



В.И. ГОФМЕЙСТЕР

# БИЛЛИАРДНЫЙ СПОРТ

ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ  
МОСКВА • 1947

В. И. ГОФМЕЙСТЕР

# БИЛЛИАРДНЫЙ СПОРТ

*Под редакцией полковника Г. А. Калачева,  
заслуженного мастера спорта СССР*

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО  
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»  
Москва 1947

Биллиардный спорт широко распространен в нашей стране. Поклонников биллиардной игры можно встретить в любом городе, в клубах и парках, в дворцах культуры и домах отдыха. Соревнования мастеров биллиарда неизменно привлекают обширную и разнообразную аудиторию. Десятки тысяч советских людей посвящают часы своего досуга занятиям этим увлекательным видом физической культуры.

Наступила пора подытожить и теоретически осмыслить богатейший практический опыт, накопленный советскими спортсменами. Предлагаемая книга является первой попыткой восполнить пробел в нашей спортивной литературе, изложить основы биллиардного спорта.

Игра на биллиарде появилась в Европе еще в XVI веке. Автор книги «Игры и забавы английского народа» Штурц утверждает, что биллиардная игра произошла от игры, схожей с современным крокетом, но перенесенной с поля на стол.

В XVI—XVII вв. биллиард представлял собой большой деревянный стол с бортами, в которых было прорезано 10 луз — отверстий. Стол был обтянут сукном, борты обиты войлоком. Деревянные шары катали при помощи молотков. Только спустя столетие число луз было уменьшено до шести, а спустя еще много времени молотки заменены киями с углублением на конце для заливки гипсом. Современный кий появился только в 1827 г., когда француз Минго предложил кожаную наклейку, позволяющую делать любой удар, в том числе и вертящий («эффе»).

В Европе и Америке наиболее распространен изобретенный в 1785 г. карамболь — игра в три шара (два белых и один красный). По условиям игры надо своим шаром коснуться двух других шаров прямым ударом или от бортов. К началу XX века игра в карамболь достигла значительного совершенства и виртуозности.

В Россию биллиард был завезен из Голландии при Петре I и вскоре приобрел большую популярность. Биллиардами обзавелись все рестораны, трактиры, кофейни, пивные. Это придало биллиардной игре неправильное направление. В коммерческих биллиардных

процветал дух наживы, нездоровый ажиотаж и азарт. Никто не интересовался вопросом о придании игре спортивного характера. Биллиард стал неотъемлемой частью ресторано-кабацкой «коммерции», в лучшем случае — развлечения, в худшем — легкого заработка профессионалов кия,

После Октябрьской революции биллиардная игра постепенно обрела свойственный ей спортивный характер. Спортсмены — биллиардисты Советского Союза, сохранив присущие биллиарду элементы здорового развлечения, раскрыли замечательные спортивные качества этой увлекательной и популярной в народных массах игры и тем самым устранили существовавшие по отношению к биллиарду предвзятые мнения и предрассудки.

Богатый опыт советского биллиардного спорта позволяет считать установленным несомненную пользу биллиардной игры для развития нервно-мышечной системы. Занятия биллиардным спортом способствуют укреплению мышц туловища, ног и рук, развивают глазомер, силу и точность удара, воспитывают необходимые волевые качества: хладнокровие, выдержку, находчивость, тонкий расчет и наблюдательность, стремление к борьбе и победе.

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

Помимо широко известных «американки» и «пирамидки», существует большое число самых разнообразных, подчас очень сложных биллиардных игр с различными, присущими каждой из них правилами. В предлагаемой книге читатель найдет описания большинства этих игр, представляющих значительный спортивный интерес.

Настоящая работа не претендует на исчерпывающее изложение всех вопросов биллиардного спорта. Эта задача, несомненно, может и будет разрешена коллективными усилиями мастеров и любителей биллиарда. Если предлагаемая книга окажет помощь нашим спортсменам-биллиардистам, способствуя повышению их квалификации, познакомив с новыми, малоизвестными видами биллиардной игры, то автор будет считать свою задачу выполненной.

**В. Гофмейстер**

## СУЩНОСТЬ БИЛЛИАРДНОЙ ИГРЫ

Игра на бильярде состоит в том, что один из участников ударом по шару посылает последний в определенную точку другого шара или на определенное место бильярда.

Материалом для игры служат бильiardный стол, шары, кии и другие принадлежности, а средством — движение шаров.

Непосредственная цель игры состоит в исполнении «заказа» (делаемого вслух или молча, в зависимости от правил игры) — своим шаром попасть в другой шар таким образом:

а) чтобы другой шар упал в лузу — «сыграть шар» или «положить шар»;

б) чтобы свой шар, ударившись о другой или другие шары, упал в лузу — положить свой шар «на себя»;

в) чтобы свой шар, отразившись от шара, попал в другой или другие шары — сделать «карамболь»;

г) чтобы свой шар, положив другой шар в лузу, стал на определенное место — сделать «выход»;

д) чтобы свой шар, положив другой шар в лузу, сделал карамболь по другому или другим шарам;

е) чтобы свой шар, ударив другой, поставил бы последний на определенное место — «подкатить играемый шар»;

ж) покатить свой шар так, чтобы он стал на определенное место — сделать «выставку»;

з) покатить свой шар так, чтобы он упал в лузу — «положить чисто в лузу».

На бильярде одновременно может играть только один человек, другой или другие участвующие являются лишь наблюдателями. Поэтому штраф очками может дать только играющий.

После окончания игры («биллии») первого игрока вступает в игру второй и т. д.

Бильiardная партия ведется двумя сторонами — противниками. Противником может быть как одно лицо, так и коллектив (командные соревнования).

Партия считается выигранной в зависимости от правил различных игр. В условиях одной игры удар считается штрафным, и тот же самый удар в условиях другой будет считаться правильным.

По окончании первой партии начинается розыгрыш второй и т. д. до определенного числа партий согласно положению, утверждаемому на каждое соревнование.

Для каждой стороны конечная цель игры состоит в победе, если же эта цель не достигнута, то партия может окончиться ничью. Таким образом, исход партии может быть трояким: выигрыш, проигрыш и ничья.



## ТЕОРИЯ УДАРОВ

Самых разнообразных ударов может быть бесконечное множество, так как можно нанести удар в любую точку шара.

В зависимости от того места, по которому наносится удар, все удары делятся на две категории, резко отличающиеся друг от друга:

1. Удары, производимые в любую точку половины шара, обращенную к играющему.

2. Удары, производимые в половину шара, обращенную от играющего. Их можно делать исключительно в верхнюю половину.

Этими двумя категориями ударов исчерпываются все удары по шару кием. Как правило, все эти удары влекут за собой поступательное движение шара вперед по направлению от играющего, а некоторые из ударов, кроме того, вызывают возвращение своего шара (битка) обратно после прикосновения к другому шару или после остановки на определенной точке бильярда.

Обратное движение шара зависит от двух причин: от силы удара и от точки приложения на шаре этого удара.

Расчет движения упругих тел по горизонтальной плоскости чрезвычайно сложная вещь. Те удары, которые здесь описываются, научно теоретически обоснованы и требуют для своего выполнения исключительно громадного навыка и долгой серьезной тренировки. Эти удары только на основе одних научно-теоретических выкладок и формул, без практической тренировки, сразу не достигаются.

Для более точного определения места удара кием по шару последний делится двумя взаимно перпендикулярными линиями на четыре равные части (сектора). Первая линия проводится вертикально (по меридиану), вторая горизонтально (по экватору), и полученные от этого четыре сектора шара мысленно обозначаются номерами: в верхней половине № 1 и № 2, в нижней — № 3 и № 4 (рис. 1).

В дальнейшем удары будут обозначаться соответственно этой нумерации и относительно вертикальной и горизонтальной линий.

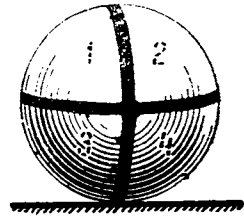


Рис. 1. Биток с условными обозначениями его частей (секторов) для ударов первой категории.

При изучении ударов положение битка на бильярде должно быть таким, чтобы точка пересечения двух линий всегда находилась в центре битка по отношению к наносимому удару, а горизонтальная линия — параллельной поверхности бильярдного стола.

## 1. УДАРЫ ПЕРВОЙ КАТЕГОРИИ

Удары первой категории — это удары, наиболее употребляемые и чаще применяемые. Они наносятся в половину шара, обращенную к играющему. К этим ударам относятся: удар в центр шара, удары в верхнюю половину шара по вертикали, удары в нижнюю половину шара по вертикали, удары в правую половину шара по горизонтали, удары в левую половину шара по горизонтали, удары в верхний левый сектор шара, удары в верхний правый сектор шара, удары в нижний левый сектор шара, удары в нижний правый сектор шара.

### Удары в центр шара

Основным первоначальным ударом является удар в центр шара, в точку пересечения двух линий. При этом положение шара на бильярде перед ударом должно быть таким, как указано выше.

Этот удар необходимо освоить в полной мере, надо его исполнять легко, свободно и безошибочно. Не добившись этого, ни в коем случае нельзя переходить к освоению других более сложных ударов.

Основной удар является краеугольным камнем для всей бильярдной техники, а потому на проработку его надо обратить особое внимание при тренировках.

### Удары в верхнюю половину шара по вертикали

Эти удары можно делать, начиная почти с самого центра и кончая верхним краем шара. Чем дальше от центра будет нанесен удар, тем сильнее будет вращение шара вокруг горизонтальной оси. Таким образом, к поступательному движению шара, получившемуся непосредственно от удара, прибавляется еще и вращение, увеличивающее скорость движения шара.

Этот удар по бильярдной терминологии называется «накатом».

Если от короткого борта покатить шар к противоположному борту, первый раз нанеся удар в центр, а второй раз с той же силой в верхний край по вертикали, то в первом случае шар отразится от борта сильнее, чем во втором. Произойдет это потому, что во втором случае, вследствие приданию шару вращения вокруг горизонтальной оси по направлению к борту, сила отражения шара от него частично поглотится. Особенно ясно это можно наблюдать при встрече движущегося шара с другим таким же (по весу, размеру и упругости) шаром, находящимся в покое.

Разберем наиболее характерные и чаще встречающиеся удары в верхнюю половину шара (битка):



а) Биток стоит от игаемого шара на расстоянии 1—2,5 м.

Удар наносится примерно в точку, находящуюся по середине вертикали между центром и верхним краем битка. При ударе о другой шар биток потеряет часть полученной энергии, но сохранится еще вращение вокруг горизонтальной оси, которое и даст возможность битку продолжать движение после удара о шар намного дальше, чем если бы у него вращения не было.

Наиболее ясно можно это видеть, произведя два удара поочередно, первый в центр битка, второй в верхнюю половину. В первом случае при сильном ударе биток после встречи с другим шаром может совсем не покатиться или пройти за шаром очень малое расстояние, во втором же случае, при такой же силе удара, биток не только докатится до борта, но и отразится от него.

б) Биток стоит от игаемого шара на расстоянии 0,25—0,75 м. При этом положении шаров нельзя делать удар, подобный предыдущему. Наката не получится, биток на таком коротком расстоянии от игаемого шара не успеет приобрести нужное вращение. В этом случае для получения наката надо нанести короткий сильный удар почти в самый верхний край битка.

Из этих двух примеров вывод: чем ближе биток стоит к игаемому шару, тем выше и сильнее наносится удар в верхний край своего шара, если желательно, чтобы последний после удара о другой шар продолжал двигаться вперед.

в) Игаемый шар плотно стоит на коротком борту, биток находится в противоположной стороне на любом месте биллиарда. Удар наносится сильно по вертикали почти в самый верх шара, причем надо обязательно попасть в правую половину игаемого шара, если биток стоит правее последнего, или в левую, если стоит левее. Последствием этих ударов будет то, что биток, отбив игаемый шар, сам станет на его место, плотно на борт. Это получится потому, что сила вращения шара уничтожит силу отражения. Случается, что шар благодаря силе отражения отойдет немного от борта, но продолжающееся вращение шара немедленно опять прижмет его к борту.

г) Биток стоит, тушуя игаемый шар (т. е. касаясь его), продолжение оси шаров падает на борт на некотором расстоянии от лузы (рис. 2), требуется положить

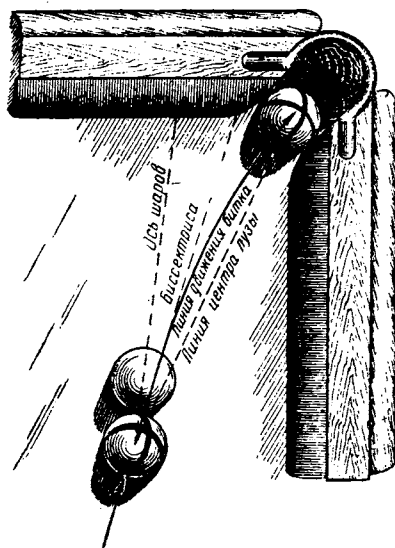


Рис. 2. Определение направления удара в центр шара (битка), стоящего плотно к другому шару, для кладки битка в лузу.

биток в лузу. Для исполнения этого удара проводится мысленно линия оси шаров до встречи с бортом и вторая линия от центра битка к центру лузы. Полученный угол делится пополам, биток после удара в направлении по биссектрисе пойдет в лузу.

### Удары в нижнюю половину шара по вертикали

При этих ударах на шар действуют две противоположные силы: первая — поступательная, заставляющая шар двигаться вперед, вторая — вращение вокруг своей горизонтальной оси в обратную сторону, заставляющее шар двигаться назад. Тут может быть три случая:

а) При ударе по шару (битку) примерно в точку, находящуюся на  $\frac{1}{3}$  расстояния между центром и нижним краем шара, произойдет следующее: после удара битка по играемому шару поступательная сила и вращение шара в обратную сторону уравновесят друг друга, и биток останется на месте. Этот удар по бильярдной терминологии называется «кюпшотсом» (коротким ударом).

б) При ударе примерно в точку, находящуюся на расстоянии  $\frac{2}{3}$  от центра, сила поступательная немногим будет превышать противоположную силу вращения, и шар вследствие этого будет не катиться, а как бы ползти. Этот удар называется «ползунок». Он является одним из самых трудно исполняемых ударов, требующих высокой техники.

Удар-ползунок обыкновенно применяется при отыгрыше и при выходе под другой шар.

в) При ударе по шару примерно в точку, находящуюся ниже  $\frac{2}{3}$  от центра, произойдет то, что после удара битка о другой шар вращение вокруг горизонтальной оси будет более действенно, чем поступательное движение, и вследствие этого биток покатится назад по направлению к играющему. Такой удар называется «оттяжкой».

Когда биток после удара о шар идет прямо назад, не касаясь борта, это называется «прямой оттяжкой» в отличие от «боковой оттяжки» (рис. 11, положение внизу). Это один из самых трудных ударов, требующих большой техники.

### Удары в правую половину шара по горизонтали

Эти удары сообщают шару два рода движения: первое — поступательное и второе — вращение вокруг вертикальной оси против часовой стрелки. Чем ближе к краю шара будет наноситься удар, тем сильнее будет это вращение.

Если ударить биток в центр перпендикулярно к борту, то, отразившись от него, шар возвратится обратно в том же направлении; так как угол падения равен углу отражения. Но если нанести удар в правую сторону битка, то он после отражения от борта благодаря силе вращения отклонится вправо. Чем сильнее будет вращение, тем больше будет отклоняться шар от перпендикуляра вправо, причем угол отклонения (отражения) всегда будет острым.

Разберем, что произойдет при попадании в другой шар. Этот удар применяется в следующих случаях:

а) Когда требуется, чтобы биток после удара по играемому шару изменил угол отражения от борта в другую сторону, причем в большинстве случаев биток во время обратного движения пересекает путь играемого шара (рис. 3, положение справа).

б) Когда требуется очень тонко попасть в левый край играемого шара — срезать шар. Этот удар дает возможность сыграть шар, фактически перешедший линию возможного удара (рис. 4).

Оба эти удара применяют, когда биток стоит левее играемого шара. Удар наносится в левую сторону последнего.

Если при ударе «а» нанести битком, стоящим правее играемого шара, удар в правую сторону последнего, то этим самым, во-первых, изменится угол отражения (получится тупым) и, во-вторых, вращение шара будет способствовать ускорению движения после отражения от борта, так как вращение происходит не по направлению к борту, а, наоборот, от борта (рис. 5). Опытный игрок всегда это учит и, если нужно, первоначальный удар сделает слабее.

### **Удары в левую половину шара по горизонтали**

Все удары в левую половину шара вполне аналогичны ударам в правую половину, и результаты получаются одни и те же, но только в обратную сторону (см. рис. 3, положение слева).

Биток должен стоять правее играемого шара, удар наносится в правую сторону последнего, при отражении от борта биток идет в левую сторону, угол отражения острый. Если же удар битком нанести в левую сторону играемого шара, то угол отражения битка от борта получится тупой со всеми вытекающими отсюда последствиями.

### **Удары в верхний левый (№ 1) сектор шара**

Эти удары сообщают шару три рода движений: 1) поступательное движение вперед, 2) ускоряющее движение — накат и 3) некоторое, на-глаз едва заметное, отклонение в левую сторону благодаря боковому вращению шара (по бильярдной терминологии «эффе»).

Удар применяется:

а) При отыгрыше. Если биток стоит правее играемого шара, то удар наносится в правую сторону последнего и угол отражения от борта будет острым, биток пойдет в левую сторону; чем сильнее приданс «эффе», тем острее получается угол отражения, и при обратном движении биток пересечет путь играемого шара (рис. 3, положение слева). Если же биток стоит левее шара, то удар наносится в левую сторону последнего, угол отражения от борта будет тупой, и чем сильнее придать «эффе», тем более тупым будет угол (рис. 6). В этом случае биток получает более ускоренное движение благодаря полученному вращению по направлению от борта. При нанесении удара это обстоятельство надо учитывать.

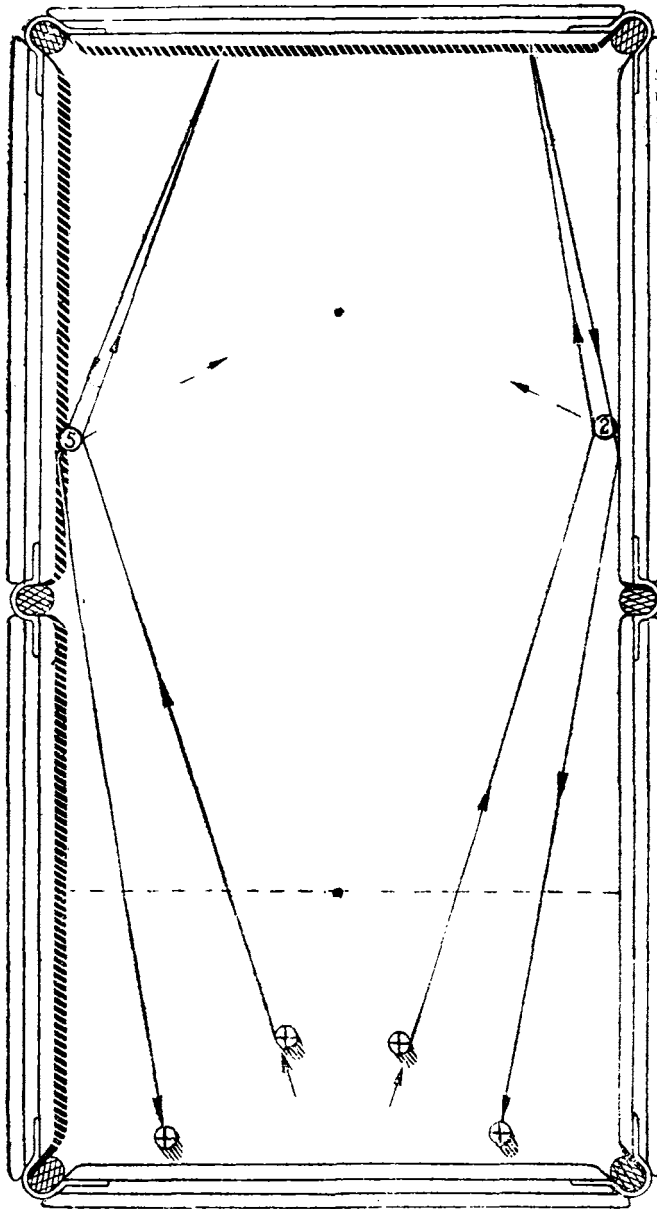


Рис. 3. Удар в правую или левую половину шара (битка), при котором биток после удара по игровому шару отразится от борта под острым углом в противоположную сторону встречи с игровым шаром.

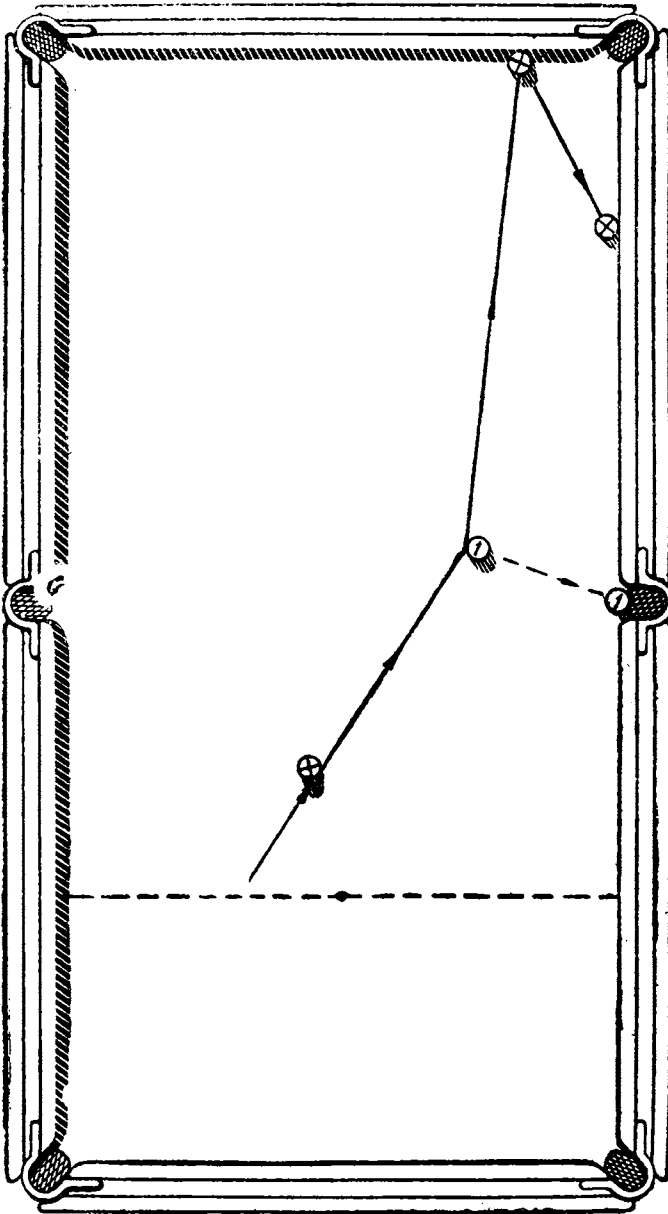


Рис. 4. Удар в правую половину шара (битка) с расчетом „срезать“ играемый шар и положить его в лузу.

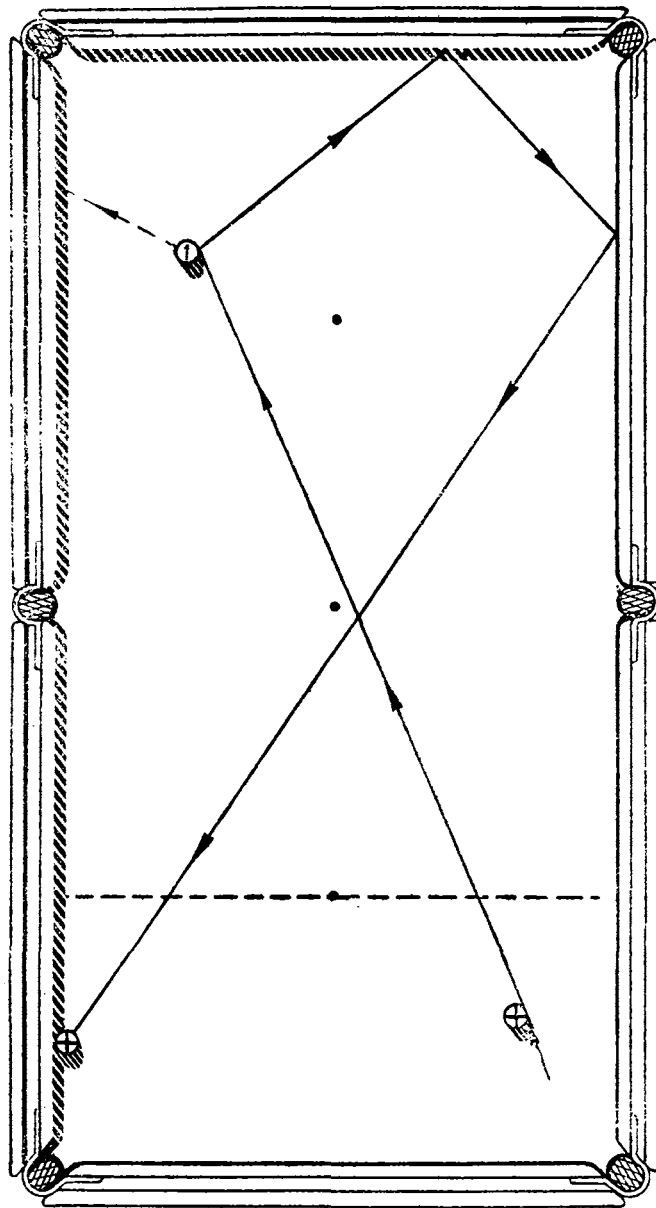


Рис. 5. Удар в правую половину шара (ситка), при котором биток после удара по игровому шару отразится от борта под тупым углом вправо.

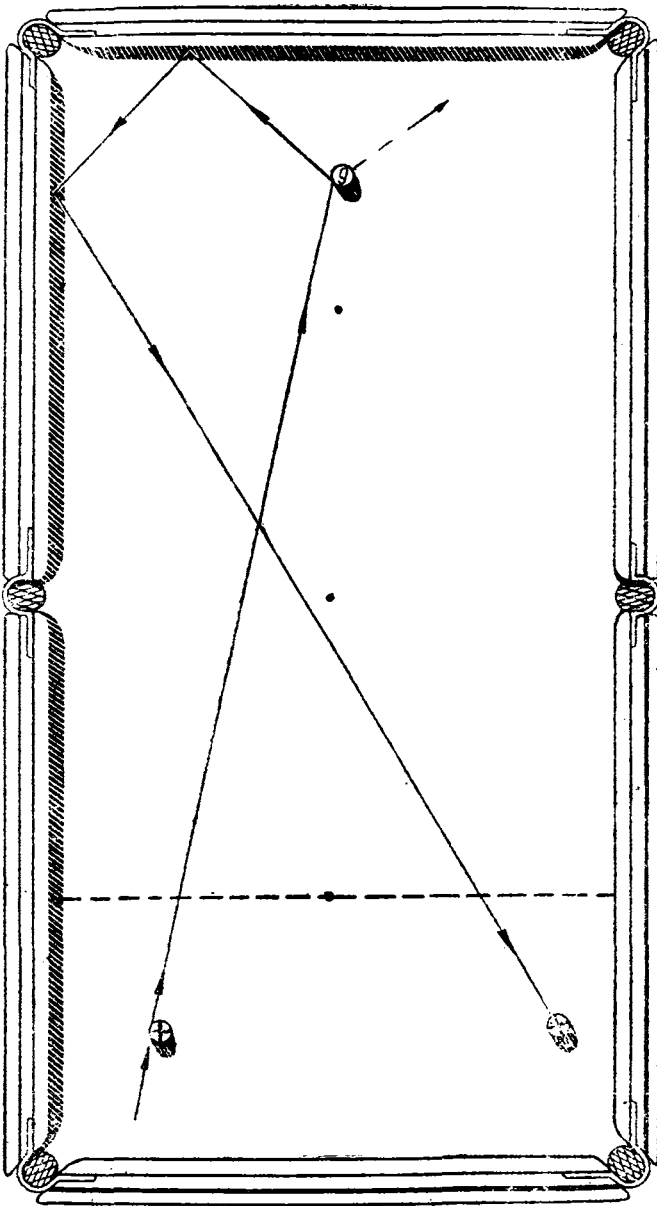


Рис. 6. Удар в верхний левый сектор шара (битка), при котором биток после удара по игровому шару отразится от борта под тупым углом влево.

б) При выходе под другой шар, учитывая движение битка от борта аналогично, как и при отыгрыше.

в) При карамболе, учитывая движение своего шара от борта.

г) При кладке тушюемого шара, когда ось шаров, мысленно продолженная, направлена в точку, находящуюся левее лузы (не далее 3—4 см от последней). Благодаря приданию вращения тушюемому шару последний отклонится вправо от прямой линии и упадет в лузу (рис. 7).

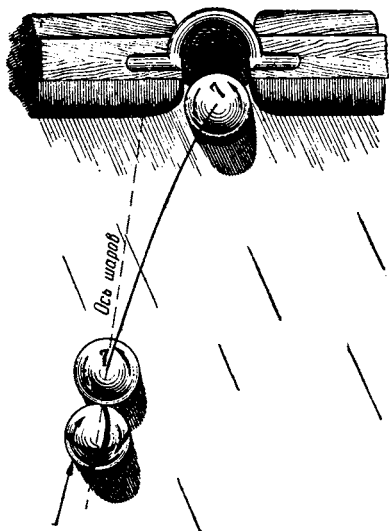


Рис. 7. Шар, стоящий вплотную к битку, кладется в лузу ударом в верхний или нижний левый сектор последнего, если ось шаров направлена в точку левее лузы не далее 3—4 см.

д) При кладке своего шара в лузу от другого шара. Биток стоит левее играемого шара, упасть надо в правую сторону последнего, и чем ближе он стоит к борту, тем сильнее надо придать «эффе» битку. Последний при падении как бы ввинтится в лузу (рис. 8).

е) При кладке битка в лузу, когда играемый шар стоит левой стороной плотно у борта. Биток должен стоять несколько правее играемого шара. Удар наносится в «лоб» играемого шара, и придается сильное «эффе» битку. Последний, отбив шар и потеряв большую часть поступательной энергии, вследствие винтообразного вращения, пойдет по борту в лузу (рис. 9).

ж) В других случаях, аналогичных перечисленным выше.

### Удары в верхний правый (№ 2) сектор шара.

Эти удары аналогичны ударам, перечисленным выше, но положение шаров по отношению друг к другу, нанесение ударов и углы отражений будут в обратную сторону. Удар сообщает шару три рода движений: 1) поступательное вперед, 2) ускоряющее — накат и 3) отклонение в правую сторону благодаря боковому вращению («эффе»).

Удар применяется: а) При отыгрыше, если биток стоит левее играемого шара. Удар наносится в левую сторону последнего, угол отражения битка от борта будет острым, биток пойдет в правую сторону (рис. 3, положение справа). Если биток стоит правее шара, удар наносится в правую его сторону, и угол отражения битка от борта будет тупым (рис. 5).

б) При выходе под другой шар, учитывая движение битка, как при отыгрыше.

в) При карамболе, учитывая движение своего шара,



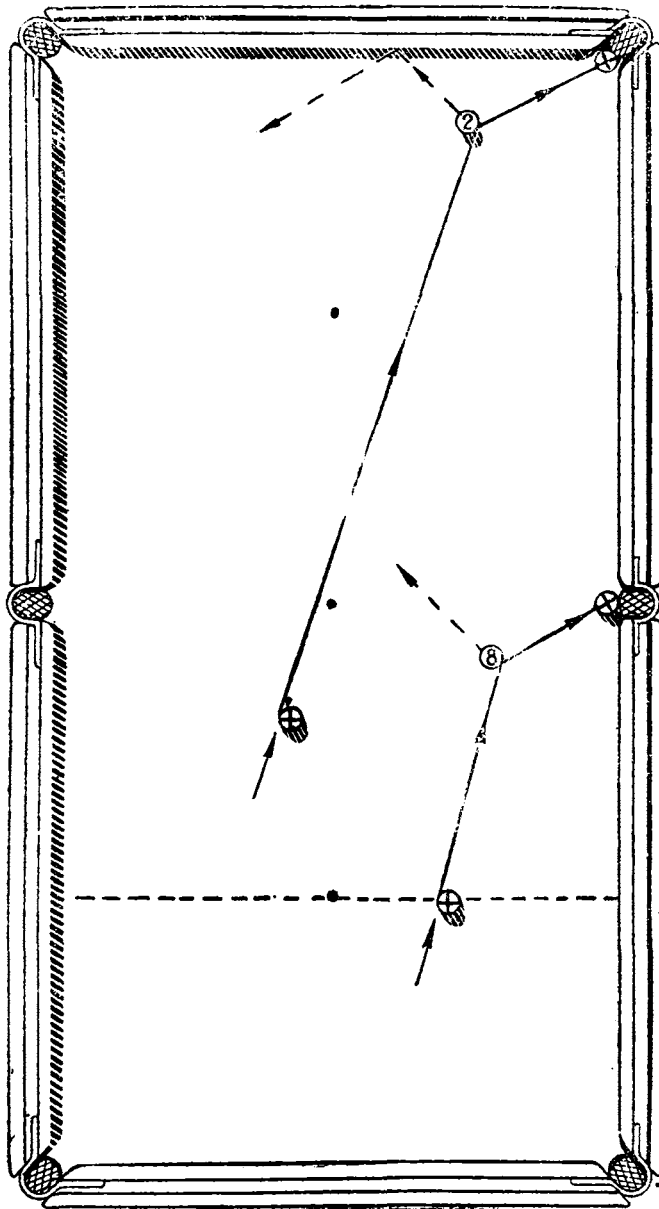


Рис. 8. Когда биток стоит левее другого шара, то биток кладется от этого шара в правую лузу ударом в верхний левый сектор битка.

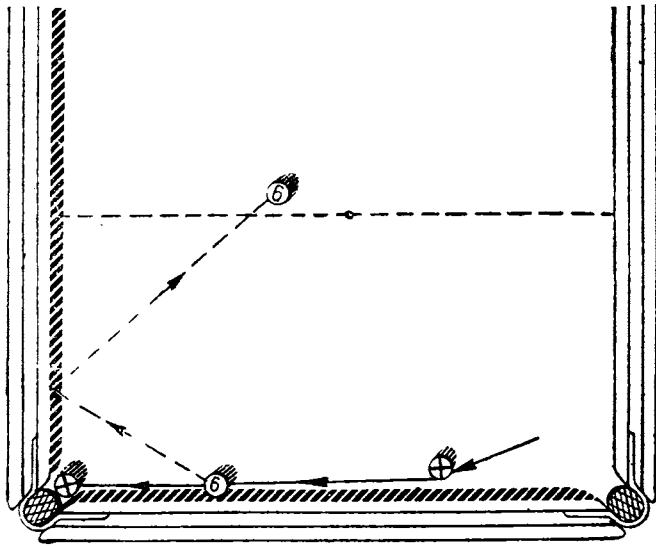


Рис. 9. Когда играемый шар стоит левой стороной плотно у борта, а биток несколько правее, то последний ударом в верхний левый сектор кладется в угловую лузу.

г) При кладке тушующего шара, когда ось шаров, мысленно продолженная, направлена в точку, находящуюся правее лузы (не далее 3—4 см от последней). Благодаря приданному вращению тушующему шару последний отклонится влево от прямой линии и упадет в лузу (рис. 10).

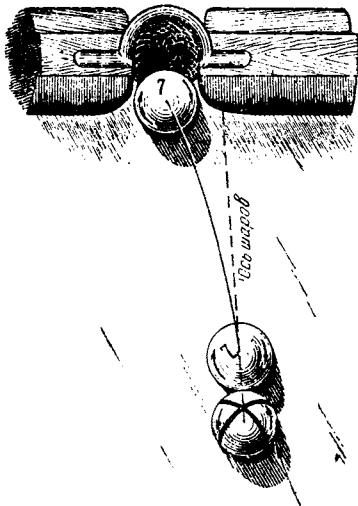


Рис. 10. Шар, стоящий вплотную к битку, кладется в лузу ударом в верхний или нижний правый сектор посл. джег, если ось шаров направлена в точку правее лузы не далее 3—4 см.

д) При кладке своего шара в лузу от другого шара. Биток стоит сзади и левее играемого шара, попасть надо в левую сторону последнего (рис. 11, положение сверху).

При этом чем ближе он стоит к борту, тем сильнее следует придавать «эффе» битку.

При кладке своего шара от другого всегда надо помнить следующее: если биток требуется положить в левую лузу, то удар наносится в правую сторону битка, а попадать в шар надо в левую сторону; если биток кладется в

правую лузу, то наносится удар в левую его сторону, а в шар попадать надо в правую сторону (рис. 8).

е) При кладке битка в лузу от шара, стоящего правой стороной плотно у борта. Биток стоит несколько левее играемого шара (рис. 12). Удар битком с сильным «эффе» наносится в «лоб» играемого шара.

ж) В различных других случаях, аналогичных перечисленным выше.

### Удары в нижний левый (№ 3) сектор шара

Эти удары сообщают шару также три рода движений: 1) поступательное вперед; 2) торможение от вращения шара в обратную сторону — оттяжку и 3) некоторое отклонение в сторону от прямой линии благодаря боковому вращению шара («эффе»).

Удар применяется:

а) При отыгрыше, если играемый шар стоит у борта левее битка. В этом случае биток, ударившись в левую сторону шара и отдав ему часть поступательной энергии, вследствие бокового вращения откатится от него влево и, ударившись о борт, возвратится обратно благодаря «эффе» и, главным образом, «оттяжке». Такой удар по бильiardной терминологии называется «боковой оттяжкой» (рис. 11, положение внизу).

Чем ближе к борту стоит играемый шар, тем больший эффект дает удар, и, следовательно, можно применить меньшую оттяжку и меньшее «эффе». И наоборот, когда шар стоит далеко от борта.

б) При выходе под другой шар, учитывая движение битка как в п. «а».

в) При делании карамболя, учитывая движение битка как в пп. «а» и «б».

г) При кладке тушуемого шара, когда ось шаров, мысленно продолженная, направлена в точку, находящуюся левее лузы (не далее 3—4 см от последней). Благодаря приданному «эффе» тушуемому шару, последний отклонится от прямой линии вправо и упадет в лузу (рис. 7).

д) При кладке битка от другого шара в лузу. Биток стоит сзади, левее шара, попадать надо в правую половину играемого шара.

е) Если играемый шар стоит плотно у короткого борта, биток почти перпендикулярно к нему, то удар наносится сильно и точно в центр играемого шара («в лоб»). Последствием этого удара будет то, что биток, отдав полностью свою поступательную силу, отразится от шара («сконтрится») и возвратится обратно, но благодаря левому «эффе» при обратном движении отразится от левого длинного борта (рис. 13). Этот удар применяется при отыгрыше, карамболе, при случае, когда желательно играемый шар оставить на месте, и пр. При подобном ударе надо абсолютно точно попасть в центр играемого шара, в противном случае биток отобьет стоящий на борту шар и желаемого удара не получится.

ж) В других случаях, аналогичных перечисленным выше.

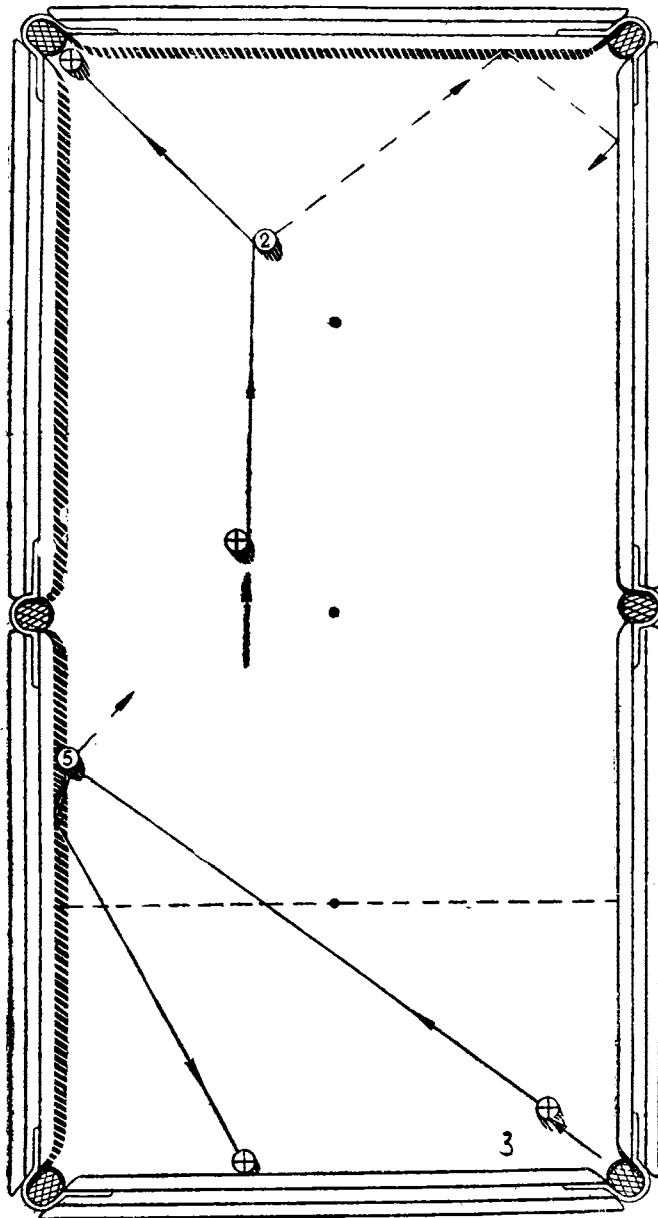


Рис. 11. Когда биток стоит сзади и левее другого шара, то биток кладется от этого шара в левую лузу ударом в верхний правый сектор битка (положение вверху). Боковая оттяжка после удара в левую сторону шара, стоящего у борта левее битка, ударом в нижний левый сектор последнего (положение внизу).

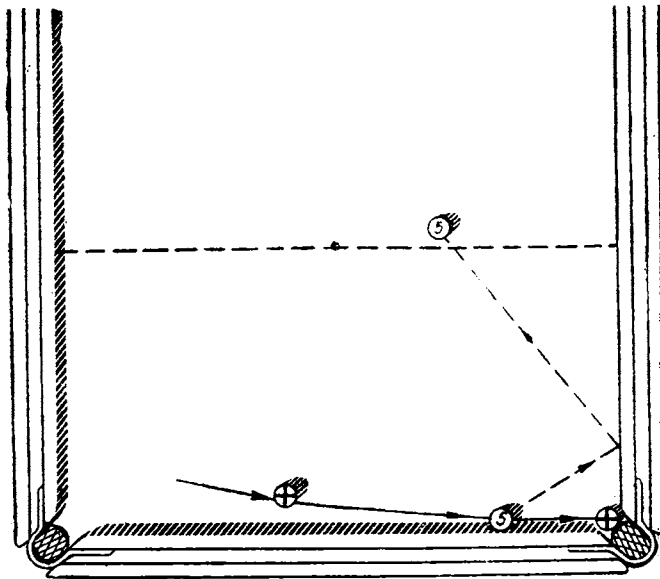


Рис. 12. Когда играемый шар стоит правой стороной плотно у борта, а биток несколько левее, то последний ударом в верхний правый сектор кладется в угловую лузу.

### Удары в нижний правый (№ 4) сектор шара

Эти удары аналогичны ударам, перечисленным выше, но положения шаров по отношению друг к другу, нанесение ударов и углы отражения будут в обратную сторону.

Удар сообщает шару три рода движения: 1) поступательное вперед; 2) торможение от вращения шара в обратную сторону — оттяжку и 3) некоторое, на-глаз незаметное, отклонение в сторону от прямой линии (вправо) благодаря боковому вращению шара («эффе»).

Удар применяется:

а) При отыгрыше, если играемый шар стоит у борта правее битка. Удар битком наносится в правую сторону шара со всеми вытекающими отсюда последствиями (рис. 14, положение внизу).

б) При выходе под другой шар, учитывая движение битка как в п. «а».

в) При карамболе, учитывая движение битка, согласно п.п. «а» и «б».

г) При кладке тушюемого шара, когда ось шаров направлена в точку, находящуюся правее лузы (не далее 3—4 см от последней). Благодаря приданному «эффе» тушюемому шару последний отклонится от прямой линии влево и упадет в лузу (рис. 10).

д) При кладке своего шара от другого в лузу. Биток стоит сза-

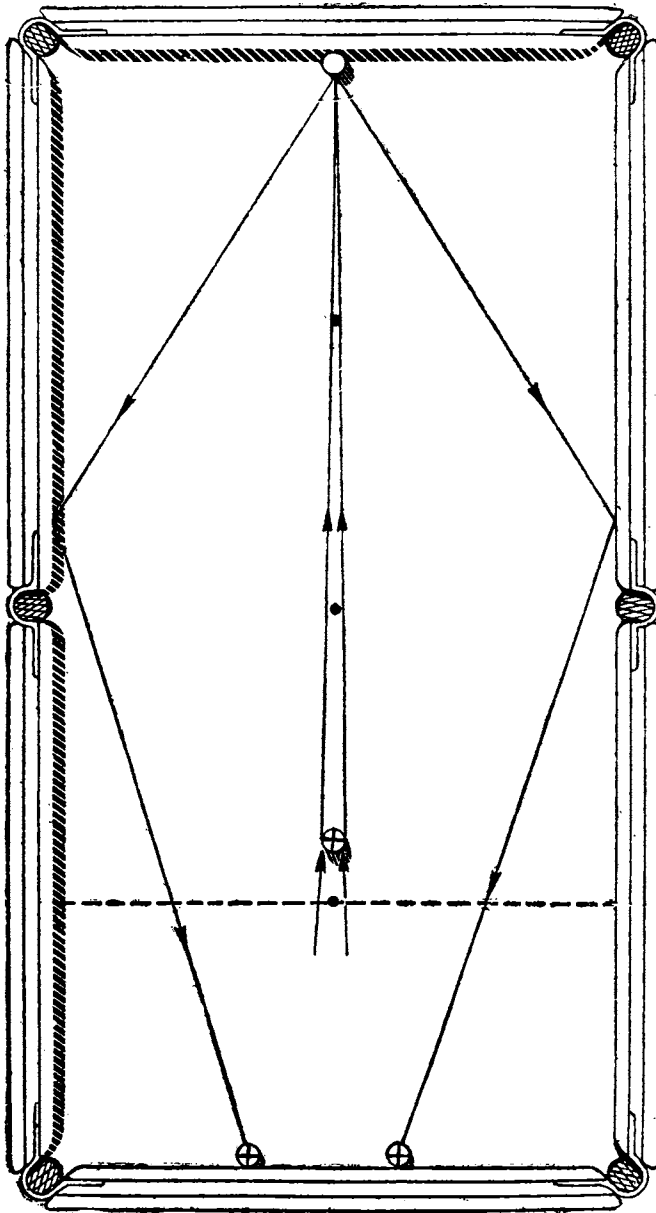


Рис. 13. Последствия встречи битка с шаром, стоящим плотно у борта, от удара в нижний левый или правый сектор битка.

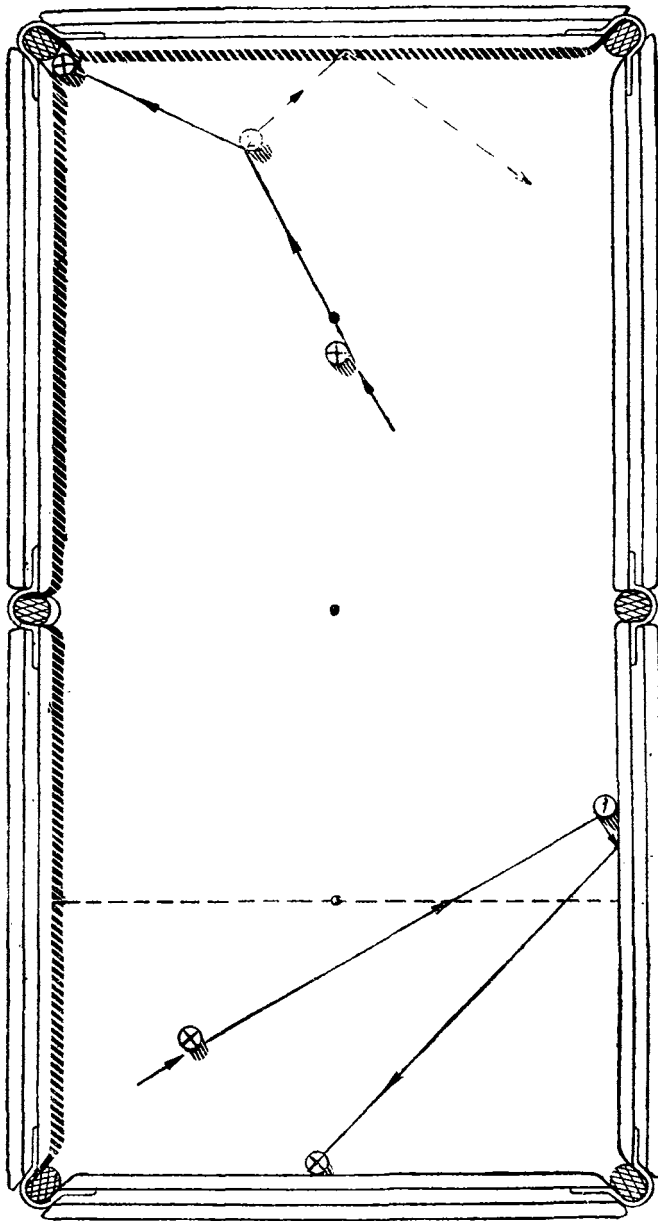


Рис. 14. Когда биток стоит сзади и правее другого шара, то биток кладется от этого шара в левую лузу ударом в нижний правый сектор битка (положение вверх). Боковая оттяжка после удара в правую сторону шара, стоящего у борта правее битка, ударом в нижний правый сектор последнего (положение вниз).

ди правее шара, попадать надо в левую половину игаемого шара (рис. 14, положение вверх).

е) Если игаемый шар стоит плотно на коротком борту, биток почти перпендикулярно к нему, удар наносится в центр шара, сильно и точно, биток пойдет обратно и отразится от правого длинного борта (рис. 13).

ж) В других случаях, аналогичных перечисленным выше.

## 2. УДАРЫ ВТОРОЙ КАТЕГОРИИ

Удары второй категории наносятся в верхнюю половину шара, обращенную от игающего. К этим ударам относятся: удар по вертикали сверху вниз, удар сверху в правый сектор шара, удар сверху в левый сектор шара.

Эти удары у нас почти никогда не применяются. За границей же при карамбольной игре все сильные игроки, не говоря уже о мастерах, исполняют их легко и свободно. Исполнение подобных ударов зависит, кроме владения высокой техникой, главным образом от величины и качества шаров.

На Западе пользуются шарами небольшими (58—62 мм в диаметре), сухими, легкими и абсолютно выверенными. При наших больших шарах (69—73 мм в диаметре) эти удары в той степени, в какой они исполняются за границей, почти невозможны.

Для удобства понимания и описания ударов разделим по вертикали верхнюю половину шара, обращенную от игающего, пополам. Получится два равных сектора — левый (№ 1) и правый (№ 2), (рис. 15). Теперь разберем указанные выше удары:

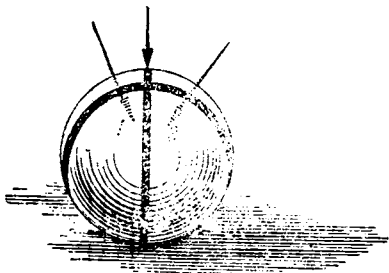


Рис. 15. Биток с условными обозначениями частей (секторов) половины, обращенной от игающего, для ударов второй категории (указано примерно направление ударов).

а) Удар по вертикали сверху вниз.

При этом ударе шар получает два движения: 1) поступательное вперед и 2) вращение шара сверху вниз, ускоряющее поступательное движение вперед, как наш накат, что имеет громадное значение, особенно после встречи с другим шаром.

б) Удар сверху в правый сектор (№ 2). Этот удар соединяет в себе три движения: 1) поступательное вперед, 2) ускорительное — накат и 3) боковое вращение — «эффе». Последствием этого

удара будет движение шара по кривой линии вправо (рис. 16). При этом чем сильнее придадим «эффе», тем более будет кривизна линии, включительно до возвращения шара обратно.

в) Удар сверху в левый сектор (№ 1) вполне аналогичен предыдущему удару, но шар будет двигаться по кривой влево (рис. 16).

Эти последние два удара по бильярдной терминологии называются «массе».



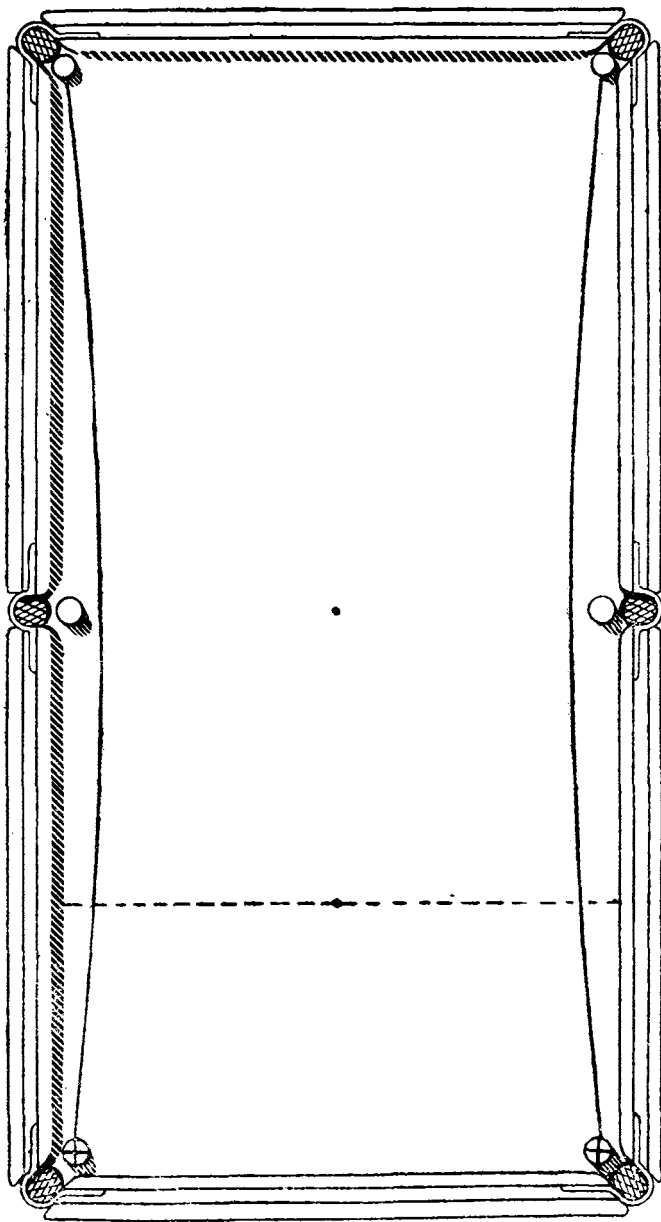


Рис. 16. Несмотря на то, что шары, стоящие у средних луз, закрывают шары, стоящие у дальних угловых луз, последние кладутся в соответствующие лузы уваром сверху в правый сектор битка (положение справа) или в левый сектор битка (положение слева).

У нас эти удары пока демонстрируются в следующих случаях: по левой (правой) стороне длинного борта ставится около ближней угловой лузы (а «доме») биток, второй шар ставится около средней лузы и третий — около дальней угловой лузы (рис. 16). Кажется, что сыграть битком шар, стоящий в растворе дальней лузы, нельзя. Мешает шар, стоящий на середине. Но если нанести удар сверху в левый (№ 1) или в правый (№ 2) сектор, целясь почти в правый или соответственно в левый край шара, стоящего около середины, то положить дальний шар в лузу можно. Это возможно потому, что от удара сверху в левый сектор движение битка будет по кривой влево (рис. 16, положение слева), а от удара сверху в правый сектор движение битка будет по кривой вправо (рис. 16, положение справа). В том и другом случае биток, сбоядя средний шар, положит дальний угловой шар в лузу.

### 3. ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ

Наиболее часто встречаемые в игре на бильярде запрещенные удары — «пропишка» и «нажим».

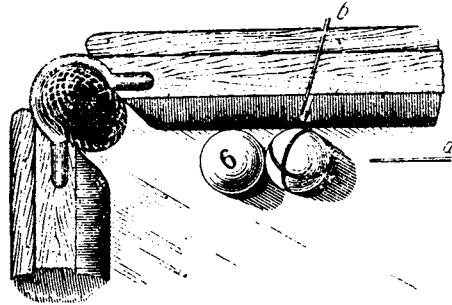


Рис. 17. Запрещенный удар «пропишка» (а) и разрешенный удар (б).

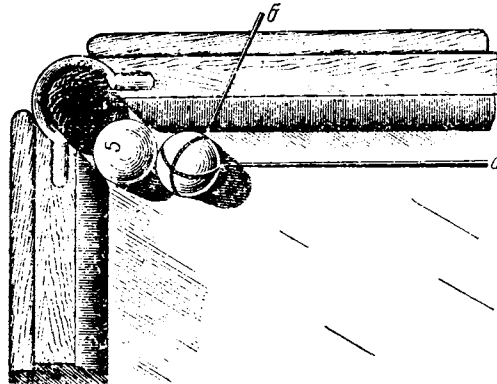


Рис. 18. Запрещенный удар «нажим» (а) и разрешенный удар (б).

«П р о п и ш к а»—это такой удар, когда играющий проталкивает прямым длинным ударом вперед биток вместе с другим или другими шарами, стоящими вплотную друг к другу вблизи лузы, и этим заставляет упасть шар в лузу. Один из примеров подобного расположения шаров и удара показан на рис. 17.

«Н а ж и м»—это такой удар, когда играющий, приложив конец кия к битку, стоящему вплотную к другому шару у лузы, постепенно нажимает вперед и этим заставляет последний упасть в лузу. Один из таких примеров показан на рис. 18.

Оба эти удара нельзя делать, но играть (класть шар) при показанном на рисунках или подобном расположении шаров можно, но только «врезку», т. е. ударом со стороны, при котором проекция кия проходит только через биток.



## ПРАВИЛА РАЗЛИЧНЫХ ИГР НА БИЛЛИАРДЕ

### 1. МАЛАЯ РУССКАЯ ПИРАМИДА (71 ОЧКО)

#### Шары, очки и инвентарь

Игра производится 16-ю шарами. Из них 15 шаров белых имеют нумерацию от 1 до 15 очков, 16-й шар должен быть цветным, полосатым или вообще резко отличающимся от белых шаров.

Приступая к игре, ставят 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, должно быть параллельно короткому борту.

Шары ставятся плотно друг к другу в следующем порядке их номеров: 1-й лобовой шар — 4, 2-й ряд — 5 и 6, 3-й ряд — 7, 15, 8, 4-й ряд — 9, 14, 13, 10, 5-й ряд — 2, 1, 12, 11, 3 (рис. 19).

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 получится 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.

#### Удары

Удары должны производиться концом кия, имеющим наклейку.

Игра какой-либо другой частью кия запрещается и влечет за собой штраф (5 очков в пользу партнера).

При всяком положении корпуса играющего одна его нога обязательно должна касаться пола. Шар, положенный с нарушением этого правила, не засчитывается. В отдельных случаях, когда явно на-

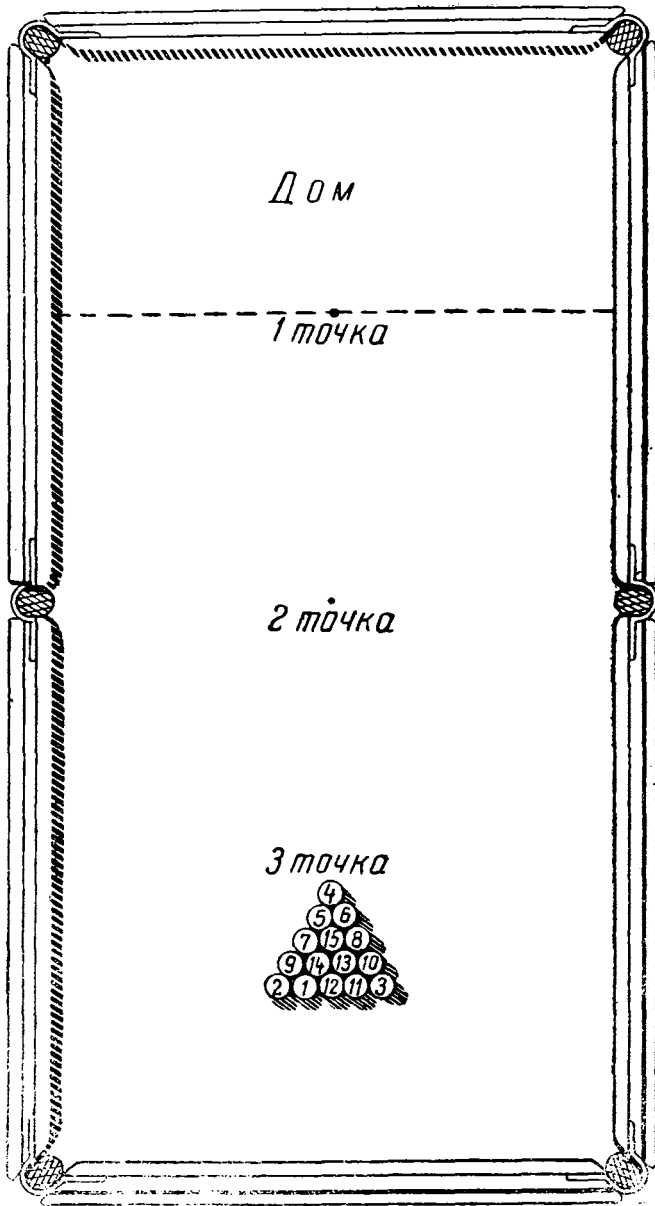


Рис. 19. Биллиардный стол с обозначенными на нем вспомогательными точками и правильно поставленными шарами в пирамиду.

рушается интерес партнера, судья имеет право восстановить нарушенное положение шаров. Очередной удар переходит к партнеру. Штраф не взимается.

Не разрешается делать удары пропихку и нажим (см. стр. 26).

Если при тем или другом из этих ударов будет положен играемый шар в лузу, то шар не засчитывается и выставляется на бильярд на общем основании, т. е. ставится на третью точку бильярда или, если эта точка занята, ставится плотно к середине короткого борта, противоположного «дому». Штраф не взимается. Удар переходит к партнеру.

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

### Начало игры

Когда пирамида поставлена, между партнерами кидается жребий, кому начинать. Следующие партии начинаются по очереди. Если число партий, следуемых сыграть, будет нечетным, то при розыгрыше последней опять бросается жребий.

Начало игры происходит следующим образом: судья или заменяющий его объявляет счет очков — «п о н у л ю», при гандикапе объявляет счет очков каждого партнера, прибавляя к очкам получающего гандикап слово «п л ю с», а к очкам дающего — «м и н у с».

Шар-биток передается начинающему, и последний производит первый удар из «дома» «с рук», т. е. поставив руками биток на любое место бильярда в пределах площади, ограниченной с одной стороны коротким бортом, противоположным месту постановки пирамиды, а с другой стороны воображаемой линией, проведенной параллельно короткому борту через первую точку бильярда (рис. 19).

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

### Условия игры

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

«Чистым назначением» называется такой способ ведения игры, 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 шарами и какими именно, от контрку и т. д.). Например: «Тремя шарами такими-то, от шара такого-то, 12-й шар 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) не обязателен.

Если объяснение падения заказанного шара в лузу для судьи (инструктора) неясно или настолько запутано, что в нем трудно разобраться, то судья (инструктор) имеет право подобный заказ не принимать, не разрешить 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 (см. стр. 30).

«Шар и луза» называется такой способ ведения игры, когда точно указываются 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 произнесен до удара. Во время удара или после него заказ не считается. Упавший шар не засчитывается и выставляется на бильярд на общих основаниях.

В официальных соревнованиях в нас сейчас играют только на условиях «чистого назначения». Это чрезвычайно осложняет и ведение судейства и заказы участвующих в соревновании, а между тем условие заказа «шар и луза» фактически ничем не отличается по своему результату от заказа «чистое назначение».

Никто из игроков даже средней силы (не говоря уже о мастерах и игроках 1 и 2-й категорий) никогда не играет шаров, не отдавая себе отчета в том, каким именно способом шар упадет в лузу. Если же бывает, что заказанный шар случайно упал в назначенную лузу; например: заказан чисто в угол, а упал от четырех бортов в этот же угол, или заказан от шара, упал чисто, то подобные случаи бывают настолько редки, что не составляют и одного процента. Имеет ли смысл при столь малой вероятности случайного падения шаров 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 играющего всякая партия может иметь три результата: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья (нормальная — при наборе 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:

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

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

в) при вылете битка за борт;

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

д) при игре не своим шаром;

е) при ударе ребром или турником кия;

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



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

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

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

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

При одновременном нарушении нескольких правил штраф соответственно не увеличивается, а взывается в ординарном размере (пять очков). Например, играющий промахнулся и положил биток в лузу, или коснулся какого-либо шара и промахнулся и т. д. — штраф пять 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, приготовляясь 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 считается, а выскокивший за борт ставится на бильярд на общих основаниях и удар продолжается.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

В последнем 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 (кия, абажура и т. п.), снова упадет на бильярд, то штраф не взимается, сыгранный шар считается, но право удара переходит к партнеру.

Если при ударе выскочит на борт и остановится на нем какой-либо шар (в том числе и биток), то он ставится плотно к борту около того места, где остановился. Если при этом был сыгран заказанный шар, то он 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 изменят своего положения на бильярде, партия признается ничьей.

Примеры. 1. В разрезе угла «дома» стоит 14-й шар, плотно на коротком противоположном борту стоит тройка. 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 от бортов сбивать 14-й шар. И тот и другой удар рискован, можно легко отдать 14-й шар. Игроющему 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 и т. д.

2. При партии в последнем шаре оба шара стали в растворе луз 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. Игроющему 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, при проверке же окажется, что партии нет, то потушевавший платит штраф; судья восстанавливает прежнее положение шаров, удар переходит к партнеру.

Если потушает шары не играющий, а партнер, предположив, что у противника партия, и 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 бортов и при условии выхода до 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.

## Разновидности игры

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, положивший 51 очко, считается вторым выигравшим. Оставшийся партию проиграл.

Может случиться, что при розыгрыше партии двум оставшимся нехватит 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 трёх, 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 делает штрафной удар. Начинает «один». После него играет первый партнер «пары». За ним снова «один». Если последний сделает 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 преимущества «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 взымается штраф — пять очков в пользу «одного». Удар остается за играющим.

При разнице в силе игроков можно уравнивать их 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) снятием шаров с бильярда перед началом игры в пользу получающего, так называемая «со стола» и 3) смешанная, т. е. тем и другим способами.

При смешанной форе может обнаружиться в середине партии, что со стола не сняты договоренные очки, тогда, если возможно, они снимаются; если снять нельзя, то комбинируют из шаров, находящихся на бильярде, и шаров на полке получающего, заменяя одни другими. Если и этим способом не удастся восстановить фору, то получающий играет не до 71 очка, а минус неснятые очки.

Фора дается согласно квалификации играющих и таблицы гандикапных очков (см. стр. 90).

## 2. БОЛЬШАЯ РУССКАЯ ПИРАМИДА (91 ОЧКО)

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как 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 первым положит 91 очко, считается выигравшим партию.

Партия может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) 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 в малой русской пирамиде, но из расчета отношения очков как 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 получаются дроби, то дробь менее 0,50 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  $7\frac{1}{2}$  раз (2—15), а тут до  $2\frac{1}{2}$  (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  $7\frac{1}{2} : 2\frac{1}{2} = 3$ , 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.

### 3. 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 8 шаров, тот и выигрывает партию.

Игра может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) 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 из могущих быть сыгранными впоследствии. Если же вообще у давшего штраф не будет совсем шаров, то партнер его играет не 8 шаров, а минус количество штрафных. Например, партнер дал два шара штрафа, а шаров не имеет, его противник играет 6 шаров.

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

При счете очками довольно, чтобы у одного партнера остановился в лузе 15-й шар, а у другого двойка, как разница в очках получается в  $7\frac{1}{2}$  раз. При счете шарами это исключается.

В игре между разными по силе игроками для уравнивания их сил дается фора шарами. Можно давать  $\frac{1}{2}$  шара, 1,  $1\frac{1}{2}$ , 2 и т. д.

Фора дается обычно двумя способами: 1) сильнейший игрок дает из своих сыгранных шаров и 2) 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  $\frac{1}{2}$  шара одну партию играют на равных условиях, а другую с форой в 1 шар (один кладет 8 шаров, другой 7, или один кладет 9 шаров, другой 8); при форе  $2\frac{1}{2}$  шара первую партию один играет 8 шаров, а другой 6, вторую партию — 8 и 5, или 9 и 6.

При условии играть две партии начинают по жребию.

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

#### 4. 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 5 цветных шаров: 4 красных и 1 желтый. Всего в игре 20 шаров (кроме битка).

Ко всем 15 номерным шарам прибавляется по 10 очков, а всего 150 очков. Цветные шары считаются: 4 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: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) ничьей. Последняя может быть нормальной (по 250 очков у каждого) и вынужденной (на общих основаниях).

Фора дается сравнительно с малой 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  $(25 : 7) \times 14 = 50$  очкам; если в «большой пирамиде» дается фора 36 очков, то здесь  $(25 : 9) \times 36 = 100$  очкам и т. д.

Если получаются дробные числа, то дробь более 0,50 считается за единицу, менее — откидывается.

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

#### 5. 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: а) количества положенных подряд шаров и б) различных комбинированных ударов, которыми положен тот или иной шар. Кроме того, считаются дополнительные очки за «коронки» — за шары с определенными номерами, находящимися на полке у каждого партнера, и за определенное число положенных шаров. Это

делает игру 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 по одному за другим без ошибки (за одну биллию).

Пример. Положено подряд 4 шара: 7, 10, 5 и 11. Первый шар 7 считается за 7 очков, 10 (второй шар) за  $10 \times 2 = 20$  очков, 5 (третий) за  $5 \times 3 = 15$  очков и 11 (четвертый) за  $11 \times 4 = 44$  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 4 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 — четвертый шар, —  $12 \times 4 = 48$  и как положенный абриколью, —  $48 \times 2 = 96$  очков, а всего  $9 + 8 + 120 + 96 = 233$  очка.

Если положен шар двумя шарами, то его стоимость 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 середине. 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 5 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:

- а) туз (1) — 50 очков,
- б) малая коронка (12 и 2) — 50 очков,
- в) большая коронка (13, 14 и 15) — 200 очков,
- г) 10 шаров различных — 300 очков,
- д) 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, разре-



шается не разыгрывать партию до последнего шара и 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 проиграл эту партию, то очки удваиваются, если выиграет, то очки списываются. Например, на новую партию разыгрывается 300 очков. При выигрыше партии должником очки сквитываются, игроки становятся в расчете, при проигрыше должником — последний будет должен 600 очков.

Партия может иметь три результата: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя может быть нормальной и вынужденной.

Для уравнивания игры между партнерами различной силы дается ф о р а. По сравнению с малой русской пирамидой размер ф о р а примерно в 5—10 раз больше.

## 6. 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 7 цветных: 4 красных, 1 желтый, 1 зеленый и 1 черный. Всего в игре 22 шара (кроме битка).

К двойке, тройке, четверке и пятерке прибавляется по 10 очков. 4 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 (дуpletом, от щара, шаром и т. п.) или после положенного щара. Исключением может быть только положение, когда на бильярде останутся одни цветные шары.

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

а) малая коронка (2 и 12) . . . . .	50 очков,
б) средняя коронка (13, 14 и 15) . . . . .	200 очков,
в) большая коронка (2, 3, 4 и 5) . . . . .	400 очков,
г) цветная коронка (все 7 цветных шаров) . . . . .	500 очков,
д) 10 шаров различных . . . . .	400 очков,
е) 15 шаров различных . . . . .	800 очков,
ж) полная коронка (все 22 шара) . . . . .	1000 очков.

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

Партия может иметь три результата: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя может быть нормальной и вынужденной, и та и другая бывают очень редко.

Ф о р а дается примерно в 15—20 раз большая, чем в малой русской пирамиде.

## 7. 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 играемый 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 вырабатывает 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: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) ничьей. Последняя может быть нормальной и вынужденной.

## 8. ПИРАМИДА БЕЗ КАСАНИЯ БОРТА БИТКОМ

Партия играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил, как в малой русской пирамиде (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 малую русскую пирамиду.

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

При этой игре может быть: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя может быть только вынужденной.

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

## 9. АМЕРИКАНКА

Игра в американку проводится 16-ю шарами. Шары могут быть неномерованы. Битком является любой из 16-ти шаров.

Перед началом игры 15 шаров ставятся 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: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья.

Выигравшим партию считается участник, первым положивший 8 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 одного 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 пп. «в» и «г» выставляется только один шар с полки. При нарушении п. «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 3 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 10 шаров, а получающему — 6 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  $1\frac{1}{2}$  шара — одну партию играют на равных условиях, т. е. каждый должен положить по 8 шаров, а вторую партию с форой в 1 шар (дающий кладет 8 шаров, получающий 7 или дающий кладет 9 шаров, а его партнер 8 шаров); при форе  $1\frac{1}{2}$  шара — одну партию играют 8 и 7 шаров, а другую 8 и 6 или 9 и 7 шаров.

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

## 10. 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 ставят не пирамидой, а перпендикулярно к середине противоположного короткого борта в одну линию, плотно друг к другу (рис. 20). Для этого берутся два кия, кладутся на бильярд перпендикулярно к короткому борту и между ними ставятся 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, 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

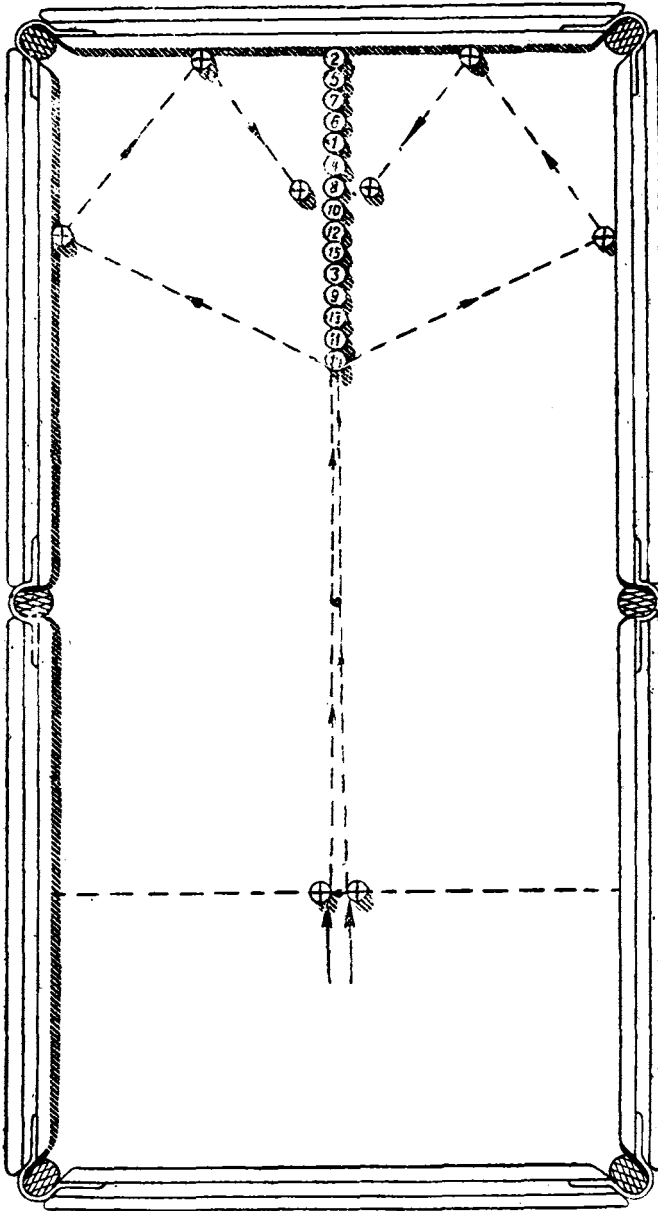


Рис. 20. Расстановка шаров для игры американка в одну линию и способы разбивки шаров.

и, отразившись от длинного и короткого бортов, сохранит силу вращения и благодаря последней разгонит все шары; во втором случае получится тот же самый эффект, но с левой стороны, биток получает вращение против часовой стрелки (рис. 20).

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

Выигравшим становится тот, кто положит большее число шаров.

Если одно и то же число шаров положат 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.

Эта игра является одной из тренировочных игр и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков. Она развивает умение: а) класть шары в лузы; б) класть свой шар от шаров и в) владеть различными «эффе».

Результатом партии может быть: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя может быть нормальной и по особой договоренности. Например, уславливаются: если будет положено 4 шара — выигрыш, 3 — ничья.

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

## 11. 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 лобое 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 среднюю.

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 по середине 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 их и 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:

а) белый шар — в любую лузу . . . . .	2 очка,
б) красный шар — в любую лузу . . . . .	3 очка,
в) желтый шар — в угловую лузу . . . . .	6 очков,
г) 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; кто из играющих раньше положит 60 очков, считается выигравшим партию и партия оконченной.

Партия штрафными очками не кончается, требуется положить обязательно шар.

Штраф взимается за:

а) выставку (промах), касание своего шара или других кием, рукой, машинкой, одеждой, удар чужим шаром — 1 очко;

б) падение своего шара в лузу или вылет его за борт — 2 очка;

в) падение белого шара в любую лузу, а своего «на себя» (т. е. в любую лузу от шара) — 2 очка;

г) падение красного шара в любую лузу, а своего «на себя» — 3 очка;

- д) падение желтого шара в угол и своего «на себя» — 6 очков;  
 е) падение желтого шара в середину и своего «на себя» — 12 очков.

Штрафные очки приписываются партнеру, но не снимаются у играющего.

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

Для уравнивания игры между партнерами различной силы сильнейший игрок дает фору. Фора дается обыкновенно одним способом — слабейший партнер играет меньшее число очков, сильнейший же играет всегда 60 очков. Например, при форе 25 очков слабейший играет 35 очков, а сильнейший — 60 и т. п.

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

Партия может окончиться: 1) выигрышем или 2) проигрышем. Ничьей не бывает.

## 12. ПЯТЬ ШАРОВ С КАРАМБОЛЯМИ

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

Карамболом называется такой удар, когда играющий своим шаром (битком) при ударе коснется двух, трех и более шаров.

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 . . . . .                | 11 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 шаром такой удар за карамболь не считается.

Если играющий сделает 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 приписываются партнеру и т. д.

Партия может окончиться: 1) выигрышем или 2) проигрышем. Ничьей не бывает.

### 13. 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 и т. д., чередуя все время шары, пока по какой-либо причине шар не дойдет до линии «дома» («сконтрится», ударится о щечку 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 играемым 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.

Эта игра является одной из наиболее необходимых при тренировке и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков. Она развивает умение владеть своим шаром, вырабатывая точность удара и чувство силы его.

При этой игре может быть: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя по особой договоренности. Например, партнеры могут условиться играть на перекатку шаров до 7 раз, причем если каж-

дый из них перекатит шары только 6 раз, то будет считаться ничья.

Ф о р а состоит из определенного количества ударов, даваемых вперед по соглашению, в зависимости от сил партнеров. Например, при форе 5 ударов: если один сделает 6 перекатов, то другой для ничьей должен сделать 11 перекатов, а для выигрыша — 12.

#### 14. 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: «Н а ч и н а ю».

Игра может начинаться: а) разбивкой пирамиды или б) 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, как угодно и играть с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

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-м 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 не будет касаться одной ногой пола, то присчитывается лишний удар, но упавший шар считается.

При игре коллективной 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: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) 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) при даче форы, например, при форе 3 удара, дающий положил все шары за 16 ударов, его партнер для ничьей должен положить шары за 19 ударов.

Ф о р а может даваться тремя способами:

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

б) ударами — 1, 2, 3 и т. д.;

в) смешанная — даются начало и удары.

Эта игра является одной из основных тренировочных игр и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков. Она вырабатывает умение:

а) наносить прямой удар в центр шара;

б) класть в лузу шар при любых трудных условиях;

в) избегать касания шаров в самом трудном положении;

г) играть шаром, стоящим плотно к борту.

Иногда можно играть на условии: после каждого неположеного шара снимать с полки играющего шар и выставлять на бильярд. При подобных условиях выигрыш достигается следующим образом: 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.

### 15. 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: «Н а ч и н а ю». 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 короткого борта, стал вплотную сзади и посередине пирамиды, но не разбив 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 тушет другой шар. Судья (инструктор) должен громко объявить: «18 и 19 з а т у ш ш а р а».

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 с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

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

Партия может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) 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.

Эта игра является одной из основных тренировочных игр и входит в число игр, по которым определяется классификация игроков.

## 16. 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 результат 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 игра, требует более тонкого расчета. Является одной из тренировочных игр и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков.

## 17. 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 — «туз» (№ 1).

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

После сыгранного первого шара второй шар (№ 2) кладется в следующую по ходу солнца (часовой стрелки) 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.

а) «туз» . . . . .	№ 7 и 13,
б) № 2 . . . . .	№ 8 и 14,
в) № 3 . . . . .	№ 9 и 15,
г) № 4 . . . . .	№ 10,
д) № 5 . . . . .	№ 11,
е) № 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, то 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. Создался 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 хорошо класть шары, но главным образом глубокого и сложного расчета. В этой игре приходится часто рассчитывать вперед за 7—8 и более ударов. П р 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 2—3 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, надо их все 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.

Эта игра — одна из главных тренировочных игр и игр для сдачи классификационных норм.

### 18. КЛАДКА ШАРОВ В ОДНУ ЛУЗУ

Эта игра вполне аналогична предыдущей и 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 партия «кладка шаров по солнцу».

### 19. 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 2 шара, а 3 шара ставятся по линии, соединяющей центры средних луз, причем средний шар ставится на точку, а два плотно к нему по сторонам (рис. 21).

Средние 3 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 плохом билиярде, не выверенных шарах и т. д.), чтобы не тратить время на точную установку трех шаров, считается, что если шары не сдвинуты при каком-либо ударе, то 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 «Н а ч и н а ю» 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.

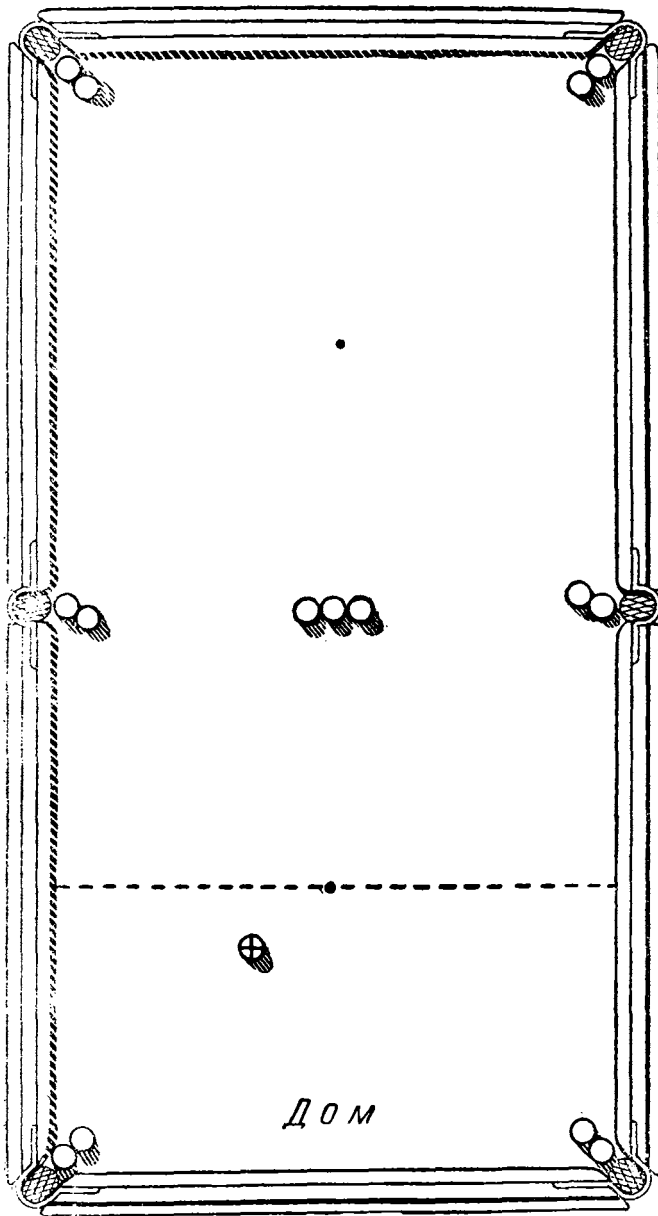


рис. 21. Расстановка шаров для игры финская партия.

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 не будет касаться хотя бы одной ногой 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 с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

Партия может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) ничьей. Последняя может быть нормальной и условной.

Нормальная ничья бывает, когда партнеры положат 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.

Эта игра является основной тренировочной игрой и входит в число игр при определении квалификации игроков. Она развивает умение: а) соразмерять силу и точность каждого удара в соответствии с предстоящим выходом под шар; б) владеть различными «эффе»; в) класть шары в лузу; г) рассчитывать последовательность ударов в зависимости от положения шаров.

Каждый игрок (не исключая мастера) для подтверждения своей категории обязан сдать разрядные нормы по этой игре.

## 20. АЛАГЁР

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

Участвовать в алагёре 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. Один из них, стоя у короткого борта, мешает все приготовленные шары и потом сразу раскатывает 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, что-



бы 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 т. д., по очереди **вынутых 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 же 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 останутся трое, приписка не разрешается. Каждый выбывший имеет право приписаться (согласно условию) только в тот момент, как 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 свой шар 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.

Обыкновенно улавливаются играть не менее, как 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 обычно 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 сделает 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 частности, изменить невыгодную для слабейших очередность, когда за ними или за некоторыми из них все время играют сильнейшие.

Разрешается играть с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

Шар, положенный пропихкой или нажимом, не считается. Упавший шар выставляется на первую точку. Шар, которым играли, остается на своем месте. Удар переходит к партнеру.

Партия в алагёр может окончиться: 1) выигрышем или 2) проигрышем. Ничьей быть не может.

## 21. АЛАГЁР 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 этой 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.

Результат партии может быть: 1) выигрыш и 2) проигрыш.

## 22. АЛАГЁР-АМЕРИКАНКА

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

- а) играют любым шаром, каким удобнее;
- б) какой бы шар куда и как бы ни упал считается;
- в) 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 т. п., 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 алагёр-американка с контрольным шаром.

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

### 23. БАТИФОН

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

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 на 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:

а) «П л о т н а я» — 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.

б) «П р о м а х» — разрешается получающему дать в процессе игры один промах. Это право обычно реализуется получающим при трудном положении.

в) «Н а с е б я» — разрешается получающему класть свой шар от шара в любую лузу.

г) «Л ю б ы м л ю б о г о» — разрешается получающему играть любым шаром, каким удобнее, а дающий фору всегда играет своим шаром.

д) С м е ш а н н а я — из всех перечисленных фор.

Результатом партии может быть: 1) выигрыш и 2) проигрыш.

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

### 24. АРКТИКА

«Арктика» — новая игра, изобретенная нашими полярниками и представляющая собою разновидность игры в алагёр. Особен-

ностью 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 4-х и не более 16-ти человек. При большем количестве участников к 16-ти пирамидным шарам прибавляются цветные шары.

При индивидуальной игре для определения, кому и каким номером играть, производится жеребьевка. Жеребьевка производится, как указано в игре алагёр, или путем вынимания листков бумаги с написанными на них номерами. Вынувший определенный номер получает за этим же 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 условленное число крестов выбывает из игры, шар его снимается с биллиарда.

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

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, и 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, противоположно «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 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 им 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 биллиарда. Таким образом, может случиться, что в одной из команд будет на несколько участников меньше, чем в другой. Игра продолжается по порядку оставшихся номеров.

Результатом партии может быть: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) 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.

## 25. СНИМАНИЕ 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 в этой партии может быть: 1) выигрыш, 2) проигрыш и 3) ничья. Последняя может быть нормальной и условной.

Это игра развивает умение класть шары, сообразительность и тонкий расчет. Она является одной из тренировочных игр и входит в число игр, определяющих квалификацию игроков.

Ф о р а в этой игре дается шарами.

## 26. ИГРА ОТ БОРТОВ

Игра коллективная, проводится так же, как игра алагёр, с той разницей, что на среднюю точку бильярда — «мушку» ставится простая пробка средней величины.

Играют в два шара неограниченное число партнеров.

Цель игры состоит в том, чтобы от борта или бортов чужим шаром сбить пробку. Сбивший пробку считается выигравшим определенное число очков. Затем пробка 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 100).

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 пробки.

Удар считается штрафным, когда играющий:

- а) собьет пробку своим шаром;
- б) собьет пробку чужим шаром прямо, а не от борта;
- в) не попадет в шар;
- г) положит свой шар в лузу;
- д) потушает свой шар или чужой;
- е) 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 пробки прибавляется сумма очков, имеющихся в данный момент у всех игроков.

Запись очков производится мелом на черной доске при бильярде. Для этого доска графитом 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 8 человек. В процессе игры игрок № 2 дал штрафной удар, на доске против его фамилии стирается «1» и пишется «-9», а 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 правильно пробку, 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: 1) выигрышем и 2) проигрышем.

Эта игра развивает: а) умение играть от бортов и класть шары дуплетом, триплетом, кварталом и пр.;

б) точность попадания битком в играемый шар от борта или бортов;

в) владение своим шаром.

## 27. КАРАМБОЛЬ

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

Первую партию начинают по жребию, следующие — по очереди.

Начало игры производится следующим образом: расставляют все 3 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, а 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: а) от борта или бортов; б) особым ударом: свой шар должен отойти от тушуемого им шара, не касаясь борта, вернуться обратно и сделать карамболь и в) от шара, который не тушует.

Если играющий сделает промах, выбьет свой или другой шар за борт, сделает пропихку 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: 1) выигрышем и 2) проигрышем.

Ф о р а дается очками: 1, 2, 3 и т. д.

Необходимо, чтобы эта игра, повсеместно развитая в западных странах, культивировалась у нас и проводилась не только на малом бильярде без луз, но и на большом бильярде с лузами.

## 28. КЕГЛИ НА БИЛЛИАРДЕ 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 посредине четырех кеглей.

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 5 кеглей по середине 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 2 кегли (с королем три) приходились по линии, проведенной через среднюю точку бильярда, параллельно короткому борту, а другие 2 кегли (с королем три) — перпендикулярно к ним (рис. 22, положение сверху).

Для облегчения такой расстановки кеглей обычно наклеивают на середину бильярда 5 мушек, на которые и ставят кегли.

Сбивать кегли разрешается следующими способами:

- а) белым шаром или шарами от дуплета, триплета и т. д., т. е. от бортов после удара по белому красным шаром;
- б) белым шаром после карамболя по нему;
- в) белым шаром от удара по нему красным, отразившимся от борта;
- г) 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 сделанные очки считаются штрафными, и записываются партнеру. Например, красный шар задел лежащую кеглю, последняя покатилась и сбила стоящие кегли.

Если вследствие быстрого движения одновременно красного и белого или белых шаров не удастся установить точно, какой именно шар сбил кеглю, то такой сомнительный удар считается штрафным и сделанные очки насчитываются партнеру.

Счет очков за правильно сбитые кегли:

а) каждая из четырех кеглей . . . . .	2 очка,
б) король один или вместе с какой-либо одной кеглей	5 очков,
в) король и две кегли . . . . .	7 очков,
г) король и три кегли . . . . .	9 очков,
д) все пять кеглей . . . . .	30 очков.



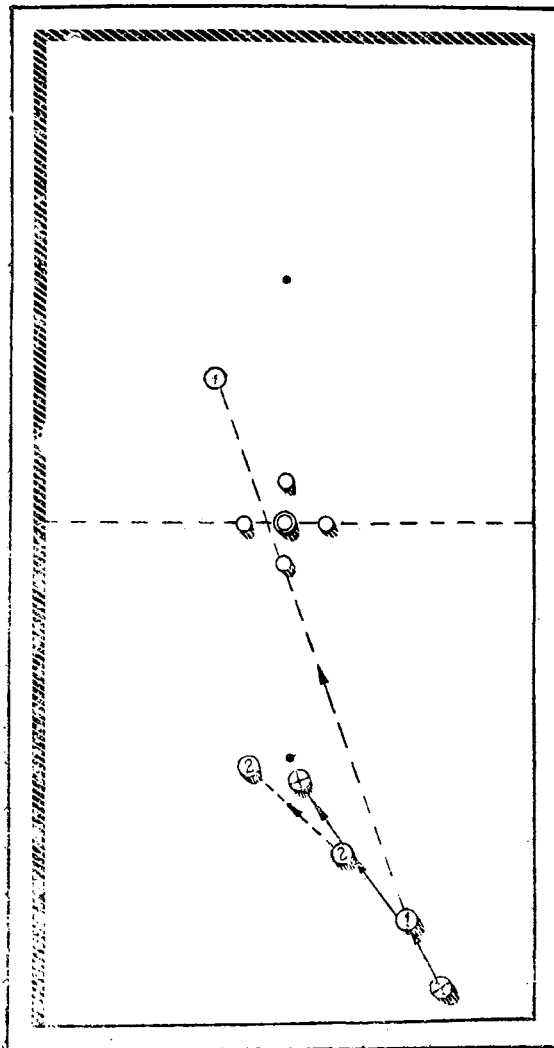


Рис. 22. Расстановка кеглей (вверху) и пример правильного удара, при котором белый шар собьет кегли после карамболя красного о другой белый шар (внизу).

Если будет сделан карамболь, но непосредственно после него не будет сбита ни одна кегля, засчитывается 3 очка, но удар переходит к другому партнеру.

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

Штраф принимается, когда играющий:

- а) не попадает ни в один шар, т. е. даст промах;
- б) выбьет свой шар за борт;
- в) потушает кием, машинкой, рукой или одеждой свой или чужой шар;
- г) собьет кегли белым шаром прямо (не от борта, не от шара и не от карамболя). При этом может случиться, что играющий прямым ударом по игровому 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. 22, положение внизу). В этом случае очки засчитываются играющему;
- д) собьет кегли красным шаром;
- е) сыграет не своим шаром (не красным);
- ж) произведет удар, когда кегля еще не поставлена (лежит) или ставится.

Партия начинается следующим образом: поставив 5 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 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 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 новом 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 записывается 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 ли он их сыграл, или все очки сыграет партнер.

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

Разрешается играть с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

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

а) 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. 23, а, б);

б) 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. 23, в);

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. 23, г);

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. 23, д);

д) 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. 23, е).

е) если заняты места двух кеглей, стоящих наискось, то упавшие кегли ставятся посередине между королем и стоящими кеглями (рис. 23, ж);

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. 23, з);

з) если заняты три места — короля и двух кеглей, стоящих наискось, то король и две кегли ставятся рядом с одной из стоящих ближе к противоположному короткому борту (рис. 23, и);

и) если заняты три места кеглей, то упавшие кегли ставятся подряд к стоящей кегле по продолжению линии короля и стоящей кегли (рис. 23, к);

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. 23, л, м).

Следует твердо запомнить, что при постановке упавшего короля, когда его место занято, последний ставится, соблюдая следующие общие условия: 1) рядом с кеглями последним в ряду, 2) если короля можно поставить с одной или другой стороны кеглей, то ставится с той стороны, на которой находится биток (рис. 23, 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 делать 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 все время будут делать одни и те же удары, то судья (инструктор) может предложить сделать еще по 3 удара каждому.

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

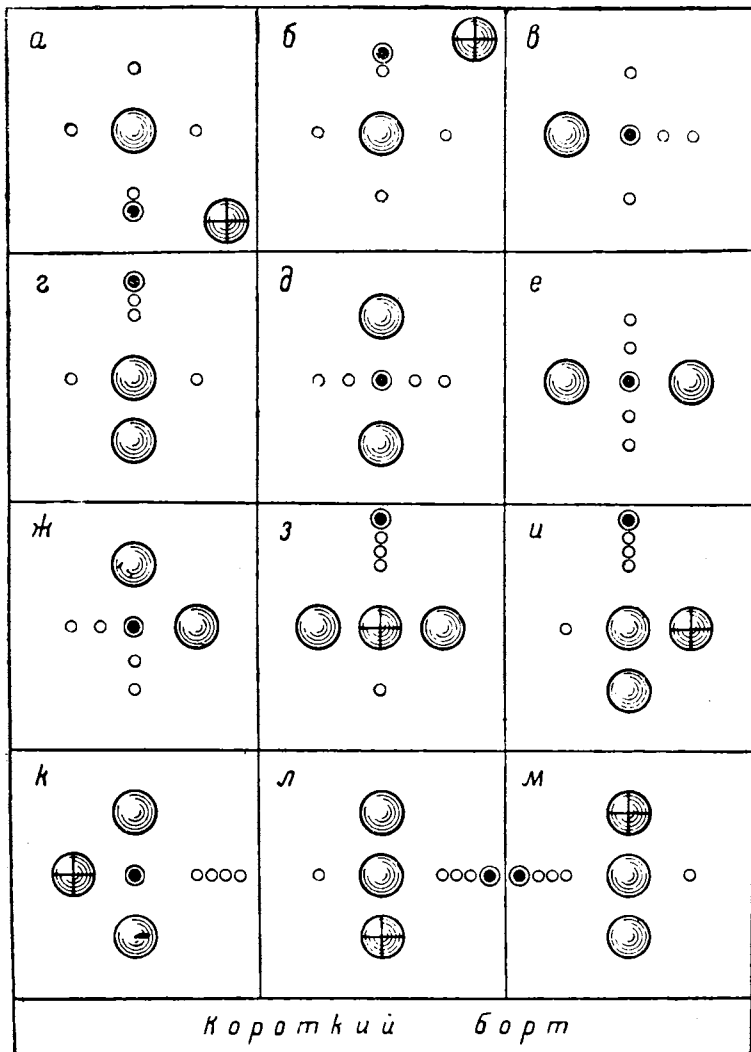
За удар турником или боком кия взимается штраф 2 очка.

Партия может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) ничьей. Последняя может быть только вынужденной.

Игра может вестись партнерами тремя способами:

а) «по серии», б) «по штоссу», в) 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.



○ — Кегля простая      ● — Король

Рис. 23. Порядок постановки кеглей при занятом шаром или шарами постоянном месте: *а, б* — короля, *в* — одной кегли, *г* — короля и одной кегли, *д* — двух кеглей, стоящих по длинной линии, *е* — двух кеглей, стоящих по короткой линии, *ж, з* — двух кеглей, стоящих наискось, *з* — короля и двух кеглей, стоящих по короткой линии, *и* — короля и двух кеглей, стоящих наискось, *к* — трех кеглей, *л, м* — короля и двух кеглей, стоящих по длинной линии.

При игре «по што ссу» каждый из партнеров поочередно делает по одному удару, вне зависимости от того, падают кегли или нет.

При игре, когда один играет «по серии», а другой «по што ссу», обыкновенно первый дает соответствующую фору.

Фора дается различными способами:

- а) началом, т. е. получающий всегда начинает;
- б) очками — договариваются, на сколько очков получающий будет играть меньше дающего;
- в) началом и очками, т. е. получающий начинает и записывает на доске гандикапные очки;
- г) получающий играет «по серии», дающий «по што ссу». Начало по очереди, или по условию начинает дающий фору;
- д) получающий начинает и играет «по серии», дающий «по што ссу»;
- е) получающий начинает, играет «по серии» и записывает гандикапные очки, дающий играет «по што ссу».

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 уменье:

- а) попадать в шары от борта или бортов;
- б) играть дуплетом, триплетом и т. д.;
- в) делать различные карамболи;
- г) тонко рассчитывать удары и быстро соображать.

## 29. КЕГЛИ НА БИЛЛИАРДЕ 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.

Счетов очков: каждая из четырех кеглей — 5 очков; король — 10 очков (во всех случаях, упадет ли 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.

Положенный белый шар в лузу считается 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 падения кегли или кеглей.

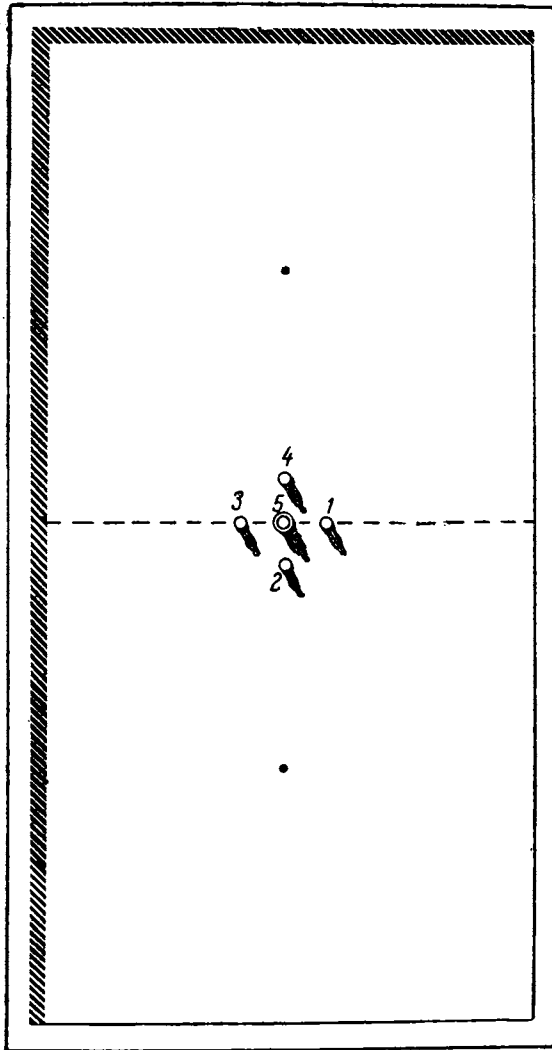


Рис. 24. Расстановка кеглей и нумерация их очков для игры в пачекот.

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

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

### 30. ПАЧЕКОТ

Является особой разновидностью игры в кегли. Играется на любом бильярде (без луз и с лузами) тремя шарами — двумя белы-

ми 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 кегля— 2 очка, третья — 3 очка, четвертая — 4 очка, король — 5 очков и все кегли — 15 очков. Счет кеглей идет по часовой стрелке, возле каждой кегли пишется мелом соответствующий номер (рис. 24).

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

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

Все участвующие вынимают закрытые билеты и, прочитав номер билета, 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, вынудивший № 1, должен фактически набрать 30 очков; партнер, вынудивший № 7, должен набрать 24 очка.

Партнер, который первым наберет точно 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 выходит.

Если играющий собьет 4 кегли вскруг 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: 1) выигрыш и 2) проигрыш.

Эта игра развивает:

а) точность удара, так как часто требуется нанести такой удар, чтобы упала только одна определенная кегля, иначе получится перебор очков;

б) тонкий расчет и сообразительность;

в) умение попадать в шар от борта и бортов;

г) умение попадать своим шаром от шара в определенное место (кеглю).





## ТРЕНИРОВКА И МЕТОДИКА

Научно-обоснованной, серьезной тренировки в бильярдном спорте у нас пока еще нет. Вопросами методики также мало кто интересовался.

Эта область остается еще не разработанной.

За последние годы приходилось неоднократно наблюдать «тренировку» мастеров с учениками, но фактически это была игра в пирамиду с большой форой, дачей очков вперед.

Разберем, что подобная тренировка дает и какие получаются результаты.

Мастер, играя с учеником в пирамиду, преследует определенную цель — выигрыш. Для достижения победы он применяет все свое искусство, всю свою тонкую технику.

Ученик или тренируемый также желает выиграть, но надеется исключительно на гандикапные очки. В процессе игры он часто видит блестящую кладку шаров мастером, сложный его отыгрыш, сам же лично, как правило, не может не только исполнить такие удары, но многие из них даже понять. Ни тому, ни другому наши мастера своих учеников почти не учат.

Для того, чтобы понимать игру на бильярде и все производимые удары, для того чтобы стать настоящим мастером бильярдного спорта, нужна длительная и серьезная тренировка, сопровождаемая грамотными методическими разъяснениями.

Хотя наши мастера в свое время и прошли своеобразную школу игры на бильярде, тренировку, но это была все же не та тренировка, которая могла бы дать им достаточные знания и навыки для работы по подготовке настоящих, высшей квалификации мастеров.

Мастера старой школы обладают достаточно высокой техникой игры на бильярде, но методикой обучения не владеют. Высокой же техники они достигли благодаря частой и на протяжении долгого времени игры не только в пирамиду, а главным образом освоению многих специально тренировочных игр на бильярде.

Большинство учеников у нас никогда не занималось **эти**ми играми и даже не слыхало о них. Отсюда ясно, что, играя время от времени и только в одну пирамиду и не получая при этом серьез-

ных методических указаний, ученики при всем своем желании не могут достичь каких-либо особо высоких результатов. В ряде же случаев тренировка, построенная только на одной игре в пирамиду, дает много минусов.

Первым большим минусом является привитие привычки к безответственным ударам. Например, мастер при отыгрыше поставил ученика в трудное положение, сделать тонкий отыгрыш последний не может (не умеет) и прибегает к самому простому, примитивному накату на ближайший шар. Но это еще полбеды. Когда же шар-биток стоит, касаясь другого шара, то начинается поочередное трогание своего шара. К этому же приему иногда прибегает и сам мастер, не желая делать рискованный удар. Регламента времени нет, число ударов не ограничено, сделают ли партнеры по 50 или 150 ударов — безразлично, получается полная безответственность за удары, и игра становится скучной.

Вторым большим минусом являются небрежные, необдуманнные удары. Если мастер благодаря своему классу и старой тренировочной выучке рискованные удары делает очень редко, то ученик прибегает к ним очень часто, так как сознает невозможность перенять мастера отыгрышем; надеется, что какой-нибудь рискованный удар ему удастся или, в крайнем случае, пройдет безнаказанно. В результате ученик постепенно начинает привыкать к таким ударам. Часто приходится видеть в процессе игры в пирамиду десятки небрежных, мало осмысленных ударов лишь потому, что за эти удары партнеры не несут в игре никакой ответственности.

Наконец, игра с мастерами, проводимая постоянно на одной и той же форе, не повышает класса игры ни мастера, ни ученика.

При включении специальных тренировочных игр в систему подготовки начинающих игроков на бильярде и мастеров все эти минусы отпадают.

Во-первых, в тренировочных играх все удары на счету, так как ограничены определенным их количеством.

Во-вторых, в различных тренировочных играх требуется выполнение точно определенных правилами ударов. Поэтому не только небрежный, а просто необдуманный удар немедленно будет на основании правил этих игр наказан штрафом очками или проигрышем партии.

В-третьих, все тренировочные игры не менее интересны, чем игра в пирамиду, а некоторые из них гораздо сложнее, комбинационнее и требуют более тонкого и глубокого, почти шахматного расчета.

В-четвертых, в эти игры можно играть не только вдвоем, но и коллективно, а также с таким же интересом одному.

Тренировочные игры развивают серьезное отношение к каждому удару, чувство ответственности за каждый удар и вырабатывают умение класть шары в лузы самыми различными способами, умение соразмерять силу удара и направление его в зависимости от взаимного расположения шаров друг к другу и относитель-

тельно луз, умение отлично владеть своим шаром для выполнения определенного удара, карамболя, выхода под шар, точной постановки своего шара на определенное место и другие нужные для мастера бильярдной игры качества.

Все эти игры необходимы при сдаче классификационных (разрядных) норм и должны быть по существу экзаменом на получение звания мастера.

В дореволюционное время все выдающиеся игроки, регулярно и серьезно проводя тренировочные игры, фактически, даже не ведая о том, сдавали экзамен — приобретали неофициальное право быть мастером, доказывая это своей последующей высокой техникой игры.

Под словами «техника игры» подразумевается совокупность технических приемов, посредством которых игроки владеют кием при ударе по шару.

Бильярдная техника очень богата сложными и чрезвычайно трудными приемами. Следует помнить, что хорошая техника приобретается постепенно и овладение ею требует нескольких лет настойчивой работы.

Сложное согласование движений различных мышечных групп, так называемая координация движений, производится нашей нервно-мышечной системой. Вначале это согласование происходит медленно и часто неправильно, с излишней затратой мышечной и нервной энергии, впоследствии при частых исполнениях приемов мы постепенно усваиваем их и затем вполне овладеваем ими.

Методика тренировки для новичка, впервые взявшего кий, будет иная, чем для игроков, занимающихся годами бильярдным спортом.

Потребуется от 8 до 10 месяцев, чтобы новичок мог приобрести квалификацию игрока категории 4-Б.

Методика тренировочных занятий с новичками делится на три раздела:

1. Выработка правильного положения корпуса при ударе.
2. Обучение первоначальным ударам по шару.
3. Проведение тренировочных игр.

## **1. ВЫРАБОТКА ПРАВИЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ КОРПУСА ПРИ УДАРЕ**

Положение корпуса у лиц, занимающихся бильярдным спортом, зависит от следующих причин:

- а) какой рукой играет занимающийся — правой или левой;
- б) от положения шара-битка по отношению к другим шарам на бильярдном столе;
- в) от прочности навыка, приобретенного при обучении, как держать корпус при ударе, или привычки.

Как общее правило, у спортсмена высокого класса положение корпуса при ударе всегда будет свободным, не напряженным.

Ниже указывается, каким должно быть правильное положение корпуса при игре правой и левой руками.

## Положение корпуса при игре правой рукой

а) стать лицом против шара-битка так, чтобы воображаемая линия, соединяющая центр битка с той точкой, в которую желательнее попасть, была бы перпендикулярна середине груди играющего; эта точка может находиться на другом шаре, на борту, лузе или на сукне бильярдного стола в том месте, куда желательно поставить биток;

б) повернуться полоборота направо и выставить левую ногу вперед на полшага так, чтобы ступня левой ноги по отношению к ступне правой была бы почти под прямым углом;

в) наклониться и свободно положить вытянутую левую руку на бильярд, слегка опираясь о стол; пальцы должны быть согнуты так, чтобы ладонь была приподнята над сукном на 3—3½ см (высота поднятия ладони над сукном зависит от величины диаметра шара);

г) между большим и указательным пальцами положить тонкий конец кия, последний может выходить за кисть руки от 15 до 20 см; левая рука должна свободно, без напряжения обхватить сверху толстый конец кия («турник») всеми пятью пальцами (большой палец обращен в сторону тонкого конца кия); конец кия с наклейкой должен быть направлен в центр шара-битка.

Не рекомендуется держать тонкий конец кия между указательным и средним пальцем так, чтобы указательный палец обхватывал конец кия кольцом. Этот прием нетрудно будет в исключительных случаях применить, но только после полного усвоения нормального способа держания кия.

Не рекомендуется держать турник, обхватывая его снизу (большой палец обращен в сторону толстого конца кия), так называемая игра с «кондачка».

При игре одной правой рукой описанное положение корпуса сохраняется, но кий кладется на борт, если шар стоит недалеко от последнего; если же до шара далеко, то играется с «тычка», т. е. берется кий за турник, уравнивается в руке и наносится удар с навеса тычком.

При игре одной рукой пользоваться мазиком и машинкой воспрещается. Разрешается играть киями любой длины.

## Положение корпуса при игре левой рукой

Обязательны все приемы, как и при игре правой, но в обратную сторону, т. е. выставить вперед правую ногу, а не левую, повернуться влоборота налево, а не направо и т. д.

При игре одной левой рукой положение корпуса такое же, а кий держится так же, как при игре одной правой рукой.

Первые занятия с новичками по овладению правильным положением корпуса при ударе (подготовительное упражнение № 1) производятся от короткого борта «дома» (предварительно объяснив, что такое «дом», первая, вторая и третья точки). Потом пере-

ходят к длинным бортам, предлагая ученикам принимать сразу правильное положение корпуса в различных местах коротких и длинных бортов. После этого переходят к углам, ставя ученика против одного из них. Когда обучаемый отчасти усвоит правильное положение корпуса в любом месте около бильярдного стола, переходят к ударам (начиная с подготовительного упражнения № 2 — см. ниже).

На обучение правильному положению корпуса необходимо не более одного урока (2 часа). Если ученик за это время не вполне усвоит требуемое, то в дальнейшем, при прохождении ударов, он будет продолжать тренироваться в том же направлении и постепенно приобретет правильное положение корпуса, рук и кия при ударе.

## 2. ОБУЧЕНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫМ УДАРАМ ПО ШАРУ

Все первоначальные удары наносятся исключительно в центр шара. Ни в коем случае никаких других ударов делать не разрешается.

Первые удары ученик делает не целясь, а только для того, чтобы немного привыкнуть к удару (попадать в определенные точки не требуется). Во время каждого удара инструктор должен тщательно следить, во-первых, за правильным положением корпуса и, во-вторых, за нанесением удара обязательно в центр шара. Не разрешается производить особенно сильные или слабые удары.

В качестве подготовительного упражнения (№ 2) может быть проведено следующее упражнение: поставить биток на первую точку бильярда и предложить ученику, стоящему около середины короткого борта, произвести удар; при этом обязательно проверяется правильность положения корпуса и требуется, чтобы кончик кия был на высоте центра шара, почти касаясь его.

На освоение этого первоначального удара достаточно одного урока (2 часа).

Понятно, за такое короткое время обучаемый не может освоить вполне удары. Несмотря на это, необходимо переходить к следующим упражнениям, так как при новых аналогичных, но более длительных упражнениях будет время и возможность вполне овладеть ударом в центр шара и постепенно научиться целиться и попадать битком в определенные точки на бильярде.

Следующие упражнения преследуют цель попадания своим шапом-битком в различные точки на бортах, в лузы, в шар и постановки битка на определенное место. Вначале все удары производятся обязательно из «дома», не позволяя ученику выходить за линию «дома» (за линии продолжения длинных бортов), тем самым приучая к основным правилам бильярдной игры.

**1-е упражнение.** Попадание битком прямо в точку. Инструктор передает ученику шар, разрешая поставить его на любое место в «доме».

На противоположном коротком борту отмечают чем-либо точку и предлагают попасть в нее. В дальнейшем цель передвигается, меняет место как по короткому, так и по длинным бортам.

**2-е упражнение.** Подкатка шара:

- а) подкатить биток, стоящий на первой точке, к средней точке;
- б) то же к третьей точке;
- в) то же к противоположному короткому борту, но не коснувшись его;
- г) то же к различным местам, указанным инструктором.

**3-е упражнение.** Кладка в лузу:

- а) биток, стоящий на первой точке, положить сперва в правую, потом в левую средние лузы;
- б) то же в правый и левый углы;
- в) проделать все эти упражнения с различных точек бильярда, но при свободном ударе, т. е. не от борта.

**4-е упражнение.** Подкатка шара от одного борта:

- а) подкатить биток отраженным ударом от короткого противоположного борта к третьей точке;
- б) то же ко второй точке;
- в) то же к первой точке;
- г) то же к короткому борту «дома», но шар при подкатке не должен коснуться его;
- д) то же с различных точек бильярда на определенное место по указанию инструктора.

**5-е упражнение.** Подкатка шара от двух бортов.

Проделать все поименованное в предыдущем упражнении, но от двух бортов.

**6-е упражнение.** Удары с прицеливанием и изменением положения битка:

- а) удар с прицеливанием для направления битка в определенную точку борта или в лузу, отдаляя постепенно биток за линию «дома» до предельной возможности (при каждом ударе одна нога должна обязательно касаться пола);
- б) то же, приближая постепенно биток к бортам в различных местах бильярда;

в) то же, поставив биток плотно к борту или в разрез лузы, но точка попадания должна быть видна.

**7-е упражнение.** Попадание в шар.

Звести в игру второй шар. Биток поставить на первую точку, второй шар на третью точку бильярда:

- а) попасть битком прямо «в лоб» другому шару (при правильном попадании шары «сконтрятся» — вновь столкнутся);
- б) попасть битком в правую сторону шара, потом в левую;
- в) то же, но изменив положения битка и игаемого шара, постепенно создавая все более трудные условия для попадания в шар.

Все удары ученики должны обязательно делать в центр шара (за исключением удара по шару, стоящему плотно у борта).

**8-е упражнение.** Комплексная тренировка в пройденных упражнениях.

Видится несколько шаров, создавая различные комбинации, начиная с самых простых и постепенно усложняя их. При ударах главным образом следить, чтобы ученик не тушевал (не касался) шаров при ударе даже в самых трудных положениях.

На каждое отдельное самостоятельное упражнение ученику дается не меньше 10 ударов; если же позволит время, то и больше.

Полезно между обучаемыми устраивать соревнования, например, кто из 10 ударов больше положит шаров в среднюю или в угловую лузу, кто ближе подкатит биток к указанной точке, и т. д.

За время прохождения начального курса, состоящего из двух подготовительных и восьми основных упражнений, ученик обязан усвоить: **во-первых, правильную постановку корпуса и, во-вторых, удары в центр шара.**

Дальнейшее повышение квалификации дается тренировочными играми.

Закончив курс для новичков и перейдя к тренировочным играм, ученик тем самым включается в 4-ю категорию Б (слабую) и уже тренируется наравне со всей массой по своей группе.

Время занятий с новичками распределяется так:

	Уроки	Часы
Подготовительные упражнения		
1. Правильная постановка корпуса . . . . .	1	2
2. Удары, наносимые без прицеливания . .	1	2
Основные упражнения		
1-е упражнение . . . . .	2	4
2-е . . . . .	20	40
3-е . . . . .	13	26
4-е . . . . .	13	26
5-е . . . . .	12	24
6-е . . . . .	13	26
7-е . . . . .	12	24
8-е . . . . .	13	26
Итого . . . . .	110	200

Обращается особое внимание на 2-е упражнение. Для него отведено 40 часов, почти вдвое более, чем для каждого из остальных семи. Вызвано это следующим.

Самым сложным, трудным и нужным в бильярдной технике является полное владение размером удара (силой, точностью, направлением его). Это требуется во всех случаях игры на бильярде, а 2-е упражнение как раз вырабатывает это, координирует все удары, начиная с сильных и кончая самыми слабыми. При игре в пирамиду это ясно видно у мастеров, когда биток постоянно становится на определенное место, в особенности во время отыгрыша. Примером высшего мастерства владения размером удара является подкатка своего шара (битка), стоящего на первой

точке, таким образом, чтобы биток стал вплотную к другому шару, стоящему на третьей точке, тушая (касаясь) его, но не сдвинув с точки. Нам приходилось встречать игроков, которые исполняли этот удар с двух раз.

Заниматься с учениками подряд одним 2-м упражнением нельзя, это будет утомительно и покажется скучно, а потому все 40 часов разбиваются на все время прохождения курса, варьируются с другими занятиями, чем достигается их разнообразие и повышается интерес к ним (см. «План занятий тренировочными упражнениями», стр. 84).

Размером удара нельзя полностью овладеть в 20 уроков, потребуются годы серьезной и настойчивой работы, но важно заложить фундамент — основание и подготовить обучаемых к тренировочным играм, куда все упражнения начального курса и в особенности 2-е упражнение входят.

Мастеров бильярдного спорта у нас сейчас считанные единицы, игроков 1-й категории, получающих от мастеров фору в 10 очков, несколько десятков, вся же остальная масса игроков относится к 2, 3 и 4-й категориям. Таким образом, мы имеем очень много игроков, которые нуждаются в специальной серьезной тренировке. Только при охвате этой массы игроков правильно поставленной тренировкой можно надеяться на значительное повышение класса их игры и рождение новых более сильных мастеров бильярдного спорта.

### 3. ПРОВЕДЕНИЕ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ИГР

Тренировочные игры необходимы как игрокам-категорникам, так и мастерам. Первым для повышения своей квалификации, а вторым для подтверждения ее и тем самым сохранения своей техники игры на должной высоте.

С игроками 3 и 4-й категорий следует заниматься коллективно, что будет вызывать соревнование, стремление достичь победы, как и при знакомой им игре в пирамиду.

С игроками высших категорий можно заниматься индивидуально, так как они уже получили определенные навыки, обладают известной техникой и для них эти игры сами по себе будут интересны и увлекательны даже без партнеров.

Тренировочными играми являются такие, в которых каждый удар ответственен, на счету, должен быть тщательно обдуман, так как в противном случае сейчас же наступит возмездие — проигрыш партии.

Основных тренировочных игр 8, но этим числом не исчерпываются все игры, можно комбинировать и создавать новые до бесконечности. Эти 8 игр являются наиболее известными и распространенными. В число их входят:

1. Кладка шаров чисто в лузы.
2. Перекатка одного шара другим.
3. Финская партия.



4. Кладка шаров битком в лузы.
5. Кладка шаров по порядку номеров.
6. Американка в одну линию.
7. Снятие шаров рукой.
8. Кладка шаров по солнцу.

Каждая из этих игр имеет свои определенные, только ей присущие правила (см. раздел «Правила различных игр на бильярде»).

При занятиях тренировочными играми надо руководствоваться, во-первых, к какой категории относится ученик (если он категории не имеет, ориентировочно определить ее) и, во-вторых, руководствоваться классификационными (разрядными) нормами этой категории.

Основные обязанности инструктора при проведении тренировочных игр:

а) Тщательно и неукоснительно следить за каждым ударом, не позволяя делать небрежные удары, а при сложных играх — необдуманные удары.

б) Громко, отчетливо считать каждый удар. При коллективных занятиях считать должен один из партнеров, назначаемый инструктором, а последний должен только наблюдать за правильностью счета и отмечать штрафные удары.

в) Засчитывая штрафные удары, тут же объяснить, почему удар является штрафным.

г) Указывая, какой надо сделать удар в данном полжении, обязательно настоять на выполнении его. Если ученик все-таки сделает свой удар, восстановить положение шаров и заставить переиграть (учитывая степень подготовленности тренируемого).

д) В трудном и сложном положении спросить ученика, какой удар он хочет сделать и, если предполагаемый удар неправилен, объяснить, почему и какие могут быть последствия такого удара.

е) Не разрешать партнерам или наблюдающим товарищам подсказывать удары или каким-либо образом мешать играющему.

ж) Если ученик в процессе игры не согласится с указанием инструктора относительно правильности удара и будет доказывать, что ему легче исполнить свой удар, то можно это разрешить, чтобы ученик на опыте убедился в несостоятельности своих утверждений. Места шаров надо предварительно отметить и после удара восстановить прежнее их положение.

з) В трудных положениях можно показать исполнение удара, но обязательно учитывая силы и возможности ученика.

и) Твердо, наизусть знать все правила тренировочных игр со всеми их специфическими особенностями и все классификационные нормы для каждой группы.

к) Вести журнал занятий, отмечая в нём все достижения тренируемых и после окончания занятий заставляя их расписываться.

л) При явном нежелании ученика подчиниться указаниям инструктора или при других нарушениях спортивной дисциплины,

после двух предупреждений снять с тренировки, поставив в известность соответствующую организацию (ДСО, бильярдную секцию клуба и пр.).

Весь курс занятий тренировочными играми рассчитан на 240 часов, или 120 уроков, которые распределяются так:

	Уроки	Часы
I. Кладка шаров чисто в лузы . . . . .	8	16
II. Перекатка одного шара другим . . . . .	8	16
III. Финская партия . . . . .	30	60
IV. Кладка шаров битком в лузы . . . . .	10	20
V. Кладка шаров по порядку номеров . . . . .	12	24
VI. Американка в одну линию . . . . .	12	24
VII. Снимание шаров рукой . . . . .	10	20
VIII. Кладка шаров по солнцу . . . . .	30	60
<hr/>		
Итого . . . . .	120	240

Предполагается, что, пройдя и закончив весь курс (см. «План занятий тренировочными играми», стр. 85), каждый из тренируемых достигнет своих классификационных норм.

По окончании курса занятия не прекращаются. Ученики, перекрывшие свои нормы, продолжают тренироваться для повышения своей квалификации, а также и для сохранения достигнутых результатов, во избежание снижения норм.

Особое внимание надо обратить на две игры: финскую партию и кладку шаров по солнцу.

На эти игры отведено по 60 часов на каждую по следующим мотивам. «Финская партия» вырабатывает особую расчетливость и точность каждого удара и тем самым тонкую и высокую технику.

В процессе тренировки слабых учеников-категорников легко наблюдать, как в сравнительно короткий промежуток времени повышается техника их игры. Начиная с задания положить все шары за 30 ударов, они через 10—12 уроков выполняют свои нормы — кладут все шары за 22—23 удара, а к концу курса очень часто перекрывают нормы на 1—2 удара.

Занимаясь со слабыми игроками, ни в коем случае нельзя разрешать им делать сложные удары, к чему они часто прибегают, желая сразу повысить свою квалификацию и перекрыть нормы. Из 10 ударов, может быть, им и удастся сделать 1—2 сложных удара, но, кроме вреда, это ничего не даст. Только после твердого освоения своих норм можно переходить на более трудно исполняемые в техническом отношении удары.

Нужно помнить, что одно перекрытие своих норм не дает еще права для перевода в высшую категорию, а является только предпосылкой для этого.

Игра кладка шаров по солнцу является самой сложной комбинационной игрой. В этой игре очень часто выясняется, что партия была проиграна только потому, что не был учтен какой-либо удар еще в начале партии. В процессе ведения этой игры надо

постоянно рассчитывать, какие последствия от того или иного удара будут через 9—10 ударов. Вот почему эту игру сравнивают с шахматами: Ни одного небрежного, непродуманного удара в этой игре допустить нельзя — это приведет к проигрышу.

Инструктор должен учитывать, что тренировка в этой игре чрезвычайно сложна и что ее придется проводить с довольно опытными игроками 2-й категории и выше. Поэтому он должен сам не только хорошо знать игру, но и отлично выполнять все удары. В первых партиях большинство ударов инструктору придется объяснять и показывать. Только при этих условиях ученики смогут через несколько уроков самостоятельно провести всю партию без особо грубых ошибок.

Эта игра требует тонкого и глубокого расчета, высокой техники и умения хорошо класть шары в лузы, а потому она и является одной из самых важных тренировочных игр.

Ввиду ее занимательности и захватывающе-увлекательного характера эту игру можно проводить не только в течение целого урока, но даже и нескольких уроков подряд. При этом совершенно безразлично, будет ли тренируемый играть один или с партнерами, — интерес к игре ничуть не снизится.

По окончании основного курса тренировки можно перейти к дополнительной тренировке по освоению различных игр на бильярде.

Занятия по дополнительной тренировке рассчитаны на 24 урока, или 48 часов, которые распределяются так:

	Уроки	Часы
I. Малая русская пирамида (71 очко) . . . . .	3	6
II. Американка . . . . .	3	6
III. Пять шаров — 60 очков . . . . .	3	6
IV. Пирамида с цветными шарами (251 очко)	3	6
V. В и н т . . . . .	3	6
VI. Винт с цветными шарами . . . . .	3	6
VII. Карамболь . . . . .	3	6
VIII. Пять шаров с карамболями . . . . .	3	6
Итого . . . . .	24	48

Все перечисленные игры необходимо пройти в обязательном порядке, не считаясь со вкусами учеников (см. «План занятий по освоению различных бильярдных игр», стр. 86). Когда ученики освоятся с незнакомыми им играми, только тогда они сумеют оценить всю тонкость и красоту их, понять, что перед ними открывается совершенно новая и интересная область в бильярдном спорте, не только равноценная пирамиде или американке, но гораздо глубже и занимательнее.

Карамболь применяется во всех поименованных играх. Поэтому надо хорошо овладеть карамболом. Играть в карамболь обязательно на большом бильярде с лузами.

Для обеспечения правильного планирования, построения и проведения занятий ниже приводятся три плана.

**План занятий тренировочными упражнениями  
(для позичков)**

Упражнения*  Уроки	Продолжительность упражнений в каждом уроке (в минутах)										Всего часов
	Подготов. упр.		Основные упражнения								
	№ 1	№ 2	1-е	2-е	3-е	4-е	5-е	6-е	7-е	8-е	
1.2	60	60	—	—	—	—	—	—	—	—	4
3.4	—	—	30	30	30	30	—	—	—	—	4
5.7.9	—	—	—	—	60	60	—	—	—	—	6
6.8.10	—	—	20	30	30	40	—	—	—	—	6
11.13.15	—	—	—	30	—	20	40	30	—	—	6
12.14.16	—	—	20	30	30	—	40	—	—	—	6
17.19.21	—	—	—	30	—	30	30	30	—	—	6
18.20.22	—	—	20	30	30	—	—	40	—	—	6
23.25.27.29	—	—	—	30	—	30	30	30	—	—	8
24.26.28.30	—	—	—	30	—	30	—	30	30	—	8
33.35.37	—	—	—	30	30	—	30	—	30	—	8
32.34.36.38	—	—	—	30	—	30	—	30	—	30	8
39.41.43.45	—	—	—	30	30	—	30	—	30	—	8
40.42.44.46	—	—	—	30	—	30	—	30	—	30	8
47.49.51.53	—	—	—	30	30	—	—	30	30	—	8
48.50.52.54	—	—	—	30	—	30	—	30	—	30	8
55.57.59.61	—	—	—	30	30	—	30	—	30	—	8
56.68.60.62	—	—	—	30	30	—	30	—	—	30	8
63.65.67.69	—	—	—	30	—	30	—	30	30	—	8
64.66.68.70	—	—	—	30	—	—	30	—	30	30	8
71.73.75.77	—	—	—	30	30	30	—	30	—	—	8
72.74.76.78	—	—	—	—	—	—	—	30	30	60	8
79.81.83.85	—	—	—	30	30	—	30	—	30	—	8
80.82.84.86	—	—	—	—	—	30	15	15	30	30	8
87.89.91.93	—	—	—	30	—	—	30	—	30	30	8
88.90.92.94	—	—	—	—	30	—	—	30	30	30	8
95.96.97	—	—	—	30	30	—	30	—	—	30	6
98.99.100	—	—	—	—	—	30	—	—	—	90	6
<b>Всего часов.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>200</b>

\* Название и содержание упражнений указано под соответствующими номерами на стр. 77—79.

**План занятий тренировочными играми**  
(для игроков различных категорий)

Игры* Уроки	Продолжительность игры в каждом уроке (в минутах)								Всего часов
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1 3.5 7	60	60	—	—	—	—	—	—	8
2.4.6.8	30	30	60	—	—	—	—	—	8
9.11.13.15	15	15	60	30	—	—	—	—	8
10.12 14.16	15	15	60	30	—	—	—	—	8
17.19.21.23	—	—	30	30	60	—	—	—	8
18.20.22.24	15	15	—	—	30	60	—	—	8
25.27.29.31	15	15	60	30	—	—	—	—	8
26.28.30.32	—	—	30	—	60	30	—	—	8
33.35.37.39	15	15	—	30	—	60	—	—	8
34.36.38.40	15	15	60	30	—	—	—	—	8
41.43.45.47	—	—	60	—	—	60	—	—	8
42.44.46.48	—	—	30	—	30	—	60	—	8
49.51.53.55	15	15	30	30	30	—	—	—	8
50.52.54.56	15	15	60	—	—	—	30	—	8
57.59.61.63	—	—	30	30	—	60	—	—	8
53.60.62.64	—	—	30	30	—	—	—	60	8
65.67.69.71	15	15	30	—	—	—	—	60	8
66.68.70.72	15	15	30	—	—	—	—	60	8
73.75.77.79	—	—	—	—	60	—	—	60	8
74.76.78.80	—	—	30	—	—	60	30	—	8
81.83.85.87	—	—	30	—	—	—	30	60	8
82.84.86.88	—	—	30	—	—	—	30	60	8
89.91.93.95	—	—	30	—	—	—	30	60	8
90.92.94.96	—	—	30	—	—	—	30	60	8
97.99.101.103	—	—	30	—	—	—	30	60	8
98.100.102.104	—	—	30	—	—	—	30	60	8
105.107.109.111	—	—	—	—	30	30	—	60	8
106.108.110.112	—	—	—	—	60	—	—	60	8
113.115.117.119	—	—	30	30	—	—	—	60	8
114.116.118.120	—	—	—	—	—	—	—	120	8
<b>Всего часов</b>	16	16	60	20	24	24	20	60	240

\* Название игр указано под соответствующими римскими цифрами на стр. 82.

**План занятий по освоению различных бильярдных игр  
(для игроков различных категорий)**

Игры* Уроки	Продолжительность игры в каждом уроке (в минутах)								Всего часов
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1.2	60	60	—	—	—	—	—	—	4
3.4	—	—	60	60	—	—	—	—	4
5.6	—	—	—	—	60	60	—	—	4
7.8	—	—	—	—	—	—	60	60	4
9.10	60	60	—	—	—	—	—	—	4
11.12	—	—	60	60	—	—	—	—	4
13.14	—	—	—	—	60	60	—	—	4
15.16	—	—	—	—	—	—	60	60	4
17.18	60	60	—	—	—	—	—	—	4
19.20	—	—	60	60	—	—	—	—	4
21.22	—	—	—	—	60	60	—	—	4
23.24	—	—	—	—	—	—	60	60	4
<b>Всего часов</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>48</b>

\* Название игр указано под соответствующими римскими цифрами на стр. 83.

Отклоняться от этих планов не рекомендуется. Они достаточно оправдали себя на опыте. Но если по какой-либо необходимости пришлось частично нарушить тот или иной план, то нужно помнить следующее основное правило: ни одной из игр нельзя проводить в ущерб другим, так как каждая игра имеет свою специфику, и только овладение всеми играми дает высокую и тонкую технику игры и тем самым право на звание мастера бильярдного спорта.





## О КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОКОВ И БИЛЛИАРДНОМ ГАНДИКАПЕ

Для создания стимула к повышению игроками своей квалификации, а также предоставления им широкой возможности участия в различного рода товарищеских встречах и официальных соревнованиях по бильярду, необходимо, чтобы была установлена определенная классификация игроков и определенная система дачи гандикапа или форы сильнейшим игроком менее сильному.

Это очень упорядочит проведение соревнований, повысит интерес к ним и будет способствовать росту бильярдного спорта.

Наиболее желательная классификация игроков может быть, по нашему мнению, следующая.

Все занимающиеся бильярдным спортом должны делиться на пять категорий и, кроме того, каждая категория для более точного определения технических достижений игроков должна подразделяться на две группы.

Учитывая некоторые особенности и специфичность игр на бильярде, наиболее сильные игроки получают звание «мастера бильярдного спорта», лучшие из них относятся к группе «А», остальные к группе «Б».

Прочие игроки, в зависимости от качества своей игры, получают классификационные звания «игрока 1-й (2-й, 3-й, 4-й) категории (разряда)».

В каждой категории (разряде) более сильные игроки относятся к группе «А», более слабые — к группе «Б».

При присвоении занимающимся бильярдным спортом классификационных званий должно учитываться выполнение игроками как разрядных норм по бильярду, так и общих для всех видов спорта требований, утвержденных Всесоюзным комитетом по делам физкультуры и спорта.

Мужчины и женщины классифицируются одинаково. При оценке сил игроков принимаются во внимание как результат их одиночных встреч на соревнованиях, так и результаты сдачи классификационных (разрядных) норм.

Наиболее приемлемыми классификационными нормами нам представляются нормы, изложенные в помещаемой ниже таблице,

Таблица классификационных (разрядных) норм по играм на бильярде

Игры и условия выполнения норм	Кладка шаров кием чисто в лузы	Перекатка одного шара другим	Финская партия	Кладка шаров битком в лузы	Кладка шаров по порядку комеров	Американка в одну линию	Снимание шаров рукой	Кладка шаров по солнцу	
	Классификационные звания игроков	Положить 16 шаров числом ударов	Перекатать один шар другим числом раз	Положить 15 шаров числом ударов	Положить 15 шаров числом ударов	Положить 15 шаров числом ударов	После разбивки пирамиды пожить в одной бильни число шаров	После разбивки пирамиды положить в одной бильни число шаров	Положить 15 шаров числом ударов
Мастера . . . . .	16	13—14	13—14	32—33	36—37	5—6	4—5	47—48	
Игроки	1-й категории	17	11—12	15—16	34—35	38—39	4—5	3—4	49—50
	2-й категории	18	9—10	17—18	36—37	40—41	3—4	2—3	52—53
	3-й категории	19—20	7—8	19—20	39—40	43—44	2—3	2	56—57
	4-й категории	21—22	5—6	21—22	43—44	46—48	1—2	1	59—60



составленной на основе многолетнего практического опыта по проведению занятий и тренировок по различным играм на бильярде.

Классификация игроков должна, по нашему мнению, производиться ежегодно и объявляться к новому году.

Перевод игроков из одной категории (группы) в другую следует делать при очередной классификации, придерживаясь следующих принципов:

а) игрок, выигравший в индивидуальных соревнованиях разряд своей категории (группы), переводится в ближайшую старшую категорию (группу);

б) игрок, выигравший в течение одного сезона у двух различных игроков высших категорий (групп) и не проигравший игрокам младших категорий (групп) переводится в соответствующую старшую категорию (группу);

в) игрок, показавший особые успехи, но не подходящий прямо под действие пп. «а» и «б», по ходатайству своей организации может быть допущен к соревнованию со старшей категорией (группой) с последующим утверждением в этой категории при составлении классификации;

г) игрок, имеющий в течение одного сезона два проигрыша игрокам младших категорий и ни одного выигрыша у игроков своей категории (группы), переводится в младшую категорию (группу);

д) игроку, не имеющему за весь сезон ни одного выигрыша у игроков своей или старшей категории (группы), может быть дана проверочная игра с игроком младших категорий (групп).

В случае проигрыша этот игрок переводится в младшую категорию (группу).

Отказ игрока от проверочных встреч или неявка по неуважительной причине засчитывается как поражение от игрока низшей категории (группы).

Отказ от игры с игроком младшей категории без уважительной причины рассматривается как проигрыш игроку младшей категории со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Отказ от игры или неявка одного игрока не дает основания для перевода другого в высшую категорию.

Основанием для перевода могут служить только фактически сыгранные партии.

Для поощрения средних и слабых игроков путем предоставления им возможности участия в товарищеских играх и в официальных соревнованиях по бильярду с шансами на успех допускаются уравнительные игры и соревнования с гандикатом.

Уравнивание сил игроков при бильярдной игре достигается тем, что при встрече двух противников сильнейший из них дает другому то или иное число очков, ударов или шаров вперед, называемых гандикапными или форой.

Гандикапные очки (удары, шары) или фора даются в зависимости от присвоенной игроку по классификации категории.

Для определения размера форы следует пользоваться «Таблицей гандикапных очков или форы для игры в малую русскую пирамиду» и «Таблицей соотношения фор малой русской пирамиды и других бильярдных игр» (см. таблицы).

Таблицы гандикапных очков или форы  
для игры в малую русскую пирамиду

Классификационные звания игроков	Мастера		1-я категория		2-я категория		3-я категория		4-я категория	
	А	Б	А	Б	А	Б	А	Б	А	Б
Мастера	А	5-7	10-12	13-15	18-20	22-24	25-27	28-30	31-33	35-37
	Б	5-7	7-9	10-12	14-16	18-20	22-24	25-27	28-30	32-34
1-я категория	А	10-12	7-9	5-7	10-12	14-16	18-20	22-24	25-27	28-30
	Б	13-15	10-12	5-7	7-9	10-12	14-16	18-20	22-24	25-27
2-я категория	А	18-20	14-16	10-12	7-9	5-7	10-12	14-16	18-20	22-24
	Б	22-24	18-20	14-16	10-12	5-7	7-9	10-12	14-16	18-20
3-я категория	А	25-27	22-24	18-20	14-16	10-12	7-9	5-7	10-12	14-16
	Б	28-30	25-27	22-24	18-20	14-16	10-12	5-7	7-9	10-12
4-я категория	А	31-33	28-30	25-27	22-24	18-20	14-16	10-12	7-9	5-7
	Б	35-37	32-34	28-30	25-27	22-24	18-20	14-16	10-12	5-7

При составлении таблицы гандикапных очков взято за основное качество игры самого сильного мастера в малую русскую пирамиду (71 очко), как наиболее распространенную игру, и, исходя из этого, произведены все остальные расчеты и вычисления.

«Таблица соотношения фор» составлена, исходя из предположения, что каждый игрок технически владеет игрой в малую русскую пирамиду примерно одинаково со всеми бильярдными играми, указанными в таблице.

Наличие таких таблиц позволит на справедливых условиях, а следовательно, и с большим интересом участвовать в различных

играх партнерам с разной «силой игры», понимая под последними словами весь комплекс качеств, которые в сумме определяют степень мастерства игры каждого из партнеров, т. е. его умения:

**Таблица соотношения фор**  
малой русской пирамиды и других бильярдных игр

Американка	Пять шаров—60 очков	Кладка шаров по солнцу	Финская партия	Пирамида счетом шарами	Большая русская пирамида	Пирамида с цветными шарами
$\frac{\text{шары}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{очки}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{очки}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{очки}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{шары}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{очки}}{\text{очки}}$	$\frac{\text{очки}}{\text{очки}}$
$\frac{0,5}{4}$	$\frac{5}{3}$	$\frac{\text{Начало}}{3}$	$\frac{\text{Начало}}{3}$	$\frac{0,5}{5}$	$\frac{9}{7}$	$\frac{25}{7}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{10}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{18}{14}$	$\frac{50}{14}$
$\frac{1,5}{12}$	$\frac{15}{8}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{1,5}{13}$	$\frac{27}{21}$	$\frac{75}{21}$
$\frac{2}{16}$	$\frac{20}{12}$	$\frac{3}{15}$	$\frac{3}{15}$	$\frac{2}{18}$	$\frac{36}{28}$	$\frac{100}{28}$
$\frac{2,5}{20}$	$\frac{25}{15}$	$\frac{4}{20}$	$\frac{4}{20}$	$\frac{2,5}{23}$	$\frac{45}{35}$	$\frac{125}{35}$
$\frac{3}{24}$	$\frac{30}{20}$	$\frac{5}{25}$	$\frac{5}{25}$	$\frac{3}{27}$	$\frac{54}{42}$	$\frac{150}{42}$
$\frac{3,5}{28}$	$\frac{35}{25}$	$\frac{6}{30}$	$\frac{6}{30}$	$\frac{3,5}{31}$	$\frac{63}{49}$	$\frac{175}{49}$
$\frac{4}{32}$	$\frac{40}{30}$	$\frac{7}{35}$	$\frac{7}{35}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{72}{55}$	$\frac{200}{55}$
$\frac{5}{40}$	$\frac{45}{35}$	$\frac{8}{40}$	$\frac{8}{40}$	$\frac{5}{43}$	$\frac{81}{63}$	$\frac{225}{63}$

класть шары в лузы, владеть своим шаром, понимать стратегию и тактику различных бильярдных игр, оценивать силу и качества своего партнера. Кроме того, эти таблицы помогут широкому распространению и внедрению в массы новых и более увлекательных, чем малая русская пирамида, бильярдных игр.

Разрешение вопроса об установлении правильной, справедливой даче форы имеет очень важное значение. От его разрешения зависит до некоторой степени и успех развития бильярдного спорта.

До сих пор фора давалась сильным игроком более слабому исключительно по договоренности между ними. При этом у многих игроков сложилось неправильное понятие о том, что получаемая фора равномерно изменяется на всем диапазоне практически возможной дачи вперед.

Другими словами, расчет многих игроков сводился к следующему: если М. дает Л. 15 очков, а Л. дает Р. 10 очков, значит М. должен давать Р.  $15 + 10 = 25$  очков. При таком расчете совершенно не учитывалось удельное значение гандикаппирования по мере увеличения абсолютного размера даваемой форы, т. е. не учитывался ее скрытый потенциал. Подобный расчет вкорме неправилен, так как значение каждого очка по мере увеличения форы непропорционально. Чем больше фора, тем все меньше приходится получающему фору набирать (сыгрывать) очки, а сумма всех очков остается постоянной (например, для «Малой русской пирамиды» — 140 очков), следовательно, значение (стоимость) одного очка по мере увеличения форы будет у получающего возрастать. Это доказывается графически, алгебраически и приводимым ниже цифровым примером.

Возьмем произвольную прямую линию и отложим на ней 28 равных частей (делений). Считая каждую часть равной 5 очкам, всего получим 140 очков. В каждой половине будет по 14 делений (70 очков). Таким образом, мы графически изобразим все 140 очков.

Посмотрим, как будет изменяться соотношение между половинами при переносе делений (очков) из одной половины в другую, т. е. при даче и получении форы. У нас получится следующая таблица.

Таблица 1

Фора (в очках)	Деления		Очки	Соотно- шение (К)
0	14 : 14	или	70 : 70	= 1,00
5	15 : 13	или	75 : 65	= 1,15
10	16 : 12	или	80 : 60	= 1,33
15	17 : 11	или	85 : 55	= 1,54
20	18 : 10	или	90 : 50	= 1,80
25	19 : 9	или	95 : 45	= 2,11
30	20 : 8	или	100 : 40	= 2,50
35	21 : 7	или	105 : 35	= 3,00
40	22 : 6	или	110 : 30	= 3,66
45	23 : 5	или	115 : 25	= 4,60
50	25 : 4	или	120 : 20	= 6,00
55	25 : 3	или	125 : 15	= 8,33
60	26 : 2	или	130 : 10	= 13,00
65	27 : 1	или	135 : 5	= 27,00

На основании этой таблицы построим кривую, которая наглядно покажет, что при увеличении форы значение каждого очка увеличивается непропорционально (см. рис. 25, кривая № 1, изображенная неполностью).

Перейдем к алгебраическому способу доказательства того же. Обозначим число очков, которое должен каждый из играющих на-

брать для получения ничьей, через «А», число очков форы через «а». Тогда при игре с гандикапированием (сыгранными шарами) одному из играющих надо набрать  $A + a$  очков, а другому  $A - a$ . Соотно-

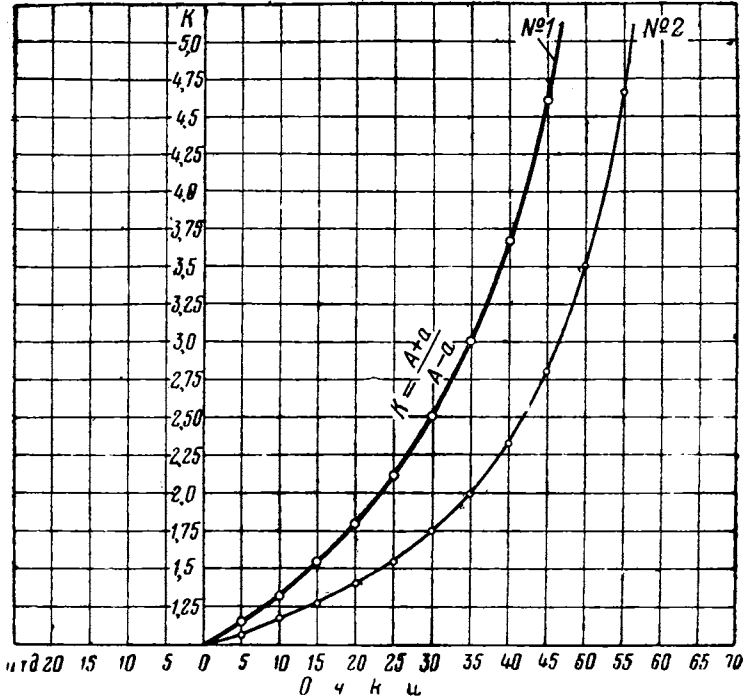


Рис. 25. График соотношения фор, даваемых сыгранными шарами (№ 1) и снятием шаров (№ 2).

шение очков, которое должен набрать каждый из партнеров, обозначим через «К», получим равенство

$$K = \frac{A + a}{A - a}.$$

Если фора не дается, то  $a = 0$  и тогда  $K = \frac{A}{A} = 1$ .

Если фора дается 5 очков, то

$$K = \frac{70 + 5}{70 - 5} = \frac{75}{65} = 1,15.$$

При форе в 10 очков  $K = \frac{70 + 10}{70 - 10} = \frac{80}{60} = 1,33$  и т. д.

У нас получились и получатся дальше те же цифры соотношения, что и при предыдущем доказательстве. Эти цифры и соответствующие им очки изобразим в следующей таблице:

Таблица 2

<i>a</i>	<i>K</i>	<i>a</i>	<i>K</i>
0	1	35	3,00
5	1,15	40	3,66
10	1,33	45	4,60
15	1,54	50	6,00
20	1,80	55	8,33
25	2,11	60	13,00
30	2,50	65	27,00

Как видно из таблицы, удельный вес каждого очка форы увеличивается по мере увеличения абсолютной величины форы.

Выразим все соотношения в процентах. Если на первой пятерке форы ( $P_1$ ) каждое очко увеличивает шансы получающего на:

$$P_1 = \frac{1,15 - 1}{5} \cdot 100 = 3,0\%,$$

$$\text{то на } P_2 = \frac{1,33 - 1,15}{5} \cdot 100 = 3,6\%,$$

$$\text{а на } P_3 = \frac{1,54 - 1,33}{5} \cdot 100 = 4,2\% \text{ и т. д.}$$

На основании этих вычислений мы получим новую таблицу, говорящую также о непропорциональном увеличении шансов получающего фору (см. табл. 3).

Таблица 3

Фора в пятерках очков	Увеличение шансов в % для получающего фору		Получающие фору от мастера группы „А“
	при 5 очках	при полной форе в пятерках	
0—5	3,0%	3,0%	Мастер группы „Б“
5—10	3,6%	6,6%	1-я категория „А“
10—15	4,2%	10,8%	1-я категория „Б“
15—20	5,2%	16,0%	2-я категория „А“
20—25	6,2%	22,2%	2-я категория „Б“
25—30	7,8%	30,0%	3-я категория „А“
30—35	10,0%	40,0%	3-я категория „Б“
35—40	13,2%	53,2%	4-я категория „А“
40—45	18,8%	72,0%	4-я категория „Б“
45—50	28,0%	100,0%	
50—55	46,0%		
55—60	93,4%		
60—65	280,6%		

Теперь, пользуясь последней таблицей, приведем примеры определения размера форы, которую должны давать игроки одной категории игрокам другой.

1. Определить фору, даваемую мастером группы «Б» игрокам 2-й категории «А»?

а) Находим в таблице процент шансов, даваемых мастером группы «А» игрокам 2-й категории «А», — 16%.

б) Вычисляем средний процент шансов для всех категорий от мастера группы «Б» до 2-й категории «А» (т. е. для 4-х категорий) —  $16\% : 4 = 4\%$ .

в) Вычитаем из процентов шансов, даваемых мастером группы «А» игрокам данной категории, средний процент шансов (что соответствует в данном случае форы, получаемой мастером «Б» от мастера «А») —  $16\% - 4\% = 12\%$ , т. е. получаем процент шансов, который должен давать мастер группы «Б» игрокам 2-й категории «А».

г) Определяем по первой графе таблицы, что 12% шансов соответствует примерно 16 очкам форы.

Этот же пример можно решить проще: вычтешь из процента шансов, даваемых мастером группы «А» игрокам 2-й категории «А», процент, получаемый мастером «Б» от мастера «А» —  $16\% - 3\% = 13\%$ , что по таблице будет соответствовать примерно 17 очкам.

2. Определить, какую фору должен давать игрок 1-й категории «А» игроку 3-й категории «А», если мастер группы «А» дает 1-й категории «А» 10 очков, а 3-й категории «А» 25 очков?

а) Находим в таблице, что даваемые мастером группы «А» игрокам 1-й категории «А» 10 очков соответствуют примерно 7%, а 25 очков, даваемые 3-й категории «А», — 22%.

б) Вычтем из 22% — 7% = 15%, что соответствует по таблице примерно 19 очкам форы.

На основании подобных вычислений, а также учета опыта, и составлена таблица гандикапных очков или форы для игры в малую русскую пирамиду.

Однако даваемая форы не может являться непогрешимой мерой для определения силы игрока, так как результат игры часто зависит от многих причин, которые не поддаются точному математическому учету.

Несмотря на это таблица гандикапных очков должна исключить дачу форы по субъективной и часто ни на чем не основанной личной договоренности игроков между собою.

Кроме того, эта таблица и таблица соотношения фор дадут возможность перейти к обоснованной даче фор и при других бильярдных играх.

Наряду с этим, пользуясь таблицей 2 и приводимой ниже таблицей 4, можно также увидеть существенную разницу между дачей форы с игральными шарами («на запись», табл. 2) и дачей форы с нумерованными шарами с бильярда («со стола», табл. 4).

Обозначим число очков, которое должен набрать каждый из играющих для получения ничьей, через «А», число форы через «а». Тогда при даче форы сниманием шаров с бильярда («со стола») сильнейшему партнеру придется играть всегда «А» очков, а другому — слабейшему А — а. Соотношение очков, которое должен набрать каждый из играющих, обозначим через «К», получим равенство  $K = \frac{A}{A-a}$ . Если увеличивать фору, то следующее равенство

$$\text{будет } K = \frac{A}{A-2a}; K = \frac{A}{A-3a}; K = \frac{A}{A-4a} \text{ и т. д.}$$

$$\text{Если фора не дается, то } a = 0 \text{ и тогда } K = \frac{A}{A} = 1.$$

Если фора дается 5 очков, то

$$K = \frac{70}{70-5} = \frac{70}{65} = 1,07.$$

$$\text{При форе в 10 очков } K = \frac{70}{70-10} = \frac{70}{60} = 1,16.$$

$$\text{При форе в 15 очков } K = \frac{70}{70-15} = \frac{70}{55} = 1,27 \text{ и т. д.}$$

На основании этих вычислений получим таблицу:

Т а б л и ц а 4

a	K	a	K
0	1,00	35	2,00
5	1,07	40	2,33
10	1,16	45	2,80
15	1,27	50	3,50
20	1,40	55	4,66
25	1,55	60	7,00
30	1,75	65	14,00

Согласно таблице 4, построим кривую (см. рис. 25, кривая № 2, изображенная также неполностью). Кривая № 1 будет показывать изменение удельного веса каждой пятерки по мере увеличения форы при даче сыгранными шарами («на запись»), а кривая № 2 при даче сниманием шаров («со стола»).

В настоящее время, имея классификационную таблицу, довольно точно составленную, и разрядные нормы, можно приступить немедленно к квалификации всех игроков, в особенности тех, которые неоднократно участвовали в соревнованиях.



Но провести такую квалификацию сразу всем игрокам невозможно. Это потребовало бы на сдачу квалификационных норм и проведение встреч очень много времени.

Наиболее целесообразно провести сейчас условную квалификацию игроков с тем, чтобы каждый из них, в том числе и мастер, в дальнейшем подтвердил свою квалификацию.

Для проведения условной квалификации мы имеем серьезное основание.

Во-первых, эти игроки часто участвовали в командных соревнованиях. В команде их расставляли по номерам киев согласно их силам, это распределение утверждала судейская коллегия.

Во-вторых, когда проводились индивидуальные соревнования на первенство г. Москвы с гандикапированием игроков, то все они получали условно квалификации через судейскую коллегия при Московском комитете по делам физической культуры и спорта.

В-третьих, в Союзе имеются игроки, официально получившие звание мастера. Эти мастера часто встречались на соревнованиях и в товарищеских встречах со многими игроками, квалификация которых определялась и может быть определена более или менее точно по сравнению с мастером и теперь.



## МЕСТА ДЛЯ БИЛЛИАРДНЫХ ИГР И ИНВЕНТАРЬ

Игры на бильярде могут проводиться в помещении и на открытом воздухе.

Помещение для игр на бильярде должно быть светлое, сухое, высокое (не ниже четырех метров) и с хорошей вентиляцией.

Размер помещения для бильярдной игры зависит от величины и количества бильярдных столов. Расстояние от каждого бильярда до стены или до дивана, если по стенам расположены диваны, должно быть не менее 1,75 м. Если в помещении стоит несколько бильярдных столов, то расстояние между бортами рядом стоящих столов должно быть не менее 2,00 м.

Дневной свет должен быть, по возможности, рассеян равномерно по всему помещению, занимаемому бильярдами. Окна в помещении бильярдной должны быть расположены с двух противоположных сторон.

Для проведения бильярдных игр на открытом воздухе устраивается бетонированная площадка с навесом, покрывающим всю площадку. Размер бетонированной площадки зависит от величины и количества бильярдных столов. Для каждого бильярда размером  $3,50 \times 1,75$  м бетонированная площадка должна быть  $8,00 \times 6,00$  м.

### 1. ОБОРУДОВАНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ ДЛЯ БИЛЛИАРДНОЙ ИГРЫ

**Искусственный свет.** Над каждым большим и средним бильярдом посередине вешается от 4 до 6 стосвечевых ламп под двумя абажурами, с зелеными зонтиками, равномерно рассеивающими свет по всей площади бильярда (рис. 26).

Абажуры с зонтиками опускаются на такую высоту, чтобы свет от лампы не мог попадать в глаза играющего при любом положении последнего во время удара.

По стенам, в зависимости от величины помещения, вешаются бра с каждой стороны бильярда на высоте не ниже двух метров. Лампы должны быть закрыты матовыми абажурами.

Доска с полками (рис. 27). Около каждого бильярда

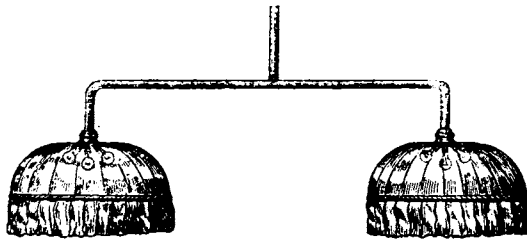


Рис. 25. Абажуры с электролампами для освещения бильярдного стола.

прибивается к стене черная доска с тремя рядами деревянных полок с каждой стороны.

Размер полки: длина — 45 см, ширина — 40 см, глубина — 9 см; каждая полка имеет по 5 лунок диаметром 4 см для шаров.

Размер доски: 70 × 50 см. Внизу доски приделывается желобок (для мела) длиной 40 см, шириной 8 см. Доска посередине сверху вниз разделена на две равные половины белой чертой. Отступя 15 см от верхнего края доски, посередине на каждой половине прибивается по два гвоздя на расстоянии 15 см друг от друга, для вывешивания на них номеров, указывающих число положенных очков соревнующимися. Номера должны быть четко написаны на белом картоне. Размер каждого номера 20 × 14 см. Отступив 2 см от верха картона, делается отверстие для надевания на гвоздь. Всего требуется для каждого номера от 1 до 10 включительно по 5 картонок, итого 50 штук.

В случае невозможности по каким-либо причинам иметь номера, очки могут обозначаться на доске записью мелом.

Доска с полками вешается на стену на высоте 1,40 м от пола.

Подставка для киев («киевница»). Киевницы бывают различных систем и размеров. Наиболее распространенные следующие:

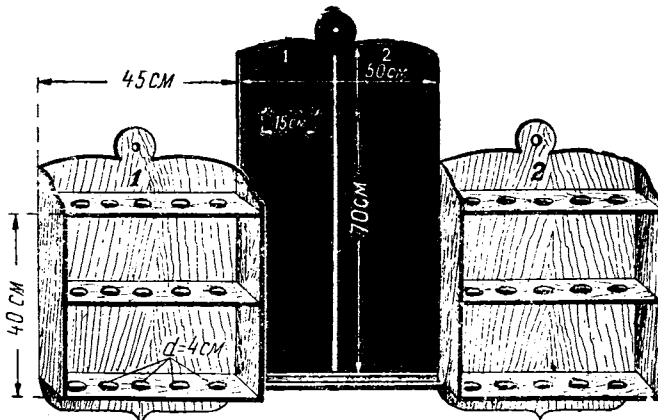


Рис. 27. Доска с полками для бильярдных шаров.

а) Киевница переносная состоит из двух круглых дисков, соединенных в центре стержнем. Величина дисков зависит от числа киев, на которое рассчитана киевница. Нижний диск имеет по числу киев лунки диаметром 3 см, расположенные друг от друга на расстоянии 3 см.

Верхний диск имеет столько же круглых вырезов для вставки тсногого конца кия, сколько в нижнем диске лунок. Диаметр каждого выреза равняется 2 см, расстояние между вырезами тоже 2 см.

Расстояние между верхним и нижним дисками 1,30 м. Длина стержня, соединяющего диски, 1,40 м.

Нижний диск с лунками прикрепляется шурупами к другому диску на ножках, являющемуся подставкой для киевницы (рис. 28).

Такая же переносная киевница может делаться с нижним хранилищем для бильярдного инвентаря (рис. 29).

б) Киевница, прикрепленная наглухо к стене (рис. 30), состоит из следующих частей: на расстоянии 50—60 см от пола прибивается полка шириною 9 см и длиною в зависимости от числа киев. В полке делаются по числу киев лунки диаметром

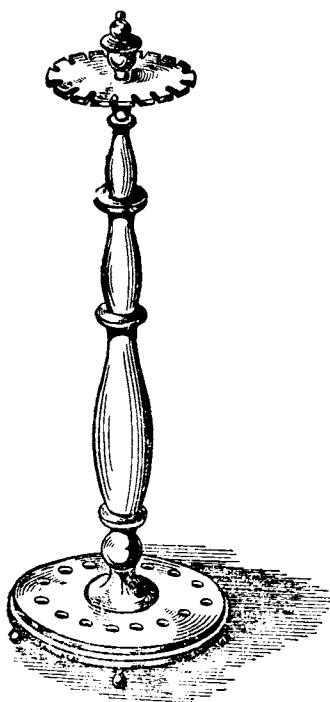


Рис. 28. Переносная подставка для киев.

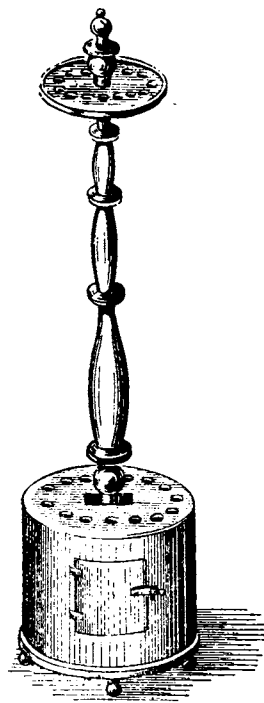


Рис. 29. Переносная подставка для киев с хранилищем для бильярдного инвентаря.

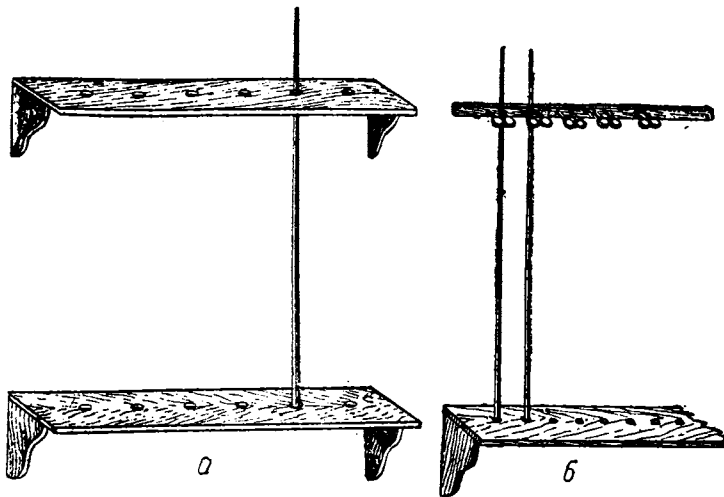


Рис. 30. Настенная киевница: *а* — из двух полок, *б* — из полки и рейки с пружинными роликами (вверху).

3 см, расстояние между лунками 3 см. Над нижней полкой с лунками прибивается вторая полка с круглыми вырезами диаметром 2 см для вставки тонких концов киев. Вырез от выреза расположен на 4 см.

Расстояние между верхней и нижней полками 1,30 м.

Вместо верхней полки с вырезами иногда прибивается рейка с пружинными роликами, между которыми и вставляется тонкий конец кия. Такие киевницы очень удобны, они портативны, занимают меньше места, из них удобно брать и вставлять кий (см. рис. 30, справа).

На стены бильярдной вешаются большие часы, а вдоль стен располагаются кожаные диваны, которые ставятся на приступку вышиной 20—25 см для удобства зрителей, наблюдающих за игрой.

## 2. БИЛЛИАРДНЫЙ ИНВЕНТАРЬ

**Б и л л и а р д.** Бильярды могут быть различных размеров. Наиболее распространенными бильярдами являются:

Большой бильярд . . . . .	3,50 × 1,75 м.
Средний " . . . . .	3,20 × 1,60 м.
Малый " . . . . .	2,90 × 1,45 м.
Карамбольный бильярд . . . . .	2,40 × 1,20 м.

Размер бильярда считается по «ходу шара» — по перпендикуляру от верхнего обреза резины одного борта до верхнего обреза резины противоположного борта (рис. 31). В зависимости от этого размера высчитываются величины досок, подстоля и бортов.

Отношение длины бильярда к ширине всегда должно равняться отношению 2 : 1.

Наилучшим для соревнований и удовлетворяющим всем требованиям высококвалифицированной игры является большой бильярд (размером  $3,50 \times 1,75$  м по «ходу шара», высотой от пола

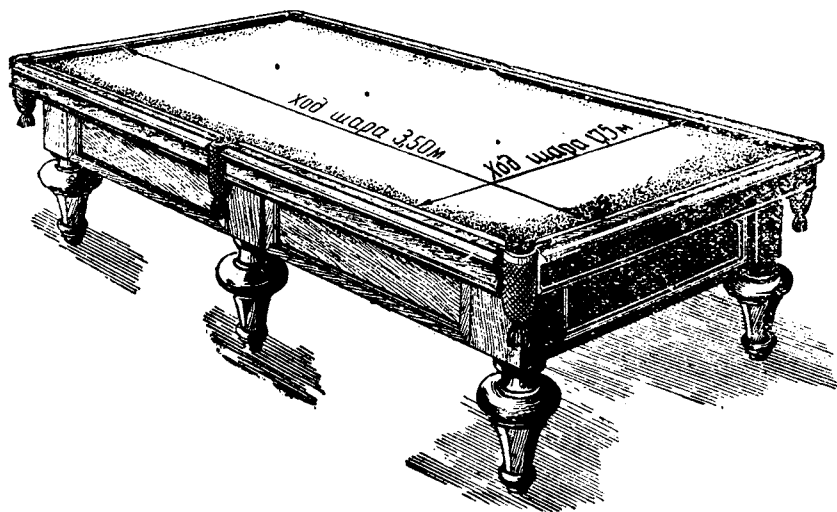


Рис. 31. Бильярдный стол.

до верхнего края доски 0,80 м). Этот бильярд имеет следующие части.

а) Подстолье, так называемая «царга», состоит из двух частей: малой рамы 1,70 м длины и большой рамы — 1,90 м. Каждая из них имеет по четыре крестовины, образующие девять клеток. Толщина переплета и самой рамы 45 см. Высота «царги» 30 см, высота внутреннего переплета 15 см. В малую раму крепятся две ножки, в большую — четыре. Рамы связываются друг с другом четырьмя болтами и четырьмя деревянными шпунтами из твердых пород дерева. Вся собранная рама по верхнему краю обшивается брусками 7 см ширины и 3 см толщины. Эти бруски служат для прикрепления аспидных досок, прибавки натягиваемого сукна, а также свесом. В каждый из шести углов царги, состоящей из двух рам, вклеиваются квадраты с уступом от угла на толщину стержней ножек (65 мм). В образующееся **квадратное** отверстие вставляется стержень ножки и крепится двумя деревянными треугольниками — бабышками 6 см длины и 4 см вышины. Царга оклеивается в рамку фанерой различных рисунков.

б) Ножки имеют стержень: проходящий через всю ножку квадратный брусок твердой породы дерева диаметром 65 мм, длиной 80 см. Внизу стержня крепится подъемный винт, состоящий из

гайки подъемного болта диаметром 15 мм, длиной 20 см, 8-гранной подъемной гайки, служащей для выверки бильярда и лежащей на чугунной шайбе. Стержень закрывается четырьмя муфтами различных форм и рисунков.

в) Доски могут быть аспидные, мраморные, чугунные или железобетонные.

Наилучшими по качеству являются аспидные доски. Они легки в обработке, выдерживают самые сильные удары шаров, не давая трещины и не деформируясь, нечувствительны к перемене температуры и атмосферным осадкам. Мраморные доски при ударе шаров крошатся, дают трещины. Чугунные — чересчур громоздки, тяжелы и трудны в обработке, железобетонные еще хуже, обладают всеми недостатками последних двух родов досок.

Заменить аспидные доски можно асфальто-пековыми, обладающими всеми качествами аспидных досок. Асфальто-пековые в некоторых отношениях даже превосходят аспидные доски. Они легче аспидных, чрезвычайно дешевы, хорошо обрабатываются и дают возможность обойтись без дорогих импортных аспидных досок.

Большой бильярд имеет пять досок толщиной 3 см, длиной 1,85 м и шириной 70 см, т. е. к размеру бильярда по «ходу шара» прибавляется к длине и ширине по 10 см ( $1,75 \text{ м} + 10 \text{ см} = 1,85 \text{ м}$  и  $70 \text{ см} \times 5 + 10 \text{ см} = 3,60 \text{ м}$ ).

Доски кладутся заподлицо с брусками и прикрепляются к последним шурупами в 3 см от края. Три средних доски имеют каждая по четыре шурупа, по два с каждого края, а две крайних доски, кроме четырех шурупов по краям, прикрепляются по длинному краю еще тремя шурупами. Размер шурупов 4 см. Для всех бильярдных шурупы делаются обязательно стандартными.

Между собой доски соединены каждая тремя медными штифтами. Таким образом, в одной доске имеется три штифта, в другой, рядом прилегающей, соответственно три гнезда.

В доски заделываются гайки, размером  $20 \text{ мм} \times 15 \text{ мм}$ , диаметром 8 мм, с резьбой по болту. Гайки делаются стандартными для всех бильярдных. В среднюю доску заделывается по две гайки с каждой короткой стороны, в прилегающих к ней досках — по одной гайке в каждой короткой стороне, в двух крайних досках — по две гайки с короткой стороны и по две гайки с длинной.

Гайки заделываются следующим образом: на расстоянии 70 мм от края доски высверливается круглое отверстие диаметром 22 мм на глубину  $\frac{2}{3}$  толщины доски, в это отверстие вставляется гайка. Перпендикулярно к этому отверстию с середины толщины доски просверливается отверстие диаметром 9 мм на глубину 90 мм для болта. Вставляется болт и завинчивается в гайку, потом гнездо гайки заливается свинцом.

Болты обязательно делаются стандартными для всех бильярдных. Размер болтов: длина 12 см, диаметр 8 мм, головка диаметром 23 мм с прорезью для ключа и шайба с отверстием 9 мм, толщиной 2 мм.

Средняя доска имеет два полукруглых выреза посредине коротких бортов для луз, две крайние доски имеют такие же вырезы по углам, каждая по два выреза.

г) Борты делают обязательно из твердых пород дерева со штампом 85 мм ширины и 13 мм толщины. Всего шесть бортов. Борты крепятся болтами к доскам, для болтов провернуты отверстия соответственно гайкам, заделанным в доски. Все накрывается отдельной коробкой и привинчивается к нижней стороне шурупами. Для установки резины с внутренней стороны борты прикрепляются шурупами и ставятся на клей в деревянный валик, а местами прикрепляются выбранными фасонными фальцами для приклейки резины и заделки сукна. Сукно должно быть целое (без швов), зеленого цвета.

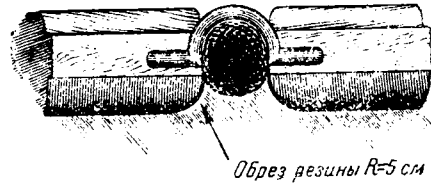
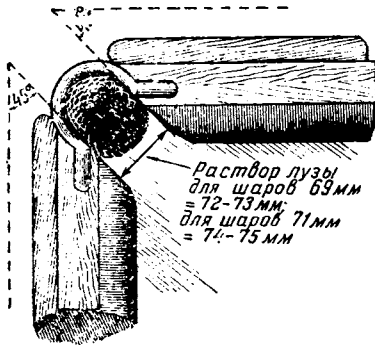


Рис. 32. Устройство угловой лузы. Рис. 33. Устройство средней лузы.

Валик сверху толщиной 5 см, внизу —  $2\frac{1}{2}$  см. Резина толщиной 27 мм и шириной 22 мм должна быть цельной, упругой, равномерно отражающей шары.

д) Скобы обязательно делают стандартными, литыми из меди или чугуна с десятью отверстиями для пришивки кожи, с прорезью во внутренней стороне для ниток и одиннадцатью отдельно привинчивающимися шпильками для надевания мешков. Все прикрывается медной никелированной личиной с тремя отверстиями для винтов. На лапках скобы имеется возвышенность с резьбой для болта, прикрепляющего скобу к борту.

Все скобы должны быть одинакового диаметра — 88 мм, лапки 55 мм. Дуга между лапками должна быть поднята над лапками на 0,5 см.

Угловые лузы биллиарда должны быть одинакового размера и прорезаны под углом  $45^\circ$  (рис. 32). Края средних луз должны быть обрезаны и закруглены по лекалу, по дуге радиусом в 5 см (рис. 33).

Обе лузы должны быть одинаковыми.



Шары делаются из мамонтовой или слоновой кости, бензолиновые и из различных пластмасс.

Наилучшими по качеству являются шары, вытачиваемые из мамонтовой или слоновой кости, выдержанные, обкатанные и несколько раз обточенные в течение 5—6 лет.

Бензолиновые шары делаются из различных композиций. Они не имеют упругости и качеств шаров из кости, при деформировании исправлены быть не могут, так как для обточки не годятся.

Шары из различных пластмасс обычно обладают всеми недостатками бензолиновых шаров, но встречаются и такие, которые обладают всеми качествами шаров из слоновой кости.

Величина шаров бывает различна — от 75 до 56 мм в диаметре. Для серьезных соревнований лучшими считаются шары диаметром от 71 до 69 мм, причём все шары должны быть выверены, т. е. центр тяжести шара должен совпадать с центром геометрической фигуры. Для карамбольных бильярдных употребляются шары диаметром от 60 до 62 мм.

Для игры в пирамиду и в ее разновидности требуется 16 белых шаров, из них 15 шаров — занумерованных от 1 до 15 включительно и один шар без номера, резко отличающийся от других шаров только своей окраской, но обязательно одинаковый с ними по размеру. Номера с двух сторон каждого шара и две черные полосы, перпендикулярно проведенные друг к другу по диаметру одного шара (битка), пишутся ляписом. Для игры в пять шаров шары окрашиваются в красный и желтый цвета. Для игры в винт шары окрашиваются, кроме поименованных цветов, еще в зеленый и черный цвета.

Ввиду значительной ценности бильярдных шаров, особенно из мамонтовой и слоновой кости, а также, что более важно, необходимости предохранения шаров от деформации, могущей вредно повлиять на качество игры, следует обратить особое внимание на хранение их. Для этого необходимо придерживаться следующих правил:

1) принеся шары с улицы и в особенности после обточки, надо продерживать их в комнатной температуре не менее суток и лишь тогда пускать в игру;

2) не оставлять шары на сквозном ветре и на солнце;

3) не держать шары вблизи труб парового отопления, так как самое вредное влияние оказывает на шары теплый сухой воздух, обыкновенно получающийся при паровом отоплении;

4) не оставлять шары после игры на полках и на бильярде, а хранить в деревянных закрытых ящиках.

Кий. Кий делается из дерева твердой породы, составной, абсолютно сухого выдержанного дерева и обязательно математически прямой. Размеры киев различны. Наиболее применяемые в игре делаются длиной 1,45—1,50 см. Нижний конец кия называется турником, имеет толщину от 28—30 мм и, постепенно утончаясь к концу, сходит до 10—13 мм. Нижняя часть кия заливается свинцом, вес 200—250 г. Залитое гнездо закрывается отдельной «личи-

ной», скошенной на прямую линию и сведенную на-нет на 30 см от начала турника. К концу турника привинчивается резина диаметром 3 см, толщиной 2—2½ см. На тонкий конец кия приклеивается кожаный кружок, называемый наклейкой. Наклейка состоит из круглого кусочка особо выделанной кожи диаметром, в зависимости от диаметра конца кия, 10—14 мм с подклеенными основанием из мастики (последнее прикрепляется к концу кия столярным клеем). На соревнованиях разрешается иметь свой собственный кий.

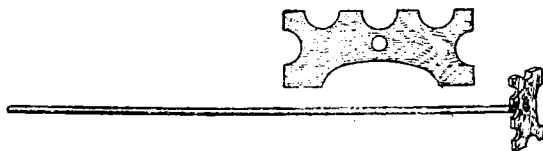


Рис. 34. Машинка.

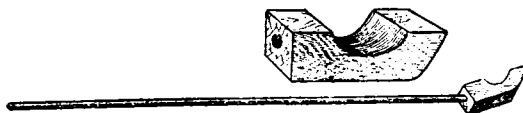


Рис. 35. Мазик.

**М а ш и н к а.** На конец легкого кия — простой, ровной, деревянной палки длиной 1,60 м, надевается прямоугольная деревянная дощечка размером 10 см×6 см, толщиной 2 см с вырезами для конца обычного кия (рис. 34). Машинка служит подставкой для кия, облегчающей игру на большом бильярде. Такая же машинка делается длиной 2,32—2,40 м и для длинного кия. Длинный кий — это простая, легкая прямая палка длиной 2,40—2,50 м с наклейкой на конце.

**М а з и к** (рис. 35). На такой же легкий кий длиной 1,45—1,75 м вместо наклейки надевается небольшая квадратная деревяшка, скошенная полукругом наружу. Наружный конец обклеивается зеленым сукном. Служит вместо кия для начинающих игроков.

Деревянный равносторонний треугольник служит для установки шаров в пирамиду. Величина стороны треугольника зависит от величины шаров. Обыкновенно сторона треугольника равняется 38 см.

Деревянный ящик для шаров. Размер его — в зависимости от величины и количества шаров.



## ОСОБЕННОСТИ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БИЛЛИАРДУ

Соревнования по бильярду организуются и проводятся на общих основаниях с соревнованиями по всем другим видам спорта.

Отличительным от других соревнований является то, что, помимо принятых в них видов соревнований (индивидуальных или личных, командных и лично-командных), по бильярду могут еще проводиться так называемые **уравнительные** или **гандикапные** соревнования.

Эти соревнования проводятся для поощрения средних и слабых игроков с предоставлением им возможности игры с сильными игроками с шансами на успех. Это достигается тем, что при встрече двух игроков сильнейший из них дает другому определенное число очков, ударов или шаров вперед. Очки (удары, шары), даваемые вперед, называются **гандикапными** или **форой**.

Фора дается в соответствии с таблицей гандикапных очков или форы для игры в малую русскую пирамиду и с таблицей соотношения фор малой русской пирамиды и других бильярдных игр (см. стр. 90 и 91).

Розыгрыш соревнований ведется по олимпийской, круговой или смешанной системе. Для определения очередности игр по олимпийской системе рекомендуется пользоваться вспомогательной таблицей (приложение 1), по которой легко составить сетку игр на любое количество участников. В приложении 2 дается сетка очередности игр по олимпийской системе до одного поражения (на 11 участков), а в приложении 3 дается сетка очередности игр до двух поражений (на 16 участников). Последняя составляется вне зависимости от вспомогательной таблицы. Возможно проведение розыгрыша и по так называемой усовершенствованной олимпийской системе, при которой путем составления дополнительных сеток выявляются места всех участников (приложение 4).

Более справедлив для определения мест всех участников розыгрыш соревнований по круговой системе. Для определения очередности игр по этой системе можно пользоваться простой таблицей Ребрика (приложение 5) и таблицей Бергера (приложение 6).

Допуск участников к соревнованиям производится на общих основаниях. Допуск же к игре по той или иной категории (разряду) на индивидуальных соревнованиях и к игре по той или иной группе на командных соревнованиях должен основываться на классификации игроков, проводимой в соответствии с «Положением о классификации по бильярдному спорту». Игроки, особо выдвинувшиеся за текущий сезон, могут быть условно отнесены по ходатайству организации к более высокой категории (разряду) и допущены к участию в соревнованиях на равных условиях с игроками соответствующей категории.

Каждый участник соревнования имеет право: а) до начала встречи просить разрешения судьи сделать несколько ударов для опробования бильярда (на что может быть дано не более трех минут); б) просить о замене кия, если он по какой-либо причине стал негодным для игры; в) играть собственным кием; г) просить судью, проводящего данную игру (встречу) уточнить очки, объяснить причину нежачета шара или причину штрафа; д) при проигрыше двух партий во встрече, обусловленной тремя партиями, последнюю партию не играть.

Участнику, не явившемуся на встречу, а также отказавшемуся от игры первой партии, засчитывается поражение по всем партиям встречи.

Участнику, отказавшемуся от игры второй партии, засчитывается проигрыш в этой партии.

Каждый участник не должен иметь в течение дня более трех встреч или шести партий (каждая встреча состоит, как правило, из двух партий). Между каждой встречей допускается перерыв до 30 мин., а между партиями — не более 5 мин. Если кто-либо из участников выбывает из соревнования до его окончания, сыграв половину или более своих партий, то остающиеся несыгранными партии засчитываются в выигрыш его партнерам.

Если выбывший участник сыграет менее половины своих партий, то все его сыгранные партии аннулируются и игрок вычеркивается из турнирной таблицы.

В процессе встречи не разрешается переводить участников соревнования на другой бильярдный стол, а также обязывать играть другими шарами, если это не вызывается порчей (поломкой) бильярдного стола или шаров.

Личная встреча, уже начатая, но не доведенная до конца из-за невозможности одного из игроков закончить ее, не может быть продолжена с заменой выбывшего игрока запасным, и считается проигранной.

Командные встречи на одном и том же соревновании могут проводиться в разном составе, но в пределах начальной заявки.

Для подготовки и проведения соревнования по бильярду и для судейства назначается судейская коллегия в составе: главного судьи, его заместителей, старших судей, судей при бильярдных столах и ответственного секретаря.

Назначение лиц, входящих в состав судейской коллегии по билья-

лиарду, и распределение между ними общих обязанностей происходит на общих основаниях для всех соревнований.

Специфические обязанности выполняют лишь судьи при бильярдных столах. Они обязаны:

а) проверять положение бильярда по ватерпасу и состояние шаров, киев и другого инвентаря перед началом соревнования и периодически во время него;

б) объявлять перед каждой встречей фамилии участников с указанием организации, от которой они выступают, а также гандикап (на уравнительных соревнованиях);

в) производить в каждой встрече жеребьевку, кому начинать партию, и после этого передавать шар-биток начинающему;

г) внимательно выслушивать заказы шаров и, в зависимости от обстоятельности, принимать их или отклонять;

д) зорко следить за каждым ударом и соответствием его заказу и правилам игры и, в зависимости от этого, засчитывать или не засчитывать удар;

е) объявлять ошибки немедленно по их совершении, согласно правилам игры и установленной терминологии, считать сыгранные очки, удары или шары, штрафные очки, восстанавливать положение шаров и т. п.;

ж) вести счет всех очков, ударов или шаров (в зависимости от правил игры) путем записи или вывешивания на доске соответствующих номеров, делая это лично или через помощника, и лично объявлять их после окончания удара или «биллии»;

з) делать предупреждения игрокам в случае некорректного их поведения и прекращать игру при неподчинении;

и) соблюдать установленные перерывы между партиями;

к) объявлять результаты каждой партии и встречи, записывать их в протокол (приложение 7) и передавать последний в секретариат.

Результаты встреч, как и на всех других соревнованиях, должны вноситься в сводные протоколы или таблицы, которые желательно вывешивать для общего обозрения присутствующих на соревнованиях. В приложении 8 приводится форма протокола командных соревнований, а в приложении 9 — форма сводной таблицы результатов встреч по бильярду при круговой системе.

Для обеспечения надлежащего качества судейства на соревнованиях по бильярду необходимо обратить особое внимание на подготовку судей. Эта подготовка может вестись на краткосрочных курсах, на специальных судейских семинарах и другими способами. В качестве примера дается в приложении 10 план и содержание судейского семинара, в котором сообщаются основные положения по судейству главным образом игры в «малую русскую пирамиду», как наиболее известной и распространенной в настоящее время игры.

По примеру этого семинара может быть составлен и проведен семинар для подготовки судей и инструкторов по любой бильярдной игре.

При недостатке у нас судей и лиц, хорошо знающих бильярдные игры, это будет иметь огромное значение не только для обеспечения хорошего судейства на соревнованиях, но и для широкого развития бильярдного спорта.

Для еще большего стимула к развитию бильярдного спорта в нашей стране, а также для поощрения лучших мастеров, показавших высшие в СССР достижения по бильярду, необходимо эти достижения регистрировать как рекорды, а их владельцам выдавать специальный диплом или грамоту Всесоюзного комитета по делам физической культуры и спорта при Совете Министров СССР. Рекорды по бильярду могут быть, например, на максимальное количество шаров, положенных в лузы за одну «биллию», при игре в «малую русскую пирамиду», в «большую русскую пирамиду», в «финскую партию» и др., что должно быть указано в специальных правилах регистрации рекордов. Причем рекорд может считаться установленным, если он показан на одном из официальных календарных соревнований (без гандикапа) или на специально организованной с разрешения Всесоюзного комитета игре для установления рекорда, в присутствии его представителя, при судье всесоюзной категории и на бильярде со всем другим инвентарем, удовлетворяющим требованиям для соревнований.

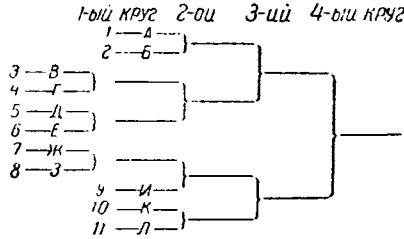
В заключение необходимо пожелать, чтобы возможно скорее появились в свет официальные правила соревнований по бильярду, официальные правила бильярдных игр, официальные правила регистрации рекордов по бильярду, официальные правила классификации игроков и бильярдного гандикапа. Это закрепит за бильярдным спортом общие права гражданства с другими видами спорта и надежно обеспечит успешный рост этого увлекательного вида спорта.



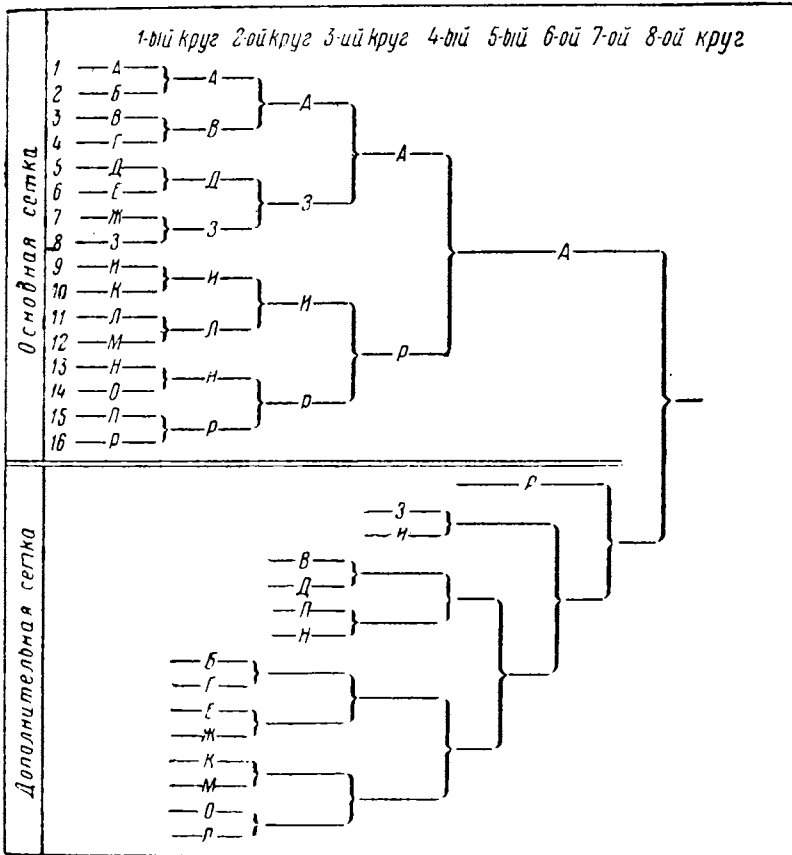
**ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА  
ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ СЕТОК ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР  
ПО ОЛИМПЕЙСКОЙ СИСТЕМЕ ДО ОДНОГО ПОРАЖЕНИЯ**

Общее число участни- ков	Число играю- щих в 1-м кругу	Число вступающих со 2-го круга			Общее число участни- ков	Число играю- щих в 1-м кругу	Число вступающих со 2-го круга		
		всего	сверху	снизу			всего	сверху	снизу
4	4	—	—	—	33	2	31	15	16
5	2	3	1	2	34	4	30	15	15
6	4	2	1	1	35	6	29	14	15
7	6	1	—	1	36	8	28	14	14
8	8	—	—	—	37	10	27	13	14
9	2	7	3	4	38	12	26	13	13
10	4	6	3	3	39	14	25	12	13
11	6	5	2	3	40	16	24	12	12
12	8	4	2	2	41	18	23	11	12
13	10	3	1	2	42	20	22	11	11
14	12	2	1	1	43	22	21	10	11
15	14	1	—	1	44	24	20	10	10
16	16	—	—	—	45	26	19	9	10
17	2	15	7	8	46	28	18	9	9
18	4	14	7	7	47	30	17	8	9
19	6	13	6	7	48	32	16	8	8
20	8	12	6	6	49	34	15	7	8
21	10	11	5	6	50	36	14	7	7
22	12	10	5	5	51	38	13	6	7
23	14	9	4	5	52	40	12	6	6
24	16	8	4	4	53	42	11	5	6
25	18	7	3	4	54	44	10	5	5
26	20	6	3	3	55	46	9	4	5
27	22	5	2	3	56	48	8	4	4
28	24	4	2	2	57	50	7	3	4
29	26	3	1	2	58	52	6	3	3
30	28	2	1	1	59	54	5	2	3
31	30	1	—	1	60	56	4	2	2
32	32	—	—	—	61	58	3	1	2
					62	60	2	1	1
					63	62	1	—	1
					64	64	—	—	—

**СЕТКА ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР ПО ОЛИМПИЙСКОЙ СИСТЕМЕ  
ДО ОДНОГО ПОРАЖЕНИЯ**



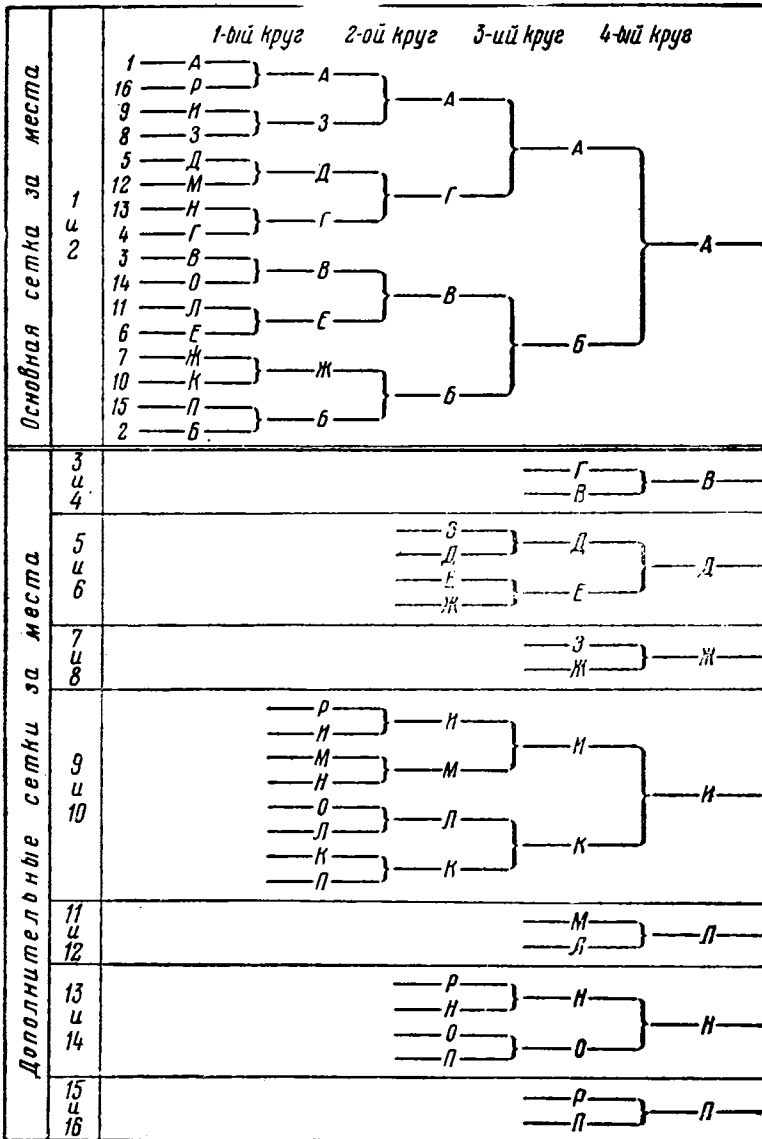
**СЕТКА ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР ПО ОЛИМПИЙСКОЙ СИСТЕМЕ  
ДО ДВУХ ПОРАЖЕНИЙ**



При поражении «А» в 8-м кругу играется 9-й круг—финальная партия между «А» и его победителем.



СЕТКА ОЧЕРЕДНОСТИ ИГР ПО УСОВЕРШЕНСТВОВАННОЙ ОЛИМПИЙСКОЙ СИСТЕМЕ



## ТАБЛИЦА РЕБРИКА

(для определения очередности игр по круговой системе)

а) Для четного количества участников (например, 8)

1-й круг	2-й круг	3-й круг	4-й круг
1—2	1—3	1—4	1—5
8—3	2—4	3—5	4—6
7—4	8—5	2—6	3—7
6—5	7—6	8—7	2—8
5-й круг	6-й круг	7-й круг	
1—6	1—7	1—8	
5—7	6—8	7—2	
4—8	5—2	6—3	
8—2	4—3	5—4	

б) Для нечетного количества участников (например, 9)

1-й круг	2-й круг	3-й круг	4-й круг
1—2	1—3	1—4	1—5
0—3	2—4	3—5	4—6
9—4	0—5	2—6	3—7
8—5	9—6	0—7	2—8
7—6	8—7	9—8	0—9
5-й круг	6-й круг	7-й круг	
1—6	1—7	1—8	
5—7	0—8	7—9	
4—8	5—9	6—0	
3—9	4—0	5—2	
2—0	3—2	4—3	
8-й круг	9-й круг		
1—9	1—0		
8—0	9—2		
7—2	8—3		
6—3	7—4		
5—4	6—5		

Приложение 6

## ТАБЛИЦА БЕРГЕРА

Таблица Бергера служит для определения очереди игры в турнире. Предварительно все участники данного турнира в порядке жеребьевки получают тот или иной номер, начиная с первого и кончая последним, по числу участвующих в турнире. Затем подыскивается соответствующая таблица, которая автоматически указывает, какие номера встречаются друг с другом в каждом туре.

Если количество участников нечетное, то цифра, стоящая вне скобок, показывает, что участник, имеющий этот номер в данном туре, свободен.

Таблица очереди в турнирах (таблица Бергера)

При 3 — 4 участниках

1	1 (4)	2,3	1	1 (6)	2,5	3,4
2	(4) 3	1,2	2	(6) 4	5,3	1,2
3	2 (4)	3,1	3	2 (6)	3,1	4,5
			4	(6) 5	1,4	2,3
			5	3 (6)	4,2	5,1

При 5 — 6 участниками

При 7 — 8 участниками

1	1 (8)	2,7	3,6	4,5
2	(8) 5	6,4	7,3	1,2
3	2 (8)	3,1	4,7	5,6
4	(8) 6	7,5	1,4	2,3
5	3 (8)	4,2	5,1	6,7
6	(8) 7	1,6	2,5	3,4
7	4 (8)	5,3	6,2	7,1

При 9 — 10 участниками

1	1 (10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2	(10) 6	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2 (10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4	(10) 7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3 (10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6	(10) 8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8	(10) 9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (10)	6,4	7,3	8,2	9,1

При 11 — 12 участниками

1	1 (12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	(12) 7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2 (12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	(12) 8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3 (12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	(12) 9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	(12) 10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10	(12) 11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6 (12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

При 13 — 14 участниками

1	1 (14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2	(14) 8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3	2 (14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4	(14) 9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3 (14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6	(14) 10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8	(14) 11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12

При 13 — 14 участниках (продолжение)

10	(14) 12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6 (14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12	(14) 13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7 (14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

При 15 — 16 участниках

1	1 (16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2	(16) 9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	2 (16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4	(16) 10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3 (16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6	(16) 11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8	(16) 12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10	(16) 13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6 (16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12	(16) 14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7 (16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14	(16) 15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8 (16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

При 17 — 18 участниках

1	1 (18)	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
2	(18) 10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	1,2
3	2 (18)	3,1	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
4	(18) 11	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	1,4	2,3
5	3 (18)	4,2	5,1	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
6	(18) 12	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (18)	5,3	6,2	7,1	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
8	(18) 13	14,12	15,11	16,10	17,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (18)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,17	11,16	12,15	13,14
10	(18) 14	15,13	16,12	17,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6 (18)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,17	13,16	14,15
12	(18) 15	16,14	17,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7 (18)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,17	15,16
14	(18) 16	17,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8 (18)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,17
16	(18) 17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	9 (18)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1

По такому же принципу составляются таблицы очереди игры для любого количества участников.

Название организации, проводящей соревнования: \_\_\_\_\_

**ПРОТОКОЛ**

**СОРЕВНОВАНИЯ ПО БИЛЛИАРДУ** \_\_\_\_\_

(название соревнования)

Дата \_\_\_\_\_ мес. 19 \_\_\_\_ г. Место соревнования \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_ Кий № \_\_\_\_\_

1-я партия. Начало _____ Окончание _____		2-я партия. Начало _____ Окончание _____	
Организация _____ Фамилия _____	Организация _____ Фамилия _____	Организация _____ Фамилия _____	Организация _____ Фамилия _____
№№ положенных шаров		№№ положенных шаров	
Штрафы и их причина		Штрафы и их причина	
Результаты		Результаты	

Общий результат \_\_\_\_\_ в пользу \_\_\_\_\_

Подписи участвующих 1 \_\_\_\_\_ Судья \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_ Замечания и пожелания судьи: \_\_\_\_\_

Название организации, проводящей соревнование \_\_\_\_\_

**ПРОТОКОЛ**

**КОМАНДНОГО СОРЕВНОВАНИЯ ПО БИЛЛИАРДУ** \_\_\_\_\_  
(название соревнования)

Команды: 1. \_\_\_\_\_ и 2. \_\_\_\_\_

Дата „ \_\_\_\_\_ “ \_\_\_\_\_ месяц 19 \_\_\_\_\_ год

Место соревнования \_\_\_\_\_

Соревнования: начаты \_\_\_\_\_ окончены \_\_\_\_\_

**Технический отчет**

№№ киев	Состав команды 1	Состав команды 2	Фамилия победителя	Счет	Результаты команд	
					1	2
1						
2						
3						
и т. д.						
Итого . . .						

Встречу выиграла команда \_\_\_\_\_ со счетом \_\_\_\_\_

Встреча закончилась вничью со счетом \_\_\_\_\_

Общий результат \_\_\_\_\_

Капитан команды 1 \_\_\_\_\_

Капитан команды 2 \_\_\_\_\_

Старший судья \_\_\_\_\_

Замечания и пожелания судьи \_\_\_\_\_

Результат встречи утвержден со счетом \_\_\_\_\_

в пользу команды \_\_\_\_\_

Главный судья \_\_\_\_\_

**СВОДНАЯ ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ВСТРЕЧ ПО БИЛЛНАРДУ  
(при круговой системе)**

№№	Фамилии или команды	1	2	3	4	5	6	Всего очков	Место
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Приложение 10

**ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ СУДЕЙСКОГО СЕМИНАРА**

Семинар проводится в закрытом бильярдном помещении с полным оборудованием и инвентарем: пирамида 16 шаров, кии, машинки, мел, черная доска и пр. Каждый из пунктов плана должен быть разъяснен и наглядно показан с добавлением и других примеров.

**План семинара**

1. Подготовка к проведению соревнований или товарищеских игр.
2. Начало игры: а) объявление организаций и фамилий; б) объявление очков; в) жеребьевка; г) фактическое начало игры.
3. Как должен быть произведен удар: а) производство самого удара; б) положение тела во время удара; в) последствия неправильного удара; г) понятие о начале и конце удара.
4. Правильные и неправильные заказы: а) понятие о правильных и неправильных заказах; б) точное определение луз — названия углов и середины; в) какие шары засчитывать обязательно при не совсем точном заказе; г) какие шары не засчитываются, хотя для судьи совершенно ясно, какой шар играет и в какую лузу.

5. Понятие о штрафе: а) штраф очками; б) штраф другими способами; в) случаи, когда обязательно взимается штраф; г) случаи, когда при неправильном ударе штраф не взимается.

6. Игра «с рук»: а) различные случаи при игре «с рук»; б) когда взимается штраф при игре «с рук».

7. Условия игры: а) чистое назначение; б) шар и луза.

8. Понятие о ничьей: а) ничья нормальная по окончании партии; б) ничья вынужденная.

9. Конец партии: различные случаи, могущие получиться при окончании партии.

10. Особые случаи: а) случаи по вине играющего; б) случаи по вине партнера; в) случаи вследствие постороннего вмешательства; г) случаи вследствие неисправности инвентаря.

## Содержание семинара

### 1. Подготовка к проведению соревнования

Судья при бильярдном столе за 15 минут до соревнования или игры должен проверить: в исправности ли бильярдный стол, цело ли сукно, правильно ли показывает ватерпас горизонтальность стола, имеется ли мел, сухой ли и в достаточном количестве. Мел должен обязательно лежать на подносах (тарелках) с разных сторон бильярда, желательнее четырех, но во всяком случае не менее как с двух, чтобы игрокам не приходилось лишний раз ходить вокруг стола за поиском мела. Проверить, имеются ли номера, показывающие очки, для вывешивания на доске, а также и написанные на картоне фамилии участвующих и их организаций. Если всего этого не имеется, то фамилии и организации пишутся на черной доске, выставленной на видном месте, а под ними пишутся мелом очки крупно и четко.

Судья обязан заранее получить протоколы встреч (см. приложение 7). Чтобы судья при бильярдном столе не отвлекался от своей прямой обязанности наблюдения за каждым ударом, следует вывешивание очков или запись их на доске и в протоколе возложить на его помощника или секретаря. В этом случае на обязанности судьи останется общий контроль за правильной и своевременной записью очков или вывешиванием номеров.

### 2. Начало игры

При выходе игроков к бильярдному столу судья громко объявляет фамилию, организацию, от которой участвуют номера, и счет партии, в чью пользу разыграна первая партия.

Партнеры обязаны обменяться рукопожатием друг с другом, а потом с судьей.

Перед началом игры судья спрашивает, известны ли правила и положение данного соревнования или игры и производит жеребьевку, кому начинать (если идет первая партия). После этого передает



биток начинающему и следит за началом его игры из «дома», согласно общим правилам игры в малую русскую пирамиду (71 очко). Перед первым ударом судья объявляет: «по нулю» или, если даются гандикапные очки, то объявляет счет последних, прибавляя к очкам получающего «плюс», а к очкам дающего «минус».

Началом игры фактически считается момент перехода битка за линию «дома». Бывают случаи, что начинающий при первом ударе скинцует и вернет кием назад перешедший за линию «дома» шар, мотивируя тем, что пирамида еще не разбита. Судья обязан немедленно приостановить удар и записать штраф 5 очков. Удар переходит к партнеру, который и производит разбивку пирамиды с того места, где остановился биток.

Основная и самая важная обязанность судьи при столе — не пропустить ни одного удара. Надо помнить, что никаких не ответственных ударов нет, все удары ответственные. Большинство протестов получается вследствие недосмотра судей. Довольно судье не заметить легкого прикосновения конца кия к битку перед нанесением действительного удара, чтобы партия сразу изменила свое течение и закончилась незаслуженным проигрышем одного из партнеров. Например, в растворе лузы застрял двухзначный шар; играющий произвел двойной удар, даже не нарочно, импульсивно, положил шар, возможно, вышел под другой шар и тот положил. Судья, не заметив двойного удара, оба шара засчитал, партнер же, напряженно следивший за ударом противника, видел, что удар штрафной, но, не имея права вступать в дискуссию с судьей, промолчал и в результате позволил неправильно получить своему партнеру лишние 20—30 очков. Подобный просмотр исправить нельзя ни протестами, ни переигрыванием партии. Последствия могут быть самые нежелательные. Проигравший партию, вследствие недосмотра судьи, может потерять волю к победе и быть психически деморализованным.

Вывод отсюда ясен: ни одного удара судье просмотреть нельзя.

Судья должен знать правила безошибочно, наизусть, чтобы участники соревнования вполне доверяли его компетенции и безоговорочно признавали авторитетность его решений.

При штрафе, когда не засчитывается шар, судья точно и немедленно должен объяснить, почему шар не считается.

Объявление очков судья должен делать тогда, когда играющий не делает удара и даже не готовится к нему, но не во время нанесения удара, так как при сильном нервном напряжении игроков всякое воздействие со стороны влияет на их психику отрицательно.

Чрезвычайно важно, чтобы судья разбирался в тонкостях заказов. Бывают случаи, когда надо засчитать даже не совсем точно назначенный шар, — ни в коем случае нельзя быть чрезмерным формалистом. Надо помнить, что игрок, заказывая шар, может не всегда точно выразить словами некоторые детали своего заказа. Все это необходимо судье учитывать и очень осторожно выносить решения, от которых зависит результат партии.

Самый легкий способ решения этого вопроса — пойти по линии наименьшего сопротивления, т. е. потребовать от игроков неукоснительно точно называть номер шара, лузы и способ падения назначенного шара, а остальное все откинуть в сторону. Подобный подход неправилен. Если еще можно требовать точного определения способа падения шара, то при назначении лузы и шара требуется несколько иной подход.

Начнем с луз. Например, играющий стоит между средней и угловой лузой по длинному борту, ближе к середине; шар, которым желают играть, стоит против угловой лузы, противоположной «цому». Если будет заказ в правый угол, то по отношению к длинному борту это правильно, если будет заказ в левый угол, то и это тоже правильно по отношению к короткому борту. Понятно, можно издать определенные правила. Но, пока их нет, следует поступать так: если судьбе совершенно ясно, куда и какой шар играет и заказ не вызывает никаких сомнений, то он обязательно засчитывается вне зависимости от определения угла по сторонам или даже заказа «прямо в угол».

Судья обязан предупредить играющего, что когда последний сомневается точно определить лузу или шар, то имеет право указать кием, куда именно он желает положить шар и какой.

Относительно правильности заказа шаров. При нашем очень изношенном инвентаре шары зачастую имеют номера так написанные, что их и вблизи не разберешь. Поэтому когда шар стоит на верной игре и вблизи нет других шаров, то, если играющий покажет на него кием или назовет неправильный номер шара и положит его в лузу, судья обязан засчитать такой шар. Пример бессмысленного перегиба был на одной ответственной встрече; шар «туз» стоит недалеко от середины, биток недалеко от него, других шаров поблизости нет, играющий заказал: «туз прямо в середину» и положил. Судья вынул шар и поставил на точку, заявив, что никакого «туза» нет, а есть только единица. В данном случае как бы играющий ни назвал шар: тузом, единицей или одиннадцатым, шар необходимо было засчитать, а такого судью тоже засчитать, но негодным, и снять с судейства.

Шар совершенно определенный не засчитывается только при грубой ошибке. Например, вблизи угловой лузы стоит шар; играющий заказывает его в середину. При такой грубой ошибке шар не считается. Но если этот же шар заказывается в угол и указывается на него, а номер называется другой, то шар необходимо засчитать.

Небрежность в ударе, неподчинение предупреждениям судьи относительно необходимости точного заказа шаров и луз не должны быть допущены. С другой же стороны, как правило, все шары совершенно определенные, ясные, не вызывающие никакого сомнения, куда они могут быть положены, должны быть засчитаны. Только в очень редких случаях шар не засчитывается.

Не рекомендуется допускать заказ «вразрез шаров», при котором предполагается о д н о в р е м е н н ы й удар битка в два рядом стоящих шара, так как такой удар происходит чрезвычайно редко и установить его правильность невозможно.

Обычно при ударе вразрез шаров получается: а) биток попадает сперва в играемый шар, потом в рядом стоящий (рис. 36) или б) биток попадает сначала в рядом стоящий шар, а потом в играемый, т. е. после карамболя. Поэтому следует требовать уточнить заказ соответственно этому, т. е. указывать, будет ли положен шар «чисто» (а) или после «карамболя» (б).

Судья обязан выработать в себе способность разбираться во всех тонкостях заказа и его выполнения.

#### 4. Как должен быть произведен удар

Удар производится только концом кия с наклейкой, всякий другой удар: турником, боковой частью кия воспрещается и штрафуются пятью очками.

При всяком положении тела одна нога играющего должна касаться пола. Если произведен удар без соблюдения этого правила и ущерба партнеру этим не нанесено, то судья может этот удар считать действительным.

Если же таким ударом был положен шар или другим способом нарушен интерес партнера, то судья восстанавливает положение шаров, удар переходит к противнику, штраф не взимается.

Началом удара считается всякое прикосновение к любому шару кием, рукой, машинкой, одеждой и т. п.

Концом удара считается прекращение движения всех шаров и снятие рук играющего с биллиарда.

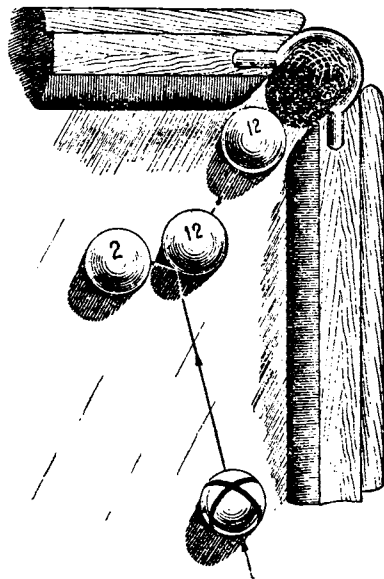


Рис. 36. Один из вариантов удара «вразрез шаров», когда биток попадает сперва в играемый шар, а потом рядом стоящий.

#### 5. Понятие о штрафе

Основное правило: тот, кто не играет, штраф очками не дает. С неиграющего за нарушение правил штраф взимается другими способами.

Штраф очками взимается во всех случаях, перечисленных в правилах игры в малую русскую пирамиду.

Это штраф, не требующий особого разъяснения, но надо помнить, что когда судья не засчитывает шар и взимает штраф, то немедленно громко и ясно обязан объяснить, почему взимается штраф.

Штраф другими способами взимается при нарушении интересов играющего со стороны его партнера. Например, партнер задержал катящийся биток или помешал незаказанному шару тем или другим способом — кием, рукой и т. п. Тогда судья по просьбе играющего ставит биток на любое место бильярда. Если же партнер помешал катящемуся заказанному шару, то последний считается сыгранным, хотя бы был заказан от трех бортов, т. е. как редко падающий.

#### 6. Игра «с рук»

При игре «с рук» могут быть различные непредвиденные случаи, например, играющий, пытаясь первым ударом разбить пирамиду, скиксовал кием и, желая возобновить удар, задержал кием вышедший за линию «дома» шар. Судья должен не допустить повторения удара, засчитать 5 очков штрафа. При этом биток должен остаться на том месте, куда откатился. Удар переходит к партнеру, который и производит разбивку пирамиды с того места, где остановился биток.

Для соблюдения правила при игре из «дома» о невыходе играющего за линию продолжения длинного борта судья должен приложить кий к длинному борту так, чтобы тонкий конец кия вышел за короткий борт примерно на 30—40 см, а сам, придерживая турник, отойти от конца короткого борта на 20—30 см, чтобы не мешать играющему наносить удар.

Судья обязан следить, чтобы играющий при подготовке к удару не выходил шаром за линию «дома». Штраф за это не взимается. Если же играющий при ударе коснется шара, находящегося в «доме», то взимается штраф 5 очков. Так же играющий штрафуются, если он, не спросив судью, с какой стороны играть, сыграет с противоположной стороны «дома».

#### 7. Условия игры

На соревнованиях шары заказываются пока только по «чистому назначению» со всеми вытекающими отсюда последствиями (см. «Правильные и неправильные заказы»).

При тренировке и товарищеских встречах игра может вестись с заказом «шар и луза». Игра в этом случае производится на тех же основаниях, как и при чистом назначении, но не требуется называть способ падения шара в лузу, указывается только шар и луза, куда должен он упасть.

При чистом назначении разрешается заказ в комбинации с несколькими шарами. Если созданное положение очень сложно и трудно уследить и разобраться во всех движениях участвующих шаров, то судья имеет право не принять такой заказ, объяснив, почему он не принимает его.

Может случиться в процессе игры, что все шары соберутся около одного угла, тогда, для сокращения времени игры, судья с согласия обоих партнеров может поставить биток за шарами и предложить по одному разу сделать удар без заказа.

Если шар застрянет в растворе лузы, а биток будет затушеван шаром или шарами, то даже по просьбе обоих партнеров шар снять не разрешается. Если ни один из партнеров не пожелает рискнуть ударом и каждый будет только касаться битка, то, после предупреждения судьи и трех последующих прикосновений партнеров, партия считается ничьей.

## 8. Понятие о ничьей

Если у партнеров при игре в малую русскую пирамиду будет по 70 очков, то это — чистая, нормальная, невынужденная ничья. Партия считается оконченной. Иногда, согласно положению, для сокращения времени игры разрешается при ничьей переиграть партию в последнем шаре. Игровой шар выставляется на трегью точку бильярда, биток передается в руки положившему последний шар и производится первый удар из «дома» на общих основаниях. Первые удары партнеры могут делать без заказа.

При розыгрыше партии в последнем шаре, надо помнить что это совершенно новая партия, ничего общего не имеющая с прошлой, разыгрывается по необходимости, за недостатком времени. При всякой возможности следует избегать переигрывание партии, скончившейся вничью, партией в последнем шаре, так как результат ее может быть совершенно случайным, не выявляющим действительного преимущества одного игрока над другим.

Вынужденная ничья может быть при игре в последнем шаре. Различных положений для вынужденных ничьих чрезвычайно много, начиная с самых простых и кончая очень сложными.

Одной из самых простых вынужденных ничьих является, когда при игре в последнем шаре биток станет в угловой лузе «дома», а играемый шар в другой угловой лузе «дома», так что попасть в шар нельзя, а штрафной удар не решает партии. Тогда партнеры, не желая сдвинуть биток с места, только притрагиваются концами кия к нему. После трех таких касаний каждым игроком партия считается ничьей. Аналогичный случай получается, когда в процессе игры один из шаров станет в растворе лузы, а биток тушется другими шарами. Партнеры, не желая рисковать ударом, будут и здесь поочередно прикасаться к битку.

Может получиться более сложное положение, когда при игре в последнем шаре биток станет плотно к короткому борту, а играемый шар — плотно к противоположному короткому борту, вблизи от лузы. Отыгрыш труден. Одному из партнеров нужна ничья, другому требуется выигрыш. Первый просто тронет биток, второй покатит его обратно на прежнее место, один заявит, что он желает тихо попасть в шар, а другой заявит, что он желает ничью. Фактически шар будет все время менять свое положение. При этом один

из игроков будет заявлять, что он желает попасть тихо в шар, а другой — что хочет ничьей. Несмотря на это, судья имеет право предупредить, что дает последние три удара, и, если после них партнеры будут повторять удары, партия будет считаться ничьей.

Такой же случай может получиться, когда биток и последний шар станут в растворе угловой лузы так, что можно сыграть нажимом. При этом одному выгодно ничья, другому важен выигрыш.

После предупреждения судьи о трех последних ударах, которые он дает для изменения положения шаров, игрок, которому нужен выигрыш, учитывая, что за кладку шара нажимом штраф не взимается, решает на третьем ударе положить шар этим способом, надеясь, что сыгранный шар выставится на третью точку, а биток останется у борта, т. е. получится такое положение шаров, при котором отыгрыш для партнера, желающего ничью, будет труден. В подобном случае опытный судья предупредит партнеров, что класть шар нажимом он запрещает, если же такой удар будет сделан, то штраф хотя и не будет взят, но он (судья) положение шаров восстановит. Таким образом, желающему во что бы то ни стало выиграть, придется не класть шар нажимом, а тонко и рискованно «резать» шар в сторону от прямой оси шаров.

### 9. Конец партии

При конце партии может случиться, что после того, как будет положен последний шар, при проверке очков окажется 71 очко не у того, кто положил шар, а у его противника. В этом случае, несмотря на положенный последний шар, партия считается выигранной тем, у кого уже было набрано 71 очко.

Если один из партнеров, положив шар и считая, что у него партия, смешает остальные шары, а в действительности окажется, что партии нет, то взимается штраф 5 очков. Судья восстанавливает положение шаров, удар переходит к противнику, и игра продолжается. Если то же самое сделает партнер играющего, предполагая, что у последнего партия, то штраф не взимается, восстанавливается положение шаров и партия продолжается.

Если в середине игры обнаружится, что у одного из партнеров уже 71 очко, то, вне зависимости от положения партии в этот момент, признается выигравшим тот, у кого партия.

В конце партии, когда на столе останется 2—3 шара, очень часто зрители просят судью объявить номера находящихся на столе шаров. Подобное объявление номеров оставшихся шаров недопустимо, так как это является своего рода подсказом одному из партнеров. За своими очками и шарами должны следить и учитывать их только сами играющие, никакой подсказ со стороны недозволён, а тем более со стороны судей, даже если бы играющий спросил судью, нужно ли ему играть тот или иной шар или нет. Пример простой: один из партнеров, имеющий 63 очка, хочет играть шар шестерку. В это время раздаётся голос судьи, перечисля

ющий шары на столе: 7, 10, 6, что невольно наводит на мысль играющего о ненужности ему шестерки.

#### 10. Особые случаи

Может быть по вине играющего такой случай, когда при сильном ударе в низ шара (битка) последний выскочит за борт биллиарда и, ударившись о кого-либо, возвратится обратно на биллиард. Штраф не взимается, а если при этом заказанный шар упадет или не упадет в назначенную лузу, то удар переходит к партнеру. Если при ударе выбьется за борт другой шар, то последний выставляется на общих основаниях, а если при этом был положен шар, последний считается, а удар переходит к партнеру.

Если биток или другой какой-либо шар выскочит и остановится на самом борту, то этот шар ставится плотно к борту около того места, где остановился на борту. Если при этом был положен шар, последний считается, а удар переходит к партнеру.

Во всех приведенных выше случаях имело место нарушение нормального течения игры, а потому удар должен переходить к другому партнеру.

Если кто-либо из посторонних помешает удару, толкнет, заденет и т. п., то только по желанию пострадавшего судья восстанавливает положение шаров и удар переигрывается.

Если шар остановится в растворе лузы и упадет после состоявшегося удара другого партнера, но вне зависимости от этого удара, то шар выставляется на точку, штраф за промах по этому шару не взимается и удар сохраняется за промахнувшимся. Например, последний шар встал в растворе угловой лузы, биток стоит у противоположного короткого борта, играющий, заказав шар, пустил свой биток несильным ударом, в это время застрявший шар упал, биток ударился о борт или упал в лузу. Шар выставляется на третью точку, биток берется в руки и производится удар из «дома» на общих основаниях.

Когда на биллиарде сильно разорвется сукно, расколется шар и заменить последний равноценным не представляется возможным, игра должна быть перенесена на другой биллиард с другими шарами. Сыгранные шары снимаются с биллиарда и засчитываются сыгравшим их, а остальные шары ставятся в пирамиду и игра продолжается на общих основаниях.

Всех непредвиденных случаев, конечно, нельзя учесть, но надо помнить одно, что решение по ним должно приниматься с учетом всех обстоятельств, вызвавших этот случай.

## БИЛЛИАРДНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

## А

- Абриколь** — удар своим шаром сперва о борт, а потом в играемый шар.  
**Алагер** (от французских слов «à la guette» — на войне) — коллективная игра в два шара.  
**Американка** — игра 16-ю шарами (см. правила бильярдных игр).  
**Американка в одну линию** — разновидность игры в Американку (см. правила бильярдных игр).  
**Арктика** — разновидность игры в Алагер (см. правила бильярдных игр).

## Б

- Батифон** — игра в два шара, когда один играет против всех (см. правила бильярдных игр).  
**Биллия** — серия ударов, делаемых до первой ошибки в ударе, т. е. пока правильно падают шары в лузы, делаются карамболи или набираются очки в кегли.  
**Биток** (свой шар) — шар, которым ударяют (играют) по другим шарам.

## В

- Винт** — игра в пирамиду, когда очки за правильно положенные подряд шары увеличиваются соответственно порядковому счету ударов, т. е. считаются за первый положенный шар в ординарном размере, за второй — в двойном, за третий — в тройном и т. д. (см. правила игры).  
**Выставка** — такой удар, когда играющий выкатывает шар на определенное место.

## Д

- Дать на запись** — дать фору сыгранными шарами (очками), которые передаются получающему по мере кладки шаров.  
**Дать с бильярда** — когда игрок, дающий фору, после разбивки пирамиды снимает шары с бильярда, согласно установленной форе и отдает их получающему.  
**Дом** — место для начального удара, ограниченное бортами и воображаемой линией, проходящей через первую точку бильярда, параллельно короткому борту (см. правила игры в малую русскую пирамиду).  
**Дуплет** — когда играемый шар сперва ударится в борт, а потом упадет в лузу.

## З

- Заказ вразрез шаров** — заказ, при котором предполагается нанести такой удар, когда свой шар одновременно ударится в два рядом стоящих шара. Поскольку одновременный удар происходит чрезвычайно редко и установить его почти невозможно, то такой заказ обычно не допускается.  
**Застрел в губках** — остановился шар в самом растворе лузы.

## И

- Играть с кондачка** — игра, держа кий за турник обхватом снизу (большой палец обращен в сторону толстого конца кия).  
**Играть «с рук»** — играть с любого места «дома», предварительно поставив на это место свой шар (биток) руками. Применяется при начальном ударе или после падения своего шара в лузу или за борт.

## К

- Кварт** — когда играемый шар сперва отразится от трех бортов, а затем упадет в лузу.  
**Кий** — один из предметов бильярдного инвентаря, служащий для удара по шару (см. соответствующий раздел).  
**Кладка шаров по солнцу** — игра в пирамиду, кладя шары по порядку номеров в лузы, начиная с назначенной партнером лузы (см. правила бильярдных игр).  
**Клопшосс** (от немецкого слова «klopstoss» — отрывистый удар) — отрывистый, короткий удар, после которого биток остается на месте.



**Колле** (от французского слова «collé» — приклеенный) — шар, стоящий плотно у борта.

**Контр-ку** (от французского слова «contre-coup» — обратный удар) — двойной, обратный удар по шару. Например, стоящий близко к борту шар от удара битком отразился от борта и снова вторично столкнулся с битком.

**Карамболь** — когда биток, кроме игаемого шара, коснется другого или других шаров.

**Крузе** (от французского слова «croiser» — пересекать) — разновидность дуплета, свой шар пересекает линию падения шара, игаемого от борта. Называется также оборотный.

## М

**Мазик** — один из предметов бильярдного инвентаря, служащий вместо кия для начинающих игроков (см. соответствующий раздел).

**Маска** (от глагола маскировать) — когда шар или шары закрывают цель, куда желательно попасть битком.

**Массе** (от французского слова «masser» — толкать) — удар по шару сверху (см. раздел «Теория ударов»).

**Машинка** — один из предметов бильярдного инвентаря, служащий подставкой для кия при нанесении некоторых ударов (см. соответствующий раздел).

## Н

**Нажим** — запрещенный удар (см. раздел «Теория ударов»).

**Накат** — удар в верх шара, вследствие которого ускоряется движение шара (см. раздел «Теория ударов»).

**Наклейка** — кожаный кружок, наклеиваемый на тонкий конец кия (см. раздел «Бильярдный инвентарь»).

## О

**Оттяжка** — удар в низ шара, вследствие которого шар, прокатившись некоторое расстояние, покатится обратно (см. раздел «Теория ударов»).

**От шара** — когда заказанный шар или биток падает в лузу, коснувшись другого шара.

**Отыгрыш** — удар, сделанный с таким расчетом, чтобы после него затруднить игру противнику.

## П

**Пачекот** — разновидность игры в кегли (см. правила бильярдных игр).

**Пирамида** — шары, поставленные на бильярдный стол плотно один к другому, образуя равносторонний треугольник.

**Подкатка** — игра в пирамиду, при которой один из партнеров делает два удара подряд, одним — подкатывает шар к лузе, а другим — кладет его (см. правила бильярдных игр).

**Положить или сделать на себя** — положить биток в лузу.

**Прописка** — запрещенный удар (см. раздел «Теория ударов»).

## Р

**Разбить шары** — ударить битком по другим шарам так, чтобы они раскатились по бильярду.

**Резать шар** — попасть битком очень тонко в край игаемого шара.

## С

**Сделать или сыграть шар** — ударить битком в другой шар так, чтобы он упал в лузу.

**Скиксовать** — ударить кием в бок своего шара неудачно — вскользь, так, что шар только сдвинется с места или покатится в неожиданном для игрока направлении.

Подобный удар обыкновенно получается, когда не помелят конец кия, или когда мел сырой.

**Смазать шар** — не положить сравнительно нетрудный шар.

- Снимание шаров рукой** — игра в пирамиду, при которой партнеры играют по очереди кием, причем, если один не положит шар, другой снимает рукой любой шар в свою пользу (см. правила бильярдных игр).
- 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.
- Сыграть нажимом** — положить шар запрещенным ударом — «нажимом» (см. раздел «Теория ударов»).

### Т

- Точка первая** — точка на бильярде, обозначенная цветным кружком диаметром 1 см, наклеенным на пересечении двух линий, соединяющих центры двух угловых луз с центрами двух средних луз.
- Точка вторая или средняя** — точка на бильярде, обозначенная таким же кружком, наклеенным по середине линии, соединяющей центры средних луз.
- Точка третья** — такая же точка, как и первая, но на противоположной стороне бильярда. На третью точку всегда ставится своим первым шаром пирамида.
- Триплет** — когда играемый шар сперва отразится от двух бортов, а затем упадет в лузу.
- Туз** — шар, обозначенный цифрой 1.
- Турник** — толстый конец кия.
- Туш** (от французского слова «*toucher*» — прикосновение) — шар, стоящий плотно к другому шару, или всякое прикосновение к любому шару: кием, рукой, машинкой, одеждой и т. п.

### Ф

- Финская партия** — игра 16-ю шарами, поставленными попарно против каждой лузы и три шара по середине линии, соединяющей средние лузы (см. правила бильярдных игр).
- Фора** (от итальянского слова «*fuoga*» — заранее обусловленное преимущество) — дача одним игроком другому вперед условленного количества очков, шаров или ударов.
- Фукс** — шар, упавший неожиданно, непредвиденно.

### Э

- Эффе** (от французского слова «*effet*» — действие) — удар, придающий боковое вращение шару (см. раздел «Теория ударов»).
-

## СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
От автора . . . . .	3
Сущность бильярдной игры . . . . .	3
Теория ударов . . . . .	85
1. Удары первой категории . . . . .	85
Удары в центр шара . . . . .	—
Удары в верхнюю половину шара по вертикали . . . . .	—
Удары в нижнюю половину шара по вертикали . . . . .	10
Удары в правую половину шара по горизонтали . . . . .	—
Удары в левую половину шара по горизонтали . . . . .	11
Удары в верхний левый (№ 1) сектор шара . . . . .	—
Удары в верхний правый (№ 2) сектор шара . . . . .	16
Удары в нижний левый (№ 3) сектор шара . . . . .	19
Удары в нижний правый (№ 4) сектор шара . . . . .	21
2. Удары второй категории . . . . .	24
3. Запрещенные удары . . . . .	26
Правила различных игр на бильярде . . . . .	28
1. Малая русская пирамида (71 очко) . . . . .	—
Шары, очки и инвентарь . . . . .	—
Удары . . . . .	—
Начало игры . . . . .	30
Условия игры . . . . .	31
Конец игры . . . . .	32
Штрафные удары . . . . .	—
Особые случаи . . . . .	33
Разновидности игры . . . . .	36
2. Большая русская пирамида (91 очко) . . . . .	37
3. Пирамида счетом шарами . . . . .	38
4. Пирамида с цветными шарами . . . . .	39
5. Винт . . . . .	—
6. Винт с цветными шарами . . . . .	41
7. Пирамида «подкатка» . . . . .	42
8. Пирамида без касания борта битком . . . . .	—
9. Американка . . . . .	43
10. Американка в одну линию . . . . .	44
11. Пять шаров — 60 очков (русская партия) . . . . .	46
12. Пять шаров с карамболями . . . . .	48
13. Перекатка одного шара другим . . . . .	49
14. Кладка шаров кием чисто в лузы . . . . .	50
15. Кладка шаров битком в лузы . . . . .	51
16. Кладка шаров по порядку номеров . . . . .	52
17. Кладка шаров по солнцу . . . . .	—
18. Кладка шаров в одну лузу . . . . .	54

19. Финская партия . . . . .	54
20. Алагёр . . . . .	56
21. Алагёр с контрольным шаром . . . . .	58
22. Алагёр-американка . . . . .	—
23. Батифон . . . . .	59
24. Арктика . . . . .	—
25. Снятие шаров рукой . . . . .	61
26. Игра от бортов . . . . .	62
27. Карамболь . . . . .	63
28. Кегли на бильярде без луз . . . . .	64
29. Кегли на бильярде с лузами . . . . .	70
30. Пачекот . . . . .	71
Тренировка и методика . . . . .	73
1. Выработка правильного положения корпуса при ударе . . . . .	75
2. Обучение первоначальным ударам по шару . . . . .	77
3. Проведение тренировочных игр . . . . .	80
О классификации игроков и бильярдном гандикапе . . . . .	87
Места для бильярдных игр и инвентарь . . . . .	98
1. Оборудование помещений для бильярдной игры . . . . .	—
2. Бильярдный инвентарь . . . . .	101
Особенности соревнований по бильярду . . . . .	107
Приложения	
1. Вспомогательная таблица для составления сеток очередности игр по олимпийской системе до одного поражения . . . . .	111
2. Сетка очередности игр по олимпийской системе до одного поражения . . . . .	112
3. Сетка очередности игр по олимпийской системе до двух поражений . . . . .	—
4. Сетка очередности игр по усовершенствованной олимпийской системе . . . . .	113
5. Таблица Ребрика (для определения очередности игр по круговой системе) . . . . .	—
6. Таблица Бергера . . . . .	—
7. Протокол соревнования по бильярду . . . . .	118
8. Протокол командного соревнования по бильярду . . . . .	119
9. Сводная таблица результатов встреч по бильярду . . . . .	1
10. Примерный план и содержание судейского семинара . . . . .	—
11. Бильярдная терминология . . . . .	1

Редактор *Ф. А. Колчев*

Техн. редактор *А. Плахова*

Л34651. Сдано в набор 16/IX 1946 г. Подписано к печати 10/IV 1947 г.

Объем 10 печ. л., 8,06 авт. л.; 8,38 уч.-изд. л. Зн. в печ. л. 40,644

Тираж 10.000 экз. Формат 60×92<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Заказ 1477

Набрано в тип. «Красное знамя» изд-ва ЦК ВЛКСМ. Москва, Суцешская, 21.

Отпечатано в тип. изд-ва АПН. Москва, Лобковский, 5/16.