогда чужой, отразившись от борта по правилу «угол падения равен углу отражения», упадет в лузу.

При исполнении ударов в средние лузы надо наносить слабые удары, а в угловые — сильные. Вследствие таких ударов шар, не упавший в лузу, слегка откатится от борта на некоторое расстояние и не будет подставки. В композициях шаров, когда «угол падения не равен углу отражения», можно играть дуплет резаный (французский). В этом случае приходится «резать» шар, наносить удар не «в лоб» шара, а находить другие точки удара. При исполнении этого дуплета надо помнить, что при небольшом угле падения шара угол отражения увеличивается, при большом — уменьшается.

Триплет — отражение чужого шара, плотно стоящего у борта, от двух бортов с намерением направить его в лузу (по дуплету и триплету см. рис. 19).

Траубан — отражение чужого шара, плотно стоящего у борта, от трех бортов.

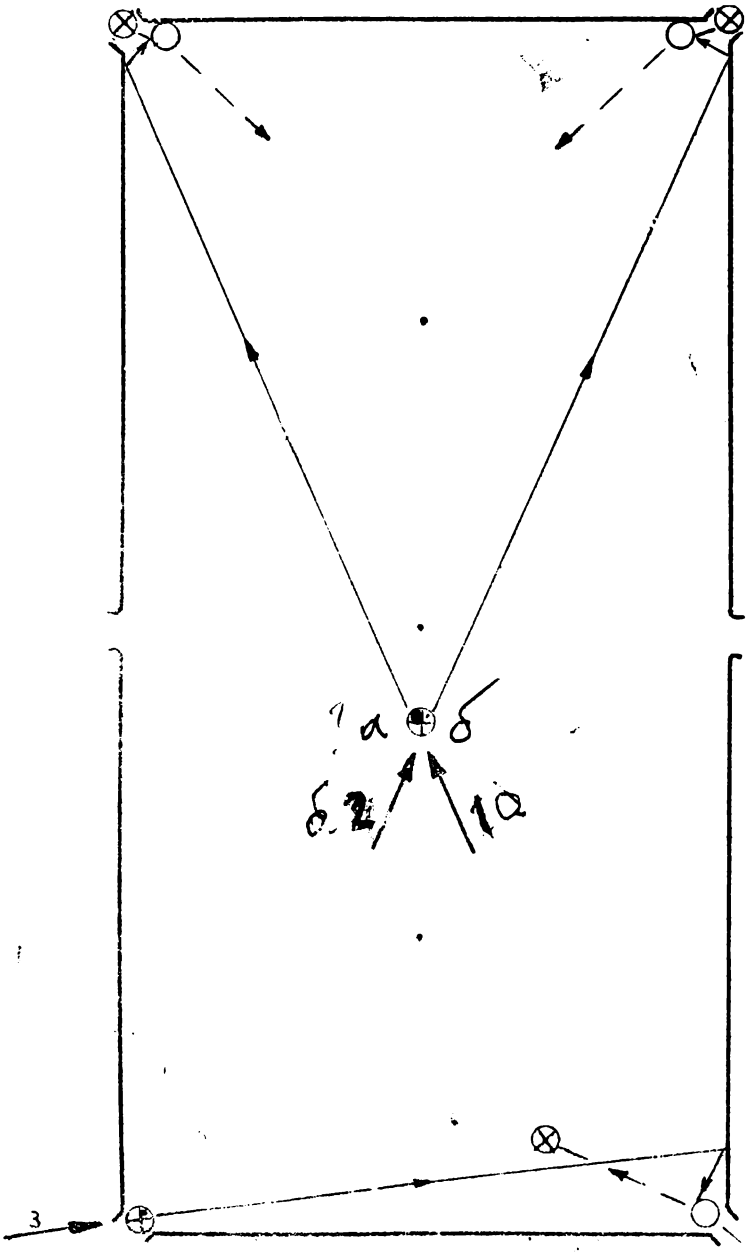


Рис. 18. Удар от борта, абриколь: 1 — удар в левый верхний сектор шара-битка, 2 — удар в правый верхний сектор шара-битка, 3 — удар в левый верхний сектор шара-битка, стоящего «за щечкой» лузы. — у Балаша 42 правил (рис. 40.)

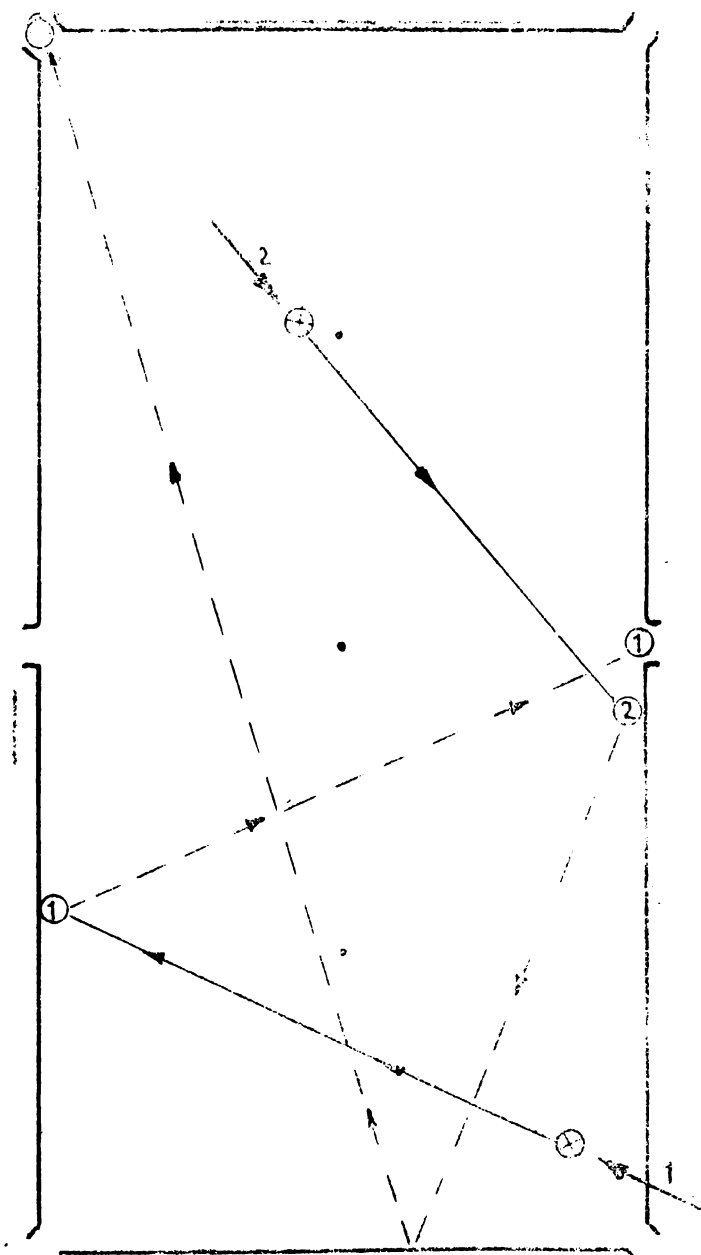


Рис. 19. Удар от борта: 1 — дуплет; 2 — триплет.

Катрбан — отражение чужого шара, плотно стоящего у борта, от четырех бортов (рис. 20).

В течение игры удары от борта исполняются редко, и то лишь при единичных шарах, оставшихся на столе. При большем количестве шаров трудно управлять своим шаром. Он может задеть другие шары и встать на позицию, выгодную для партнера. Удары траубан, катрбан хорошо выполняются шарами из слоновой кости на столах с мягкой бортовой резиной. В целом удары от бортов при обычных играх — вынужденный прием. Среди игроков бытует крылатая фраза «Если хочешь проиграть, играй дуплетом», не говоря о триплетах и других.

Удар шаром, удар от шара

Этот вид ударов проводится, когда играемый шар закрывается («мажется», «маскируется») полностью или частично другим шаром. В такой позиции удар наносится по шару с расчетом, что он положит играемый шар в лузу. Такие удары называются «шаром в угол», «шаром в среднюю», «от шара в угол», «от шара в среднюю». Возможные композиции шаров для этих ударов, точки ударов и соударений иллюстрируются на рисунке 21.

Другие удары

Удар **карамболем** наносится от одного или двух шаров по шару, стоящему возле лузы.

Удар с **выходом** — когда биток, положив один шар, выходит на удар другого.

Удар с **перескоком шара**, когда биток перескакивает через «маскирующий» шар и кладет другой намеченный шар в лузу; удар наносится резкий под углом 30° в низ шара, биток, оттолкнувшись от поверхности сукна, скакнет и покатится по прямой линии.

Удар **вразрез шаров** — одновременный удар битка в два рядом стоящих шара (удар редкий). Биток попадает сперва в играемый шар, а потом в рядом стоящий или биток сначала попадает в рядом стоящий, а потом в играемый, как после карамболя (рис. 22).

Удар с **тыла в среднюю** и удар с **тыла в пирамиду** — удары рикошетом битка от бортов с целью положить шар в лузу или «спрятать» свой шар (рис. 23).

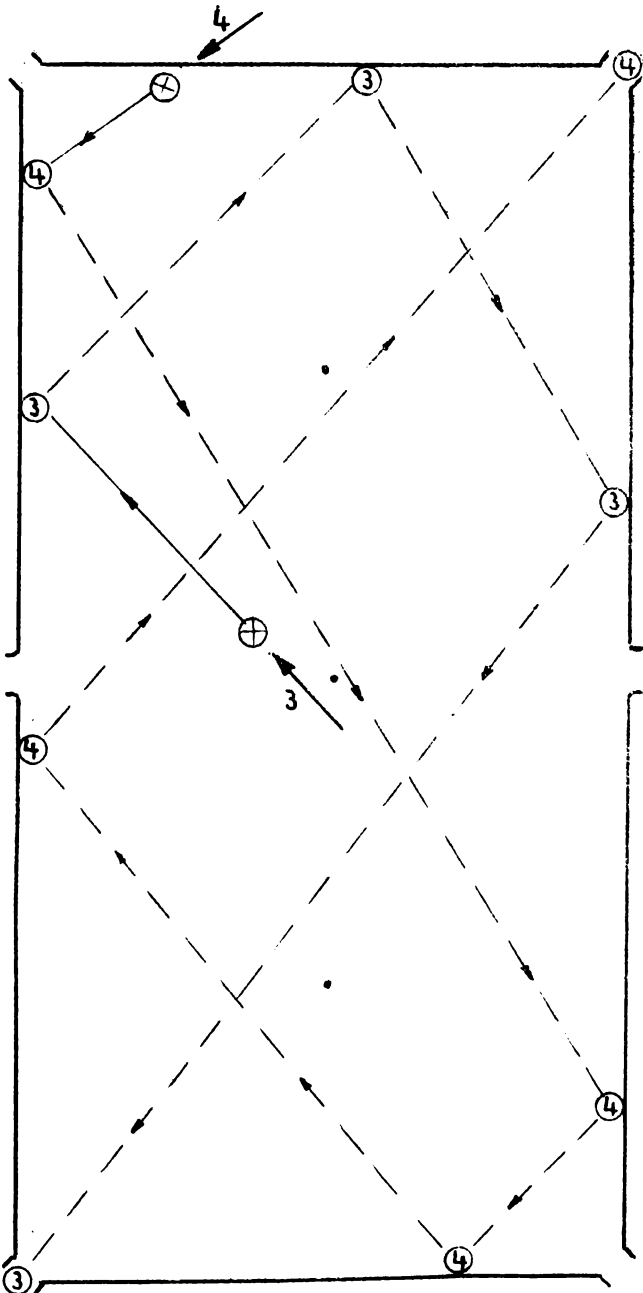


Рис. 20. Удары от борта: 3 — траубан, 4 — катрбан.

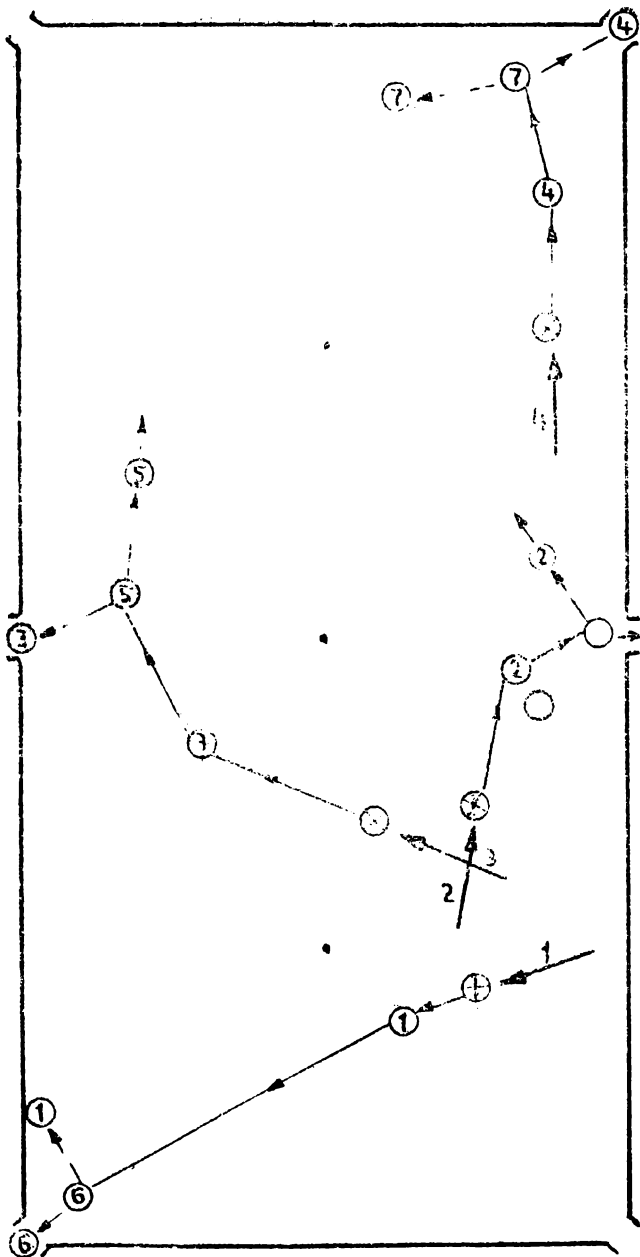


Рис. 21. Удар шаром и удар от шара: 1 — удар шаром в угол, 2 — удар шаром в среднюю линию, 3 — удар от шара в среднюю линию, 4 — удар от шара в угол.

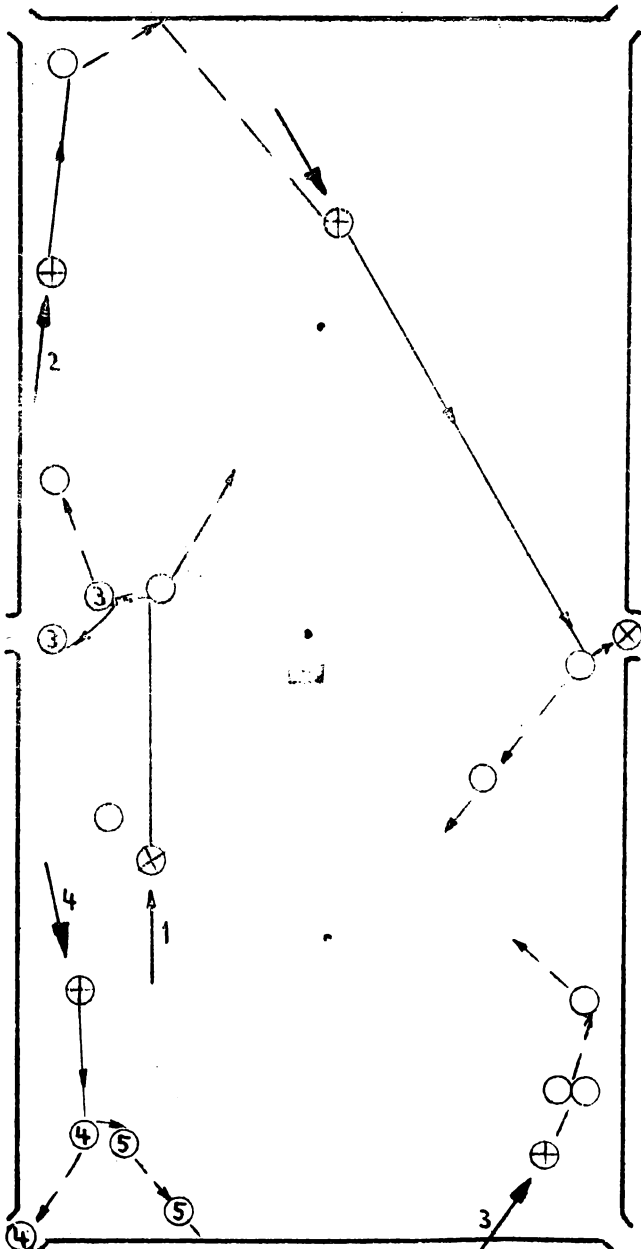


Рис. 22. Другие удары: 1 — удар карамболом, 2 — удар с выходом на другой шар, 3 — удар с перескоком, 4 — удар вразрез шаров.

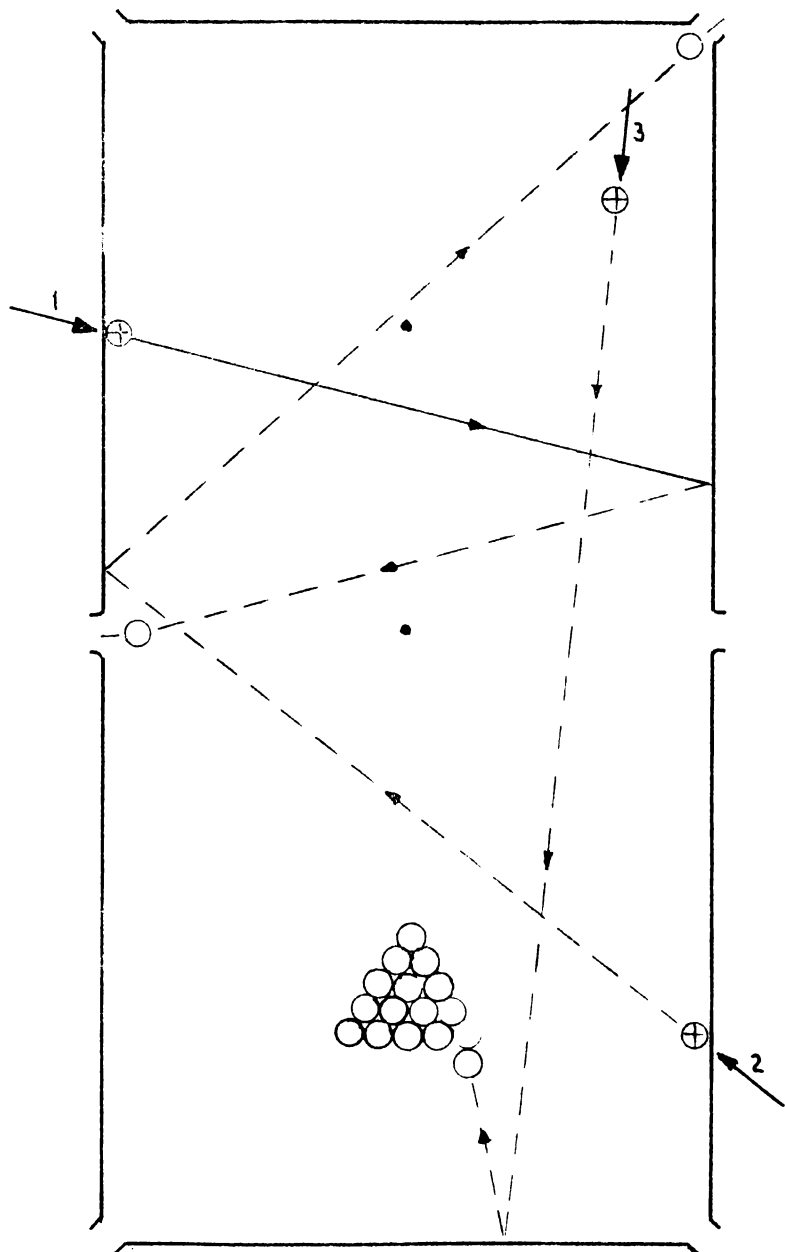


Рис. 23. Удар с тыла шара: 1 — удар с тыла в среднюю лузу; 2 — удар с тыла в угловую лузу; 3 — удар с тыла в пирамиду.

Оборотный удар (краузе) применяется, когда требуется, чтобы биток после удара по играемому шару изменил угол отражения от борта в другую сторону, причем биток во время обратного движения всегда пересекает путь чужого шара; при оборотных ударах чужой шар нередко падает как в средние, так и угловые лузы (рис. 24).

Запрещенные удары

Препих («пронишка») — удар, когда играемый шар вместе с плотно стоящим битком длинным ударом проталкивается вперед к лузе; играемый шар не успевает отскочить, биток заставляет его упасть в лузу.

Нажим — прямой удар по плотно стоящим шарам путем нажима битком по играемому шару; биток, двигаясь сзади, зажимает его и шар падает в лузу.

В обеих позициях удар по прямой запрещается. Разрешается наносить по битку удар «врезку», при котором проекция кия проходит только через биток или же удар «в оттяжку», «кклопшосс», когда биток после соударения с играемым шаром оттягивается назад или остается на месте удара (рис. 25).

5. ОТЫГРЫШ ШАРА

Отыгрыш шара является эффективным приемом ведения бильярдной борьбы.

Отыгрыш это искусство управления, контролирования движения своего шара-битка.

В каждом виде спорта есть приемы сдерживания противоположной стороны. Например, в футболе это удерживание мяча среди своих игроков с целью перелома хода игры, в боксе — своевременные отходы от излюбленных ударов противника и навязывание своей воли, в шахматах — маневрирование для подготовки плана-идеи. Такое же место в бильярде занимает отыгрыш шара. За бильярдным столом идет борьба игроков, у каждого из них свои удары, своя манера игры.

Главная цель отыгрыша — это удерживание после удара своего шара у борта или раскатывание шаров в противоположные стороны, чтобы при последующем ударе поставить партнера в затруднительное положение, а при удобном случае, отыгрываясь, положить шар в лузу. Отыгрываться можно как при

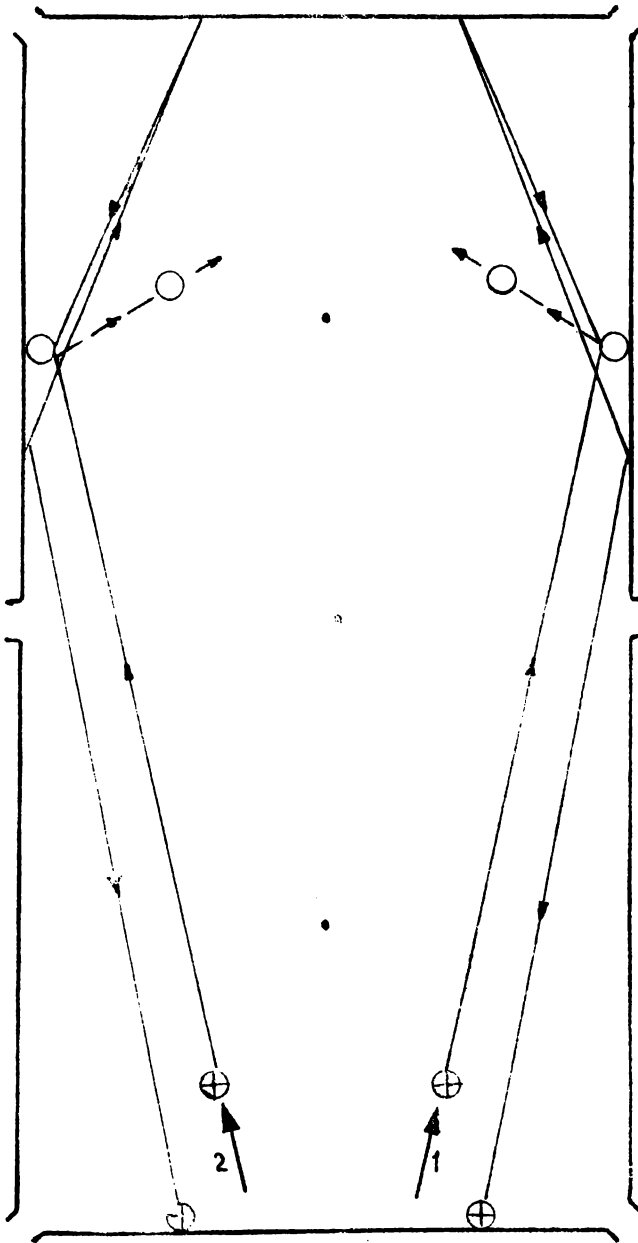


Рис. 24. Обратные удары боковыми: 1 — удар наносится в левую половину бортового шара, 2 — удар наносится в правую половину бортового шара (по В. И. Гофмейстеру).

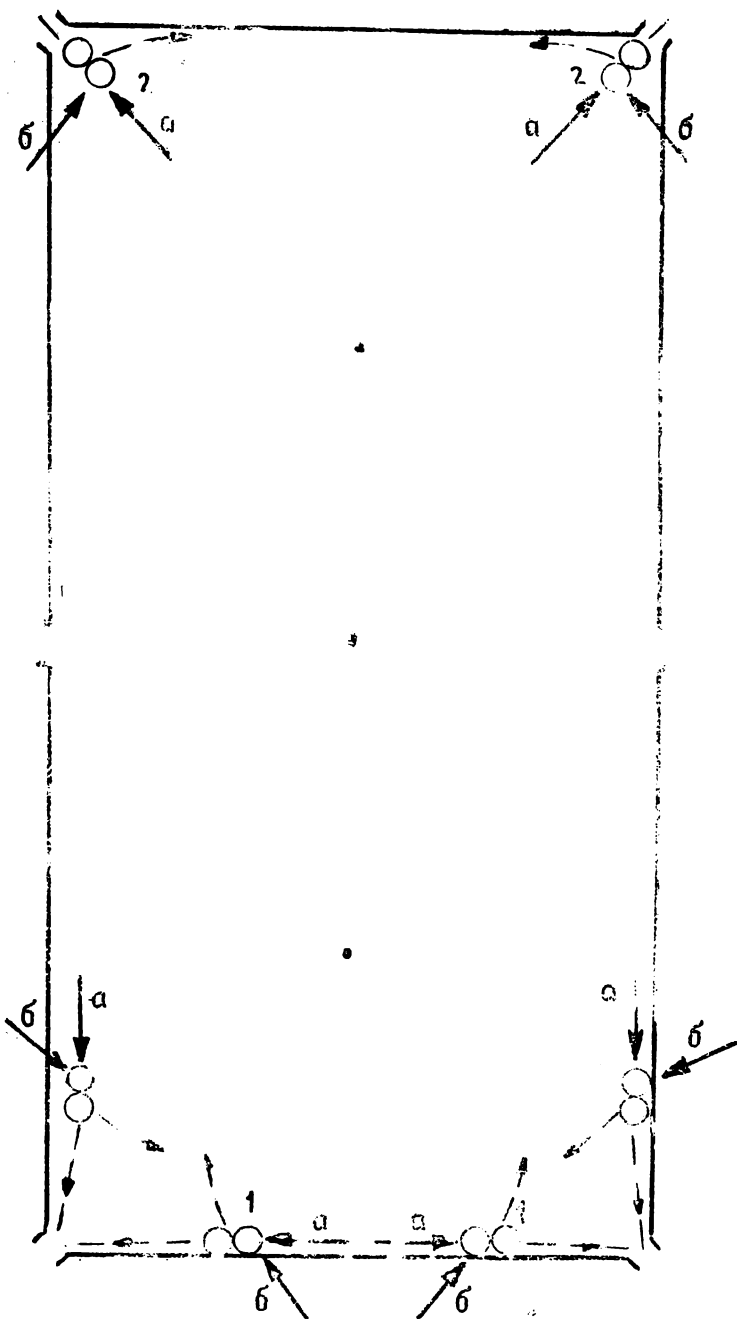


Рис. 25. Запрещенные удары: 1 — «пропихка»; 2 — «нажим»; а — разрешенный прием удара; б — запрещенный прием удара.

единицах шаров, так и при большем их количестве на столе, применяя все известные удары. Опытные игроки обычно, отыгрываясь, кладут шары в лузу.

Приведем наиболее характерные примеры отыгрыша.

— Удар клопшотсом по шару, плотно стоящему у борта: удар наносится «в лоб» чужого шара и отражается под углом встречи, свой шар замирает на месте* (рис. 26).

— Удар накатом по шару, стоящему у борта: удар наносится по центру, биток, прибывая чужой к борту, отталкивается от него и в это мгновение получает второй удар и уходит назад. Этот удар называется контр-туш.

— Удар накатом по шару, плотно стоящему у короткого борта: биток находится в противоположной стороне на любом месте бильярда, наносится сильный удар в самый верх битка, причем надо попасть в левую половину чужого шара, если биток стоит правее, или в правую половину, если он стоит левее; в мгновение удара сила вращения уничтожает силу отражения, и биток, продолжая вращаться на месте, прижимается к борту (рис. 27).

— Удар накатом длинным, протяжным по шару (рис. 28); чужой шар, ударившись о борт, отойдет, а биток встанет у борта.

Накат по сравнению с другими ударами исполняется легче, поэтому некоторые игроки охотно используют его в игре. Накат обычно выполняется не сильным, но точным ударом. Если этому удару придать еще легкое вращение и шар упадет в лузу, то эффект будет ошеломляющим. Мой добрый партнер 76-летний дядя Володя как-то сказал, что «бильярд — эта игра нервов». В самом деле, от отыгрыша и кладки дяди Володи становится не по себе. Э. Хемингуэй в романе «Прощай, оружие» так описывает встречу с лейтенантом Ф. Генри за бильярдом: «Графу Гриффи было 94 года... Он собирался дожить до 100 лет и играл на бильярде с уверенной свободой, неожиданной в этом сухоньком девяносточетырехлетнем теле... Я нашел, что это великолепный обычай, и он дал мне пятнадцать очков форы и обыграл меня». Надо полагать, что старый граф был большим мастером наката.

— Удар оттяжка от бортового шара: наносится удар «в лоб» чужого шара, биток оттягивается назад по прямой линии; такой удар называют прямой оттяжкой (рис. 29).

Оттяжку шаров следует выполнять аккуратно, без спешки.

— Удар оттяжка «своего шара к себе»: удар наносится по шару с целью оттянуть биток на свою половину стола.

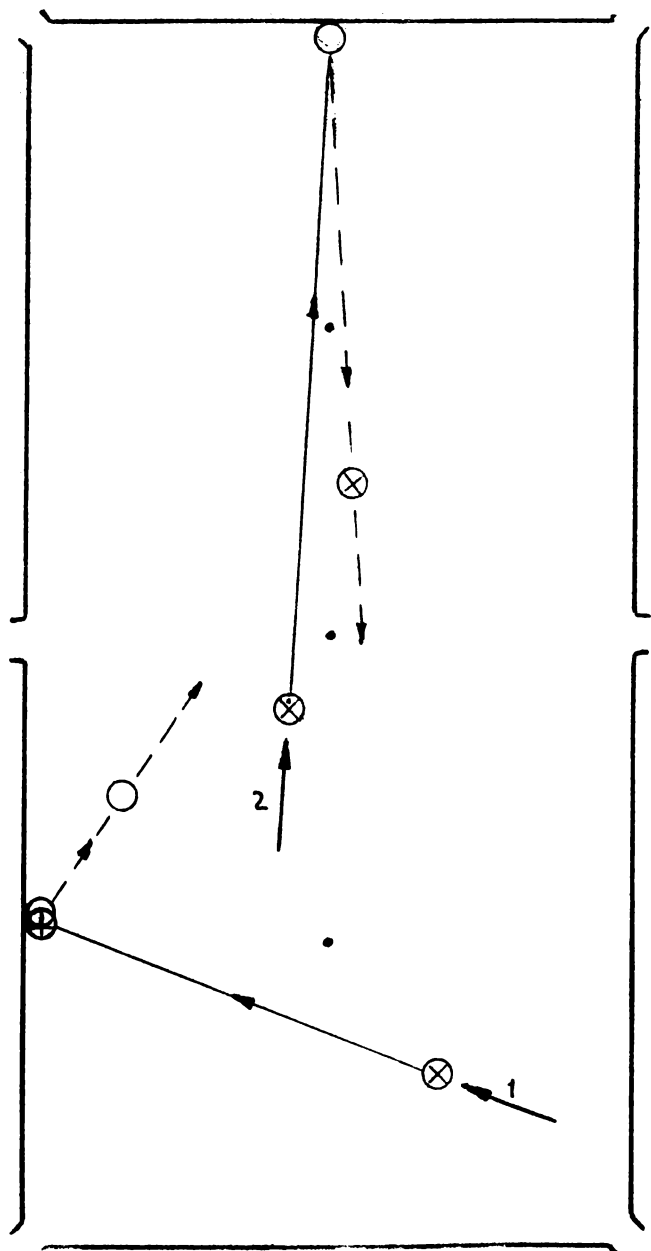


Рис. 26. Отыгрыш шара: 1 — удар клоштосом, биток остается на месте соударения; 2 — удар пакатом, биток от двойного удара откатывается назад, а чужой шар остается на месте у борта (удар контр-туш).

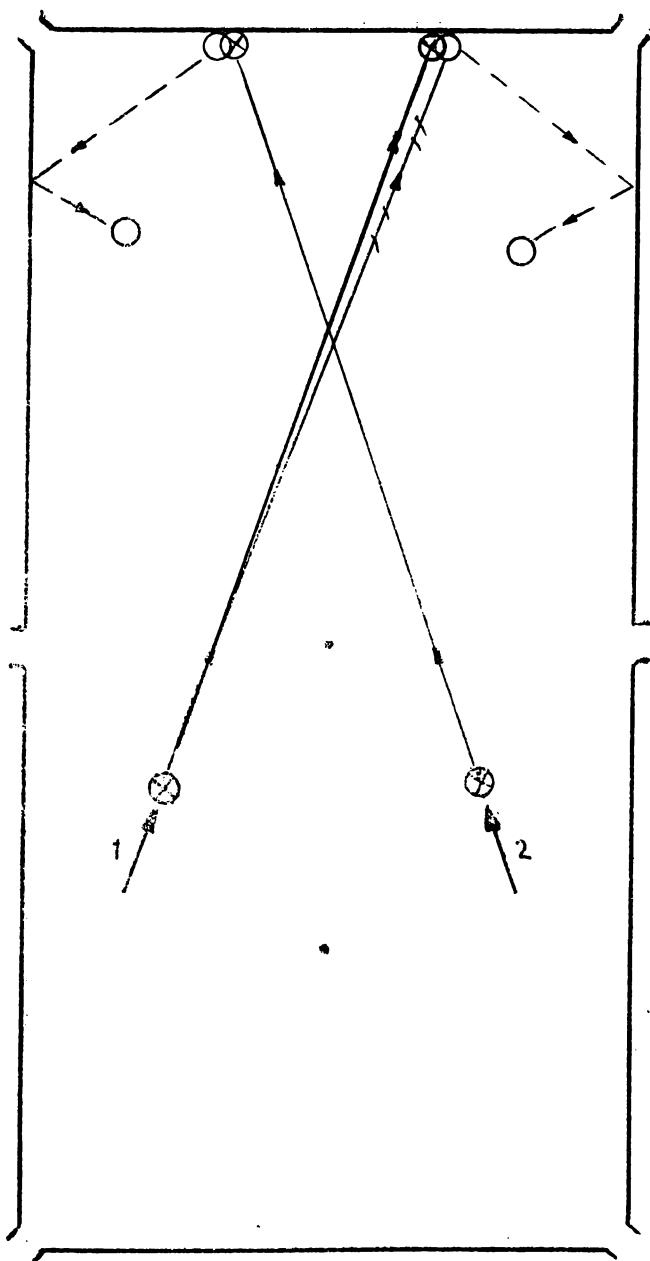


Рис. 27. Отыгрыш шара накатом: 1 — удар наносится по левой половине бортового шара, 2 — удар наносится по правой половине бортового шара; в обоих случаях биток остается на месте бортового шара.

иначе может получиться перескок шара или клопшосс.

Отыгрыш шаров боковиками и ударами эффе выглядит более привлекательно и изящно. Большинство ударов исполняется наклонным кием, чем придается большее вращение своему шару, а следовательно, более острый угол отражения, нежели при ударе горизонтальным кием.

— Удары боковиками (т. 4, 5) и верхним эффе (сектор «а», «в») наносятся обычно по одноименной стороне битка и играемого шара. Классическим примером отыгрыша боковиками является оборотный удар, приведенный на рисунке 24. При других положениях играемого шара (рис. 30) биток также отразится от двух бортов, но под тушим углом. Аналогичное положение шаров создается и при ударах в верхние секторы шара; при всех ударах биток возвращается к короткому борту. Как показывает последний рисунок, отыгрыши боковиками и верхним эффе напоминают удары от борта и при обычных играх применяются редко.

— Удары в секторы «в», «г» выгодно используются, когда свой шар надо вернуть обратно или «держать» его ближе к борту. В первом отыгрыше ударом в нижний левый сектор битка или в правый нижний сектор битка по левой или правой половине играемого шара (рис. 31) последний сначала оттягивается назад к борту, а затем отражается в сторону исходного положения. Это боковая оттяжка. При ударах в левую или правую половину играемого шара биток отыгрывается к длинному борту (рис. 31, вверху). Удары следует наносить протяжные, не сильные.

Если шар плотно стоит на коротком борту, а биток расположен по прямой к нему, последний отыгрывается от длинного правого или левого борта сильным ударом правым или левым нижним эффе, в центр чужого шара (рис. 32).

Если ударить по этому же шару в правую половину нижним правым эффе, а в левую половину — нижним левым эффе, то свой шар в первом случае отойдет к правой бортовой лузе, а во втором — к левой (рис. 33).

ПРАВИЛА РАЗЛИЧНЫХ ИГР НА БИЛЬЯРДЕ*

Малая русская пирамида (71 очко)

Игра производится 16 шарами. Из них 15 белых шаров имеют нумерацию от 1 до 15. 16-й шар должен быть цветным, по-

* Правила игр даны по В. И. Гофмейстеру.

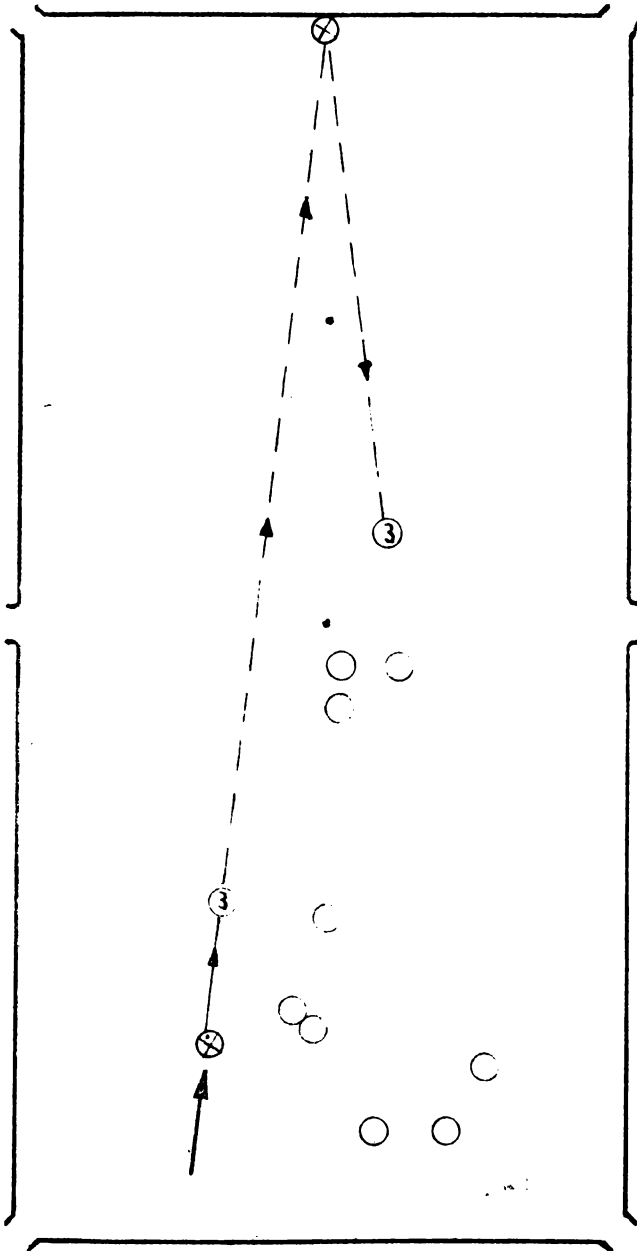


Рис. 28. Отыгрыш шара накатом: чужой шар, ударившись, отойдет от борта, а биток встанет у борта (по А. И. Леману); удар наносится протяжкой.

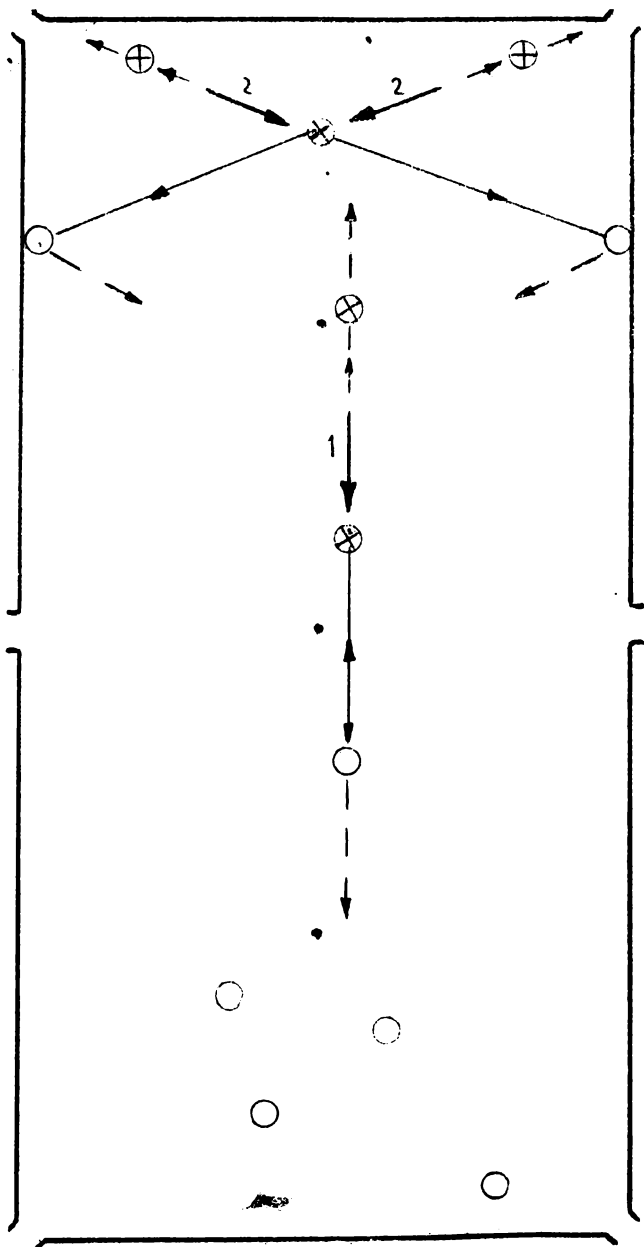


Рис. 29. Отыгрыш шаров оттяжкой, прямая оттяжка: 1 — оттяжка битка от шара к борту (по А. И. Леману), 2 — оттяжка шара на себя от бортового шара.

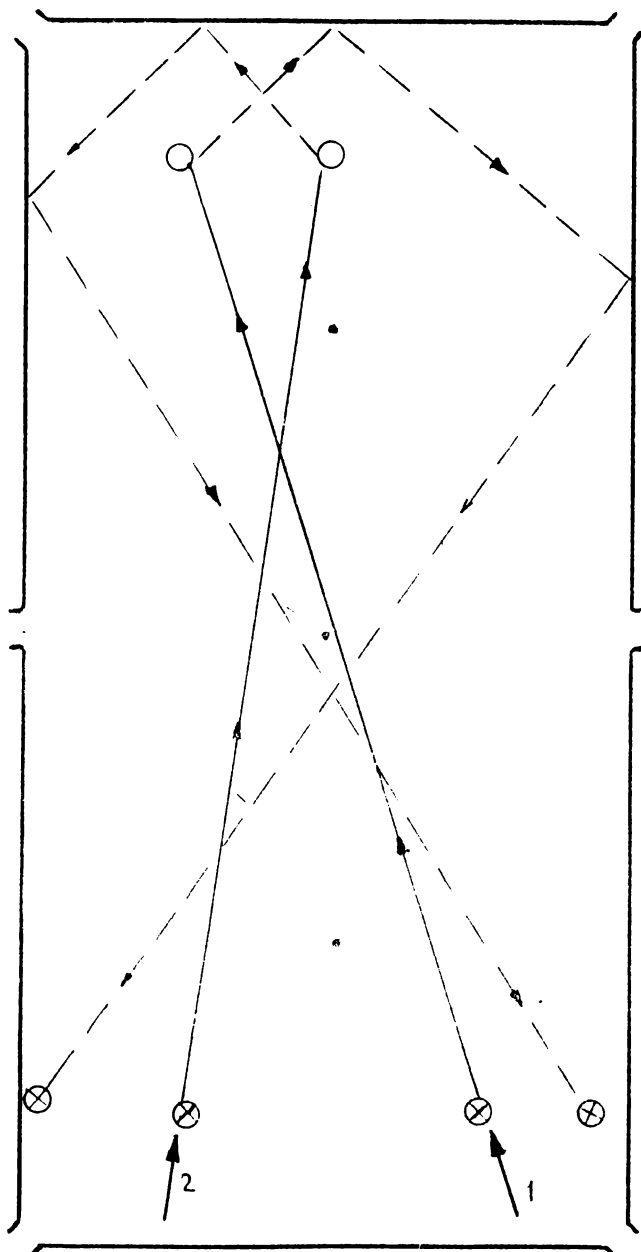


Рис. 30. Отыгрыш шаров: 1 — удар в правую половину битка по правой половине играемого шара (боковик), 2 — удар в левый верхний сектор шара по левой половине играемого шара; в обоих случаях угол отражения шара от борта тупой (по В. И. Гофмейстеру).

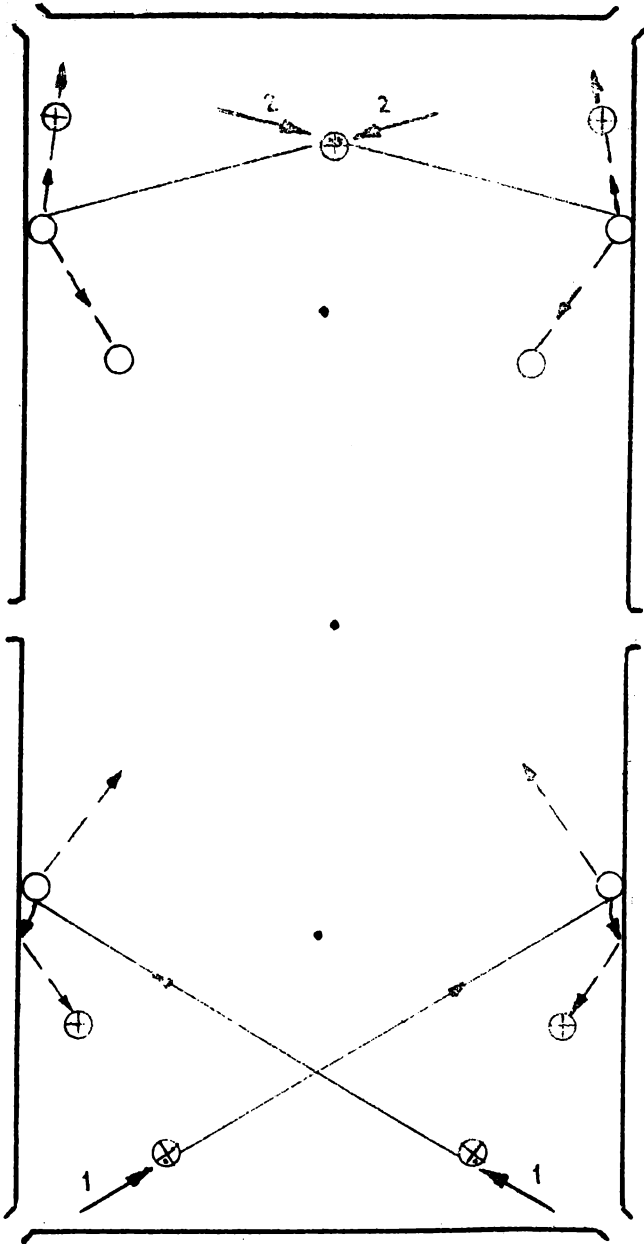


Рис. 31. Отыгрыш шаров ударами эффе в нижний левый или правый сектор шара-битка: 1 — боковая оттяжка к короткому борту, 2 — оттяжка к угловой лузе; удары следует паносить мягкие, протяжные по одноименной стороне битка и играемого шара.

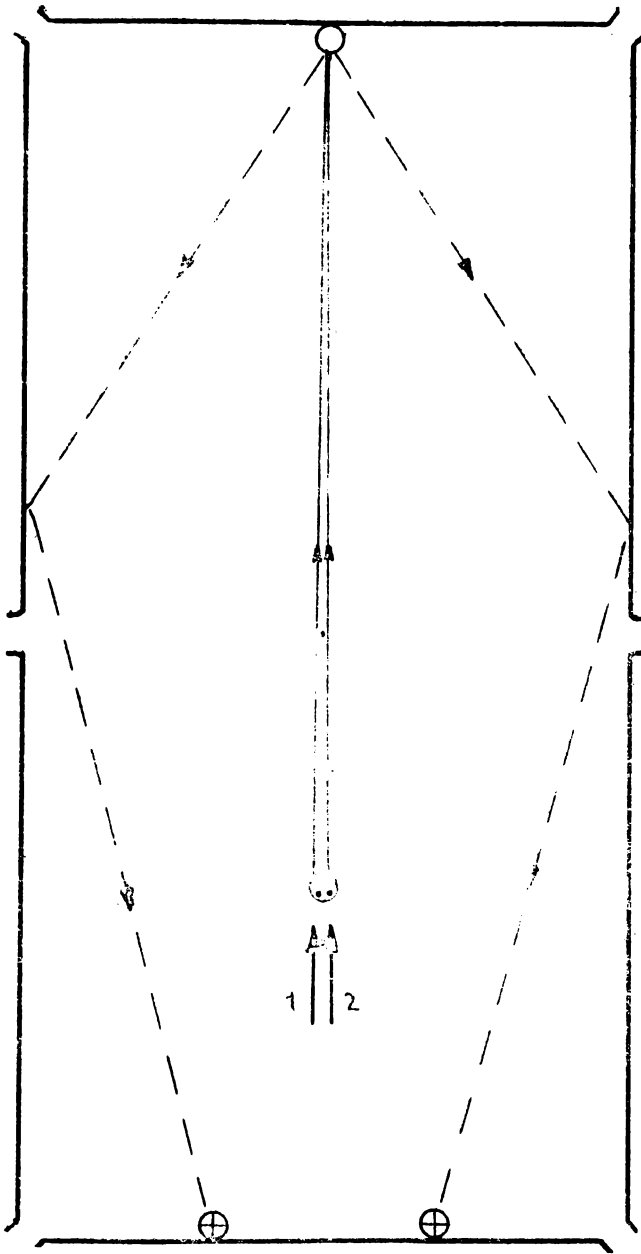


Рис. 32. Отыгрыш шара ударами эффе в нижний правый или левый сектор шара-битка по шару, стоящему плотно у борта (по В. И. Гофмейстеру).

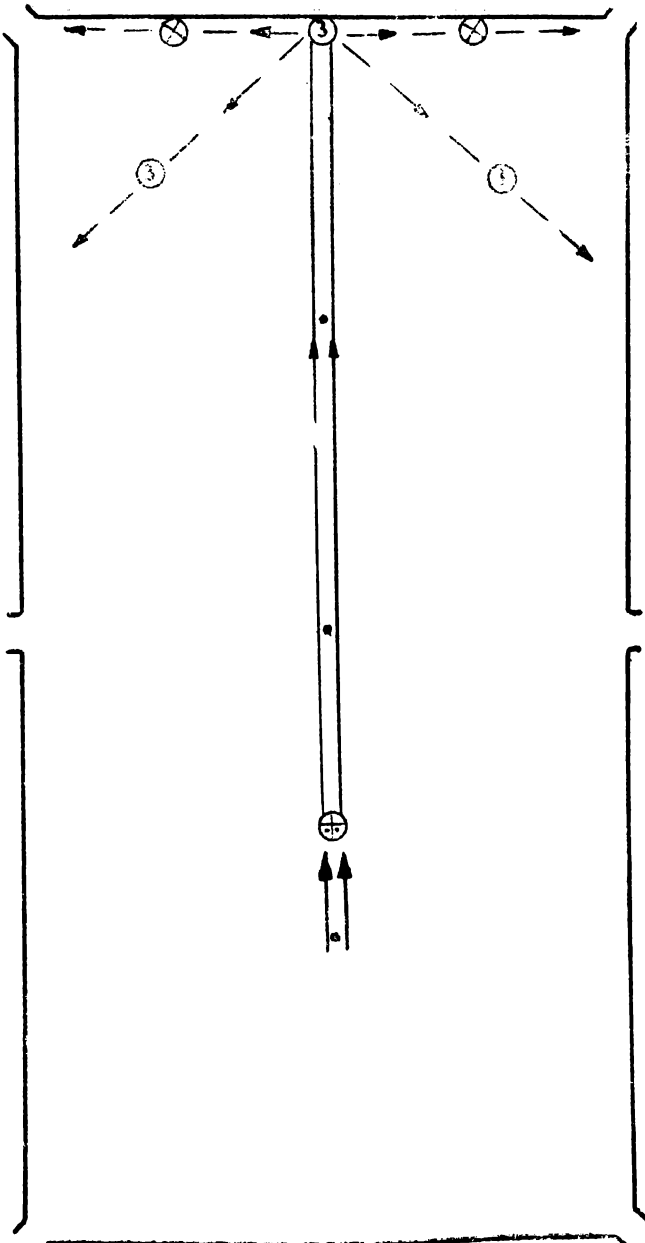


Рис. 33. Отыгрыш шара ударами эффе в нижние секторы шара; удары наносятся по правой и левой оловинке бортового шара; бортовой шар отходит, а биток, вращаясь, движется к угловой лузе; удары наносятся по одноименной стороне битка и играемого (бортового) шара.

лосатым или вообще чем-нибудь отличающимся от белых шаров.

Приступая к игре, ставит 15 пронумерованных шаров при помощи равностороннего треугольника так, чтобы шар, находящийся в вершине треугольника, стоял на третьей точке бильярда, а основание треугольника, находящееся за третьей точкой, параллельно короткому борту.

Шары ставят плотно друг к другу в следующем порядке их номеров: 1-й лобовой шар под номером 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.

Основанием такого расположения шаров в пирамиде служит то соображение, что при разбивке пирамиды, как правило, крайние шары с мелкими номерами раскатятся, а шары с крупными номерами останутся в середине, т. е. не на игре.

Если сложить все написанные цифры (очки) на белых шарах, то получается сумма 120 очков. К номеру шара с единицей прибавляется 10 и к последнему оставшемуся на бильярде шару, вне зависимости от написанной на нем цифры, прибавляется тоже 10. Таким образом, общая сумма очков будет 140. В пределах этой суммы и может быть всевозможное комбинирование очков между партнерами при игре в малую русскую пирамиду.

Во время игры разрешается пользоваться киями различной длины, машинкой и мазиком (которыми сейчас уже не пользуются).

Удары

Удары должны производиться концом кия, имеющим наклейку.

Игра какой-либо другой частью кия запрещается и влечет за собой штраф (пять очков в пользу партнера).

При всяком положении корпуса играющего одна его нога обязательно должна касаться пола. Шар, положенный с нарушением этого правила, не засчитывается. В отдельных случаях, когда явно нарушается интерес партнера, он имеет право восстановить нарушенное положение шаров. Очередной удар переходит к партнеру. Штраф не взимается.

Не разрешается делать удары впропишку и нажим.

Если при одном из этих ударов шар будет положен в лузу, то он не засчитывается и выставляется на бильярд на общем основании, т. е. ставится на третью точку бильярда, или, если

эта точка заныта, ставится плотно к середине короткого борта, противоположному «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 партий, которые следует сыграть, будет нечетным, то при розыгрыше последней опять бросается жребий.

Начало игры происходит следующим образом. Судья или заменяющий его объявляет счет очков — «по нулю». При гандикапе судья объявляет счет очков каждого партнера, прибавляя к очкам дающего фору «минус».

Шар-биток передается игроку, начинающему игру, 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 — 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) и сдвиг с места в пределах «дома» разрешается и не штрафуются.

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.

Во всяком случае приложенный кий не должен мешать удару играющего, он должен только ограничить определенное место, за которое нельзя выходить.

При состоявшемся первом ударе штрафные очки засчитываются на общих основаниях. Например, если играющий «из дома» первым ударом даст 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.

Условия игры

Условиями игры в пирамиду могут быть: «чистое назначение» и «шар и луза».

«Чистым назначением» называется такой способ ведения шара, когда точно называется номер шара, луза, куда желают положить шар, и указывается точно, определенно и ясно, каким образом должен упасть заказанный шар (чисто, от шара, абриколью, шаром или шарамн и каким именно, от контр-ку и т. д.). Например: «Тремя шарами такими-то, от шара такого-то, 12-й в левый угол» или «Карамболом 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) необязателен.

Если объяснение падения заказанного шара в лузу для судьи (инструктора) неясно или настолько запутанно, что в нем трудно разобраться, то судья (инструктор) имеет право подобный заказ не принять и не разрешить его делать.

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 считаются и выставляются на бильярд на общих основаниях.

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

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

Заказ должен быть произведен до удара. Во время удара или раннего заказа упавший шар не засчитывается и выставляется на бильярд на общих основаниях.

Игра на условиях «чистого назначения» чрезвычайно осложняет и ведение судейства и заказы участвующих в ней игроков, а между тем условие заказа «шар и луза» фактически мало отличается по своему результату от заказа «чистое назначение».

Никто из игроков даже средней силы никогда не играет чистых шаров, не отдавая себе отчета в том, что заказанный шар случайно упал в назначенную лузу. Если же такое случается (например, заказан чисто в угол, а упал от четырех бортов в этот же угол или заказан от шара, упал чисто), то подобное бывает настолько редко, что не составляет и одного процента. Поэтому при столь малой вероятности случайного падения шаров не стоит осложнять соревнование заказом шаров только по «чистому назначению».

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 положения шаров на бильярде, партия считается ничьей и оконченной.

Таким образом, для играющих всякая партия может иметь три результата — выигрыш, проигрыш, ничья (нормальная при разборке по 70 очков или вынужденная при троекратном повторении штрафных ударов, не изменяющих положения 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:

— при промахе, т. е. ударе, при котором биток не заденет ни один из шаров;

— при падении своего шара (битка) в лузу;

— при вылете битка за борт;

— если до удара, во время удара или после него играющий коснется любого шара кием, одеждой, рукой и т. д.;

— при игре не своим шаром;

— при ударе ребром или турником кия;

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

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

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

Во всех поименованных случаях штраф взыскивается в размере 5 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 игрок должен набрать шарами 66 очков, при получении десяти штрафных очков — 61 очко и т. д.

При одновременном нарушении нескольких правил штраф соответственно не увеличивается, а взимается в одинарном размере (5 очков). Например: играющий промахнулся и положил биток в лузу или коснулся какого-либо шара и промахнулся и т. д. — штраф 5 очков.

При всяком штрафном ударе положенный шар не засчитывается и ставится на бильярд на общих основаниях.

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 сыграет чужим шаром, несмотря на предупреждение судьи, то, кроме штрафа, судья (инструктор) по своему усмотрению, но не в ущерб партнеру восстанавливает прежнее положение шаров.

Если игрок, готовясь к удару, коснется своего или другого шара и, несмотря на замечание судьи (инструктора), поспешит произвести удар, то, кроме штрафа, судья (инструктор) 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 засчитывается, а выскользивший за борт ставится на бильярд на общих основаниях и удар продолжается.

Если во время удара партнер играющего задержит катящийся биток рукой, кием, одеждой и т. п., то судья (инструктор) ставит биток по просьбе играющего на любую точку бильярда.

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

Если партнер играющего задержит или отклонит катящийся заказанный шар, то этот шар считается сыгранным, снимается судьей (инструктором) с бильярда, и право на продолжение удара продолжается.

Если партнер играющего задержит или отклонит катящийся незаказанный шар, то судья по просьбе играющего ставит этот шар на любую точку бильярда. Например, при игре в последнем шаре играющий, отыгрывая, 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-либо из посторонних помешает играющему при ударе, например, толкнет, заденет за кий и т. д., 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 оставшийся 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 оставшийся 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, играют «с рук» «из дома». Играющий заказал застрявший шар в угол и тихим ударом покати́л свой шар (биток). В это время застрявший шар упал в лузу и, таким образом, катящийся биток не попал 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 (кня, абажура и т. д.), снова упадет на бильярд, то штраф не взимается, сыгранный шар считается, но право удара переходит к партнеру.

Если при ударе какой-либо шар (в том числе и биток) выскочит на борт и остановится на нем, то его ставят плотно к борту около того места, где он остановился. Если при этом был сыгран заказанный шар, то он считается, 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. д.), то судья предупреждает, что если после трех ударов с каждой стороны шары не изменяют своего положения на бильярде, партия признается ничей.

Примеры: 1. В разрезе угла «дома» 14-й шар, плотно на коротком противоположном борту стоит 3-й. Играть надо «с рук». У противника в 14-м шаре — партия, в штрафных пяти очках партии нет. Играющему приходится попадать в тройку так, чтобы она замаскировала 14-й шар, или обратным ходом битка сбивать 1-й шар. И тот и другой удары рискованны, можно легко отдать 14-й шар. Играющему самое выгодное положить свой шар в лузу и тем самым предложить партнеру сделать рискованный удар. То же самое и из тех же соображений может сделать и партнер.

2. При партии в последнем шаре оба шара стали в растворе лузы так, что битком попасть в другой шар можно только от бортов. В штрафном ударе у партнера партии нет. Каждому из играющих выгодно только тушевать свой шар.

3. При партии в последнем шаре оба шара стали в трудное положение для отыгрыша. В штрафном ударе партии нет. Игра-

ющему выгодно оставить свой шар в прежнем положении, тушуя его кием. Так же может решить сделать и партнер и т. д.

Если играющий потушает шары, считая, что у него уже есть партия, а при проверке окажется, что партии нет, потушевавший платит штраф, судья восстанавливает прежнее положение шаров, удар переходит к партнеру.

Если потушает шары не играющий, а партнер, предложив, что у противника партия, а при проверке окажется, что партии еще нет, то судья восстанавливает потушеванные шары в прежнем положении, игра продолжается. Штраф не взимается.

Если один из партнеров фактически набрал 71 очко, но игра продолжалась вследствие ошибки в подсчете очков, то при обнаружении ошибки набравший первым 71 очко считается победителем, независимо от положения партии в данный момент.

Если ошибка в счете обнаружилась после того, как партнер положил последний шар, то, несмотря на это, партия считается выигранной тем, у кого 71 или более очков были набраны ранее.

Если все шары во время игры соберутся около одного из углов, то судья по просьбе партнеров может поставить биток около лузы за шарами. После этого играющие обязаны сделать по одному удару без заказа.

При падении битка в лузу или за борт взимается штраф, удар переходит к партнеру, последний производит его «из дома» «с рук». При этом в шары, находящиеся «в доме», попадать прямо запрещается, взимается штраф; если при этом будет положен шар, то он не засчитывается и выставляется на бильярд на общем основании, удар переходит к партнеру. Разрешается попадать в шары, находящиеся «в доме», только от борта и при условии выхода из этого битка за линию «дома». Если же после этого удара шар, находящийся «в доме», будет сыгран, то он не засчитывается и выставляется на бильярд на общем основании.

Если все шары находятся «в доме», а играть надо «с рук», то временным «домом» считается площадь бильярда, ограниченная с одной стороны коротким бортом, противоположным «дому», а с другой — линией, мысленно проведенной параллельно этому борту через третью точку бильярда, где ставится пирамида. Из этого временного «дома» играют на общих основаниях, как из постоянного.

В малую русскую пирамиду обыкновенно играют вдвоем, но могут играть и втроем.

При игре втроем играют «каждый за себя» или «один против двух» (пары). При игре «каждый за себя» партия ведется до 51 очка. Кто первый положит эти очки, считается выигравшим и выходит из игры. Два партнера продолжают игру. Первый из этих двух игроков, положивший 51 очко, считается вторым выигравшим. Оставшийся партию проиграл.

Может случиться, что при розыгрыше партии двум оставшимся не хватит очков для выигрыша партии. Тогда с полки вышедшего из игры выставляются на бильярд шары с нужным количеством очков.

При игре «каждый за себя» играют партнеры примерно равной силы, гандикапных очков не дается.

При игре «один против двух» (пары) один из трех или по условию каждый поочередно играет против двух. Партия ведется до 71 очка.

Эта игра ведется двумя способами:

1. Каждый делает по одному удару по очереди, т. е. сначала делает удар «один», потом первый партнер «пары», опять «один», затем второй партнер «пары» и т. д. При этом условии играть «одному» выгодно, так как у него игра идет равномерно, **ведется определенная тактика.** У «пары» игра все время перебивается и одной определенной тактики нет. Поэтому при таком способе ведения игры «один» имеет преимущество и должен давать фору не менее пяти очков сыгранными шарами.

2. Каждый играет до тех пор, пока кладет шары или сделает штрафной удар. Начинает «один». После него играет первый партнер «пары». За ним снова «один». Если последний делает штрафной удар, то игру продолжает первый партнер «пары» и т. д. Если же «один» положит шар или несколько шаров, или же первый партнер сделает штрафной удар, то в игру вступает второй партнер «пары» и играет с «одним» на тех же основаниях. Таким образом, фактически «один» играет с каждым из партнеров поочередно.

Этот способ игры не дает преимуществ «одному», игра у партнеров «пары» не перебивается, и каждый из них играет в меру своих сил.

Партнеры «пары» имеют право начинать игру по своему усмотрению. Начинает обыкновенно сильнейший. Каждый партнер «пары» имеет право умышленно дать штраф, чтобы удар перешел к другому (часто к этому прибегают на последнем шаре, когда между игроками большая разница в силе игры).

Подсказывать друг другу в процессе игры партнеры «пары» не имеют права. За подсказ взимается штраф — пять очков в пользу «одного». Удар остается за играющим.

При разнице в силе игроков можно уравнивать силы путем форы, даваемой сильным игроком в пользу менее сильного.

Фора в игре в пирамиду дается различными способами: 1) сыгранными шарами, так называемая «на запись»; 2) сниманием шаров с бильярда перед началом игры в пользу получающего, так называемая «со стола» и 3) смешанная, т. е. тем и другими способами.

Большая русская пирамида (91 очко)

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как и в малой русской пирамиде (71 очко). Разница в изменении счета очков. К шарам 2, 3, 4 и 5 прибавляется по 10 очков. Таким образом, в большой русской пирамиде получается всего $140 + 40 = 180$ очков.

Партию играют до 91 очка. Кто первый положит 91 очко, считается выигравшим партию.

Партия может окончиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Ничья может быть нормальной, когда каждый сыграет по 90 очков, и вынужденной, когда каждый сделает по три штрафных удара подряд (не изменяющих положения шаров на бильярде).

Фора дается на тех же основаниях, как и в малой русской пирамиде, но из расчета отношения очков 9 : 7. Например, если в малую пирамиду дается фора 7 очков, то в большую пирамиду — 9, если в малую — 14, то в большую — $(9 : 7) \times 14 = 18$ очков и т. д.

Если получается дробное число, то дробь менее 0,5 откидывается, а более — считается за единицу, т. е. прибавляется лишнее очко.

Эта игра сложнее, интереснее, а главное — результат партии меньше зависит от случайностей, чем при игре в малую русскую пирамиду.

Разница между цифровым значением шаров с минимальным и максимальным количеством очков в малой пирамиде доходит до 7,5 раз (2—15), а тут до 2,5 (6—15). Если в первом случае у одного партнера остановится в растворе лузы «двойка», а у другого 15-й шар, во втором случае у первого «шестерка», а у второго 15-й шар, которые кладутся в лузу наверняка, то соотношение получится $7,5 : 2,5 = 3$, т. е. случайность набора очков

в большой русской пирамиде уменьшается в три раза. Кроме того, в большой русской пирамиде остается после положенного 15-го шара еще один такой же 15-й шар ($5+10$), что еще больше уменьшает разрыв между очками.

Пирамида счетом шарами

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как и при малой русской пирамиде (71 очко). Разница в том, что партия считается не на очки, а на количество шаров. Все 15 шаров считаются равнозначными. Кто первый положит восемь шаров, тот и выигрывает партию.

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

За штрафной удар платится шар. Давший штраф отдает со своей полки сыгранный шар или, если у него нет таких шаров, то учитывает долг сыгранных впоследствии. Если же вообще у давшего штраф не будет совсем шаров, то партнер его играет не восемь шаров, а минус количество штрафных. Например, партнер дал два шара штрафа, а шаров не имеет, его противник играет шесть шаров.

Обыкновенно этим счетом игра ведется между равными партнерами, так как игра на шары больше гарантирует от случайных результатов, которые бывают при игре на очки.

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

В игре между разными по силе игроками для уравнивания их сил дается фора шарами. Можно давать полшара, один, полтора, два и т. д.

Фора дается обычно двумя способами: сильнейший игрок дает из своих сыгранных шаров; слабейший получает договоренное число шаров, снимая их со стола перед началом игры. Иногда дача форы производится смешанным способом, т. е. часть шаров дается из сыгранных, а часть снимается со стола.

При форе с дробным количеством шаров играют две партии с различными условиями. Например, при форе в полшара одну партию играют на равных условиях, а другую — с форой в один шар (один кладет восемь шаров, другой семь или один кладет девять шаров, другой восемь); при форе в два с половиной шара первую партию один играет в восемь шаров, а другой в шесть, вторую партию — восемь и пять или девять и шесть. При условии играть две партии начинают по жребию.

При даче фора может случиться, что в конце игры не хватит шаров для выигрыша, тогда недостающее количество шаров выставляется на бильярд с полки.

Пирамида с цветными шарами

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при игре в малую русскую пирамиду (71 очко). Разница только в том, что изменяется счет очков и прибавляется к пирамиде пять цветных шаров: четыре красных и один желтый. Всего в игре 20 шаров (кроме битка).

Ко всем 15 номерным шарам прибавляется по 10 очков, а всего 150 очков. Цветные шары считаются: четыре красных каждый по 40 очков и один желтый — 50 очков, всего 210 очков. Сама пирамида имеет 140 очков. Таким образом, в пирамиде с цветными шарами получается общее количество очков: $140 + 150 + 210 = 500$.

Партия играется до последнего шара, после чего меньшее число очков, набранных одним из партнеров, вычитается из большего числа очков, набранных другим партнером. Разница очков и составляет выигрыш одного из партнеров. Например, один партнер набрал 367 очков, а другой 133, выиграл первый $367 - 133 = 234$ очка.

Можно играть, считая разницу очков между 251 и лишними очками, сыгранными партнером. Например, один партнер набрал 367 очков, значит, он выиграл $367 - 251 = 116$ очков.

Точно так же партия может считаться оконченной, когда один из партнеров наберет 251 очко.

Партия может окончиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной (по 250 очков у каждого) и вынужденной (на общих основаниях).

Фора дается сравнительно с большой русской пирамидой из расчета 25 : 7, а сравнительно с большой русской пирамидой — 25 : 9. Например, если при игре в малую пирамиду дается фора 14 очков, то в пирамиде с цветными шарами фора должна

быть $(25 : 7) \times 14 = 50$ очков; если в большой пирамиде дается фора 36 очков, то $(25 : 9) \times 36 = 100$ очков и т. д.

Если получаются дробные числа, то дробь более 0,5 считается за единицу, менее — откидывается.

Игра с цветными шарами гораздо сложнее, интереснее и разнообразнее, чем предыдущие игры. Число возможных комбинаций значительно больше.

Винт

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при малой русской пирамиде (71 очко). Разница в том, что написанные на шарах цифры меняют свое значение в зависимости от количества положенных подряд шаров и различных комбинированных ударов, которыми положен тот или иной шар. Кроме того, дополнительные очки считаются за «коронки» — за шары с определенными номерами, находящиеся на полке у каждого партнера, и за определенное число положенных шаров. Это делает игру в винт много сложнее и гораздо разнообразнее, интереснее игр малой и большой русских пирамид.

Первый, чисто положенный шар, считается согласно его номиналу, второй удваивает свое цифровое значение, третий — утраивает и т. д. Шары «винтятся» при условии, что они кладутся подряд один за другим без ошибки (за одну билию).

Пример: Положено подряд четыре шара: 7, 10, 5 и 11. Первый шар 7-й считается за 7 очков, 10 (второй шар) за $10 \times 2 = 20$ очков, 5 (третий) за $5 \times 3 = 15$ очков и 11 (четвертый) $11 \times 4 = 44$ очка, а всего $7 + 20 + 15 + 44 = 86$ очков.

Всякий комбинированный удар «винтится»: дуплет — в 2 раза, от двух бортов — в 3 раза, от трех бортов — в 4 раза, от шара — в 2 раза, шаром — в 2 раза, абриколью — в 2 раза и т. д.

Пример: Положено подряд четыре шара: 9, 4, 10 дуплетом от шара и 12 абриколью. Первый шар считается за 9 очков, 4 — как второй шар ($4 \times 2 = 8$ очков), 10 — как третий шар ($10 \times 3 = 30$), как положенный дуплетом ($30 \times 2 = 60$) и еще от шара $60 \times 2 = 120$ очков, 12 — как четвертый $12 \times 4 = 48$ и как положенный абриколью $48 \times 2 = 96$ очков, а всего $9 + 8 + 120 + 96 = 233$ очка.

Если положен шар двумя шарами, то число очков увеличивается в 3 раза, тремя шарами — в 4 раза, от двух шаров — в 3 раза, от трех шаров — в 4 раза, от четырех шаров — в 5 раз и т. д.

Пример: Положена шестерка четырьмя шарами, дуплетом от шара в середину. Шестерка, положенная четырьмя шарами, считается $6 \times 5 = 30$, дуплетом $30 \times 2 = 60$ и от шара — $60 \times 2 = 120$ очков.

За первый штрафной удар взимается 5 очков, за второй у того же партнера — 10 очков, за третий — 20 очков, за четвертый — 40 очков и т. д. Штрафные очки не списываются с имеющихся очков у давшего штраф, а только приписываются партнеру.

Пример: Дано пять штрафных ударов: первый считается 5 очков, второй — 10, третий — 20, четвертый — 40 и пятый — 80. Всего $5 + 10 + 20 + 40 + 80 = 155$ очков. Все эти очки приписываются к очкам другого партнера.

«Коронки». «Коронкой» считаются определенные шары, находящиеся на полке у одного из партнеров, хотя бы положенные одновременно. За имеющиеся на полке «коронки» прибавляется:

- туз (1) — 50 очков;
- малая «коронка» (12 и 2) — 50 очков;
- большая «коронка» (13, 14 и 15) — 200 очков;
- 10 шаров различных — 300 очков;
- полная «коронка» (все 15 шаров) — 500 очков.

К положенному после 10-го шара 11-му шару, кроме его номинала, прибавляется 50 очков, к 12-му — 100 очков, к 13-му — 150 очков, к 14-му — 200 очков, к 15-му — 250 очков, кроме 500 (за полную «коронку»), а всего 750 очков.

Когда на бильярде остается один или несколько шаров, не могущих изменить уже определившийся результат партии, разрешается не разыгрывать партию до последнего шара, признают выигрыш за тем, у кого больше очков и начинают новую партию.

В последнем шаре партию разыгрывают только тогда, когда этот шар может дать выигрыш одному из партнеров или когда оставшийся шар «короночный» для одного из играющих.

Проигравший определенное число очков может предложить их разыграть на новую партию, т. е. если он играет эту партию, очки удваиваются, если выиграет, очки списываются. Например, на новую партию разыгрывается 300 очков. При выигрыше партии должником очки списываются, игроки становятся в расчете, при проигрыше должников — последний будет должен 600 очков.

Партия может иметь три результата: выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть нормальной и вынужденной.

Для уравнивания игры между партнерами различной силы дается фора. По сравнению с малой русской пирамидой размер форы примерно в 5—10 раз больше.

Винт с цветными шарами

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при игре в винт. Разница в том, что к 15 номерным шарам прибавляется семь цветных: четыре красных, один желтый, один зеленый и один черный. Всего в игре 22 шара (кроме битка).

К «двойке», «тройке», «четверке» и «пятерке» прибавляется по 10 очков. Четыре красных шара считаются по 30 очков, желтый — 60 очков, зеленый — 120 очков и черный — 240 очков.

Цветные шары класть первым и притом чистым ударом нельзя, можно класть комбинированным (дулетом, от шара, шаром и т. д.) или после положенного шара. Исключением может быть только положение, когда на бильярде останутся одни цветные шары.

Кроме того, в этой игре иные «коронки», за набор которых прибавляется:

- малая «коронка» (2 и 12) 50 очков;
- средняя «коронка» (13, 14 и 15) 200 очков;
- большая «коронка» (2, 3, 4 и 5) 400 очков;
- цветная «коронка» (все 7 цветных шаров) 500 очков;
- 10 шаров различных 400 очков;
- 15 шаров различных 800 очков;
- полная «коронка» (все 22 шара) 1000 очков.

Эта игра является самой интересной и захватывающей из всех пирамид. В ней масса всевозможных сложных комбинаций.

Партия может иметь три результата: выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть нормальной и вынужденной, и та, и другая бывают редко.

Фора дается примерно в 15—20 раз большая, чем в малой русской пирамиде.

Пирамида «Подкатка»

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как и в малой русской пирамиде (71 очко). Разница в том, что один из партнеров — «подкатчик» — имеет два удара подряд. Обыкновенно первым ударом он подкатывает игаемый шар по возможности ближе к лузе, а вторым ударом кладет его.

После положенного шара, благодаря подкатке или сразу с первого удара, подкатчик имеет только один удар, который он использует на отыгрыш.

Игра ведется без заказа. Куда бы какой шар ни упал, он засчитывается.

В виде компенсации за два удара подкатчик дает своему партнеру фору от 25 до 58 очков, в зависимости от сил партнеров и конструкции бильярда: на большом строгом бильярде дается фора больше, на легком — меньше.

Эта игра выработывает у подкатчика точность и мягкость удара — одно из самых главных свойств высшего мастерства, кроме того, воспитывает крайнюю осторожность при отыгрыше.

У играющего против подкатчика эта игра развивает, во-первых, умение точно класть шары (необходимо играть любой мало-мальски возможный шар, иначе его легко сыграет с двух ударов подкатчик), во-вторых, умение применять самые сложные комбинации по кладке шаров.

Партия в подкатку может окончиться: выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной и вынужденной.

Пирамида без касания борта битком

Партия играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил малой русской пирамиды (71 очко). Разница в том, что один из играющих не имеет права коснуться битком какого-либо борта; за всякое прикосновение битком к борту взимается 5 очков штрафа.

Партия ведется обязательно с гандикапными очками (с форой). Тот, кто играет, не имея права коснуться борта, получает фору от 50 до 70 очков включительно, в зависимости от силы противника и конструкции бильярда.

Со стороны дающего фору партия ведется на общих основаниях, как в малой русской пирамиде.

Партия ведется без заказа, любой упавший шар засчитывается, если при этом не было штрафного удара или действия.

При этой игре может быть: выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть только вынужденной.

Получающий фору должен обладать очень высокой техникой, в совершенстве владеть своим шаром, иначе ему трудно достигнуть победы.

Американка

Игра в американку проводится 16 шарами. Шары могут быть не нумерованы. Битком является любой из 16 шаров. Перед началом игры 15 шаров ставят в пирамиду, не считаясь с номерами шаров.

Игра в американку ведется в общем, с соблюдением правил игры в малую русскую пирамиду. Разница в том, что после первого удара «из дома» (битком) можно играть любым шаром любой шар, класть в лузу свой шар от шара или шаров, заказывать или назначать шар не требуется, все упавшие шары считаются сыгранными, если не было сделано штрафного удара.

Партия может иметь три результата: выигрыш, проигрыш и ничья.

Выигравшим партию считается участник, первым положивший восемь шаров. Ничья может быть только вынужденной на общих основаниях.

Если по положению о соревнованиях партия должна быть разыграна до результата, то при ничьей она переигрывается полностью.

Во всех случаях штраф взимается шарами с полки играющего из числа сыгранных шаров или могущих быть сыгранными впоследствии; снятый шар выставляется на бильярд плотно к короткому борту там, где ставится пирамида.

Штраф взимается в следующих случаях: а) при всяком касании (кием, рукой, одеждой, машинкой и т. п.) любого шара играющим до, после или при производстве удара; б) при ударе турником или боковой частью кия; в) при промахе, т. е. при ударе, при котором ударяемый шар не заденет ни один из других шаров; г) при касании шаров играющим, ошибочно посчитавшим партию оконченной; д) при ударе во время движения шаров от предыдущего удара; е) при падении шара за борт, по которому произведен удар.

При нарушении правил пунктов «а», «б» и «д», если при этом будет положен шар, к короткому борту выставляются два шара — положенный и снятый с полки. При нарушении правил пунктов «в» и «г» выставляется только один шар с полки. При нарушении пункта «е», если при этом будет положен шар, выставляются три шара — шар, положенный в лузу, выбитый из бильярда и снятый с полки.

Играть партнеру выставленными штрафными шарами запрещается. Играть ими разрешается только на следующем ударе.

Исключением может быть положение, когда на бильярде остаются только выставленные шары. Например, на бильярде два шара; играющий один из них кладет в лузу, а свой выбивает за борт. Выставляются выскочивший, упавший в лузу и взятый с полки шары — всего три шара, которыми и можно играть.

Для уравнивания игры между партнерами различной силы сильнейший игрок дает фору. Разбивает пирамиду обязательно партнер, дающий фору. Последняя дается двумя способами:

а) партнер, дающий фору, разбивает пирамиду и, если при разбивке упал шар, игра продолжается, а после окончания удара снимает с бильярда договоренное число любых шаров и отдает их партнеру, получающему фору. Так же поступают, когда с первого удара не упадет ни одного шара;

б) партнеры договариваются, сколько шаров играть каждому. Например, дающему играть десять шаров, а получающему — шесть и т. д.

Может случиться, что при большой форе не хватит шаров для выигрыша, тогда, как только дающий положит один или несколько шаров, эти шары выставляются плотно к короткому борту, причем записываются сыгравшему их.

При форе с дробным числом шаров играют две партии с различными условиями. Например, при форе 0,5 шара одну партию играют на равных условиях, т. е. каждый должен положить по восемь шаров, а вторую партию — с форой в один шар (дающий кладет восемь шаров, получающий — семь или дающий кладет девять шаров, а его партнер — восемь шаров); при форе 1,5 шара — одну партию играют восемь и семь шаров, а другую восемь и шесть или девять и семь шаров.

Игра в американку развивает умение класть шары в лузу различными способами; класть свой шар в лузу от шара (или шаров); владеть различными эффе (боковым вращением своего шара).

Американка в одну линию

Эта игра является разновидностью американки и играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, перечисленных при игре в американку.

15 шаров ставятся не пирамидой, а перпендикулярно к середине противоположного короткого борта в одну линию, плотно друг к другу (рис. 34). Для этого два кия кладут на бильярд перпендикулярно к короткому борту и между ними ставят плотно друг к другу шары.

Начало игры происходит следующим образом: кидается жребий, кому начинать. Начинающий ставит биток на любое место «в доме» и отсюда производит первый удар на общих основаниях. После разбивки шаров можно класть любым шаром любой, как в американке.

Вся игра основана на правильной разбивке шаров. Надо разбивать в левую или правую половину головного шара, беря соответствующее эффе, чтобы биток, отразившись от длинного борта, а потом от короткого, разбил все шары. При всяком прямом ударе в правую или левую сторону стоящих шаров выбьется только один шар, вся же линия не будет нарушена.

Если разбивают, попадая битком в правую половину лобового шара, то обязательно берется при ударе левое эффе, а если в левую — правое эффе. Результатом этих ударов будет следующее: в первом случае биток получит вращение по часовой стрелке и, отразившись от длинного и короткого бортов, сохранит силу вращения и благодаря последней разгонит все шары; во втором случае получится тот же эффект, но с левой стороны, биток получает вращение против часовой стрелки (см. рис. 34).

В этой игре число партнеров неограничено; чем больше, тем интереснее игра.

Выигравшим становится тот, кто положит большее число шаров.

Если одно и то же число шаров положит несколько человек, то между ними вновь разыгрывается партия до результата.

Может играть и один игрок при условии, что он берется положить с одного удара (биллии) определенное число шаров.

Результатом партии может быть: выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть нормальной и по особой договоренности. Например, условливаются: если будет положено четыре шара — выигрыш, три — ничья.

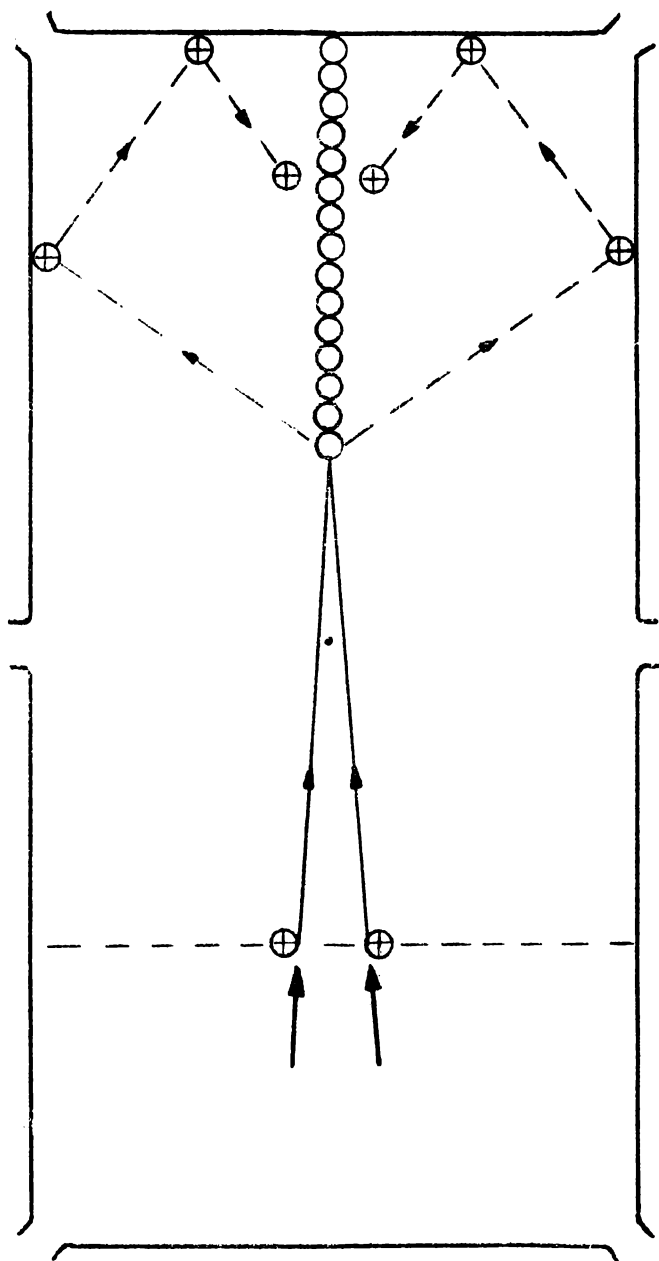


Рис. 34. Расстановка шаров для игры американка в одну линию и способы разбивки шаров.

Фора в эту игру дается шарами. Фора может быть и дробной.

Пять шаров — 60 очков (русская партия)

Эта партия играется пятью шарами: двумя белыми (№ 1 и № 2), двумя красными и одним желтым.

Каждый из цветных шаров имеет свое определенное место на бильярде.

Красные шары ставятся на крайние точки бильярда (первую и третью), а желтый — на среднюю.

После постановки цветных шаров на свои места играющие кидают жребий, кому начинать. Следующие партии начинают по очереди.

Начинающий игрок берет белый шар № 1 и ставит его на любое место «в доме», откуда и делает первый удар на общих основаниях.

Началом партии считается первый удар, произведенный начинающим игроком «из дома», при условии, что шар играющего выйдет за линию «дома». Если же шар не выкатится «из дома», то штраф не взимается, а удар повторяется.

Класть шар первым, начальным ударом нельзя. Если при этом шар, в который попал биток играющего, упадет в лузу, то шар вынимается и ставится на свое прежнее место, очки не считаются и удар переходит к партнеру.

Партнер, играющий вторым номером (белым шаром № 2), также начинает свой первый удар «из дома» и имеет право играть любой шар, находящийся «вне дома», в любую лузу.

Всякий промах, называемый в этой игре «выставкой», оплачивается одним очком в пользу партнера.

Положенный в лузу шар вынимается и ставится на свое прежнее место, т. е. красные шары — на крайние точки, желтый — на середину.

Если точка, на которую надо поставить вынутый шар, занята, то шар ставится на другую точку, «вне дома»; если и эта точка занята, то шар ставится на точку «дома»; если же все три точки заняты, то шар ставится плотно посередине короткого борта, противоположного «дому».

Как только освободится одна из точек, шар с короткого борта переставляется на свободную точку при том лишь условии, если шар, стоящий на коротком борту, не был тронут при ударе ни одним из шаров.

Удар продолжается до тех пор, пока играющий кладет в лузу заказанные шары. После ошибки или штрафа удар переходит к партнеру.

Играть прямо шары, которые находятся «в доме», нельзя, но разрешается попадать в них только обратным ходом битка от короткого борта, противоположного «дому». Сыгранные таким образом шары не считаются и ставятся на свою точку, а удар переходит к партнеру.

Если все шары находятся «в доме», а играть надо «с рук», то играющий обязан играть только из постоянного «дома» (попадать обратным ходом битка от короткого борта или вообще от бортов в шары, находящиеся «в доме»); если же шар будет сыгран, то он ставится на свою точку, а очки не считаются.

Счет положенных шаров:

- белый шар в любую лузу 2 очка;
- красный шар в любую лузу 3 очка;
- желтый шар в угловую лузу 6 очков;
- желтый шар в среднюю лузу 12 очков.

Класть желтый шар два раза подряд в середину нельзя. Если же он будет положен, то шар не засчитывается, ставится на точку. Штраф не взимается. Удар переходит к партнеру.

После конца каждого удара (биллии) сумма сделанных игроком очков записывается на доску с подведением общего итога всех имеющихся у него очков.

Партия играется до 60 очков, когда кто-то из играющих положит 60 очков, он считается выигравшим партию и партия окончена.

Партия штрафными очками не кончается, требуется обязательно положить шар.

Штраф взимается за:

- выставку (промах), касание своего шара или других предметов, рукой, машинкой, одеждой, удар чужим шаром — 1 очко;
- падение своего шара в лузу или вылет его за борт — 2 очка;
- падение белого шара в любую лузу, а своего «на себя» (т. е. в любую лузу от шара) — 2 очка;
- падение красного шара в любую лузу, а своего «на себя» — 3 очка;
- падение желтого шара в угол и своего «на себя» — 6 очков;
- падение желтого шара в середину и своего «на себя» — 12 очков.

Штрафные очки присписываются партнеру, но не снимаются у играющего.

Если играющий сыграет не своим шаром и партнер задержит или отклонит катящийся биток, заказанный или не заказанный шар, помещает играющему, а также если застрявший шар упадет в лузу от удара партнера, от явного толчка, то поступают согласно правилам игры в малую русскую пирамиду.

Для уравнивания игры между партнерами сильнейший игрок дает фору, т. е. слабейший игрок разыгрывает меньшее число очков, сильнейший же всегда играет 60 очков. Например, при форе 25 очков слабейший играет 35 очков, а сильнейший — 60.

Иногда фора дается карамболями, т. е. получающий, делая карамболи, засчитывает их себе, дающему карамболи не считаются.

Партия может окончиться выигрышем или проигрышем, ничьей не бывает.

Пять шаров с карамболями

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при игре пять шаров — 60 очков, только считаются карамболи.

Карамболи присчитываются играющему только в том случае, когда положен правильно заказанный шар и непосредственно после этого сделан карамболь.

Карамболи считаются следующим образом:

- а) белый шар, положенный в любую лузу, с карамболом:
 - по красному 4 очка,
 - по двум красным 7 очков,
 - по желтому 7 очков,
 - по желтому и красному 10 очков,
 - по двум красным и желтому 13 очков.
- б) красный шар, положенный в любую лузу, с карамболом:
 - по белому 5 очков,
 - по красному 6 очков,
 - по желтому 9 очков,
 - по белому и красному 8 очков,
 - по белому и желтому 11 очков,
 - по красному и желтому 12 очков,
 - по красному, желтому и белому 14 очков;
- в) желтый шар, положенный в угол, с карамболом:
 - по белому 14 очков,

- по красному 12 очков,
- по белому и красному 14 очков,
- по двум красным 15 очков,
- по двум красным и белому 17 очков;
- г) желтый шар, положенный в середину, с карамболом:
 - по белому 17 очков,
 - по красному 18 очков,
 - по белому и красному 20 очков,
 - по двум красным 21 очко,
 - по двум красным и белому 23 очка.

При положенном шаре такой удар за карамболь не считается.

Если играющий делает штрафной удар, то все, что он сыграл, а также и карамболь, присчитывается партнеру. Например, играющий положил желтый шар в угол и сделал карамболь по двум красным, а свой шар (белый) упал в лузу. Согласно п. «в» требуется записать 15 очков, эти очки и присылаются партнеру и т. д.

Партия может окончиться выигрышем или проигрышем, ничьей не бывает.

Перекатка одного шара другим

Эта игра производится двумя шарами. Шары ставятся: один на первую точку, другой на третью точку бильярда.

Условия игры следующие: шаром № 1, стоящим на первой точке, надо ударить по шару № 2, стоящему на третьей точке, так, чтобы шар № 2 ударился о короткий борт и перешел линию «дома». Если этот шар, пройдя дальше линии, ударится о короткий борт «дома» и перейдет снова линию «дома», то удар также считается выполненным.

Потом шаром № 2, где бы он ни остановился (при условии перехода линии «дома»), ударить по шару № 1 на таких же условиях, чередуя все время шары, пока по какой-либо причине шар не дойдет до линии «дома» (ударится о шечку средней лузы, упадет в лузу и т. п.). Партия в этом случае считается проигранной, шары выставляются на точки и начинается новая партия.

Если во время перекатки один из шаров упадет в лузу или вылетит за борт, то партия также считается проигранной.

Исключением может быть только случай, когда это произойдет при последнем ударе после перехода игровым шаром линии «дома».

За касание шаров во время движения кием, рукой, машинкой и т. п., а также за двойной удар взимается штраф прибавлением лишнего удара к договоренному числу.

При этой игре может быть выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя по особой договоренности. Например, партнеры могут условиться играть на перекатку шаров до семи раз, причем, если каждый из них перекатит шары только шесть раз, будет считаться ничья.

Фора состоит из определенного количества ударов, даваемых вперед по соглашению, в зависимости от сил партнеров. Например, при форе в пять ударов: если один сделает шесть перекатов, другой для ничьей должен сделать одиннадцать перекатов, а для выигрыша — двенадцать.

Кладка шаров кием чисто в лузы

Ставится обычная пирамида, не придерживаясь определенной нумерации шаров по рядам. Играющий должен положить кием все 16 шаров в лузы.

Началом игры считается заявление игрока: «Начинаю».

Игра может начинаться: разбивкой пирамиды или кладкой битка в любую лузу. В первом случае играющий разбивает пирамиду и начинает класть любой шар в любую лузу, причем считаются удары. Во втором случае играющий сначала кладет биток в любую лузу, а потом все шары поочередно, начиная с углового кладет в правый или левый углы, противоположные «дому». При этом начале игры все шары могут быть положены за 16 ударов.

Разрешается класть шары — шаром, от шара, длинным или коротким кием.

Если играющий, кладя какой-либо шар, сделает двойной удар по битку или коснется (до удара, во время удара или после него) любого шара кием, машинкой, рукой и т. п., присчитывается лишний удар. Упавший шар считается. Например, на 15 ударе играющий кладет шар и тушует другой. Судья (инструктор) должен громко сосчитать: «15 и 16 за туш шара».

Если играющий выбьет за борт какой-либо шар, последний выставляется на точку или к короткому борту, если точка занята. Лишний удар не присчитывается.

Если при ударе игрок будет касаться одной ногой пола, то присчитывается лишний удар, но упавший шар считается.

При коллективной игре выигрывает тот, кто положит все 16 шаров за меньшее число ударов.

В этой игре может быть и один участник, взявший обязательство положить все шары за определенное число ударов.

Результатом игры может быть выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть нормальной и условной.

Нормальная ничья получается:

а) когда играют несколько человек и положат 16 шаров за одно и то же число ударов;

б) если дающий фору, например, при форе в три удара, положил все шары за 16 ударов, его партнер для ничьей должен положить шары за 19 ударов.

Фора может даваться тремя способами:

— дается начало — сильнейший игрок начинает и тем самым предоставляет партнеру возможность рассчитать свои удары сообразно числу ударов, сделанных начинающим партнером;

— ударами — 1, 2, 3, и т. д.;

— смешанная — даются начало и удары.

Эта игра является одной из основных тренировочных игр и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков. Она вырабатывает умение: наносить прямой удар в центр шара; класть в лузу шар при любых трудных условиях; избегать касания шаров в самом трудном положении; играть шаром, стоящим наотню к борту.

Иногда можно играть на условии: после каждого непопавшего шара снимать с полки играющего шар и выставлять на бильярд, разбив пирамиду, кладут все наиболее легкие шары; стоящие же на борту один или два шара подкатывают в раствор лузы, а затем кладут их выставленными с полки шарами.

Кладка шаров битком в лузы

Игра состоит в том, что играющий обязан положить битком все 15 шаров в любые лузы.

Перед началом игры ставится пирамида, не придерживаясь определенной нумерации шаров по рядам.

Игру начинают по жребию, в дальнейшем поочередно.

Началом игры считается заявление игрока: «Начинаю». После этого он производит первый удар «из дома» на общих основаниях и громко ведется (игроком, инструктором или судьей) счет ударов.

Первым ударом разбивать пирамиду не обязательно. Наиболее выгодно ударить биток так, чтобы он, отразившись от ко-

роткого борта, встал вплотную сзади и посреди пирамиды, но не разбил ее. Вторым ударом пирамида разбивается так, чтобы все шары выкатились на середину бильярда.

Начинать партию невыгодно, так как это является по существу форой.

Касание любого шара (до удара, во время удара, после него) кием, рукой, машинкой и т. п. считается за лишний удар. Например, играющий делает 18-й удар и в это время тушует другой шар. Судья (инструктор) должен громко объявить: «18 и 19 за туш шара».

Если биток упадет в лузу или выскочит за борт, лишний удар не присчитывается, игра продолжается «из дома» на общих основаниях.

Играющий имеет право давать умышленно промах («выставку»), катить свой шар куда угодно, но при этом каждый удар ему считается.

Число участвующих в партии не ограничено; чем больше играющих, тем интереснее партия. Игрок, положивший все шары за меньшее число ударов, считается выигравшим.

Может участвовать в игре и один с обязательством положить все шары за определенное число ударов.

Разрешается играть длинным и коротким киями.

За удар турником или боком кия, а также за удар, не касаясь ногой пола, присчитывается лишний удар.

Партия может окончиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной и условной.

Нормальная ничья получается в том случае, когда играющие положат шары за одинаковое число ударов; условная — когда дается фора. Для уравнивания игры сильнейший игрок дает фору на тех же основаниях, как и при кладке шаров кием.

Кладка шаров по порядку номеров

Эта игра ведется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как предыдущая. Разница в том, что шары кладутся, начиная с единицы («туза») и далее по порядку номеров.

Пирамида ставится согласно правилам игры в малую русскую пирамиду (71 очко).

Правильная разбивка пирамиды в этой игре имеет громадное значение — в большинстве случаев от этого зависит ре-

зультат партии. Наиболее выгодно первым ударом пирамиду не разбивать, а ударить по битку так, чтобы он, отразившись от короткого борта, только коснулся середины пирамиды сзади. Вторым ударом разбить и выкатить все шары на середину бильярда.

Если играющий ошибется и положит не порядковый шар, то последний не засчитывается, выставляется на общих основаниях на бильярд. Игра и счет ударов продолжают.

Если неправильность в кладке порядкового шара обнаружится впоследствии, после нескольких положенных шаров, то пропущенный шар снимается с бильярда и засчитывается. Игра и счет ударов продолжают. Например, вместо № 8 положен шар № 9, потом положены шары № 10 и № 11. В это время обнаружилось, что шар № 8 пропущен. Последний снимается с бильярда, кладется на полку и засчитывается как правильно положенный.

Эта игра гораздо труднее и сложнее, чем предыдущая. Она требует более тонкого расчета.

Кладка шаров «по солнцу»

Эта партия играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как и при игре кладка шаров по порядку номеров. Разница в том, что шары кладутся не только по порядку номеров, но и в определенные лузы.

После первого удара начинающего, вне зависимости от того, разобьет он пирамиду или нет, партнер назначает лузу, в которую должен быть положен первый шар (№ 1) — «туз».

При назначении лузы надо учесть, чтобы очередные порядковые шары № 2, № 3, № 4 не находились близко от луз, в которые они должны быть положены.

После сыгранного первого шара второй шар (№ 2) кладется в следующую по часовой стрелке лузу, № 3 в следующую и т. д. Например, «туз» назначено положить в правый угол, находящийся против «дома», значит, шар № 2 надо класть в правую середину, № 3 — в правый угол «дома», № 4 — в левый угол «дома», № 5 — в левую середину, № 6 — в левый угол и т. д.

Надо твердо запомнить лузы и шары, которые кладутся в одну и ту же лузу:

«туз» № 7 и 13,
№ 2 № 8 и 14,

№ 3	№ 9 и 15,
№ 4	№ 10,
№ 5	№ 11,
№ 6	№ 12.

Если играющий ошибется и положит шар не в ту лузу, в которую надо, то шар не засчитывается и выставляется на бильярд на общих основаниях.

Если ошибка играющего обнаружится после положенных других шаров, то пропущенный шар снимается с бильярда и засчитывается, игра продолжается; если будет перепутана луза и это обнаружится после нескольких положенных шаров, все неправильно положенные шары засчитываются и игра продолжается согласно новому создавшемуся порядку. Например, шар № 4 надо было положить в правую середину, а играющий положил его в правый угол «дома», шар № 5 положил в левый угол «дома» и шар № 6 — в левую середину, после чего ошибка обнаружилась. Все неправильно положенные шары № 4, № 5 и № 6 засчитываются. Создается новый порядок, в котором и следует продолжать класть очередные шары.

Эта игра является одной из самых сложных, самых тонких и увлекательных бильярдных игр, так как она требует не только высокой техники и умения точно класть шары, но, главным образом, глубокого и сложного расчета. В этой игре приходится часто рассчитывать вперед за семь-восемь и более ударов.

Пр и м е р. После того, как все шары раскатятся по бильярду, перед играющим встает сразу несколько задач: подкатывать ли «туза» прямо к назначенной лузе? Может быть, сперва подкатить тройку? Благодаря этому выгадываются два-три удара. Или сперва играть шар № 14? Последний тушует шестерку, и ее надо освободить, но шар № 14 нельзя подкатывать в назначенную лузу, так как туда сначала надо положить шары № 2 и № 8. Таких вопросов во время игры встает очень много, их надо проанализировать, все учесть и выбрать правильное решение, от него зависит выигрыш партии. Недаром эту игру считают аналогичной шахматам по массе комбинаций, по тонкому, глубокому и сложному расчету.

Кладка шаров в одну лузу

Эта игра как и предыдущая играется на тех же основаниях и с соблюдением всех ее правил. Разница в том, что все шары

кладутся в ту лузу, куда назначается «туз». Обычно назначают класть его в один из углов, противоположных «дому».

Эта игра менее сложна и комбинационна, но требует больше ударов, чем кладка шаров «по солнцу».

Финская партия

Сущность игры состоит в том, что все 15 шаров ставятся особым образом и их надо сыграть битком в наименьшее число ударов.

Около каждой лузы ставятся плотно друг к другу 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. 35).

Средние три шара ставятся с таким расчетом, чтобы при ударе в один из крайних шаров другой крайний, если дойдет до борта, непременно упал бы в среднюю лузу. В некоторых случаях (при неровном бильярде, невыверенных шарах и т. д.), чтобы не тратить время на точную установку трех шаров, считается, что если шары не сдвинуты при каком-либо ударе, один из крайних шаров, дошедший до борта после удара, считается упавшим и снимается.

Шары ставит каждый партнер сам для себя, но с обязательным условием, чтобы все шары были расположены правильно на бильярдной доске.

Первую партию начинают по жребию, в дальнейшем играют по очереди.

Начинающий ставит свой биток на любое место в «доме», громко заявляет «Начинаю» и производит первый удар на общих основаниях. После заявления партия считается начатой и поправлять шары нельзя.

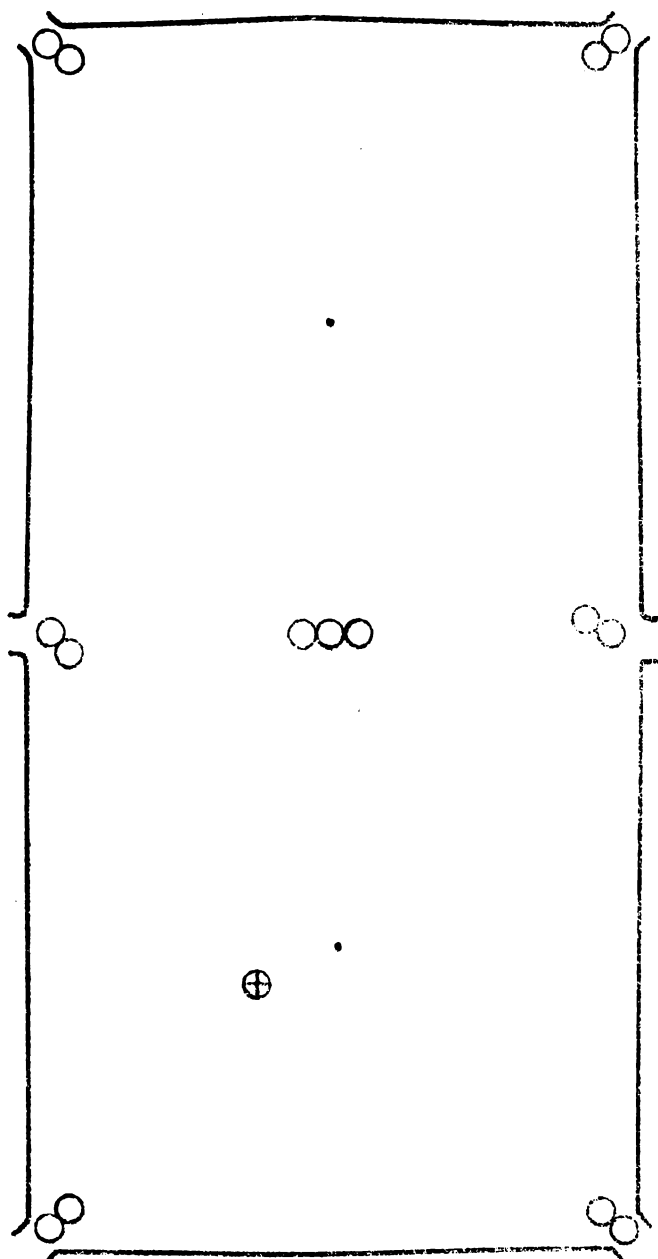
Партнер или судья (инструктор) обязан громко считать удары.

Если играющий коснется своего или другого шара, то присчитывается удар. Если положит шар и коснется другого, то шар считается и присчитывается еще один удар за касание.

Если играющий выбьет свой шар за борт или положит в лузу, то шар вынимается и игра продолжается «из дома» на общих основаниях, лишний удар за это не считается.

Если играющий выбьет чужой шар за борт, то шар выставляется на среднюю точку; если она занята, то на одну из крайних; если все три точки заняты, то на середину короткого борта, противоположного «дому».

Если при ударе игрок будет касаться хотя бы одной ногой



Р и с. 35. Расстановка шаров для игры финская партия.

пола, то присчитывается лишний удар, а положенный шар засчитывается.

Кто положит шары в меньшее число ударов, тот считается выигравшим. Можно играть и одному, с обязательством положить все шары за определенное число ударов.

Положенный шар «пропишкой» или «нажимом» не засчитывается. Упавший шар выставляется на точку, удар считается.

Разрешается играть длинным и коротким киями.

Партия может окончиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной и условной.

Нормальная ничья бывает, когда партнеры закончат партию за одно и то же число ударов. Условная ничья получается при даче форы.

Фора дается на тех же основаниях, как при игре «кладка шаров кием» и др.

Алагер

Партия в алагер играется двумя шарами, одним белым и одним цветным — красным, полосатым, резко отличающимся от белого.

Участвовать в алагере может неограниченное число игроков, но не менее двух.

Для определения, кому и каким номером играть, производится жеребьевка. Для этого отбираются пирамидные шары по числу игроков, все играющие окружают бильярд. Одни из них, стоя у короткого борта, мешают все приготовленные шары и потом сразу раскатывают по всему бильярду, кто какой шар возьмет, тот под тем номером и записывается для игры.

Запись производится на доску в порядке взятых номеров. Меняться номерами нельзя.

Получивший первый номер берет один из двух шаров и ставит его на любое место в «доме». Отсюда играющий и производит свой первый удар — выставку. Этот удар заключается в том, чтобы как можно ближе поставить свой шар к противоположному короткому борту и этим затруднить положить его в лузу партнеру, играющему вторым.

Второй партнер также ставит свой шар на любое место «в доме» и отсюда имеет право играть шар противника куда угодно.

При игре «из дома» соблюдаются все правила, перечисленные в малой русской пирамиде (71 очко).

Каждый из участвующих имеет право только на один удар, после которого играет следующий партнер, и так далее по очереди вытянутых номеров.

Играющий, когда его шар будет сыгран следующим партнером, получает «крест», который и пишется на доске против его фамилии. Получивший условленное число «крестов» выбывает из партии.

Первый выбывший из партии игрок имеет право опять вступить в эту партию за последним партнером, т. е. приписаться, но с условием, что он уравнивается с партнером, имеющим наибольшее число «крестов».

Разрешается приписываться и нескольким выбывшим игрокам, число последних зависит от условия, но когда останется трое, приписка не разрешается. Каждый выбывший имеет право приписаться (согласно условию) только в тот момент, когда получил последний «крест». Позднее приписка не разрешается.

Если число игроков четное, то по окончании круга каждый играющий будет все время играть своим определенным шаром, если же число играющих нечетное, то шары у них будут все время меняться.

Если играющий даст промах, положит свой шар в лузу, выбьет его за борт, сыграет не своим шаром, потушит свой или противника шар кием, машинкой, рукой и т. д., за все это полагается штраф — играющему пишется крест.

Обычно условливаются играть не менее чем до двух «крестов» и не более четырех.

Каждый из участвующих в игре имеет право предложить положить шар «вне очереди», обязуясь сыграть шар наверняка. Если же он не положит шар, то ему приписывается «крест».

Это предложение делается тогда, когда сильный игрок видит, что относительно слабый игрок может не сыграть нетрудный шар, а также во избежание подыгрывания одним игроком другому.

Если играющий не пожелает дать сыграть «вне очереди», то обязуется положить этот шар сам. Если не положит, получает «крест».

Партия оканчивается, когда все участники, за исключением одного получили условленное число «крестов» и вышли из партии. Оставшийся считается выигравшим.

Если играющий положит шар и делает штрафной удар, то положенный шар не считается и играющему ставится «крест».

Одновременно два «креста» записаны быть не могут.

Если после окончания первой партии участвующие пожелают сыграть еще партию, то обязательно надо снова бросать жребий, чтобы повысить интерес игры в новой партии, в частнос-

ти, изменить невыгодную для слабейших очередность, когда за ними или за некоторыми из них все время играют сильнейшие.

Разрешается играть длинным и коротким киями.

Шар, положенный «пропишкой» или «нажмом», не считается. Упавший шар выставляется на первую точку. Шар, которым играли, остается на своем месте. Удар переходит к партнеру.

Партия в алагер может окончиться выигрышем или проигрышем, ничьей быть не может.

Алагер с контрольным шаром

Эта игра ведется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил предыдущей игры. Разница в том, что на среднюю точку ставится третий шар — контрольный.

Если в процессе игры любой шар коснется контрольного, играющему записывается «крест».

Если играющий положит шар, а потом своим шаром коснется контрольного, то штрафной «крест» ставится играющему и тому, на кого играют.

Главная задача при ведении партии — ставить так оба шара, чтобы контрольный не давал возможности попадать в играемый шар, т. е. «замазывать» последний.

Эта игра приучает попадать в шар от борта или от бортов, что чрезвычайно важно при игре в различные пирамиды.

Результатом партии может быть выигрыш и проигрыш.

Алагер-американка

Эта партия ведется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил предыдущей игры за следующими исключениями:

- играют любым шаром, каким удобнее;
- какой бы шар куда и как бы ни упал, считается;
- разрешается свой шар класть от шара.

Если играющий положит чужой шар, а свой упадет в лузу, то записываются два штрафных «креста» тому, после которого играют.

Если играющий даст промах, выбьет свой или другой шар за борт, коснется шара кием, рукой, машинкой и пр., ему записывается штрафной «крест».

Если играющий выбьет оба шара за борт, получает два штрафных «креста»; если положит шар, а свой выбьет за борт, то один «крест» получает играющий и один «крест» предыдущий партнер; если положит шар, произведя двойной удар или

коснувшись другого шара, взимается штраф в размере одного «креста».

На тех же основаниях играется алагер-американка с контрольным шаром.

Эта игра требует большого умения не только владеть своим шаром, но и учитывать, где станет другой шар после удара.

Батифон

Играется двумя шарами на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при игре в алагер.

Особенностью этой игры является то, что держащий батифон играет один против всех поочередно.

Первый удар — выставку своего шара всегда делает держащий батифон. Выставка производится «из дома», за исключением, когда держащий батифон дает фору.

После сделанной выставки вступает в игру партнер, записанный под первым номером; он ставит свой шар в любое место в «доме» и отсюда производит удар.

Играют по очереди до тех пор, пока один из играющих не положит шар противника или сделает штрафной удар.

По окончании игры партнера № 1 вступает в игру партнер № 2 на тех же основаниях и т. д. до последнего участника. После него играет опять первый.

Все выигранные и проигранные удары отмечаются знаком «плюс» или «минус» против записанных на доске фамилий играющих.

Для уравнивания игры держащий батифон дает фору следующими способами:

Плотная — разрешается получающему взамен первого его удара (перед ударом держащего батифон) поставить свой шар рукой в любое место на бильярде, кроме «дома».

Наиболее выгодно для получающего поставить шар плотно к короткому борту около одной из угловых луз или около губки средней лузы, чтобы сыграть этот шар было невозможно, а отбить трудно.

Промых — разрешается получающему дать в процессе игры один промах. Это право обычно реализуется получающим при трудном положении.

На себя — разрешается получающему класть свой шар от шара в любую лузу.

Любым любого — разрешается получающему играть любым шаром, каким удобнее, а дающий фору всегда играет своим шаром.

С мешанная — из всех перечисленных фор.

Результатом партии может выигрыш или проигрыш.

Эта игра развивает главным образом умение владеть своим шаром, кроме того, обладает всеми свойствами и особенностями игры в алагер.

«Арктика»

«Арктика» — новая игра, изобретенная нашими полярниками и представляющая собою разновидность игры в алагер. Особенностью игры в «арктику» является то, что каждый из участников имеет свой, за определенным номером, шар, а сама игра может проводиться как индивидуально, так и командой против команды.

Участвовать в игре «арктика» могут не менее четырех и не более 16 человек. При большем количестве участников к 16 пирамидным шарам прибавляются цветные шары.

При индивидуальной игре для определения, кому и каким номером играть, производится жеребьевка. Жеребьевка производится, как в игре алагер, или путем вынимания листков бумаги с написанными на них номерами. Вынувший определенный номер получает за этим номером шар. Биток идет под цифрой «0».

После жеребьевки все участвующие записываются на доску по порядку полученных номеров. Меняться номерами запрещается.

Начало игры происходит следующим образом: все шары участников за исключением битка, перемешиваются и ставятся в пирамиду. Биток ставится в «доме»; вынувший жребий за номером «0» производит первый удар с любого места «дома» на общих основаниях.

Каждый из играющих имеет право на удар до тех пор, пока он будет класть шары и не даст штрафного удара. После этого удар переходит к следующему партнеру, согласно записанным на доске номерам.

Участник, когда его шар будет положен в лузу, получает «крест», который пишется на доске против его фамилии. Получивший условное число «крестов» выбывает из игры, шар его снимается с бильярда.

Если участник получил первый «крест» и, согласно условиям игры, обязан продолжать ее, то шар его вынимается из лузы и ставится плотно к середине короткого борта, противоположного «дому», и игра продолжается.

Заказывать шары не требуется, всякий упавший шар считается, как бы он ни упал в лузу, при условии, что не будет сделан при этом штрафной удар.

Если одновременно упадет при ударе несколько шаров, то все шары считаются упавшими правильно и владельцам их ставятся на доске «кресты».

При первом ударе «из дома» (разбивке пирамиды) все упавшие шары считаются, тем, кому они принадлежат, ставятся «кресты».

Штрафные удары считаются на общем основании, согласно правилам игры в малую русскую пирамиду.

Если играющий, положив шар, сделает штрафной удар, то положенный шар не считается и ставится к короткому борту, противоположному «дому», плотно к середине борта.

Одновременно одному и тому же лицу двух «крестов» записано быть не может.

Каждый из участвующих в игре имеет право предложить положить шар вне очереди. Если же он не положит, то ему ставится «крест».

Если играющий не пожелает дать сыграть вне очереди, то обязан сам сыграть в шар. Не положив последний, получает «крест».

Партия оканчивается, когда все участники, за исключением одного, получили условленное число «крестов» и вышли из игры. Оставшийся считается выигравшим партию.

Если по окончании партии участвующие пожелают сыграть еще партию, то обязательно надо снова произвести жеребьевку.

При игре командами желательно, чтобы в каждой команде было по одинаковому числу играющих. Если в какой-либо команде будет на одного игрока меньше, то с общего согласия разрешается одному из игроков этой команды получить два шара и играть за двоих.

Капитаны команд кидают между собой жребий, какой команде играть четными шарами, какой — нечетными. После этого капитаны команд раздают шары своим участникам и каждый из них играет под номером полученного шара, чередуясь с порядковыми номерами участников другой команды.

Капитан, получивший биток, ставит его в любое место «дома» и производит первый удар на общих основаниях.

После этого играет капитан другой команды, за ним — очередной игрок из команды, производившей первый удар, и т. д. по очереди.

Игрок, получивший обусловленное число «крестов», выбывает из игры, шар его снимается с бильярда. Таким образом, может получиться, что в одной из команд будет на несколько участников меньше, чем в другой. Игра продолжается по порядку оставшихся номеров.

Результатом партии может быть выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть только вынужденной, если останется по одному игроку в каждой команде.

Эта игра развивает умение владеть своим шаром, тонко рассчитывать удары и быстро ориентироваться в обстановке.

Снятие шаров рукой

Особенностью этой игры является то, что один играет кием, а другой снимает шары рукой.

Начало игры происходит следующим образом: ставится пирамида (с любым расположением шаров). Играющий кием «из дома» разбивает ее или ставит свой шар (биток) отраженным ударом от короткого борта сзади пирамиды, чтобы вторым ударом разбить ее.

Если при разбивке пирамиды упадет какой-либо шар, то удар продолжается. Если же ни один из шаров не упадет, то партнер снимает рукой любой шар и кладет к себе на полку.

Перед началом игры партнеры договариваются, сколько шаров обязан положить играющий кием. Положивший условленное количество шаров считается выигравшим и партия оконченной.

Играют по очереди, сперва один кладет шары кием, а другой снимает рукой любой шар в свою пользу; в следующей партии — наоборот.

Играющий кием подчиняется всем правилам игры в малую русскую пирамиду. Исключение составляет штрафной удар, за него играется лишний шар.

Результатом этой партии может быть выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть нормальной и условной.

Эта игра развивает умение класть шары, сообразительность и тонкий расчет.

Фора в этой игре дается шарами.

Игра от бортов

Игра коллективная, проводится так же, как игра алагер, с той разницей, что на среднюю точку бильярда «мушку» ставится какой-либо предмет средней величины, например, пробка.

Играют в два шара неограниченное число партнеров.

Цель игры состоит в том, чтобы от борта или бортов чужим шаром сбить предмет. Сбивший его считается выигравшим определенное число очков. Затем предмет снова ставится на середину и игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из играющих не наберет требуемое по договоренности число очков (обычно играют до ста).

При вступлении в игру на каждого партнера записывается по одному очку, которые образуют сумму очков, необходимых для дальнейших расчетов за штрафные удары и за правильное сбитие предмета.

Удар считается штрафным, когда играющий:

- собьет предмет своим шаром;
- собьет предмет чужим шаром прямо, а не от борта;
- не попадет в шар;
- положит свой шар в лузу;
- потушает свой шар или чужой;
- выбьет свой шар за борт.

Штраф взимается в размере суммы очков, имеющихся в данный момент у всех игроков. Например, при 10 играющих, первый штраф будет — 10 очков, второй — 20 очков (10+10), третий — 40 очков (10+10+20) и т. д.

За правильное сбитие предмета прибавляется сумма очков, имеющихся в данный момент у всех игроков.

Запись очков производится мелом на черной доске при бильярде. Для этого доска графится по числу играющих, вписываются их номера и фамилии и против каждой из них пишется «1», а внизу общая сумма очков. Впоследствии, в зависимости от хода игры, прибавляются или убавляются очки.

Пример. Участвуют в игре восемь человек. В процессе игры игрок № 2 дал штрафной удар, на доске против его фамилии стирается «1» и пишется «—9», сумма очков исправляется с «8» на «16»; № 4 дал штрафной удар, против его фамилии стирается «1» и пишется «—17», а сумма очков исправляется с «16» на «32»; № 6 дал штрафной удар, против его фамилии «1» исправляется на «—33», а сумма очков исправляется на «64»; наконец, № 6 сбил предмет, против его фамилии «—33»

исправляется на «+31», так как $64-33 = +31$. На этом партия кончается и запись начинается сначала для новой партии.

Вместо записи очков можно вести расчеты жетонами, имеющими различные цифры — от 1 до 20. Каждый получает определенное количество жетонов на сумму 100 очков.

Партия может окончиться выигрышем и проигрышем.

Эта игра развивает умение играть от бортов и класть шары дуэтом, триплетом, квартом и пр.; точность попадания битком в играемый шар от борта или бортов; владение своим шаром.

Карамболь

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

Первую партию начинают по жребью, следующие по очереди.

Начало игры производится следующим образом: расставляются все три шара по точкам бильярда: красный — на среднюю, белый противника — на третью точку и белый начинающего — на первую точку. Отсюда и делается первый удар.

Можно также ставить красный шар на третью точку, белый № 2 на первую точку, белый № 1 (начинающего делать первый удар) на любое место в «доме», причем попадать надо только в красный, 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 станет 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: от борта или бортов; особым ударом, а именно: свой шар должен отойти от тушуемого им шара, не касаясь борта, вернуться обратно и сделать карамболь; от шара, который не тушует.

Если играющий сделает промах, выбьет свой или другой шар за борт, сделает «пропешку» шара, потушает 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 и партия оконченной. Играть с машинкой, мазиком запрещается. Партия может окончиться выигрышем и проигрышем. Форa дается очками: 1, 2, 3 и т. д.

Кегли на бильярде без луз

Особенностью этой игры является то, что в игру, кроме шаров, вводится пять деревянных небольших кеглей высотой 7—9 см. Одна из них немного больше других (на 1—2 см), окрашена в какой-либо цвет, называется «королем» и всегда ставится посередине между четырьмя кеглями.

Играют на карамбольном бильярде тремя шарами: двумя белыми (№ 1 и № 2) и одним красным, служащим битком.

Перед началом первой партии кидают жребий, кому начинать, следующие партии играют по очереди.

Для игры ставятся пять кеглей посередине бильярда следующим образом: большая кегля — «король» ставится на среднюю точку бильярда. Вокруг нее (с четырех сторон) на расстоянии диаметра шара ставятся остальные кегли с таким расчетом, чтобы две кегли (с «королем» три) приходились по линии, проведенной через среднюю точку бильярда, параллельно короткому борту, а другие две кегли (с «королем» три) — перпендикулярно к ним (рис. 36, положение сверху).

Для облегчения такой расстановки кеглей обычно наклеивают на середину бильярда пять мушек, на которые и ставят кегли.

Сбивать кегли разрешается следующими способами:

- белым шаром или шарами от дуллета, триплета и т. д. т. е. от бортов после удара по белому красным шаром;
- белым шаром после карамболя по нему;
- белым шаром от удара по нему красным, отразившимся от борта;
- белым шаром от удара по нему другим белым после прямого удара в последний красным шаром.

Во всех случаях, когда красный шар собьет кеглю непосредственно или кегля упадет вследствие его движения, все выбитые очки считаются штрафными и записываются партнеру. Например, красный шар задел лежащую кеглю, последняя покати-лась и сбива стоящие кегли.

Если вследствие быстрого движения одновременно красного и белого или белых шаров не удастся установить точно, какой

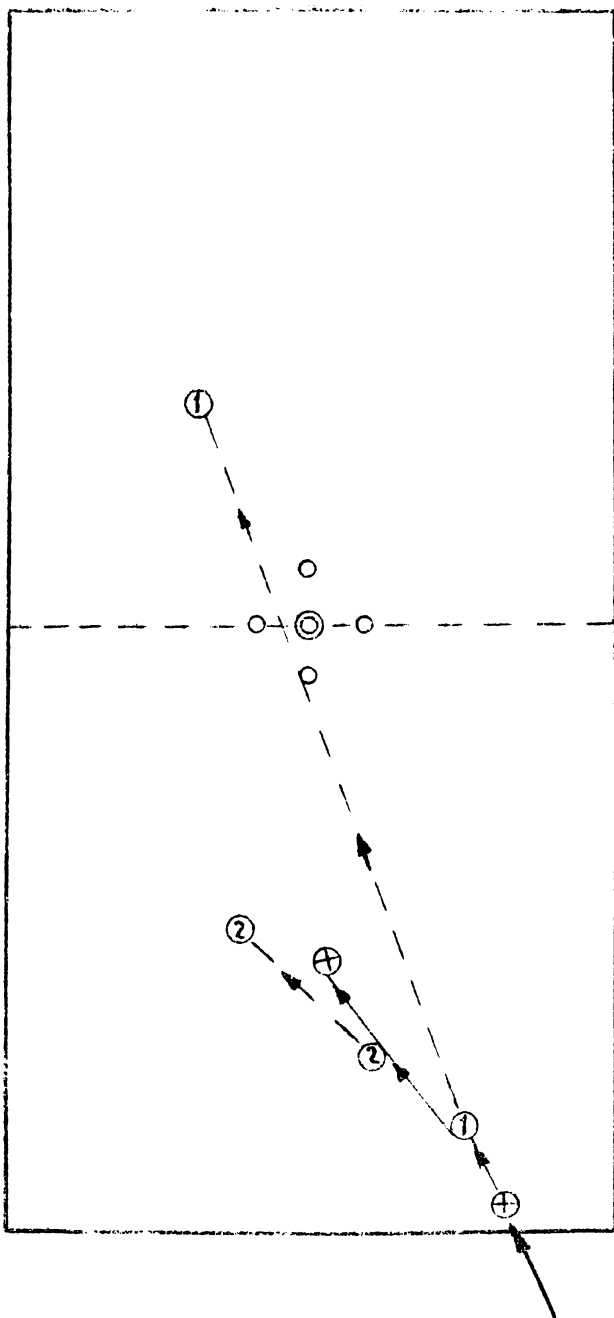


Рис. 36. Расстановка кеглей (вверху) и пример правильного удара, при котором белый шар собьет кегли после карамболя красного о другой белый шар (внизу).

именно шар сбил кеглю, то такой сомнительный удар считается штрафным и выбитые ранее очки засчитываются партнеру.

Счет очков за правильно сбитые кегли:

- каждая из четырех кеглей 2 очка,
- «король» один или с какой-либо одной кеглей 5 очков,
- «король» и две кегли 7 очков,
- «король» и три кегли 9 очков,
- все пять кеглей 30 очков.

Если будет сделан карамболь, но непосредственно после него не будет сбита ни одна кегля, засчитывается три очка и удар переходит к другому партнеру.

При штрафном ударе все очки, сыгранные играющим, записываются его партнеру.

Штраф взимается, когда играющий:

- не попадет ни в один шар, т. е. даст промах;
- выбьет свой шар за борт;
- потушает кнем, машинкой, рукой или одеждой свой или чужой шар;

— собьет кегли белым шаром прямо (не от борта, не от шара и не от карамболя). При этом может случиться, что играющий прямым ударом по играемому шару направит последний прямо в кегли и после этого сделает карамболь, причем совершенно ясно будет видно, что карамболь сделан до того момента, как шар сбил кегли (см. рис. 36, положение внизу).

В этом случае очки засчитываются играющему;

- собьет кегли красным шаром;
- сыграет не своим шаром (не красным);
- произведет удар, когда кегля еще не поставлена (лежит) или ставится.

Партия начинается следующим образом: поставив пять кеглей на свои места и два белых шара на первую и третью точки, начинающий берет красный шар, ставит его на любое место первой или второй половины бильярда (не выходя за линию, проведенную через среднюю точку параллельно короткому борту) и производит первый удар.

При игре «с рук» играют на общих основаниях, не выходя корпусом за продолжение длинных бортов.

Если играющий выбьет свой шар за борт, то партнер имеет право играть «с рук» с любой половины бильярда, если шары имеются на каждой половине. Если же оба шара — на одной половине, то игрок обязан играть с противоположной, т. е. с той, где нет шаров.

Если играющий выбьет белый шар за борт, то шар ставится на точку, штраф не полагается, сыгранные очки записываются играющему, но удар переходит к партнеру.

Если играющий выбьет свой шар за борт и тот, ударившись о партнера или кого-либо из присутствующих, упадет обратно на бильярд, не свалив кегли, то штраф не считается, а удар переходит к партнеру. Сыгранные раньше очки записываются играющему.

Если при ударе биток выскочит и остановится на борту, то он выставляется на бильярд около того места, где стоял. Штраф не взимается. Сделанные очки записываются играющему, удар переходит к партнеру.

Если во время удара партнер задержит красный шар (биток) рукой, кием, одеждой и т. п., то играющий имеет право поставить биток на любое место бильярда. Если при этом были правильно сбиты кегли, продолжать удар.

Если партнер задержит кием, рукой и т. п. катящийся белый шар, то играющему засчитывается 30 очков, шары остаются в том же положении и удар продолжается.

Если играющий коснется своего или другого шара и, несмотря на предупреждение судьи (инструктора), произведет удар, то взимается штраф 2 очка. Если при этом были сбиты кегли, то к штрафу прибавляются сыгранные очки и положение шаров восстанавливается.

Если играющий во время удара задержит или отклонит свой катящийся биток, то засчитывается штраф 30 очков, если же до этого штрафа были сыграны им очки, то они присчитываются к штрафным очкам и все записываются партнеру.

Партия может играть до любого числа очков (обычно играют до 100).

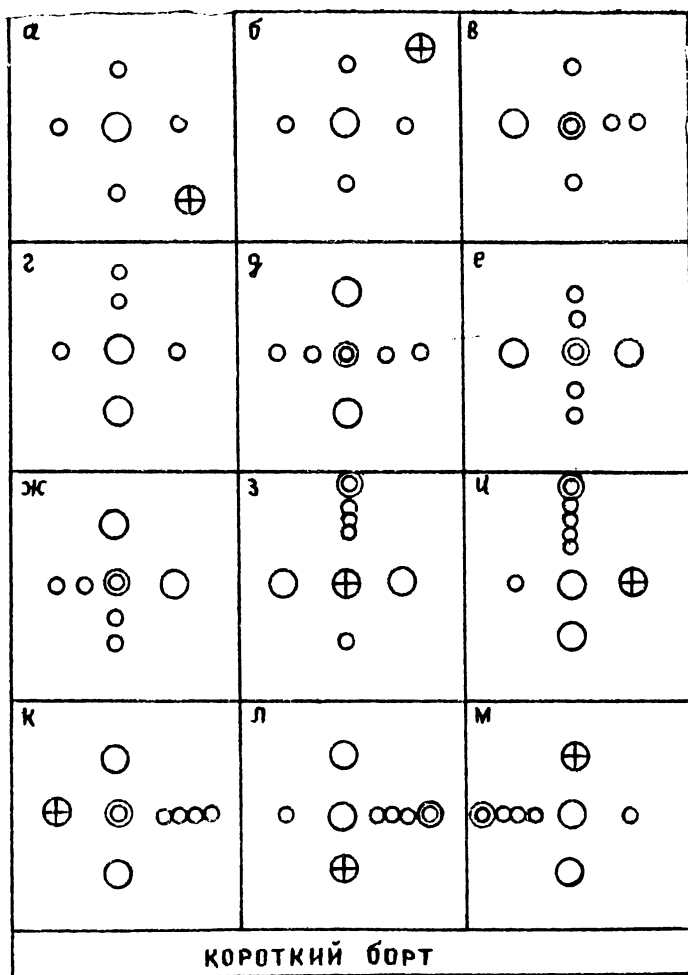
Партия считается выигранной и оконченной, когда у одного из партнеров будет сделано договоренное число очков, безразлично, сам он их выиграл или все очки выиграл партнер.

Партия может быть окончена штрафным ударом противника. Одним карамболом (без последующего сбития кеглей) партия не кончается.

Разрешается играть длинным и коротким киями.

Если после того, как будут сбиты кегли, их места займет шар или шары, то кегли ставятся следующим образом:

— если занято место «короля», то последний ставится рядом с крайней кеглей по линии направления к короткому борту с той стороны, на которой находится биток (рис. 37, а, б);



○ Кегля простая ⊙ "король"

Рис. 37. Порядок постановки кеглей при занятии шаром или шарами постоянного места: а, б — «короля», в — одной кегли, г — «короля» и одной кегли, д — двух кеглей, стоящих по одной линии, е — двух кеглей, стоящих по короткой линии, ж — двух кеглей, стоящих панскось, з — «короля» и двух кеглей, стоящих по короткой линии, и — «короля» и двух кеглей, стоящих панскось, к — трех кеглей, л, м — «короля» и двух кеглей, стоящих по одной линии.

— если занято место одной из четырех кеглей, то кегля ставится посередине между «королем» и другой кеглей на продолжении той же линии, на которой стояла упавшая кегля (рис. 37, в);

— если заняты места короля и одной из кеглей, то король и упавшая кегля ставятся рядом с кеглей, стоящей по линии продолжения упавшей кегли и «короля» (рис. 37, г);

— если заняты места двух кеглей, стоящих по длинной линии (параллельной длинным бортам), то упавшие кегли ставятся посередине между «королем» и стоящими кеглями в одну линию (рис. 37, е);

— если заняты места двух кеглей, стоящих по короткой линии (параллельной коротким бортам), то упавшие кегли ставятся посередине между «королем» и стоящими кеглями в одну линию (рис. 37, е);

— если заняты места двух кеглей, стоящих наискось, то упавшие кегли ставятся посередине между «королем» и стоящими кеглями (рис. 37, ж);

— если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоящих по короткой линии (параллельной коротким бортам), то упавший «король» и две кегли ставятся рядом с одной из стоящих кеглей по линии, перпендикулярной занятым местам, к той кегле, которая ближе к противоположному короткому борту (рис. 37, з);

— если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоящих наискось, то «король» и две кегли ставятся рядом к одной из стоящих ближе к противоположному борту (рис. 37, и);

— если заняты три места кеглей, то упавшие кегли ставятся подряд к стоящей кегле по продолжению линии «короля» и стоящей кегли (рис. 37, к);

— если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоящих по длинной линии (параллельной длинным бортам), то две кегли и «король» ставятся вплотную правее или левее стоящей кегли по линии, параллельной короткому борту (рис. 37, л, м).

Следует твердо запомнить, что при постановке упавшего «короля», когда его место занято, последний ставится, соблюдая следующие общие условия: рядом с кеглями последним в ряду; если «короля» можно поставить с одной или с другой стороны кеглей, то он ставится с той стороны, на которой находится битуток (рис. 37, а, б).

Если при ударе кегля отскочит и станет на другое место, то она не переставляется до тех пор, пока не будет сбита новым ударом.

Если при ударе кегля отскочит и станет на борт, то она выставляется рядом к борту и остается стоять там до тех пор, пока не будет сбита.

Если кегля легла на борт, то считается упавшей и выставляется на свое место.

Если кегля при падении легла на шар или прислонилась наклонно к другой кегле, то она не считается упавшей и остается в таком положении, пока не будет сбита другим ударом.

Если кегля, прислонившаяся к любому шару, упадет до удара партнера, то считается упавшей, и очки приписываются играющему. Если же она упадет при ударе партнера, но не от попадания в нее или в шар, к которому она прислонилась, то ставится на место и очки не считаются.

Если кегля прислонилась или легла на биток (красный шар), то кегля не считается упавшей и играющий обязан сделать удар, хотя кегля от удара по битку непременно упадет, очки считаются штрафными и записываются партнеру.

Если кегля была поставлена неправильно, то после произведенного удара она не переставляется до тех пор, пока не будет сбита.

Если будет такое положение шаров, что играющим невыгодно его изменить и играющие будут все время делать одни и те же удары, то судья (инструктор) может предложить сделать еще по три удара каждому.

Если положение шаров не изменится и после этого, партия признается ничьей.

За удар турником или боком кия взымается штраф 2 очка.

Партия может окончиться: выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть только вынужденной.

Игра может вестись партнерами тремя способами:

«по серии»; «по штоссу»; один — «по серии», другой — «по штоссу»:

При игре по серии играющий делает удары до тех пор, пока падают кегли и не будет штрафного удара, после чего «биллия» переходит к партнеру, который приступает к игре на том же основании, и так до конца партии.

При игре по штоссу каждый из партнеров поочередно делает по одному удару, вне зависимости от того, падает кегля или нет.

При игре, когда один играет по серии, а другой по штоссу, обыкновенно первый дает соответствующую фору.

Фора дается различными способами:

— началом, т. е. получающий фору всегда начинает;

— очками — договариваются, на сколько очков получающий будет играть меньше дающего;

— началом и очками, т. е. получающий начинает и записывает на доске гандикапные очки;

— получающий играет по серии, дающий — по штоссу. Начало по очереди или по условию начинает дающий фору;

— получающий играет по серии, дающий — по штоссу. Штоссу;

— получающий начинает, играет по серии и записывает гандикапные очки, дающий играет по штоссу.

При даче форы очками сильнейшие игроки могут повышать для себя очки сверх партии, например, при партии 100 очков играют сами до 150 или 200 очков, а получающий фору играет до 100 очков.

Партнеры могут играть две партии, одну на одинаковых условиях, другую на более легких для получающего фору.

Эта игра развивает умение попадать в шары от борта или бортов; играть дуплетом, триплетом и т. д.; делать различные карамболи; тонко рассчитывать удары и быстро соображать.

Кегли на бильярде с лузами

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как при игре в кегли на карамбольном бильярде. Разница только в том, что изменяется счет очков и можно класть шары в лузу.

Счет очков: каждая из четырех кеглей — 5 очков; «король» — 10 очков (в любом случае, упадет ли он один или с другой кеглей, например, «король» с одной кеглей — 15 очков, «король» с двумя кеглями — 20 очков и т. д.); падение всех пяти кеглей — 50 очков; карамболь — 5 очков.

Положить белый шар в лузу — 5 очков (заказывать шар не требуется), после чего он выставляется на первую точку бильярда. Если она занята, шар выставляется на вторую точку, а если обе точки заняты, к короткому борту «дома».

Как только освободится одна из точек, шар выставляется на нее.

Удар продолжается только при условии падения кеглей. После положенного белого шара в лузу или карамболя удар переходит к партнеру, если только последствием этих ударов не было падение кегли или кеглей.

Если упадет в лузу биток, штраф не взимается, но удар переходит к партнеру.

Партия обычно играется до 200 очков. Партия не кончается положенными шаром или карамболом, если не будут сбиты кегли.

Пачекот

Является особой разновидностью игры в кегли. Играется на любом бильярде (без луз и с лузами) тремя шарами — двумя белыми и красным (битком). Кегли можно сбивать любым шаром: белым — как угодно, красным — только от шара.

Сбитые кегли считаются по очкам согласно их нумерации.

Первая кегля, стоящая правее «короля» — 1 очко, вторая — 5 очков и все кегли — 15 очков. Счет кеглей идет по часовой стрелке, возле каждой кегли пишется мелом соответствующий номер (рис. 38).

В игре может участвовать от 2 до 15 человек. Чем больше играющих, тем игра интереснее.

Перед началом игры пишутся на 15 бумажках-билетиках номера от 1 до 15.

Все участвующие вынимают закрытые билеты и, прочитав номер, прячут их, так что при игре никто не знает номера своих партнеров. Оставшиеся билетика пересчитываются и закрытыми отдаются судьбе или инструктору.

Игра состоит в том, что каждый из участвующих должен набрать 31 очко, считая за очки и свой номер. Например, партнер, вынувший № 1, должен фактически набрать 30 очков; партнер, вынувший № 7 — 24 очка.

Партнер, который первый наберет недостающее до 31 число очков, считается выигравшим.

Если один из партнеров переберет очки, т. е. у него получится более 31 очка, то он обязан показать свой номер и из игры выйти.

Если играющий собьет четыре кегли вокруг «короля», то, вне зависимости от своего номера, считается, что он партию выиграл (по бильярдной терминологии «сделал пачекот»).

Давать промах и касаться своего или чужого шара разрешается. Штраф не взимается, удар переходит к следующему партнеру.

Результатом игры может быть выигрыш и проигрыш.

Условия игры в сибирку

Игра в сибирку проводится 16 шарами. Шары могут быть пронумерованы. Битком является один из шаров, выделяющийся цветом или другой пометкой.

Игра в сибирку сочетает в себе общие правила игры в пирамиду со счетом шаров и американки. Отличие от пирамиды заключается в том, что заказывать и назначать шары не требуется, а от американки -- что игра ведется одним шаром-битком, а не любым.

Игра в сибирку ведется только одним шаром, но все шары, упавшие в лузы, в том числе и свой (биток), считаются сыгранными. Партия может окончиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Кто первый забивает восемь шаров, тот и выигрывает, если не было сделано штрафного удара. Ничья может быть при семи шарах вынужденной, по согласованию между партнерами.

Партия начинается ударом «с рук» битком по пирамиде со второй половины бильярда, или по согласованию между партнерами «от дома». Сыгранным считается любой шар (один или более), упавший в любую лузу. В случае падения в лузу своего шара партнер, по своему усмотрению, снимает со стола шар и ставит его на полку играющего. Последний снова начинает игру «с рук» со второй половины, но ударяет только по шарам, находящимся в противоположной половине стола (за точкой 2). При повторном ударе «с рук» свой шар, упавший в среднюю лузу (от другого шара), не засчитывается. Игра одним шаром-битком продолжается до тех пор, пока кладутся шары и не делается запрещенного удара или ошибки, после чего удар переходит к партнеру.

При игре «от дома» свой шар, положенный в угловые лузы, расположенные со стороны играющего, не засчитывается. При повторной игре, следом за кладкой своего шара, удар битком наносится также от границ «дома», но только по шарам за пределами «дома». При этом шары, положенные как в угловые, со стороны играющего, так и в средние лузы (свой и чужой), не засчитываются, штраф не взимается, а игра переходит к партнеру. Класть шары можно только в угловые лузы противоположной стороны.

Штраф взимается во всех случаях, как при игре в американку, так и в случае нанесения удара кием не по битку, а по другому шару.

Во всех случаях штраф взимается шарами с полки играющего, из числа сыгранных шаров или могущих быть сыгранными впоследствии. Снятый шар выставляется плотно к короткому борту, там, где ставится пирамида. Разрешается играть в выставленный шар.

Для уравнивания игры между партнерами различной силы дается фора. Разбивает пирамиду дающий фору. Порядок дачи форы такой же, как и при игре в американку.

Условия игры в фишки

Игра в фишки сочетает в себе правила игры карамболя, кегли на бильярде, бильярде без луз и кегли на бильярде с лузами. Сходство с перечисленными играми следующее:

— игра ведется тремя шарами: одним своим (битком) и двумя чужими;

— как и при игре карамболь следует делать возможно большее число касаний двух шаров своим шаром;

— как и при игре кегли с лузами и кегли без луз надо сбивать кегли и класть шары в лузу.

Особенность игры в фишки сводится к тому, что ставятся на бильярд не пять, а семь кеглей. Кегли здесь именуются фишками и поэтому игра носит название «фишки». Играют на карамбольном столе тремя шарами, один из них со специальной пометкой или другого цвета является битком, своим шаром. Фишки деревянные тех же размеров, что и кегли. Для игры ставятся пять фишек на середину стола на общих основаниях с перечисленными играми. Большая («король») ставится на среднюю точку 2, вокруг нее с четырех сторон, на расстоянии более диаметра шара ставятся остальные фишки. Две фишки, которые обязательны в этой игре, ставятся на точку 1 и точку 3 (рис. 39).

Сбивать фишки разрешается следующими способами:

— чужим шаром от дуплета, триплета и др. — от бортов после удара по нему своим шаром;

— чужим шаром от удара по нему своим шаром, отразившимся от борта;

— чужим шаром от удара по нему другим чужим шаром, отразившимся от борта;

— после карамболя чужим шаром или двумя шарами, отразившимися от борта.

Во всех случаях, шар, сбивший фишку, должен отразиться от борта (бортов) или же по нему должен быть нанесен удар шаром своим или чужим, отразившимся от борта (бортов). Шары разрешается класть в лузу прямым ударом, карамболом, от бортов или другими способами.

Всякий раз, когда свой шар собьет фишку или фишка упадет вследствие его движения, или же свой шар упадет в лузу, все сделанные очки при этом ударе считаются штрафными и начисляются играющему.

Партия может игратья до любого счета очков, обычно играют до 100 или каждый списывает 100 очков. Кто первый наберет или спишет 100 очков, тот и считается выигравшим.

Счет очков за правильно сбитые фишки, карамболи, положенные в лузу шары следующий:

каждая из четырех фишек точки 2	2 очка;
«король» один	15 очков;
«король» с одной фишкой	7 очков;
«король» и две фишки	9 очков;
«король» и три фишки	11 очков;
все пять фишек	30 очков;
фишка точки 1	10 очков;
фишка точки 3	10 очков;
все семь фишек	100 очков;
карамболь	4 очка,
положенный в лузу чужой шар	2 очка.

Если сбиваются все фишки, игра считается законченной при любом счете. Игра продолжается до тех пор, пока делаются карамболи, сбиваются фишки, кладутся шары и не делается штрафного удара. После каждого удара упавшие фишки расставляются на свои места, а в случае занятости постоянного места, согласно рис. 39. В случае занятости одной из точек фишка ставится рядом с другой фишкой.

Игра в фишки начинается «с рук» и «от дома». Играющий наносит удар битком по шару, стоящему на противоположной стороне в середине короткого борта. Если при этом будет промах или выбьется свой или чужой шар за борт, игроку начисляется два штрафных очка, и игра переходит к другому. Игра снова начинается «с рук» и «от дома». Предварительно выбитый

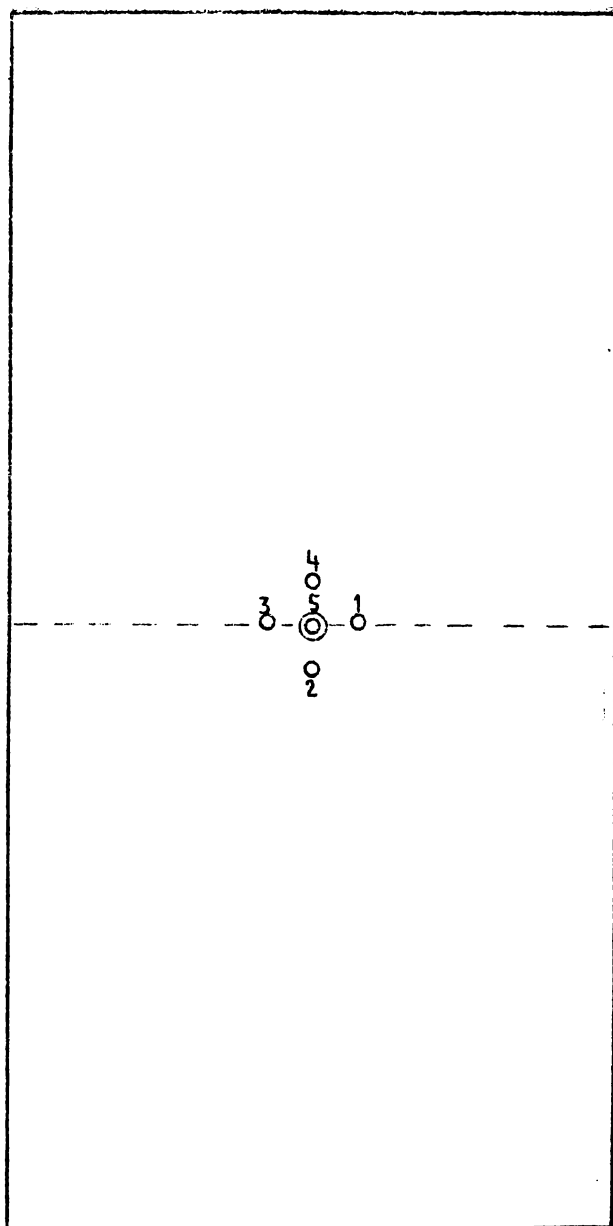
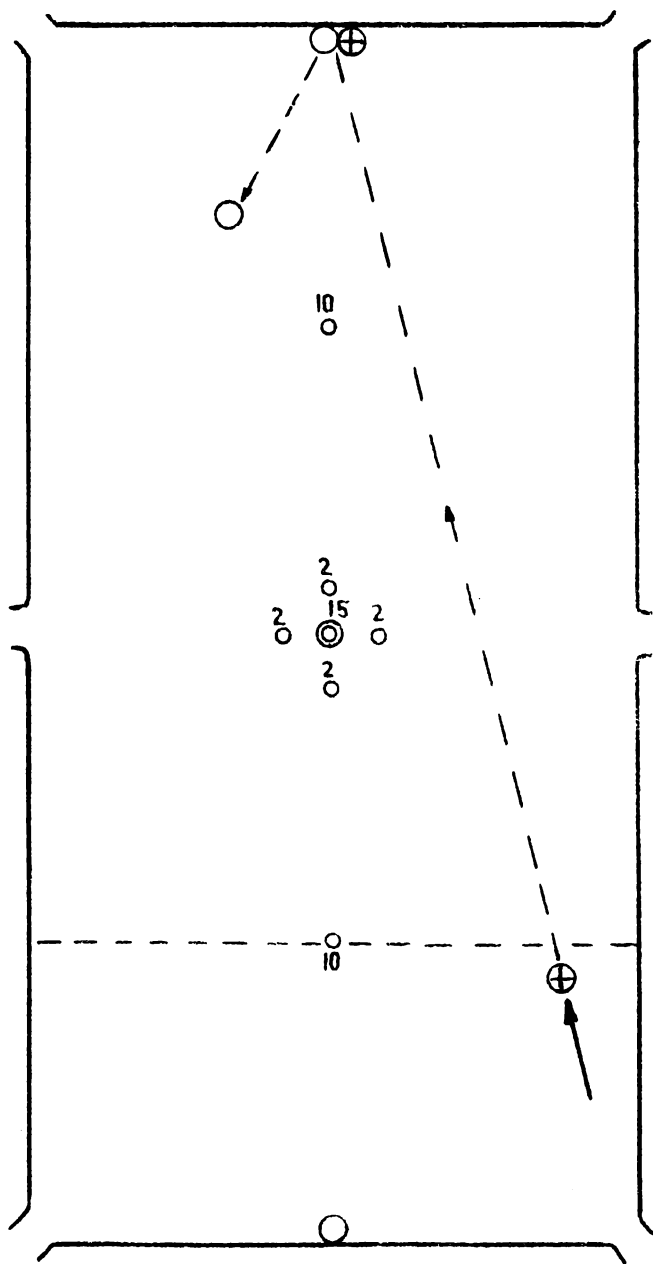


Рис. 38. Расстановка кеглей и нумерация очков для игры в начекот.

шар устанавливается на место. Правила игры в фишки одинаковы с правилами игры в карамболь или кегли. Если при этом будет промах или шар выбьется за борт, игроку начисляется 2 штрафных очка и игра переходит к другому. Игра снова начинается «с рук» и «от дома». Предварительно выбитый шар устанавливается на место. Правила игры в фишки одинаковы с правилами игры в карамболь, кегли.



○ простая фишка ⊕ Король

Рис. 39. Расстановка фишек (кеглей) с нумерацией очков и положением шаров для игры в фишки.

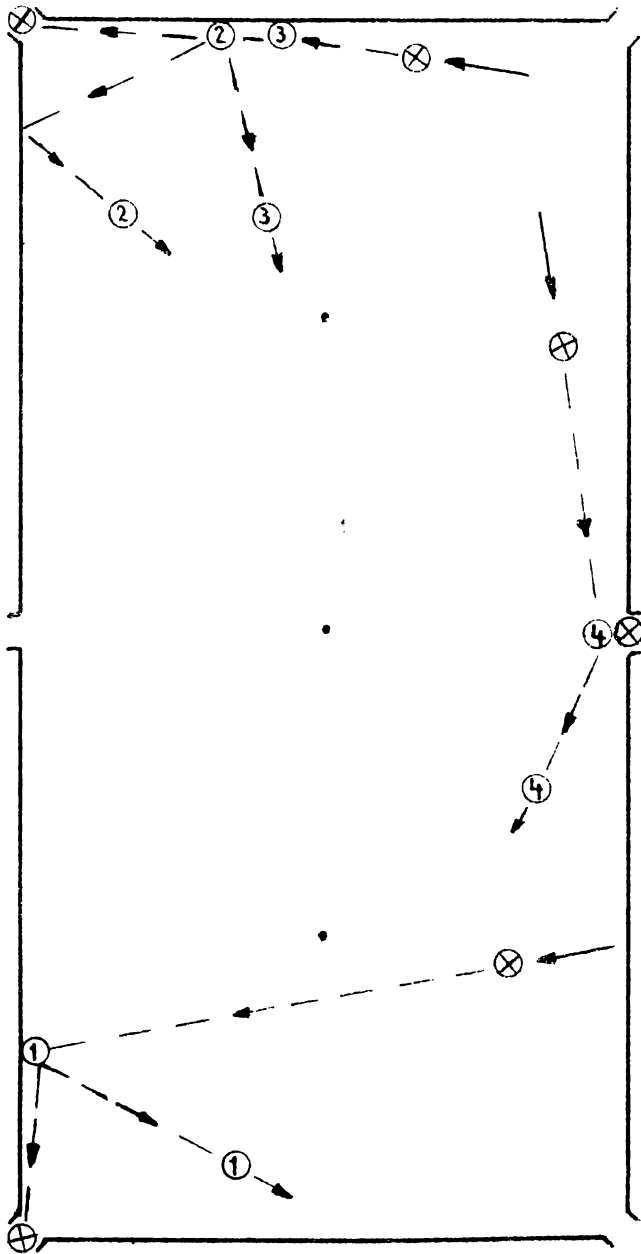


Рис. 40. Задача. Шары 1, 2, 3 стоят у борта, шар 4 около раствора средней лузы. Во всех трех комбинациях требуется одним ударом положить биток в угловые лузы и среднюю лузу.

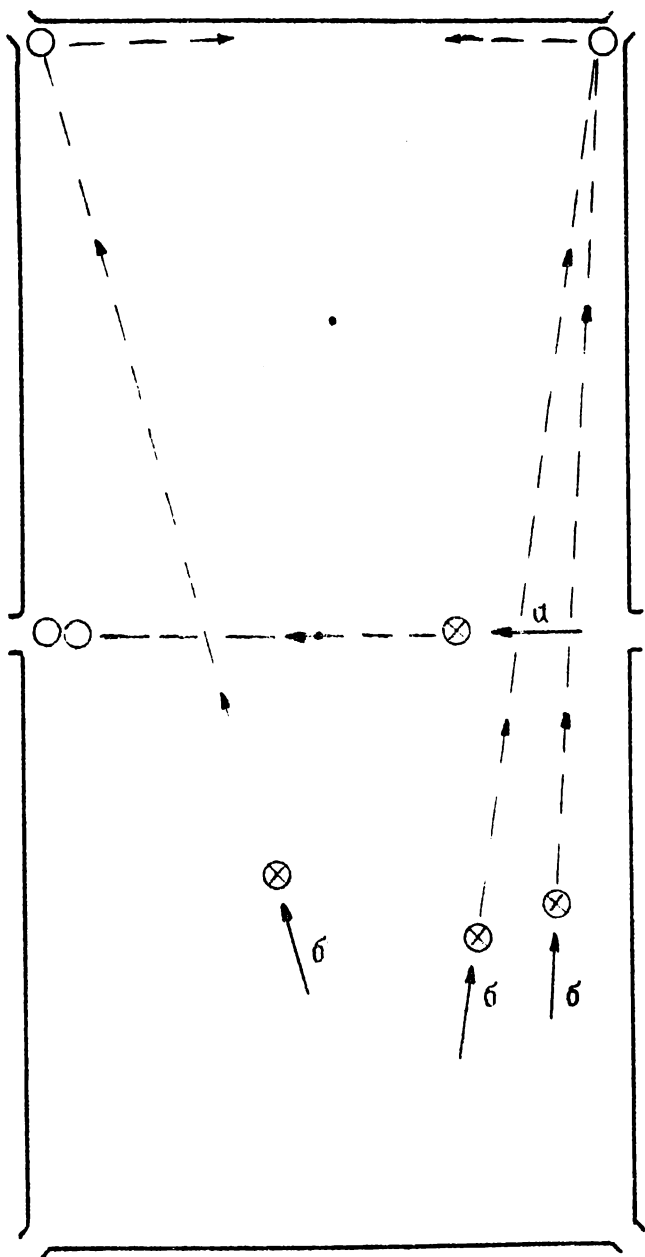


Рис. 41. Задача: а) два тушующих шара стоят у раствора средней лузы, биток — на противоположной стороне; б) два шара стоят в растворе угловых луз, биток — около «дома». Требуется в обеих композициях положить одним ударом битка два шара.

НАИБОЛЕЕ УПОТРЕБЛЯЕМЫЕ ТЕРМИНЫ В БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЕ

- Абриколь (фр.) — удар своим шаром сначала о борт, а затем по игровому шару.
- Биллия (фр.) — серия ударов до первой ошибки, т. е. пока правильно падают шары в лузу, делаются карамболи или набираются очки.
- Биток (свой шар) — шар, которым ударяют (играют) по другим шарам.
- Боковик — удар, который наносится в правую или левую половину шара по горизонтальной линии, проходящей через центр шара.
- Выставка — такой удар, когда играющий выкатывает шар на определенное место.
- Гандикап (англ.) — уравнивать игру, то же самое, что и фора.
- Дать на запись — дать фору сыгранными шарами.
- Дать с бильярда — когда игрок, дающий фору, после разбивки пирамиды снимает с бильярда обусловленное число шаров и отдает их партнеру.
- «Дом» — место для начального удара, ограниченного бортами и линией, проходящей через первую точку плоскости стола.
- Дуплет — играемый шар сперва ударяется о борт, а затем падает в лузу.
- Заказ вразрез — заказ, при котором предполагается нанести такой удар, когда свой шар одновременно ударяется в два рядом стоящих шара.
- Играть «с кондачка» — держать кий за турник, обхватив снизу (большой палец обращен в сторону толстого конца кия).
- Клюпштосс (нем.) — отрывистый короткий удар, после чего биток остается на месте.
- Колле (фр.) — шар, стоящий плотно у борта.
- Контр-туш (фр.) — двойной удар, обратный ходу шара (например, стоящий близко к борту шар от удара битком отразился от борта и снова столкнулся с битком).

Карамболь	— биток, кроме игаемого шара, коснулся другого или других шаров.
Кикс	— скольжение кия по поверхности шара, от которого шар или только сдвинется с места, или покатится в ненужном направлении.
Краузе (фр.)	— разновидность дуплета, когда свой шар пересекает линию падения шара, игаемого от борта (называется также обратный).
Мазанный шар	— игаемый шар касается рядом стоящего шара.
Маркер	— служитель бильярдного зала, обслуживающее лицо.
Наклейка	— кожаный кружок, наклеиваемый на тонкий конец кия.
Накат	— удар по верху шара.
Оттяжка	— удар по низу шара, вследствие которого шар, прокатившись на некоторое расстояние, возвращается обратно.
От шара	— когда игаемый шар или биток падает в лузу, коснувшись другого шара.
Отыгрыш	— удар, сделанный с таким расчетом, чтобы после него затруднить игру партнера.
Положить шар или сделать на себя	— положить биток в лузу или оттянуть его на себя.
Разбить шары	— ударить битком по другим шарам так, чтобы они раскатились по бильярду.
Резать шар	— попасть битком в край игаемого шара.
Сделать или сыграть шар	— ударить битком в другой шар так, чтобы он упал в лузу.
Смазать шар	— не положить сравнительно нетрудный шар.
Снятие шаров рукой	— разновидность игры в пирамиду, при которой партнеры играют по очереди: если один не положит шар, то другой снимает любой шар в свою пользу.
Стоять за щечкой	— биток стоит в разрезе лузы так, что один из углов разреза (щечка) мешает

- попасть в другие шары или выкатить биток на определенное место.
- Стушевать партию — всякое прикосновение к любому шару кием, рукой, одеждой, после чего игра прекращается или игрок наказывается штрафом.
- Сыграть «нажимом» — положить шар запрещенным ударом.
- Траубан — играемый шар отражается от трех бортов, а затем падает в лузу.
- Триплет — играемый шар отражается от двух бортов и падает в лузу.
- «Туз» — шар, обозначенный цифрой 1.
- Турник — толстый конец кия.
- Тушуемый шар — шар, плотно стоящий к другому шару.
- Удар с выходом — биток, положив один шар, выходит на удар другого.
- Удар шаром — играемый шар маскируется другим; удар наносится по маскирующему с расчетом положить играемый шар в лузу.
- Фора — дача одним игроком до игры обусловленное число шаров или ударов.
- Фукс (нем.) — шар, упавший в лузу неожиданно, неопределенно.
- Чистая игра — игра с условием, при котором всякое прикосновение к любому шару кием, рукой, одеждой наказывается штрафом (очками или шарами).
- Чужой шар — шар, по которому наносится удар битком.
- Эффе (фр.) — удар, придающий кручение шару вокруг вертикальной оси.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
ТЕОРИЯ УДАРОВ	9
Движение шара	9
Удары горизонтальным кием	10
Удары наклонным кием	12
Движение шара после удара о другой шар	14
Движение шара после удара о борт	16
ПРАКТИКА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ	18
1. Принадлежности игры	18
2. Стойка и прицеливание	21
3. Удары по основным точкам и секторам шара	23
Клюштосс. Удар в центр (точка 1)	24
Накат. Удар в верхнюю половину шара по вертикали (точка 2)	24
Оттяжка. Удар в нижнюю половину шара по вертикали (точка 3)	29
Боковик. Удары в левую или правую половину шара по горизонтальной линии (точки 4, 5)	31
Эффе. Удары в секторы шара а, б, в, г	31
4. Разновидности ударов	40
Удары от борта	41
Удар шаром, удар от шара	44
Другие удары	44
Запрещенные удары	49
5. Отыгрыш шара	49
ПРАВИЛА РАЗЛИЧНЫХ ИГР НА БИЛЬЯРДЕ	55
Наиболее употребляемые термины в бильярдной игре	119

Алек Сабден Алиевич Алимкулов

ЛЮБИТЕЛЮ БИЛЬЯРДА

Издание для досуга

Редактор С. М. Цаскевич

Технический редактор А. П. Ткаченко

Корректор З. М. Касенова

ИБ № 4448

Сдано в набор 17.08.89. Подписано в печать 09.10.89. УТ № 16007. Формат 60×84 1/16.
Умага типографская № 1, Гарнитура — литературная. Печать высокая. Усл. печ. л. 7,44.
Ч. изд. л. 6,92. Тираж 300 экз. Заказ № 911. Цена 4 руб.
Типография УТ № 1525.

Ордена Дружбы народов издательство «Казахстан» Государственного комитета
Казахской ССР по печати 480194 г. Алма-Ата, пр. Абая, 143.