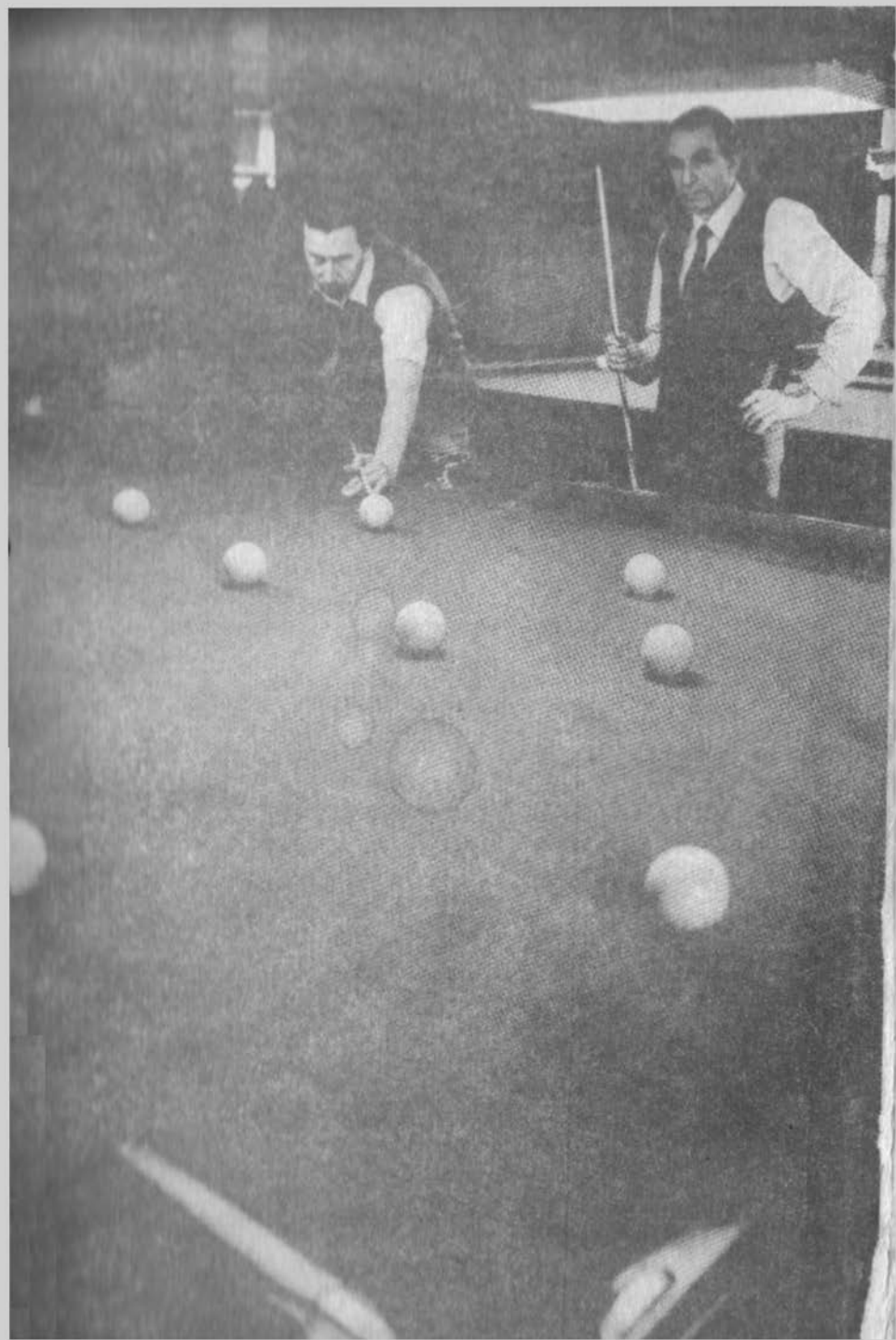


С. Я. КОКОРИН

БИЛЬЯРД





С.Я. КОКОРИН

БИЛЬЯРД



Лениздат ● 1991

75.59
K55

Редактор Ирина Вдовина

К 420400000 — 041 без объявл.
М171 (03) — 91

ISBN 5-289-01104-8

© С. Я. Кокорин, 1991

ОТ АВТОРА

На первый взгляд кажется, что играть на бильярде очень просто. Да, просто. Да, просто, если знаком с бильярдом поверхностно. Но стоит немного вникнуть в эту игру, и вам откроется целая наука — наука движения шаров, наука владения кием и т.д. и т.п. Не обладая бильярдной техникой и не будучи психологически подготовленным, хорошо играть на бильярде невозможно.

Чтобы достигнуть здесь высокого мастерства, нужно иметь талант, затратить много труда на тренировки и просто быть разносторонне развитым человеком.

Бильярд — это такой вид спорта, в котором нельзя расслабляться ни на минуту. Игрок должен быть полностью поглощен игрой, не слыша и не видя, что делается вокруг стола. У него не должно и мысли возникнуть, что он не забудет шар или не выполнит задуманный удар. Он обязан хорошо ориентироваться в любой игровой ситуации.

Сразу скажу, что мастерство не повысится, если вы даже дено и ночью будете гонять шары по столу. Необходимо сначала понять и досконально изучить технику бильярдной игры, ее теорию, затем овладеть выполнением сыгрывания шаров на практике и только после этого можно выбирать тактику ведения игры. Если вы хорошо кладете шары в лузы, то можно играть в наступательном стиле; если вы обладаете приличным отыгрышем, можно и подождать, когда ошибется партнер...

И все-таки что же побудило меня написать о бильярде? Во-первых, любовь к этой увлекательной и остроумной игре. Во-вторых, застойное состояние, в котором она находится в настоящее время у нас. В-третьих, полное отсутствие специальной литературы.

Знатоки произносят имена прежних выдающихся игроков и вспоминают, как они играли до войны, забывая

по восемь шаров с удара. Сегодня тоже есть знаменитые игроки, о которых будут вспоминать потом, но их единицы. Если же присмотреться к основной массе занимающихся бильярдом, сразу бросается в глаза то, что техника их игры находится на довольно низком уровне. Смотришь на игру, казалось бы, сильного игрока и видишь, как много шаров он не забивает из-за отсутствия техники. Впрочем, он и не пытается ею овладеть, так как для игры ему достаточно и той, которую он приобрел в результате долголетней практики. Для развития бильярдного спорта в нашей стране необходимо вовлекать в него способную молодежь, начиная ее обучение с 12—14 лет, создать ей условия для тренировок, организовать специальные секции.

Поэтому я и решил поделиться своим небольшим опытом на страницах этой книги, предвидя, что через некоторое время молодежь разовьет теорию бильярда, а на практике добьется больших результатов и выйдет на мировой уровень. Прочитав ее, вы узнаете много интересных вещей и хитростей, которые таит в себе эта игра. Книга значительно сократит время овладения теорией бильярда. Но не обольщайтесь: чтобы хорошо научиться играть в него, знать теорию — это еще полдела. Только огромный труд, затраченный на освоение бильярдной техники, приведет вас к успеху.

ПОГОВОРИМ О БИЛЬЯРДЕ

«Бильярдный спорт широко распространен в нашей стране. Поклонников бильярдной игры можно встретить в любом городе, в клубах и парках, во дворцах культуры и домах отдыха. Соревнования мастеров бильярда неизменно привлекают обширную и разнообразную аудиторию. Десятки тысяч советских людей посвящают часы своего досуга занятиям этим увлекательным видом физической культуры». Так писал о бильярде в 1947 году В. И. Гофмейстер, и он вовсе не преувеличивал значение и популярность его в нашей стране. В то время наиболее сильным игрокам присваивалось звание «Мастер бильярдного спорта», разыгрывалось первенство СССР. Старожилы вспоминают: «Пройдясь по Невскому проспекту от Александро-Невской лавры до Адмиралтейства, можно было побывать в 10—12 бильярдных залах». Сейчас на этом пути нет ни одного.

Нынешнее состояние дел в бильярде хорошо просматривается на примере Ленинграда. В городе есть лишь один бильярдный зал для массового посещения — в ЦПКиО им. С.М. Кирова, остальные — в Доме офицеров Советской Армии им. С.М. Кирова, в клубе Военно-медицинской академии им. С.М. Кирова, Доме архитектора, Доме ученых им. М. Горького, в домах отдыха и санаториях — не всем доступны. Почти каждый зал имеет свой постоянный состав игроков. Мастерство их выверено до шара, каждый знает, сколько шаров форы он должен получить с того или иного партнера. Повышать технику и тактику игры в такой обстановке не имеет смысла. Если игрок сыграл 2—3 партии и выиграл, в следующую раз с него запросят фору шар, затем еще шар. Но у каждого человека есть свой предел уровня игры. Сколько бы он ни тренировался, мастерство его не растет, а фору просят все больше и больше. Он не выдержи-

вает попрошайничества, и бильярд теряет способного игрока. Сильному игроку тоже нелегко. Из-за большой запрашиваемой форы он играет мало, мастерство его падает. Если такое положение дел сохранится еще хоть некоторое время, то бильярд в нашей стране вымрет как игра, а как вид спорта он у нас прекратил свое существование в 40--50-х годах.

Последняя работа о бильярде (автор В. Барахвостов) была опубликована в журнале «Наука и жизнь» в 1966 году. Интерес к ней был огромен. До сих пор размноженные экземпляры этой статьи переходят из рук в руки. Литературы по бильярду сегодня просто нет.

Бытует мнение, что там, где бильярд, там игра на деньги, пьянство, дебош. И это, кстати, сыграло не последнюю роль при закрытии бильярдных залов. Однако причина все-таки глубже — она в ликвидации бильярда как вида спорта, то есть игры без правил и судей. Представьте, что станется с футболом или хоккеем, если матчи будут проходить без судей...

В настоящее время усилилась пронаганда бильярда. В конце 1987 года в Москве был проведен турнир, в котором участвовали игроки многих городов. Затем прошли турниры в Ленинграде, Тбилиси, Ярославле, где определились свои чемпионы. В одном из выпусков телепередачи «Монитор» было показано выполнение нескольких сложных ударов по шару на бильярдном столе и сказано, что с 1989 года эту игру будут культивировать многие Дворцы культуры.

В ноябре 1988 года в кинолектории Дома офицеров собрались любители бильярда, чтобы избрать совет федерации бильярда Ленинграда. В него вошли 38 членов. Через месяц там же состоялось учредительное собрание, на котором был выбран президиум федерации в составе 11 человек. Первым председателем ее стал Толмачев Валентин Сергеевич, мастер спорта СССР международного класса по хоккею, начальник Дома офицеров им. С.М. Кирова. Именно этот совет и взял на себя всю работу по возрождению бильярда в нашем городе. Хочется надеяться, что этот вид спорта станет у нас одним из самых массовых, потому что ему, как говорится, «все возрасты покорны».

Лично я увлекся бильярдом в 50 лет. До этого играл в командах мастеров в хоккее с шайбой и волейбол. Имею звание «Мастер спорта СССР». В 1965 году я ушел

из большого спорта, но полностью отойти от него так и не смог. Поначалу увлекся автомобильными гонками, а в 1980 году один из моих сослуживцев привел меня в бильярдный зал — и бильярд сделал свое дело.

Сегодня в Ленинграде есть много хороших игроков. Это В. Г. Голубев, В. Г. Куликов, В. Н. Абдюшев, М.Л. Аншелиевич, Ю.Г. Милованов и другие. Но как научиться так прекрасно владеть шаром, как они? Копировать их? Не получится, так как у каждого из них свой стиль игры и все они шли к вершине своим путем.

Если вы спросите опытного бильярдиста, как он целился в тот или иной шар, не обижайтесь, что ответ будет недостаточно четким. Ему действительно трудно это объяснить. Он просто чувствует расстояние между лузой и шарами, чувствует, с какой силой ударить и каким винтом привести свой шар в нужную точку стола. Он вовсе не думает, как забить, он делает это автоматически, так же, как хоккеист катается на коньках или бросает шайбу по воротам, а волейболист направляет мяч в незащищенное место площадки.

Помните: игроками не рождаются — ими становятся.

На первых порах для вас будут существовать центр лузы, линия прицела, точка прицела, точка удара. Вы должны будете помнить, как стоять, как опереть руку о стол, как держать кий и т.д. и т.п. Сначала у вас будет резкий неуверенный удар, и пройдет много времени, прежде чем вы выполните плавный, мягкий, размеренный удар.

Учить играть очень трудно. Еще труднее написать пособие, особенно по бильярду, потому что сколько людей, столько и мнений об этой игре. И все-таки я попытаюсь это сделать.

Немного об истории возникновения бильярда.

Само слово «бильярд» (франц. billard, от bille — шар) означает игру с шарами и кием (деревянной палкой) на столе с бортами (также называется «бильярд»). Первое упоминание об этой игре появляется во Франции в XVI веке. Бильярд произошел от игры, напминавшей крокет (шар ударами деревянного молотка проводится через проволочные ворота, расположенные в определенном порядке на земляной или травяной площадке).

Очень любили бильярд короли. Шотландская королева Мария Стюарт, находясь в тюрьме, жаловалась на жестокость Елизаветы I, которая не давала ей играть на

бильярде. Георг II запретил эту игру в общественных местах, но будущие монархи Англии Георг IV и Виктория продолжали играть.

Однако основной вклад в развитие бильярда внесли французы. В XVI веке эта игра стала очень популярной во всей Европе. В Россию ее привез Петр I, и с тех пор бильярдный стол можно было встретить в каждом мало-мальски зажиточном доме, не говоря уже о различных клубах, ресторанах, гостиницах.

Первый бильярдный стол был установлен в Лондоне в Букингемском дворце в 1836 году. Его изготовил Джон Турстон. Вес стола исчислялся тоннами, поэтому он стоял на восьми ногах на каменных плитах. Зеленое сукно впервые было применено Дюком Берфордом в 1664 году, а борта обрезинил в 1845 году тот же Турстон. Тогда же в Виндзорском замке королевы Виктории появился прототип современного стола.

400 лет на бильярде играли мазиком. Кий появился в начале XIX века, но еще без наклейки. Впервые кожаную наклейку применил французский капитан Минго. Маркер Джон Кар первым стал мелить ее мелом, а его хозяин Джон Бартли первым сделал крученный удар. Первый складной кий из двух половин, очень удобный в обращении, был изготовлен в Америке в 1970 году.

Бильярдные шары сначала были деревянными, затем их заменили шарами из слоновой кости, а после получения в 1860 году целлулоида их стали изготавливать из пластмассы. В 1920 году именно эти шары применялись в турнирных играх.

Первый бильярдный зал был открыт в Лондоне в начале XIX века в «Ковент-Гардене», а первыми чемпионами мира по спортивному бильярду были Джон Роторс-старший и Джон Роторс-младший, Уильям Кук, Чарльз Досон.

Бильярд пользовался огромной популярностью до 1920 года, до тех пор, пока не появилась игра в снукер, которая, по заявлению Джоу Дейвиса, «более искусная, чем бильярд». Перед второй мировой войной снукер буквально вытеснил бильярд. Однако такие бильярдисты, как Эди Чарльстон, Фред Дейвис, Норман Дагли, Гет Сетти, Майкл Ферейра, своей игрой доказали, что хороший игрок на бильярде всегда переиграет хорошего игрока в снукер.

В настоящее время бильярд сильно развит в США и Англии, где первенства мира среди любителей и профессионалов транслируются по телевидению.

Сегодня наступило новое время, время больших перемен. Должно наступить и новое время бильярда. Надо снова возвести бильярд в ранг спорта. Он наверняка заинтересует молодых парней, оторвет их от пьянства и наркомании, заполнит свободное время, даст эмоциональную разгрузку.

Но как же развивать бильярд, когда в наших магазинах нет соответствующего инвентаря? Зайдя как-то в один из них, я справился у продавцов о наклейке на кий. Их ответ меня озадачил — они просто не знали, что это такое. А ведь были времена, когда кий и столы таких российских мастеров, как Чемоданов и Фрейберг, пользовались большим спросом за границей. Но, как говорится, был бы спрос, а мастера и сегодня найдутся у нас.

Так в чем же все-таки огромная притягательная сила бильярда? В этой игре привлекает многое — и умение управлять движением шаров, и частая смена ситуаций, и разгадка тайны игры, возведенной почти в ранг науки, наконец, выигрыш. Ведь только при ударе по шару кием возникает до десятка решений, а выбрать необходимо лишь одно, и притом самое верное. Так пусть же эта книга будет первым помощником для начинающих играть на бильярде.

ИНВЕНТАРЬ

● Бильярдный стол.

Может быть разных размеров, но всегда должно соблюдаться отношение длины к ширине, равное 2:1. Чаще всего встречаются бильярды: $3,50 \times 1,75$; $3,20 \times 1,60$; $2,90 \times 1,45$ и $2,40 \times 1,20$ м. Первенство мира проводится на столах с игровым полем $3,40 \times 1,70$ м.

Размер бильярда считается от края до края по резине, обрамляющей его борта. Высота от пола до верхней плоскости доски, обтянутой сукном, составляет 0,8 м. Чаще всего применяется шерстяное сукно с ворсом зеленого цвета, реже — бордового. На Западе поверхность стола обтягивается синтетическим сукном с небольшим ворсом — по нему лучше катится шар. Бильярдные доски выполняются из мрамора, асфида, железобетона или дерева. Маленькие столы имеют четыре ножки, большие — шесть. В каждой ножке, в нижней ее части, есть юстировочные винты, при помощи которых бильярд выставляется горизонтально. В углах стола располагаются лузы, еще две лузы — в его средней части на длинной стороне. Размер лузы зависит от диаметра шаров, которыми играют: если, например, диаметр шара 70 мм, то ширина лузы должна составлять 74 мм. Лузы обрамляются металлическими скобами одинакового диаметра — 90 мм. На них крепятся вязаные сеточки под шары и два слоя кожи — для амортизации падающих в лузы шаров. Резина, обрамляющая борта бильярда, имеет размеры по толщине и ширине от 20 до 25 мм. В угловых лузах закругления резины делаются радиусом, равным половине ширины применяемой резины, а в средних лузах — $2/3$ ее ширины.

Каждый бильярдный стол имеет свои особенности, поэтому перед тем как начать играть на нем, необходимо его хорошо изучить. Игрок должен:

1) внимательно осмотреть сукно, проверить, равномерно ли оно натянуто, нет ли на сукне у луз протертых

ямочек, в которых может останавливаться шар. Неравномерно натянутое сукно видно по клеточкам структуры материала — из квадратных они превращаются в ромбовидные.

Сукно, которое применяется на наших бильярдных столах, очень низкого качества — во-первых, на нем большой ворс, во-вторых, оно сильно растягивается.

Игрок обязательно должен знать, как лежит сукно на бильярде. Для этого достаточно провести рукой или пальцем вдоль стола, и вы почувствуете, движется рука по ворсу или против ворса. Правильно сукно должно лежать по ворсу из «дома». Я не имею в виду те столы, которые чистят под разными углами к ворсу, не только пылесосом, но и меховыми шапками, рукавицами, щетками. Тогда ворс скручивается, что, конечно, недопустимо. Сукно следует чистить пылесосом, при этом стараться не растягивать его — и только вдоль ворса. Каждые две недели надо гладить его утюгом, но ни в коем случае не отпаривать.

Я обратил особое внимание на ворс потому, что новизна сукна и направление ворса имеет большое значение при выполнении винтовых и слабых ударов, когда шар катится очень медленно. Например, вы играете шар под углом в среднюю лузу на слабом ударе. Если вы играете по ворсу, целясь в середину лузы, то он пройдет ее, если же против ворса, то шар не дойдет до середины лузы. Часто случается и так, что игрок тихонько накатывает биток на далеко стоящий шар и промахивается. При этом он ссылается либо на неровность стола, либо на плохое качество шара. А подвело его в данной ситуации то, что он просто не знал, что по ворсу винт необходимо давать сильнее, чем против ворса, — шар должен пойти по более крутой траектории;

2) проверить размер всех луз по ширине при помощи шара, который ставится в лузу, но при этом обязательно касается поверхности стола. Если борт выставлен по высоте неправильно, например выше требуемого размера, то луза будет широкой — шар пройдет в нее на уровне меньшего диаметра. На сильном ударе с винтом шар часто застревает в такой лузе, так как, поднимаясь в ней, он касается расположенных вверху губок. В данном случае лучше играть на тихом ударе — как бы скатывать в лузу шар. Закругление губок тоже влияет на забитие шара. Острая губка его не принимает. Иногда одна из

губок лузы выдвинута в поле больше, чем другая, и со стороны этого борта она как бы закрывает лузу, то есть луза с этого ракурса становится уже, зато с другого борта — намного приемистей;

3) проверить, как выставлены борта по высоте: от низкого борта шар имеет сильный отскок и может вылететь; высоко поднятый борт поджимает шар, и отскок получается слабым;

4) осмотреть состояние кожаных амортизаторов — если они износились, то при точном попадании шар может вылететь из лузы обратно в поле.

После того как вы сыграли на столе 10—15 партий, считайте, что вы уже достаточно хорошо знаете этот стол.

Бильярд имеет разметку, по которой определяются его точки и по которой можно судить о правильности его геометрии. На нем наносятся три точки — 1, 2 и 3. Точка 2 отмечается в центре стола. Она образуется на пересечении линий, проведенных из центров угловых луз по диагонали. Эта точка должна лежать на линии, соединяющей центры боковых луз. Если эти линии пересекаются в одной точке, то бильярд собран и отъюстирован правильно. Точки 1 и 3 образуются при пересечении линий, проведенных из центров угловых луз на центры боковых. Все три полученные точки должны лежать на прямой, делящей стол пополам вдоль его (рис. 1).

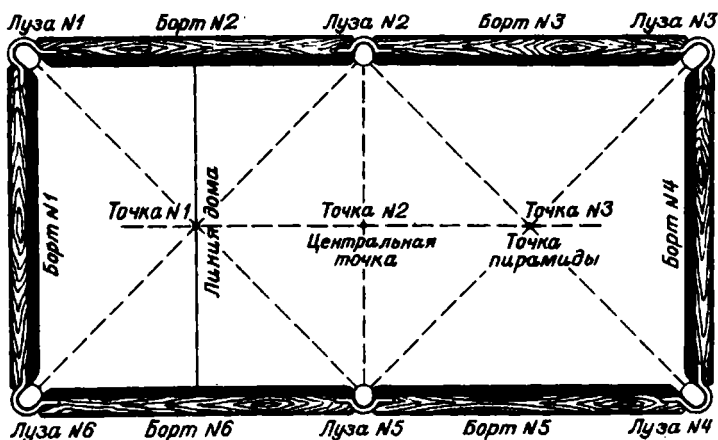


Рис. 1

Линия, проведенная через точку / параллельно короткому борту, отсекает четверть площади бильярдного стола, которая называется «домом». На точку 3 в форме равнобедренного треугольника ставится пирамида из шаров. Шар в вершине пирамиды должен обязательно встать на точку 3.

● Шары.

Если посмотреть на бильярдные шары, то с первого взгляда все они покажутся одинаковыми. Ничего подобного, каждый из них имеет свой вес и диаметр. Более того, бильярдные шары являются эксцентрическими — у них нет общего центра массы. Раньше шары делали из кости, теперь их изготавливают в основном из пластмассы. Для игры чаще применяются шары диаметром 70 мм, реже — 50 и 60 мм. Приступая к игре, внимательно посмотрите, нет ли колотых шаров и шаров с трещинами, как сильно они засалены жиром рук, обратите внимание на правильность их формы.

● Кий.

От кия в игре очень многое зависит. Во-первых, он должен быть по руке, прямолинеен, уравновешен и, во-вторых, изготовлен из нескольких пород дерева — этим достигаются его жесткость и упругость.

Размер кия зависит от физических данных игрока — его роста, длины рук и т.д. Выбирается кий следующим образом. Надо встать у бильярдного стола, левую ногу выставить немного вперед, правую чуть-чуть согнуть, корпус развернуть по направлению предполагаемого удара, положить левую руку на стол, на нее опустить кий с вылетом 30—40 см. В районе хвата правой руки и должен быть центр тяжести кия. Смещая руку относительно центра тяжести кия, можно регулировать силу удара и выполнять различные оттяжки и прокаты шара.

Обычно кий изготавливается длиной 150—170 см и весом от 500 до 750 г. Весь кий условно можно разделить на три части — тонкий конец, средняя часть и толстая часть. Тонкий конец выполняется из дерева твердой породы белой расцветки (например граба или лимонного дерева).

Диаметр тонкого конца кия -- от 10 до 15 мм, длина -- до 400 мм. Средняя часть набирается из различных пород дерева -- в основном из граба и красных пород, реже применяется черное дерево. Толстая часть кия -- турние -- изготавливается из тяжелых пород дерева. В центр его, через отверстие в тыльной части, вводится металл, при помощи которого достигается требуемый вес кия. Отметим, что легким кием намного проще выполнять различные винтовые удары. Опытный игрок имеет свой кий, к нему он привыкает так же, как охотник к ружью, теннисист к ракетке, хоккеист к клюшке и конькам.

● Наклейка.

В выполнении сложных ударов большую роль играет наклейка с подклейкой, которые наклеиваются на тонкий конец кия. Их диаметры должны совпадать с диаметром конца кия. Игрок, привыкший к жесткой наклейке, хуже играет мягкой, и наоборот. Обычно подклейка изготавливается из твердых сортов кожи, текстолита и даже металла. Наклейка выполняется из толстых кож -- лося, бегемота, буйвола, либо склеивается из нескольких слоев тонкой кожи, а поверх наклеивается слой замши. Кожа должна быть обязательно обезжирена в спирте, а жесткость ее зависит от температуры воды, в которой она замачивается: чем выше температура воды, тем жестче кожа. Если этого не проделать, то от ударов наклейка не будет сохранять первоначально приданные ей форму и диаметр. На кий наклейку с подклейкой приклеивают при помощи «Момент», который наносят тонким слоем с выдержкой 10--15 минут (в зависимости от окружающей температуры воздуха). Через 10 минут после этого кием можно играть.

Наклейки бывают маленькие -- диаметр 10--12 мм и большие -- диаметр 13--15 мм. Большой наклейкой легче выполнять сложные удары -- оттяжку назад, в бок, провод шара вдоль борта и т.д., но тогда труднее прицеливаться. И наоборот -- при маленьком диаметре ее прицеливание повышается, а выполнение сложных ударов затрудняется.

Качество наклейки проверяется тем, как она держит мел при ударе и как долго не засаливается, то есть не делается скользкой. Хорошая наклейка держит мел 5--10 ударов. Зачищается она мелкой наждачной шкуркой.

Всякий раз, наблюдая, как игроки обрабатывают наклейку наждачной шкуркой и мелят ее, я убеждаюсь в том, что им не выполнить сложного удара. У них обязательно получится слабый винт, так как они обрабатывают только сферическую часть наклейки, а нужно обрабатывать и ее цилиндрическую часть.

Например, игрок хочет оттянуть биток от далеко стоящего шара. Он знает, что битку необходимо придать глубокий нижний винт, но не знает, чем это достигается. А чтобы придать шару сильный винт, удар надо начинать сферической, а заканчивать цилиндрической частью наклейки. Это очень сложный удар, и в выполнении его большое значение имеет как раз правильная подготовка наклейки.

Мелить необходимо обе сферы наклейки. Если вы увидите в руках игрока кусочек мела со сферическим углублением, можете сразу делать вывод — этот игрок невысокого класса.

● Мел.

К мелу предъявляются особые требования. Он бывает твердым и мягким. Твердый очень плохо мелит наклейку, опорную руку и тонкий конец кия. Из-за этого часто происходит кикс, ведущий к совершению ошибки. При пользовании мягким мелом надо учитывать следующие его особенности. Если наклейка засалилась или на ней остались частично засаленные места после чистки наждачной шкуркой, то мягким мелом они покроются, но при ударе по шару мел с них слетает и может произойти кикс. Чтобы этого избежать, необходимо после меления наклейки сделать следующее: пальцем, намеленным мелом, чтобы он не был жирным, легонько стереть с наклейки мел. Если она его не держит, то появятся засаленные прольсины, которые следует подшкурить и снова помелить. После этого наклейка должна держать мел. Только после такой подготовки кия можно спокойно выполнять сложные техничные удары.

● Машинка.

Часто в игре создается такое положение, когда до шара не дотянуться. В этих случаях и применяют машин-

ку — подставку для кия. Она делается из дощечки размером 100×60 мм и толщиной 20—30 мм, в которой выпиливаются полукруглые вырезы: три в горизонтальной плоскости и по одному в вертикальной. В центре дощечки высверливается отверстие, в которое вставляется палка диаметром 20 мм и длиной 1,5 м. Такая же машинка делается и для длинного кия размером до 2,5 м.

● Ремонт бильярдных столов.

У нас сохранилось много старинных бильярдных столов, но все они находятся в очень плохом состоянии. Людей, реставрировавших бы эти столы, сегодня практически нет — старые мастера ушли на покой, а новые не переняли их опыт. И кто только ни занимается их ремонтом?! Если, скажем, человек работает столяром или обивщиком мебели, он уже мнит себя мастером бильярдных дел и запросто берется за ремонт бильярда. Отсюда такое низкое качество столов. Я не утверждаю, что они сделаны плохо, — сукно вроде бы натянуто, борта обшиты, и даже резина не гвоздями прибита, а посажена на клей «Момент». Однако играть — с виду, казалось бы, на хорошем бильярде — невозможно.

Лузы по-разному смотрят в поле. С одной стороны они нормально принимают шар, а с другой стороны положить шар в какую-то лузу практически нельзя, каким бы высоким мастерством вы ни обладали. Борты стоят не на одной линии и на разной высоте. Правильно посланный шар вдоль борта отходит от него, а если и пройдет, то не упадет в лузу. Поле стола неровное, шар водит то в одну, то в другую сторону. И все потому, что ремонтируют бильярды случайные люди, зачастую даже сами никогда не игравшие в бильярд и не знающие всех тонкостей, которые необходимо знать, если вы беретесь за ремонт стола.

Два совершенно одинаковых стола сделать очень и очень трудно. Они всегда будут — хоть немного — отличаться друг от друга. Один стол, если можно так сказать, раскатист, другой — тупой. На одном шары легко заходят в лузы, другой более строг и т.д. и т.п. Вот поэтому я и хочу поделиться своим опытом по ремонту бильярдных столов.

С чего же начинать ремонт стола? Для начала надо обязательно сыграть на нем 2-3 партии, чтобы почув-

ствовать, с чем вам предстоит иметь дело. А почувствовать вы должны то, как ведет себя стол во время игры. Все запишите, не надейтесь на свою память, иначе потом исправить что-то будет просто невозможно либо придется разбирать весь стол.

Запишите также размеры луз, высоту бортов, отметьте места, где шар сводит. В общем, надо составить план ремонтных работ.

Если при осмотре стола вы не обнаружили существенных недостатков (одна луза на несколько миллиметров шире другой, дужка лузы сильно задрана вверх или, наоборот, опущена, перепутаны местами борта), то можно приступить к его разборке.

При разборке обязательно пометьте все детали бильярда — лузы, борта, обшивку. Разложите под столом отвернутые болты напротив отверстий, чтобы не перепутать, так как есть болты с метрической и дюймовой резьбой, длинные и короткие, под одним лежит одна шайба, а под другим — 2—3.

Сняв борта, положите их на обыкновенный стол. Ни в коем случае не работайте с ними на бильярде, потому что обязательно поцарапаете гвоздями грани-тоаспидные плиты.

Сняв сукно с поля стола, вытащите все лишние гвозди, иначе они будут мешать вам при обивке новым сукном. Удалите с настила бильярда годами слежавшийся мел.

При помощи измерительной линейки проверьте, как расположены плиты настила: может, одна из них лежит выше или ниже. А при помощи уровня, лучше водяного, проверьте горизонтальность стола. Все его плиты должны находиться на одном уровне.

Измерительная линейка представляет собой отшлифованный и выверенный двухметровый металлический двутавр с полкой 30 мм. Длина 2 м необходима для того, чтобы перекрыть середину стола сначала от одного края, а затем от другого.

Выставив плоскостность плит вдоль бильярда, проверьте их прогиб поперек стола. Если есть прогиб, то подставленными под стол клиньями уберите его. При этом постоянно контролируйте плоскостность бильярда.

Теперь надо зашпаклевать настил, дать ему высохнуть и отполировать, чтобы не было ни единой царапины.

При шлифовке обращайтесь внимание на край стола, находящийся под бортом. Это очень ответственный уча-

сток работы. Края на расстоянии 150 мм необходимо отшлифовать так, чтобы они были на 0,2 мм ниже уровня стола. Тогда, во-первых, шар будет прижиматься к борту, во-вторых, сукно не будет провисать.

Если вырезы у луз были расположены глубоко, то подрежьте их, чтобы шар, войдя в створ лузы, обязательно бы упал в сеточку.

Приступая к ремонту бортов, тщательно очистите их от клея, прибитых тряпок, выдерните гвозди. Если на бортах есть сколы или от многократного ремонта борта стали дряхлыми, подклейте на них новую древесину. Ни в коем случае не торопитесь, не заделывайте изъяны бортов наспех, прибив кусочек кожи, ткани и т.п.

Если резина отстала, то отдерите ее, зачистите саму резину и паз борта, намажьте «Моментом» и через 10 минут приклейте. Обязательно обстучите резину тяжелым молотком.

Изготовьте из доски толщиной 15 мм, шириной 100 мм и длиной 250 мм шаблон для скругления резины на концах бортов. С одной стороны доски сделайте закругление для угловых луз, с другой — для средних. Работая с таким шаблоном, все лузы у вас будут одинаковыми.

Перед тем как делать закругления резины, обрежьте ее по профилю борта и хорошо зашлифуйте. Если оставите бугорок, он-то и будет влиять на прием лузы.

Следующий этап работы — затяжка бортов сукном. Помните, сукно растягивается в ширину, поэтому полоски для бортов режьте вдоль полотнища ткани.

Очень ответственная операция — затяжка сукном поверхности стола. Предварительно надо очистить ее от посторонних мелких предметов, кусочков шпаклевки, ниток, стереть пыль. Совершенно чистой должна быть и левая сторона сукна. Если на сукне есть узелки, их необходимо разбить молотком, положив ткань на какой-нибудь твердый предмет, иначе шар будет сводить в этих местах.

Разложите сукно на бильярде, обрежьте его вровень со столом по длине. Помните, что оно кладется по направлению ворса из «дома» к пирамиде. Временно прибейте сукно на одном из углов стола — по 3 гвоздика с каждой стороны угла. Перейдите на другой угол по диагонали и натяните сукно. Прделайте то же самое по другой диагонали. Затем с двух сторон равномерно натяните ткань у средних луз, потом посередине вдоль стола. Если

сукно ровно легло на бильярде, то продолжайте натягивать его в той же последовательности и затем прибейте гвоздями. Когда вы это сделаете, горячим утюгом через мокрую тряпку отпарьте сукно у луз. Оно несколько растянется, и вам будет легче заделать его по радиусу. Гвозди старайтесь забивать так, чтобы шары во время игры не касались их, иначе на шарах появятся сколы и они быстро придут в негодность.

Следующий этап ремонта — пришивка сеточки к сукну у луз. Место пришивки должно быть ниже уровня стола на 5—10 мм.

Теперь осталось установить на свои места борта, предварительно затянув их крайними болтами, но не крепко, так, чтобы борт можно было перемещать вправо, влево на 2—4 мм.

Юстировку бильярда следует начинать с коротких бортов. Хорошо бы иметь шаблоны угловых луз шириной 74 мм. Сделав зазоры угловых луз одинаковыми, проверьте средние лузы — их ширина не должна превышать 85 мм.

При помощи измерительной линейки выставьте борта по линии и на одной высоте, равномерно затяните остальные болты.

Опробуйте отремонтированные борта, нанося удар по шару обязательно кием, а не просто бросая шар рукой. Если шар подпрыгивает, значит, борт лежит низко. Если же шар сильно прижимается к борту и его отскок слабый, значит, борт высоковат. Его высота должна быть такой, чтобы шар, посланный с верхним винтом, чуть-чуть подпрыгивал при отскоке от борта.

Проверив бильярд, сделайте его разметку, нанесите 3 основные точки. Лучше всего наносить их фломастером при помощи шайбы диаметром 12 мм.

Вот ваш стол и готов. Теперь можно опробовать его в игре.

ТРЕНИРОВКА И МЕТОДИКА



ТРЕБОВАНИЯ К СТОЙКЕ ИГРОКА

К стойке игрока каких-то особых требований нет, так как приходится играть шары, расположенные близко и далеко от борта бильярдного стола. Однако всегда надо стоять так, чтобы было удобно, но обязательно устойчиво. При игре правой рукой необходимо левую ногу несколько выдвинуть вперед, держа ее ненапряженно, правую немного согнуть — она амортизирует корпус игрока. Туловище слегка развернуть в направлении предполагаемого удара, немного согнуться, но так, чтобы сверху была хорошо видна линия прицеливания. Стойка игрока считается правильной, если обеспечено свободное движение руки, в которой находится кий.

Вес тела старайтесь равномерно распределять на обе ноги.

Особое внимание уделяйте тому, чтобы линия удара обязательно проходила через середину ступни ноги, согнутую в локте руку, держащую кий, и глаз (рис. 2).

Опорная рука должна располагаться прямо по направлению удара и устойчиво лежать на столе. Ладонь плотно прижата к сукну, пальцы широко расставлены, подтянуты к кисти — для обеспечения необходимого расстояния от кия до поверхности стола. Большой палец плотно прижат к указательному для создания опоры для кия. Кий должен свободно лежать между указательным и большим пальцами.

Если опорную руку приходится ставить близко к борту или на борт, то применяется хват кия петлей — расставленные мизинец, безымянный и средний пальцы подтягивают сукно к кисти, большой палец плотно прижимается к среднему, на него кладется кий, который закрывается указательным пальцем. Обратите внимание на то, чтобы кий довольно свободно скользил в образовавшемся из пальцев цилиндре, но не был зажат.

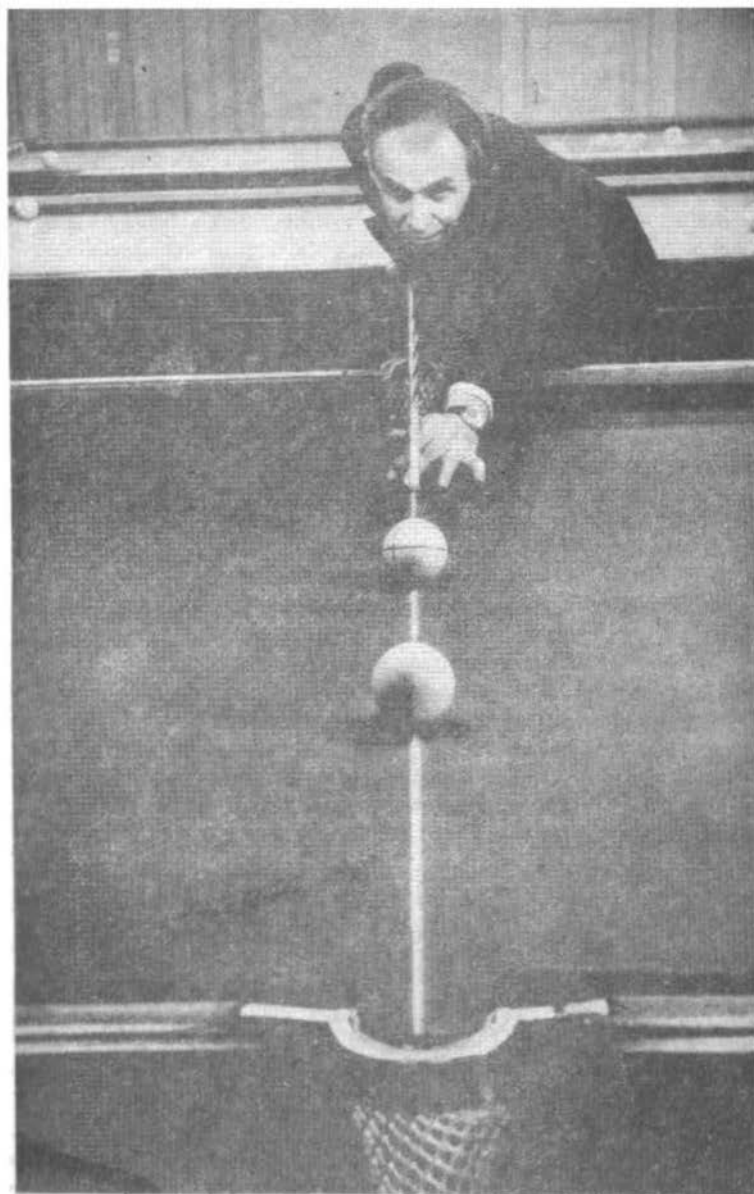


Рис. 2. Удар в исполнении автора книги

Как только вы поставили опорную руку в необходимое для прицеливания место стола, приблизьте подбородок к кия, но не касайтесь его. Глаза смотрят вдоль кия, взгляд направлен на биток. В зависимости от расположения битка на столе стойка игрока все время меняется, а с ней меняется и наклон туловища (угол наклона может доходить до 90°).

Неопытные игроки, нанеся удар, сразу же отрывают опорную руку от стола. Старайтесь этого не делать, держите руку после удара в том же положении секунду — это повышает точность удара. Подобную ошибку они совершают и тогда, когда быстро поднимают голову во время нанесения удара.

КАК ДЕРЖАТЬ В РУКЕ КИЙ

Кий в ладони должен лежать свободно и быть немного прижатым пальцами. Ни в коем случае не следует его сжимать, иначе не выполнить задуманный удар. Кий должен как бы лететь с рукой на шар, и в момент соприкосновения с шаром его необходимо зажать пальцами, как бы схватить. Выполнять такой удар трудно, но к нему надо обязательно привыкнуть, чтобы в дальнейшем производить более сложные удары. А выполнению его способствует сама форма кия. Посмотрите, он имеет конус. Если вы положите турние кия в ладонь и слегка зажмете, то, чтобы его переместить вперед, вам потребуется какое-то усилие, которое создает конус кия, препятствующий его перемещению вперед. На этом свойстве строится выполнение всех сложных ударов.

Если вы зажмете кий чуть-чуть покрепче, то его скольжение в ладони будет незначительным, и удар получится резким. Если же зажим ослабить, то кий в ладони пойдет на большее расстояние, и удар будет плавным, затяжным. Например, если шар, от которого тянется свой, стоит близко, удар должен быть резким, иначе выйдет пропих. А чтобы пропустить шар вдоль борта, сделайте удар более плавным, то есть больше распустите кий.

Меняя положение кия в ладони относительно его центра тяжести, вы тем самым меняете силу удара. Для выполнения сложных ударов вы должны выработать такое состояние, при котором мозг, рука, кий и шар составляют одно целое. Только в этом случае вы будете игроком высокого класса.

КАК ДОЛЖНА РАБОТАТЬ РУКА ВО ВРЕМЯ УДАРА ПО ШАРУ

Плечо должно быть закрепощено намертво, а локтевой сустав работает свободно, как хорошо смазанный шарнир. При ударе рука плавно сопровождает кий. Сделав замах кием, остановите на мгновение руку и лишь после этого посылайте ее вперед. Удар, нанесенный без остановки, будет неточным и как будто дерганым, рваным.

Сила нанесения удара по шару зависит от размаха руки, то есть от вылета конца кия за опорную руку: малый вылет — 10—20 см, большой вылет — 40 см и больше. А чувствовать силу удара — это, наверное, главное в бильярде. Почти каждый шар играет с разной силой удара — все зависит от расстояния между шарами, играемым шаром и лузой.

По возможности необходимо всегда стараться держать кий параллельно столу. Если надо ударить под низ шара, то опорная рука прижимается к бильярду как можно плотнее. При ударе по верху шара опорную руку нужно поднять на пальцах.

Чтобы нанести точный удар, игрок в момент удара должен видеть точку на шаре или столе, в которую он намеревается поставить биток. Он должен обладать размеренным ударом, чувствовать его, то есть иметь натренированное мышечное чувство, от которого зависят точность и сила удара.

МЕТОДИКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ ПРИ СЫГРЫВАНИИ «ЧУЖИХ» ШАРОВ

Чужим шаром называется тот, в который попадают другим шаром, посланным ударом кия.

Для прицеливания необходимо провести линию от центра лузы через центр сыгрываемого чужого шара. Эту линию назовем линией прицеливания. Точка выхода ее из сыгрываемого шара будет точкой удара, в которую необходимо попасть другим шаром. Точка прицеливания лежит на линии прицеливания и всегда находится на одном и том же расстоянии от сыгрываемого шара, равном его радиусу.

Чтобы забить чужой шар, надо ударом кия свой шар центром поставить в точку прицеливания. Теоретически все вроде бы очень просто. Однако на практике, когда

расстояние и угол между играемыми шарами бывают разными, точка прицеливания как бы плавает. Особенно трудно свой шар поставить в точку прицеливания, когда шары стоят друг к другу под небольшим углом или почти на прямой линии. В этом случае точка прицеливания, кажется, сливается с точкой попадания, особенно когда расстояние до играемого шара большое. Тогда следует целиться кием через центр своего шара прямо в точку попадания, а не искать вдали точку прицеливания. Это хорошо видно на рис. 3.

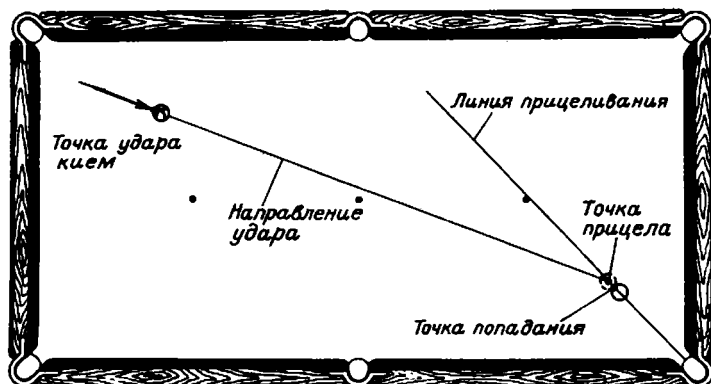


Рис. 3

Шары, расположенные на бильярде, классифицируем на далеко стоящие друг от друга — 1,5 м и более и близко стоящие — менее 1,5 м и рядом.

Действительно, когда играемый шар находится далеко, то расстояние от точки прицеливания до точки удара, равное радиусу шара — 35 мм, очень мало по сравнению с расстоянием 1500 мм. Поэтому на таких расстояниях и при углах между шарами не более 30° целиться надо прямо в точку удара. Тогда и диаметр конца кия — 14 мм — тоже становится почти соизмеримым с расстоянием от точки прицеливания до шара. Это еще раз подтверждает, что кий необходимо направлять в точку попадания, исключая точку прицеливания. Однако помните, что с увеличением угла и уменьшением расстояния данное правило применять не следует.

Целиться в шары, стоящие близко друг от друга и расположенные под большим углом, трудно. В этом

случае кий приходится направлять в пустоту, так как точка прицеливания лежит вне играемого шара, но на линии прицеливания и опять-таки на расстоянии радиуса шара от точки удара (рис. 4).

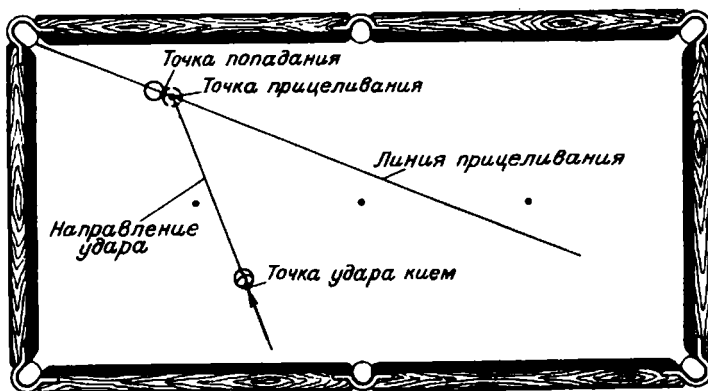


Рис. 4

Если угол небольшой, то целиться в шар намного проще, потому что точка прицела проецируется на шаре и зрительно ее легче отметить (рис. 5).

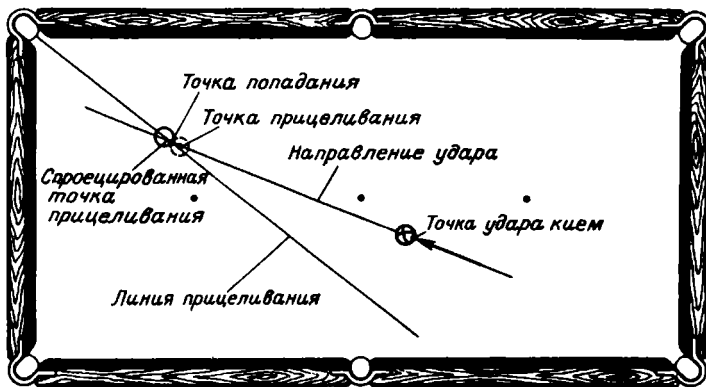


Рис. 5

Человек, играющий на бильярде, должен обладать хорошо развитым пространственным воображением.

А достигается это большой практикой, в результате которой игрок приобретает чувство пространства и опыт, как приставить шар к шару на воображаемую линию прицеливания, при различных углах и расстояниях между шарами.

При игре чужих шаров с применением винтов прицеливание намного усложняется, так как приходится учитывать еще и смещение направления кия на своем шаре. Кроме того, при движении вращающегося шара происходит его смещение с прямой линии. Принцип прицеливания с винтом остается прежним, но необходим дополнительный навык приведения своего шара в точку прицеливания, поскольку шар пойдет не по прямой, а по дуге. Кривизна этой дуги будет зависеть от глубины винта и силы удара.

МЕТОДИКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ ПРИ СЫГРЫВАНИИ «СВОИХ» ШАРОВ

Своим шаром называется тот, по которому наносят удар кием. Сыгрывается он при отскоке от другого шара.

Свои шары можно играть в основном тремя способами: первый основан на отскоке шара с применением верхнего винта по центру своего шара; второй — с применением сложных винтов, заставляющих свой шар двигаться по дуге; третий — пропуская свой шар вслед за чужим, то есть как бы сквозь шар.

Методика прицеливания при сыгрывании своих шаров на отскоке заключается в следующем. От ближайшей к шару губки лузы мысленно проводится прямая линия к поверхности шара, от которого играется свой. Точка касания прямой с шаром и будет точкой отскока, в которую необходимо попасть своим шаром. Соединив точку отскока с центром шара, получим линию прицеливания, на которую и надо центром поставить свой шар вплотную к чужому. Свой, ударившись о точку отскока, пойдет в лузу, если будет соблюден размер удара, зависящий от расстояния между шарами и лузой.

Поясню это на рис. 6. На отскоке играют тогда, когда шар, от которого играется свой, стоит близко к лузе или под небольшим углом, хотя и далеко от лузы. Когда шар, от которого играется свой, стоит далеко от лузы — на расстоянии 50 см и более — и расположен к борту на расстоянии 5—10 см, свой на отскоке сыграть невозможно, так как получается очень маленький угол

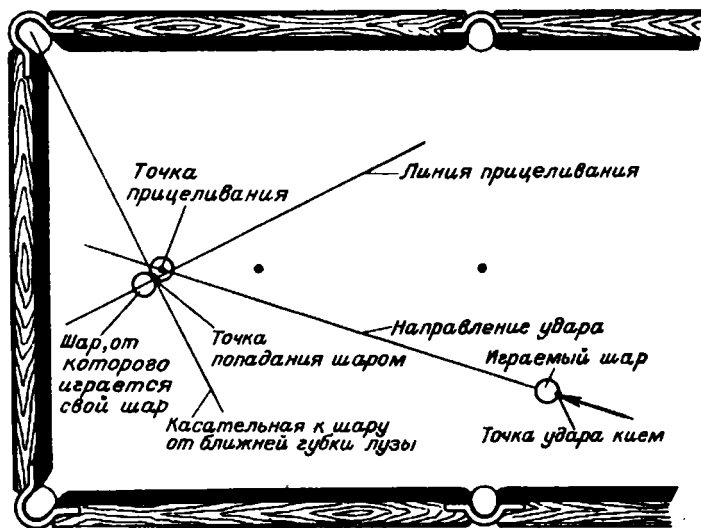


Рис. 6

захода шара в лузу. Поэтому, чтобы положить такой шар в лузу, своему необходимо придать движение не по прямой, а по дуге. Сделать это можно только за счет частичного отскока и придания винта своему шару. Это очень сложные удары. Здесь почти невозможно теоретически указать точку отскока, линию прицеливания и т.д. и т.п., как при игре на отскоке. Поэтому очень многое зависит от интуиции игрока, его опыта, владения техникой выполнения удара в зависимости от расположения шаров на столе. Например, если шар, от которого играется свой, стоит от лузы на расстоянии 50—70 см и от борта в районе 10 см, то своим в него необходимо попасть в 2—3 мм от центра и сторону лузы, придав соответствующий лузе винт и сделав соответствующей силы пластичный удар.

Пластика удара зависит от того, как вы держите кий:жат он в ладони или лежит свободно, за какое место турния держите — по центру тяжести или сместив руку от него. От этого зависит динамика движения кия, а значит, и сила нанесения удара. Конечно, первостепенное значение имеет движение руки.

Траектория движения шара зависит от его поступательного и вращательного движения. Можно выполнить

такой удар, когда свой шар вернется назад либо пойдет вправо или влево, либо под любым углом в одну из сторон.

Третий способ игры своих шаров заключается в следующем. Свой шар отбивает шар, стоящий на его пути, а сам движется в выбранном игроком направлении. В этом случае своему шару придается один из верхних боковых винтов, с учетом силы удара и угла отскока. Такой удар применяют тогда, когда для сыгрывания стоит и не свой, и не чужой шар или когда необходимо отыграться, то есть свой поставить на борт. Этот же удар применяют и для проводки своего шара вдоль борта с соответствующим винтом. Если шар стоит у правого борта, то надо дать правый верхний винт, и левый верхний, — когда шар находится у борта слева от игрока. По технике это один из сложнейших ударов: немного ошибся — и свой отойдет от борта в поле. При его выполнении почти всегда необходимо попадать в центр чужого шара, под каким бы большим углом шары ни находились.

Если свой шар надо провести на большое расстояние, то следует дать верхний винт, и как можно выше от центра шара. Удар должен быть сильным, но пластичным — кий как будто провожает шар. Чаще всего такие удары применяют тогда, когда расстояние между шарами не более 1,5 м. На больших расстояниях их выполнить очень сложно, так как нужно попасть не дальше 1—2 мм от центра чужого шара, да еще с винтом. При совсем малых расстояниях между шарами (10—15 см) такой удар выполнить еще сложнее, поскольку необходимо дать глубокий верхний винт и сильно пробить, но без пропиха. При нанесении удара сквозь шар большое значение имеет чувство размера удара и винта. Можно сделать тихий пластичный удар, а шар за счет винта быстро пойдет вперед. И наоборот, пробьешь сильно, а шар покатится медленно. Поэтому такие удары наигрываются большой практикой, и у каждого человека есть свои особенности в их выполнении.

9 ОСНОВНЫХ УДАРОВ, НАНОСИМЫХ КИЕМ ПО ШАРУ

На шаре очень много точек, и удар в каждую из них дает свой эффект. Почти вся техника игры в бильярд строится на нанесении удара по своему шару. Разберем 9 основных ударов: удар в центр шара, удар выше центра

шара по вертикальной оси, удар ниже центра шара по вертикальной оси, удар слева от центра шара по горизонтальной оси, удар справа от центра шара по горизонтальной оси, удар слева и выше центра шара под углом 45° , удар слева и ниже центра шара под углом 45° , удар справа и выше центра шара под углом 45° , удар справа и ниже центра шара под углом 45° . При этих ударах будем выполнять условие — своим шаром обязательно попадать рядом с центром чужого шара, в 1—2 мм от него в сторону, в которую необходимо послать свой шар.

Краеугольным камнем всей бильярдной техники является удар почти в центр шара (2—3 мм ниже центра)

кюшгосс. При нем поступательная сила и вращение шара в обратную сторону уравнивают друг друга. Если таким ударом попадете в центр чужого шара, то свой остановится на месте как вкопанный.

При ударе кием по своему шару выше центра он, стукнувшись о центр другого шара, оттолкнет его, а сам пойдет вслед за ним и пойдет тем быстрее и дальше, чем выше от центра будет нанесен удар, но в пределах 10—15 мм.

Удар ниже центра шара считается одним из сложнейших. Нанося его, игроки часто делают кикс, подбрасывая кием свой шар. Выполняя этот удар, необходимо кий держать параллельно столу. Точка его соприкосновения с шаром лежит на 3—5 мм ниже центра шара. Движения руки должно быть расслабленным, а удар — коротким, резким: кончик кия немного идет сверху вниз. Если полностью кием в точку шара, лежащую ниже центра примерно на $2/3$ его радиуса, то шар по сукну не покатится, а как бы поползет. Такой удар называется «ползунком».

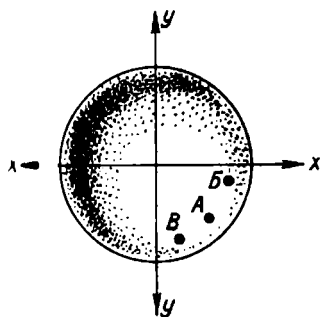


Рис. 7

Удары справа и слева от центра шара заставляют его вращаться по часовой или против часовой стрелки. Эти удары очень эффективны при сыгрывании шаров в средние лузы, когда шары стоят почти под прямым углом.

Чтобы понять выполнение следующих ударов, нанесем на шаре координатные оси (рис. 7).

Меня точки удара кием по шару, можно управлять его движением. Например, если нанести удар в точку *A*, а в чужой своим шаром попасть справа от центра в 1--2 мм, то свой пойдет под углом в 45° назад и вправо. Ударив в точку *B*, свой шар пойдет вправо и немного назад, а при ударе в точку *B* — назад и несколько правее.

Аналогичная картина будет наблюдаться и в других координатах шара, но соответственно изменится направление его движения. Применяя тот или иной винт, свой шар можно направить в любую точку стола.

Все рассмотренное выше распространяется и на вращение чужих шаров по закону двух сцепленных шестерен. Если один шар вращается в одну сторону, то, ударившись о другой, он заставляет его вращаться в противоположную сторону. На передаче вращения от шара к шару и строится винтовая игра.

Однако, сколько бы мы ни говорили о теоретических выкладках, какие бы методические указания ни разрабатывались, основой подготовки игрока является практика и творческий подход к овладению техникой игры самим играющим.

МЕТОДИКА ТРЕНИРОВКИ НАЧИНАЮЩЕГО ИГРОКА

Почти все игроки на бильярде осваивали эту игру исключительно на практике, многие из них даже не читали специальной литературы в связи с ее отсутствием. Играя с сильным партнером на форе, начинающий в какой-то степени перенимает его технику выполнения ударов, старается копировать стойку, то есть следит за его игрой. Сильный игрок редко делится своими секретами. Дав большую фору, он стремится победить и подавляет начинающего кладкой шаров. Тот нервничает, теряется, ему уже не до техники, не до перенятия опыта.

Общаясь с сильными бильярдистами, я понял, что, владея техникой и тактикой ведения игры, многие из них не могут передать свой опыт не только теоретически, но и практически. Вы их поймете, когда научитесь хорошо играть, когда у вас в процессе тренировки выработается

бильярдное чутье, которое будет подсказывать, как сыграть тот или иной шар, когда пойти на забитие шара по отыгрышу или отыграться вчистую. Но все это достигается не просто частой игрой. Положительных результатов вы добьетесь, только упорно тренируясь, настойчиво отработывая удары.

Хочу заметить, что сильным игрокам ни в коем случае не следует менять и пересматривать свою игру, если даже они найдут в этой книге что-то новое и полезное для себя. Иначе начнут ломаться годами выработавшиеся приемы игры, вам перестанет нравиться собственный удар... Свои шары вы привыкли играть не так, чужие играет с другими винтами, да и целитесь вы по-другому и т.д. и т.п. А вот для людей, впервые взявших кий в руки или играющих редко, настоящее пособие может быть очень полезным. Не исключено, правда, что им сразу же захочется овладеть всеми сложными ударами, они начнут пытаться отработать оттяжку, класть невероятные шары. И в этом будет заключаться их самая большая ошибка, так как без предварительной подготовки и усвоения простых ударов сложных ударов не выполнить. Поторопившись, вы просто научитесь и затем привыкнете выполнять их неправильно, а переучиваться, как известно, гораздо сложнее. Поэтому высоты мастерства предлагаем вам осваивать по программе, изложенной в этой книге.

Цель программы — научить начинающего технике игры на бильярде. Под словами «техника игры» подразумевается совокупность технических приемов, посредством которых игроки владеют кием при ударе по шару. Бильярдная техника очень сложна, поэтому приобретается постепенно, и, чтобы овладеть ею, потребуется не один год настойчивой работы.

Огромное значение здесь имеет координация движений, которая производится нервно-мышечной системой человека. Согласованным движением различных мышечных групп игрок овладевает вследствие часто выполняемых приемов, которые постепенно усваиваются в процессе занятий. Но сначала нужно внимательно прочесть и запомнить написанное выше, то есть овладеть теоретической частью техники бильярда, и лишь затем приступить к тренировкам по следующей программе.

Занятие 1

Выработка правильного положения корпуса, постановка опорной руки на поле бильярда в разных его частях — у луз и бортов, вплоть до положения лежа — с одновременной отработкой держания кия с различным вылетом — от 50 до 500 мм.

Затраченное время — 2 часа.

Занятие 2

Отработка удара кием по шару.

Первому удару кием по шару следует уделить особое внимание. Он должен наноситься только в центр шара.

Шар ставится на точку 1, по нему наносится удар, нацеленный в середину противоположного короткого борта через точки 2 и 3.

При правильном его выполнении шар, отразившись, обязательно должен пройти через все три точки и вернуться обратно. Если этого не происходит, значит, вы наносите удар не в центр шара, а придаете ему одно из винтовых боковых движений. Например, отраженный шар ушел вправо — вы попали в его правую часть (хоть в миллиметре от центра, но справа). Аналогичная картина, но в зеркальном отражении, наблюдается, если вы попадете в левую часть шара.

Требуется научиться точно попадать в центр шара и только в центр. Если вы натренируете и правильно выполните из 10 таких ударов 7—8, значит, вы уже владеете им. Напомню из теории: при выполнении данного удара вы должны видеть точку на шаре, в которую наклейка наносит удар, а ваш взгляд уже перенесен в точку, куда должен попасть посылаемый шар.

Затраченное время — 10 часов, из них 2 часа непрерывных занятий, 8 очков — совмещение отработываемого удара с другими упражнениями.

Занятие 3

Отработка винтовых ударов слева и справа от центра шара строго по горизонтали.

Все делается так же, как и на занятии 2, только требуется добиться, чтобы шар, пущенный с правым винтом, после отражения шел в сторону правой угловой лузы, а шар, пущенный с левым винтом, — в сторону левой угловой лузы «дома».

Меняйте глубину винта, то есть расстояние удара от центра, и вы увидите: чем сильнее винт, тем больше угол отражения.

Упражнение можно закончить тогда, когда отраженный шар будет идти на длинный борт к средней лузе.

Затраченное время — 2 часа.

Занятие 4

Отработка верхнего винтового удара по вертикали шара.

Требуется, чтобы шар, ударившись в противоположный борт, отразился и ушел на короткий борт «дома» и остановился около него.

Цель — поставить шар на короткий борт. Если плотно, то попытайтесь из 10 ударов выполнить хотя бы 4.

Затраченное время — 2 часа.

Занятие 5

Овладение нижним винтовым ударом по вертикали шара.

Отрабатываются два вида удара. Первый: шар, отразившись от противоположного борта, возвращается назад и останавливается у короткого борта «дома». Второй: вращательное движение шара назад преобладает над поступательным движением вперед, которое тормозит шар, но он все равно медленно движется вперед, как бы ползет по сукну. Это самый сложный удар из всех существующих. Если вы натренируете его выполнение, то вам будет легко выполнять и все остальные. Удар считается совершенным, отточенным, когда ползунок медленно доходит до противоположного борта и останавливается около него.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 6

Тренировка винтовых ударов: с верхним правым винтом, с верхним левым винтом, с нижним правым винтом, с нижним левым винтом.

Информацией выполнения этих ударов будет служить противоположный короткий борт. Производя их, вы будете видеть, как шар отражается под тем или иным углом. Например, вы делаете удар с верхним правым винтом. Шар стукнется о борт и, соизмеримо силе удара, отскочит на некоторое расстояние от него. Величина угла и будет критерием выполненного удара — чем дальше шар уйдет вправо, тем сильнее винт.

Если нанести удар с нижним правым винтом, то шар резко отойдет назад от борта. Величину угла отскока регулируйте силой удара и глубиной винта.

Остальные два удара выполняются в левую часть шара. Результаты — в зеркальном отображении.

При тренировке этих ударов обращайте внимание на траекторию движения шара, которая резко меняется от силы поступательного движения и величины винта. Регистрировать траекторию можно бумажным кружком, который переставляется по бильярду в разные места, куда вы намереваетесь поставить шар, применив тот или иной удар. Ставить шар в предполагаемое место надо обязательно после удара им в середину короткого борта и перпендикулярно ему.

Не огорчайтесь и не опускайте руки, если у вас не будет получаться тот или иной удар, если кий будет киксовать по шару. Не ищите спасения в форме и качестве наклейки, центре тяжести и прямолинейности кия. К успеху вас приведут только упорный труд и хладнокровие.

Затраченное время — 12 часов.

Занятие 7

Всеми ударами, которыми вы овладели, ощупайте длинные борта, производя удары шаром под различными углами. Следите за траекторией движения шара при при-

мнении того или иного винта и запоминайте ее. Пробуйте ставить шар, посланный с разных точек «дома», в заранее намеченное бумажным кружком место. Учитесь во время удара думать, куда пойдет шар.

Затраченное время — 8 часов.

Не овладев в совершенстве всеми перечисленными выше ударами, не пытайтесь посылать свой шар в другие шары. У вас не получится меткого удара, так как для точного попадания в шар необходимо продолжить занятия.

Занятие 8

Повторите тематику предыдущих занятий, ставя биток в разных частях бильярда: шлотно на коротком борту, около бортов, за точкой «дома» и т.д. Это нужно для того, чтобы вы научились посылать шар из неудобного положения.

Затраченное время — 6 часов.

Занятие 9

Овладение размером удара.

Располагайте бумажный кружок в разных местах бильярда и накатывайте на него кием шар впрямую или от борта, посылая его из различных положений.

Затраченное время — 4 часа.

Занятие 10

Попадание шаром в шар.

Биток поставить на точку 1, а другой шар — на точку 3. Требуется попасть битком в шар так, чтобы после попадания битком в центр шара последний стукнулся о короткий борт, отразился от него и на обратном пути столкнулся с битком. Если все произойдет именно так, значит, удар выполнен точно через центр шара, иначе шары разойдутся. Применяя винты и изменяя силу удара, вы можете изменять точку сконтривания (встречи) шаров. Старайтесь делать это сознательно, приближая место сконтривания или удаляя его от короткого борта.

Затраченное время — 4 часа.

Занятие 11

Выполнение ударов в половину шара, в четверть шара, в одну восьмую шара и т.д.

Основой почти всех бильярдных игр является удар в половину шара. Выполняется он следующим образом. Кий нацелен точно в центр битка, а воображаемая линия прицеливания направлена в край сферы шара, в который необходимо попасть битком. Биток, стукнувшись о шар, отойдет от него под углом в 30° . Этот угол и берется за основу отсчета углов отражения.

Биток поставьте на точку 1, другой шар — на точку 3 и начинайте отрабатывать удар в половину шара, обращая внимание на угол отскока, который можно зафиксировать, проведя линию мелом или положив белую нитку.

Овладев ударом в половину шара, переходите к ударам в четверть шара и т.д., все время контролируя углы движения битка и шара, в который попадаете. При этом следите, как влияет сила удара на углы движения шаров.

При выполнении данного упражнения играйте только в центр битка, не применяйте винтовых ударов, искажающих траекторию движения шара.

Затраченное время — 4 часа.

Занятие 12

Кладка шара в угловую лузу.

Поставьте шар на точку 1 или 3, биток — на расстоянии 30—40 см от него. Требуется положить шар в лузу. Если шары стоят на прямой линии, необходимо забить из 10 ударов 8 шаров, если под углом в 45° , то из 10 ударов — 5—6 шаров.

Меняйте расстояние битка от забиваемого шара. Чем ближе стоит биток к забиваемому шару, тем легче положить последний в лузу. Отработайте размер удара, но удар кием наносите обязательно в центр шара.

Затраченное время — 8 часов.

Занятие 13

Кладка шара в угловую лузу с применением винтов.

То же, что и в предыдущем занятии, только с применением различных винтов.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 14

Кладка шара в среднюю лузу без винта и с винтами. Шар ставится в районе точки 2, биток — на различных расстояниях от него и под разными углами. Удары наносить с винтами и без них.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 15

Прокат битка вдоль борта, находящегося справа или слева от игрока.

Шар ставится на борт либо около него, биток — под разными углами на расстоянии 30—40 см. Требуется отбить битком шар, а крутящийся биток пропустить вдоль борта.

Винт должен быть верхним правым или верхним левым, в зависимости от расположения борта по отношению к игроку.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 16

Кладка своего шара в угловые лузы.

Шар, от которого играется свой, ставится около угловой лузы на различных расстояниях от бортов и по одну или другую сторону от биссектрисы лузы. Биток тоже посылается с разных точек «дома», образуя тупые и острые углы при сыгрывании своего шара. Меняйте лузы. Удары обязательно выполняйте так, как требует того теория.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 17

Кладка своего шара в средние лузы.

То же, что и в предыдущем занятии, только тренируетесь на средних лузах.

Затраченное время — 8 часов.

Занятие 18

Отработка удара, после которого биток следует по выбранной вами траектории, отбив на своем пути шар, в который его посылали ударом кия. Такой удар назовем игрой своего шара сквозь чужой.

Разобьем занятие на две части.

Первая: отработка удара без забития шара в лузу. Шар ставится на точку l , биток — в «доме» на разных расстояниях и под разными углами. Бумажным кружком отмечайте места на бильярде, куда будете стараться ставить с различными винтами биток после удара его о шар, стоящий на точке l .

Затраченное время — 10 часов.

Вторая: кладка своего шара сквозь чужой в лузу. Ставьте шар плотно на борт или около него на различных расстояниях от лузы. Изменяйте угол попадания. Обращайте внимание на расположения шаров, при которых они сконтриваются, и запоминайте их.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 19

Кладка своего шара в средние лузы с оттяжкой от шара, стоящего за серединой лузы, посередине, и с прокатом от шара, не дошедшего до середины.

Меняйте расположение шаров, обращая внимание на то, как меняется место нанесения удара кием по битку. Запоминайте расположение шаров и то, какой винт дает битку, чтобы положить его в лузу.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 20

Отработка оттяжки своего шара в угловую лузу от шара, стоящего под различными углами и на различных расстояниях от лузы.

Шар, от которого сыгрывается свой, ставится на биссектрисе лузы на расстоянии до 1 м, а свой — на линии, перпендикулярной биссектрисе на разных расстояниях. Требуется положить свой шар в лузу, применяя соответствующие винты, в зависимости от расположения шаров, которое меняется. Запоминайте винты и силу удара.

Затраченное время — 10 часов.

Занятие 21

Обучение отыгрышу.

По бильярду произвольно раскатываются шары, биток ставится плотно на короткий борт. Следует попасть

им в один из шаров так, чтобы он вернулся обратно на короткий борт. Придумывайте различные сложные положения, ставьте шар в губки лузы, закрывая его от битка несколькими шарами, и пробуйте отыграться, применяя ранее отработанные винты так, чтобы биток уходил на короткий борт. Учитесь отыгрываться, посылая биток сквозь шар, ставя его на короткий противоположный борт, а еще лучше — в районе лузы. Применяйте отыгрыш, прокатывая биток с винтом вдоль борта. Возвращайте биток на короткий борт оттяжкой (даже с расстояния до 2 м) или от удара о шар, затем о борт.

Отыгрыш зависит от техники исполнения удара и от умения игрока ориентироваться в создавшейся обстановке и принимать правильное решение.

Затраченное время — 10 часов.

Закончив занятия, в ходе которых вы отработали технику владения кием, размеренный удар и т.д. и т.п., предлагаю выполнить несколько ударов и на них подробнее разобрать, как забивать свои и чужие шары в конкретных ситуациях. Попробую даже вывести правила, как их надо забивать в том или ином положении.

Положение 1

Требуется забить чужой шар в угловую лузу. Расстояние до нее 50 см, от короткого левого борта шар стоит на расстоянии 15 см. Расстояние между шарами 1 м (рис. 8).



Рис. 8

Чтобы положить этот шар в лузу, нужно, чтобы забиваемый шар не коснулся губки левого борта. Поэтому целиться необходимо так, чтобы он попал краем в губку противоположного борта.

Битку надо кием придать вращение против часовой стрелки и назад, то есть дать правый нижний винт. После выполнения данного удара забиваемый шар будет вращаться по часовой стрелке и вперед. Ударившись о губку противоположного борта, он обязательно ввинтится в лузу.

Положение 2

Условия те же, что и в положении 1, только короткий борт находится справа от вас (рис. 9).

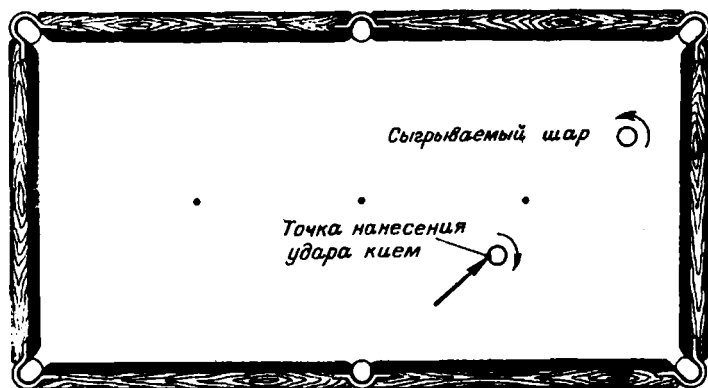


Рис. 9

В этом случае своему шару необходимо придать левый нижний винт, чтобы забиваемый шар, вращаясь против часовой стрелки и вперед, ввинтился в лузу от губки противоположного борта.

Положение 3

Требуется забить чужой шар в среднюю лузу. Расстояние между шарами то же, что и в положении 1. Угол между шарами и лузой примерно 45° .

Своему шару необходимо дать правый нижний винт, чтобы чужой, вращаясь по часовой стрелке, ввинтился в лузу от губки правого борта (рис. 10).

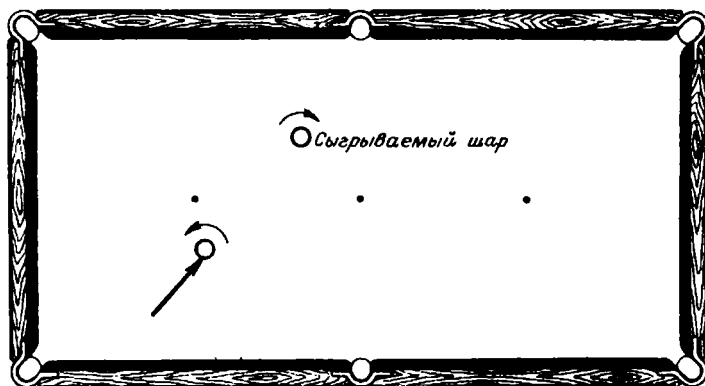


Рис. 10

Положение 4

Требуется забить чужой шар в среднюю лузу. Условия те же, что и в положении 3, только шары расположены на другой половине бильярдного стола. Из рис. 11 видно, что своему шару необходимо дать левый нижний винт.

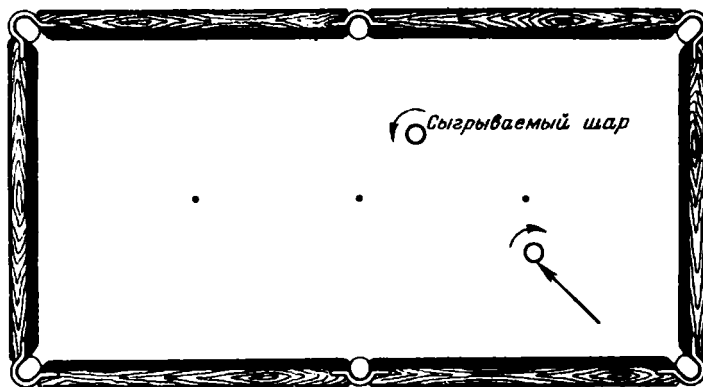


Рис. 11

Положение 5

Если свой и забиваемый шары стоят на линии, делящей лузу пополам, то есть на биссектрисе, то, чтобы забить свой, ему надо дать верхний или нижний винт. Такой шар можно сыграть и с любым другим винтом, если есть необходимость поставить свой шар в нужное место стола.

Самый простой и точный удар — это удар кием по своему немного выше центра шара, а самый эффективный и результативный — удар ниже центра шара. В этом случае чужой шар получает не только поступательное движение, но и начинает сильно вращаться по направлению движения и ввинчивается в лузу. Иногда при исполнении данного удара бывает даже так, что при неточном ударе он отходит от губок лузы назад и вновь возвращается в нее.

Из всего сказанного выше можно сделать вывод: шар ввинчивается в лузу от одной из ее губок, от другой губки он вывинчивается из лузы. Чтобы во время игры не думать, какой винт давать при забивании того или иного чужого шара, запомните правило:

при кладке чужого шара винт своему необходимо давать с той стороны борта, от губки которого чужой должен ввинтиться в лузу.

Это хорошо видно в положениях 1—4 (рис. 8—11).

Применение винтов усложняет попадание в шар. Поэтому следует помнить:

1) ударив кием в правую часть своего шара, он за счет поступательного движения сначала уходит влево, а затем за счет вращения понемногу заворачивает вправо, то есть описывает движение по дуге выпуклой в левую сторону (рис. 12, 13);

2) ударив кием в левую часть своего шара, он пойдет по дуге выпуклой в правую сторону.

Кривизна дуги зависит от разности скорости вращения шара и скорости поступательного движения. Если скорость вращения шара будет приближаться к скорости поступательного движения, то дуга будет более крутой, и наоборот.

Траектория движения шара зависит также от расстояния между играемыми шарами и ворса сукна бильярдного стола. Чем больше ворсистость, тем легче выполнять винтовые удары.

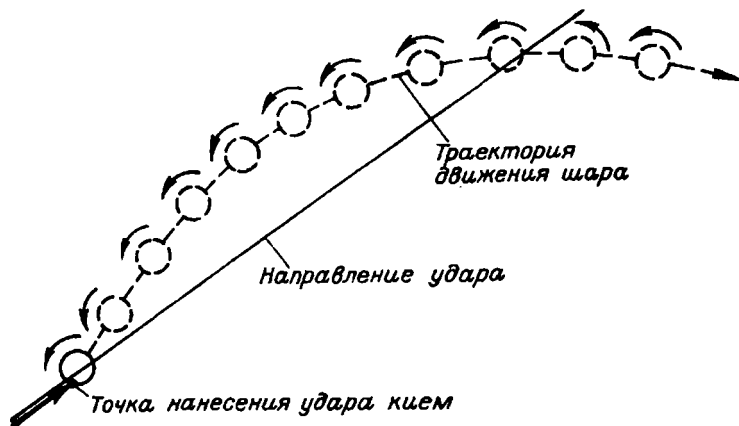


Рис. 12

Разберем несколько случаев сыгryвания своих шаров из конкретных положений.

Положение 6

Шар, от которого играется свой, стоит слева от угловой лузы на расстоянии 25 см и 10 см от борта, свой от него на расстоянии 1 м.

Такой шар легче всего сыграть на отскоке с правым верхним винтом. Больше следует дать верхний винт, чем правый. Но если шар, от которого играется свой, поставить от борта на расстоянии 3—5 см, то предыдущий винт не годится, так как свой, ударившись о губку правого борта, вывинтится из лузы. Дав левый верхний, то есть закрутив свой шар по часовой стрелке, его легче положить в лузу, так как, стукнувшись о губку правого борта, он ввинтится в лузу. Траекторию движения своего шара рассчитывайте так, чтобы он не коснулся губки другого борта, от которой он выйдет в поле стола. Чем дальше от лузы и ближе к борту стоит шар, от которого играется свой, тем ниже точка удара кием на своем шаре. Иногда возникает такое положение, когда своему приходится давать нижний левый винт, чтобы направить его в лузу по крутой дуге.

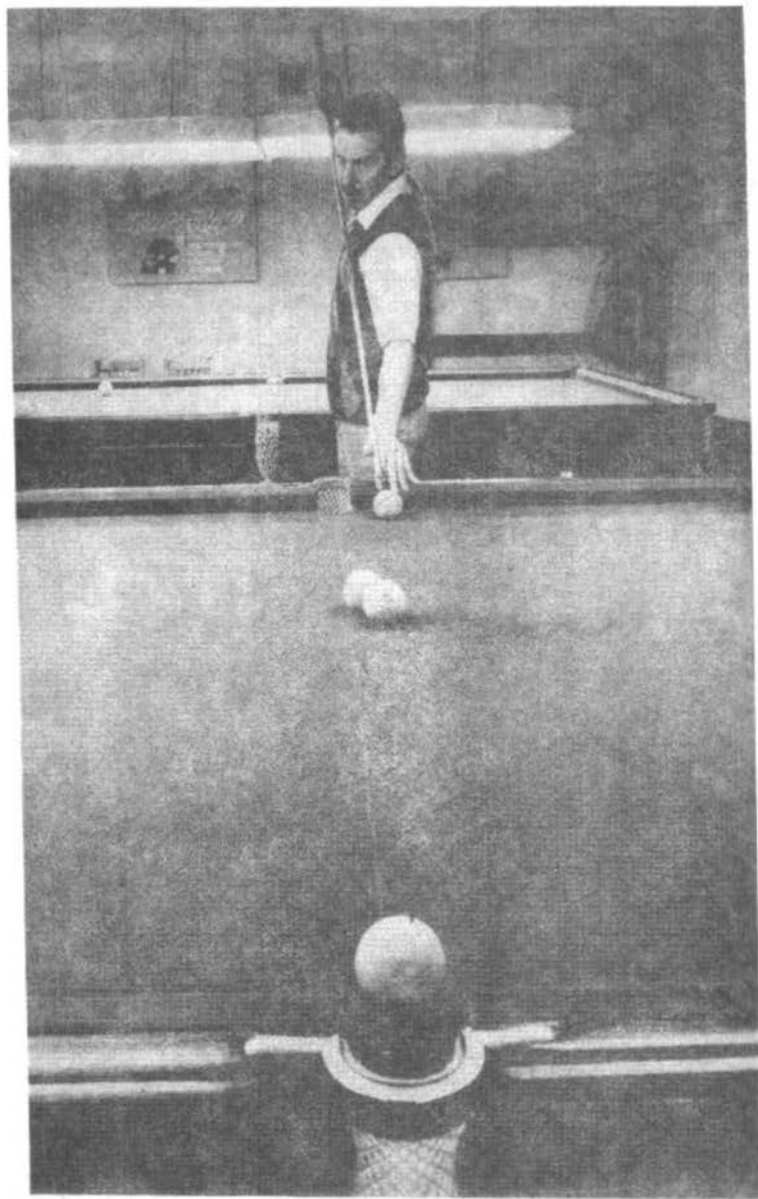


Рис. 13. Удар (обводной), выполняемый кандидатом в мастера спорта по бильярду Владимиром Аблюшевым

Положение 7

Все то же самое, что и в положении 6, только луза находится слева от шара, от которого играет свой (рис. 14).

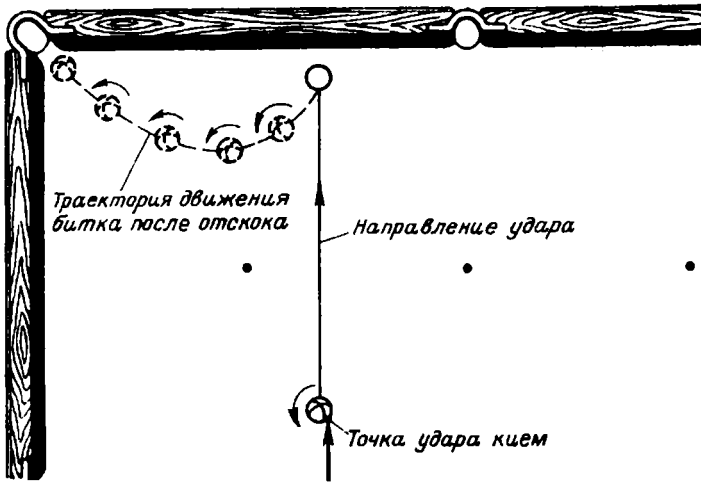


Рис. 14

В этом случае свой шар зайдет в лузу только с правым винтом, от губки левого борта. Значит, ему необходимо затать правый верхний или правый нижний винт, в зависимости от расстояния шара от лузы и борта.

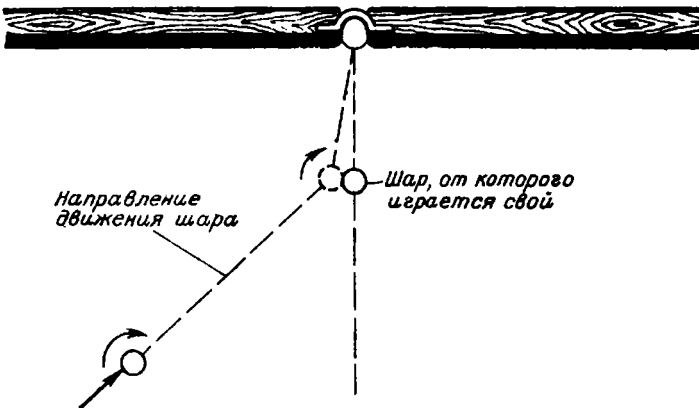


Рис. 15

Положение 8

Требуется сыграть свой шар в среднюю лузу. Шар, от которого играется свой, стоит по центру лузы на расстоянии 50 см, свой — слева от него на расстоянии 1 м (рис. 15).

В этом случае надо дать левый верхний винт, чтобы он ввинтился в лузу от губки дальнего борта (рис. 16).

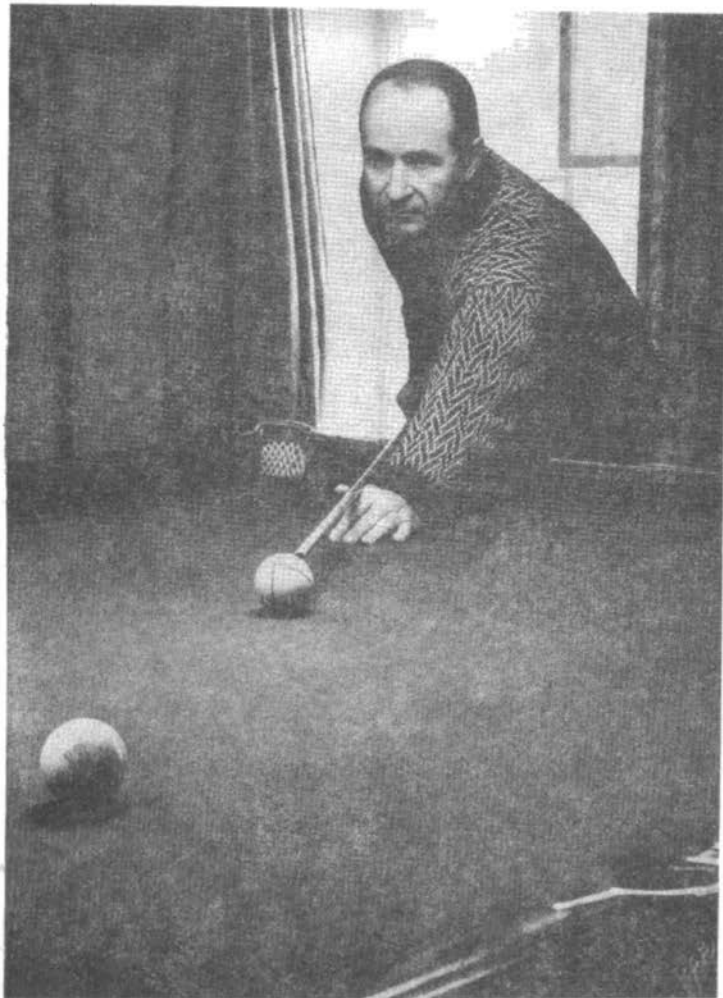


Рис. 16. Удар в исполнении Альберта Алояна, члена исполнительного комитета Федерации бильярда СССР

Положение 9

Если шар, от которого играется свой, находится за центром лузы (рис. 17), то своему необходимо дать нижний правый винт, чтобы он, описав дугу, ввинтился в лузу от губки ближнего к вам борта (рис. 18).

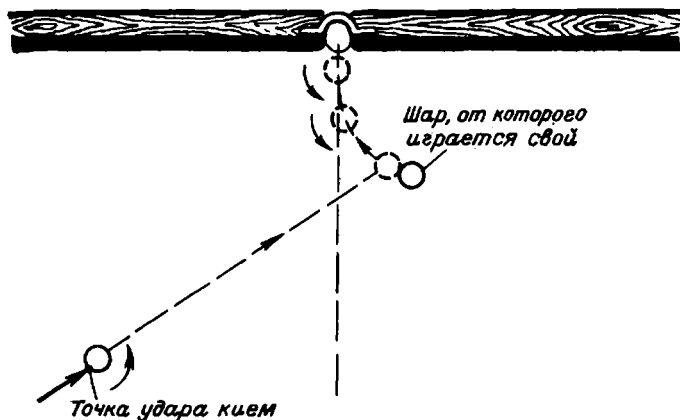


Рис. 17

Положение 10

Теперь свой шар находится на другой половине поля, а луза та же. На рис. 19 видно, что свой легче зайдет в лузу от дальней губки с верхним правым винтом.

Если шар стоит за центром лузы, то его следует играть с левым нижним винтом, чтобы он зашел в лузу от губки ближнего к вам борта.

Проанализировав все случаи сыгрывания своих шаров, выведем и запомним еще одно правило:

удар по своему шару — для получения правильного винта — необходимо нанести по той его части, которая будет противоположной по отношению к губке лузы, от которой он ввинчивается в нее.

Это хорошо видно на рис. 20.

Шар № 1 ввинтится в лузу только от губки *Б*, поэтому и винт ему следует придать по часовой стрелке, то есть ударить шар по его левой части, противоположной губке *Б*.

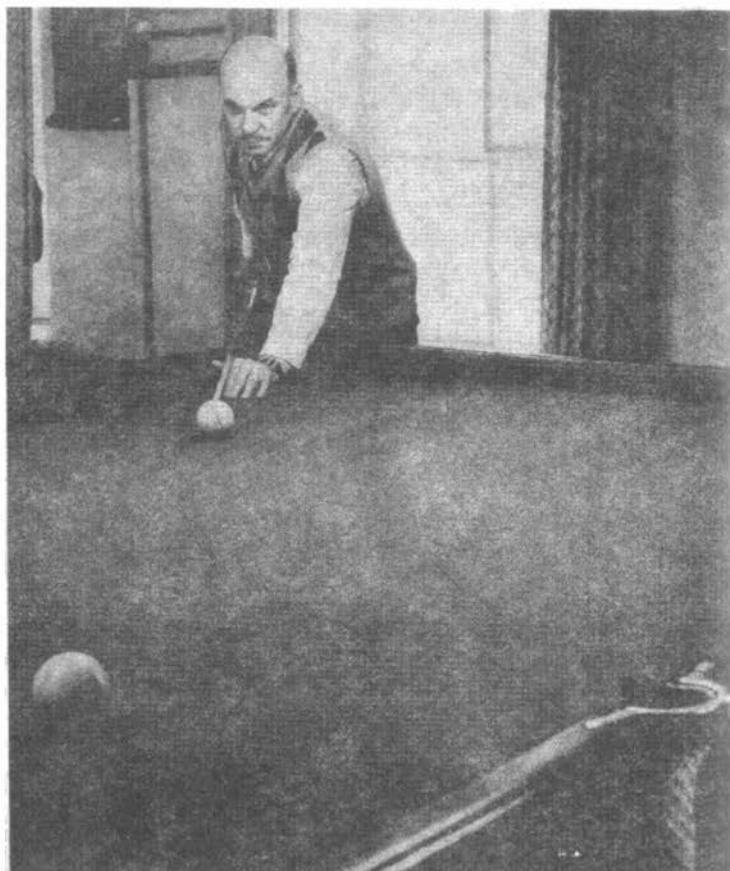


Рис. 18. В игре кандидат в мастера спорта по бильярду
Юрий Кулиш

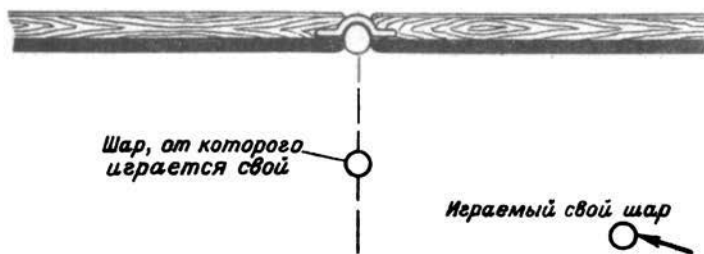


Рис. 19

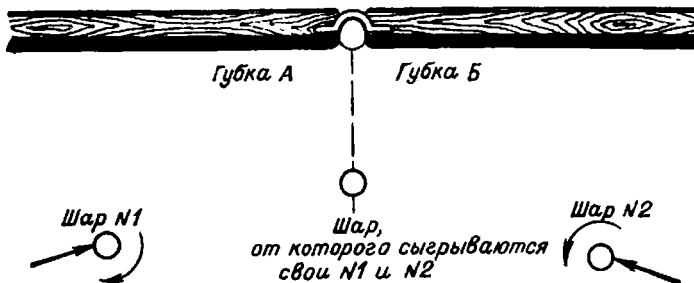


Рис. 20

Шар № 2 войдет в лузу от губки А, значит, и удар кием необходимо нанести по шару с противоположной стороны губки А, то есть по правой стороне своего шара.

Приведенные примеры сыгрывания своих шаров показывают теоретические направления винтов, с которыми следует играть свой шар. Их и надо применять на практике, только с поправками на расположение шаров и расстояние между ними.

Попробуйте в любом из положений менять точку удара кием на шару, и вы увидите, как при этом свой шар будет менять траекторию движения. Если возьмете очень низко, то перетянете свой шар и он ударится за лузой. Если возьмете повыше, то не дотянете до лузы. Измените силу удара, изменится и траектория движения. Большую роль играет и точка соприкосновения шаров. Можно с одним и тем же вингом послать свой шар по крутой траектории, если попадете в чужой шар ближе к его центру, и по пологой траектории, если попадете дальше от центра.

Хочется обратить внимание на сыгрывание своих шаров на отскоке, когда они стоят под очень малыми углами к лузе (свой приходится играть тонко). Чтобы положить в данном случае свой шар, ему необходимо придать винт против всех теоретических правил, описанных выше (придать, если можно так сказать, «неправильный» винт). При этом произойдет следующее: свой шар, отразившись от чужого, ударится в губку лузы, отскочит от нее, ударится о другую губку, для которой приданный «неправильный» винт будет уже правильным, и шар ввинтится в лузу.

«Неправильные» винты применяются для увеличения угла захода шара в лузу, так как после отскока свой

теряет поступательное движение, а вращательное загибает траекторию его движения в лузу. Без винта он прошел бы мимо нее.

Если шар, от которого играется свой, стоит рядом с лузой (зазор для сыгрывания своего остается 5—10 мм), то свой необходимо послать на сильном ударе с верхним винтом. Лучшее такой шар играть абриколем, когда свой сначала ударится в борт, а затем в шар, стоящий около лузы, и от него свинтится в нее. Винт своему в этом случае следует дать со стороны лузы. Таким способом можно положить свой в лузу даже тогда, когда чужой закрыл почти половину лузы.

В заключение тренировочного цикла разберем на примерах выполнение нескольких сложных ударов, которыми должен владеть игрок высокой квалификации. Но предупреждаю: не станьте исполнителями сыгрывания 2—3 шаров. Обязательно научитесь сыгрывать все, как показано на примерах. Да и сами творите, изобретайте, придумывайте другие сложные положения.

Пример 1

Шар, от которого играется свой, расположен на середине бильярда — на точке 2, свой — в 20 см от чужого на линии, делящей стол пополам. Требуется положить чужой в противоположную среднюю лузу, а свой шар вернуть к себе так, чтобы он упал в лузу.

О технике выполнения этого удара говорилось уже достаточно. Вам остается только натренировать его так, чтобы каждый третий удар был точным.

Пример 2

Шар, от которого играется свой, стоит в центре бильярда, свой — на точке 1 или 3. Требуется положить свой попеременно в правую и левую средние лузы.

Своим шаром в чужой следует попадать почти в центр, давая сильный правый или левый винт строго по горизонтали.

Пример 3

Шар, от которого играется свой, стоит на 10—20 см ближе к «дому» от центра бильярда, свой — на точке «дома». Требуется забить свой в правую или левую среднюю лузу.

Если играет шар в правую среднюю лузу, то своему следует давать правый верхний винт (2–3 мм выше центра и правее). В чужой следует попасть в 2–3 мм справа от центра. Если шар сыгрывается в левую лузу, то делается все так же, только с левой стороны.

Пример 4

Условия те же, что и в примере 3, только чужой находится по центру стола в 10–20 см от средней линии.

Своему в этом случае необходимо дать правый или левый нижний винт, в зависимости от того, в какую лузу он сыгрывается. Условия попадания своим шаром в чужой те же, что и в примере 3.

Пример 5

Шар, от которого играет свой, плотно стоит на коротком борту – в метре от лузы. Свой от него на расстоянии 50 см и от борта — 10–50 см. Требуется положить свой в лузу, прокатив его вдоль борта, отбив чужой.

Если короткий борт находится справа от игрока, то винт своему нужно дать правый верхний, а в чужой попасть в центр, по линии расположения шаров. Если попадете немного правее, то свой стукнется о борт и отойдет от него, а если левее, то свой отскочит в поле и не будет катиться вдоль борта. При выполнении этого удара обязательно учитывайте к тому же глубину винта и силу удара.

Если кием попасть в свой справа по центру, то он ударится о шар, остановится у борта и будет крутиться против часовой стрелки.

Если своему дать сильный верхний винт, то он быстро пойдет вдоль борта, ударится о перпендикулярный борт и уйдет назад. Поэтому здесь также надо соизмерять силу удара и глубину винта.

В случае, если шар, от которого играет свой вдоль борта, находится близко от лузы (20–30 см), а свой — под углом 30–40° в 1,5 м от него, и если выполнить тот же удар, которым был положен перед этим чужой, то свой с такого расстояния быстро пойдет вдоль борта и отскочит обратно, не попав в лузу. Здесь удар должен быть намного слабее, и попасть кием в свой следует справа почти по центру, чуть-чуть повыше (около 1 мм).

В случае, если шары находятся близко друг от друга (расстояние между ними 15–20 см), удар должен быть сильным, иначе шар пойдет очень медленно.

Обязательно овладейте этим ударом и в другую сторону (когда борт находится слева от игрока), поскольку левый винт тому, кто играет правой рукой, выполнить сложнее.

Научитесь выполнять эти удары на больших расстояниях. Они намного сложнее, потому что трудно точно попасть в чужой шар.

Пример 6

Предлагаю разучить сыгрывание очень эффективного, для многих кажущегося неиграющим шаром.

Шар, от которого будет играть свой, плотно поставить на середину короткого борта, биток — на точку «дома». Требуется забить биток в одну из угловых луз.

Для того чтобы положить шар в правую лузу, нужно выполнить следующий удар. Битку придать вращение вперед и по часовой стрелке, то есть дать левый верхний винт. В чужой необходимо попасть почти в центр шара (1–2 мм правее). Этот небольшой отскок придает направление движению шара в правую сторону. Во время удара битка о шар, стоящий на борту, произойдет скатывание шаров. Биток отойдет от борта в поле на 30–50 см, но за счет верхнего винта будет стремиться вернуться обратно к борту. Винт и отскок потянут биток к правой лузе, то есть будет происходить разложение сил, которое приведет к движению шара по дуге (рис. 21).

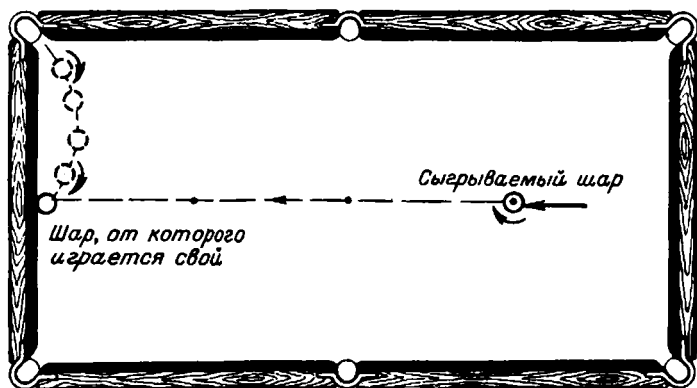


Рис. 21

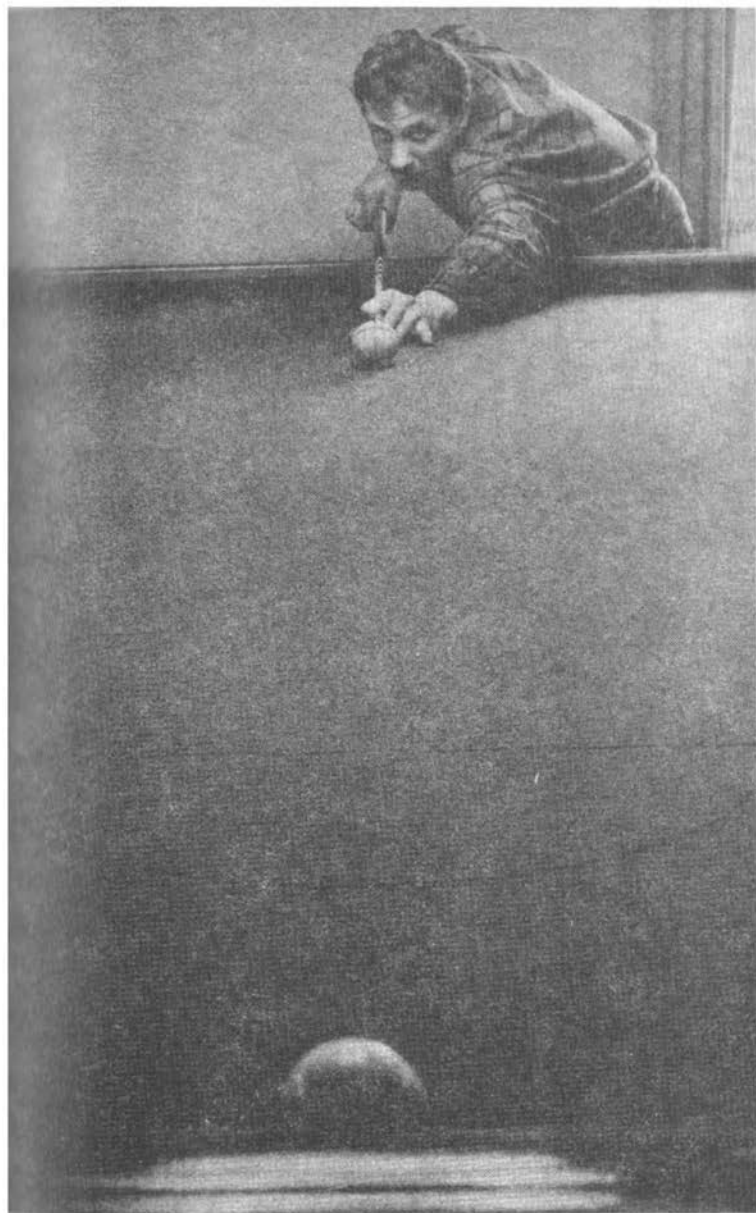


Рис. 22. Удар, показываемый Юрием Кельмиком

Секрет этого удара в том, что его следует выполнять размеренно, чтобы поступательное и вращательное движения были соизмеримы. Сильно посланный биток отскочит в поле и придет на правый борт. Слабо пробьете — он стукнется о короткий борт и не дойдет до лузы. Тренируйте размеренный удар (рис. 22).

Пример 7

Шар, от которого играется свой, стоит плотно на борту на расстоянии от средней лузы 20—30 см, биток — под углом к нему в 60—70° (рис. 23). Требуется забить свой шар в среднюю лузу.

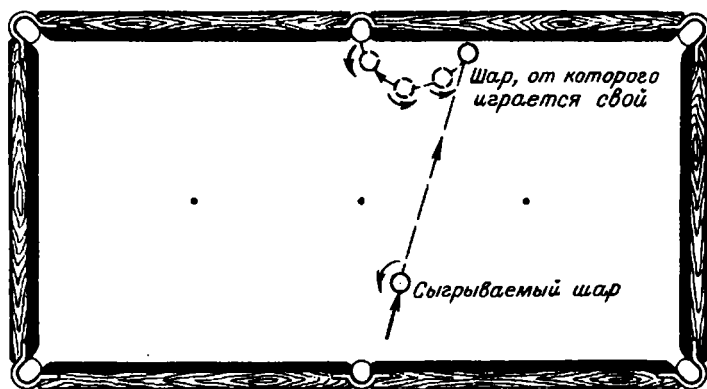


Рис. 23

Теоретически он не играется, так как задевает дальнюю губку. Чтобы его довести до губки лузы, надо выполнить следующий удар: битку придать правый верхний винт. В шар, от которого играется свой, следует попасть почти в центр (1—2 мм левее). Произойдет то же, что и в примере 6. Шар после отскока пойдет по дуге и ввинтится в лузу от левой губки (рис. 24).

Можно отнести шар, от которого играется свой, еще дальше от лузы. И все равно он будет играть, но от многократного отскока от борта (рис. 25).



Рис. 24. Удар, выполняемый кандидатом в мастера спорта по бильярду Валерием Куликовым

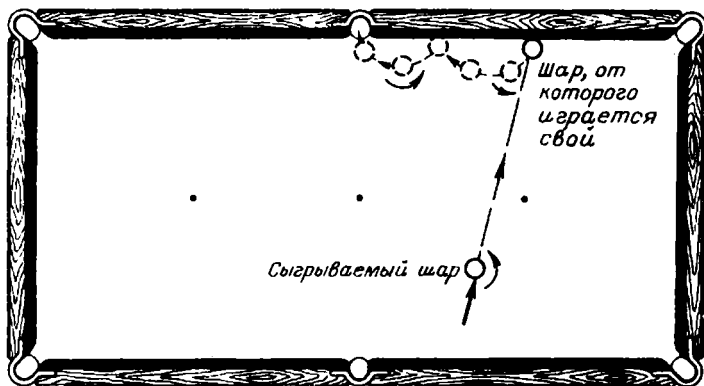


Рис. 25

Пример 8

Требуется сыграть свой шар в угловую лузу от шара, стоящего на расстоянии 10—15 см от борта и 65—70 см от лузы. Биток находится в тех же координатах, только у другого борта (рис. 26, 27).

В этом случае необходимо нанести удар кием по битку с правым нижним винтом и тем ниже, чем дальше от лузы стоит шар, от которого играет свой.

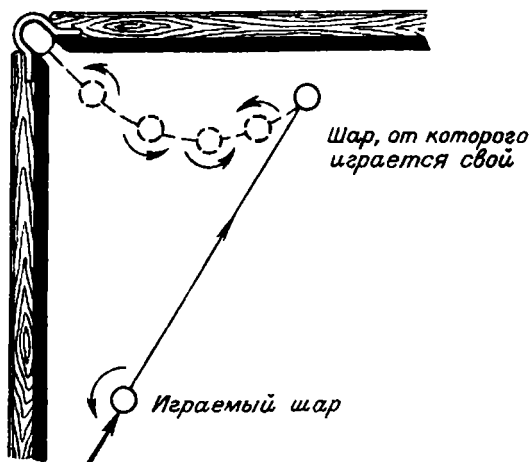


Рис. 26

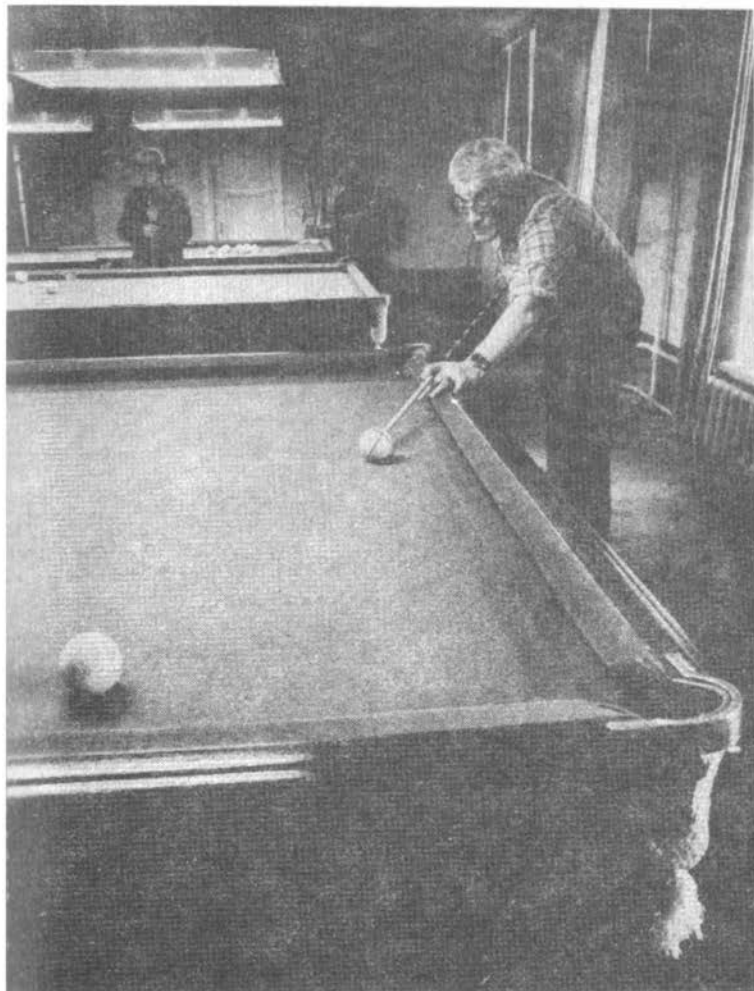


Рис. 27. Удар показывает один из сильнейших бильярдистов страны Валентин Голубев

Если шар, от которого играется свой, будет ставиться все дальше и дальше от борта к биссектрисе лузы, то и точка нанесения удара кием по шару будет подниматься снизу вверх.

Если шар, от которого играется свой, стоит на биссектрисе лузы, то своему необходимо дать только правый или левый боковой винт.

Пример 9

Шары стоят вплотную друг к другу, линия их центров направлена мимо лузы. Требуется сыграть чужой шар в лузу. Разберем случай, когда линия центров шаров направлена слева от лузы. Битку следует дать левый винт, тогда чужой пойдет по дуге в правую сторону и упадет в лузу. Удар должен быть размеренной силы, соответствующей расстоянию шаров до лузы и углу их расположения. Если дать сильный винт и сделать слабый удар, то чужой шар отклонится на большее расстояние, чем при том же винте и сильном ударе. Поэтому при сыгрывании таких шаров обязательно учитывайте расстояние и угол их на лузу. Если расстояние до лузы небольшое, то следует давать нижний винт. При увеличении этого расстояния винт надо поднимать. Нижний винт и слабый удар применяются в том случае, если линия центров шаров направлена далеко от лузы. Тогда траектория движения шара будет более крутой (рис. 28, 29).

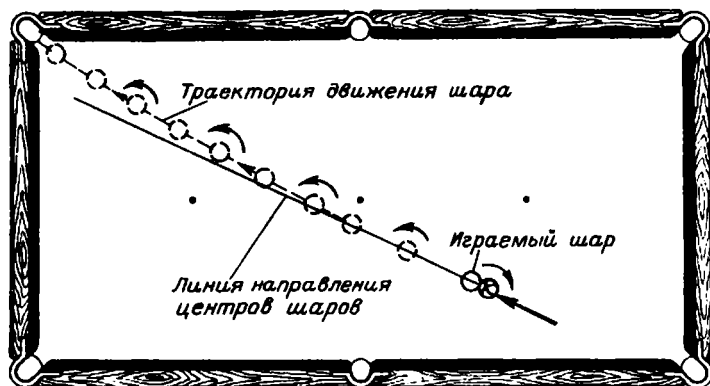


Рис. 28

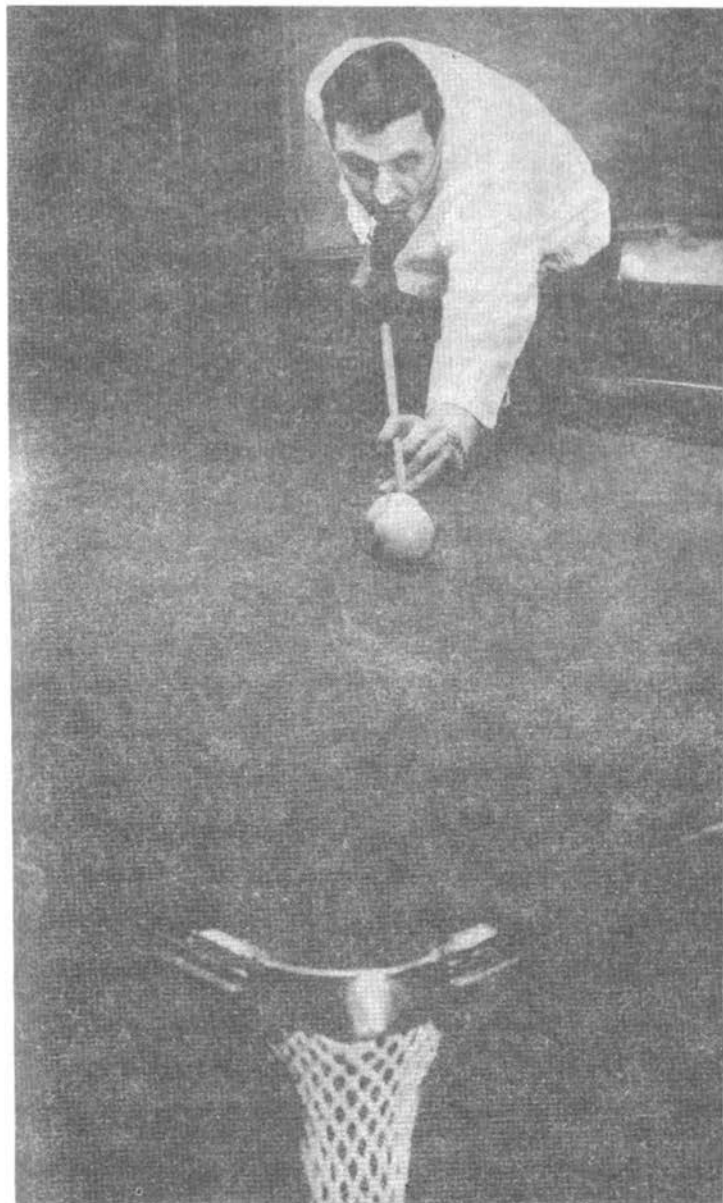


Рис. 29. Удар в исполнении кандидата в мастера спорта по бильярду Александра Теркина

Пример 10

Два шара расположены на одной линии по направлению удара. Расстояние между ними 2—3 мм. Требуется оттянуть свой назад.

Чтобы выполнить этот удар, нужно, во-первых, не зажимать кий ладонью руки; во-вторых, резко и сильно ударить кием под низ шара с отводом конца вправо или влево, иначе будет пропих.

После того как вы отработаете и натренируете выполнение всех 10 ударов, повысится ваш технический уровень их исполнения. Теперь для вас не существует шара, который вы не смогли бы забить, а отыграться, поставив свой шар в необходимое вам место бильярда, не составит большого труда. Самое сложное осталось позади, и мы переходим к тренировочным играм.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ИГРЫ

Проведение тренировочных игр необходимо для поддержания техники игры на высоком уровне. Особенность тренировочных игр в том, что в них каждый удар на счету, каждый удар должен быть тщательно обдуман и выполнен безукоризненно, так как в случае ошибки игра сразу же прекращается.

Наиболее распространенными тренировочными играми являются следующие:

- 1) кладка шаров чисто в лузы;
- 2) перекавка одного шара другим;
- 3) финская партия;
- 4) кладка шаров битком в лузы;
- 5) кладка шаров по порядку номеров;
- 6) американка;
- 7) американка в одну линию;
- 8) кладка шаров по солнцу;
- 9) снятие шаров рукой.

Остановимся на некоторых из них.

Американка. Разбив пирамиду в «лоб», кладите любым шаром любой шар. Чем больше шаров положите с кия, то есть с одного удара, тем выше ваше мастерство. Затратив на кладку всех 15 шаров 26—30 ударов, считайте, что с заданием вы справились. Учитывается каждый удар кием по шару.

Американка в одну линию. При помощи двух киев 15 шаров выставляются в одну линию от середины короткого борта через точку 3. Битком из «дома» требуется

разбить как можно больше этих шаров. Удар в счет не идет. Каждый следующий удар должен быть точным, то есть надо забивать шары в лузы, делая подкаты, оттяжки. Забитым шаром ведется счет, а ошибка обязательно анализируется. Чем больше забьете шаров с кия, тем выше ваше мастерство.

При проведении тренировочных игр ведите специальный журнал, в котором отмечайте день, час занятий, достигнутые результаты, самочувствие и т.д. Обязательно анализируйте каждое занятие, сравнивайте его с аналогичным предыдущим (даже за месяц и более). Тем самым вы следите за уровнем своего мастерства. Помните, если у вас в ходе занятия или на тренировочной игре не пошел тот или иной удар, не старайтесь непременно выполнить его, перейдите к другому упражнению.

О ПРАВИЛАХ ИГРЫ

Единых всесоюзных правил у нас в стране нет. Однако опытные игроки, живущие в разных городах, когда встречаются за бильярдом, всегда находят общий язык, оговаривая правила игры.

До тех пор пока бильярд не будет возведен в ранг спорта и по нему не будут проводиться официальные соревнования, нет смысла и писать об этом. Однако, чтобы не было разночтений среди начинающих игроков, остановлюсь хотя бы на штрафных ударах и некоторых ситуациях, возникающих во время игры.

Штраф взыскивается:

- 1) при промахе;
- 2) при падении своего шара в лузу, если играется пирамида;
- 3) при вылете битка за борт. Вылет чужого шара за борт при игре в американку не штрафуются, так как к этому часто приводит низкое качество бильярдных столов. Выставленным шаром сразу играть нельзя — только через удар. Исключение составляет ситуация, при которой на столе оказались все выставленные шары;
- 4) если до удара, во время удара или после него играющий коснется кием, машинкой либо любой частью тела и одежды своего шара. Штраф за касание другого шара не берется, сдвинутый шар по согласованию партнеров ставится на прежнее место. Если игроки не договорятся, где должен стоять сбитый шар, то он ставится на середину короткого борта, где стояла пирамида до разбивки;
- 5) при игре не своим шаром в пирамиду и московскую;
- 6) если при игре «с руки» играется не из «дома», а с противоположной стороны. Если все шары находятся в «доме», то «с руки» играется с противоположной стороны бильярда;

7) если при игре «с руки» биток попадет в шар до выхода из «дома», то есть заденет шар, стоящий в «доме»;

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

9) если при ударе игрок не коснется ногой пола;

10) если партнер ошибочно посчитал, что партия у него выиграна, и стучевал шары на бильярде, игра продолжается, но партнеры предварительно отыгрываются по одному разу.

При одновременном нарушении по нескольким выше приведенным пунктам штраф не увеличивается (взимается в одинарном размере).

При всяком штрафном ударе забитый шар не засчитывается и ставится на бильярд: при игре в американку и московскую — на борт с противоположной стороны «дома», а при игре в пирамиду — на точку тоже с противоположной стороны «дома».

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

Если играющий в московскую положит свой или чужой шар в лузу, а один из других шаров выскочит за борт, то забитый шар засчитывается, а вылетевший ставится на бильярд на общих основаниях, и удар продолжается.

Если игроку во время удара помешает другой игрок, то удар повторяется. Если же ему помешает стена, другой бильярд и т.п., то удар не повторяется.

Если играемый шар застрял в лузе, а после того как все шары остановились, он упал в нее, то такой шар не засчитывается и выставляется на общих основаниях.

Если шар застрял в лузе и во время удара по нему битком он упадет, произойдет пропих. Штраф не берется, а шар при игре в пирамиду ставится на точку 3, при игре в американку и московскую — на короткий борт, противоположный «дому».

Если свой шар или любой другой, вылетая за борт, задел партнера либо еще какой предмет, то удар засчитывается. Засчитывается и шар, упавший в лузу, но удар переходит к партнеру.

Если какой-нибудь шар при вылете задержался на борту, то он ставится в том же месте плотно к борту. Сыгранный при этом шар засчитывается, но удар переходит к партнеру.

Вот те основные условия игры на бильярде, которые вы должны неукоснительно выполнять, а некоторые дополнительные условия могут оговариваться партнерами перед началом партии.

БИЛЬЯРДНЫЕ ИГРЫ



Разновидности бильярдных игр:

1. Московская, или московская пирамида (сибирская).
2. Малая русская пирамида (71 очко).
3. Большая русская пирамида (91 очко).
4. Пирамида счетом шарами.
5. Американка.
6. Американка в одну линию.
7. Перекатка одного шара другим.
8. Кладка шаров кием чисто в лузы.
9. Кладка шаров битком в лузы.
10. Кладка шаров по порядку номеров.
11. Кладка шаров по солнцу.
12. Кладка шаров в одну лузу.
13. Финская партия.
14. Алагер.
15. Алагер с контрольным шаром.
16. Алагер-американка.
17. Игра от бортов.
18. Карамболь.
19. Кегли на бильярде без луз.
20. Кегли на бильярде с лузами.
21. Пачекот.
22. Снукер.
23. Пять шаров — 60 очков (русская партия).
24. Пять шаров с карамболями.
25. Карамболь цветными шарами.

Кроме перечисленных игр вы сами можете придумать много других. Например, играя в американку, можно договориться, что партнер будет забивать только чужие шары, а за забитие своего с него будет взыскиваться штраф. Либо партнеры договариваются забивать только свои.

Играя в московскую со слабым игроком, можно условиться, что сильным игрокам нельзя забивать шары в од-

ну из угловых луз. Все забитые туда шары любым из партнеров засчитываются слабому. Число запрещенных луз может быть увеличено.

Самыми распространенными играми в нашей стране являются американка, московская, малая русская пирамида, кегли, алагер.

АМЕРИКАНКА

Для игры требуется 16 шаров. 15 ставятся в пирамиду при помощи треугольника так, чтобы головной шар стоял на точке 3, а основание пирамиды было параллельно короткому борту. Битком является любой из 16 шаров. Им пирамида разбивается из любой точки «дома», но при этом игрок не должен выходить нижней частью туловища за линию длинных бортов. В американке можно играть любым шаром любой шар, забивать свои и чужие. Все упавшие в лузы шары засчитываются, если не было сделано штрафного удара. Выигравшим партию считается тот, кто первым забил 8 шаров.

Штраф взимается шарами с полки играющего. Если на полке нет еще ни одного шара, то он запоминается, а потом выставляется первый же сыгранный шар. Штрафной шар ставится плотно на середину короткого борта, где стояла пирамида.

Хочу обратить внимание многих любителей этой игры на ситуацию, когда застрявший в лузе шар снимается и ставится на короткий борт со словами «подставку не бьем». Это неверно. Игрок, получивший такую возможность, должен продемонстрировать всю свою технику игры на бильярде. Во-первых, он должен скатить в лузу, в которой застрял шар, как можно больше шаров, а если ошибется и поставит очередной шар неточно в лузу, то, забив последний, он обязан вывести от него свой шар на очередную подставку в другую лузу. Сильный игрок при застрявшем в лузе шаре заканчивает партию — это и есть мастерство.

Для уравнивания игры сильный дает слабому фору, которая исчисляется условленным количеством шаров. Дающий фору начинает игру, а в следующей партии пирамиду разбивает выигравший, или как договорятся между собой партнеры. Предлагается и такая фора, когда

сильный игрок берется из определенного числа партий (например, из 10) одну выиграть «всухую», то есть забить 8 шаров, не дав партнеру забить ни одного. При такой форе пирамиду все время разбивает дающий фору, но стоит слабому забить один шар, как партия считается проигранной сильным игроком, и начинается новая.

Игра в американку самая динамичная, так как здесь надо уметь хорошо забивать чужие и свои шары, хорошо отыгрываться, не делая партнеру подставки. Правда, в ней может быть и много случайностей, приводящих к поражению даже сильного игрока, который из-за неудачного удара делает подставку, выводя свой шар под нужную лузу, не забив чужой, и т. д. и т. п.

МОСКОВСКАЯ ПИРАМИДА

Эту игру называют еще «Сибирской», «Комбинированной». Однако больше подходит последнее название, потому что она играется так же, как и американка, но только одним шаром, который отличается от остальных цветом или нарисованными на нем полосками.

В московской можно забивать любой шар.

15 шаров ставятся в пирамиду так же, как и в американке. Битком является полосатый (или розовый) шар, которым пирамида разбивается из «дома» (тоже как в американке). Особенность московской заключается в том, что битком всегда является полосатый шар. Если полосатый упал в лузу от любого другого шара, он засчитывается как сыгранный. Игрок берет его в руки и играет им из «дома» любой шар, стоящий в поле за точкой 1. Играть «с руки» можно каждый шар, стоящий вне «дома», в том числе и полосатый, но только в две угловые лузы, расположенные за точкой 3. Если в эти лузы забивается чужой или свой полосатый шар, а в любую другую лузу упадут еще несколько шаров, то все они засчитываются, если, конечно, при ударе не было никаких нарушений. Шар в среднюю лузу играть нельзя. Забитый в нее шар выставляется на короткий борт, где ставилась пирамида, а удар переходит к партнеру. Если при игре «с руки» в среднюю лузу положен полосатый, то он передается сопернику, который играет им из «дома».

Штраф в этой игре, как и в американке, берется шарами. Выигравшим считается тот, кто первым забил 8 шаров.

Играя в московскую, у сильного игрока уже меньше шансов случайно проиграть слабому. Здесь проще разумно отыгаться, уведя биток на короткий борт или поставив его в неудобное для соперника положение для удара. Московская пирамида позволяет игроку продемонстрировать всю технику владения шаром, так как он не боится, если биток застрянет в лузе (это не будет подставкой партнеру). Однако она менее динамична, чем американка, поэтому и длится в два-три раза дольше, из-за чего в нее реже играют в домах отдыха и санаториях. Сильные же игроки выясняют отношения в основном в московской. Здесь необходимо обладать высокой техникой при выполнении ударов, кладке шаров, отыгрыше. Реально оценив создавшуюся на бильярдном столе обстановку, можно принять правильное решение, которое не приведет к ошибке. Эта игра заставляет думать на 3—4 удара вперед.

Фора в московской дается следующими способами:

а) партнеры договариваются, сколько шаров играть каждому (например, дающий забивает 8 шаров, а получающий — 6);

б) можно договориться и так (особенно если один любит играть в американку, а другой — в московскую): один играет в московскую по правилам американки, но не забивая полосатый, бить же в него разрешается; другой играет в московскую, но до 2—4 забитых шаров;

в) один играет до 8 шаров в любые лузы, другой — до 4, но в одну выбранную соперником лузу он не имеет права забивать шары. Если он все-таки положит шар в лузу, то шар кладется на полку партнера.

ПИРАМИДА

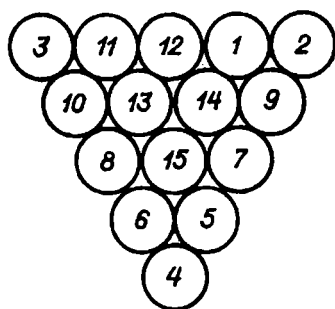


Рис. 30

При игре в пирамиду шары располагаются так, как показано на рис. 30. Пирамида играется так же, как и московская, только забивать биток в лузу нельзя, то есть играют лишь чужие шары. Если биток упал в лузу, то налагается штраф в размере 5 очков.

Существует много разновидностей этой игры: малая русская пирамида (71 очко), большая русская пирамида (91 очко), пирамида счетом шарами.

Бильярдные шары пронумерованы. Сумма цифр (очков) пирамиды составляет 140. Шар под номером 1 — туз — как в малой, так и в большой пирамиде считается за 11 очков, последний оставшийся на столе шар, независимо от написанной на нем цифры, — за 10.

В большой русской пирамиде к шарам под номерами 2, 3, 4 и 5 прибавляется по 10 очков. Таким образом, получается всего $140 + 40 = 180$ очков.

Пирамида счетом шарами играется так же, как и малая русская пирамида, только счет ведется не на очки, а на количество шаров. Побеждает тот, кто первый положит 8 шаров.

Штрафные санкции описаны выше.

В пирамиде не играется свой шар, что ограничивает технический арсенал игрока. Зато это очень интеллектуальная игра. Иногда приходится продумывать комбинации на 3—5 ходов вперед, чтобы забить шар с большим номером. Огромное значение здесь имеет отыгрыш.

Пирамиду очень любят пожилые люди. Может быть, потому, что московская появилась сравнительно недавно и они к ней еще не приспособились, а может, и потому, что считают пирамиду более степенной игрой.

КЕГЛИ

В этой игре кроме шаров присутствуют еще 5 кеглей: 4 маленьких высотой 70—90 мм и одна побольше — король (выше на 20 мм). Конфигурация и размеры кеглей показаны на рис. 31.

Особенностью кеглей является то, что самый большой диаметр их должен быть на высоте 35 мм — это радиус шара. Доннышко кегли — немного вогнутое (для лучшей устойчивости на сукне бильярда).

Кегли на столе расставляются следующим образом. Большая кегля — король — ставится в центре бильярда на точку 2; малые — вокруг короля на расстоянии диаметра шара плюс 1 мм, чтобы шар проходил между кеглями (рис. 32).

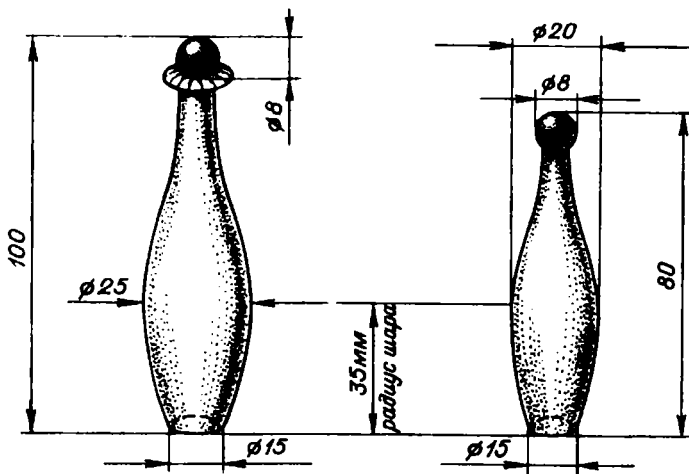


Рис.31

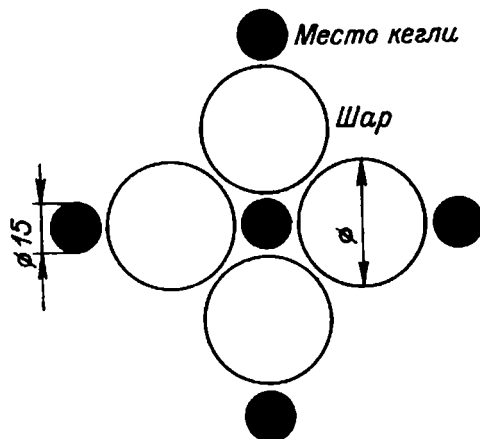


Рис. 32

Для облегчения расстановки кеглей на эти места можно наклеить бумажные кружочки, диаметр которых равен диаметру основания кеглей.

В игре находятся 2 белых шара и 1 полосатый или цветной, который является всегда битком. В начале игры белые шары ставятся на точки 1 и 3, а битком играют с любой половины стола.

Сбивать кегли можно: любым белым шаром от удара по нему битком, но белый шар обязательно должен

отразиться от одного или нескольких бортов; белым шаром, отразившимся от другого белого; белым шаром по белому от удара по ним битком; белым шаром после карамболя по нему (например, битком сначала в борт или в белый, затем отразившимся битком в другой белый).

Все кегли, сбитые битком, являются штрафными. Даже если он просто прокатился, задев лежащую кеглю, которая в свою очередь сбивает остальные.

Если кегля не упала, а наклонилась и оперлась о шар, то она не считается сбитой.

Если сбиты сомнительные кегли, то есть не понятно, правильно они сбиты или неправильно, то очки приписываются партнеру. Эти кегли считаются плохими.

Очки, начисляемые за правильно сбитые кегли:

каждая маленькая --- 2 очка;

большая или большая с одной маленькой 5 очков;

большая с двумя маленькими --- 7 очков;

большая с тремя маленькими --- 9 очков;

все 5 кеглей --- 30 очков.

При штрафном ударе все очки записываются партнеру.

Штраф берется за:

промах битком по любому белому шару 2 очка;

биток, вылетевший за борт --- 2 очка;

кегли, сбитые напрямую белым шаром --- соответственно, сколько сбито;

туш кием, любой частью тела и т. д. любого шара --- 2 очка;

кегли, сбитые кием или другим предметом, а также любой частью тела --- 2 очка;

кегли, сбитые битком --- соответственно, сколько сбито;

сыгрывание любым белым шаром вместо битка:

если кегли не сбиты, то --- 2 очка,

если кегли сбиты, то --- соответственно, сколько сбито;

удар, когда кегли еще не поставлены, --- 2 очка.

Если партия играется на равных, то кидают жребий, кому начинать. Можно еще оговорить, что кегли, сбитые первым ударом, в счет не идут. Следующую партию начинает проигравший.

Обычно играют до 50 очков, по договоренности --- до 100.

Если вы сыграли «с руки», то должны поставить биток на той половине стола, где нет белого шара. Если шары расположены на обеих половинах бильярда, то играется с любой стороны стола.

За вылетевший или упавший в лузу белый шар штраф не берется, очки засчитываются, шар ставится на точку той половины стола, на которой нет другого белого шара, а удар переходит к партнеру.

Если биток упал в лузу, штраф также не берется.

Если шар вылетел за борт, а затем, ударившись о кого-нибудь из присутствующих или какой-то предмет, вернулся обратно на поле, штраф не берется. Очки засчитываются бьющему, но удар переходит к партнеру.

Если во время удара партнер заденет биток кием, одеждой или какой-то частью тела, то играющий ставит биток в любое место стола. Если при этом были правильно сбиты кегли, то он продолжает удар.

Если партнер заденет катящийся белый шар, то бьющему засчитывается 30 очков и удар продолжается. Шары остаются в том же положении.

Если бьющий коснется любого шара кием, рукой и т. п., то ему начисляются штрафные 2 очка, а сбитые кегли засчитываются партнеру.

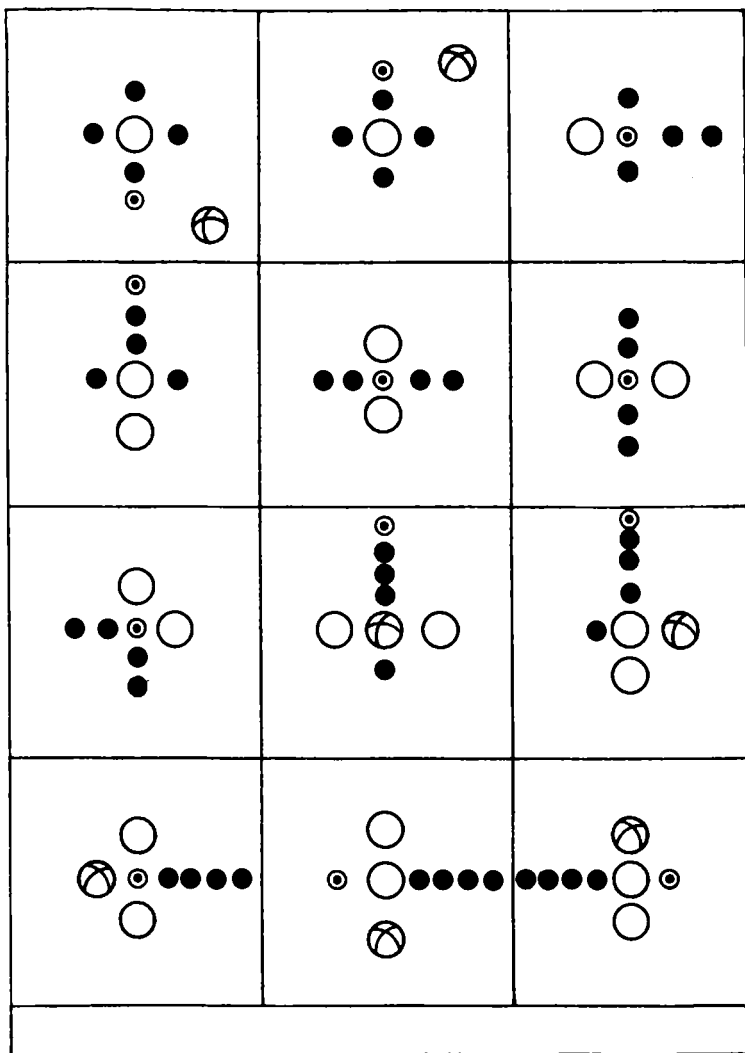
Если бьющий задержит или отклонит биток, то партнеру засчитываются 30 очков плюс ранее сыгранные кегли.

Игра может закончиться штрафным ударом.

Если во время игры место сбитой кегли будет занято шаром, то она ставится на место в соответствии с рис. 33.

● — простая кегля

⊙ — король большая кегля



○ — белый шар

⊗ — биток

Рис. 33

Если кегли сбиты и одна из них отлетела и встала на столе не на точке, то она должна стоять там до тех пор, пока не будет сбита новым ударом.

Если кегля легла на борт, то она считается сбитой.

Если кегля наклонилась и легла на биток, то она не считается сбитой. Играющий обязан сделать удар, хотя кегля от удара по битку, конечно же, упадет. Очки считаются штрафными и приписываются партнеру.

Если бьющий собьет кеглю кием, рукой и т. п., то с него берется штраф, очки записываются партнеру.

При игре в кегли можно договориться о форе:

а) по количеству очков — на сколько очков получающий будет играть меньше дающего;

б) по виду игры — один играет обычно, другой делает серию, то есть пока сбивает кегли, очки приписываются ему. Если сделана серия, а затем произведен штрафной удар, то все очки засчитываются партнеру.

АЛАГЕР

В игре могут участвовать от двух игроков и более. Партия играется двумя шарами — белым и полосатым, которые изначально ставятся на точки 1 и 3.

Если участников игры больше двух, то проводится жеребьевка. Очередность во время партии менять нельзя.

Начинающий берет биток с точки 1 и из «дома» наносит удар по шару, стоящему на точке 3, так, чтобы свой поставить плотно на короткий борт или не сделать подставки, поскольку следующий за вами партнер будет стараться забить шар, которым вы играли, и т. д. по очереди. Если шар, которым вы играли, партнер забьет в лузу, то вам ставят крест. Игрок, получивший определенное количество крестов, выбывает из игры. Он может снова вступить в игру, но с максимальным числом крестов, которые имеет один из партнеров. Удар вновь вступившего будет за последним игроком. Снова вступать в игру можно, если играющих будет больше трех человек.

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

Крест играющему пишется за следующие штрафные удары: промах, игра не своим шаром, свой шар вылетит за борт или упадет в лузу, туш своего либо чужого шара.

Каждый из играющих может предложить положить шар и вне очереди, но если он не положит шар в лузу, то получит крест. Такое предложение делается для предотвращения подыгрывания одного игрока другому.

Партия заканчивается, когда все участники, кроме одного, получили определенное количество крестов и вышли из игры. Оставшийся считается победителем.

Для большего интереса перед новой партией следует снова провести жеребьевку.

ПЯТЬ ШАРОВ — 60 ОЧКОВ (РУССКАЯ ПАРТИЯ)

Суть этой игры заключается в следующем: нужно набрать 60 очков 5 шарами, из которых 2 красных, 2 белых и 1 желтый. Белые помечены одной и двумя точками, чтобы партнеры знали свои шары. Закрепленным белым шаром будут сыгрываться остальные. Красные шары ставятся на точки 1 и 3 бильярдного стола, а желтый — на точку 2.

Для определения, кто будет начинать игру первым, проводят разыгрывание. Партнеры по сигналу судьи одновременно наносят из «дома» удары кием по своим шарам. Выиграет начало тот, у кого шар, отразившись от противоположного борта, встанет ближе к короткому со стороны «дома». Если белый шар задел один из шаров, стоящих на точках, то взымается штраф в 1 очко, приписываемое партнеру.

Проигравший начало встречи ставит свой шар на любое место стола вне «дома». Начинаящий игру берет свой шар и играет им из «дома» любой шар, находящийся вне «дома», но только в угловые лузы.

Подсчет очков ведется следующим образом:

белый шар в любую лузу — 2 очка;

красный шар в любую лузу — 3 очка;

желтый шар в угловую лузу — 6 очков;

желтый шар в среднюю лузу — 12 очков.

При забитии белого шара соперника в любую лузу он должен находиться там до тех пор, пока партнер забивает шары. После завершения серии результативных ударов

партнером соперник достает из лузы свой белый шар и играет им из «дома» «с руки».

Забитые в лузу шары сразу же выставляются на свои точки. Если точка занята, то шар выставляется на середину короткого борта. При освобождении точки, если до шара не касались, он переставляется на свою точку.

Желтый шар в средние лузы два раза подряд забивать нельзя. Штраф за это не берется, но удар переходит к партнеру.

Право на удар сохраняется до тех пор, пока игрок забивает заказанные шары.

Если все шары находятся в «доме» и играть приходится «с руки», то попадать в шары необходимо от борта. Забитый при этом шар не засчитывается и выставляется на свою точку, а удар переходит к сопернику.

Партия штрафными очками не заканчивается, требуется обязательно положить шар.

Штраф взимается за:

промах, касание любого шара кием, машинкой, рукой, одеждой, удар чужим шаром — 1 очко;

падение своего шара в любую лузу — 2 очка;

забитие красного шара в угловые лузы, когда при этом свой упал в одну из луз — 3 очка;

забитие желтого шара в угловую лузу, когда при этом свой упал в одну из луз — 6 очков;

забитие желтого шара в среднюю лузу, когда при этом свой упал в одну из луз — 12 очков.

Штрафные очки приписываются партнеру, но не снимаются у играющего.

За другие нарушения участники штрафуются согласно правилам игры в малую русскую пирамиду.

ПЯТЬ ШАРОВ С КАРАМБОЛЯМИ

Играется по тем же правилам, что и русская партия.

Карамболом называется такой удар, когда играющий попадает своим шаром, отразившимся от сыгрываемого шара, в один, два или большее количество шаров. Очки за карамболи приписываются играющему в тех случаях, если правильно сыгран заказанный шар и непосредственно после этого выполнен карамболь.

Карамболи считаются следующим образом:

белый шар, положенный в любую лузу;
с карамболом

- по красному — 4 очка;
- по 2 красным — 7 очков;
- по желтому — 7 очков;
- по желтому и красному — 10 очков;
- по желтому и 2 красным — 13 очков;

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;

желтый шар, положенный в угловую лузу,
с карамболом

- по белому — 11 очков;
- по красному — 12 очков;
- по красному и белому — 14 очков;
- по 2 красным — 15 очков;
- по 2 красным и белому — 17 очков;

желтый шар, положенный в среднюю лузу,
с карамболом

- по белому — 17 очков;
- по красному — 18 очков;
- по красному и белому — 20 очков;
- по 2 красным — 21 очко;
- по 2 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 карамболи приписываются партнеру.

КАРАМБОЛЬ ЦВЕТНЫМИ ШАРАМИ

Так на Западе называли игру, правила которой были скопированы с наших игр и немного переработаны.

Отличие ее состоит в том, что изменен подсчет очков, не берется штраф за промах по шару, и не

все очки, набранные серией ударов, приписываются партнеру (приписываются только те, которые набраны за штрафной удар).

Действительно, если посмотреть на подсчеты в игре пять шаров с карамболями, то игроку необходимо запомнить 22 случая начисления очков. Предлагаю упростить эту операцию. К очкам заказанного забитого шара прибавлять очки за сделанный карамболь, равноценные заделому шару. Например, в угловую лузу забит красный — 3 очка, при этом свой белый шар задел желтый, затем красный, то есть еще прибавить $6 + 3$ очка. В итоге такой удар оценивается в 12 очков. Или: в среднюю лузу забит желтый шар, и сделан карамболь по 2 красным. За желтый получаем 12 очков, за красный — 6 и за второй красный — еще 6, то есть всего 24 очка. При таком подсчете игрок не будет пугаться, а сумма набранных очков почти не отличается от подсчитанной по старой системе. Если просмотреть все варианты, то разница составит не более 2—3 очков.

На Западе в этой игре за промах по шару, как уже говорилось, штраф не берется. Поэтому из тактических соображений игрок ставит свой шар всегда в выгодное для себя положение. За такой прием необходимо расплачиваться хотя бы очком, как это следует из правил русской пирамиды.

АМЕРИКАНСКИЙ БИЛЬЯРД

Стол. Существует очень много разновидностей столов — с лузами и без луз, на четырех и шести ногах. Рассмотрим три вида столов — американские, старинные русские и советские. Чем же они отличаются?

Прежде всего размерами. Все американские столы — стандартные. Их длина 3,6 м, ширина 1,85 м и высота 85 см. Русские мастера изготавливали столы длиной от 3 до 4 м, а длина советских — от 1,5 до 3 м.

Настилом американских и наших старинных столов служат каменные плиты. Сегодня американцы используют для этой цели металл и пластмассы. Основанием советских столов служит древесностружечная плита, в лучшем случае — бетонная. Для покрытия столов мы до сих пор применяем шерстяное сукно, а американцы

давно перешли на синтетику, по которой шар катится, практически не встречая сопротивления. Борта американских столов обрешены упругой эластичной резиной, отбрасывающей шар на большие расстояния. Наша резина очень жесткая.

Самое большое отличие американских и советских столов заключается в размерах луз. У нас ширина лузы 72—76 мм, у американцев стандартная — 88,9 мм. (Мы играем в основном шарами диаметром 70 мм, а американцы — 52,5 мм). На наших столах губки луз острые, на американских — закругленные (к тому же американцы подрезают резину на 2—3 мм по глубине на расстоянии до 100 мм от лузы, что способствует лучшему заходу шара в лузу).

Много новшеств внесли американцы и в разметку стола. От нашей разметки бильярда сохранились только две точки — центральная и точка, на которую ставится пирамида. Точка «дома» расположена на продольной линии стола и находится на расстоянии 73,6 см от короткого борта. На этом расстоянии поперек бильярда проведена линия «дома». Из точки «дома» проведена полуокружность радиусом 29,2 см до пересечения с линией «дома». Образовавшиеся на пересечении линии две точки необходимы для игры в снукер, а площадь полукруга — это место, куда ставится биток при игре «с руки». Имеется еще точка, расположенная на центральной продольной линии на расстоянии 32,4 см от короткого борта. На нее ставится красный шар при игре в американский бильярд (рис. 34).

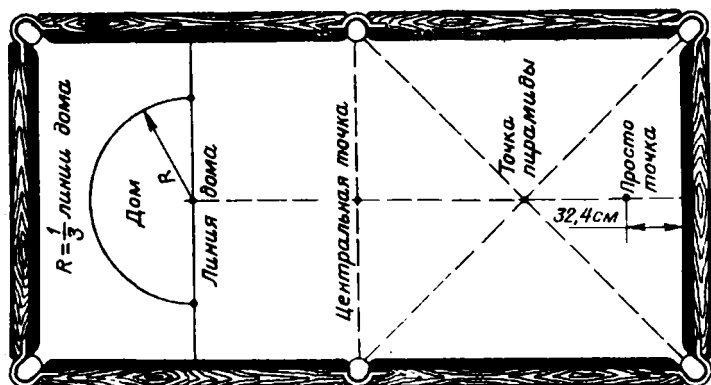


Рис. 34

Шары изготавливаются из пластмассы. Диаметр — 52,5 мм. В бильярд играют 3 шарами. 2 белых (битки), один из них с точкой, и красный. В снукер играют 22 шарами — 15 красных, 6 цветных (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный) и 1 биток белого цвета.

Кий изготавливается из дерева, чаще всего из клена. Наименьшая длина — 91 см, средняя — 1,5 м. Кий часто делают складными из двух половин. Диаметр турния до 30 мм, а тонкого конца — 10 мм. Наклейки применяют разных типов. Мелят их после каждого удара. Класть мел на стол строго запрещается — американцы держат его в кармане.

Правила игры. На американском бильярде играют 3 шарами — 2 белых (один из них помечен точкой) и красный, который ставится на специальную точку (32,4 см от короткого борта).

Интересен розыгрыш начала игры и выбор белого шара. Игроки ставят белые шары на линию «дома», красный стоит на своей точке. По команде судьи они выполняют одновременно удары кием по белым шарам с таким расчетом, чтобы шары, отразившись от противоположного борта, вернулись в «дом». Чей шар, отразившись от борта «дома», стал ближе к нему, тот и выиграл начало. Если какой-нибудь шар задел красный, то это считается ошибкой, за которую сопернику начисляется 2 очка.

Выигравший начало может выбрать шар с точкой или без нее и даже предоставить партнеру право начинать игру первым. Начинаящий ставит шар в полукруг «дома» и оттуда с заказом играет красный, белый или свой. Шар соперника находится на центральной точке. По окончании вашего удара он им играет.

Очки могут начисляться тремя способами — забитием шара, забитием своего шара, карамболом.

За забитие красного шара в любую лузу начисляется 3 очка, за забитый шар партнера — 2 очка, за забитый свой шар от красного — 3 очка, от белого — 2 очка, за карамболь — 2 очка.

Если шар партнера, задев любой другой шар, упадет в лузу, то начисляется 2 очка (конечно, при забитии заказанного шара). Если заказанный шар упал в лузу, то считаются все упавшие в лузу шары.

Партнеры договариваются играть до любого количества очков - 50, 100, 1000. Можно играть на время — кто по истечении установленного времени набрал больше очков, тот и победил.

Когда играется из «дома» «с руки», то надо обязательно попасть в шар, стоящий в поле. Если оба шара находятся в «доме» (не выходят за линию «дома»), то играется от противоположного борта. За промах берется штраф 2 очка, которые приписываются сопернику. «С руки» разрешается играть только в угловые лузы, находящиеся в поле.

Больше 15 красных подряд забивать не разрешается. Судья должен вас предупредить после 10-го. Но, сделав карамболь, вы можете начать новый счет красных. Карамболой подряд разрешается делать не более 75. После 70-го судья вас предупреждает. Перебор в обоих случаях штрафуются 2 очками, которые приписываются партнеру, но очки за правильно забитые шары и карамболы - вам.

Если забит белый шар соперника, то он находится в лузе до тех пор, пока выполняются заказанные удары. В случае прекращения серии соперник достает свой биток и играет им «с руки», обязательно из «дома».

Если вы забили подряд 3 красных с его точки, то это будет нарушением. Партнер получает 2 очка, но за вами сохраняются все очки, набранные до этого нарушения.

Если вы сыгрываете красный и делаете от него карамболь, то красный в счет не идет.

Если вы забили шар в серии карамболой, то очки за карамболы начинают начисляться с нуля, а прежние прибавляются к полученной сумме.

Во время игры вы можете не следить за количеством забитых шаров и сделанных карамболой. За этим следит судья. Но если вдруг он отвлекся, а вы выполнили подряд 90 карамболой или забили подряд 25 шаров, то вам разрешается сделать еще 5 карамболой или забить еще 5 шаров. Однако могу вас успокоить: мировой рекорд - 70 карамболой подряд!

Если во время игры красный станет на свою точку сам, то его можно играть три раза подряд.

Если вы забили красный, а его точка занята другим шаром, то красный ставится на точку пирамиды. Если же и она занята, то ставьте красный на центральную точку. С точки пирамиды красный можно забивать два раза подряд и два раза — с его точки.

Если при забитии своего шара вы сделаете карамболь, то шар оценивается так (см. в качестве примеров рис. 35, 36):

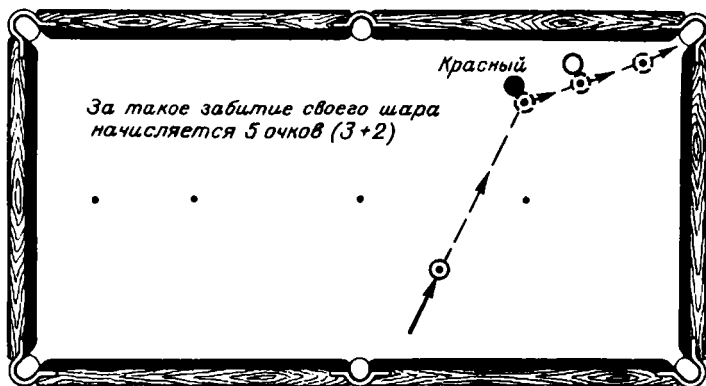


Рис. 35

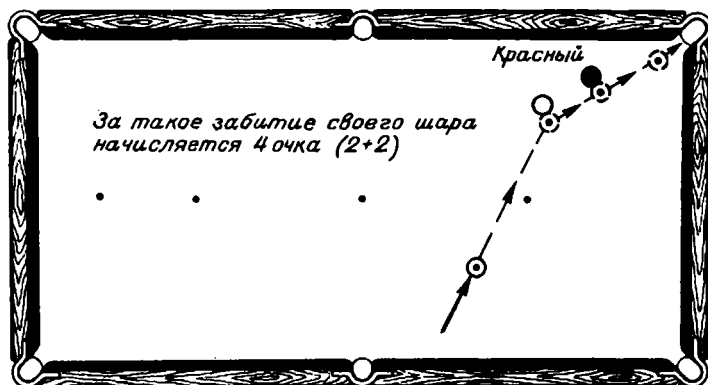


Рис. 36

от первого попадания в красный шар — 3 очка;
от первого попадания в белый шар — 2 очка;
при одновременном попадании в оба шара — 2 очка.
При игре на американском бильярде за один удар
можно набрать максимум 10 очков (рис. 37):
за красный в середину — 3 очка;
за белый в угол — 2 очка;
за карамболь — 2 очка;
за свой в середину с карамболом от первого красного
шара — 3 очка.

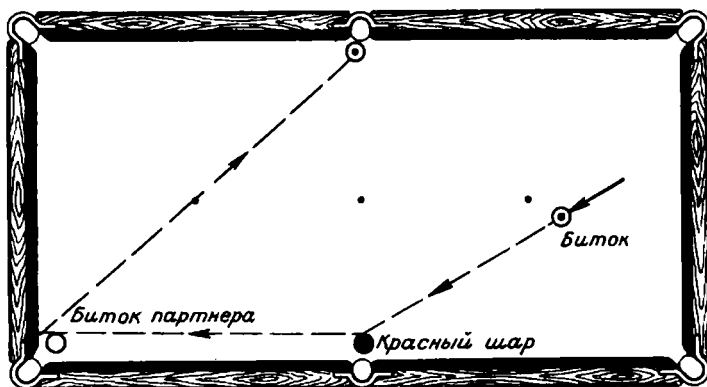


Рис. 37

Можно намеренно положить свой биток в лузу, не касаясь других шаров. За это взимается штраф 2 очка. Но если партнер сделает 15 забитий, то он выставляет свой биток на центральную точку «дома», а если она занята, то на правую.

Перечислю нарушения, за которые на играющего налагается штраф. Каждое нарушение оценивается в 2 очка, приписываемые сопернику. Итак, нельзя:

- играть, пока шары не останятся;
- касаться кием битка больше одного раза;
- играть, когда нога не касается пола;
- играть без очереди;
- играть «с руки» не из «дома»;
- играть не своим шаром;
- делать прыгающий удар;
- играть не наклейкой;
- выбрасывать любой шар за борт.

СНУКЕР

Эта игра появилась в Индии в 1875 году. Офицерам надоело забивать 15 красных шаров и 1 черный. Они решили добавить к ним зеленый, коричневый, синий, голубой и оранжевый, расставив их по точкам. Очкового баланса шары тогда не имели, но забивать их надо было

в определенном порядке, что значительно усложняло игру. Появилось новое требование к владению битком. Но это еще не был современный снукер.

Раньше снукерами называли курсантов первого курса, которые не имели житейского опыта. И вот однажды в игре один из офицеров Невил Чемберлен назвал этим словом своего партнера, оказавшегося в трудном положении и не знавшего, как из него выйти. Ему предстояло сыграть цветной шар, который был закрыт другими. Такое положение на бильярде и стали называть снукером.

Затем эта игра перешла в Англию, но популярности не имела до 1920 года, пока не появился Джо Девис. Он ввел контроль за битком и дал оценку шаров, что значительно усложнило игру. Кроме забития шаров в лузу теперь надо было следить еще за битком.

Особенно популярным снукер стал в 60-х годах. Большую роль в этом сыграли цветное телевидение и два игрока — Рэй Риардон и Джон Спенсер, которые устраивали показательные игры, разъезжая по всей Англии. Затем снукер развился как спорт. Начали проводиться соревнования, для победителей учреждались дорогие призы, которые привлекли новое поколение игроков. В 1980/81 году Стив Дэйвис стал первым чемпионом Великобритании. Он совершенствовал игру и через некоторое время победил на первенстве мира. Этот спортсмен и до сих пор считается одним из сильнейших игроков.

Скоро в снукер начали играть японцы, китайцы, американцы. Появились новые таланты — Джон Пэрот, Нил Фоулдз, Стивен Хендри.

В 1973 году была создана Международная организация бильярда и снукера. С 1985 года она стала управляющим органом.

В снукер играют на том же столе, что и в бильярд, только 22 шарами — 15 красных, 6 цветных и 1 биток белого цвета.

За забитые шары очки начисляются следующим образом:

- за красный — 1 очко;
- за желтый — 2 очка;
- за зеленый — 3 очка;
- за коричневый — 4 очка;
- за синий — 5 очков;
- за розовый — 6 очков;
- за черный — 7 очков.

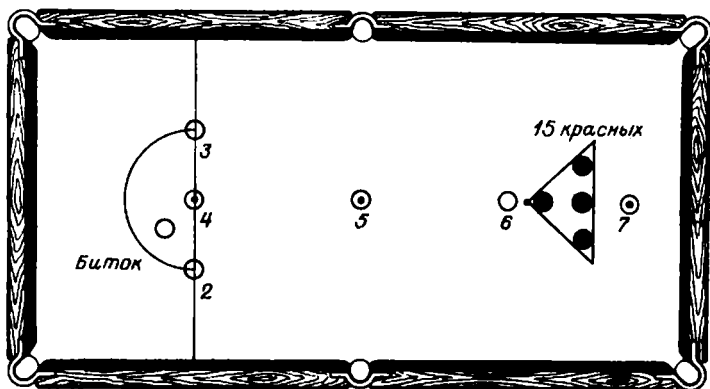


Рис. 38

Шары располагаются на столе, как показано на рис. 38.

Начинающий игру должен разбить с площади «дома» (полукруг) пирамиду, но при этом не задеть битком ни один цветной шар. Если он заденет цветной шар, сыгравая красный, то ему списываются очки, равноценные задетому шару. Партнеры играют по очереди до совершения ошибки. Перед началом партии они договариваются, до какой суммы очков будут играть.

Первым должен быть забит один или несколько красных шаров, затем только можно забивать цветной. Иногда для усложнения игры партнеры условливаются о серии красных шаров — например, 5 штук. Забитый красный шар выходит из игры, а забитые цветные выставляются на свои точки. Если место цветного шара занято то он выставляется на место черного; если и оно занято, то он выставляется на место черного; если и оно столе находится хоть один красный шар, цветные можно играть не по возрастающей их ценности. Но как только на поле не останется ни одного красного шара, цветные необходимо забивать в порядке их возрастающей ценности: сначала желтый — 2 очка, затем зеленый — 3 очка и т.д., последним бьется черный шар.

Если цветной забит неправильным ударом, то он выставляется на свою точку стола.

Иногда случается так, что игра закончена, а у партнеров равное количество очков. Тогда они переигрывают в последнем черном шаре или соглашаются на ничью.

Кульминационным моментом игры является положение *снукер* — ловушка. Чаще всего его применяют, когда на столе остаются только цветные шары и их необходимо забивать по порядку. Например, надо играть желтый шар, а он закрыт другими и прямо в него не попасть. Игрок попал в положение «снукер», из которого ему приходится выходить игрой в обводку мешающего шара или от борта, а в некоторых случаях от двух или трех бортов.

В снукере в отличие от бильярда надо уметь не только забивать шары, но еще и в совершенстве владеть битком, маневрируя по всему полю стола. Например, забив красный, вывести от него биток под цветной шар, забить его, вывести биток под красный, после забития которого послать биток от трех бортов, выведя его для сыгрывания черного, и т.д.

Минимальный штраф (4 очка) назначается в снукере за:

касание любого шара какой-нибудь частью кия, кроме наклейки;

забитие битка в лузу;

вылетание любого шара за борт;

касание любого шара рукой, одеждой, машинкой;

удар, когда нога не касается пола;

удар, когда игрок промахнулся по шару;

удар, когда получился кикс и биток задел другой шар, играемый не по очереди;

двойной удар по битку.

При назначении штрафа учитывается оценка шара, который следовало сыграть, или оценка шара, который сыгран неправильно. Всегда берется наибольшее количество очков. Например, вы сыграли неправильным ударом желтый шар — 2 очка, а при этом унал в лузу еще и биток. Общий штраф составит 4 очка. Но если биток задел черный шар, штраф уже будет 7 очков. Бывает и так: играется синий шар, удар правильный, но синий не забивается, а от него падает в лузу любой другой. Очки за это не списываются. Упавший шар выставляется на свое место.

Если игроку был поставлен снукер и при выходе из него он совершил ошибку, очередной игрок имеет право объявить «свободный шар» — любым шаром на столе можно заменить тот, который оказался закрытым, или поставить биток за другой шар, сделав новый снукер, но

ни в коем случае за шар, объявленный свободным, так как это считается ошибкой, ведущей к списыванию очков.

На чемпионатах мира по снукеру делаются серии по 100 очков, но это происходит обычно в начале игры, когда шаров много, а цветные выставляются на свои места. У опытных игроков партия длится 20—30 минут.

В 1982 году уже упоминавшийся нами Стив Дэйвис пошел на побитие мирового рекорда в игре снукер, забив с одной биллии 15 красных и все цветные шары. Разбив пирамиду, он положил в лузы все цветные шары, чередуя их с красными. Затем забил цветные шары, стоящие на своих точках, согласно их очковому значению, набрав при этом 147 очков.

Не думайте, что это так просто. Даже разбитие пирамиды из красных шаров вызовет у вас затруднение. Ведь вам нужно из полукруга «дома», поставив биток между зеленым и коричневым или между коричневым и желтым шарами, нанести удар по пирамиде и не задеть при этом битком ни одного из стоящих в поле шаров.

Посмотрите, как это делается, на двух примерах (рис. 39 и 40).

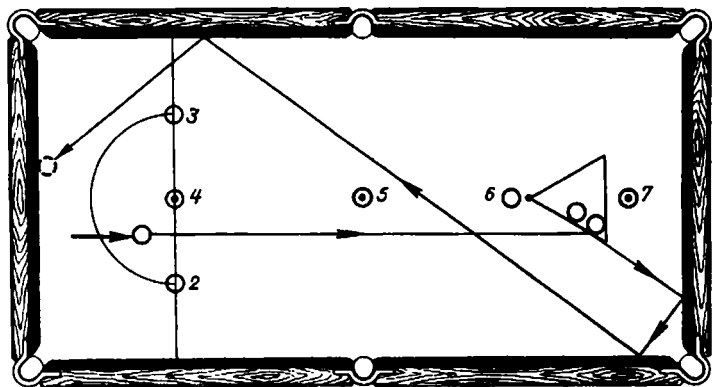


Рис. 39

Из первого примера видно, как нужно выполнить удар, чтобы биток, разбив пирамиду от трех бортов, вернулся в «дом» и встал плотно на коротком борту. Во втором случае биток возвращается в «дом» от двух бортов.

Осваивайте более простой удар, но выполняйте его с таким расчетом, чтобы не дать игры сопернику.

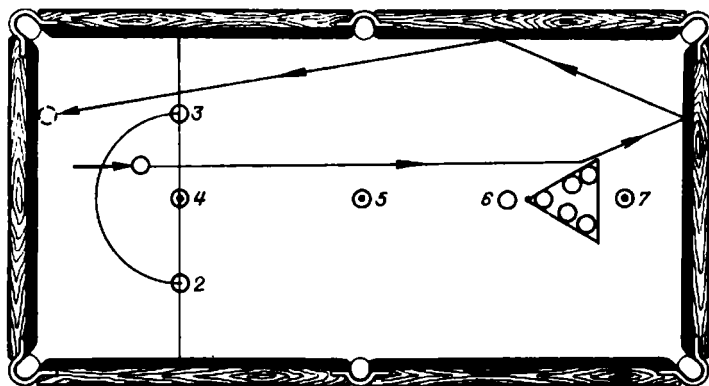


Рис. 40

На следующем примере давайте посмотрим, как надо играть, используя углы отражения от бильярных бортов для выхода битка под кладку следующего шара (рис. 41).

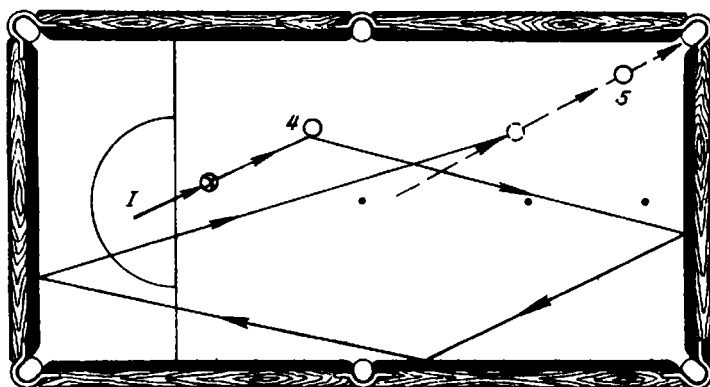


Рис. 41

Первым ударом играется коричневый шар в среднюю лузу. Выполняя удар, битку необходимо придать правый винт, чтобы раскрутить его от короткого борта. Рассчитывайте силу удара кием так, чтобы биток, отразившись от трех бортов, вышел под забитие синего шара (на рисунке шар 5) в угловую лузу. Если вы сделаете все правильно, то вам останется лишь забить синий шар — и еще 5 очков на вашем счету.

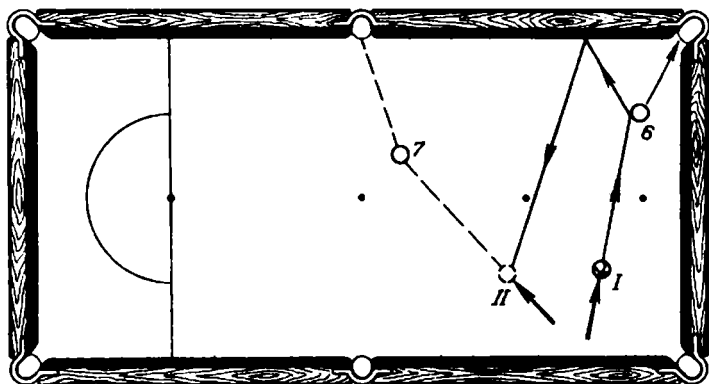


Рис. 42

Рис. 42 показывает, как следует использовать борт для выхода под забитие очередного шара. Первым ударом забиваете голубой (шар 6) в угловую лузу, придав битку верхний левый винг, а вторым ударом — черный (шар 7) в среднюю лузу.

Из приведенных примеров видно, что в снукере необходимо хорошо владеть битком и не менее хорошо уметь забивать шары.

Про снукер можно сказать, что это игра в шахматы с шарами. Чтобы овладеть ею в совершенстве, надо много тренироваться. Тренировочными играми могут быть следующие:

- 1) кладка шаров с точки в последовательности по их возрастающей значимости;
- 2) кладка шаров с их точек в любой последовательности, но предварительно забивая один или несколько красных;
- 3) создание произвольных комбинаций из 3—4 цветных шаров, забивая один из них и делая выход под кладку другого;
- 4) разучивание отыгрыша;
- 5) выход из положения «снукер» и др.

Вам может показаться, что, научившись хорошо забивать шары, вы обыграете сильного соперника. Не обольщайтесь и не торопитесь с выводами. В этой игре вам придется серьезно заняться разучиванием отыгрыша, который также требует высокой техники исполнения ударов.

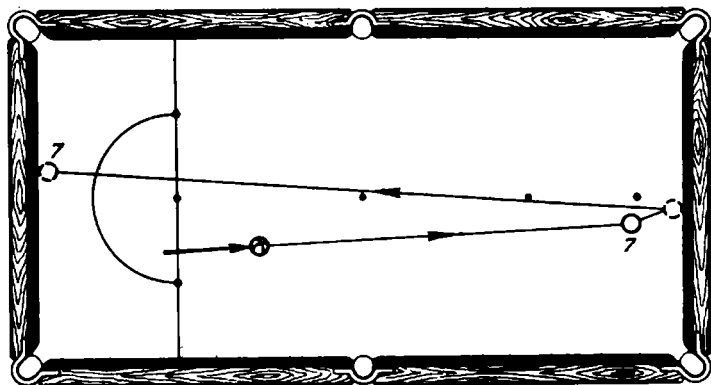


Рис. 43

Для примера рассмотрим положение, отображенное на рис. 43.

Требуется выполнить удар, после которого белый биток остался бы на противоположном коротком борту, а черный шар (шар 7), отразившись от борта, пришел бы в «дом» и встал плотно к короткому борту. Битком необходимо попасть почти в центр черного шара. Если попадете немного вбок, то черный шар подойдет ближе к лузе противоположного борта — получится подставка. При попадании прямо в центр произойдет сконтривание шаров — снова подставка. Безопасный удар можно выполнить, если придать битку правый нижний винт. Тогда шары разойдутся.

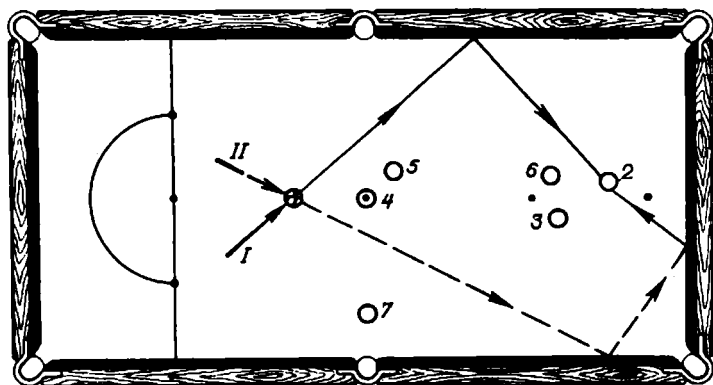


Рис. 44

Часто при отыгрыше партнер пытается поставить вас в положение «снукер». Вот тут-то и нужна ваша сообразительность, чтобы выйти из такого положения, выполнив тот или иной удар.

Приведу несколько примеров положения «снукер». Соперник поставил вам ловушку, как показано на рис. 44. Вам требуется по правилам играть желтый (шар 2), а он закрыт розовым (шар 6), синим (шар 5) и коричневым (шар 4), и еще необходимо обратить внимание на черный (шар 7), который стоит около средней лузы.

Если будете отыгрываться от одного длинного борта (удар I), то можете зацепить шар 6, а если попадете в требуемый желтый, то есть вероятность подбить его к угловой лузе и сделать подставку, от которой соперник сделает выход под остальные шары. Поэтому в таком положении безопаснее отыграться от двух бортов, как выполнено при ударе II. Главное здесь — произвести размеренной силы удар, чтобы биток остался за шарами и не вышел в поле.

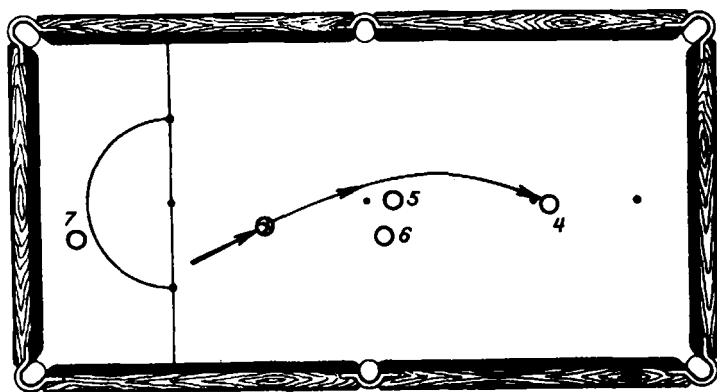


Рис. 45

Другой пример выхода из положения «снукер» показан на рис. 45: вам надо попасть в коричневый (шар 4), а он закрыт синим (шар 5) и розовым (шар 6).

В этом случае можно применить удар по дуге. В биток следует попасть справа и чуть-чуть ниже центра. Кий располагается под углом 35° – 40° и выполняете удар в направлении низа шара так, чтобы вращательное движение шара преобладало над поступательным. Только тогда шар пойдет по дуге.

Примерами выхода из положения «снукер» могут служить удары, выполняемые при игре в карамболь от трех бортов (см. следующую главу).

Вы спросите, где же тренироваться, если нет снукерных столов и пирамид из цветных шаров диаметром 52 мм...

Приобретите шары диаметром 50 или 60 мм. Возьмите две пирамиды: одну — чисто белую, другую — потемнее. Первую используйте вместо 15 красных шаров, а вторую расставьте по номерам: 2 — желтый, 3 — зеленый, 4 — коричневый, 5 — синий, 6 — розовый, 7 — черный. Битком будет служить полосатый шар.

Бильярдный стол нужно переделать под меньший диаметр шаров, опустив его борта и расширив лузы до соответствующих размеров. Не теряйте время, учитесь играть в снукер. Скоро, очень скоро придет и к нам эта увлекательнейшая игра, как пришли к нам бейсбол, американский футбол и другие игры.

КАРАМБОЛЬ

В сентябре 1989 года в Москве собрались сильнейшие бильярдисты нашей страны. Там проводился тренировочный сбор по карамболлю, организованный совместным советско-датским предприятием «Челек». Тренировки велись под руководством двукратного чемпиона мира Яна Бессемса и старшего тренера Всемирного союза бильярдистов Вильямса Ламберта из Нидерландов. По окончании сбора участникам были вручены удостоверения тренеров-инструкторов по карамболлю. Я, как участник этих соревнований, хочу поделиться с вами своими впечатлениями.

На Западе существует 5 видов этой увлекательной игры: карамболь — свободная партия, карамболь от одного борта, карамболь от трех бортов, карамболь «Кадре 47», карамболь «Кадре 71».

Все эти игры играют на безлузном столе размером 248 см × 142 см. Высота его — 80 см. На бортах стола нанесены через одинаковое расстояние бриллиантовые точки, служащие для прицеливания. На коротком борту их 3, на длинном — 7. Резина на бортах эластичная и упругая, позволяющая шару после удара

отразиться от пяти бортов и более, в зависимости от силы удара и примененного винта. Стол покрыт синтетическим материалом с малым ворсом, на первый взгляд похожим на плащевую ткань. Под ним имеется мягкая подложка толщиной в 1 мм. Все это плотно соткано вместе и сверху имеет вид зеленого поля, состоящего как бы из маленьких четырехугольников со стороной в полмиллиметра. Такое покрытие практически не препятствует качению шара.

В карамболь играют 3 шарами — красным, синим и белым. Синий и белый являются битками, а в красный только бьют. Диаметр шаров — 60 мм, вес — 200—250 г, в зависимости от того, из чего они изготовлены: из пластмассы или слоновой кости.

Кий для карамболя короткий и с большим конусом. Длина его — 140 см, диаметр тонкой части — 10—12 мм, толстой — 30 мм; вес — от 420 до 500 г. Он разборный и состоит из двух половинок, которые свинчиваются резьбой из дерева. Тонкая часть кия изготовлена из единого материала (в основном это американский клен, древесина которого очень упругая). Толстая часть клеится из нескольких тяжелых пород дерева. Таким образом кий уравнивается по руке. Когда Ян Бессемс взял в руки наш кий и стал сгибать его, мы поняли, что точного удара нашим нам не нанести.

Наклейки применяются жесткие, шероховатые. Диаметр их — 10—12 мм. Клеется они без подложки — на пластмассовый цилиндрок высотой 10 мм, который вклеивается в конец кия. Этот цилиндрок, во-первых, предохраняет деревянную часть кия от поломки, и, во-вторых, конец кия не изнашивается от частой обработки наклейки шкуркой и мелом.

Опытный игрок имеет в своем футляре до 4 киев, отличающихся друг от друга весом и наклейками.

Карамболь — свободная партия

Играется 3 шарами. Розыгрыш такой же, как и в американском бильярде. Красный шар ставится на точку 3, а шар соперника — на точку 1. Начинаящий «с руки» из «дома» должен от красного сыграть в шар партнера. Сделав карамболь, он получает 1 очко. В свободной партии карамболи засчитываются от шара и от бортов. Для усложнения игры в углах стола мелом проводятся линии, отсекающие треугольные поля определенного размера. На них можно сделать только 2 очка, а затем

необходимо произвести удар, в результате которого красный шар или шар партнера должен покинуть эту зону. Если шар зону не покинул, то штраф не берется, но удар переходит к другому игроку. Обычно свободная партия играется до 400 очков, однако она может состоять и из 3 партий по 100 очков.

Участник, начавший игру вторым, имеет полное право на отыгрыш. Если он в результате отыгрыша наберет необходимое количество очков, то партия заканчивается вничью.

Тактика игры заключается в том, чтобы свести шары в одно место стола и начать делать карамболи. После сведения шаров успех партии зависит от техники владения кием. Сильные игроки делают с кия до 1000 и более очков.

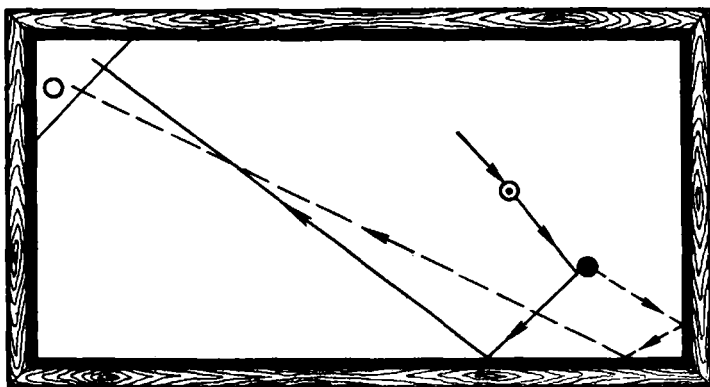


Рис. 46

Приведу несколько примеров сведения шаров в одно место бильярдного стола.

Пример 1. Шар соперника стоит в одном углу стола, свой и красный — в другом по диагонали. Требуется свести эти 2 шара в угол к шару соперника (рис. 46).

В данном случае, перемещая пару шаров по параллельным линиям стола, можно делать сведение шаров из разных положений.

Не забывайте, что в некоторых положениях может произойти сконтривание шаров. Тогда битком играйте

так, чтобы он шел медленнее красного, но оба друг за другом. В зависимости от расположения шаров соизмеряйте силу удара и применяемого винта.

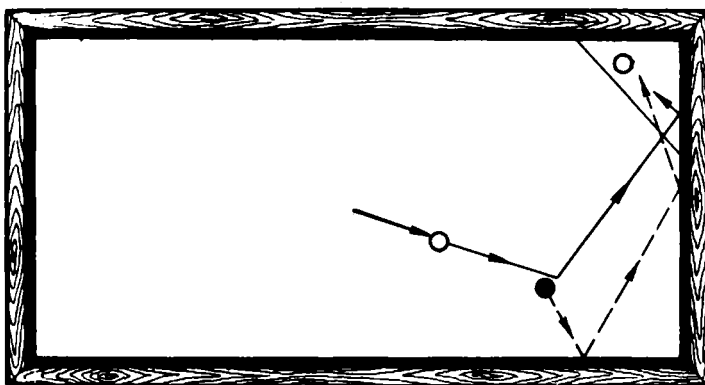


Рис. 47

Пример 2. Посмотрите на рис. 47. Это очень сложный удар. Из такого положения надо играть с оттяжкой, применяя винты.

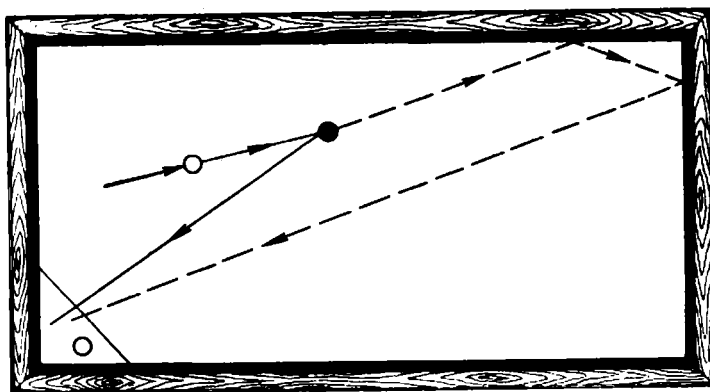


Рис. 48

Пример 3. В этом случае (рис. 48) биток оттягивается в угол, красный — от двух бортов тоже в угол. Битку необходимо дать нижний правый винт соразмерно силе удара.

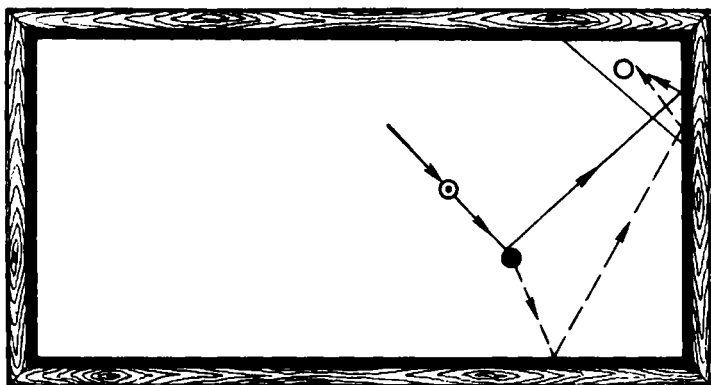


Рис. 49

Пример 4. Здесь битку следует дать нижний левый винт, и он, оттянувшись и стукнувшись о короткий борт, придет в угол (рис. 49).

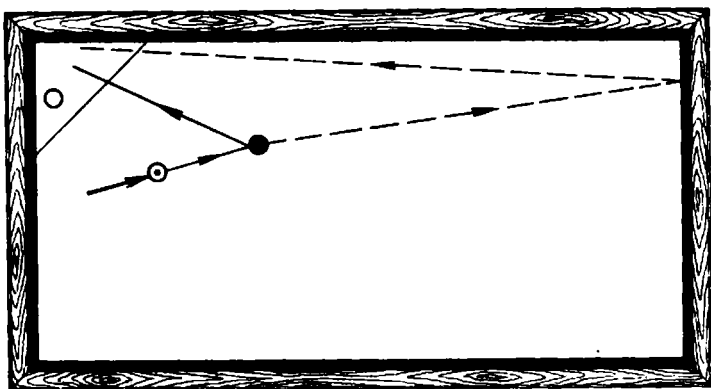


Рис. 50

Пример 5. В этом положении (рис. 50) биток должен получить нижний винт, но играть надо на слабом ударе, в основном контролируя движение красного шара.

Итак, вы свели все 3 шара в один угол или другое место стола. Теперь вам нужно делать карамболи, как можно больше гоняя шары по столу. Хорошие игроки измеряют результат не количеством очков, а метрами пройденного пути всеми шарами. Чтобы легче было делать карамболи, старайтесь держать шары ближе к борту.

Иногда шары встают так, что вам приходится играть левой рукой. Тогда немедленно делайте удар под правую руку, если, конечно, вы играете правой, и наоборот.

Если шары разойдутся, то сводите их снова оттяжкой, от двух, трех бортов, дуплетом, двойным дуплетом и т. д.

Если во время игры вылетел за борт биток, то он ставится на среднюю точку, а остальные находятся на прежних местах. Если вылетел красный, то он выставляется на точку пирамиды. Штраж за это не берется, так же, как и за промах по шару.

Карамболь от одного борта

Играется так же, как карамболь — свободная партия, только отсутствуют запретные зоны в углах. Карамболь делается лишь от одного борта.

Кому-то может показаться, что это проще простого — сведи шары в одно место и набирай очки. Попробуйте, и вы убедитесь, что это самая сложная игра, требующая высочайшей техники от игрока. Нормально подряд делают 60—70 карамблей.

Карамболь «Кадре 47»

Здесь необходимо различать две игры — 47/1 и 47/2. Число 47 означает расстояние линий от бортов в сантиметрах. Если провести эти линии, получим 9 прямоугольных зон (рис. 51), в которых делаются карамболи.

При игре 47/1 в прямоугольнике можно делать 1 очко, а при игре 47/2 — 2 очка. После этого один из шаров должен покинуть зону (свой в счет не идет). Сыграть нужно так, чтобы покинувший зону шар вновь вернулся в нее.

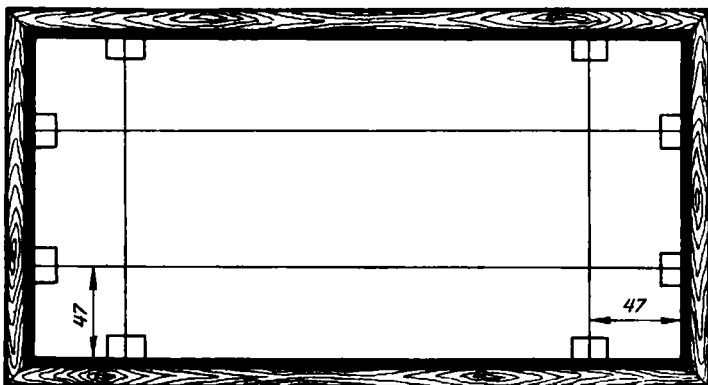


Рис. 51

В основном карамболи делают вдоль линии прямоугольников — это проще. Для усложнения игры наносятся квадраты со стороной 15—20 см — так называемые анкеры (якоря), то есть запретные зоны, в которых карамболь делать нельзя. Если игрок все-таки выполнил карамболь, то штраф не взимается, но удар переходит к сопернику.

Игра 47/2 проще, чем 47/1. В игре 47/1 делается до 200 очков с удара, а в игре 47/2 — до 300.

Карамболь «Кадре 71»

Здесь линии на столе нанесены следующим образом. Одна делит стол вдоль пополам, а две другие — на расстоянии 71 см от короткого борта. При этом образуются 6 прямоугольников, в которых и делаются карамболи, но не более двух в одном прямоугольнике. В остальном играется по предыдущим правилам.

Если в прямоугольнике находятся 3 шара, то такое положение называется *андре*, если 2 шара, то — *дзюдо*. «Андре» означает: делай карамболь и выводи шар из прямоугольника, «дзюдо» — шар сразу должен покинуть зону.

Карамболь от трех бортов

По-моему, это самая интересная игра из всех игр по карамболу. Она требует не только четкого выполнения

технических приемов, но и заставляет решать много тактических задач. Если вы не изучите и не поймете систему этой игры, то никогда не станете сильным игроком и будете проигрывать слабому, который плохо выполняет удары, но хорошо знает систему.

Я уже говорил, что карамбольный стол имеет бриллиантовые точки. У каждой точки — свое цифровое значение. На рис. 52 показано, как они связаны между собой.

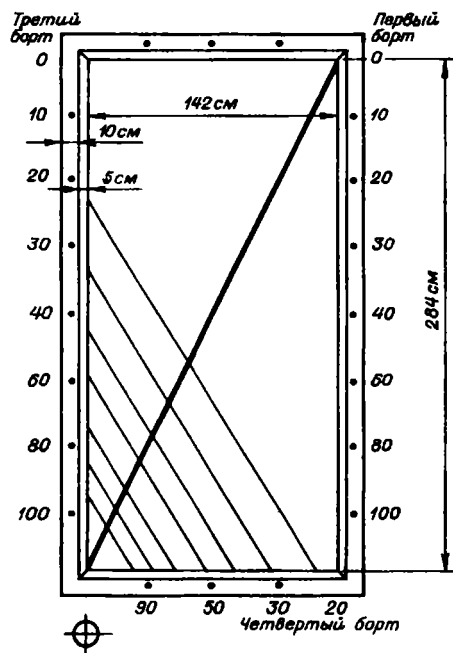


Рис. 52

Вы, наверное, обратили внимание, что линии, связывающие бриллиантовые точки третьего и четвертого бортов, параллельны друг другу, а это значит, что если шар попадет на одну из этих линий, то он по ней обязательно придет в соответствующую точку либо короткого, либо длинного борта. Например, из точки 80 короткого и наоборот, в зависимости от того, с какого борта будет стартовать ваш биток. Это основа основ системы игры. Она действует в том случае, когда шару не придется боковой винт, то есть угол падения равен углу отражения.

Эта система применяется и для попадания в шар, который находится в нижней правой половине стола.

Если шар находится с левой стороны диагонали, то действует уже другая система, для которой и цифровое значение бриллиантовых точек иное (рис. 53).

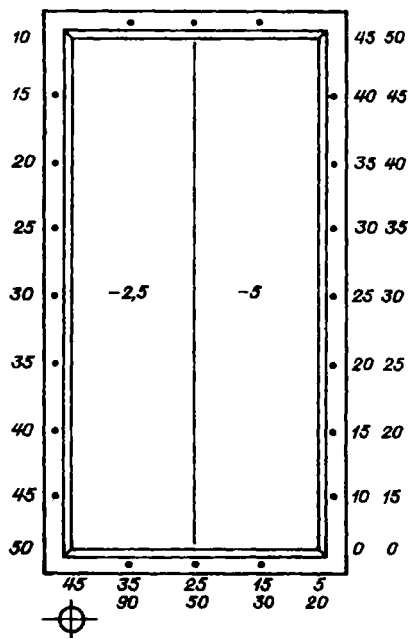


Рис. 53

Из рисунка видно, что первый борт имеет двойную нумерацию бриллиантовых точек, что зависит от сукна, на котором вы играете. Если сукно старое, то угловая точка имеет значение 45, а если сукно новое, то эта точка принимает значение 50. Если шар находится в одной из средних зон, то из значения прицела надо вычесть цифру, которая указана на рис. 53: либо — 2, 5, либо — 5. Вычисление прицеливания следующее:

стартовый борт минус первый борт даст показатели на третьем и четвертом бортах.

Например, вы стартуете из нижнего левого угла. Сукно новое, значит, точка имеет значение 50. Прицелились в точку 30 на первом борту. Если удар выполните правильно, то шар обязательно придет в точку 20 на четвертом борту. Если на линии 20—20 стоит шар, то вы в него попадаете и делаете карамболь — вам плюс 1 очко. Однако хочу еще раз напомнить: при этой системе винт битку давать только верхний без боковика. Причем чем меньше число на борту, по которому вы целитесь, тем выше делайте винт по битку, и наоборот: чем больше число, тем ниже винт, но обязательно по вертикальной оси шара. Попадете чуть-чуть влево или вправо — и системы нет.

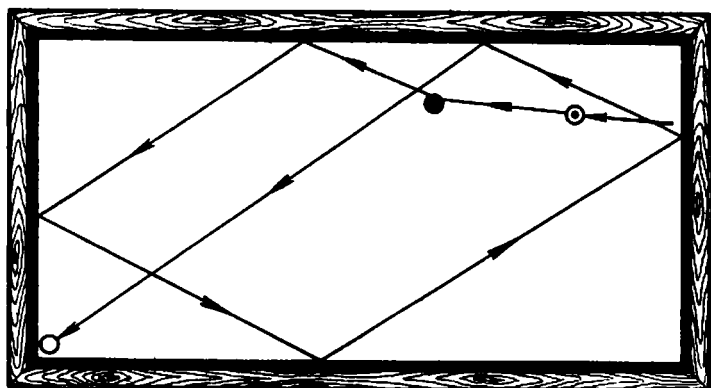


Рис. 54

Если вы играете по системе, то вы повышаете силу своей игры примерно на 30%. А где же остальные 70%? — спросите вы. Они зависят от вашей сообразительности и технической подготовки. Если вы не владеете

винтовой игрой, то вам очень трудно играть в карамболь от трех бортов. Здесь большое значение имеют оттяжка битка и верхний винт, который заставляет шар несколько раз вернуться на борт после его первого касания. При сильном верхнем винте можно от одного борта сделать как бы 3—4 касания, а затем попасть в требуемый шар. При этом карамболь засчитывается как касание нескольких бортов, хотя шар касался лишь одного борта.

Приведу несколько характерных примеров.

Пример 1. На рис. 54 хорошо видно, как шар, отразившись от красного, движется по параллельным линиям, то есть хорошо просматривается система. Удар должен быть протяжным, винт — верхним, немного справа. Кроме того, чтобы попасть в шар соперника, сделав карамболь, вам надо подумать о красном шаре. Следует совершить размеренный удар, при котором красный шар, отразившись от нескольких бортов, придет на противоположный длинный борт, чтобы после сделанного карамболя продолжить игру.

Играть в карамболь от трех бортов необходимо в наступательном стиле. Оборона обычно приводит к поражению.

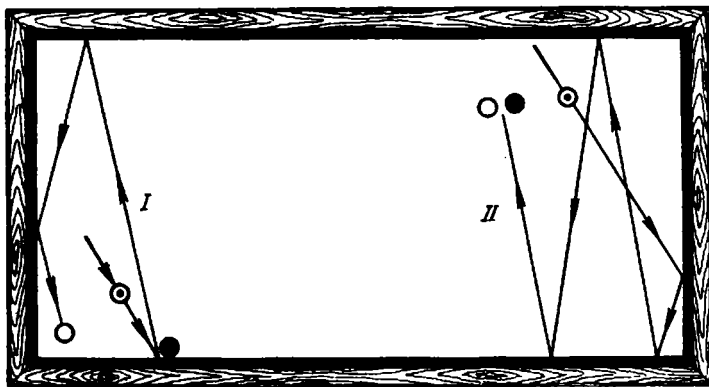


Рис. 55

Пример 2. Рассмотрите рис. 55.

В первом случае надо произвести жесткий быстрый удар с верхним левым винтом, ближе к левому боковику. Во втором случае следует пробить сильно с левым боковику.

Пример 3. В положении, изображенном на рис. 56, играть нужно плавно, с левым винтом по горизонтали шара.

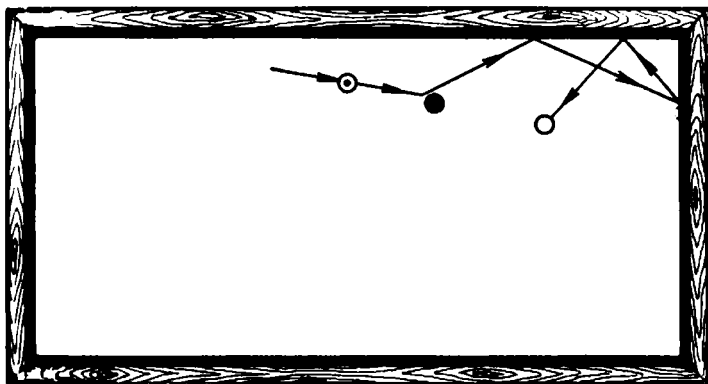


Рис. 56

Пример 4. В данном случае (рис. 57) играть следует с правым верхним винтом. Удар должен быть коротким. Если сыграть протяжным ударом с тем же винтом, то шар пройдет выше.

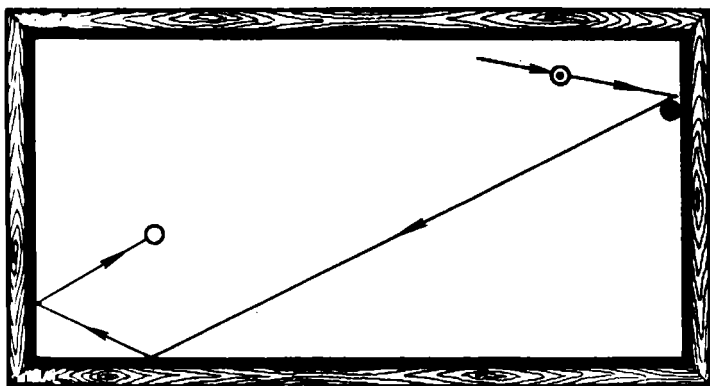


Рис. 57

Пример 5. Посмотрите на наш последний рисунок под номером 58.

В первом случае необходимо играть сквозь красный, затем два раза в короткий борт и от длинного делать

карамболь. Удар очень сложный, битку следует придать сильный правый верхний винт. Во втором случае винт тот же, но попасть надо почти в центр красного, чуть-чуть слева.

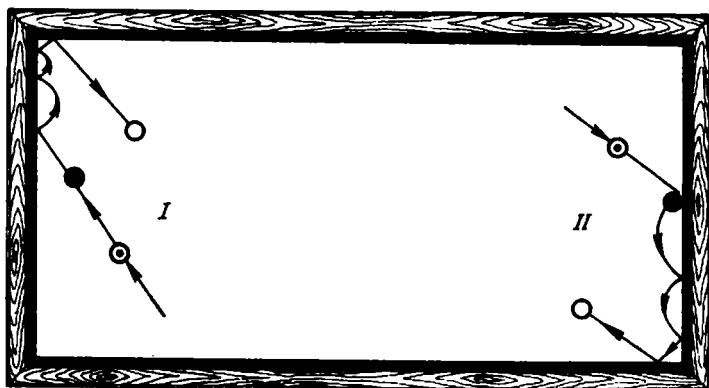


Рис. 58

Подобных примеров можно привести очень много — больше, наверное, чем сыграно шахматных партий. В карамболе от трех бортов нет партий, в которых бы повторились ходы, тем он и привлекателен.

А теперь я хочу спросить вас: что сложнее — бильярд или карамболь? Конечно, бильярд, так как удары в нем следует наносить с большей точностью. Плохо прицелился, дернул рукой — и шар не забит. В карамболе не обязательно попадать в одну необходимую точку, сфера шара огромна по сравнению с точкой на шаре в бильярде, да еще борта выравнивают траекторию движения шара.

Мои рассуждения подтверждаются еще и тем, что, тренируясь с чемпионом мира в игре в карамболь, мы поигрывали с ним на бильярде в американку, московскую пирамиду, и ни у кого Ян Бессемс не мог выиграть. А такие наши бильярдисты, как Георгий Митасов и Ашот Потикян, даже давали ему почти «сухую». Свои шары Ян забивал неплохо, а вот чужие вообще положить не мог.

Но в карамболе Бессемес и Ламберт были виртуозами. Ашот Потикян очень хотел выиграть хотя бы одну партию у чемпиона мира, но тогда это ему так и не удалось. Каждый раз играли до 15 очков, и каждый раз Ашоту не хватало 5—7. Правда, одна партия закончилась вничью, но, по-моему, Ян поддался.

ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БИЛЬЯРДНОМУ СПОРТУ

29 ноября 1989 года создана Федерация бильярдного спорта СССР (ФБС), которая объединяет на добровольных началах все федерации республики, областей и городов. Основными задачами этих организаций является всемерное развитие бильярдного спорта в стране, широкое использование его как средства физического воспитания, активного отдыха и укрепления здоровья людей, совершенствование системы организации соревнований по бильярду, проведение всесоюзных и международных соревнований, подготовка тренеров и судей, утверждение правил игр, официальная регистрация результатов соревнований, присвоение званий «Мастер спорта СССР», «Мастер спорта СССР международного класса», «Заслуженный мастер спорта СССР», «Судья всесоюзной категории» и т.д.

Хорошо, скажете вы, но это все на самом высоком уровне, а как же быть на заводах, фабриках, в научных учреждениях, институтах? По-моему, здесь путь один — создание спортивных клубов бильярдного спорта по согласованию с местными исполкомами Советов народных депутатов.

Создаваемый вами хозрасчетный бильярдный клуб должен действовать на основании законодательства Союза ССР, нормативных документов Госкомспорта СССР, учредителей и своего устава. Клуб является юридическим лицом, имеет печать, фирменный знак, другую символику, а также самостоятельный баланс и расчетный счет в Жилсоцбанке, а может быть, и во Внешэкономбанке СССР.

Самофинансирование клуба осуществляется за счет индивидуальных и коллективных членских взносов, средств от хозяйственной и коммерческой деятельности,

доходов от платных мероприятий, спортивных лотерей, компенсаций за подготовку спортсменов, переходящих в другие клубы, и т.д. Если пойти еще дальше, то можно подумать и о создании при клубе собственных специализированных магазинов, где продавались бы столы, кии, наклейки, бильярдное сукно, бронзовые лузы и другая бильярдная атрибутика, которую в состоянии изготовить ваше предприятие. А возможно, вы задумаете открыть бильярдное кафе с прекрасным бильярдным или карамбольным столом и будете собираться там семьями, приятно проводить вечера отдыха.

Высшим органом управления бильярдного клуба является общее собрание (конференция) его членов, которое избирает на определенный срок председателя, правление и ревизионную комиссию. Общее собрание утверждает устав клуба, размер членских взносов, решает вопросы хозяйственной деятельности.

Если Ленинградская федерация бильярдного спорта пойдет именно по этому пути и создаст клубы, скажем, при ЛОМО, Балтийском морском пароходстве, ЛПО «Металлический завод» и на других предприятиях, то бильярдный спорт в нашем городе разовьется в течение двух-трех лет (более подробно см. об этом: приложение 1).

Сегодня мы очень отстаем в этом вопросе от западных стран. И если мы немедленно не прекратим играть в пирамиду и американку, то нечего и думать о выходе на мировую арену. Все наши игры очень примитивны по содержанию, они приучили нас к забитию шара и только. Редко встретишь бильярдиста, который бы думал на 2 — 3 шара вперед.

Нам надо срочно переходить на специализацию игроков, причем на самом раннем уровне, потому что, скажем, карамбольный удар — это одно, а бильярдный или снукерный — совсем другое. Сильно различаются карамболь, бильярд и снукер и в тактике ведения игры, которая требует выполнения специальных приемов. В карамболе, например, преобладает удар от шара, и им игрок должен владеть в совершенстве. В бильярде и снукере нужно уметь хорошо класть шары в лузы. Но во всех бильярдных играх вы должны прекрасно выполнять оттяжку шара, его прокат, различные винтовые удары, владеть игрой от бортов.

Поэтому я предлагаю образовать в вашем бильярдном клубе 4 следующие секции: общеподготовительную (по мере проведения тренировок происходит становление техники игрока и тренер видит, в какой секции лучше заниматься тому или иному игроку), карамбольную, бильярдную и снукерную.

Теперь более подробно остановимся на том, как организовать проведение соревнований по бильярдному спорту.

Соревнования по бильярду проводятся на общих основаниях с соревнованиями по другим видам спорта — личным, командным и лично-командным.

Розыгрыш соревнований ведется по олимпийской, круговой или смешанной системе. Для определения очередности игр по олимпийской системе рекомендуется пользоваться вспомогательной таблицей (приложение 2), по которой легко составить сетку игр для любого количества участников. В приложении 3 дается сетка очередности игр по олимпийской системе до одного поражения (для 11 участников), а в приложении 4 — сетка очередности игр до двух поражений (для 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 5).

Наиболее справедливым для определения мест всех участников является розыгрыш соревнований по круговой системе. По ней сначала можно составить обезличенную таблицу розыгрыша, в которой указать число, время и номер стола, а затем среди участников провести поименную жеребьевку, которая поставит их на определенную строчку таблицы (приложение 6).

При большом количестве участников можно применять комбинированные системы розыгрыша. Для этого проводятся отборочные соревнования по олимпийской системе до двух поражений с предварительной расстановкой сильных игроков и подключением к ним посредством жеребьевки слабых. Это делается для того, чтобы сильный не выбивал из соревнований сильного, а слабый получает повторный шанс. Рациональнее всего разбивать участников на группы по 8 человек. Трое из каждой группы продолжают соревнования. Тройки победителей в свою очередь создают группы по 6 человек, жеребьевка

среди которых была проведена заранее при формировании групп. Далее соревнования проводятся по круговой системе, и в следующий круг выходят 2 участника из каждой вновь созданной группы.

Экспериментируйте, варьируйте системы в зависимости от количества участников и их подготовленности, но при этом придерживайтесь того, чтобы по окончании соревнований каждый спортсмен знал, какое место он занял и какой рейтинг получил в своем клубе, городе, республике и т.д.

Перед проведением соревнований обязательно составьте положение, обсудите его среди участников и утвердите у руководства клуба или федерации. Создайте судейскую коллегию с главным судьей, старшими судьями и судьями при бильярдных столах.

В положении о соревновании должны быть отражены следующие пункты: вид соревнований, место и сроки их проведения, участники соревнований, условия проведения соревнований, судейская коллегия, формула соревнования, его правила.

В пункте, касающемся условий проведения соревнований, необходимо отметить, кто их проводит и кто финансирует. Если соревнования самофинансируемые, то обязательно указывается, какую сумму вносит каждый участник, призовой фонд и его распределение в зависимости от занятого места.

В пункте, касающемся правил соревнований, кроме непосредственного изложения правил той или иной игры (карамболь, снукер и т.д.), оговариваются права и обязанности спортсменов. В течение дня каждый из них должен проводить не более двух встреч, обязательный перерыв в партии — не менее 30 минут.

Если кто-либо из участников выбывает из соревнования до его окончания, сыграв половину или более своих партий, то оставшиеся несыгранными партии засчитываются в выигрыш его партнерам с сухим счетом. Если же выбывший спортсмен сыграл 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, менять шары, если, конечно, это не вызвано их порчей, но допускается неоднократная замена кия.

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.

Несколько слов о специфических обязанностях судей при бильярдных столах. Они обязаны:

1) проверять исправность состояния стола, шаров и другого инвентаря до начала соревнования и во время него;

2) объявлять перед каждой встречей фамилии участников и производить жеребьевку, кому начинать партию;

3) внимательно выслушивать заказы играемых шаров и в зависимости от обстоятельств принимать их или отклонять;

4) внимательно следить за каждым ударом, соответствием его заказу и правилам игры;

5) объявлять ошибки, совершенные игроком, считать сыгранные очки или шары, восстанавливать положение шаров и т.п.;

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

7) соблюдать установленные перерывы между партиями;

8) объявлять результаты каждой партии и встречи, вносить их в протокол (приложение 7) и передавать его секретариату.

Результаты встреч должны отражаться в таблицах, которые вывешиваются для общего обозрения. Желательно, чтобы интересные встречи записывались на видеоманитоне и потом демонстрировались с целью популяризации бильярдного спорта.

О классификации игроков

Каждый занимающийся бильярдным спортом хочет знать, каков уровень его игры. Но на этот вопрос сегодня ответить трудно, так как у нас еще нет действующих секций, не говоря уже о клубах. Поэтому вводить классификационные нормативы в виде категорий или рядов пока рано.

Однако если у вас сложился какой-то коллектив, вы можете проводить среди его членов спортивные соревнования. Подводя итоги этих соревнований, обязательно выявляйте все занятые места и подсчитывайте рейтинг каждого участника. Тогда игроки будут иметь стимул к повышению своего мастерства. Чаще состязайтесь с другими коллективами, набирайтесь соревновательного опыта. Ведь спортивные игры сильно отличаются от простых встреч. Если вы часто играете с каким-то партнером и, скажем, сегодня вы потерпели от него поражение, то у вас есть надежда взять реванш в следующий раз. Этого вы не сможете сделать в соревнованиях, потерянных очков там не вернуть, поэтому и отношение к ним должно быть более серьезным. Участвуя в соревнованиях, вы каждый раз встречаетесь с разными партнерами, отличающимися по стилю игры. Вам приходится что-то перестраивать в вашей игре, приспособляясь к сопернику.

На первое время в своем коллективе вы можете разработать классификационные нормативы, которые будут способствовать повышению мастерства игроков. Выполнение их обязательно для всех. В качестве примера приведу несколько ударов, которые можно включить в нормативы:

а) забить в угловую лузу 6 шаров из 10 попыток. Шар ставится на пирамидную точку стола, а биток — в 50 см от него на прямой линии;

б) сыграть в любую угловую лузу свой шар от шара, стоящего на пирамидной точке стола. Биток расположен на точке «дома». Требуется положить 3—4 шара;

в) шар стоит на середине короткого борта и плотно прижат к нему. Биток находится на расстоянии 50 см от борта под углом 15—20°. Нужно забить 2 шара из 10 попыток, отбивая бортовой шар, а биток прокатывая с вращением вдоль борта и в лузу.

Кроме проведения соревнований и сдачи норм, большое внимание уделяйте тренировочному процессу. Если вы занимаетесь самостоятельно, без тренера или инструктора, то придерживайтесь последовательности выполнения приемов, изложенных в нашей книге.

Попробуйте в своем коллективе составить рейтинг, по которому можно будет судить о силе игрока на данное время. Учитывайте все виды соревнований, в которых игрок принимал участие.

Для начала назначьте игроку, занявшему 1-е место по результатам недавно проведенного соревнования в вашем коллективе, 100 очков, занявшему 2-е место — 90 очков, 3-е — 80, 4-е — 70, 5-е — 60, 6-е — 55, 7-е — 50 и т. д. до нуля. Последующие рейтинговые очки начисляйте игрокам (согласно их победам и поражениям в дальнейших состязаниях) примерно так. Допустим, на предыдущем соревновании игрок занял 10-е место с рейтингом 35 очков, а ныне обыграл игрока, занимающего 3-е место, с рейтингом 80 очков. Значит, ему надо начислить еще 6 очков, полученных в результате следующего расчета; $(80 - 35) : 7$. Цифра 7 означает разницу между 10-м и 3-м местами. Соответственно, с проигравшего 6 очков снимается, и теперь его рейтинг равняется 74 очкам.

Вот примерно по такому принципу рассчитывайте рейтинг каждого игрока после каждого состязания, до 5-го места прибавляя по 10 очков, после 5-го — по 5. Он, конечно, очень примитивен, но тем не менее подсчет рейтинга стимулирует игроков к повышению своей квалификации.

* * *

Итак, вы прочитали эту книгу. Надеюсь, она помогла вам в изучении теории бильярдной игры, помогла освоить сложнейшие удары на практике. Однако игроку, научившемуся, скажем, хорошо забивать шары, не советую почитать на лаврах, так как если он не будет поддерживать спортивную форму ежедневными тренировками, то через 15–20 дней потеряет уверенность в сыгрывании шаров. А чтобы снова обрести эту уверенность, ему потребуется уже неделя или две. Запомните, хорошую игру демонстрирует тот бильярдист, который играет раскованно, смело, умно.

Вот вы и получили, если можно так сказать, среднее бильярдное образование. Ваши дальнейшие успехи будут полностью зависеть от вас, от вашего отношения к этой увлекательнейшей игре.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Примерный устав хозрасчетного бильярдного клуба

1. Общие положения.

1.1. Настоящий устав разработан в соответствии с постановлением Совета Министров СССР, ВЦСПС и ЦК ВЛКСМ от 2 августа 1988 года № 945 «О совершенствовании управления футболом, игровыми видами спорта и дополнительных мерах по упорядочению содержания команд и спортсменов по основным видам спорта» и в соответствии с постановлениями Госкомспорта СССР и Секретариата ВЦСПС от 9 марта 1989 года № 3/2а и от 13 января 1989 года № 2—10 «Об утверждении типового положения о спортивном клубе по футболу и другим игровым видам спорта».

1.2. Хозрасчетный бильярдный клуб «—————»

(название) создан на базе совместного —————

предприятия решением общего собрания предприятия совместно с президиумом федерации бильярдного спорта при Комитете по физической культуре и спорту исполкома Ленсовета и любителями бильярда Ленинграда

(протокол № — от «—» ——————19 г.).

1.3. Основные цели и задачи клуба:

создание условий для подготовки спортсменов-любителей высокого класса и достижения командами клуба высоких и стабильных спортивных результатов;

создание и содержание трех профессиональных команд по карамболу, снукеру и бильярду;

правовая, финансовая и социальная защита игроков, тренеров и судей клуба;

работа по подготовке резерва в детско-юношеских спортивных школах Ленинграда и области;

популяризация бильярдного спорта среди населения Ленинграда и Ленинградской области, а также других городов и стран, где будут выступать команды или работать члены клуба;

привлечение населения к занятиям физической культурой и спортом как к лучшему средству здорового образа жизни, проведение массовых турниров по бильярду и развлекательных бильярдных шоу;

воспитание спортсменов в духе уважительного отношения к спортивной борьбе и соперникам;

развитие сети платных услуг населению и другой хозяйственной деятельности с целью создания материально-технической базы клуба;

развитие международных спортивных связей, в том числе и на коммерческой основе;

создание бильярдных секций в интернатах и домах престарелых;

развитие бильярдного спорта среди инвалидов.

1.4. Клуб действует на основании законодательства Союза ССР, нормативных документов, перечисленных в пункте 1.1, и настоящего устава.

1.5. Клуб действует по всей территории Советского Союза и за его пределами. Международные связи осуществляются клубом в соответствии с действующим законодательством СССР.

1.6. Клуб является юридическим лицом, имеет печать, штамп, фирменный знак и другую символику, самостоятельный баланс и расчетные счета в организациях Жилсоцбанка и Внешэкономбанка СССР.

1.7. Юридический адрес клуба: _____

2. Финансово-хозяйственная деятельность клуба.

2.1. Клуб осуществляет свою деятельность по принципу полного хозяйственного расчета, используя форму, основанную на нормативном распределении дохода.

2.2. Самофинансирование клуба осуществляется за счет средств, полученных от индивидуальных и коллек-

тивных членов клуба в виде членских взносов, средств от хозяйственной и коммерческой деятельности, в том числе и в иностранной валюте, доходов от платных мероприятий, прибыли от проведения лотерей, работы тотализатора, поступлений за рекламу изделий и услуг различных предприятий, компенсаций за подготовку спортсменов, тренеров и судей, переходящих в другие клубы или в состав сборной команды СССР, а также иных поступлений, не противоречащих законодательству СССР.

2.3. Клуб самостоятельно планирует свою деятельность и использует финансовые ресурсы по собственному усмотрению в пределах фондов, образованных по нормативам, утверждаемым учредителями, независимо от источников их образования. Нормативы образования фондов указываются в договоре с учредителями.

2.4. Клуб самостоятельно осуществляет внешнеэкономическую деятельность и международные спортивные связи, в том числе:

- проводит подготовку профессиональных команд по бильярду, карамболу и снукеру для участия их в международных соревнованиях;

- направляет команды, отдельных игроков, тренеров и специалистов за границу для участия в сборах и семинарах, в том числе и на коммерческой основе;

- организует прием в СССР иностранных команд, отдельных спортсменов, тренеров, судей, специалистов и оказывает им научно-методическую и практическую помощь;

- организует и проводит турниры, матчевые встречи, показательные выступления как в СССР, так и за рубежом;

- импортирует материалы, инвентарь и оборудование, необходимые для обеспечения хозяйственной деятельности клуба;

- экспортирует бильярдное оборудование собственного изготовления, атрибутику и любую другую продукцию хозяйственной деятельности клуба;

- оказывает рекламные, маркетинговые и информационные услуги как советским, так и зарубежным юридическим и физическим лицам.

2.5. Производственная деятельность клуба заключается в следующем:

- разработка конструкторско-технологической документации и изготовление спортивного инвентаря;

приобретение и защита авторских прав, специальных знаний, другой информации в области бильярда;

изготовление рейтинговых бильярдных и карамбольных столов, а также столов для массового любительского бильярда;

изготовление бильярдных и карамбольных киев;

изготовление значков, эмблем и прочей атрибутики с бильярдной символикой;

организация и реализация различных проектов в области бильярдного оборудования (совместно с кооперативами, организациями, фирмами СССР и других стран);

организация и проведение ярмарок оптовой реализации бильярдного оборудования;

создание бригад и обучение их установке бильярдного оборудования на территории СССР и других стран;

выпуск литературы и другой печатной продукции по бильярдному спорту.

2.6. Клуб может создавать собственные специализированные фирменные магазины, кафе и другие предприятия общественного питания, производства по изготовлению сувениров, спортивной атрибутики, спортивного и туристского оборудования и снаряжения и предметов народного потребления, производства по выпуску рекламной продукции. Клуб имеет право устанавливать с учетом спроса населения надбавки (скидки) к действующим ценам на билеты и тарифам на услуги при проведении спортивно-зрелищных мероприятий, а также цены на сувениры и другие изделия собственного производства, кроме продукции, цены на которую устанавливаются централизованно.

2.7. Клубу могут передаваться в аренду или безвозмездное пользование государственными предприятиями и учреждениями, профсоюзными, кооперативными и другими организациями, а также гражданами как на территории СССР, так и за рубежом здания, помещения, оборудование, другое имущество, относящееся к основным фондам. Клуб освобождается от амортизационных отчислений на полное восстановление основных фондов.

2.8. В течение первых трех лет с момента создания клуб освобождается от уплаты налогов в государственный и местный бюджеты и обязательных отчислений другим организациям и учреждениям.

2.9. Клуб осуществляет права владения, пользования и распоряжения находящихся в его оперативном управле-

нии имуществом в пределах, установленных законом, в соответствии с целями клуба и назначением имущества.

2.10. Клуб отвечает по своим обязательствам собственными средствами и имуществом. Учредители материальную ответственность за деятельность клуба несут только в объеме, оговоренном двусторонним договором.

2.11. Клуб строит свои взаимоотношения с профессиональными командами по бильярду, снукеру и карамболу с учетом «Статуса штатной команды мастеров» и на основе индивидуальных и коллективных договоров.

2.12. Клуб в своей деятельности по подготовке спортсменов высокого класса:

соблюдает требования положений и регламентов всеоюзных соревнований, утвержденных Федерацией бильярдного спорта СССР;

оставляет за собой право решать вопросы о направлении игроков в состав сборной команды СССР исходя из соответствующих положений о компенсации ему затрат Госкомспортом СССР и экономической целесообразности такого направления;

несет ответственность за результаты участия команд мастеров в официальных европейских, мировых чемпионатах и чемпионатах СССР перед федерациями бильярдного спорта Ленинграда и СССР, а также перед учредителями.

2.13. Клуб ведет бухгалтерский и статистический учет и несет ответственность за его достоверность. Отчет о финансово-хозяйственной деятельности после утверждения общим собранием (конференцией) клуба представляется в организации-учредители.

3. Имущество клуба.

3.1. Имущество клуба состоит из основных и оборотных средств, а также иных материальных ресурсов, отраженных в его балансе.

3.2. В клубе образуются фонды производственного и социального развития, валютной, фонд оплаты труда, страховой, а также другие, предусмотренные действующим законодательством.

4. Управление клубом.

4.1. Управление клубом осуществляется на основе самоуправления, активного участия его членов в решении всех вопросов деятельности клуба.

4.2. Высшим органом управления клуба является общее собрание (конференция) членов клуба.

4.3. Общее собрание (конференция) избирает председателя, правление и ревизионную комиссию клуба сроком на три года. В состав правления клуба избираются представители организаций-учредителей, совета коллектива физической культуры, спортсмены и тренеры штатных команд мастеров и другие члены клуба. Общее собрание (конференция) может отозвать любого члена правления или ревизионной комиссии до окончания срока полномочий и назначить довыборы.

4.4. Общее собрание (конференция):

принимает устав клуба и при необходимости вносит в него изменения и дополнения;

принимает и изменяет правила внутреннего трудового распорядка клуба;

определяет размер членских взносов, решает вопросы о кооперировании средств клуба и другие наиболее важные вопросы организационной, хозяйственной и общественной деятельности клуба и команд.

4.5. Правление клуба:

решает вопросы о приеме в члены клуба, об исключении и выходе из него;

организует физкультурно-спортивную и воспитательную работу среди членов клуба, добивается достижения командой высоких спортивных результатов;

осуществляет руководство текущими делами клуба, распределяет доходы в соответствии с действующими нормативами, рассматривает вопросы о заключении договоров, а также принимает решения по вопросам, которые не относятся к компетенции общего собрания (конференции) клуба.

4.6. Председатель правления является председателем клуба и обеспечивает выполнение решений общего собрания (конференции) и правления клуба, представляет клуб во всех государственных, общественных и кооперативных предприятиях, учреждениях, организациях, заключает от имени клуба договоры, совершает иные действия.

4.7. Ревизионная комиссия проверяет финансовую и хозяйственную деятельность клуба и докладывает об итогах проверки на общем собрании (конференции) клуба.

5. Членство в клубе.

5.1. Членами клуба могут быть как граждане СССР, так и иностранцы, достигшие 14-летнего возраста, при-

знающие устав, уплачивающие членские взносы, принимающие участие в мероприятиях, проводимых клубом (независимо от их места жительства). Прием в члены клуба производится правлением клуба на основании личных заявлений. Членам клуба выдаются членские билеты.

5.2. Члены клуба обязаны:

соблюдать устав, уплачивать членские взносы, выполнять общественные поручения;

систематически заниматься физической культурой не менее 12 часов в неделю (игроки профессиональных команд мастеров по бильярду, снукеру и карамболу должны проводить ежедневные трехразовые двухчасовые тренировки).

5.3. Члены клуба имеют право:

заниматься на спортивных сооружениях, принадлежащих клубу, пользоваться его инвентарем и спортивной формой;

участвовать в физкультурно-оздоровительных мероприятиях, физкультурных и спортивных праздниках;

свободно обсуждать на общих собраниях (конференциях) все вопросы работы клуба, открыто высказывать свое мнение и вносить предложения по вопросам деятельности клуба;

избирать и быть избранным в руководящие органы клуба.

5.4. За активное участие в работе клуба его члены могут быть награждены грамотой, дипломом, памятным подарком, памятным значком, им может выдаваться льготный абонемент на посещение матчей с участием профессиональных команд, входящих в клуб.

5.5. Коллективными членами клуба могут быть государственные, общественные и кооперативные предприятия, учреждения и организации всех отраслей народного хозяйства.

6. Прекращение деятельности клуба.

Прекращение деятельности клуба производится в установленном порядке по решению организационно-учредителей.

Вспомогательная таблица для составления сеток очередности игр по олимпийской системе до одного поражения

Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих со 2-го круга			Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	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

Сетка очередности игр по олимпийской системе
до одного поражения

1-й круг

2-й круг

3-й круг

4-й круг

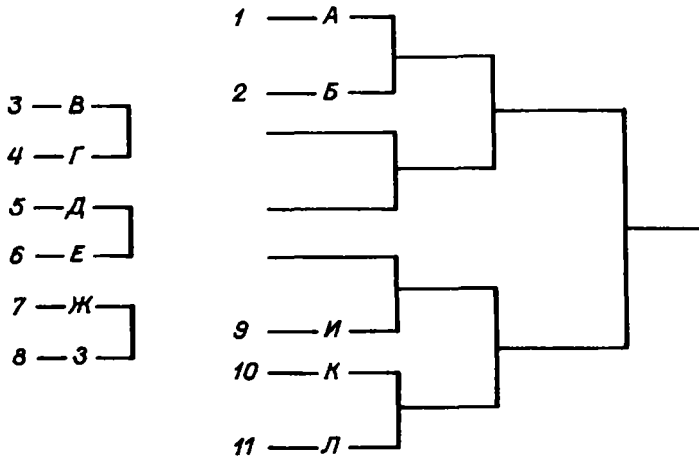


Рис. 59

Сетка очередности игр по олимпийской системе до двух поражений

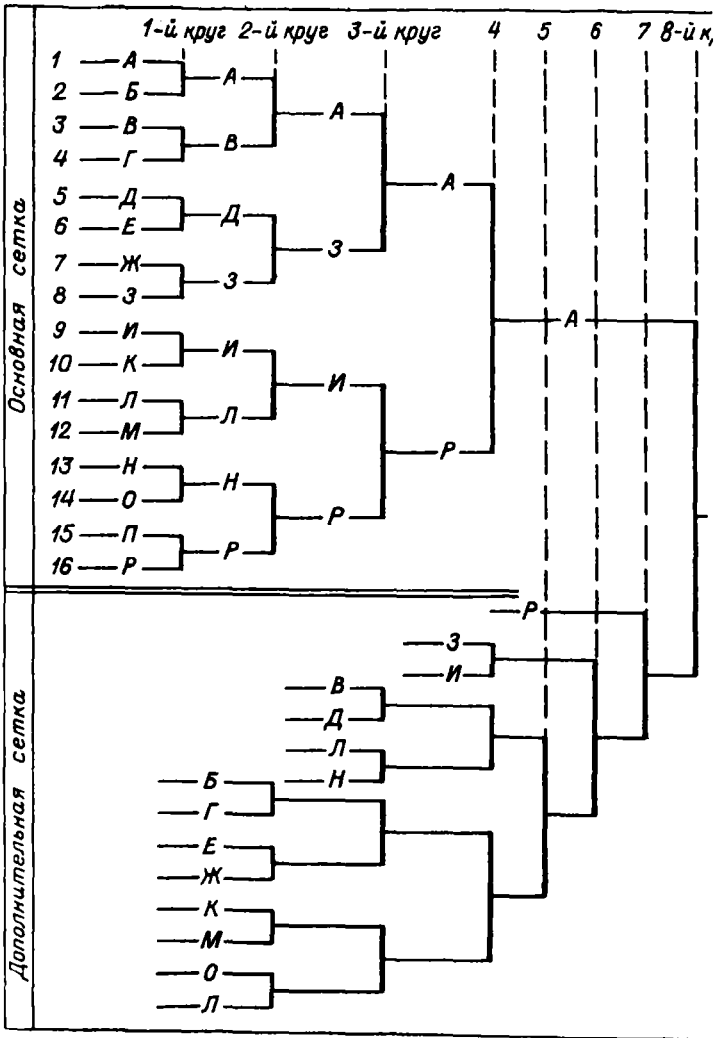


Рис. 60

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

Сетка очередности игр по усовершенствованной олимпийской системе

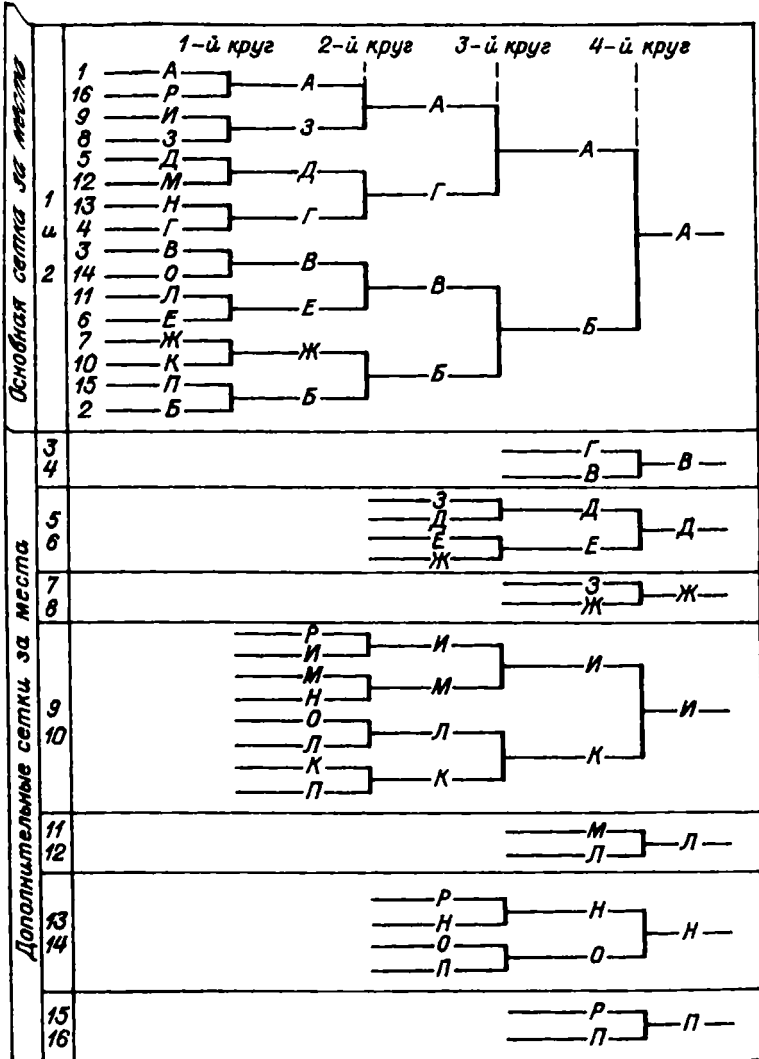


Рис. 61

Таблица результатов встреч при круговой системе

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

Наименование организации, проводящей соревнова-
ние _____

Протокол

Соревнования по бильярду _____
(название соревнования)

Дата « _____ » _____ 19__ г.

Место соревнования _____

Начало _____ Окончание _____

Участники соревнования: _____

Результаты 1-й партии _____ в пользу _____

2-й партии _____ » _____

3-й партии _____ в пользу _____

4-й партии _____ » _____

5-й партии _____ » _____

Общий результат _____ » _____

Подписи участников: _____

Судья _____

От шара — когда биток падает в лузу от другого шара.

Отыгрыш — удар, сделанный с таким расчетом, чтобы сопернику трудно было забить шар.

Пачекот — разновидность игры в кегли.

Пирамида — равносторонний треугольник из плотно стоящих друг к другу шаров.

Промах, пропущка — запрещенный удар.

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

Резать шар — битком ударить в край игаемого шара.

Сделать или сыграть шар — когда шар падает в лузу.

Скисковать — ударить кием в бок своего шара — вскользь, после чего он пойдет в неожиданном для игрока направлении.

Смазать шар — не положить шар в лузу.

Снять шар — рукой снять шар с бильярда.

Тришлет — душлет от двух бортов.

Туз — шар, обозначенный цифрой 1.

Туш — шар, стоящий к другому шару, или всякое прикосновение к любому шару: кием, машинкой, рукой, одеждой и т.п.

Фукс — шар, упавший в лузу неожиданно.

Эффе — удар, придающий шару боковое вращение.

СОДЕРЖАНИЕ

От автора.....	3
Поговорим о бильярде.....	5
Инвентарь.....	10
Тренировка и методика.....	20
О правилах игры.....	62
Бильярдные игры.....	65
Организация соревнований по бильярдному спорту.....	105
Приложения.....	112
Бильярдная терминология.....	125

Издание подготовлено совместно
с издательско-полиграфическим центром «Печать»
Станислав Яковлевич
Кокорин

Бильярд
Заведующая редакцией *И.Г. Турундаевская*
Художник *А.К. Тимошевский*
Художественный редактор *В.В. Быков*
Технический редактор *Л. П. Никитина*
Корректор *Е. В. Новосельская*
Фото *В.П. Мельникова*

ИБ № 5575

Кокорин С. Я.

К55 Бильярд.— Л.: Лениздат, 1991.— 126 с.

ISBN 5-289-01104-8

В книге рассматриваются особенности бильярдной игры как вида спорта, раскрываются технические приемы и методы их освоения, приводятся правила основных игр, а также словарь бильярдных терминов.

Рекомендуется многочисленным любителям бильярдного спорта.

К 420400000—041 без объявл.
171(03)-91

75.59

Сдано в набор 30.11.90. Подписано в печать 10.02.91. Формат 84x108/32. Бумага писчая № 1. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Усл. печ. л. 6,72. Усл. кр.-отт. 7,93. Уч.-изд. л. 6,22. Тираж 15 000 экз. Заказ 3240. Цена 4 р.

Лениздат, 191023, Ленинград, Фонтанка, 59.
Типография издательства «Челябинский рабочий», 454080,
г. Челябинск, Свердловский проспект, 60



4 р.

С. Я. КОКОРИН

БИЛЬЯРД

Родина бильярда — Китай.
В Европе первые известия
о бильярде относятся к XVI ст.
Карл IX в Варфоломеевскую
ночь играл на бильярде, когда раздался
сигнальный звон колоколов. Шекспир
(1616) уже знал о существовании бильярда;
он заставляет Клеопатру («Антоний и
Клеопатра») играть на бильярде со своим
евнухом. Во Франции в 1674 г. Этьен
Лиизон в Лисне издал правила игры
на бильярде. В России бильярд
появился при Петре Великом.
Новый Энциклопедический Словарь
Брокгауза и Ефрона,
т. 6, с. 626

Лениздат