

ШКОЛА и ПРАВИЛА
Биллиардной Игры



по методу знаменитого русскаго игрока
С. Ф. Докучаева, Покровскаго и др.

Изданіе К. Коновалова.

ШКОЛА и ПРАВИЛА Билліардной Игры

по методѣ

знаменитаго русскаго игрока

С. Ф. Докучаева, Покровскаго

и другихъ.

Издание К. Коновалова.



Электро-типографія М И. Гузманъ, Ростовъ н-Д.



ВВЕДЕНІЕ.

Билліардная игра во многомъ отличается отъ всѣхъ другихъ игръ. Это единственное развлеченіе, которое соединяетъ пріятное съ полезнымъ.

Пріятность билліардной игры заключается въ томъ, что играющій, отвлекаясь отъ повседневныхъ мелочей и дразгъ, отдается на нѣкоторое время благородному чувству спортивнаго соревнованія съ другими въ ловкости, быстротѣ, сообразительности и пріятному для себя зрѣлищу, какъ пущенный имъ шаръ, точно живой, исполняетъ его порученія: бьетъ другихъ шаровъ и заставляетъ ихъ въ свою очередь исполнять волю своего господина и сдѣлавъ свое дѣло, становится на томъ именно мѣстѣ, которое заранѣе мысленно опредѣлено игрокомъ.

Но польза билліардной игры еще болѣе существенна. Играющій приводитъ въ движеніе весь свой организмъ и не насилуетъ его въ то же время неудобствами положеній, трудностями и чрезмѣрнымъ напряженіемъ мускулатуры. Онъ, незамѣтно для самаго себя, дѣлаетъ продолжительный и по-

лезный моціонъ, котораго не сдѣлалъ бы, задавшись спеціальной цѣлью движенія. При этомъ моціонъ въ игрѣ отличается отъ обыкновеннаго моціона еще и тѣми незамѣтными особенностями, что игрокъ, то дѣлаетъ порывистое движеніе, то останавливается, вытягиваетъ или сгибаетъ ноги, нагибаетъ въ разныя стороны верхнюю часть тѣла, и вдругъ, снова выпрямившись, дѣлаетъ движеніе впередъ, обходя билліардъ.

Поэтому, если кто либо лѣнивъ и апатиченъ, а для его здоровья нужно движеніе, то лучшаго ничего нельзя придумать, какъ постараться заинтересовать его билліардной игрой.

Кстати, я знаю одного стараго опытнаго врача, который, вмѣсто того, чтобы предписать своему больному и ослабленному паціенту моціонъ, какъ это обыкновенно практикуется врачами, говорилъ— „играйте на билліардѣ“.

Даже въ смыслѣ порядочности билліардная игра имѣетъ неоспоримыя преимущества передъ другими общеупотребительными играми. На билліардѣ, напримѣръ, невозможны ни „передержки“, ни „подтасовки“, ни „крапленія“, ни многіе другіе приемы, практикуемые въ карточныхъ играхъ. Билліардъ, какъ и играющій на немъ, весь

открыть и ничего тайнаго на немъ для играющаго партнера не остается.

На биллиардѣ никакой хорошій игрокъ никогда не можетъ обыграть даже самого простодушнаго, но „технически“ лучше его, играющаго партнера. Ни какія ухищренія и ни какая тонкая ложь ему не помогутъ. Побѣда остается за послѣднимъ.

Но для того, чтобы, хорошо играть и игру производить съ пользой для себя, необходимо познакомиться съ самой „школой“ игры, т. е. съ тѣми приемами, которые выработались лучшими игроками за все время существованія биллиарда.

Безъ этой „школы“, личнымъ практическимъ путемъ, дѣйствительно правильная и хорошая игра почти недостижима, а если и возможна, то для одного изъ сотни тысячъ играющихъ и то не безъ недостатковъ. Этимъ и объясняется то странное явленіе, что многіе всю жизнь играютъ на биллиардѣ и все-таки играютъ плохо.

Научиться попадать своимъ шаромъ другихъ шаровъ и класть ихъ въ лузы, это далеко еще не значитъ научиться и умѣть играть на биллиардѣ.

Биллиардъ, хотя съ виду и представляетъ собой простой и для всѣхъ понятный инструментъ, но въ глубинѣ своей простоты онъ хранитъ многія и многія тай-

ны. Не познавъ этихъ тайнъ, игрокъ никогда не можетъ, не только достигнуть совершенства, но даже и просто „хорошо“ играть. Онъ вѣчно будетъ убѣжденъ, что ему, или „не везетъ“, или онъ „не въ ударѣ“, или, наконецъ, ему что-то или кто-то мѣшаетъ. На самомъ же дѣлѣ ему мѣшаетъ и „ударъ“ его дѣлаетъ неровнымъ, фальшивымъ и неустойчивымъ—одна только его неосвѣдомленность въ приемахъ и правилахъ игры. Талантливость здѣсь тоже не причемъ, такъ какъ при игрѣ на билліардѣ вовсе не требуется, ни тонкости чувствъ, ни творчества, ни геніальности. Нужно только обладать хорошимъ зрѣніемъ и сообразительностью, а остальное—сдѣлаетъ „школа“ и практика.

Въ предлагаемой „школѣ“ мы имѣемъ въ виду лицъ, уже знакомыхъ отчасти съ билліардной игрой, а потому и не вдаемся въ особыя подробности объясненій и избѣгаемъ множества мелочей и безъ того извѣстныхъ каждому, даже плохо играющему на билліардѣ.

Урокъ I-й.

Прежде всего начнемъ съ того, какъ нужно владѣть кіемъ.

Кій находится всецѣло во власти правой руки. Лѣвая же служитъ лишь только подставкой для него.

Держать кій слѣдуетъ такъ, чтобы движеніе его по лѣвой рукѣ было также свободно и легко, какъ движеніе смычка у хорошаго скрипача. Для этого нужно брать его за толстый конецъ, отступя отъ края не болѣе какъ на 3—4 вершка и держать не зажимая въ кулакъ, а лишь концами четырехъ пальцевъ, чтобы кій какъ бы висѣлъ на концахъ этихъ пальцевъ. При движеніи кія, вся сила должна быть въ кисти руки. Кисть должна быть также подвижна, какъ кисть руки скрипача. При этомъ не нужно допускать ни малѣйшаго напряженія ея, она должна быть какъ можно болѣе гибка и свободна.

Движеніе правой руки, въ локтевомъ и плечевомъ суставахъ, при размахиваніи кія,

во время прицѣла, должна быть совершенно свободна такъ какъ будто рука самопроизвольно качается на плечѣ. Плечо же должно быть совершенно неподвижно и правая сторона груди не должна принимать ни малѣйшаго участія въ движеніи руки. На плечѣ и груди не должно отражаться даже и легкаго сотрясенія при ударѣ кіемъ шара. Толчекъ и сотрясеніе должны испытывать на себѣ только кисть руки и локтевой суставъ, по возможности не привлекая къ этому плечевого сустава.

Никакого напряженія мускуловъ руки не должно быть. Она должна какъ бы висѣть и болтаться на неподвижномъ плечѣ и быть до послѣдней возможности гибкою.

Кій, положенный между большимъ и указательнымъ пальцами лѣвой руки, долженъ находиться въ прямомъ и лишь слегка наклонномъ положеніи. Онъ долженъ легко и свободно скользить по лѣвой рукѣ, не уклоняясь ни на одну іоту въ какую либо сторону. Въ этомъ заключается весь секретъ правильнаго удара. А достижимо это только при свободной гибкости и эластичности движеній правой руки.

Но рекомендуя такой способъ владѣнія кіемъ, мы должны, помимо авторитетныхъ источниковъ, которыми въ данномъ случаѣ пользуемся, для дѣлаемыхъ указаній, объ-

яснить еще, почему именно другіе способы, практикуемые массой играющихъ, вредно отзываются на совершенствованіи игры и должны быть признаны негодными.

Крѣпко держащіе въ правой рукѣ кій и напрягающіе мускулы, никогда не могутъ правильно двигать имъ по лѣвой рукѣ. Конецъ кія всегда будетъ у нихъ вздрагивать и дѣлать произвольныя, хотя бы и едва замѣтныя, но имѣющія огромное значеніе, отклоненія въ стороны. А при такихъ условіяхъ правильный ударъ невозможенъ, и если и возможенъ, то только случайный, иногда даже неожиданный для самого игрока.

Объясняется это однако весьма просто. Будучи не свободною и подчиненною мускулатурѣ и нервамъ остального организма правая рука, отражаетъ на себѣ въ то же время и всѣ мельчайшія волненія, нервныя вздрагиванія и даже темпъ дыханія. Для примѣра, возьмите кій, или другую какую либо продолговатую вещь за ея конецъ и сжавъ въ рукѣ, хотя бы даже въ отвѣсномъ положеніи, попробуйте попасть другимъ ея концомъ въ намѣченную точку и вы убѣдитесь, что этотъ конецъ окажется совершенно непослушнымъ вамъ. И, наоборотъ, возьмите свободно пальцами и какъ бы повѣсьте предметъ на кисть руки, ни сколь-

ко не напрягая ея, и вы увидите, что предметъ окажется въ полной вашей власти и конецъ его безъ труда попадетъ въ какую угодно точку. Произойдетъ же это потому, что рука ваша освободится отъ одного напряженія организма и не будетъ отражать на себѣ его вздрагиваній и колебаній.

Этимъ объясняется и то, что называется „въ ударѣ“, или „не въ ударѣ“.

„Въ ударѣ“—значить организмъ игрока находится въ покоѣ и въ немъ отсутствуютъ нервныя вздрагиванія и произвольныя мускульныя напряженія и сокращенія. При малѣйшемъ же волненіи, появляется дрожь и нервныя подергиванія и, какъ говорятъ, игрокъ „сбивается съ удара“ и потерявъ увѣренность въ себѣ, часто проигрываетъ игроку, вдвое слабѣйшему, но на этотъ разъ болѣе спокойному.

При свободной-же правой рукѣ, такъ сказать, не подчиненной нервно-мускульному состоянію организма, ни волненіе, ни настроеніе игрока на игру никакого вліянія имѣть не могутъ. Онъ будетъ также правильно владѣть кіемъ и также мѣтко попадать шаровъ, какъ кузнецъ молотомъ, плотникъ топоромъ и жонглеръ бросаемымъ кинжаломъ, независимо отъ тяжести, или легкости своихъ внутреннихъ чувствъ и нервныхъ колебаній.

И такъ, въ заключеніе этого урока, мы еще разъ обратимъ вниманіе играющаго, или желающаго играть на билліардѣ, на весьма серьезное значеніе въ игрѣ того способа владѣть кіемъ, который рекомендуется здѣсь. Не усвоивъ его, никогда нельзя рассчитывать сдѣлаться вполнѣ хорошимъ игрокомъ.

Владѣніе кіемъ, это тотъ фундаментъ, на которомъ строится дальнѣйшее совершенствованіе игры.

Урокъ 2-й.

Не менѣе важную роль въ билліардной игрѣ играетъ также и позировка игрока.

Нужно становиться какъ можно ближе къ билліарду, но по возможности избѣгать прикасаться къ его борту. Это необходимо въ виду того, что надавливая лѣвымъ бокомъ на бортъ, мы вызываемъ въ нашемъ организмѣ неправильное обращеніе крови, а отсюда и произвольныя мускульныя сокращенія, что, помимо вреда для нашего здоровья, можетъ весьма серьезно вліять и на правильность удара.

Становиться нужно такъ, чтобы лѣвая нога была выдвинута впередъ и ни въ какомъ случаѣ не была согнута въ колѣни.

Она является главнымъ основаніемъ принятой позы и должна быть совершенно неподвижна. Ступня ноги должна быть твердо и тяжело поставлена на полъ пальцами впередъ и всей своей тяжестью опираться на пятку. Правая же нога должна быть нѣсколько отодвинута назадъ и опираться на пальцы. Она, сгибаясь немного въ колѣни, не должна тяжело стоять на полу. Ступня ея должна быть отклонена пальцами въ правую сторону. Ея роль, такъ сказать, подсобная, заключается въ томъ, чтобы помогать устойчивости лѣвой ногѣ. Мышцы ея должны быть лишь на половину напряжены, иначе большое напряженіе ихъ можетъ вызвать легкую дрожь, которая не замедлитъ сообщиться и правой рукѣ, что также можетъ дурно повліять на правильность удара.

Никогда не слѣдуетъ сгибать туловища къ билліарду на столько, чтобы видѣть кій, какъ ружейный стволъ при прицѣлѣ. Этимъ мы, съ одной стороны, лишаемъ правильнаго и свободнаго движенія правую руку, а съ другой—вводимъ себя въ весьма вредный при игрѣ оптическій обманъ.

Пригнувшись къ билліарду, мы видимъ, какъ бы соединившимся, своего шара съ тѣмъ, котораго намѣрены ударить. При этомъ, нашъ шаръ, находящійся ближе къ

намъ, кажется больше того шара, въ который мы цѣлимъ. А благодаря этому мы и не можемъ точно опредѣлить, какой именно частью своего шара мы должны попасть въ намѣченную точку прицѣла, а потому большею частью, кажущійся намъ вѣрнымъ прицѣлъ, оказывается обманчивымъ.

Для того же, чтобы избѣжать такого самообмана, мы должны лишь наполовину наклоняться надъ билліардомъ и смотрѣть такъ, чтобы намъ было видно все разстояніе, отдѣляющее нашъ шаръ отъ намѣченнаго.

На кій должны смотрѣть сверху и прямо, не кося глазъ, чтобы линія зрѣнія обоихъ глазъ шла совершенно параллельно кію. Это необходимо въ томъ отношеніи, что скошенные глаза, что весьма часто наблюдается у обыкновенныхъ игроковъ, не могутъ точно опредѣлить той прямой линіи, по которой желательно пустить шаръ.

Послѣ удара, когда ударенный шаръ покатится, никогда не слѣдуетъ дѣлать движенія плечами или сгибаться въ ту сторону, въ которую желательно, чтобы направился шаръ. Такія движенія безусловно вредны въ игрѣ, такъ какъ они нарушаютъ свободную непринужденность организма и вызываютъ совершенно не нужное мускульное напряженіе, которое затѣмъ незамед-

лечь отозваться и на ударъ и на правильности прицѣла. Сдѣлавъ ударъ, слѣдуетъ опустить кій толстымъ концомъ на полъ и совершенно спокойно смотрѣть на движенія шаровъ. Опустить кій на полъ слѣдуетъ для того, чтобы его тяжестью не утомлять правой руки и не держать его сжимая пальцами, отчего, при продолжительной игрѣ, можетъ явиться легкая дрожь кисти руки и хотя эта дрожь будетъ и незамѣтна для игрока, особенно когда онъ нѣсколько возбужденъ, но она скажется на ударѣ.

Урокъ 3-й.

Усвоивъ себѣ вышесказанные приемы, слѣдуетъ начинать и вести игру слѣдующимъ образомъ.

Размахъ кія долженъ быть ровный и плавный, безъ малѣйшаго напряженія правой руки. При размахѣ, правая рука должна качаться на плечевомъ суставѣ, точно на слабомъ шалнирѣ.

Временемъ размахиванія кіемъ не слѣдуетъ стѣсняться и дѣлать это до тѣхъ поръ, покуда не будетъ точно опредѣлена точка прицѣла и линія движенія кія не будетъ прямо установлена, безъ малѣйшаго

уклоненія. Тогда спокойно и не торопясь можно бить шара, будучи увѣреннымъ, что онъ пойдетъ неуклонно въ желаемомъ направленіи.

Бить шара, особенно въ началѣ игры, всегда нужно тихо, такъ какъ начиная игру сильнымъ ударомъ, игрокъ вызываетъ внезапное сотрясеніе мускулатуры правой руки, отчего она впадаетъ въ ненормальное состояніе и начинаетъ слегка дрожать, что можетъ вредно отозваться на послѣдствіяхъ игры.

Вообще же ударъ сильнѣе средняго, равнаго и спокойнаго, слѣдуетъ допускать только въ крайнихъ случаяхъ, когда это неминуче требуется положеніемъ игры, но вслѣдъ за этимъ, нужно какъ можно скорѣе переходить на прежній тихій ударъ.

Цѣлить концомъ кія въ шаръ всегда слѣдуетъ немного выше середины выпуклости шара, хотя бы, прицѣлившись, пришлось ударить его и въ другое мѣсто, т. е. въ верхъ, въ низъ, или самую середину. Дѣлать это необходимо потому, чтобы ясно и точно видѣть насколько вѣрна линія кія съ верхней, центральной точкой шара.

Никогда и ни при какихъ условіяхъ не слѣдуетъ торопиться ударомъ и бить шара нужно только тогда, когда очевидность правильности прицѣла будетъ несомнѣнна.

Иначе игрокъ рискуетъ выйти изъ нормы и, сдѣлавъ ошибку, открыть противнику свою слабую сторону, т. е. другими словами, „сбиться съ удара“.

Урокъ 4-й.

Теперь перейдемъ къ самой техникѣ игры.

НАКАТЪ.

„Нанатомъ“ называется то, что когда пущенный шаръ ударить собой намѣченнаго шара и тотъ покатится въ намѣченномъ направленіи, то и ударившій его шаръ („свой“) покатится за нимъ.

Для того, чтобы сдѣлать накатъ, нужно бить „своего“ шара въ верхнюю его часть. При этомъ ударъ получается „глухой“, т. е. не отчетливый и не звучный.

При сильномъ ударѣ, когда это требуется игрой, пущенный „накатомъ“ свой шаръ, несмотря на то, что ударившись о другого шара значительно потеряетъ свою инертную силу, все же можетъ катиться впередъ за удареннымъ шаромъ и, въ концѣ своего движенія, даже опередить удареннаго шара. Происходитъ это потому, что накатываемый „свой“ шаръ вертится пря-

мо впередь отъ игрока и бьетъ другого шара какъ бы осклизью сверху внизъ, заставляя, такимъ образомъ, другого шара вертѣться обратно. Поэтому, хотя ударенный шаръ и не вполнѣ подчиняется удару и не вертится назадъ, но сила его движенія впередь значительно ослабляется.

„Накатъ“ очень часто употребляется въ игрѣ и искусство вполнѣ владѣть имъ также дается не сразу, какъ и другіе способы игры (оттяжка, винтъ и проч).

Сила „наката“ вполнѣ зависитъ отъ игрока—чѣмъ не выше онъ бьетъ кіемъ „своего“ шара, тѣмъ накатъ получается сильнѣе. Обыкновенно же сильный накатъ требуется очень рѣдко, а болѣе всего употребляется „полунакатъ“.

Въ „полунакатѣ“ свой шаръ бьется въ четверть шара, т. е. между верхомъ и серединой его. Отъ такого удара свой шаръ не вполнѣ свободно вертится впередь и если ударивъ другого шара, продолжаетъ катиться за нимъ, то движеніе его на половину слабѣе движенія шара удареннаго имъ.

Не менѣе часто употребляется и „четверть наката“. При этомъ свой шаръ бьется какъ разъ въ середину выпуклости его и не катится, а скорѣе скользитъ по билліарду. Поэтому, толкнувъ другого шара,

онъ отдаетъ ему большую часть своей силы движенія и немного прокатившись впередъ, останавливается.

Но можно сдѣлать и такъ, что свой шаръ, при прямомъ ударѣ, остановится какъ разъ на томъ мѣстѣ, гдѣ стоялъ тотъ шаръ, котораго онъ ударилъ. Для этого нужно бить своего шара на $\frac{1}{4}$ ниже середины его выпуклости. Отъ такого удара свой шаръ не получитъ вращательнаго движенія впередъ, хотя и покатится въ данномъ ему направленіи, но столкнувшись съ другимъ шаромъ, передастъ ему всю, безъ остатка, силу своего движенія и въ тотъ же моментъ остановится. Такой ударъ всегда красивъ и отчетливъ.

ОТТЯЖКА.

„Оттяжкой“ называется то, когда свой шаръ, ударивъ другого шара, покатится назадъ. Для того чтобы сдѣлать такъ, нужно бить своего шара внизъ его округленности.

Ударенный такимъ образомъ шаръ хотя, подчиняясь силѣ удара, и будетъ скользить впередъ, но вертѣться будетъ обратно. Столкнувшись же съ другимъ шаромъ, онъ цѣликомъ передастъ ему силу наступательнаго движенія и, подчиняясь своему обратному вращенію, покатится обратно къ игроку.

Но можно сдѣлать и такъ, что шаръ свой, не дойдя до другого шара и не толкнувшись о бортъ билліарда, остановится на поль-пути и покатится назадъ. Для этого нужно бить его, скользя кіемъ отъ середины къ низу. Впрочемъ такіе удары практическаго значенія въ игрѣ не имѣютъ, а поэтому и не будемъ терять время на объясненіе ихъ.

Оттяжка бываетъ „прямая“, „боковая“ и „дуговая“.

Прямая „оттяжка“ не представляетъ собой большого труда для игрока и путемъ практики, при непремѣнномъ условіи выше преподаваемыхъ приемовъ игры (владѣніе кіемъ), достигается очень скоро, но въ игрѣ она особо важнаго значенія не можетъ имѣть и употребляется оттяжка лишь въ рѣдкихъ случаяхъ. Чаще-же всего употребляется „боковая“, или „кляпстость“.

Боковая оттяжка получается во всѣхъ тѣхъ случаяхъ, когда шаръ, котораго ударяютъ не стоитъ по прямому направленію къ лузѣ.

Такая оттяжка весьма многообразна и употребляется очень часто.

Укажемъ на главные ея виды:

1) Когда нужно, чтобы свой шаръ, при ударѣ другого шара, болѣе отклонился въ сторону, нужно бить его кіемъ на $\frac{1}{4}$ ниже

середины его выпуклости. Отъ этого онъ, хотя и покатится впередъ, но ударится о бортъ, или о другихъ шаровъ, стоящихъ въ сторонѣ отъ того мѣста, въ которое онъ попалъ бы, будучи пущеннымъ ударомъ кія въ верхъ, или въ половину шара. При этомъ сила движенія будетъ значительно слабѣе удареннаго имъ шара и онъ скоро останавливается.

2) Если же нужно, чтобы свой шаръ ударившись о другого шара, описалъ прямой уголъ, т. е. ударивъ его, пошелъ по прямой линіи въ сторону, слѣдуетъ бить его въ середину между выпуклостью и низомъ. При такомъ ударѣ свой шаръ теряетъ свою силу и слабо отходитъ въ сторону. Такой ударъ требуется чаще всѣхъ другихъ.

3) Настоящая же боковая оттяжка получается при ударѣ внизъ своего шара, какъ и при обыкновенной прямой оттяжкѣ. Тогда свой шаръ возвращается назадъ, описавъ острый уголъ и очень скоро останавливается. Такіе удары чрезвычайно красивы.

Всѣ движенія шара при боковой оттяжкѣ, или умѣренномъ ударѣ, боковая оттяжка получается лучше, чище и красивѣе и свой шаръ болѣе слушается игрока.

На боковыхъ оттяжкахъ играющему слѣдуетъ сосредоточить главное свое вниманіе и употреблять ихъ возможно чаще, такъ

какъ они сильно способствуютъ развитію и укрѣпленію удара, а также и развиваютъ способность въ немъ точнаго опредѣленія линій глазомѣра.

Дуговой оттяжкой называется движеніе своего шара, когда онъ ударившись о другой шаръ и возвращаясь обратно—описываетъ дугу. Достигается это единственнымъ способомъ, а именно, при ударѣ своего шара внизъ, осклизью къ боку. Отъ такого удара шаръ вертится не прямо впередъ или назадъ, а наклонно и возвращается назадъ, уклоняясь въ ту сторону, въ которую дѣлаетъ обороты. Такимъ образомъ, ударивъ другого шара, онъ отдаетъ ему силу своего поступательнаго движенія и цѣликомъ отдается своему винтообразному вращенію. Движеніе его при этомъ очень красиво, но мало практично, такъ какъ дуга его обратнаго возвращенія почти никогда не требуется въ игрѣ, за исключеніемъ тѣхъ случаевъ, когда при прямо стоящемъ шарѣ, нужно потянуть своего шара назадъ и въ то же время уберечь его отъ паденія въ лузу (на себя).

В И Н Т Ъ.

„Винтомъ“ называется движеніе шара при косомъ вращеніи его.

Такой ударъ, хотя и мало распространенный между игроками, а посредствен-

нымъ игрокамъ и вовсе неизвѣстный, однако имѣетъ очень большое практическое значеніе въ игрѣ.

Онъ употребляется во многихъ случаяхъ. Укажемъ на главные изъ нихъ.

1) „Обходъ шаровъ“. Это дѣлается тогда, когда намѣченный шаръ заграждаютъ другіе шары и не зацѣпивъ ихъ, играть его нельзя. Тогда нужно цѣлить своимъ шаромъ мимо заграждающихъ шаровъ и бить своего шара въ ту сторону нижней части его, въ которую желательно чтобы онъ уклонился, обойдя заграждающихъ шаровъ. Играть въ этомъ случаѣ нужно среднимъ ударомъ и рассчитать такъ чтобы свой шаръ, пройдя заграждающаго шара, потерялъ силу даннаго ему толчка и покатился въ сторону своего вращенія.

Достигнуть этого не такъ трудно, какъ это кажется на первый взглядъ. Особенно, если „дуговая оттяжка“ уже будетъ усвоена игрокомъ, „обходъ шаровъ“ дѣлается безъ особаго труда.

2) „Бортовая“ игра очень рѣдко дается обыкновеннымъ игрокамъ и стоящіе подъ бортомъ шары, почти никогда не играютъ ими. Если же иногда случается, что игрокъ неожиданно для самого себя кладетъ бортового шара, который считался невозможнымъ, то это простая случайность, въ ко-

торой онъ, безъ всякаго преднамѣренія, ударилъ своего шара именно такъ, какъ его и бить слѣдовало.

Играя „бортового шара“, нужно пускать своего шара „винтомъ“ и бить кѣмъ въ ту сторону его, немного ниже середины его выпуклости, которая противоположна лузѣ, т. е. если луза налѣво, то своего шара нужно бить въ правую сторону. Отъ такого удара свой шаръ завертится влѣво, а ударенный имъ другой шаръ получить вращеніе направо и дойдя до лузы и толкнувшись объ ея правый уголь, сдѣлаетъ отбой прямо въ лузу.

3) При игрѣ отъ борта, или „дуплетъ“, также часто необходимъ „винтовой“ ударъ. При этомъ, если нужно, чтобы шаръ, котораго желательно положить отъ борта (дуплетомъ), сдѣлалъ болѣе тупой уголь.—положимъ, въ правую сторону,—то нужно бить своего шара въ лѣвую часть его нижней выпуклости. Тогда онъ, ударивъ намѣченнаго шара, заставитъ его вертѣться вправо и скользя по борту, пойти въ правую сторону. Для того же, чтобы онъ пошелъ въ лѣвую сторону, нужно бить своего шара въ правую сторону выпуклости, т. е. обратно.

„Дуплетомъ“ же вообще называется, когда ударенный „своимъ“ шаромъ другой

шаръ, толкнувшись о бортъ, упадетъ въ противоположную лузу. Также играетъ отъ двухъ, трехъ и болѣе бортовъ. Въ такой игрѣ требуются нѣкоторыя геометрическія соображенія.

Чтобы шаръ, ударенный своимъ шаромъ, описаль острый уголъ, положимъ, въ правую сторону къ намѣченной лузѣ, слѣдуетъ бить его немного влѣво центральной точки его выпуклости и чѣмъ не шире будетъ требоваться уголъ, тѣмъ лѣвѣе бить его. Тоже самое нужно дѣлать и въ томъ случаѣ, когда желательно, чтобы ударенный шаръ шелъ въ лѣвую сторону. Для этого, съ такимъ же расчетомъ, нужно бить его по правой сторонѣ.

ИГРА ШАРОМЪ

Игрой „шаромъ“ называется то, когда ударенный „своимъ“ шаромъ шаръ долженъ въ свою очередь ударить другого шара и положить его въ лузу.

Для этого нужно цѣлить средняго шара такъ, чтобы онъ попалъ слѣдующаго намѣченнаго шара въ ту тучку прицѣла, отъ удара въ которую онъ долженъ пойти въ лузу. При этомъ нужно имѣть въ виду, что ударенный „своимъ“ шаромъ шаръ, положимъ, по игровой сторонѣ выпуклости, отъ самого толчка уже прежде чѣмъ пойти влѣ-

во на одинъ или два миллиметра будетъ столкнутъ съ мѣста въ прямомъ направленіи, а толкнувъ другого шара въ свою очередь собьетъ его на $1/2$, или 1 сантиметръ, и такимъ образомъ, даже при совершенно вѣрномъ прицѣлѣ, намѣченный шаръ можетъ на 2 или 3 сантиметра не попасть въ лузу.

Особенно же нужно имѣть въ расчетѣ эти сталкиванія, или сдвиганія ударяемыхъ шаровъ, при игрѣ шаромъ стушеваннаго съ нимъ шара. Стушевавшись, два шара становятся въ два раза тяжелѣе того шара, которымъ мы играемъ и при ударѣ не сразу начинаютъ катиться вертяться, а 2 или 3 сантиметра должны ускользнуть въ сторону прямой линіи пущеннаго своего шара. Благодаря этому и происходитъ иногда непонятное для неопытнаго игрока движеніе ударенныхъ шаровъ, когда прямой стушеванный шаръ, смотрящій прямо въ лузу и вдругъ не падаетъ.

Такое сдвиганіе, особенно при стушеванныхъ шарахъ, всегда нужно имѣть въ виду. А поэтому, если стушеванный шаръ стоитъ прямо въ лузу, то перваго шара нужно также правильно бить, какъ бы онъ самъ долженъ быть положенъ. Если же стушеванный шаръ стоитъ неправильно въ лузу, отклонившись отъ нея на 1

или 2 сантиметра, то, чтобы положить его, слѣдуетъ бить перваго шара по той сторонѣ, которая отклоняется отъ лузы. Отъ такого удара онъ, „подвинувшись“, попадетъ въ самую лузу.

При игрѣ шарами могутъ съ большой пользой быть употребляемы и „винтовые“ удары, заставляющіе шаровъ дѣлать большія отклоненія. Но это достигается постепенно соображеніемъ и практикой.

ИГРА ЧЕРЕЗЪ ШАРОВЪ.

Игрой „черезъ шаровъ“ называется перебрасываніе „своего“ шара черезъ одного или нѣсколько шаровъ, заграждающихъ собой намѣченнаго для игры шара. Для этого своего шара слѣдуетъ бить по верху его выпуклости, приподнявъ кій такъ, чтобы ударъ по немъ приходился сверху. Получивъ такой ударъ, шаръ дѣлаетъ прыжокъ на разстояніе, смотря по силѣ удара, и, перескочивъ заграждающихъ шаровъ, попадаетъ намѣченнаго шара и кладетъ его въ лузу.

Однако къ такой игрѣ „черезъ шара“, слѣдуетъ прибѣгать только послѣ продолжительной практики и хорошо владѣя киемъ. Иначе конецъ кія, скользя по верхушки шара, можетъ легко, ударивъ внизъ, разорвать биллардное сукно.

Вообще же, игра „через шара“ допускается только въ самыхъ крайнихъ случаяхъ, когда нѣтъ другого исхода.

И такъ, указавъ на основные приемы и способы биллиардной игры, мы этимъ намѣрены закончить отдѣлъ „школы“ и перейти къ „правиламъ игры“, которыя выработаны и установлены лучшими игроками и которыя необходимо знать каждому, играющему на биллиардѣ.



ПРАВИЛА ОБЩІЯ.

§ 1. Приступая къ игрѣ на биллиардѣ, прежде всего ставить шары на свои мѣста, какъ объяснено при описаніи каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по жребію или согласію.

§ 2. Выставка шара начинается съ того мѣста, которое называется на биллиардѣ домою. Это пространство опредѣляется прямою линією, проведенную чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи), параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была опредѣлена и отмѣчена намѣленною ниткою.

§ 3. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволяется выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяется ударять шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногой пола.

§ 5. Когда игрокъ приноравливаясь къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ, шаръ, (сдѣлаетъ тушъ), то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ, т. е. теряетъ по роду партіи извѣстное число очковъ, которое прибавляютъ къ очкамъ партнера, и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляютъ съ очковъ сдѣлавшаго тушъ. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара сдѣлаетъ тушъ, то онъ платитъ за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнеръ сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и сдѣлаетъ (и сыграетъ въ лузу) шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣлаетъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ ставитъ таковыя приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара; на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣетъ права претендовать.

§ 8. Если играющій безъ согласія партнера, сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ становится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платитъ, когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игры сдѣлаетъ партнеръ, который по очереди не имѣлъ права на ударъ, тогда стан овится шаръ на прежнее мѣсто; тотъ, кому слѣдуетъ играть, и продолжаетъ игру.

§ 9. Въ случаѣ же понадобится съ билліарда снять шаръ, то это долженъ сдѣлать маркель, а за неимѣніемъ его одинъ изъ играющихъ, но съ согласія партнера.

§ 10. Если партнеръ остановить какимъ-нибудь образомъ или поправить катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того кто игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ право поставить таковой шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 12. Кто сыграетъ не своимъ шаромъ, то, хотя и положитъ въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, теряетъ за промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ становится на определенное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ становились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркель не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому пріостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлаетъ никакого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившійся у края лузы упадетъ во время или послѣ удара партнера, или отъ какого-нибудь стука, то его ставятъ на то мѣсто гдѣ онъ стоялъ.

§ 15. Кто на билліардѣ теряетъ очко за какой-нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ за тѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а представляетъ играть своему партнеру.

§ 16. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ, и турнякомъ (толстымъ концомъ кія) играть позволяется.

§ 17. Безъ обоюднаго согласія не позволяется оставить начатую партію не только начатую уже, но и всѣхъ другихъ, сколько слѣдовало играть по уговору. Если кто не доигрываетъ по уговору, платитъ за всѣ игранныя партіи.

§ 18. Если посторонній зритель какимъ-нибудь образомъ, хотя не умышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары становятся на прежнее мѣсто и играютъ снова.

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на билліардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билліарду, или произносили какія-либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ невольнымъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣютъ права совѣтовать

игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку и тотъ сдѣлаетъ такъ какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ, но только до слѣдующаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркель сдѣлаетъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

§ 22. Маркель олженъ считать очки съ точностью и повторить громко каждый разъ, кагда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболяхъ, и не долженъ пропустить ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означитъ проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

23. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прыжокъ вылетитъ изъ билліарда, что можетъ случится отъ неправильности билліарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру?

§ 24. Если шаръ, на котораго играютъ, т. е. который тронуть кіемъ изъ билліарда вылетитъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣлаетъ киксъ), то это считается за дѣйствительный ударъ.

ПАРТІЯ ВЪ ПИРАМИДУ.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждаго отдѣльно, а играютъ только краснымъ шаромъ.

§ 2. Шары выставляють при помощи особаго трехъ-угольника, плотно одинъ подлѣ другого, и первый узловой шаръ долженъ стоять на верхней точкѣ билліарда.

§ 3. Сложность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послѣднему шару, положенному въ лузу, присчитывается 10, итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то, чтобы не быть въ проигрышѣ, каждый долженъ имѣть 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.

§ 4. Играють въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по очереди (эту партію называютъ корольной), въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ

изъ партнеровъ, и опять король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ кладутъ вмѣстѣ, и сколько недостааетъ до 70, каждый платитъ королю; а если король проиграетъ, то онъ платитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается ихъ на долю cadaго, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ больше опредѣленнаго числа.

§ 6. Выставляющій долженъ сбить, или, по крайней мѣрѣ, дотронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ, поставленныхъ въ пирамиду.

§ 7. Когда выставляющій собьетъ шары, и одинъ или нѣсколько упадутъ въ лузу, то это считается въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу, — задѣвши шара или нѣтъ, предыдущій или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій положивъ бѣлаго шара въ лузу, красного уронитъ на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ билліарда; если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ, если же и это мѣсто занято, то шаръ остановится по направленію къ верхней точкѣ плотно къ шару.

§ 9. Когда послѣдній, оставшійся на билліардѣ шаръ остановится ниже домовой линіи и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части билліарда, противоположной дому.

§ 10. Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тотъ начинаетъ слѣдующую партію, исключая корольной, гдѣ играющій королемъ всегда выставляетъ, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть ководемъ.

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, станетъ на поверхности борта, то его ставятъ плотно къ борту, противъ того мѣста, гдѣ онъ на бортѣ стоялъ.

§ 12. За каждый тушь, какъ бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушь, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ и сдѣланный имъ шаръ остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фуксовъ, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать, т. е. прямо въ лузу, отъ шара, шаръ шаромъ и т. п. Если указанный играющимъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

Цѣна 30 коп.