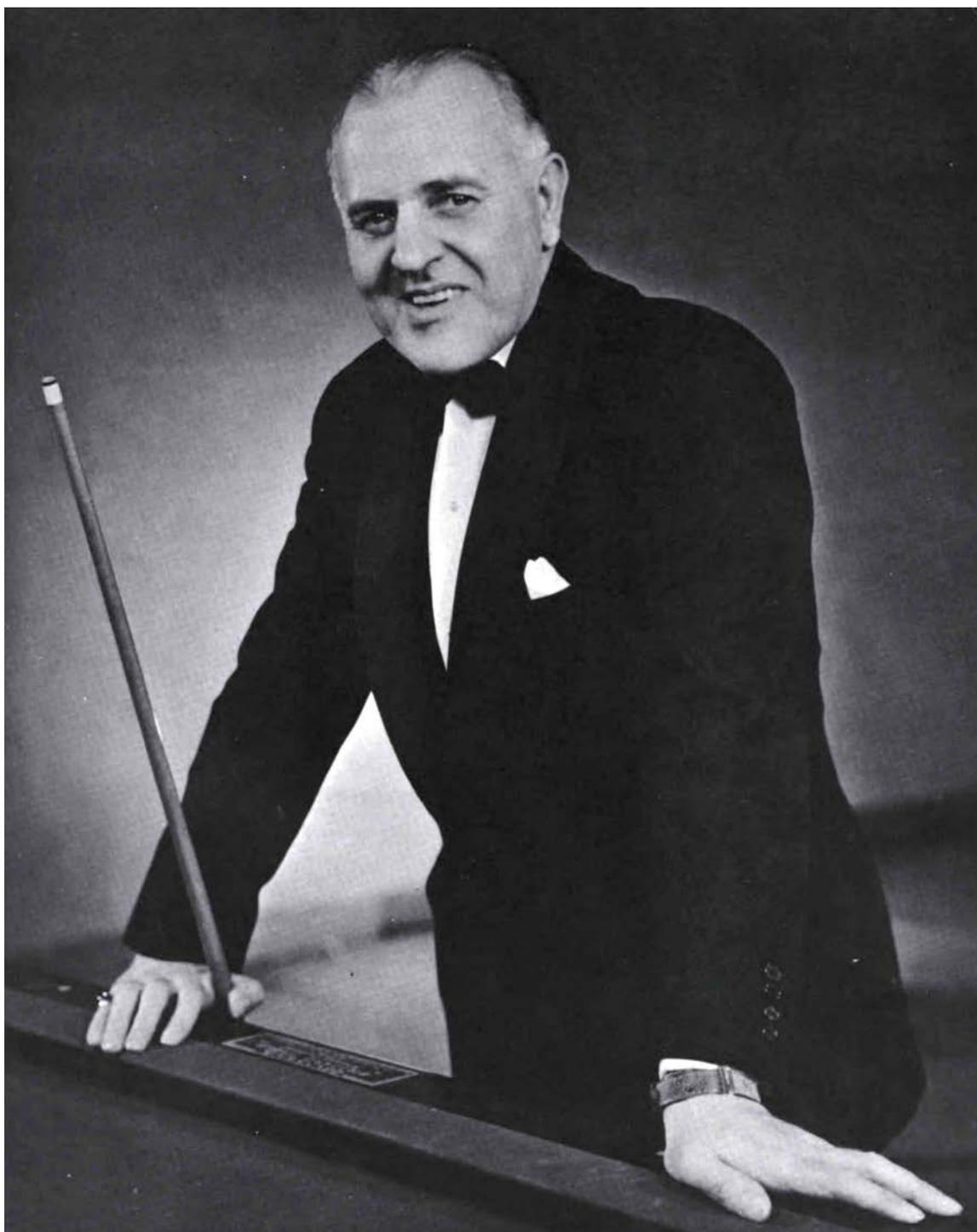


**Уилли Хоппе**  
**Бильярд:**  
**как в него следует играть**

**Willie Hoppe**  
**Billiards:**  
**as it should be played**  
*Chicago, 1941*

*Перевод с английского языка: Сергей Тихонов; март 2017*



## *Авторское предисловие*

Я осознаю, как легко запутать неподготовленного новичка в бильярде, если на него вывалить скучный арсенал сложных, замысловатых специальных терминов, рисунков и фотографий.

Мой подход к обучению всегда основывался на убеждении в том, что умелая игра в бильярд базируется на простых принципах, а не на каком-то сложном фундаменте.

Прежде чем приступить к обучению непринуждённому выполнению основных ударов и правил, я отдельно рассматриваю азы игры – стойку, хват, кистевой упор, ударное движение.

Если обучаться шаг за шагом и не приниматься за десерт, не отведав супа, то можно овладеть даже прославленной трёхбортной «Бриллиантовой системой». Впервые в опубликованной работе я полностью объяснил эту систему при помощи рисунков. Но запомните: сначала изучите основы, базовые принципы и удары. Если Вы полагаете, что уже всё это знаете, то пройдите через это снова. Это похоже на повторный просмотр представления – всегда найдётся то, что Вы пропустили.

С помощью пояснений, фотографий и рисунков в этой книге я показываю Вам то, что необходимо узнать и тренировать, чтобы совершенствовать свою собственную игру на пути к ее самым большим возможностям. Если Вы будете пользоваться этими инструкциями, то помните, что ни в каком виде спорта нет никакого типового образца – только через эксперимент Вы будете развивать свой собственный отличительный стиль. Как можно быстрее определите свой наилучший образец и сконцентрируйтесь на нём, пока не привыкнете, а затем, но не раньше, начинайте думать о шарах и Ваших игровых очках.

Набор инструкций, представленных в этой книге, предназначен не только для тех, кто хочет начать играть после того, как вырастет, но и для тех, кто уже начал неправильно обучаться, но желает улучшить свою игру, а также для молодежи.

Любой человек, начинающий обучаться игре или желающий её усовершенствовать, вправе надеяться на определённый успех. По этому поводу остается лишь сказать: не ожидайте слишком многого с самого начала. Некоторые люди наделены большими способностями к спорту, чем другие; они обладают лучшей согласованностью работы ума и действиями мышц, и, следовательно, обучаются быстрее. Но в любом случае игра, которая была с нами с самых ранних периодов развития государства, и в которую сейчас в одних только Соединенных Штатах играет примерно 10 миллионов человек, должна иметь определённую и долговременную привлекательность.

Наибольшие усилия я приложил к тому, чтобы в простейшем виде представить те приёмы, которые должны приводить к самым быстрым и наиболее удовлетворительным результатам в игре бильярдного игрока среднего класса. Перед тем как совершенствовать игру, нужно постичь основные принципы. Не овладев основными принципами, игрок начинает обучение с преодоления препятствия.

Вы или кто-либо ещё, читающий эти наставления, несомненно можете стать хорошим бильярдным игроком, если будете следовать им. Моя единственная надежда состоит в том, что я преуспел в своем стремлении, и что эта книга станет источником удовольствия и помощи Вам и всем тем, кому

нравится запускать по зеленому сукну и смотреть на струйку из слоновой кости – кому нравится игра, которой я посвятил свою жизнь.

С пожеланиями всяческих успехов в «Игре для всех»,  
искренне,  
Уилли Хоппе.

### **Выбор собственного кия**

Кий – один из самых важных игровых посредников. Игроку нужен кий, чтобы управлять им и наблюдать, как тот действует. Главными характеристиками кия считаются его вес, длина, размер и тип наклейки, рукоятка, жесткость, конусность (форма), баланс и общие игровые качества. Необходимо также знать – как содержать кий и как правильно наносить мел на его наклейку.

Хотя для среднестатистического игрока это может показаться тривиальным, но такие сведения имеют значение – как для мастера, так и для игрока со средней квалификацией. Важность кия явилась главной причиной того, что книгу «Бильярд: как в него следует играть» я начинаю с главы «Выбор собственного кия».

### **Вес кия**

Бильярдисты часто совершают ошибку, выбирая очень тяжелый, длинный кий с маленькой наклейкой. Я убеждаю всех игроков использовать кий весом от 18 до 20 унций, длиной 54÷56 дюймов и ударным концом, имеющим диаметр половину дюйма (*в более привычных для нас единицах измерений эти величины составляют приблизительно 510÷570 граммов, 137÷142 см, 12.7 мм; прим. пер.*).

То, что очень тяжелый кий позволяет добиться большего расстояния, проходимого битком, привлекает большинство игроков, которым нравится наблюдать, как шар отражается от множества бортов. Конечно, это является поводом для того, чтобы при трёхбортной игре использовать более тяжелый кий. В такой игре необходимо проводить шар дальше, чем в стрейт-рейл бильярде, однобортном карамболе, зонном карамболе или лузном бильярде.

Одновременно важно и интересно отметить, что все опытные профессионалы используют кии приблизительно одинакового веса и длины. Кий Уэлкера Кохрана (*Welker Cochran*) – самый тяжелый среди киев мастеров; он весит 21 унцию. Джейк Шэфер (*Jake Schaefer*) играет кием с весом 19 унций. Почти каждый

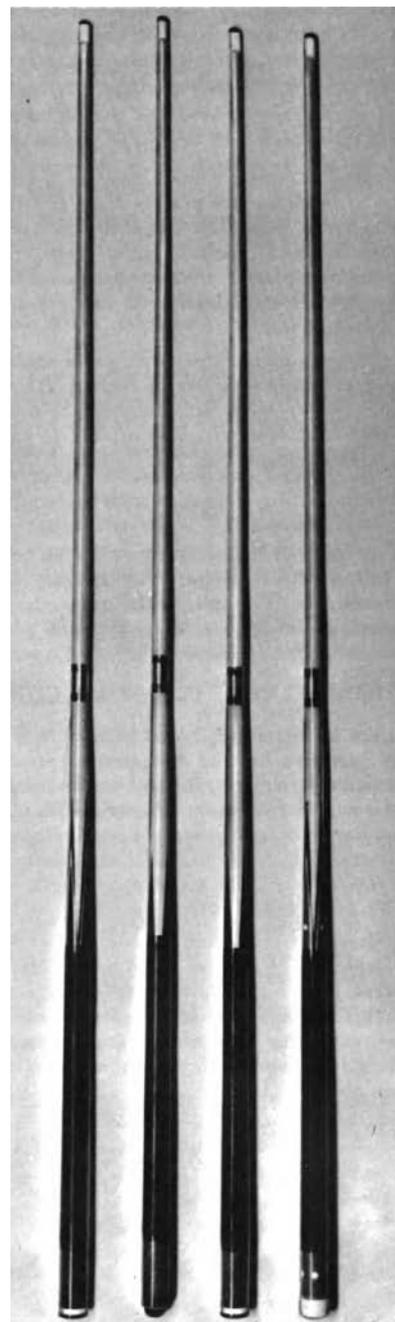


Фото 1. Сборные кии стиля Хоппе. Обратите внимание на то, что все четыре кия слегка отличаются друг от друга

известный первоклассный бильярдист использует кий, весящий от 19 до 21 унции. Я не знаю ни одного ведущего игрока, который применял бы кий с весом более 21 унции. Средний вес кия, используемого в начале обучения, составляет 20 унций. Я играю кием, весящим от 19½ до 19¾ унции.

### ***Длина кия***

Что касается длины кия, то возможны вариации, но они невелики. Ведущие игроки предпочитают кии длиной 54÷57 дюймов. Для игры в трёхбортный карамболь в большинстве случаев используется кий длиной 55 дюймов. Для такой игры я использую именно 55-дюймовый кий, а для стрейт-рейл бильярда, зонного карамболя и прочих разновидностей игры я являюсь сторонником кия длиной 54 дюйма.

### ***Наклейки для кия***

Используйте наклейки, диаметр которых составляет приблизительно половину дюйма. Многие игроки – новички и опытные – предпочитают маленькую наклейку; однако было доказано, что точность и стабильность удара, а также управление битком улучшаются при использовании наклейки размером в половину дюйма.

Профессиональные игроки используют очень твердую кожаную наклейку. Достаточно мягкой должна была быть только её поверхность, чтобы допускалось небольшое огрубление для удерживания мела. Мягких наклеек следует избегать.

### ***Пригодность для Вас***

Выбирайте кий в соответствии с Вашими физическими силами. Специально позаботьтесь о выборе подходящей формы кия. Некоторые игроки предпочитают тонкие инструменты, другие – модели с толстыми рукоятками и shaftми. Я советую всем игрокам иметь собственные составные кии, изготовленные согласно одной из моих конструкций (см. фото 1).

Если у Вас нет собственного кия, то как можно больше привыкайте к игре киями подобного веса и длины. Если кий слишком тяжёл, то это парализует нервы руки и приводит к её неспособности правильно оценивать величину прикладываемого усилия, которое, помимо прочего, значительно влияет на важнейший игровой фактор – скорость. С другой стороны, если кий будет излишне лёгок, то придётся прикладывать слишком много силы, чтобы добиваться задуманной цели. Без некоторых ощущений, передаваемых руке через кий, когда тот вступает в контакт с бильярдным шаром, было бы невозможно играть в хороший бильярд.

### ***Составные кии – конусность shaftов***

Как указывалось выше, предпочтительнее пользоваться составным кием. Такой кий состоит из двух частей – shaftа и турняка, объединяемых винтовым соединением, которое может быть без труда разобрано. Когда shaftы искривляются, неимоверно изнашиваются или ломаются, можно произвести их замену. Помимо этого, игроки, перемещающиеся из одной бильярдной в другую

для игры в их любимый бильярд, считают составной кий очень удобным.

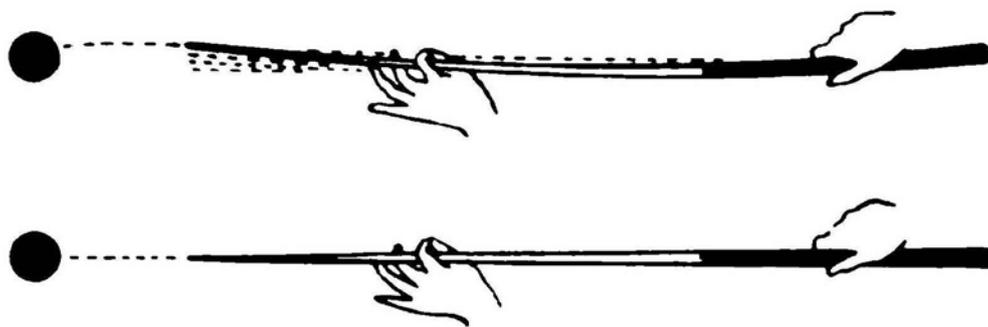
Все мастера игры используют составные кии с дополнительными shaftами. Когда с одним из shaftов происходит что-то нештатное, можно незамедлительно заменить его другим. Толщину shaftа следует выбрать так, чтобы она наиболее удобно соответствовала Вашей опорной руке, которой формируется мост (см. фото 1).

### **Рукоятки**

Обмотки на рукоятках делают из кожи, шпагата, шелковой нити и пробки. Я рекомендую и сам использую кожаную рукоятку; так же поступают и большинство первоклассных профессиональных игроков. Диаметр рукоятки может быть различным – он выбирается в зависимости от индивидуальных требований игрока.

### **Как ухаживать за Вашим кием**

В то время, когда кий не используется для игры, его необходимо хранить на специальной стойке, установленной в сухом и прохладном месте – чтобы предохранять кии от искривления. Кий должен быть прямым, поскольку любая кривизна не только рассеивает взгляд, но и серьезно вмешивается в игру. Если у кия нет достаточной жесткости, то он немного сгибается, прежде чем шар начнёт своё движение – недостаточно сильно, чтобы увидеть это невооружённым глазом, но всё же сгибается. В результате, удар становится непредсказуемым (см. рис. 1).



*Рисунок 1. Непропорционально искаженная картинка, демонстрирующая действие изогнутого кия в реальной игре*

Время от времени необходимо основательно обрабатывать кий наждачной бумагой. Такой обработки особенно часто требует кожаная наклейка – чтобы по ширине она не превосходила shaft. Если наклейка выступает вбок, то при контакте с шаром это часто приводит к киксу. Кожа должна удерживаться на одном уровне с shaftом и должна быть немного округлена сверху.

Наклейки устанавливаются на кончиках киев, чтобы амортизировать всю силу каждого удара. Они должны выдерживать огромные усилия и грубое обращение. Помимо этого, они обязаны иметь высококачественную поверхность, с помощью которой при контакте с битком правильно передается действие.

Наклейка является наиболее важным элементом кия вследствие того,

что вступает в непосредственный контакт с шаром.

По этим причинам, когда наклейка Вашего кия становится слишком твердой, глянцевой или излишне мягкой, её обрабатывают надфилем. Прикасайтесь к верхней части наклейки, выполняя ровные, скользящие движения. Подпиливайте до тех пор, пока поверхность не станет слегка шероховатой, что позволит наклейке намного лучше принимать и удерживать мел. Не используйте надфиль для соскабливания – это приведёт к повреждению Вашей наклейки.

Затем возьмите влажную ткань и намочите ею боковые части наклейки, после чего отполируйте их обратной стороной наждачной бумаги или гладким куском кожи. Это укрепляет стороны, увеличивает прочность наклейки и препятствует тому, чтобы она расширялась.

Всегда помните: правильно обработанная и спрофилированная наклейка будет удерживать мел гораздо лучше, и поэтому гарантирует меньше киксов и, конечно, обеспечит лучшую игру.

### ***Как использовать мел***

Мел обеспечивает наличие абразивной тонкой плёнки между кожей наклейки кия и поверхностью битка, вызывая действие силы сцепления и помогая кию передать надлежащее действие шару. Мел предотвращает киксы, которые часто позволяют отличить хорошую игру от плохой, выигрышную игру – от проигрышной.

Правильный способ обработки наклейки мелом заключается в том, что кусок мела удерживается совершенно горизонтально на вершине наклейки и вращается быстрыми полудвижениями запястья. Чтобы намелить края, следует немного наклонить мел. Не следует вращать наклейку под куском мела, удерживаемым рукой. Это – ошибка, совершаемая большинством игроков, особенно – новичками. Кроме того, не нужно держать мел в почти вертикальном положении и вращать при этом вокруг него наклейку. В таких случаях край наклейки изнашивается, а мел наносится на наклейку неравномерно, что приводит к киксам.

Залогом достижения Вашей цели – лучшего бильярда – станут: не слишком длинный или тяжелый, не очень короткий или лёгкий кий, абсолютно комфортно ощущаемый в Ваших руках; надлежащий уход и использование наклеек для кия; регулярное намеливание.

### ***Основы – лейтмотив***

Вопреки убеждениям некоторых игроков, бильярд не является трудной и сложной игрой. В сущности, он незамысловат. Новичку лишь с самого начала необходимо узнать основные принципы игры и усвоить их. Это – так, но, к сожалению, большинство игроков, начинающих обучение, и многие из тех, кто уже добился в игре некоторых успехов, имеют смутное представление о том, каковы эти основные принципы.

Они рассуждают о бриллиантовой системе, углах, бортовых ударах, массе, силовом накате и силовой оттяжке, об экстремальном боковом вращении. Однако, при этом они забывают или упускают из виду то, что самое важное заключено в правильном ударе по шару. Я полагаю, что это –

проявление человеческой слабости, когда делаются попытки изучить бильярд или любую игру, двигаясь в обратном направлении вместо того, чтобы начинать с самого начала. Короче говоря, научиться играть в бильярд легко, но это похоже на обучение в школе, где первый класс предшествует второму и так далее.

При рассмотрении основных принципов мои объяснения просты, но подробны. Если Вы будете им внимательно следовать и подкреплять обучение тренировками, то с самого начала сможете наслаждаться этой самой захватывающей из всех комнатных игр.

Если Вы – новичок, то воспринимайте каждый совет постепенно, берите каждый урок по порядку, и справляйтесь с ним прежде, чем двигаться далее. Если Вы – уже опытный игрок, то попытайтесь забыть то, что Вы делаете и как играете, и начинайте всё сначала.

Приведённые в книге указания были сформулированы не только годами практического изучения, появились не только из общих знаний и опыта, но также и как результат постоянных наблюдений за ошибками, присущими игрокам со средним уровнем мастерства.

Всегда помните: просвещены – Вы, а не шары, не стол, не кий и т.д. В обычных условиях Ваши удары всего лишь таковы, какими Вы их выполнили. Если Вы будете концентрироваться, обучаться и тренироваться, то, без сомнения, сможете проявлять себя в бильярде лучше, чем заурядный игрок.

Существует семь важных фундаментальных факторов, которые следует рассмотреть прежде всего. После их освоения Вы встанете на путь становления опытного бильярдного игрока. Эти семь существенных основополагающих факторов таковы:

- ① – Позиция у стола (игровая стойка);
- ② – Хват кия (точка баланса);
- ③ – Мост;
- ④ – Управление шаром;
- ⑤ – Ударное движение (сопровождение битка кием);
- ⑥ – Применение бокового вращения;
- ⑦ – Скорость и сила.

Лейтмотив к хорошему бильярду включает в себя эти семь наиболее существенных пунктов для начала обучения или для улучшения Вашей игры. Если Вы будете принимать во внимание эти факторы, то добьётесь неуклонного прогресса. Я подойду к каждому из них по очереди; в моё намерение входит рассмотрение и объяснение основных задач и того, как Вы должны их решать.

Если Вы будете следовать этим инструкциям, которые *должны* понимать и на основании которых *должны* тренироваться, то будете совершенствовать свою игру к её наибольшему возможностям.

Мне повезло в том, что у меня был хороший учитель – отец. Я был всего лишь пятилетним ребёнком, когда обратил своё внимание на игру. У отца был небольшой отель в городке Корнуолл-на-Гудзоне (штат Нью-Йорк), где стоял комбинированный бильярдный стол – его можно было использовать как для игры в карамболь, так и для лузной игры. Я начал с игры в одну лузу, и при помощи отца добился значительных успехов.

У нас часто останавливались коммивояжеры, которых в те времена называли барабанщиками. Когда мне было примерно лет девять, один из этих торговцев, впервые появившийся в нашем городе, увидел, как я дурачился на

столе, и снисходительно предложил мне сыграть партейку. Я сделал ему одолжение. Он разбил пирамиду, а я после этого закончил партию одной результативной серией.

Убрав свой кий на стойку, он пробормотал: «Что это за город? Я в этой игре – вовсе не новичок, но здесь меня побеждают младенцы».

### ***Положение у стола или правильная стойка***



*Фото 2. Правильное начальное положение у стола (стойка) – вид сбоку*

Положение у стола, называемое стойкой, в бильярде имеет важнейшее значение. Стойка должна быть непринуждённой и устойчивой. Перед подготовкой к выполнению удара Вы должны принять расслабленное положение, в котором Вам будет комфортно.

Начнём с подготовки к удару. Чтобы определить расстояние от игровой позиции до стола, сначала нужно положить на стол кий, почти касающийся наклейкой битка; при этом правая рука, удерживающая кий неподалёку от конца турняка, должна располагаться около правого бедра (здесь, говоря о правой руке и правом бедре, автор подразумевает то, что игрок является правшой;

*в иных случаях следовало бы говорить о левой руке и о левом бедре; прим. пер.). Помимо сказанного, необходимо использовать здоровое суждение и врождённый инстинкт.*

Непосредственно готовясь к удару, поставьте Ваши ноги порознь на небольшом расстоянии друг от друга; при этом для устойчивости левая нога располагается спереди. Кий, находящийся справа от тела, удерживайте двумя руками: правая рука держит кий в верхней части турняка, а левая – естественным образом обхватывает shaft. Мои ноги располагаются так, что расстояние между мысками ботинок составляет от 18 до 19 дюймов (см. фото 2).

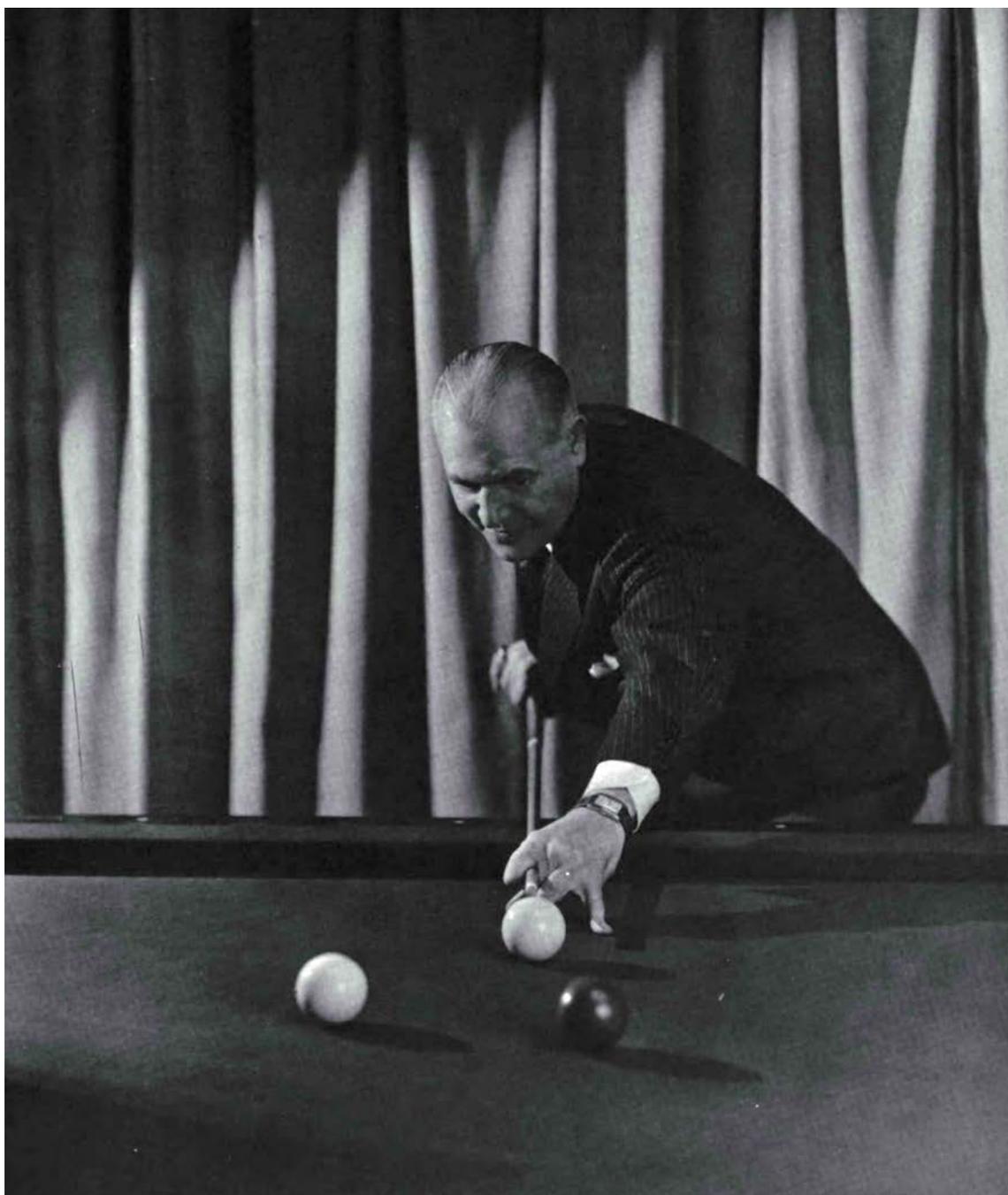
Наклонитесь вперёд, расположив голову точно на одной линии с кием, который должен быть виден так, как охотник видит ружьё. При этом тело примет естественное для выполнения удара положение, параллельное кию. Правая рука качается свободно и легко, без взаимного влияния с телом. Левая рука вытянута вперёд (держите ее прямо) и опирается на стол, формируя мост для кия (см. фото 3).



*Фото 3. Правильное второе положение у стола (стойка) – вид сбоку*

Удерживая левую руку прямо, Вы можете воспользоваться лучшим способом для контроля правильности игровой стойки. Вы всегда имеете возможность определить правильное положение у стола, протягивая левую руку (то есть, опорную руку) прямо перед Вами, чтобы найти то место, где должны располагаться Ваши ноги.

Чтобы представить себе это более чётко, обратите внимание на фотографию 4, изображающую вид спереди моего расположения у стола. На фотографии 5 изображена правильная стойка при виде сзади и сбоку.



*Фото 4. Правильное второе положение у стола (стойка) – вид спереди*



*Фото 5. Правильное положение у стола (стойка) для точного удара – вид сбоку-сзади*

Помните, что для обеспечения устойчивости стойки Ваши ноги должны располагаться на некотором расстоянии друг от друга. Ваш вес должен быть равномерно распределён между ногами. Убедитесь, что Ваше тело хорошо уравновешено.

Бильярдные игроки, как и звёзды бейсбола и гольфа, принимают различные игровые стойки. Ни у одного из профессиональных игроков нет точно такой же стойки, как у кого-то другого, но существуют определённые неписанные правила, которые все они соблюдают. Если вы будете применять выше приведенные и представленные ниже правила на практике, то улучшите свою игру. Вы должны использовать ту стойку, в которой чувствуете себя естественно, но при этом она должна обеспечивать хороший обзор линии прицеливания и должна позволять расположиться так, чтобы выполнить

необходимые действия наилучшим образом. Я никогда не встречал двух игроков с идентичными стойками.

Когда для выполнения удара Вам необходимо вытянуться, сделайте это, но перед нанесением удара ощутите себя в естественном положении, расслабьтесь. Наклонитесь над столом до того положения, в котором Вы сможете дотянуться и чувствовать себя непринуждённо при выполнении удара. И всегда держите свою левую (образующую мост) руку прямо перед собой.

Если Вы – левша, то, конечно же, во всех приёмах придерживайтесь полной противоположности.

Всегда помните, что Ваше тело должно располагаться у стола так, чтобы обеспечить наибольшую непринуждённость стойки, правильное прицеливание и наилучшую позу для выполнения удара. Не поворачивайте тело так, что придётся смотреть через плечо. Держите голову точно на линии удара. Если следовать этим предварительным указаниям, то гарантируется непринуждённая, изящная и верная поза. Постановку надлежащей игровой стойки необходимо тренировать до тех пор, пока Вы не научитесь делать это подсознательно. Если это получилось, то Вы – на пути ко второму основополагающему фактору.

Как-то после выставочной игры в Сиэтле я давал советы своему противнику по поводу правильной игровой стойки. Это был весьма достойный и культурный джентльмен, лет на двадцать старше меня. Он неплохо играл в бильярд, хотя стойку у стола принимал и неважную.

За обучением наблюдало немало присутствующих людей. Один из зрителей, который опоздал и, по-видимому, перед этим подружился с большой бутылкой, захотел подняться на стремянку, чтобы перед ним открылся свободный вид. С существенным грохотом он кое-как забрался наверх. Наконец, надёжно разместившись, он внимательно посмотрел на происходящее и весьма громогласно спросил: «Скажите, а кто из них – Хоппе?»

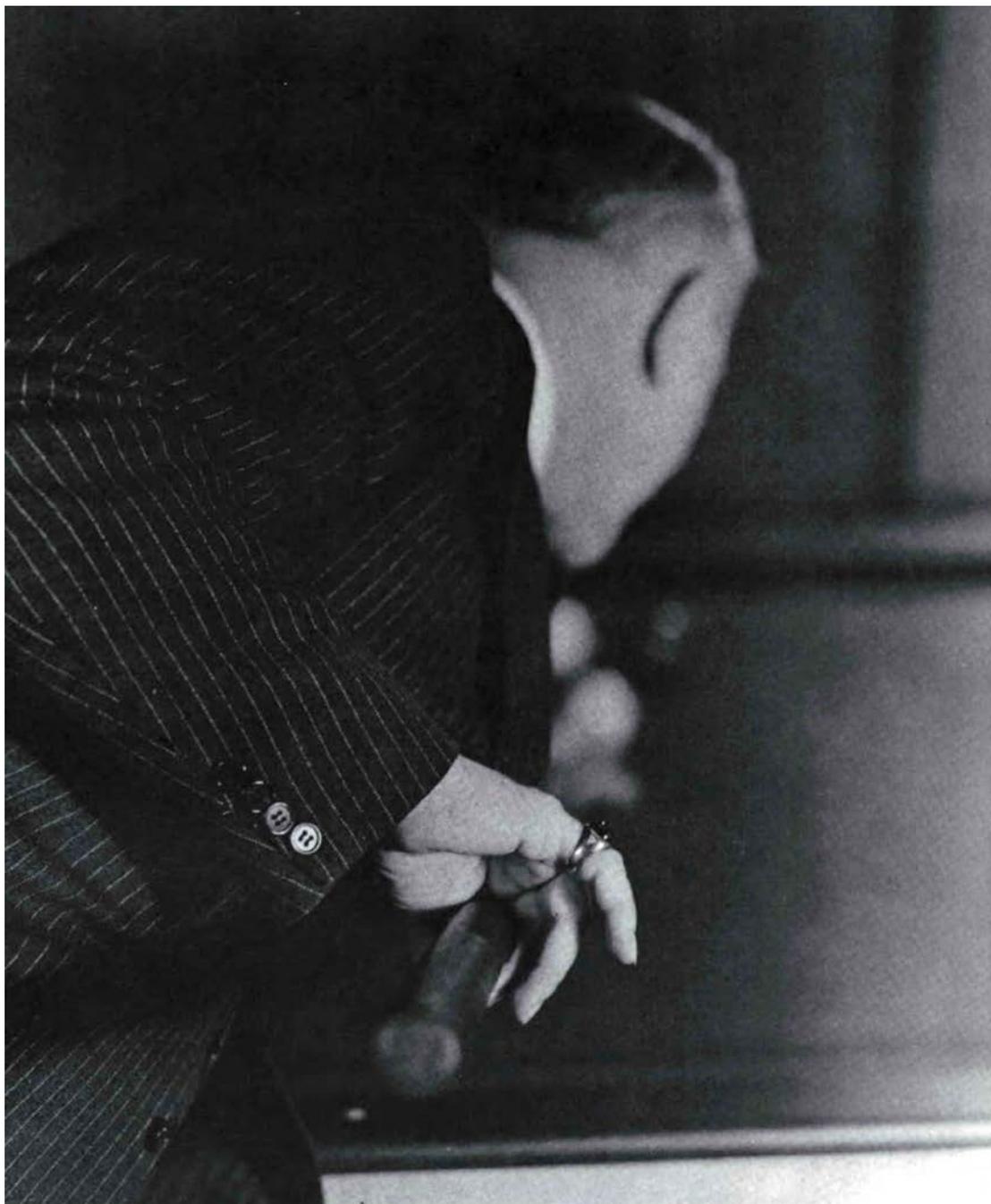
### **Хват кия**

Наилучший хват кия правой рукой, который следует применять (в случае, если Вы – правша), показан на фотографии 6. Хотя Вам встретятся редкие исключения, лучшие профессиональные игроки используют именно этот хват.

Фактически, в контакте с кием находятся только большой и первый пальцы – большой палец располагается сверху ногтя указательного пальца. Контакт легкий, но достаточно плотен, чтобы быть устойчивым – большой и указательный палец выполняют всю работу, чтобы кий был обхвачен крепко. В хвате усреднённого игрока средний палец иногда касается кия, но очень легко.

Хорошее правило, которого следует придерживаться при формировании хвата кия: *Крепко* – при постановке левой рукой моста; *Слабо* – при удерживании кия правой рукой неподалёку от торца турняка (*автор приводит это правило потому, что оно удобно для запоминания людям, разговаривающим на английском языке – ведь слова «Крепко» (Tight) и «Слабо» (Light) рифмуются; прим. пер.*).

Наиболее распространённая ошибка, совершаемая как новичками, так и многими опытными любителями игры: кий сжимается жестким хватом, подобным «смертельным» тискам, который не позволяет добиваться мягкого контакта наклейки кия с битком.



*Фото 6. Как следует правильно держать кий – удар сбоку*

Также важно, чтобы Ваш хват был расположен как можно ближе к точке баланса, а не находился у самого торца кия (см. рис. 2). Это позволяет поставить более низкий мост и обычно приводит к плавному, ровному ударному движению, при котором кий практически параллелен игровой поверхности стола (полнее это будет рассматриваться в разделе «Выполнение удара по битку или управление шаром»). Помните: деликатно держите свой кий в точке баланса большим и указательным пальцами (или этими пальцами вместе со средним) и не пытайтесь его задушить. Кий никогда не следует держать более чем тремя пальцами – двумя первыми и большим. В действительности, кий просто опирается на первые два пальца и закрепляется большим пальцем. Ещё раз

посмотрите фотографию 6 (вид сзади) – Вы заметите, что верхняя сторона кия не удерживается ладонью, а два маленьких пальца не касаются кия.

Когда хват располагается в самом конце кия, получается удар, напоминающий насос; при этом ударный конец кия опускается вниз, находясь вдали от шара, и поднимается при приближении к нему. Вследствие этого, плавное выполнение удара становится практически невозможным. Соответственно, при этом едва ли возможно нанести точный удар.

Поскольку я начал играть в столь раннем возрасте, когда не был достаточно высок, чтобы вытягиваться над столом, то научился выполнять удар сбоку и усовершенствовал его. Джейк Шэфер по этой же причине также использует подобный удар. Полагаю, это ударное движение является одной из отличительных черт моей игры. Но иногда я всё же сомневаюсь в таком ударе.

Когда несколько лет назад я совершал тур по всей стране с выставочными матчами, проводившимися под эгидой Бильярдной Ассоциации, в маленьком городке в Канзасе меня в последний момент попросили заменить заболевшего Уэлкера Кохрана – на тот момент Чемпиона Мира по трёхбортному карамболю.

Я приехал лишь в самый последний момент, опоздав на несколько минут. Владелец бильярдной был очень взволнован, поскольку уже собралась большая толпа зрителей. «Меня зовут Уилли Хоппе», – сказал я, – «Я заменяю Уэлкера Кохрана».

Лицо собеседника покрылось потом. «Вот что со мной происходит», – ответил он, – «Я пригласил сюда Чемпиона, а он не смог приехать. Вот иди и играй – они поджидают тебя – и покажи лучшее, на что ты способен».

К счастью, тем вечером я играл хорошо. По окончании выставочного матча всё еще встревоженный владелец клуба подошёл ко мне. «Слава Богу, все прошло хорошо», – вздохнул он, – «Даже при том, что у Вас есть этот забавный боковой велосипедный удар, играете Вы довольно хорошо». «Я никогда не слышал о Вас», – уверил он меня, – «Что Вы говорили о своём имени?»

Однако, я являюсь сторонником общепринятого маятникового удара. Посмотрите на безупречный маятниковый хват Чарли Петерсона (*Charlie Peterson*) на фотографии 7. Когда кий удерживается таким образом, им удобно выполнять надлежащее сопровождение битка. Этот хват страхует Вас в



Рисунок 2. Где следует и не следует располагать хват

необходимом свободном действии запястья. Помимо этого, при ударе обеспечивается лишь движение частей руки, расположенных ниже локтя. При выполнении удара не должно быть абсолютно никакого действия между Вашим локтем и плечом; за счёт движения, подобного маятнику – от локтя и ниже – Вам предоставляется действовать запястьем свободно и легко.



*Фото 7. Правильный хват кия для традиционного маятникового удара*

Маятниковый удар естественен для большинства игроков; при его использовании правое предплечье висит почти перпендикулярно.

Если требуется, чтобы шар прошёл большее расстояние, немного сдвиньте хват правой руки назад по турняку кия, однако никогда не приближайтесь к самому торцу. Когда я наношу самые сильные удары, чтобы достичь наибольшей дальности, я держу кий в месте, смещённом от точки баланса чуть назад. Вес кия достаточен, чтобы обеспечить необходимую движущую силу.

После того, как был нанесён удар по битку, и кий сопровождает его, Вы в то же время естественным образом сжимаете хват – и когда ударное движение

завершится, пальцы сомкнутся вокруг кия. В этот момент Ваша правая рука находится впереди прямой линии, идущей вниз от локтя, что вынуждает кий касаться ладони Вашей руки и автоматически сжимать хват на турняке кия.

Возможно, сказанное проще объяснить, если напомнить: когда Вы выполняете удар, кий отводится назад, а пальцы правой руки слегка раскрываются в направлении к мизинцу, чтобы сохранять горизонтальность ударного инструмента; когда же движение руки вперёд заканчивается, пальцы смыкаются вокруг кия.

Три запрета, относящиеся к хвату кия, которые не следует забывать:

Не сжимайте сильно кий в Вашей руке.

Не сдвигайте место хвата слишком далеко вперёд.

Не сдвигайте место хвата слишком далеко назад.

### ***Постановка различных мостов***

Ничто в игре начального уровня или в продвинутой игре не имеет большего значения, чем устойчивый мост, формирующий опору для передней части кия. Наблюдая за профессионалами, можно найти некоторые вариации в построении моста, обычно обусловленные различиями в длинах пальцев, но базовым всегда является мост «традиционная тренога». При выполнении различных ударов с использованием этого стандартного моста, второй и третий пальцы можно поднять или опустить (это будет разъяснено ниже).

Выполнение всех ударов – простых и сложных – зависит от устойчивости и тщательности постановки Вашего моста. Это имеет фундаментальное значение.

Когда Вы научитесь правильно применять этот наиболее распространенный и естественный мост, Вы проходите длинный путь по направлению к лучшему бильярду. С самого начала овладейте правильной постановкой моста, и, однажды научившись, впоследствии Вы будете делать это подсознательно.

#### ***ЧЕТЫРЁХШАГОВЫЙ СПОСОБ***

Представляю четырёхшаговый способ, с помощью которого советую Вам устанавливать свой мост (пока Вы не научитесь ставить мост без труда, быстро и удобно, постоянно пользуйтесь фотографиями):

1. Положите всю кисть левой руки плашмя на стол; при этом основание ладони должно плотно располагаться на сукне (см. фото 8).

2. Согните указательный палец настолько, чтобы он прикоснулся к кончику большого пальца, формируя петлю (см. фото 9).

3. Положите кончик кия в углубление между большим и указательным пальцами напротив петли – как на фотографии 10.

4. Проведите кий сквозь петлю, образованную указательным и большим пальцем, и крепко притяните Ваш указательный палец к кию (см. фото 11).

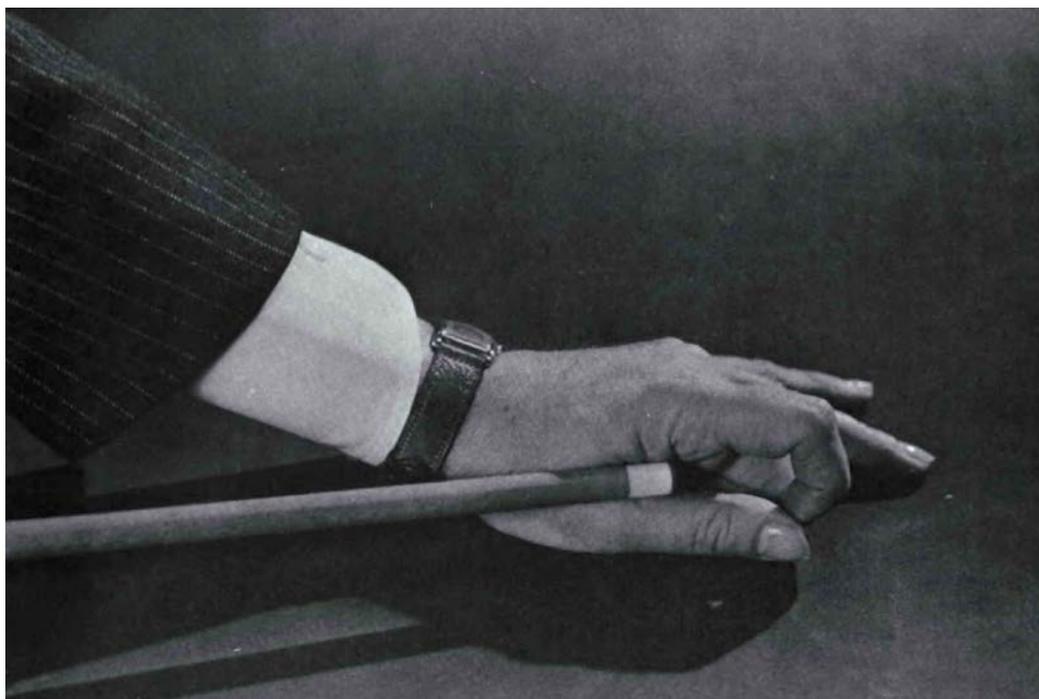
Вы прикоснётесь ко второму суставу среднего пальца (также согнутого), а два оставшихся пальца будут раздвинуты и плотно прижаты к столу, формируя крепкую треногу вместе с тыльной частью ладони и большим пальцем, расположенными на столе. Не забывайте согнуть первый сустав среднего пальца. Действуя указанным образом, Вы поставите стандартный мост, аналогичный мосту, представленному на фотографии 11. Кстати, я использую такой мост для большинства дальних ударов с сильным нижним вращением.



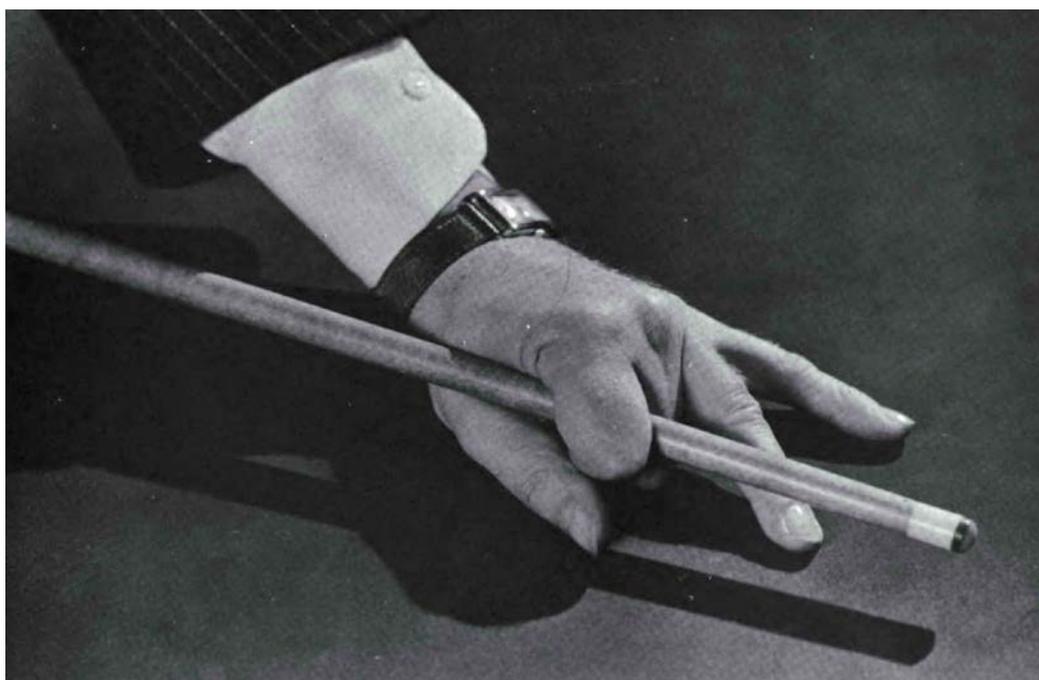
*Фото 8. Первый шаг в постановке моста: положите всю кисть плашмя на стол*



*Фото 9. Второй шаг в постановке моста: согните указательный палец до тех пор, пока он не коснётся большого пальца, образовав при этом петлю*



*Фото 10. Третий шаг в постановке моста: положите кончик кия в углубление между большим и указательным пальцами напротив петли*



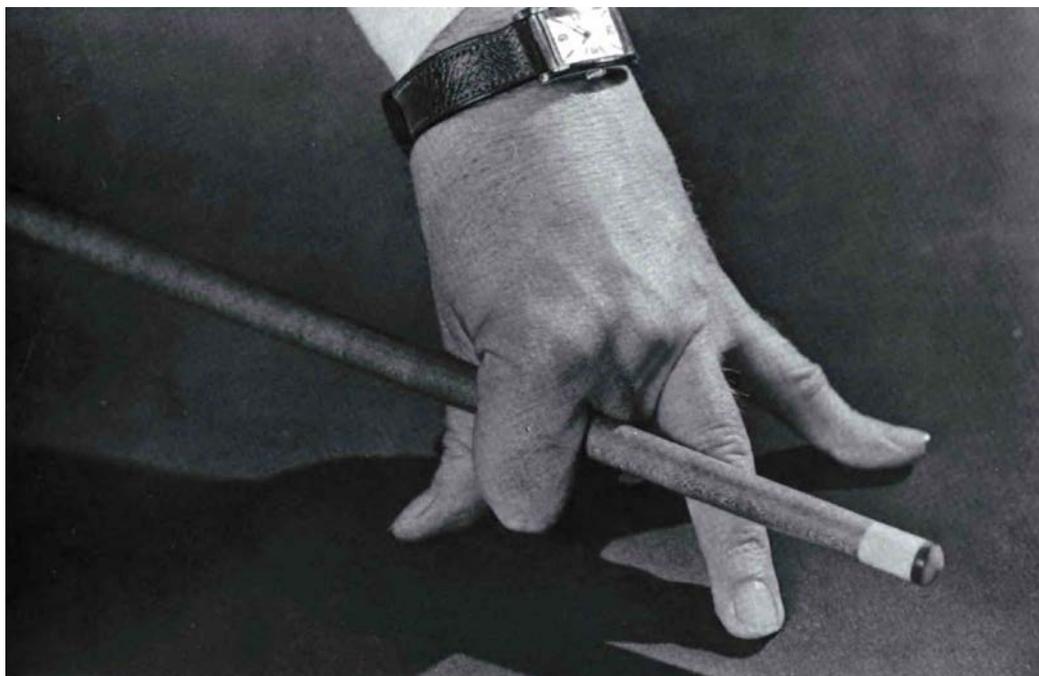
*Фото 11. Крупный план стандартного моста: способ сворачивания указательного пальца и расположение других пальцев*

Кий проходит через кольцо указательного пальца и направляется указательным, большим и средним пальцами. Фотографии, упомянутые выше, лучше слов иллюстрируют то, что я имею в виду.

#### **МОСТ «ТРАДИЦИОННАЯ ТРЕНОГА»**

Сформируем теперь традиционный треножный мост (см. фото 12), который я использую и рекомендую для большинства ударов при игре в

трёхбортный карамболь: поднимите тыльную часть ладони со стола, перекладывая всё давление руки на Ваш большой палец и смещая назад средний палец, безымянный палец и мизинец. Вы можете автоматически ощутить устойчивость и прочность этого моста.



*Фото 12. Обыкновенный или общепринятый мост для выполнения большинства ударов при игре в трёхбортный карамболь*

Не существует более прочных мостов. На самом деле, это – четвероногий мост, поскольку в нём есть четыре точки опоры. См. два дополнительных положения этого существенного моста на фотографиях 23 и 24 в следующей главе. Я советую Вам изучить эти иные положения рук, а также те, которые были только что рассмотрены в этом разделе – они несколько отличаются.

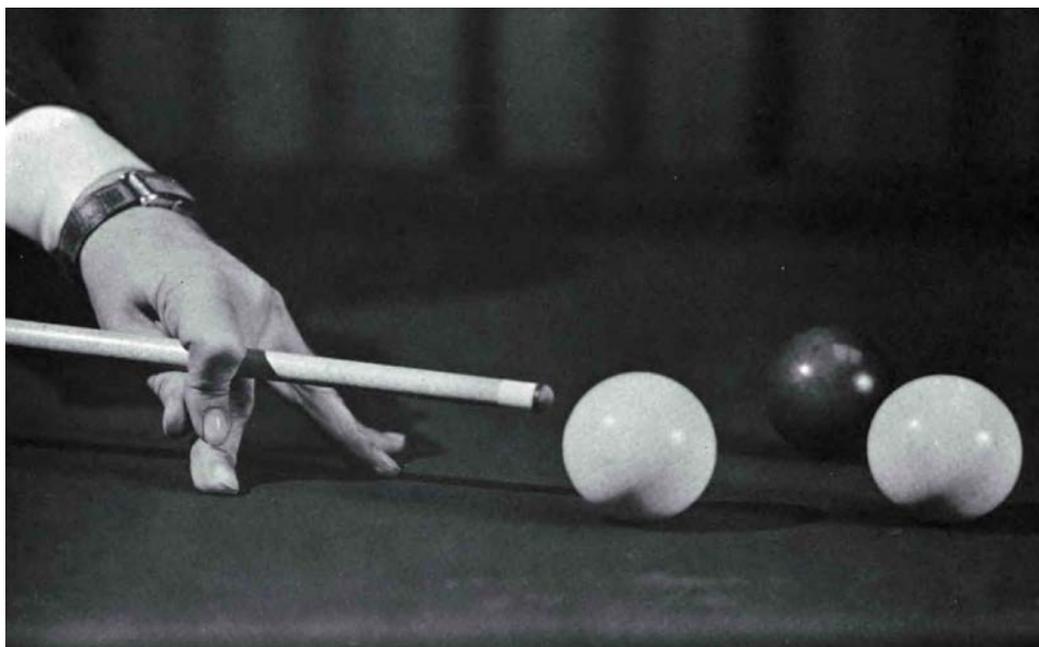
#### ***МОСТ ДЛЯ УДАРОВ НАКАТОМ (ВЫШЕ ЦЕНТРА БИТКА)***

Мост для ударов накатом, наносимых кием выше центра битка, который я часто использую при соперничестве по трёхбортному карамболу, проиллюстрирован фотографией 13. На ней представлен вид сбоку, показывающий высоту точки битка, по которой можно нанести удар с помощью такого моста.

Согните указательный палец вокруг кия так, чтобы первый сустав соединился с большим пальцем; кончик большого пальца при этом должен располагаться напротив второго сустава среднего пальца, на который опирается кий.

Точки контакта со столом – полностью первый сустав мизинца, кончик безымянного пальца и первый сустав среднего пальца.

Возможно, лучшее объяснение того, как правильно поставить мост, может быть представлено в иллюстрированной форме; поэтому посмотрите и изучите четырёхшаговый способ на фотографиях 8, 9, 10, и 11.



*Фото 13. Мост для ударов накатом, наносимых выше центра битка – вид сбоку; обыкновенное удаление моста*

Если Ваш указательный палец – недостаточно длинный, чтобы первый сустав сложился к большому пальцу, устойчивый мост все еще может быть образован за счёт того, что кольцо сомкнётся при соприкосновении кончика указательного пальца с большим пальцем, удерживая плотно переднюю часть кия. Для этого моста, так же как и для всех прочих, должны быть характерны устойчивость и прочность – так же, как для хвата кия Вашей правой рукой необходима лёгкость.

#### ***МОСТ ДЛЯ УДАРОВ С НИЖНИМ ВРАЩЕНИЕМ***

Мост, рекомендуемый для выполнения ударов с нижним вращением битка, проиллюстрирован на фотографии 11; по существу, все подробные сведения о нём были представлены выше. Необходимость сгибания среднего пальца под ладонь становится понятной, когда Вы осознаёте, что цель заключается в нанесении удара ниже центра битка и придании ему тем самым нижнего вращения. При применении этого способа кий, конечно же, занимает более низкое положение.

Однако этот мост не настолько низок, как мост «кулак», предназначенный для выполнения ударов с нижним вращением, который будет рассмотрен ниже.

Назначение такого моста состоит в том, чтобы биток приобрёл эффект оттяжки, а прицельный шар в то же самое время получил импульс поступательного движения. Для этого мост устанавливается дальше от битка, и желательно небольшое возвышение турняка кия (удаление мостов, возвышение и горизонтальность кия будут подробно рассмотрены в следующих разделах).

Свойство устойчивости, характерное для треножного моста, очевидно присуще и рассматриваемой здесь конструкции моста. Когда на всю руку оказывается постоянное давление, этот мост становится столь же устойчивым как часть стола.

Указательный палец должен полностью обхватить переднюю часть кия,

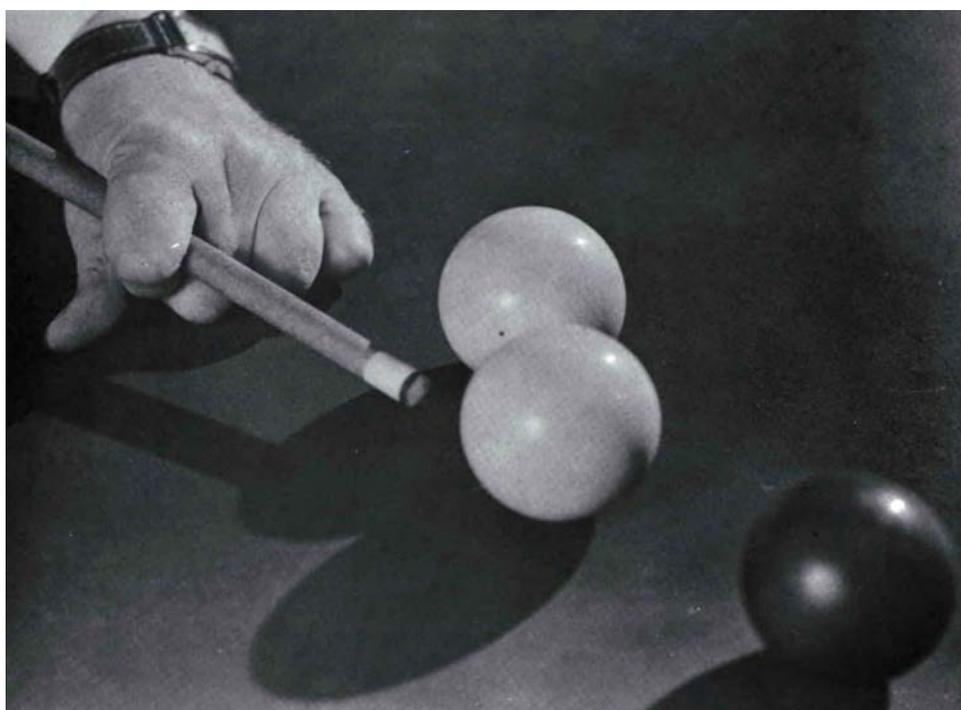
поддерживаемого большим пальцем. Контакт должен быть плотным, чтобы у кия не было никакой возможности «вихляться» из стороны в сторону. Распространенная ошибка состоит в том, что указательному пальцу позволяют «свободно» двигаться. Кончик указательного пальца *ДОЛЖЕН* быть согнут под большим пальцем и устойчиво прикреплён.

Способ подгибания указательного пальца и положения других пальцев, показанные на фотографии 18, после непродолжительной практики становятся нетрудными и естественными и для прочих видов мостов. Они могут быть заимствованы любым игроком, независимо от того – длинные ли его пальцы или короткие.

#### ***МОСТ «КУЛАК» ДЛЯ КОРОТКИХ УДАРОВ С НИЖНИМ ВРАЩЕНИЕМ***

Старший Джейк Шефер был первым из ведущих профессионалов, кто стал использовать мост «кулак» для выполнения коротких ударов, придающих битку нижнее вращение (такие удары иначе называют «зажатыми»). Сегодня все мастера применяют в игре этот тип моста.

По сравнению с мостом «кулак», никакой другой мост не обеспечивает более устойчивую основу. Кий передвигается по большому пальцу, лежащему на столе, проходя между первым и вторыми пальцами; при этом указательный палец полностью обхватывает shaft кия и кончиком упирается в большой палец. Другие пальцы согнуты именно так, как сжимаются для удара кулаком (см. фотографию 14). Запомните, что этот мост следует применять лишь для ударов, придающих битку нижнее вращение, и не в случаях, когда требуется направить прицельный шар вокруг стола.



*Фото 14. Мост «кулак», предназначенный для выполнения коротких или «зажатых» ударов с нижним вращением*

Большое преимущество этого простого моста состоит в том, что он позволяет добиваться абсолютной точности нанесения удара по битку. Когда

Вы прицеливаетесь, он вынуждает Вас ударить точно. Кроме того, мост заставляет опустить кий настолько низко, насколько это возможно. Этот мост также обеспечивает придание битку сильного нижнего вращения.

#### ***МОСТЫ, УСТАНОВЛИВАЕМЫЕ НА БОРТУ СТОЛА***

Примерно девяносто процентов ударов, наносимых по шару, касающемуся борта или расположенному рядом с ним, необходимо выполнять кием, удерживаемым почти горизонтально.

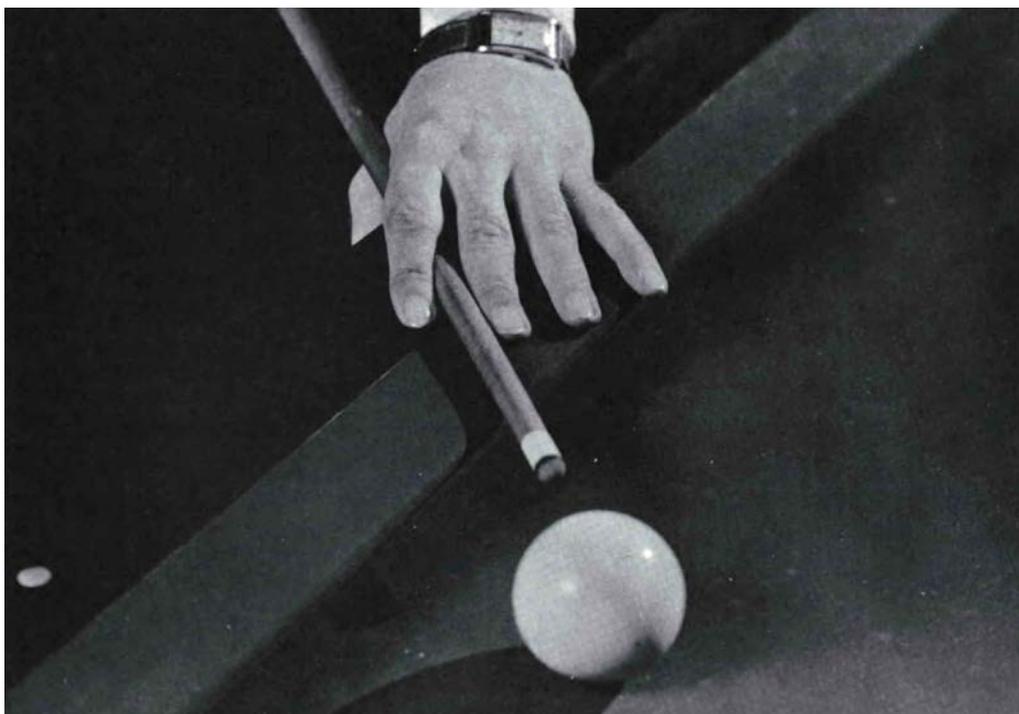
Я хочу это подчеркнуть потому, что считаю систематической ошибкой, совершаемой многими игроками – новичками и опытными – то, что они сразу же поднимают торцы своих киев, чтобы выполнить удары по шарам, расположенным у борта. Наклон кия необходим только при выполнении удара полу-массе, или когда Вы вынуждены играть через прицельный шар; но такие ситуации встречаются не часто (аспекты удара, связанные с наклоном кия, полностью объясняются в следующем разделе «Выполнение удара по битку»; массе обсуждается в конце этого раздела).

Мосты, устанавливаемые на борту, представляют собой прочные опоры, в которых первые и вторые пальцы – каждый с разных сторон кия – аккуратно касаются шафта и формируют паз, внутри которого свободно скользит кий. Когда биток располагается неподалёку от борта, используйте мост, показанный на фотографии 15. Если шар почти касается борта или находится в соприкосновении с ним, применяйте мост, который показан на фотографии 16. Обратите внимание на то, что большой палец крепко удерживается за внешнюю часть бортовой конструкции, обеспечивая тем самым прочность моста. Нетрудно заметить, что с помощью последнего моста наклейку кия можно дальше отвести от шара, если это потребуются. Предыдущий же мост позволяет расположить наклейку настолько близко к битку, насколько это будет нужно. Поэтому, единственное основное различие этих мостов заключается в их потребной удалённости от шара. Рассмотрите мосты внимательно, и Вы сможете непринуждённо их устанавливать.

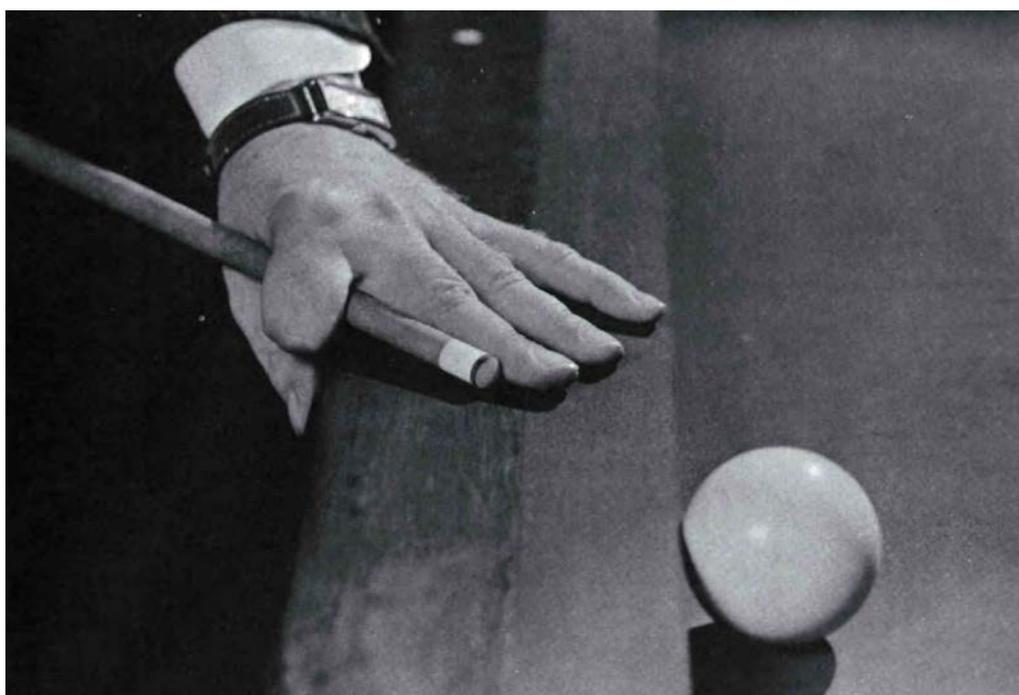
Мост для удара полу-массе (фотография 17) рекомендуется применять, когда около борта рядом с битком располагается прицельный шар. В основном, устойчивость моста этого вида формируют пальцы, а кий располагается во внешнем углублении, образованном большим и указательным пальцами. Тренируйте постановку этого моста, пока не добьётесь его прочности.

При постановке бортовых мостов вопрос о том, чтобы кий не занимал наклонного положения, решается легко. Если плашмя положить кий на борт, то верхние части эластичного борта и деревянной бортовой конструкции послужат ориентиром; сам же упругий борт обладает кромкой, которая несколько скошена по отношению к совершенно горизонтальному положению кия, покоящегося на деревянной части борта.

Всегда следует отдавать предпочтение бортовым мостам, а не многочисленным непрочным конструкциям, обычно используемым, когда вследствие неудобного положения бильярдного шара необходимо искривить руку, чтобы добраться до неё кием.

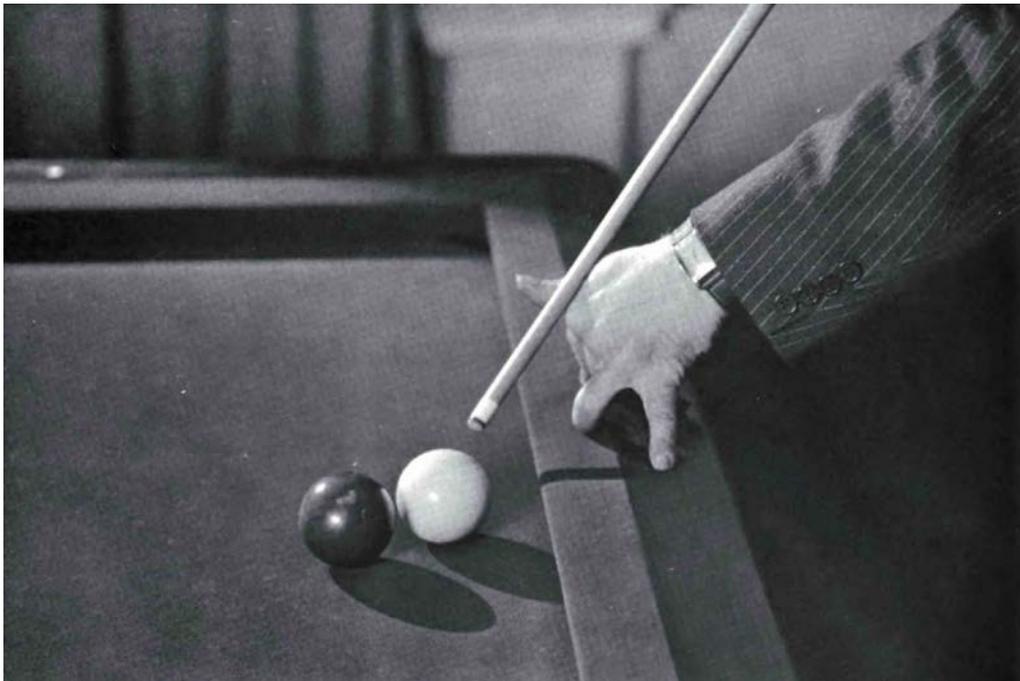


*Фото 15. Бортовой мост, применяемый для случаев, когда биток располагается близко к борту, но не касается его*



*Фото 16. Бортовой мост, применяемый для случаев, когда биток располагается очень близко к борту или вплотную к нему*

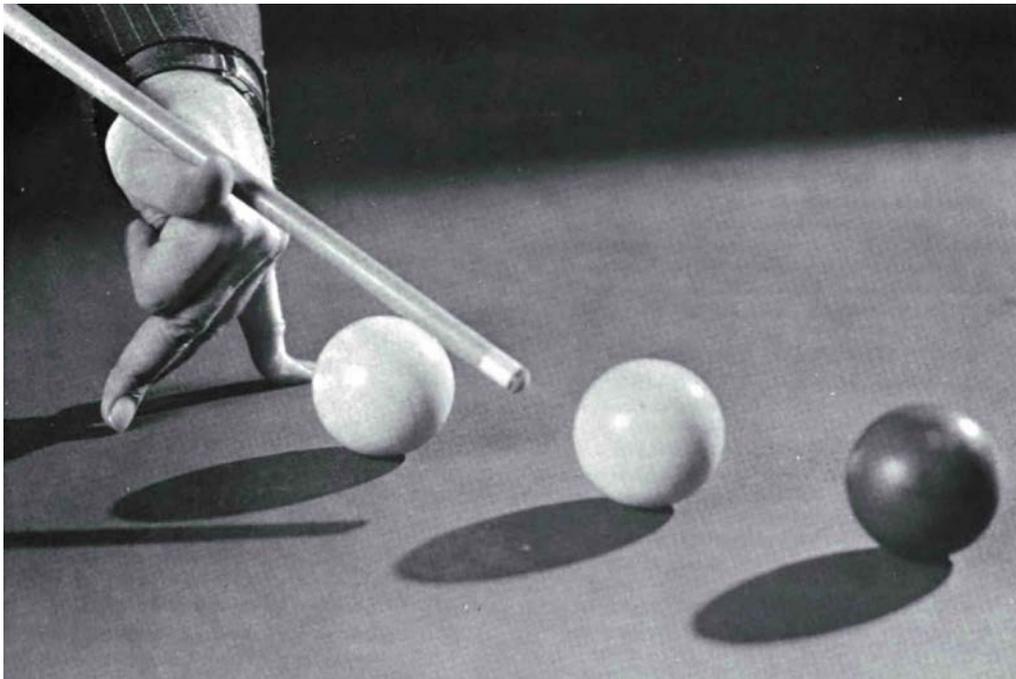
Запомните, что конкретная игровая ситуация не всегда позволит использовать проиллюстрированные бортовые мосты, но в большинстве случаев эти мосты и намеченные в общих чертах правила их применения на 100 процентов докажут свою эффективность.



*Фото 17. Бортовой мост, применяемый для ударов полу-массе – случай, когда прицельный шар находится у борта рядом с битком*

#### **МОСТЫ ДЛЯ УДАРОВ ЧЕРЕЗ ШАРЫ**

Мост для ударов, при которых кий проходит выше иного шара, устанавливается за счёт переноса веса руки на упирающиеся в стол мизинец и средний палец, которым немного помогает безымянный палец. Этот мост показан на фотографии 18 (вид спереди-сбоку). Кий скользит в углублении, образованном загнутым большим пальцем



*Фото 18. Мост для ударов через шар – вид спереди-сбоку*

В ином виде моста, предназначенного для ударов через шары, мизинец и указательный палец твёрдо упираются в стол, а средний и безымянный пальцы выступают в качестве вторичной поддержки, касаясь стола своими первыми суставами.

При этом кий движется по углублению, сформированному согнутым большим пальцем и внешней частью указательного пальца.

Может показаться, что при использовании моста, предназначенного для ударов через шары, кий касается битка, но если Вы посмотрите на тени на столе, то Вы увидите, что надлежащий зазор обеспечивается. При постановке таких мостов всегда устанавливайте опорную руку максимально близко к битку, но при этом достаточно далеко от него, чтобы не коснуться шара кием или рукой, и, конечно же, на таком расстоянии, которое покажется естественным и верным по Вашему разумному суждению.

Прежде чем наносить удар, убедитесь в том, что мост для ударов через шары устойчив и прочен.

### **ВЫПОЛНЕНИЕ УДАРОВ НЕИГРОВОЙ РУКОЙ**

Вам часто придётся сталкиваться с игровыми позициями, в которых трудно дотянуться до шаров при использовании обычных мостов. Поэтому, если Вы – правша, Вам важно тренировать хват и выполнение ударов левой рукой (и наоборот, если Ваша ударная рука – левая).

Вы обнаружите, что при выполнении многих ударов добраться до битка легко, если поменять друг с другом ударную и неударную руки, но это практически невозможно сделать обычным способом.

Мой совет заключается в том, что после освоения игровой стойки, хвата и основ постановки мостов, следует тренироваться и учиться играть в реверсном (или несвойственном) положении.

Научившись одинаково хорошо пользоваться кием при помощи обеих рук, Вы значительно улучшите свою игру.

### **МОСТ-ЗАМЕНИТЕЛЬ**

Совсем немногие игроки – новички или продвинутые – понимают, как следует использовать мост, заменяющий их кистевой упор, когда при выполнении удара дотянуться до шара естественным образом трудно или вовсе невозможно. *(Такой механический мост-заменитель в бильярдных правилах нашей страны называется мостиком. В разговорной же речи намного чаще применяются два других названия – «машинка» и «тёща». В бильярдной и художественной литературе можно встретиться с попытками присвоить этой игровой принадлежности какие-то особенные прозвища: например, вполне удачное, на мой взгляд, название – «грабли»; встречалось мне и название «помощница». Прим. пер.)*

Фотография 19 показывает Вам способ удерживания этого моста. Тщательно изучите каждую деталь, поскольку это будет полезно.

Хват кия обычно смещён к концу турняка. Кий опирается на большой палец, а средний и указательный пальцы располагаются сверху ударного инструмента. Рукоятка моста-заменителя лежит на столе слева от кия и крепко удерживается Вашей левой рукой. Задний конец моста-заменителя проходит между средним и указательным пальцем, а тыльная часть ладони твёрдо прижимает инструмент сверху. Большой палец, которого на фотографии не

видно, также действует в качестве поддержки – он прислонён к концу деревянной рукоятки моста. Всё это позволяет Вам занять естественную позицию за столом в хорошо уравновешенном положении.

Глядя *прямо вниз* от кия на биток, всегда направляйте линию взгляда по линии удара, выступающей в качестве ориентира.

Для точного попадания в нужную точку поверхности битка наконечник моста-заменителя должен располагаться на некотором расстоянии от битка. Помимо этого, в зависимости от местоположения точки битка, по которой планируется нанести удар, можно использовать любую из узких канавок, имеющих на наконечнике моста.

Никогда не удерживайте рукоятку моста-заменителя вне поверхности стола – это снижает устойчивость, и мост обычно перемещается, что приводит к промаху. Не класть заменяющий мост плашмя на стол можно *ТОЛЬКО*, когда мешающие шары предоставляют лишь возможность выполнения удара неигровой рукой.

#### **ДЛИНА МОСТА**

Возможно, наибольшую помощь игроку для попадания кием по нужной точке битка и для управления прицельными шарами оказывает регулирование длины моста. Под этим термином понимают расстояние между битком и кистью руки, образующей мост.



*Фото 19. Использование моста-заменителя – хваты кия и моста*

В трёхбортном карамболе, где во многих ударах шары перемещаются на значительные расстояния, мост должен быть удалён от шара на шесть-семь дюймов. Удар, требующий необычайной большой силы, иногда нуждается в постановке моста с восьми-девяти дюймовой длиной.

Мост со средней длиной можно увидеть на фотографии 13.

Для выполнения ударов, в которых шары перемещаются на большие

расстояния, могут использоваться как длинные, так и короткие мосты. Удар средней дальности с оттяжкой или обычный удар через один борт следует наносить с мостом, длина которого составляет приблизительно пять дюймов. Игра с применением приёма «нянчания», в которой шары перемещаются весьма незначительно, требует короткого моста – обычно с длиной от трёх с половиной до четырёх дюймов.

Средняя длина моста при игре в лузный бильярд составляет приблизительно семь дюймов, что обусловлено большими расстояниями, проходимыми прицельными шарами.

В игре всегда следует предпочитать и как можно чаще применять короткий мост. Это позволяет Вам наносить удары по битку точнее, чем при использовании длинного моста, для которого характерны большие колебания наклейки кия.

Чем длиннее мост, тем выше вероятность промаха по желаемой точке на поверхности битка, и, соответственно, выше вероятность неправильного попадания или промаха по прицельному шару.

У профессиональных игроков проявляются весьма незначительные различия в манере игры, ударах и мостах и т.д. Однако, однажды судьба свела меня с бильярдным поклонником, который мог по звуку определять того, кто наносил удар.

Вместе с ныне покойным Джорджем Саттоном (*George Sutton*) мы были в турне, когда в городе Омаха (штат Небраска) встретили этого энтузиаста бильярда и ветерана мировой войны. Со своей женой он пришёл на наш выставочный матч.

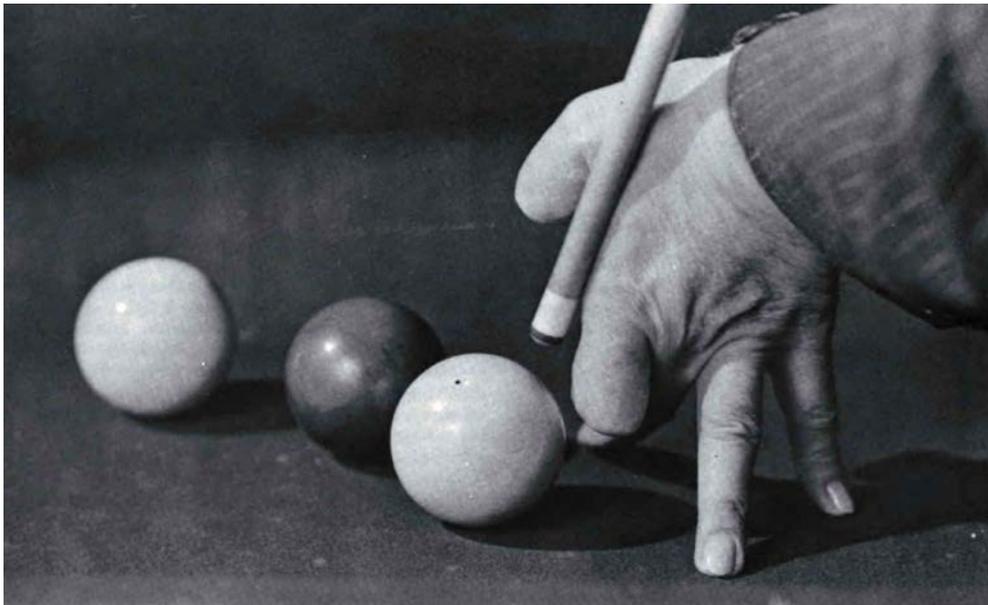
Он оставался на своем месте в течение всего времени, пока мы играли наш матч до 400 очков. По окончании игры его жена попросила меня подойти к нему. Естественно, я согласился и долго с ним беседовал. Он сказал, что получил всестороннее наслаждение от матча.

«Мне нравится щелкающий звук, раздающийся при соударении бильярдных шаров», – сообщил он мне, – «Между звуком Вашей игры и звуком мистера Саттона – целая вселенная различий. Я так смотрю игру – по звуку».

Он был слепым.

#### ***МОСТЫ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ УДАРОВ МАССЕ (ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ИГРОКОВ)***

Самые большие трудности в постановке вызывают мосты, которые используются при выполнении ударов массе. Устойчивость конструкции в них обеспечивается мизинцем и безымянным пальцем, на которые приходится весь вес опорной руки; некоторую дополнительную поддержку при этом оказывает средний палец. С поверхностью стола контактируют кончики безымянного пальца и мизинца, а также первый сустав среднего пальца. Обратите внимание на давление, оказываемое на эти пальцы в правильном обычном положении моста для массе, представленном на фотографии 20.

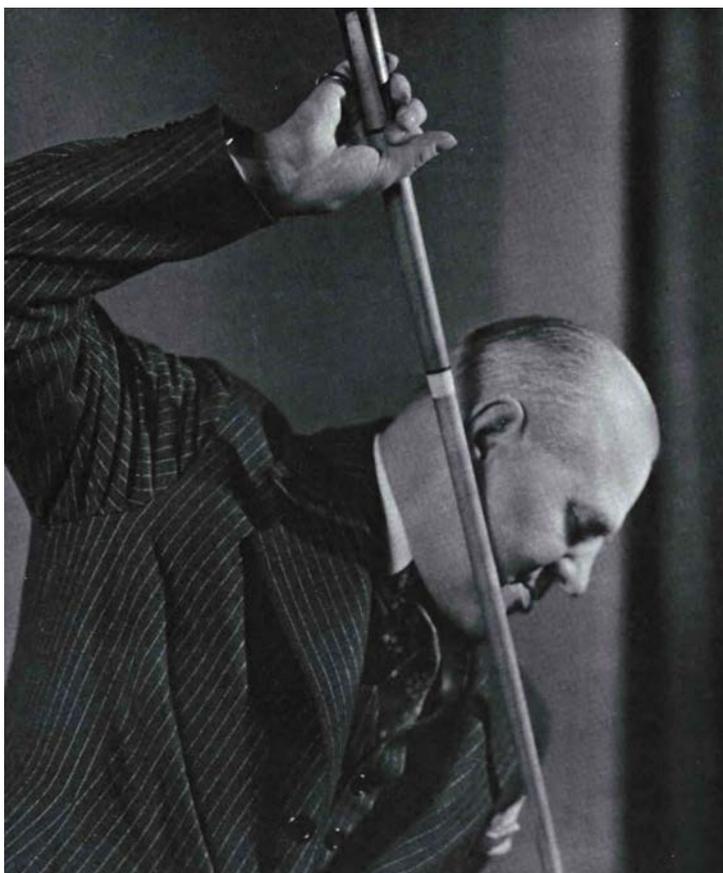


*Фото 20. Обычный мост для ударов массе*

Обязательно расположите очень крепко на столе пальцы, формирующие мост – так как это показано на фотографии, а руку выверните наружу в левую сторону настолько, насколько это возможно. Это обеспечит подстраховку прочности моста. Указательный палец и большой палец подогните к ладони, ни один из них не должен касаться стола. Кий скользит по углублению, образованному между согнутым большим и указательным пальцем – по наружной стороне руки.

Запомните: Встаньте, повернувшись к столу лицом настолько, насколько это возможно, и настолько близко, насколько это будет необходимо. Хорошее правило для принятия стойки: определите – как бы Вы встали, если бы выполняли обычный удар, а затем наполовину разверните тело направо; иными словами, посмотрите направо и несколько поверните туловище по отношению к столу (см. фотографию 22).

Хват кия для выполнения ударов массе показан на фотографии 21. Обратите внимание на то, что рука со стороны указательного пальца повернута к полу, и использован обыкновенный хват кия большим, указательным и средним пальцами.



*Фото 21. Хват кия для выполнения ударов массе*

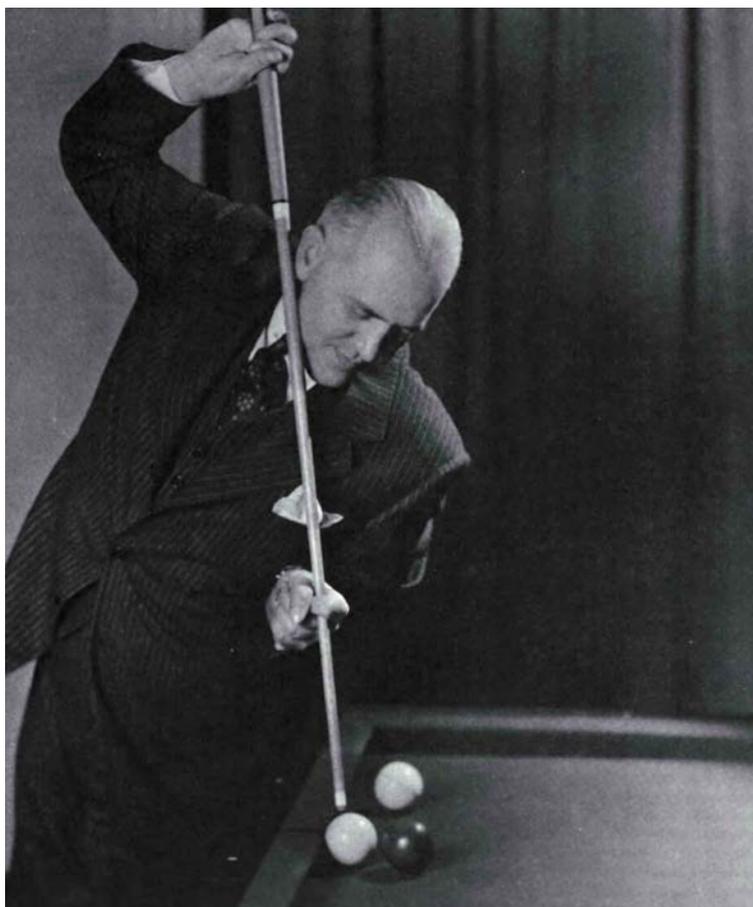
Однако некоторые мастера игры используют обратное положение для хвата кия при выполнении ударов массе: в их хвате мизинец ударной руки расположен ближе к полу, чем другие пальцы, а кий удерживается кончиком среднего пальца, а также указательным и большим пальцами.

При выполнении большинства ударов массе хват кия располагается ниже точки равновесия, то есть он сдвинут в сторону ударного конца кия. Чтобы ясно это осознать, снова посмотрите Фотографию 21.

***МОСТ ДЛЯ УДАРОВ МАССЕ «СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ» (ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ИГРОКОВ)***

Название массе «Свобода действий» («*Free-hand*» *masse*) применяют по отношению к удару, в котором опорная рука не опирается на стол и даже не касается его. Мост для выполнения ударов такого вида проиллюстрирован фотографией 22.

Мост для такого массе формируется кулаком, кий же перемещается внутри петли, образованной большим и указательным пальцами. Указательный палец полностью согнут вокруг кия и крепко его удерживает (снова посмотрите на фотографию 22).



*Фото 22. Мост для выполнения ударов массе «Свобода действий»*

Поскольку Ваша опорная рука не касается стола, устойчивость обеспечивается удерживанием руки у левой стороны тела за счёт того, что локоть сильно прижимается, а предплечье напрягается. Плечо, запястье и кисть следует держать максимально устойчиво.

Обратите внимание на тень наклейки кия на битке, показывающую место удара при выполнении массе «Свобода действий» в трёхбортном карамболе.

Хват, используемый при выполнении ударов массе «Свобода действий», является точно таким же, как и прочие хватки для массе.

Удары массе «Свобода действий» применяются, когда битку необходимо придать чрезвычайно сильное нижнее вращение. Они требуют очень твёрдой руки, потому что, как объяснялось выше, ни одна из рук не касается стола для создания опоры.

Все элементы удара массе «Свобода действий» показаны на фотографии 22, иллюстрирующей стойку у стола, хват, место хвата, мост, наклон тела и положение продольной оси кия. Правильное расположение кия в этих ударах обсуждается в отдельной главе «Удары массе».

#### **СОВЕТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МОСТОВ**

Основной задачей любого моста, с помощью которого кий удерживается на столе, является обеспечение устойчивости.

Избегайте применения длинного моста.

После того, как по битку наносится удар, удерживайте левую (неигровую)

руку на столе. Иными словами, в течение некоторого времени после завершения удара опорная рука должна оставаться в занятом ею положении, не перемещаясь – чтобы предотвратить то, что называют кривляньем тела (*body english*), которое вредит точности удара.

### **Выполнение удара по битку или Управление шаром**

Очередным фундаментальным фактором, следующим за постановкой грамотно сформированного и прочного моста, является правильный способ нанесения удара кием по битку. Если Вы будете выполнять удары неправильно, то никогда не научитесь играть в бильярд. *(В бильярдной среде нашей страны уже давно стал использоваться англоязычный термин «кьюинг», которым за границей зачастую заменяют словосочетание «выполнение удара по битку». Только, у нас в это иностранное слово почему-то стараются вкладывать иной смысл; причём, можно услышать целый ряд трактовок. Чаще всего, под кьюингом подразумевают владение (работу) кием. Иногда это слово обозначает ударное движение кия. В ряде же случаев, в головах любителей бильярдной игры прочно укрепилось «понимание» того, что кьюинг обозначает то, что по-иному называют кладкой. Прим. пер.)*

Нет сомнений в том, что наиболее частой причиной плохой игры и её медленного совершенствования является неверное выполнение ударов.

Следует запомнить наиболее важный аспект в ударе по битку: необходимо избегать применения экстремальных боковых вращений.

Все профессионалы обучаются этому с самого начала, и когда Вы наблюдаете за их игрой, то можете заметить, что сильными боковыми вращениями они всё же иногда пользуются. (Применение бокового вращения будет подробно рассмотрено в следующем разделе.)

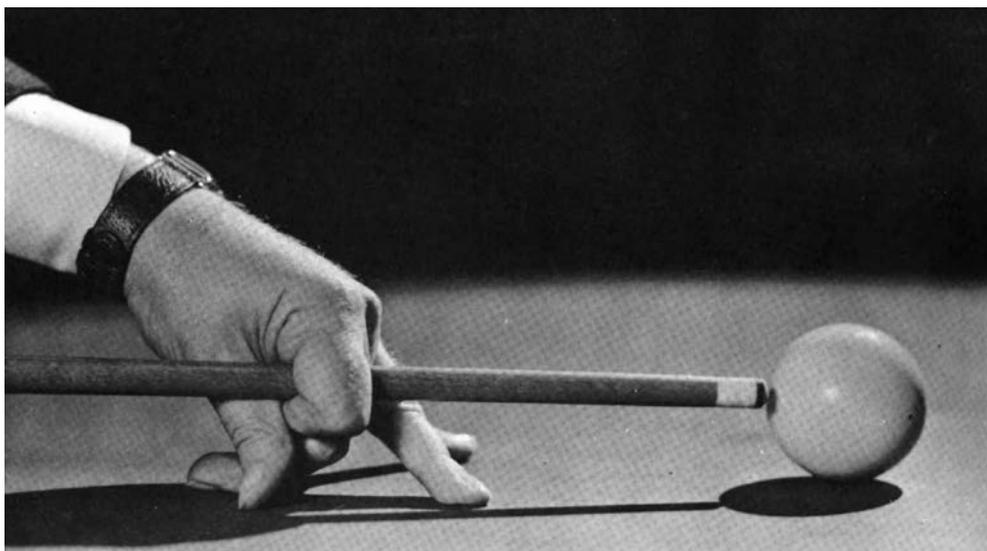
Диаметр стандартного бильярдного шара составляет  $2\frac{3}{8}$  дюйма (*чуть более 60 мм; прим. пер.*). Если бы вокруг центра битка, видимого на поверхности шара игроку, можно было провести линию, проходящую посередине между краем и центром шара, то получилась бы окружность, приблизительно равная по диаметру монете достоинством в половину доллара.

**НИКОГДА НЕ НАНОСИТЕ УДАР ПО БИТКУ ВНЕ ЭТОГО ВООБРАЖАЕМОГО КРУГА, И ВЫ БУДЕТЕ ИГРАТЬ В ПРАВИЛЬНЫЙ БИЛЬЯРД.** Иначе говоря, удерживайте всю наклейку кия в этом круге. Так как на битке невозможно нарисовать линии, то помните: не наносите удар далее половины расстояния между центром и внешним краем битка. Любой удар по точке, расположенной вне этого круга – рискованный, опасный; он может обернуться киксом, и его следует избегать во что бы то ни стало.

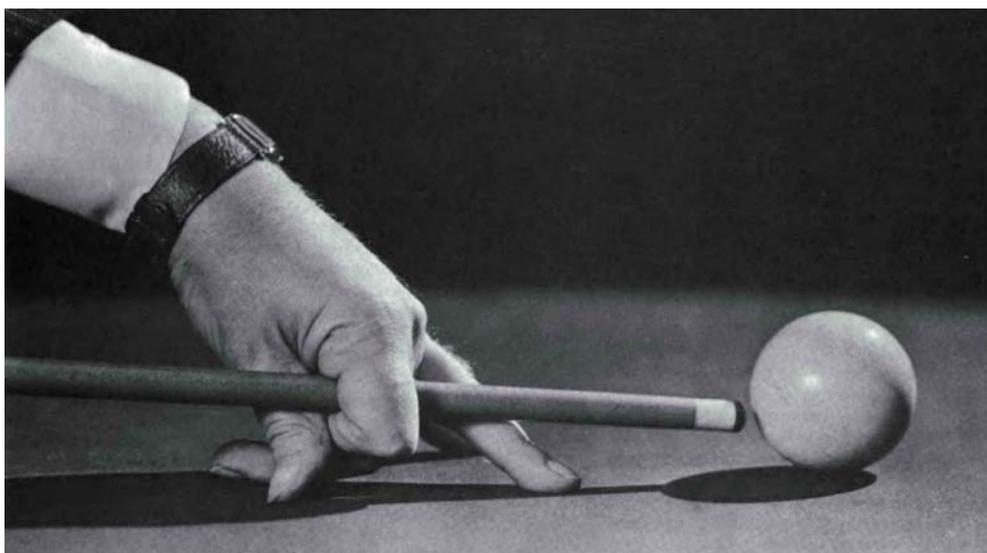
Посмотрите на рисунок 4, который сразу же даёт ясную картину. На нём показаны области битка, нанесение ударов по которым приводит к основным бильярдным ударам. Рисунок представляет ту сторону шара, которую видит игрок; она изображена не в точном размере, но корректно показывает относительное расположение областей.

Удары по половине битка, расположенной выше его центра, приводят к накату – движению шара с верхним вращением (см. фотографию 23 и рисунок 4).

Удары по половине битка, расположенной ниже его центра, приводят к движению шара с нижним верхним вращением (см. фотографию 24).



*Фото 23. Правильная точка на битке, по которой наносится большинство ударов накатом*



*Фото 24. Правильная точка на битке, по которой наносится большинство ударов, придающих нижнее вращение*

Отнеситесь с вниманием к мостам, представленным на этих двух последних фотографиях. Они полезны потому, что демонстрируют Вам иные дополнительные виды положения руки в различных видах мостов, о которых шла речь в предыдущем разделе «Постановка различных мостов».

Удары, нанесённые по точкам поверхности битка, смещённым вправо от его центра, приводят к правому боковому вращению шара; удары же, нанесённые со смещением влево, приводят к левому боковому вращению. Чтобы получить наглядное представление об ударах с левым и правым боковыми вращениями и о соответствующих местах для нанесения ударов кием, снова посмотрите на рисунок 4.

Конечно же, существуют различные разновидности ударов с боковым вращением, ударов накатом и с нижним вращением, придаваемым битку. Например, удар, нанесённый выше и правее центра битка, приведёт одновременно к накату и к правому боковому вращению. Удар, нанесённый ниже и правее центра битка, приведёт к нижнему и правому боковому вращению. Удар, нанесённый выше центра битка и левее него, приведёт как к накату, так и к левому боковому вращению. Удар, нанесённый ниже центра битка и левее него, приведёт одновременно к нижнему и к левому боковому вращению шара. Снова посмотрите на рисунке 4 на те области, в которых кий должен контактировать с битком при выполнении четырёх указанных видов удара.

#### **КОНТАКТ С ПРИЦЕЛЬНЫМ ШАРОМ**

Рисунок 3 иллюстрирует то, как биток вступает в контакт с первым прицельным шаром: когда необходимо полное соударение (*в лоб; без резки; прим. пер.*); когда требуется контакт в три четверти шара; когда нужно попасть в половину прицельного шара, треть шара, четверть шара; помимо этого, представлены контакты в 4/5 шара, три четверти шара и соударение вскользь.

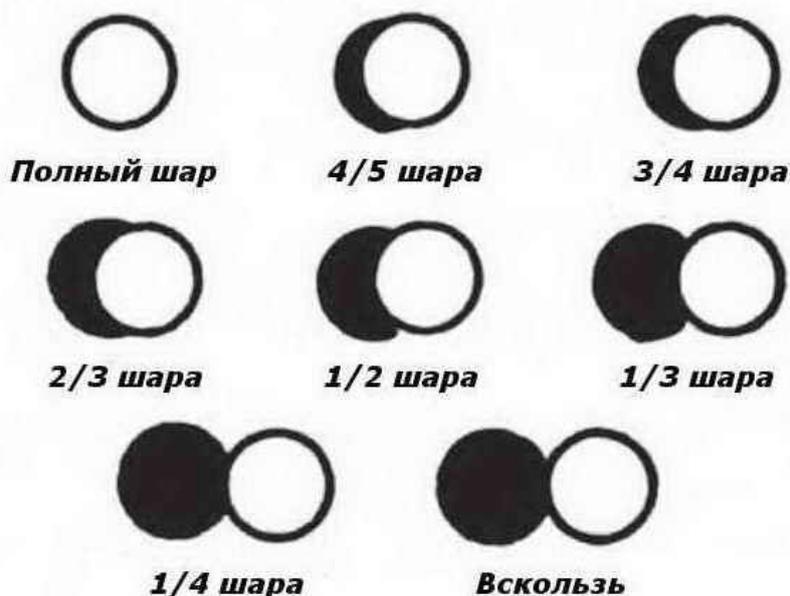


Рисунок 3. Контакт битка с прицельным шаром

Тренируйтесь попадать по первому прицельному шару так, как показано на рисунке 3 – позже Вы поймёте, что умение делать это хорошо является очень важным этапом обучения хорошей игре в бильярд.

Лучшую практику при обучении правильному попаданию битком по прицельному шару Вы можете получить, если сначала поставите биток рядом с прицельным шаром, а затем – по мере приобретения опыта – будете постепенно увеличивать расстояние между шарами.

Не забывайте тренироваться. Тренировка и реальный практический опыт должны формировать Ваш стиль игры.

## УПРАВЛЕНИЕ БИТКОМ

Мне нередко задавали вопрос, – «Почему я опускаю свой кий вниз к сукну перед бильярдным шаром, направляя удар, прежде чем его выполнить?»

Я делаю это, чтобы получить чёткое представление обо всём ударе – от битка до прицельного шара, чтобы увидеть – где нужно нанести удар по битку для его последующего контакта с прицельным шаром. Это называется «увидеть удар».

Нетрудно понять, что, опуская так кий, можно более ясно представить себе предстоящий удар. Но, несмотря на предварительный наклон, кий попадает в точку прицеливания на поверхности битка при выполнении удара, практически параллельного игровой поверхности. Разъяснения по этому поводу будут приведены в разделе «Ударное движение и сопровождение битка кием».

## ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Визуально отметьте на прицельном шаре и битке те точки, в которых должно произойти соприкосновение шаров при соударении. Затем сосредоточьтесь на этой линии прицеливания – наблюдайте за тем, чтобы при движениях кия, предшествующих выполнению удара, наклейка направлялась в одну и ту же точку. Ваш глаз и рука должны действовать строго в унисон.

Взгляд необходимо направить от битка к прицельному шару, затем вернуть его на биток и полностью на нём сосредоточиться – при выполнении удара нужно смотреть на биток, а не на прицельный шар.

По поводу того, куда следует смотреть непосредственно перед ударом – на биток или на прицельный шар, нередко возникают споры, и приводятся различные аргументы. Я всегда устремляю свой взор на биток.

Однако, некоторые из моих коллег-профессионалов частенько бились об заклад, что я не прав. Как бы то ни было, это не так уж и важно для улучшения игры. Если Вы всё будете делать автоматически и на подсознательном уровне, то с успехом можно применять оба способа.

Разговор о заключении пари напомнил мне о весьма анекдотичном случае. Несколько лет назад мы вместе с Чарли Петерсоном были в одном из наших многочисленных турне, и для проведения выставочного матча прибыли в городок Спокан.

Прежде чем мы начали играть, к Петерсону подошёл индейский вождь, облачённый в великолепный национальный наряд. Видимо, он посчитал, что Чарли был моим менеджером.

«Мой сын – очень хороший игрок», – сообщил он на превосходном английском языке. «После завершения матча я хотел бы устроить соперничество между господином Хоппе и моим сыном – например, до 250 очков при ставке по десять тысяч долларов с каждой стороны!»

Петерсон не знал, что и сказать. Он был в курсе, что я, так же как и он, не делаю ставок на собственные матчи. Мы вместе призадумались о том, как бы уклониться от игры, не показавшись при этом малодушными.

Мы начали наш матч, пока ничего ответив вождю. После окончания выставочного матча я лукаво посмотрел в ту сторону, где сидели индейцы, но их след уже простыл. Так случилось, что тем вечером я одной серией набрал 246 очков.

Который раз убеждаюсь – никогда не нужно заключать пари на собственную игру.

## Применение бокового вращения

Боковое вращение, иногда называемое винтом (*в английском языке для его обозначения используются несколько слов – english, twist, spin; прим. пер.*), является термином, который обозначает то, что посредством нанесения удара по боковой стороне битка шар приобретает вращение (*вокруг вертикальной оси; прим. пер.*), сильно проявляющееся при контакте битка с прицельным шаром или бортом стола. Это вращение также влияет и на траекторию движения первого прицельного шара, вызывая его вращение в противоположном направлении по отношению к вращению самого битка.

Прицельный шар, в свою очередь, передает обратное вращение другому прицельному шару.

Совсем немногие из игроков – начинающих и опытных – понимают, что использование чрезмерного бокового вращения необоснованно опасно. Это не только приводит к частым киксам, но также и влияет на траекторию битка, вынуждая его вступить в контакт с прицельным шаром или бортом в точке, отстоящей на долю дюйма вбок от того места, куда игрок прицеливался. Этого достаточно, чтобы попадание превратилось в промах, а победа – в поражение.

Я применяю боковое вращение самой малой интенсивности, и делаю это только тогда, когда без этого вовсе не обойтись. Уэлкер Кохран, Джейк Шэфер, Джонни Лэйтон (*Johnny Layton*) и остальные первоклассные игроки также используют боковое вращение реже, чем игрок среднего класса. И их успехи сами говорят за себя. Они знают ценность «центра шара» для точности и извлекли уроки из постоянной практики.

Всем игрокам следует воспользоваться своим и моим опытом, приобретённым в течение более двух лет игры на интерес. Самым большим приверженцем применения ударов без бокового вращения в трёхбортном карамболе был покойный Оги Кикхефер (*August «Augie» Kieckhefer*), неоднократно становившийся Чемпионом Мира.

Приблизительно восемьдесят процентов всех ударов могут оказаться успешными, если будут выполнены за счёт контакта кия с центром шара. Но так как любой игрок не в состоянии попадать в центр битка при каждом выполняемом ударе, то целесообразно применять весьма слабое боковое вращение нужного направления, слабое верхнее или нижнее вращение, как это объясняется в разделе «Выполнение удара по битку».

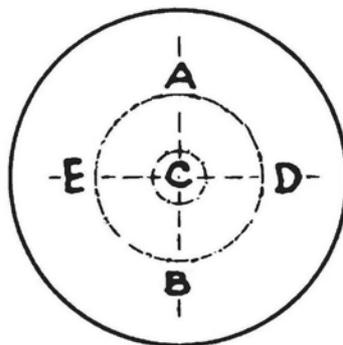
Повторю: при применении бокового вращения никогда не наносите удары по битку в точки, удалённые от его центра дальше половины радиуса.

Посмотрите на зону ударов, изображённую на рисунке 4. Верхнее вращение битка (накат) достигается ударом в точку А; все удары, приходящиеся выше линии Е–D, представляют собой удары накатом. Если удар нанести в точку В, то биток приобретёт нижнее вращение; все удары, приходящиеся выше ниже Е–D, представляют собой удары с нижним вращением (*нередко говорят, что это – удары с оттяжкой; иногда это действительно соответствует истине, однако, в общем случае такое утверждение является ложным; прим. пер.*). Если удары по битку наносятся в точку D или Е, биток приобретает, соответственно, правое или левое боковое вращение; поэтому, все удары, приходящиеся вправо от линии А–В, приводят к правому боковому вращению битка, а удары, нанесённые левее линии А–В, придают битку левое боковое вращение.

### Как наносить удар по битку

Удары выше линии E - D  
приводят к накату

Удары правее и левее линии A - B  
приводят к боковому вращению



Все удары со смещением  
предпочтительнее наносить  
в пределах внутреннего круга C

Удары ниже линии E - D  
приводят к оттяжке

Рисунок 4.

Строгое соблюдение такого подхода избавит от 75% киксов и позволит Вам добиваться более эффективных соударений с прицельным шаром – по крайней мере, на 50%.

Необходимо запомнить важный аспект игры (который весьма полезен при игре в трёхбортный карамболь и будет полностью разъяснен в главе «Наука игры»): придание экстремального бокового вращения расположенному в центре стола битку, направляемому в центральный бриллиант короткого борта, приводит к дальнейшему попаданию шара в центральный бриллиант длинного борта. Это – следствие *максимальной* интенсивности бокового вращения.

У меня нет точного правила по применению бокового вращения. Умению определять необходимую интенсивность вращения Вас вскоре научит практика. И советы наносить удары правее центра битка, когда необходимо, чтобы шар обладал правым боковым вращением (и наоборот), окажутся излишними.

**ВСЕГДА ПОМНИТЕ: ПРИДАВАЙТЕ БИТКУ НАСТОЛЬКО СЛАБОЕ БОКОВОЕ ВРАЩЕНИЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО ВОЗМОЖНО.**

### **Ударное движение и сопровождение битка кием**

Наблюдая за игрой молодых игроков, чтобы выявить тех, кто может быть достоин особого внимания, я сразу же прельщаюсь теми, кто обладает равномерным, ритмичным ударом с искусным сопровождением битка кием. Таким же предпочтениям подвластны и все другие мастера игры. Покажите мне игрока с хорошим ударом, и я покажу Вам хорошего бильярдного игрока – если не прямо сейчас, то в самом ближайшем будущем.

Чтобы научиться выполнять качественный, ровный удар, Вы *должны*, прежде всего, управлять кием после его соприкосновения с битком. Приведу несколько *постулатов* об ударе, которые будут полезны:

1. Удерживайте кий как можно ближе к горизонтальному положению – практически параллельно игровой поверхности стола. Некоторые случаи, в которых необходима наклонность кия (возвышение руки, удерживающей кий), будут рассмотрены ниже. После выполнения удара старайтесь не уводить кий; насколько это возможно, сохраняйте его горизонтальное положение.

2. Сопровождайте кием биток, независимо от того, выполняете ли Вы удар по центру шара или придаёте ему вращение – верхнее, нижнее или боковое.

3. Закончите своё ударное движение в точке, удалённой на два, три, четыре или более дюймов от того места, где до удара располагался биток – в зависимости от силы (скорости) удара, необходимой для желаемого перемещения битка или первого прицельного шара. *Выполняйте сопровождение!* Скорость и сила удара будут рассмотрены ниже.

4. *Оставляйте свой кий на линии прицеливания, а опорную руку – на столе, пока удар не будет полностью завершён!* Посмотрите Фотографии 25 и 26, а также на 27, 28, и 29, где полностью зафиксирован мой удар – от начала до конца.

Окончание удара и сопровождение битка кием отчётливо проиллюстрированы на фотографиях 27, 28 и 29. На этих трёх фото специально присутствуют два посторонних шара, чтобы показать, насколько далеко в большинстве ударов продвигается вперёд кий. Помимо этого, обратите внимание на тенденцию кия опускаться вниз к столу. Это показывает направление перемещения наклейки кия в ходе ударного движения, и объясняет – почему горизонтальное удерживание шара препятствует подсакиванию шара.

5. *Никогда* не позволяйте наклейке кия содрогаться в воздухе, остановившись сразу же после контакта кия с шаром. Всегда выполняйте сопровождение битка кием при каждом ударе! В бильярде это очень важно, как и в других видах спорта.

6. *Никогда* не допускайте того, чтобы наклейка соскальзывала с битка вправо или влево при придании бокового вращения. Она должна следовать строго вперёд сквозь шар.

Несмотря на то, что контакт наклейки с битком длится лишь крошечную долю секунды, сопровождение битка кием влияет на дальнейшее движение шара, поскольку продлевает контакт, который не может быть замечен невооружённым глазом.

7. Я замечал, как многие игроки допускают ошибку, подкручивая или поворачивая кии в сторону, совпадающую с направлением придаваемого битку бокового вращения. Это – ошибка связанная с риском, и её не следует допускать. Я видел, как на Чемпионате Мира эту ошибку совершали некоторые признанные мастера игры; надеюсь, что к настоящему времени, они уже исправили этот игровой недостаток.

Нет никакой необходимости когда-либо начинать эту практику; игроку вовсе не нужно после произошедшего кикса рассматривать свою наклейку и разыскивать надфиль.

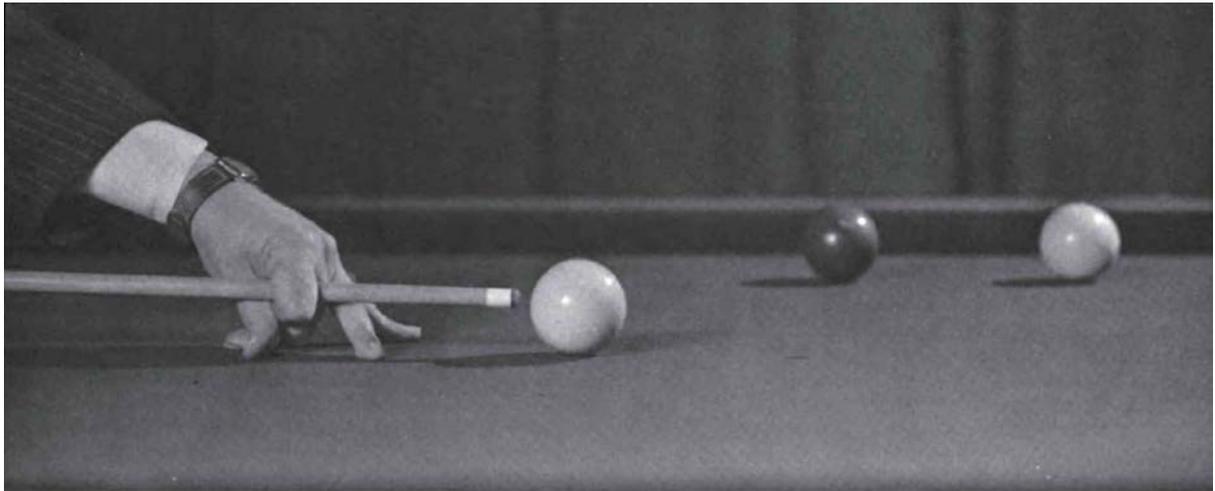
Как когда-то сказал мне Джейк Шэфер старший, – «Сынок, умны вовсе не шары, не стол и не твой кий, как это полагают. Умен – ты».



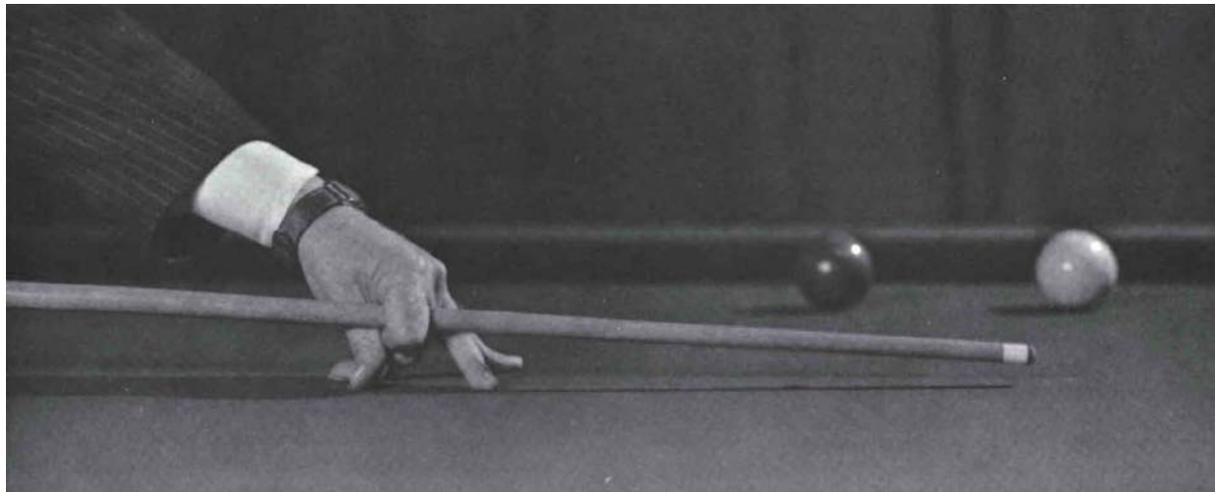
*Фото 25. Правильный удар: первая двигательная фаза – максимальный замах*



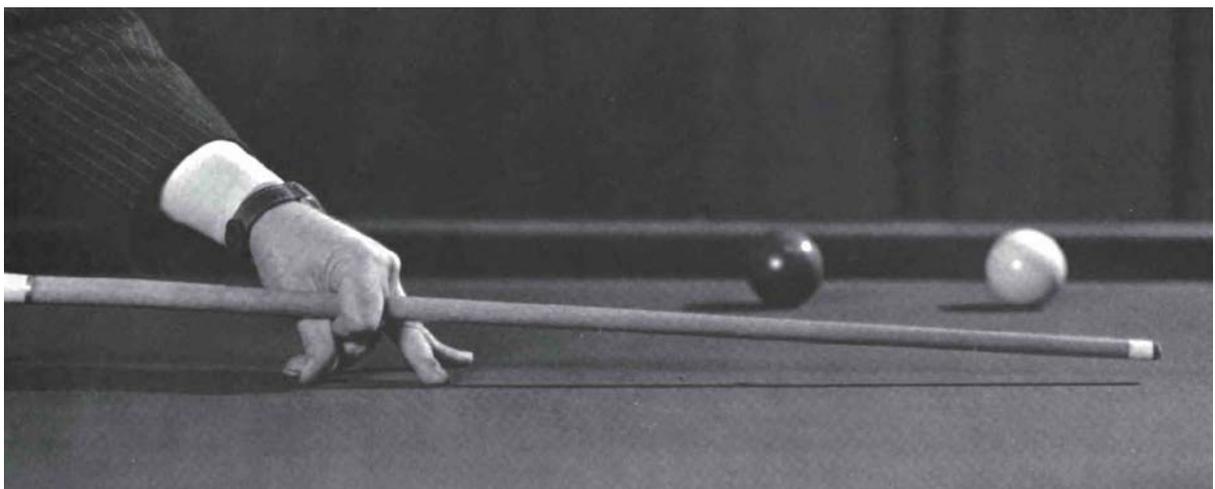
*Фото 26. Правильный удар: третья двигательная фаза – завершение сопровождения битка кием; удерживание кия на линии прицеливания, а опорной руки на столе после контакта с битком*



*Рисунок 27. Начало правильного сопровождения битка кием*



*Рисунок 28. Промежуточное положение кия при правильном сопровождении битка*



*Рисунок 29. Завершение правильного сопровождения – показано максимальное сопровождение примерно на восемь дюймов*

### ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЕ УДАРНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Прежде чем нанести удар кием по битку, следует выполнить, по крайней мере, два или три подготовительных ударных движений рукой. Иными словами, чтобы добиться надлежащей силы и точности, перед реальным ударом Вы должны несколько раз его симитировать. Такие действия совершенствуют удар, а также способствуют тому, чтобы шар направлялся именно туда, куда Вы и прицеливаетесь. Завершающее ударное движение является более быстрым – дополнительная скорость обеспечивается за счёт мгновенного резкого действия запястья.

Тренируя свой удар, используйте лишь биток. Направляя кий точно в центр шара, следует наносить быстрые, но не слишком жёсткие удары с сопровождением битка кием по линии прицеливания.

Естественно, длина Вашего замаха назад совпадает с длиной моста; а длину ударного движения с махом вперёд можно определить, суммируя длину моста с дальностью сопровождения битка кием.

Удар включает в себя три двигательные фазы – замах, управление битком и сопровождение битка кием (снова см. фотографии 25 и 26).

Удар кия должен напоминать действие маятника с завершающим ударным движением, выполненным так же, как и подготовительные движения, за исключением того, что Вы «входите» в биток немного быстрее, чем при имитировании.

Чтобы приобрести навык управления кием и научиться наносить точные удары по битку, рекомендуется выполнять следующее упражнение. Поставьте биток приблизительно в восемнадцати дюймах (*чуть менее полуметра; прим. пер.*) от верхнего короткого борта стола точно на линии между средними бриллиантами коротких бортов. Прицельтесь в средний бриллиант нижнего короткого борта и попытайтесь заставить шар, после удара отразившийся от короткого борта, возвратиться по той же самой траектории и соприкоснуться с ударным концом кия, оставленным в неизменном положении после сопровождения битка. Добиться точного возвращения битка можно лишь, если удар по нему пришёлся точно в вертикальную линию, проходящую через центр шара. С помощью этого упражнения Вы быстро усвоите, насколько точным должен быть Ваш удар.

Обратите внимание на то, что направление отражения шара от борта не зависит от того, был ли удар нанесён по центру битка, выше или ниже его, если контакт кия и шара произошёл строго на одной и той же вертикальной линии, проходящей через центр битка. Однако, при малейших отклонениях от этой средней линии биток возвращается назад, отклоняясь вправо или влево от исходной траектории.

Помимо этого, шар, по которому был нанесён удар ниже центра, при перемещении по столу несколько замедляет своё движение. После удара по центру или чуть ниже его, биток передвигается более точно, чем после ударов, нанесённых выше; поэтому, ударами по центру шара следует пользоваться при выполнении большинства обычных ударов.

Упомянутый выше тренировочный удар, необходимо повторять, сообщая шару различные скорости – пока Вы не научитесь выполнять его

одинаково успешно. Обсуждению скорости удара будет посвящена следующая глава.

Всегда помните: при выполнении всех ударов, за исключением тех, которые рассматриваются в следующем подразделе «Игра наклонным кием», держите кий настолько параллельно игровой поверхности, насколько это Вам удастся.

Ещё раз обратите своё внимание на фотографии 2, 3, 4 и особенно 5 (вид сбоку-сзади), демонстрирующие хорошо подготовленное ударное действие в положении у стола.

### **ИГРА НАКЛОННЫМ КИЕМ**

Вам необходимо поднимать торец кия (см. фотографию 30), а не удерживать его в обычном горизонтальном положении, лишь при выполнении одного из следующих ударов (*перечисленные ниже удары применяются, в основном, при игре в трёхбортный карамболь; прим. пер.*):

1. Проводка прицельного шара вокруг стола для преодоления определённого расстояния или в позиционных целях.

2. Удар с остановкой битка или накат, при котором первый прицельный шар ведётся к борту, или для передачи всей поступательной скорости битка прицельному шару.

3. Удар без применения бокового вращения, при котором шар несколько раз отражается от длинных бортов стола, перемещаясь между ними. Наклонность кия приводит к более широкому (большему) углу отражения шара от первого борта; обеспечивает угол отражения, близкий к прямому.

4. Проводка битка вокруг стола, при которой для контакта с прицельным шаром или бортом требуется изогнутость траектории.

5. Удары по прицельному шару, расположенному у борта. Наклонность кия в этой разновидности ударов позволяет легче выполнить ударное движение сквозь шар и обеспечивает необходимую для обхода стола кривизну траектории, возникающую вследствие контакта с шаром и бортом; исключает возможность перпендикулярного попадания в борт после взаимодействия с шаром.

6. Удары массе и полу-массе.

Возвышение шафта в этих случаях позволяет кию легче проходить сквозь биток и, в свою очередь, помогает битку лучше проходить прицельный шар или борт под более острым углом падения.

В завершение посоветую внимательно посмотреть на фотографию 30, где представлен удар наклонным кием, а затем сравнить её со снимками моего обычного удара.

### **Скорость и сила**

Скорость Вашего удара и, соответственно, скорость битка – важнейший параметр. Очень важно помнить, что скорость, с которой Вы выполняете удар, непосредственно влияет на движение битка после его взаимодействия с прицельным шаром или бортом.

Например, если Вы используете повышенную скорость, то биток отразится от прицельного шара под меньшим углом, чем после несильного

удара. Многие удары приводят к промахам, потому что выполняются излишне сильно или слабо. Понимание динамики шаров при различных скоростях – как после контактов с бортами, так и без них – составляет неотъемлемую часть умелой бильярдной игры.



*Фото 30. Правильная стойка при выполнении удара наклоненным кием*

Я разделяю скорости на три категории: малые, умеренные и большие. Попробуйте, нанося удары по битку, и классифицируйте это три скорости согласно Вашему особенному удару.

Поскольку в конечном счёте биток всегда приходит к естественному поступательному движению, действие бокового вращения, так же как и всех иных вращений – верхнего и нижнего, изменяется в зависимости от скорости шара. Чем выше поступательная скорость в каком-то направлении, тем меньше будет отклонение, обусловленное вращательными силами.

Основное, что нужно помнить о скорости, весьма просто: малая скорость расширяет угол, а большая – сужает. Поэтому в большинстве случаев, если желателен небольшой угол, наносите умеренный или сильный удар; если же требуется более широкий угол, то используйте слабый удар.

Лучший способ определения величины скорости, который я узнал, заключается в вынесении суждения о скорости в зависимости от дальности сопровождения битка кием. Поэтому я советую Вам потренироваться, чтобы определить, насколько длинным должно быть *ВАШЕ* сопровождение для достижения малых, умеренных или больших скоростей. При этом важно, чтобы удары выполнялись плавно.

(Посмотрите на рисунок 5: «С» обозначает сильный удар, которому соответствует большая скорость; «В» указывает на умеренный удар или, иными словами, на удар со средней скоростью; «А» представляет тихий удар,

которому соответствует малая скорость. Дальности сопровождений для этих ударов – с длинным, средним и коротким сопровождением, соответственно – обозначены стрелками на дальней от игрока стороне битков. Эти сопровождения приблизительно составляют 8, 5 и 3 дюйма.)

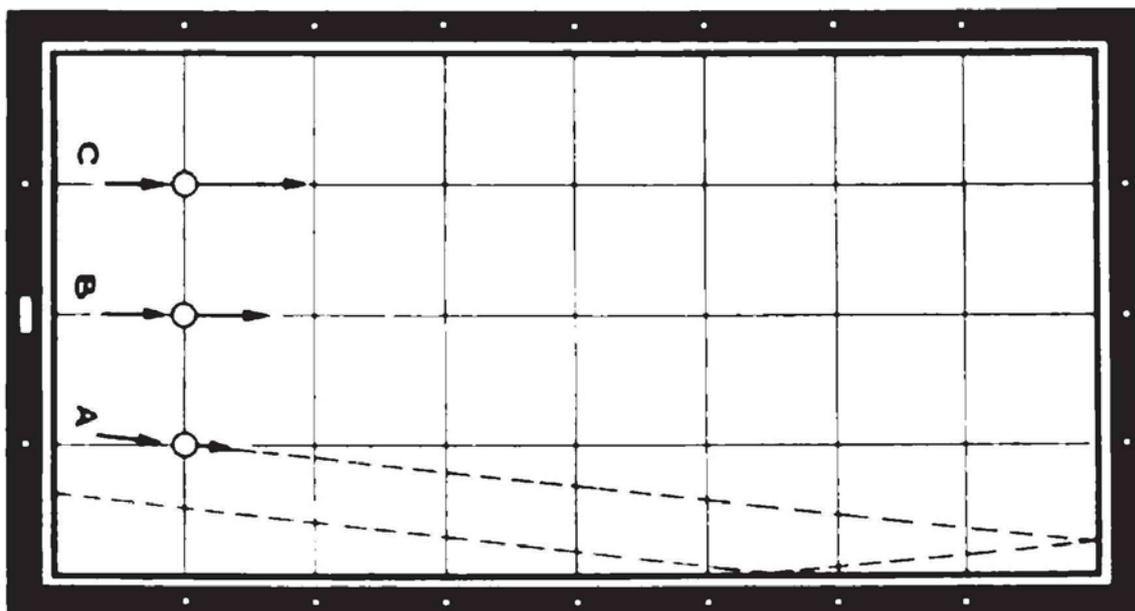


Рисунок 5.

В позиционной игре сила удара имеет важное значение, так как во многом определяет конечные положения всех трёх шаров. Расположение точек игровой поверхности, в которых останавливаются шары, настолько же сильно зависит от их скоростей, насколько и от направлений перемещения шаров.

Сила, которая воздействует на прицельный шар, определяется двумя факторами: 1 – местоположением точки соударения с битком; 2 – скоростью.

Изменение скорости битка зависит от того, где располагается точка его контакта с прицельным шаром. Более плотный контакт с прицельным шаром сильнее затормозит биток по сравнению со случаем тонкого соударения. Таким же образом боковое вращение влияет на скорость битка после его соударения с бортом.

После соударения с прицельным шаром или бортом, шар, обладающий попутным боковым вращением, пройдёт больший путь, поскольку это вращение вносит свой вклад в перемещение шара. Подобным образом, шар, имеющий обратное боковое вращение, после соударения замедляется. Эти эффекты можно легко осмыслить, если ударами умеренной силы, придающими верхнее и попутное боковое вращение, направлять биток почти в полный контакт с прицельным шаром, а затем повторять то же самое, но с приданием битку нижнего и обратного бокового вращения.

При планировании позиционных ударов нужно осмотрительно учитывать два фактора: 1 – в какой точке и с какой силой нужно воздействовать на прицельный шар, чтобы привести его в желаемую позицию; 2 – какое вращение и какую скорость необходимо придать битку, чтобы добиться выполнения указанного удара.

Кстати, Вам будет полезно понаблюдать за тем, на какие расстояния перемещается шар после ударов с различными дальностями сопровождения,

выступающими в качестве меры силы, прилагаемой в различных ударах. Конечно же, на различных столах максимальное расстояние варьируется, но Вы обнаружите, что на обыкновенных столах после сильных ударов биток может пройти длину стола приблизительно четыре раза.

Дальность сопровождения непосредственно влияет на результаты удара, выполняемого игроками при розыгрыше очередности вступления в игру. В книге не найдётся более удачного места, чем здесь, чтобы рассказать об этом ударе.

Символом «А» на рисунке 5 обозначен удар, который выполняется перед началом матча, чтобы определить того из соперников, кто будет начинать игру; такой удар иногда называют «замедленным» (*lag shot*). Я наношу плавный удар по битку в точку, расположенную прямо над центром шара на расстоянии в половину дюйма; при этом дальность сопровождения составляет примерно пять дюймов (дальность сопровождения для этого удара изображена на рисунке непропорционально по отношению к ударам «В» и «С»; на самом деле, она близка к дальности, соответствующей удару «В»). Я прицеливаюсь так, чтобы попасть в точку дальнего борта, отстоящую от угла на четверть расстояния между соседними бриллиантовыми отметками. Если всё это удаётся сделать именно так, то после отражения биток попадает немного ниже второго бриллианта на длинном борту, а затем перемещается к верхнему короткому борту стола. Худшее, что может Вас ожидать при таком исходе удара – его переигровка.

Мне вспоминается уже многократно обсуждённый, но всё же заслуживающий особого внимания случай, связанный с тем, как замедленный удар внёс свой вклад в установление мирового рекорда серийной игры в зонном карамболе 18.2.

В 1926 году на Чемпионате Мира, проходившем в Чикаго (*на самом деле, этот Чемпионат проходил в 1925 году; весьма странно, что автор здесь допустил ошибку, ведь он сам был участником этого турнира; прим. пер.*), состоялся матч между Джейком Шэфером младшим и Эрихом Хагенлохером (*Erich Hagenlocher*). Оба изрядно нервничали и хотели, чтобы первый удар в противостоянии выполнил противник. Удары обоих игроков при розыгрыше оказались просто ужасными – после отражения от дальнего борта шары остановились где-то в районе середины стола. Чарли Петерсон, выступавший в качестве рефери, прищурился, провёл измерения и наконец постановил, что начинать следует Шэферу.

Сетую на своё невезение, Джейк сделал начальный удар и вслед за ним выполнил знаменитую результативную серию, набрав 400 очков. Он выиграл матч и завоевал титул Чемпиона, а Хагенлохер так и не подошёл к столу. (*Кстати, документы подтверждают, что эта серия Шэфера числится незавершённой. То есть, если бы новоявленный Чемпион не захотел бы на радостях остановиться на достаточных для победы четырёхстах очках, то этот удивительный рекорд мог бы стать еще более «весомым». Прим. пер.*)

До сих пор никогда не рассказывалось о том, что на самом деле происходило перед тем, как был установлен этот рекорд. После игры Петерсон спросил у Джейка, почему при первоначальном розыгрыше тот так плохо выполнил удар. «Я сделал это нарочно», – ответил Джейк, – «Я немного нервничал и хотел, чтобы игру начал Эрих». Хагенлохер, случайно услышав сказанное, молвил: «Ох, я сделал то же самое. Я хотел уступить в этом ударе, чтобы первым бил Джейк. Я тоже нервничал».

Ну, и как Вам такое? Титул Чемпиона Мира – на кону, и никто из этих великих игроков не знал, или оба позабыли, что у одержавшего верх в раскатке есть право выполнять начальный удар самому или перепоручить это противнику. А в результате родился выдающийся рекорд!

## **Отражения**

Осознание того, как пользоваться отражениями шара, является самой важной ступенью развития в бильярде. И действительно, таков бильярд. Если Вы не владеете отражениями, то никогда не станете хорошим игроком – независимо от того, играете ли Вы в стрейт-рейл, трёхбортный или лузный бильярд.

В трёхбортной игре под отражением понимается либо перемещение битка от первого прицельного шара к борту, либо перемещение битка от бортов к первому прицельному шару. Независимо от того, как происходит отражение, крайне важно правильно наносить удар по битку и добиваться того, чтобы он входил в контакт с бортом или прицельным шаром именно так, как Вы запланировали. Тренируйте слабые, умеренные и сильные удары, потому что скорость имеет первостепенное значение.

Например, если в трёхбортном карамболе биток направляется к первому прицельному шару, то в результате отражения он должен точно попасть в определённую точку борта, затем продолжить движение ко второму и третьему борту, чтобы в итоге переместиться в желаемую точку игрового поля.

Если Вы не можете обеспечить правильное отражение от прицельного шара к первому борту, то не получаете научной гарантии того, что биток ещё дважды коснётся бортов, а затем попадёт во второй прицельный шар. Чтобы улучшить выполнение этого технического элемента, поместите прицельный шар на стол и старайтесь направлять отразившийся от него биток в разные места борта и под разными углами. Занимаясь этим, Вы усовершенствуете мастерство выполнения ударов в половину, четверть и три четверти шара. Тренируйте эти удары постоянно и изучайте применение бриллиантовых отметок на поручнях бортов (см. рисунок 6).

Удар, в котором соударение битка с бортом происходит до контакта с первым прицельным шаром, на самом деле, выполнить легче, но при этом необходимо понимать – где располагается место соприкосновения с бортом. Всегда прицеливайтесь так, чтобы намечаемая траектория проходила «сквозь» борт к той точке, в которую Вы хотите попасть (смотрите рисунок 75 в главе «Применение бриллиантовой системы в трёхбортном карамболе»).

Осмысливайте действие бокового вращения, которое Вы прикладываете битку, и – что важнее всего – точно попадайте шаром в нужное место на борту. Обязательно сопровождайте биток кием!

Не преуменьшайте важности отражений в трёхбортной игре или в любой другой разновидности бильярда. Когда в игре всё прочее выполняется безошибочно, отражения выявляют отличие между успешными ударами и промахами, между победой и поражением.

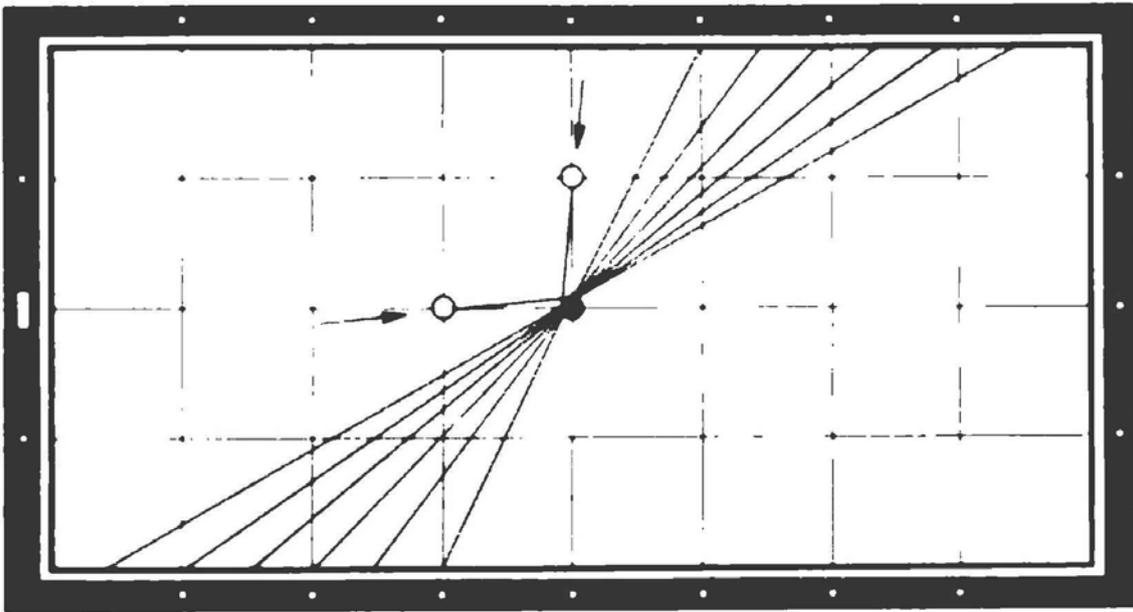


Рисунок 6.

### **Карамбольные удары без использования борта**

Чтобы выполнить «обыкновенный карамболь», когда шары образуют тупой угол, подобный изображенному в ударе 1 на рисунке 7, следует добиться соударения битка с прицельным шаром в половину шара. Для такого соударения нужно прицелься через центр битка в край первого прицельного шара; при этом одна половина наклейки кия будет направлена наружу от края прицельного шара, а другая половина – внутрь.

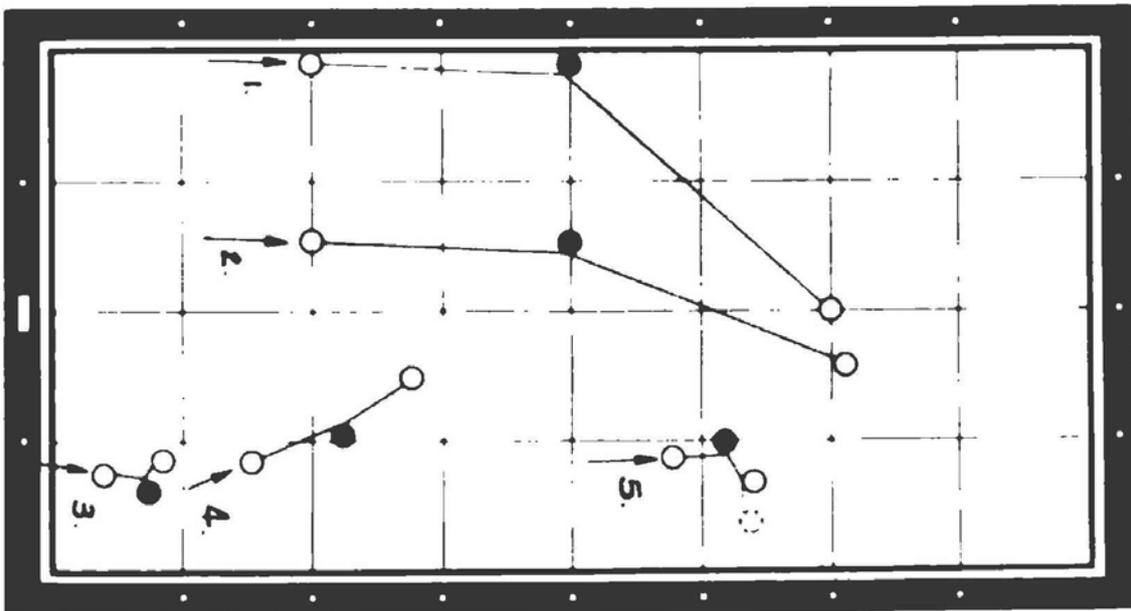


Рисунок 7.

Для выполнения карамболя в позиции шаров, образующей более тупой угол (как в ударе 2 на том же рисунке), нужно обеспечить более тонкое соприкосновение битка с первым прицельным шаром. Для этого можно использовать простой способ прицеливания: сначала направить кий для

соударения в половину шара, а после этого сместить его так, чтобы продольная ось проходила снаружи по отношению к краю первого прицельного шара.

Чтобы застраховаться от проявлений эффекта оттяжки при выполнении всех длинных карамблей, таких как в ударе 1, удар кием следует наносить выше центра битка, удерживая при этом правую руку настолько низко, насколько это будет возможно. Наносите удар по битку с умеренной силой; если ударить сильно, то он сместится со своей естественной траектории.

Чтобы выполнить карамбль, соответствующий удару 3, и «понячить» (удержать поблизости) шар, наносите мягкий удар по низко расположенной точке поверхности битка – так как низкий удар приводит к уменьшению скорости. Для всех нянчающих ударов, подобных рассматриваемому, применяйте короткий (длиной в четыре дюйма) мост, а чтобы при таком мосте можно было наносить низкие удары, используйте несколько более высокий хват кия. В этих случаях никогда не наносите по шару тихий удар, а пользуйтесь резким ударным движением – ведь при игре накоротке медленно перемещающийся шар может встать вплотную к другому шару или «свалиться» с траектории. Не применяйте бокового вращения, поскольку оно вносит дополнительный вклад в перемещение шаров и, соответственно, затрудняет удерживание шаров рядом друг с другом.

Когда шары образуют угол, подобный углу в ударе 1, всегда направляйте биток в половину первого прицельного шара. Если же этот угол является более острым, то с помощью обычного отражения добиться карамболя нельзя, и для этого следует применять удары с нижним вращением (см. главу «Удары с нижним вращением»).

Четвёртая игровая позиция на рисунке 7 предполагает очень тонкое соприкосновение шаров. Карамбль выполняется посредством удара без бокового вращения, наносимого ниже центра битка, и приводящего к касанию самого края первого прицельного шара. Такой удар выполняется не сильно, но быстро; когда прицельные шары удалены от битка не далее, чем на 15 дюймов, его предпочитают удару с верхним вращением (см. следующую главу). Удар с верхним вращением приводит к длинному прокату битка, а такие перемещения при выполнении карамблей используются лишь в крайних случаях.

В ударах 1 и 2 не применяйте никакого бокового вращения. Такое вращение не требуется для выполнения простых карамблей; в нём весьма редко возникает необходимость и при иных ударах, в которых биток с верхним или нижним вращением направляется за счёт отражения от одного прицельного шара к другому. Боковое вращение используется в карамбольных ударах лишь, если нужно чтобы биток продвинулся за второй прицельный шар – как это показано пунктиром в ударе 5. Однако, оно применяется при выполнении карамблей с касанием одного, двух и трёх бортов.

Лучший пример отсутствия применения бокового вращения (или его использования в самых малых дозах) приведён на рисунке 8. На нём изображены четыре удара, называемых «ударами под прямым углом»; в принципе, они идентичны и отличаются лишь удалением первого прицельного шара от битка.

Эти удары 1 – 4 являются прекрасными примерами карамблей без использования борта. Карамбли выполняются за счёт соударения битка и прицельного шара с плотностью контакта в три четверти или четыре пятых шара и со смещением битка, естественно, влево. Для того чтобы биток точно и

без труда отразился от первого прицельного шара во второй, нужно нанести удар кием точно в центр битка.

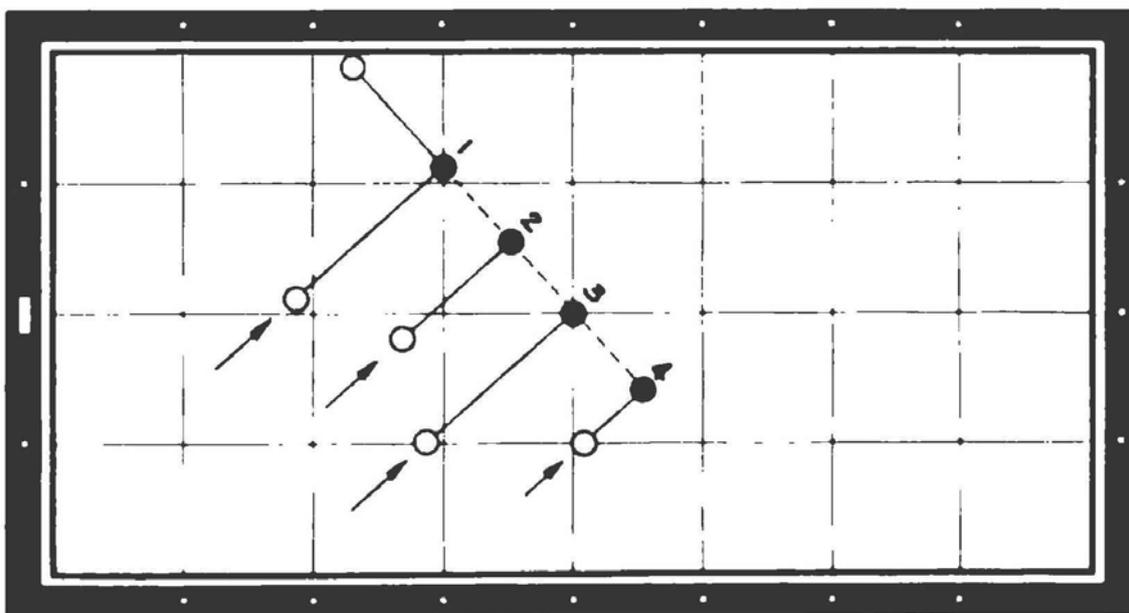


Рисунок 8.

Если Вы не пользуетесь ударом по центру битка регулярно, то при его выполнении желательно придать битку лёгкое левое боковое вращение. Причиной того, что после выполнения удара по центру битка карамболь не получился, является то, что Вы не попали туда, куда целились. Поэтому, рекомендуется сознательно сместить точку удара чуть влево.

Выполнение такого удара обоими способами вполне корректно, поэтому нужно освоить и тот и другой. Однако, на практике делайте это только лишь тем способом, которым Вам удаётся добиваться успеха чаще. Применяйте горизонтальный удар умеренной силы с сопровождением.

Тренируйте этот вид удара, поскольку его можно наиболее часто применять в игре, и он предоставляет идеальный способ обучения выполнению карамблей без использования борта. Когда Вы приобретёте опыт в выполнении карамблей за счёт отражений, тогда будете готовы к восприятию более сложных наставлений, представленных ниже.

### **Удары накатом**

Удары накатом являются одними из основополагающих во всех разновидностях игры – трёхбортном карамболе, стрейт-рейл бильярде, лузном бильярде и т.д. В большинстве ударов, так или иначе, используется действие верхнего вращения, и поэтому Вы должны понимать его важность и досконально знать удары этого вида. Как уже указывалось, биток приобретает верхнее вращение после того, как горизонтально расположенный кий наносит удар в точку поверхности шара, находящуюся выше его центра, и затем продолжает сопровождение битка. Удар, нанесённый в такую точку и таким способом, обеспечивает надёжный, плотный и эффективный контакт. После удара, выполненного по излишне высоко расположенной точке, даже если при

этом сначала удаётся избежать кикса, Вы не добиваетесь той необходимой точности и действия кия, которые должны обеспечить.

Следует иметь в виду, что для выполнения удара накатом вовсе не нужно наносить удар как можно ближе к верхней точке битка. Снова посмотрите на фотографию 23 – она показывает, где следует ударить биток кием, чтобы получить накат. Никогда не наносите удар по точкам, удалённым вверх от центра шара на расстояние, превышающее диаметр наклейки; устанавливайте мост на надлежащей высоте так, чтобы обеспечить максимально возможную горизонтальность кия. Для выполнения ударов накатом всегда используйте мосты, представленные на фотографиях 12 и 13.

В Вашу голову никогда не должны закрадываться никакие сомнения по поводу точного расположения точки первого прицельного шара, в которой должно произойти соударение с битком.

Вот, как я нахожу эту точку:

Как показано на рисунке 9, я провожу линию от центра второго прицельного шара через центр первого. В качестве точки прицеливания я **ВСЕГДА** принимаю место поверхности первого прицельного шара, в котором с ней пересекается воображаемая линия А-В.

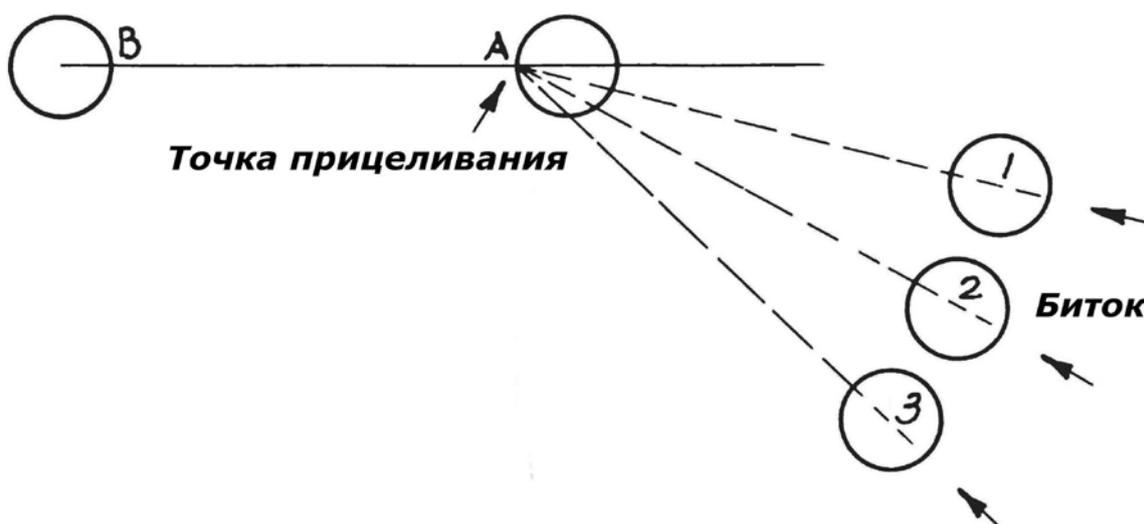


Рисунок 9. Как выполнять удар накатом

*Проведите линию А-В между центрами второго и первого прицельных шаров. Точка прицеливания А располагается в месте пересечения дальней стороны первого прицельного шара с воображаемой линией А-В. Этот метод можно использовать для выполнения ударов накатом, если: держать кий в точке баланса; установить крепкий мост; не придавать бокового вращения; нанести удар средней силы в точку, расположенную на половину радиуса шара выше центра; выполнить сопровождение битка кием.*

На этом рисунке точка прицеливания «А» одина для всех трёх различных ударов, обозначенных номерами 1, 2 и 3.

Этот способ прицеливания можно использовать каждый раз, когда необходимо применить удар накатом. При этом угол, образуемый шарами, может увеличиваться или уменьшаться, но результат будет одинаковым.

Я хочу подчеркнуть, что здесь, так же как и при ударе с нижним вращением битка, я определяю точку прицеливания, а не точку контакта шаров. Полностью это будет разъяснено в следующей главе «Удары с нижним

вращением» на рисунках 12, 13 и 14. Тщательно разберитесь с этим аспектом игры, потому что он будет иметь большое значение.

Всегда сохраняйте горизонтальность положения кия, располагайте хват в точке баланса и формируйте устойчивый мост. Высоту точки удара по битку нужно установить посередине между центром шара и его вершиной; при ударе не следует придавать битку бокового вращения, а сам удар нужно выполнять с умеренной силой и с полноценным сопровождением.

### **Какую следует использовать скорость**

Параметры движения битка после соударения с первым прицельным шаром, произошедшего в результате удара накатом, в большой мере зависят от скорости, сообщённой битку в этом ударе.

Чтобы добиваться средней скорости при нанесении обычных ударов накатом, выполняйте сопровождение средней дальности. Это обеспечит точность наката. Чтобы в обычном ударе получить эффект наката, вовсе не нужно прикладывать большую силу.

Если Вы придадите излишнюю скорость, то угол отражения битка от первого прицельного шара расширится, и Вы, конечно, не попадёте во второй прицельный шар. И **ИЗБЕГАЙТЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО ВОЗМОЖНО, ПРИМЕНЕНИЯ БОКОВОГО ВРАЩЕНИЯ.**

Попробуйте выполнять один и тот же удар накатом с применением различных скоростей, и обратите внимание на отличия в направлениях движения битка после отражения от первого прицельного шара.

На рисунке 10 показаны иные способы применения удара накатом:

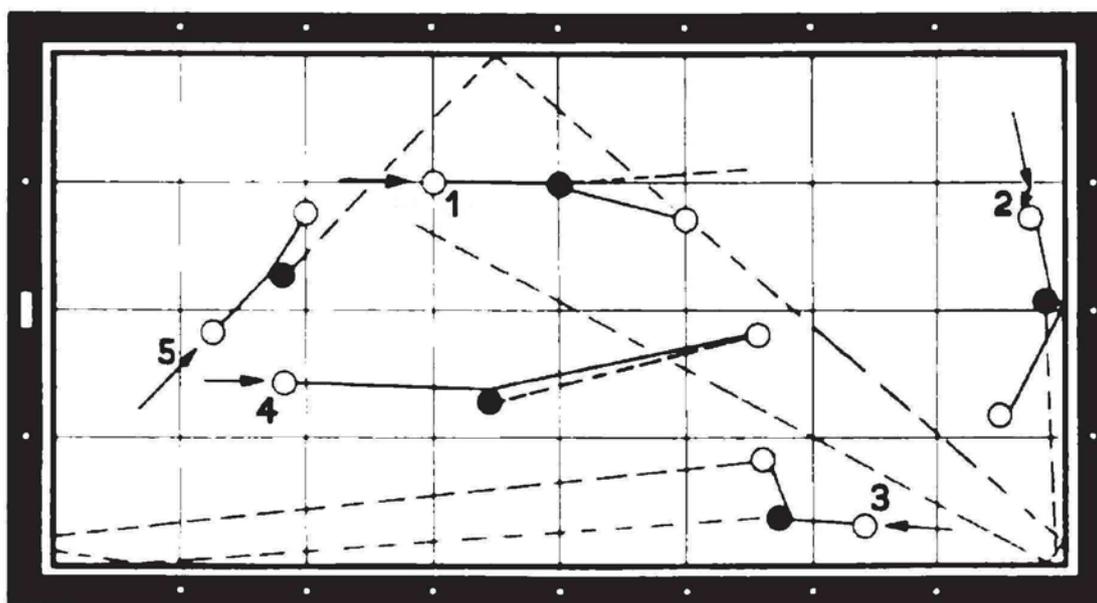


Рисунок 10.

Чтобы выполнить накат в ударе 1, направьте кий в центр битка (без сдвигов в стороны, порождающих боковое вращение), прицельтесь битком в центр первого прицельного шара, а затем чуть-чуть сдвиньте (как можно меньше) продольную ось кия в сторону второго прицельного шара. Избегая бокового вращения, убедитесь, что сдвиг сделан на первом прицельном шаре, а не на битке. Тем не менее, не следует придерживаться твёрдого убеждения о

том, что при выполнении карамблей без использования бортов боковое вращение никогда не используется. Хват кия правой рукой должен быть как можно более слабым.

Все удары накатом необходимо выполнять лёгким ударом, так чтобы прицельные шары оказывались левее битка. Если наносить сильные удары, то результат обычно получается неудовлетворительным – биток располагается в нежелательном положении между прицельными шарами. Далёкие удары накатом, выполняемые при значительном удалении битка от первого прицельного шара, так же как и далёкие удары с нижним вращением, не считаются «умелым бильярдом» – в таких позициях намного лучше применять удары с использованием одного или нескольких бортов. Это будет полностью разъяснено ниже в главах, посвящённых бортовым карамблям.

Чтобы выполнить накат через борт (удар 2), первый прицельный шар проводят по пунктирной линии – между бортом и вторым прицельным шаром, а биток направляют в борт и после отражения от него – во второй прицельный шар. Выполнять удар следует на высоте центра битка, придавая ему сильное правое боковое вращение. Удары такого вида нужно выполнять лишь с умеренной скоростью, предоставляя битку возможность приобрести всю необходимую интенсивность бокового вращения. Старайтесь удержать первый прицельный шар около короткого борта, тем самым расставляя прицельные шары впереди битка. Такие удары следует тренировать также и с противоположной стороны стола.

В ударе 3 практически вся поступательная скорость битка передаётся первому прицельному шару, а сам биток лишь докатывается до второго прицельного шара (*за счёт небольшой резки при соударении и слабого наката, приобретённого при движении от начального положения до первого прицельного шара; прим. пер.*). При правильном выполнении удара, шары останавливаются, касаясь друг друга. Первый прицельный шар направляется по траектории, обозначенной пунктирной линией, и возвращается ко второму прицельному шару. При прицеливании биток сначала направляется точно в центр первого прицельного шара, а затем производится очень маленький сдвиг направо от центра. Чтобы исключить эффекты проката вперёд и оттяжки назад, удар следует нанести по точке битка, располагающейся на высоте его центра. Это – хороший удар для тренировки Вашего ударного движения и игровой стойки, поскольку ему легко научиться, и после этого разум может сконцентрироваться на этих двух элементах качественного бильярда.

Для выполнения наката, показанного в ударе 4, прицельтесь в точку первого прицельного шара, находящуюся на самом меньшем расстоянии от второго прицельного шара (именно в эту точку направлена пунктирная линия). Не применяйте бокового вращения; наносите удар по точке битка, расположенной на половину наклейки выше центра.

Не обращайтесь внимания на неверное местоположение точки контакта шаров на рисунке, целью которого было ясно изобразить траектории. Лучшим игровым действием в этом расположении шаров является выполнение простого карамболя, хотя при этом в жертву приносится позиционный аспект игры. Ввиду того, что в этом случае биток располагается слишком далеко от первого прицельного шара, к практическому бильярду нельзя отнести использование наката, а не удара с нижним вращением.

Накат в ударе 5 выполняется ударом, наносимым настолько близко к центру битка, насколько это возможно, если при этом еще нужно обеспечить и

прокат битка вперёд, как это объяснялось при рассмотрении рисунка 9. Этот удар применяется, главным образом, когда удар массе или карамболь с использованием борта применять нецелесообразно.

### **Силовые накаты**

*(Под силовым накатом понимают удар, выполненный с максимальным верхним вращением и с большой скоростью движения ударной руки. Этот термин используется, в основном, для ударов при малых углах резки. Прим. пер.)*

Некоторые игроки испытывают затруднения с применением ударов накатом, когда биток располагается близко к первому прицельному шару – главным образом потому, что они не знают, как выполнять такой удар. Но если Вы будете следовать приведённым ниже указаниям и преодолете страх перед возможностью кикса, то сможете приобрести опыт выполнения этого удара, известного как «силовой накат».

Силовые накаты применяются в позициях, в которых поверхности первого прицельного шара и битка удалены друг от друга на расстояние, не превышающее трёх дюймов, а эффект наката необходим, чтобы достичь второго прицельного шара.

Силовой накат является одним из ударов, в которых не применяется сопровождение битка кием. Чтобы избежать запрещённого правилами удара с пропихом, Вы должны выполнить короткий, быстрый, ровный удар, позволяющий битку переместиться ко второму прицельному шару на любое расстояние.

Отличить удар с пропихом от правильного силового наката весьма просто: если удар был выполнен корректно, то при контакте с первым прицельным шаром биток на мгновение остановится, прежде чем продолжить поступательное движение с набором скорости за счёт вращения.

Убедитесь в том, что Ваш кий занимает практически горизонтальное положение, и нанесите короткий, резкий удар по точке битка, располагающейся на половину наклейки выше центра шара. Кий не должен проходить очень далеко от начального местоположения битка.

Сделайте несколько имитирующих движений и затем «войдите» кием в биток так, как было указано выше. Вскоре Вы научитесь пользоваться этим видом напористого удара в позициях с близко расположенными шарами.

Секрет силовых накатов заключён в осознании – где и когда следует быстро остановить кий после того, как он нанесёт удар по битку. Лучший способ сделать это состоит в том что, вместо обычно применяемого сопровождения, Вам следует сжать хват кия при контакте кия и битка.

Относитесь к этому удару накатом так же, как и к любому другому. Не сдерживайте свой удар слишком рано и не опасайтесь сделать пропих – если Вы будете следовать этим инструкциям, то просто не сможете этого сделать. Также и не ожидайте, что станете умельцем в силовом накате после двух или трёх попыток. Тренируйте этот удар, устанавливая шары на различных расстояниях, и вскоре Вы добьётесь результатов.

Если Вы полностью изучили основополагающие факторы бильярда, тренируйте и применяйте их – тогда успех придёт намного раньше. Осваивание ударов накатом – шаг в правильном направлении.

## Удары с нижним вращением

Не зная, как следует выполнять удары с нижним вращением битка, Вы никогда не станете искусным игроком. Это – составная часть основ Вашей игры. В то время как Вам предлагают выполнять различные удары с нижним вращением, используемые в стрейт-рейл бильярде, зонном карамболе и лузном бильярде, не упустите из виду их значение для трёхбортной игры. Тренируясь и прогрессируя, Вы будете осознавать это всё больше и больше.

Как объяснялось выше, биток приобретает нижнее вращение за счёт удара, нанесённого ниже его центра. Горизонтально расположенный кий должен выполнять сопровождение, по крайней мере, на расстоянии двух или трёх дюймов после соударения с неподвижным до удара битком.

Иногда может возникнуть путаница, если вообще не объяснить, как можно определить точное местоположение точки на поверхности первого прицельного шара, в которой должно произойти соударение с битком, обеспечивающее результативность удара.

Самым простым способом, который я искренне рекомендую, является деление пополам угла, образованного тремя шарами. Я полностью разъясняю его в двух разновидностях удара с нижним вращением, представленных на рисунке 11.

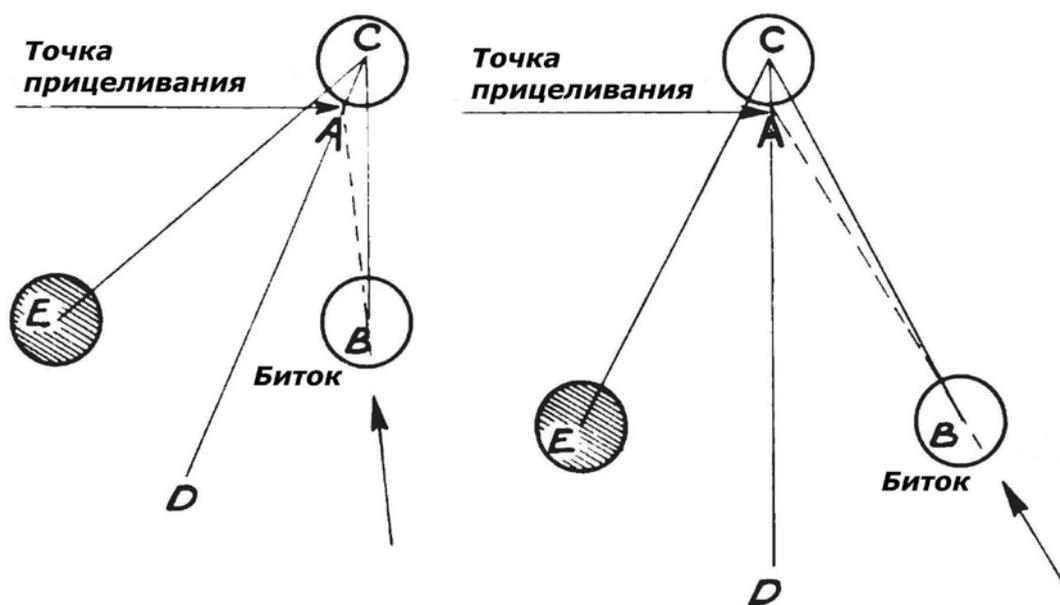


Рисунок 11. Как выполнять удар с нижним вращением

Обе разновидности удара идентичны, за исключением положений шаров. Линии E-C и B-C соединяют центры шаров. Линия C-D делит угол между шарами пополам. Эта линия пересекает поверхность первого прицельного шара в точке A, являющейся точкой прицеливания. Соответственно, линией прицеливания является линия B-A.

Располагайте хват в точке баланса. Установите устойчивый мост. Нанесите удар по битку посередине между его центром и нижней точкой. Не прикладывайте бокового вращения. Выполняйте удар с умеренной скоростью и сопровождением.

В каждом ударе визуальное представьте себе угол, образованный линиями, проходящими через ЦЕНТРЫ всех трёх шаров – битка B, первого прицельного шара C и второго прицельного шара E. Иными словами, нарисуйте

угол, проводя прямые линии из центра битка в центр первого прицельного шара, а оттуда – в центр второго прицельного шара.

РАЗДЕЛИТЕ ПОПОЛАМ угол ВСЕ линией С-D. После этого прицельтесь через ЦЕНТР битка в точку А первого прицельного шара. Точка А, конечно, одинаково удалена от двух сторон треугольника – она является тем местом, где биссектриса угла пересекает поверхность первого прицельного шара.

Тщательное изучение двух ударов (по сути – одинаковых), представленных на рисунке 11, даёт возможность обрести ясное понимание. Ввиду того, что Вы должны учиться выполнять удары с нижним вращением, а тренируя эти два удара, изучите их легко и быстро, давайте пробежимся ещё разок:

Линии Е-С и В-С соединяют центры шаров. Линия С-D делит угол между шарами пополам. Эта линия пересекает поверхность первого прицельного шара в точке А, одинаково удалённой от линий Е-С и В-С. Поэтому, точка А является точкой прицеливания, линия В-А – линией прицеливания. Держите свой кий в районе точки баланса. Поставьте устойчивый мост. Нанесите удар по точке битка, располагающейся посередине между его центром и основанием. Не применяйте бокового вращения. Нанесите удар умеренной силы, завершающийся сопровождением битка кием.

Под точкой прицеливания я не имею в виду точку соударения шаров. На самом деле, эти точки не совпадают друг с другом. Но если правильно использовать указанную точку прицеливания, то это приведёт к удачному исходу удара.

### **Точки прицеливания и соударения**

Изучите рисунки 12, 13, 14 и сопровождающие их объяснения, представляющие полные описания точки прицеливания и точки соударения. Это – бесценная информация. На рисунке 12 показано, что независимо от того, из какой части стола направляется биток, его центр всегда должен проходить через точку А.

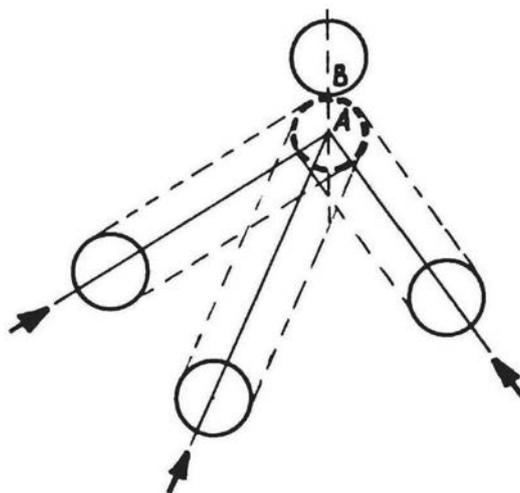


Рисунок 12.

*Соударение прицельного шара с битком, передвигающимся из различных положений. Чтобы прицельный шар двигался вверх по траектории, совпадающей с пунктирной линией, биток в каждом случае должен пройти через точку А.*

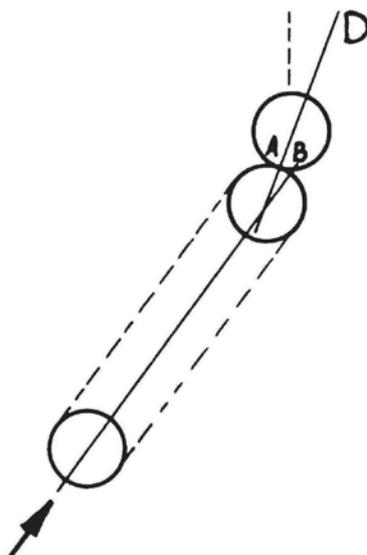


Рисунок 13.

Прицельный шар может двигаться вверх по пунктирной линии, если только соударение с ним произойдет в точке В. Если целиться в точку В, то контакт произойдет в точке А, и прицельный шар переместится в направлении D. Параллельные пунктирные линии обозначают траекторию битка, движущегося в направлении к точке прицеливания В; помимо этого, показан биток в момент соударения с прицельным шаром.

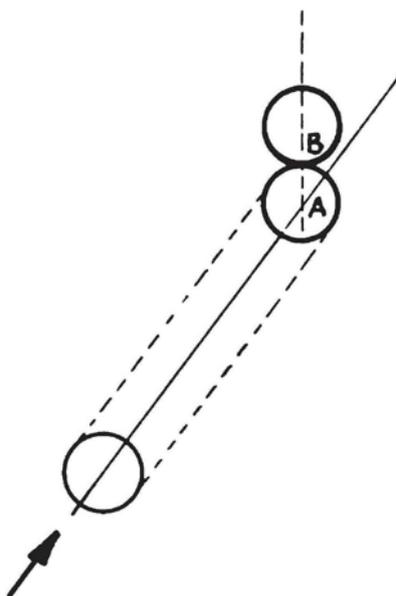


Рисунок 14.

Прицельный шар может двигаться вверх, если только соударение (контакт) с ним произойдет в точке В. Чтобы шары соприкоснулись в точке В, кий должен быть ориентирован (нацелен) на точку А, располагающуюся от В на расстоянии, равном половине диаметра шара.

Весь секрет точки прицеливания на рисунке 14 состоит в том, что нужно добиться того, чтобы центр битка проследовал через точку А. Нетрудно

заметить, что точка прицеливания, в которую направлен кий, не совпадает с точкой соприкосновения – это ярко иллюстрирует положение точки А на рисунке 13.

Точка А на рисунке 14 располагается, конечно же, на расстоянии половины диаметра от прицельного шара.

Поскольку точка А всегда является воображаемой, то для определения её местоположения применяются лишь знания и острое зрение.

Обязательно поймите – как определяются и применяются точки прицеливания и соударения. Некоторые игроки не делают различия между ними, и эта ошибка является главной причиной недорезки или перерезки при соударениях с прицельными шарами для карамблей любого вида.

Метод зрительного деления угла пополам поначалу может показаться трудным, но если Вы к нему отнесётесь по-настоящему внимательно, то вскоре осознаете замысел. После небольшой практики Вы будете видеть точку прицеливания и визуализировать точку соударения инстинктивно.

### ***Сохраняйте горизонтальность кия***

Придавая нижнее вращение, не бойтесь того, что произойдёт кикс. Поэтому, когда наносите удар по битку горизонтально расположенным кием, уменьшите высоту моста (см. фото 24). Фотография 24 показывает, где необходимо нанести удар по битку, чтобы добиться эффекта оттяжки.

При выполнении ударов с нижним вращением не поднимайте свой мост, поскольку это вызывает неверное обратное действие – нажим вместо оттяжки (вследствие наклонности контакта кия с битком). Если для получения оттяжки Вы будете использовать высокий мост, то биток, на самом деле, будет прижиматься к столешнице, что вынудит его отразиться от сукна и подпрыгнуть. Результатом будет потеря точности, неправильное действие и, возможно, кикс. Кроме того, при этом невозможно выполнять сопровождение, ведь кий будет попадать в сукно. Желаемое нижнее вращение достигается при использовании низкого моста и горизонтально расположенного кия. При этом кий имеет возможность перемещаться естественным образом – сквозь биток (см. фотографии 25–29). И НЕ СМЕЩАЙТЕ ТОЧКУ УДАРА ВНИЗ ОТ ЦЕНТРА БИТКА БОЛЬШЕ, ЧЕМ НА ШИРИНУ НАКЛЕЙКИ.

Всегда используйте мосты, представленные на фотографиях 11, 12 и 14.

Поэтому: 1 – опуская мост, Вы можете наносить удар по битку, не опасаясь сделать кикс; 2 – при выполнении удара горизонтально расположенным кием большая доля веса шара оказывает воздействие на наклейку; 3 – с помощью горизонтального удара Вы добиваетесь более интенсивного нижнего вращения, чем при наклонном ударе, выполняемом с высоким мостом.

Помимо этого, весьма важна длина Вашего моста. По возможности, во всех ударах с нижним вращением используйте самый короткий мост, регулярно применяемый на практике. Поступая так, Вы можете легко понять, что приобретаете возможность выполнения надлежащего сопровождения битка. Если Ваша опорная рука располагается слишком далеко от битка, то наклейка кия будет слишком быстро оказываться у сукна при выполнении правильного удара с сопровождением.

Поэтому, устанавливая низкий мост для удара с нижним вращением, подвиньте опорную руку поближе к битку. Для Вас это важно запомнить.

## Скорость

Необходимо понимать – какие величины скоростей следует придавать битку при ударах с нижним вращением. Это столь же важно для точности, как и для ударов накатом.

Поэтому вспомните рекомендацию по отношению к скорости, высказанную в предшествующей главе «Удары накатом». Она полностью применима и к ударам с нижним вращением. Тренируйте один и тот же удар с нижним вращением, придавая битку различные скорости; не прикладывайте излишней силы – это не нужно.

На рисунке 15 изображены два вида ударов с нижним вращением. Первый из них известен как «удар с нижним вращением под прямым углом» или удар «мёртвый шар» (см. «Глоссарий терминов» в конце книги). При его выполнении соударение битка с первым прицельным шаром происходит с левой стороны в три четверти или четыре пятых шара; удар по битку наносится без бокового вращения в точку, смещённую вниз от центра на ширину одной наклейки.

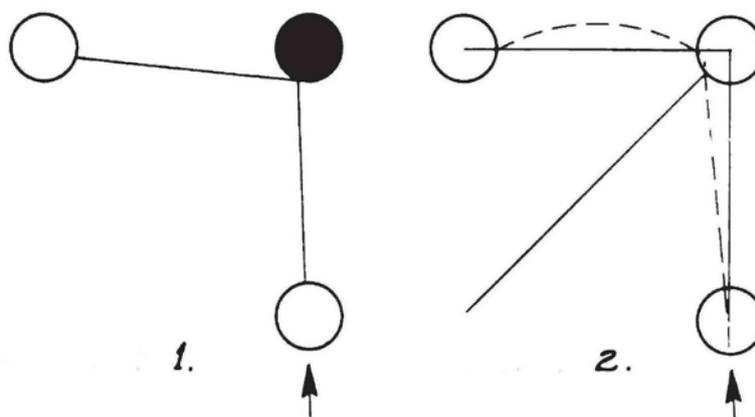


Рисунок 15.

Второй изображённый удар известен под названием «удар-разворот с нижним вращением» (*Spread-draw*). В нём, так же как и в ударах, представленных на рисунке 11, необходимо делить угол. Удар по битку наносится со смещением кия вниз от центра шара на половину его радиуса; боковое вращение не прикладывается. В результате, биток перемещается по траектории, указанной пунктирной линией.

В этих двух ударах располагайте свой кий горизонтально, наносите удар с умеренной силой и выполняйте сопровождение. Чтобы нанести удар по битку в необходимую точку, используйте короткий мост.

Для выполнения удара 1, изображённого на рисунке 16, нанесите по битку очень низкий удар без бокового вращения так, чтобы он вошёл в контакт с прицельным шаром чуть правее его центра. Чтобы обеспечить такое соударение, можно сначала прицелиться для попадания битка в полный контакт, а затем немного (насколько это окажется возможным) сдвинуть линию прицеливания.

Небольшое изучение и тренировки приведут к тому, что Вы станете без труда выполнять обычные удары с нижним вращением. В тех позициях, где

первый прицельный шар значительно удалён от битка, применять дальние удары с нижним вращением не рекомендуется – предпочтительнее выполнять карамболь с использованием одного, двух или трёх бортов.

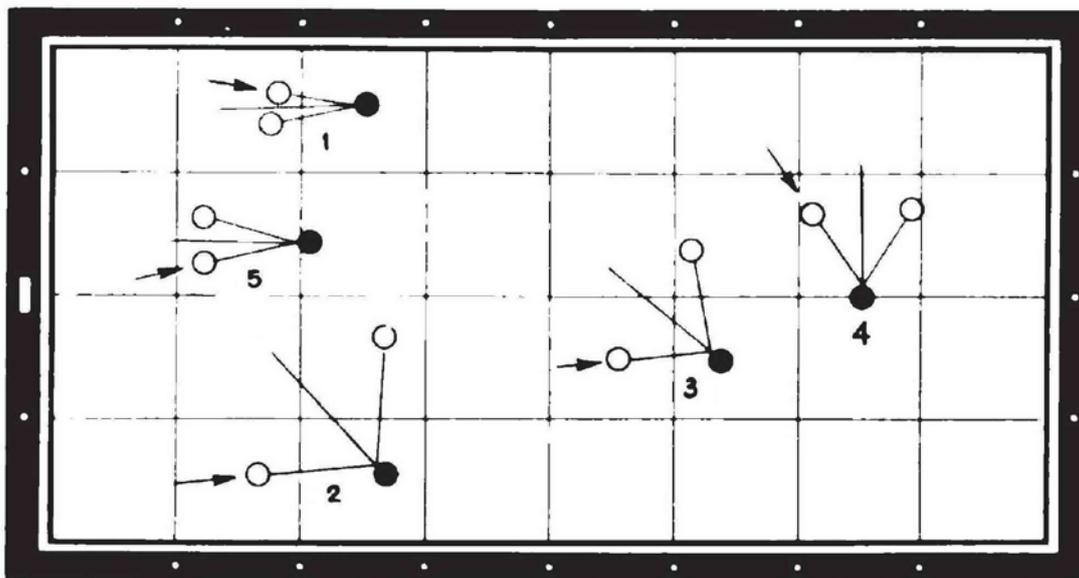


Рисунок 16.

Удары 2, 3 и 4 на рисунке 16 – удары-развороты с нижним вращением. Когда шары образуют практически прямой угол (удар 2), удар наносится немного ниже центра битка, боковое вращение не прикладывается, а кий направляется так, чтобы плотность контакта при соударении составила четверть шара.

Чтобы выполнить удар-разворот, подобный удару 3, когда шары образуют не прямой, а острый угол, удар ниже центра битка наносится кием, середина наклейки которого нацелена точно в край прицельного шара; таким образом, соударение при этом происходит в половину шара.

Для выполнения удара-разворота в позиции, когда шары образуют угол, составляющий 45 градусов (удар 4), нужно ударить кием ниже центра битка, не придавая при этом ему бокового вращения, а продольную ось кия выставить так, чтобы левый край кия был направлен в видимую границу первого прицельного шара.

Во всех таких ударах, когда биток удалён от первого прицельного шара больше, чем на 12 дюймов, соударение с первым прицельным шаром должно быть более плотным (ближе к центру), поскольку интенсивность нижнего вращения уменьшается пропорционально расстоянию между соударяющимися шарами.

Иной подход к выполнению обыкновенного удара с нижним вращением (удар 5) заключается в том, что игрок стремится добиться соударения с первым прицельным шаром в точке, располагающейся напротив середины пространства, разделяющего биток и второй прицельный шар. *(На мой взгляд, здесь автор выразился довольно туманно. По-видимому, речь идёт о позициях, в которых шары образуют равносторонний треугольник – как в ударе 5 на рисунке 16. При этом игрок находит точку, расположенную посередине между битком и вторым прицельным шаром, а затем из неё проводит воображаемую линию в центр первого прицельного шара. Место*

*пересечения этой линии с поверхностью первого прицельного шара и является точкой соударения шаров. Прим. пер.)*

При выполнении ударов с нижним вращением битка не нужно применять никакого бокового вращения. Просто наносите по битку быстрый с удар с умеренной скоростью – не очень сильно.

При надлежащем выполнении всех ударов с нижним вращением, требующих любой скорости, длина моста должна составлять приблизительно шесть дюймов в начале удара и 12 или более дюймов после его завершения. То есть, после удара кий сопровождает биток со скоростью спокойного удара.

Боковое вращение при выполнении ударов с нижним вращением используется только тогда, когда это способствует перемещению первого прицельного шара в требуемое положение: чтобы направить первый прицельный шар вправо, применяется левое боковое вращение, и наоборот.

### ***Не забывайте выполнять сопровождение!***

Мастера игры всегда уделяют внимание аспекту игры, который обсуждался выше и является важным при выполнении оттяжки. Как-то мы возвращались поездом из Нью-Йорка в Чикаго, и в нашей компании находился ныне покойный Джордж Саттон. Он в одиночестве сидел у окна со свисающей вниз правой рукой; предплечье располагалось в положении маятника, а запястье мягко покачивалось.

В течение почти всей поездки он сидел, раскачивая правое запястье. Перед прибытием в Чикаго он вскочил и позвал меня, – «У меня он получился, Билл, он получился».

«Кто получился?», – спросил я, сильно удивившись.

«Мой удар», – весело ответил Джордж.

### ***Прощальный совет по удару с нижним вращением***

Не опасайтесь выполнять удар с нижним вращением. Без колебаний используйте его каждый раз, когда это необходимо. Строгое следование указаниям и практика устраняет всю опасность возникновения кикса и подскока битка. КОГДА-НИБУДЬ ПОПРОБУЙТЕ СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ БИТОК ПОДСКОЧИЛ – ВАМ БУДЕТ НЕПРОСТО СДЕЛАТЬ ЭТО!

### ***Карамболи с использованием одного борта***

Однобортный карамболь, в котором в настоящее время я владею титулом Чемпиона Мира, обладает всеми атрибутами стрейт-рейл бильярда, зонного и трёхбортного карамблей. Это – игра, требующая наивысших исполнительских способностей, демонстрации мастерства и искусности приёмов нянчания из стрейт-рейл бильярда, выполнения дальних позиционных ударов из зонного карамболя и решения проблем отражений, характерных для трёхбортного карамболя. На самом деле, он привносит в игру все мыслимые бильярдные удары.

Секрет, или скорее – первое и наиболее важное основное правило однобортного карамболя, заключается в делении угла пополам и выполнении точного карамболя. Понимание того, как разделить угол и затем качественно

выполнить карамболь от прицельного шара к борту или от борта к прицельному шару, является основным принципом однобортного карамболя. И это значительно улучшает Вашу игру.

Деление углов пополам наглядно продемонстрировано на рисунке 17. В позиции для удара слева можно видеть два расположенных в центре стола прицельных шара, удалённых друг от друга на два бриллиантовых расстояния. Сами шары стоят напротив бриллиантовых отметок, поэтому точка контакта битка с бортом совпадает с бриллиантом, расположенным посередине. При нанесении удара в центр битка, чтобы он впоследствии перешёл к естественному качению, следует добиться того, чтобы биток проследовал к бриллианту, расположенному между шарами.

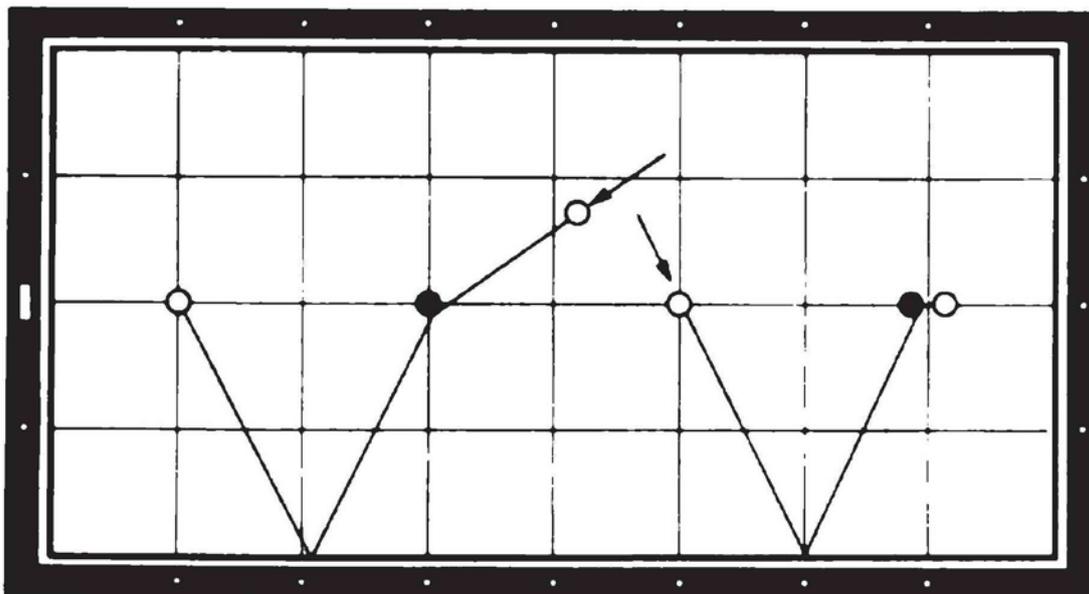


Рисунок 17.

Чтобы удар привёл к карамболу, биток должен войти в контакт с первым прицельным шаром на резке в четверть шара с его левой стороны. Так как соударение с бортом произойдёт чуть ближе к первому прицельному шару, чем расположен бриллиант; то для уравнивания этого сдвига, битку следует придать небольшое верхнее вращение. О том, почему именно так биток направляется в бриллиант, подробнее будет рассказано в главе «Применение бриллиантовой системы в трёхбортном карамболе».

Справа на рисунке 17 изображён удар, похожий на предыдущий; отличие состоит во взаимодействии битка с бортом. Ещё до контакта с первым прицельным шаром, биток направляется в точку борта, находящуюся посередине между бриллиантами длинного борта, расположенными напротив битка и прицельных шаров – с этой целью, удар кием наносится чуть выше центра битка. Отразившись от борта биток, попадает в прицельные шары, выполняя при этом карамболь с использованием одного борта.

Конечно, нетрудно понять, что метод отыскания на борту точки, делящей пополам промежуток между шарами, работоспособен лишь, если шары располагаются на воображаемой прямой, параллельной борту – как на рисунке 17 и в ударе 1 на рисунке 18.

Когда же шары находятся не на равном расстоянии от борта, расположение точки соударения с бортом варьируется в зависимости от

разности удалений от борта.

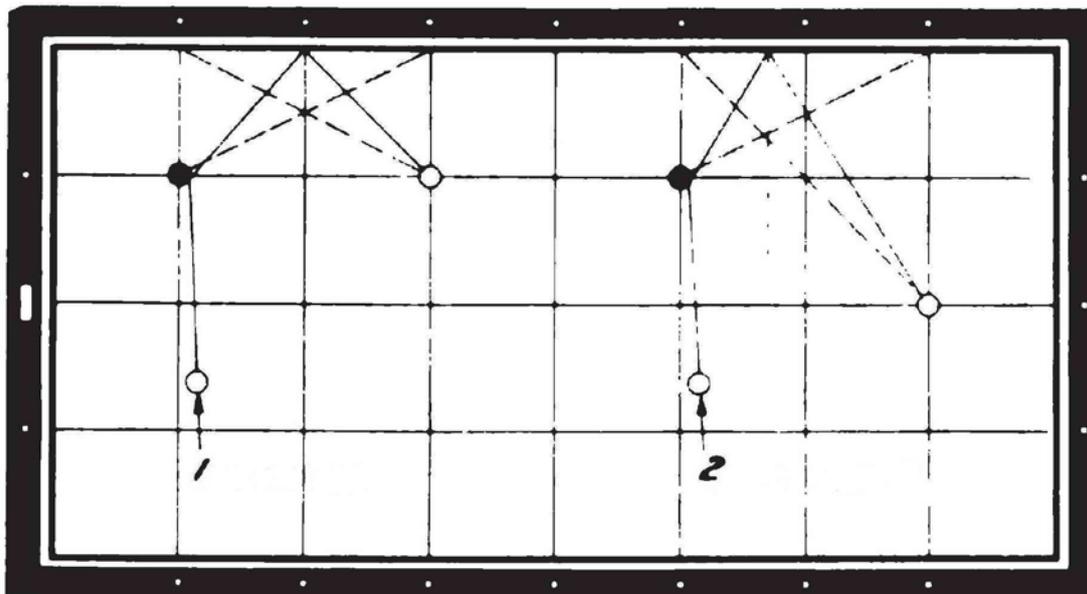


Рисунок 18.

Если прицельные шары расположены на разных расстояниях от борта, то справедливо следующее правило: по отношению к точке, расположенной посередине проекций шаров на борт, точка соударения битка с бортом смещена в сторону прицельного шара, находящегося ближе к борту.

Возможно, рисунок 18 лучше иллюстрирует положения точек соударения с бортом в случаях, когда прицельные шары расположены на одинаковых и различных расстояниях от борта.

В первом ударе шары находятся на равном расстоянии от борта, и поэтому точка контакта с бортом совпадает с точкой, находящейся посередине проекций положений шаров на борт.

В ударе 2 прицельные шары по-разному удалены от борта. Левый шар находится к борту ближе, и поэтому нужно попасть битком в место борта, расположенное к этому шару ближе, чем точка, находящаяся посередине между проекциями прицельных шаров.

Правило (см. внимательно на рисунок): От каждого прицельного шара проведите воображаемую линию (на рисунке это – штриховые линии) до точки борта, на которую проектируется центр другого прицельного шара. Тогда точка, расположенная напротив места пересечения этих воображаемых прямых, ВСЕГДА является точкой борта, в которую ДОЛЖЕН попасть биток после соударения с первым прицельным шаром или прежде, чем войти с ним в контакт при ударе от борта.

Чтобы сделать карамболь от борта в ударе 1 на рисунке 19, поставьте прицельные шары на верхнюю и нижнюю отметку стола, а биток – между отметкой и расположенным напротив неё бриллиантом. Затем нанесите удар чуть выше середины битка и направьте его к первому прицельному шару для соударения в половину шара. Это должно привести к попаданию битка в точку борта, находящуюся над средним бриллиантом.

Для выполнения карамболя в ударе 2, сыграйте в половину первого прицельного шара битком, не обладающим боковым вращением.

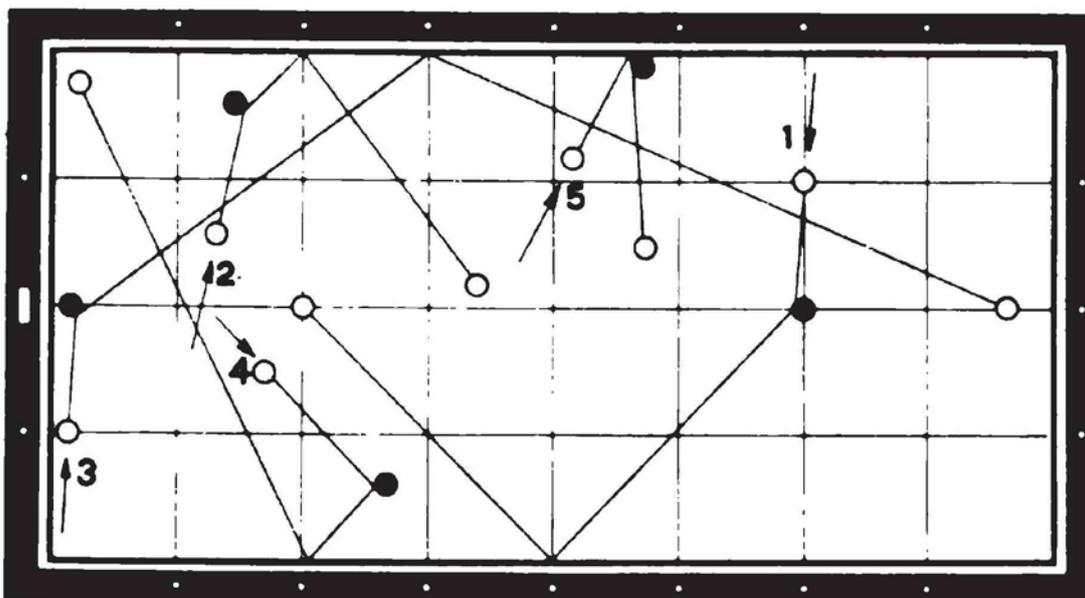


Рисунок 19.

В тех случаях, когда траектория движения битка от прицельного шара к точке «деления пополам» наклонена к борту под углом менее 45 градусов, то есть – как в ударе 3, нужно обеспечить попадание битка в половину прицельного шара и дальнейшее движение к третьему бриллианту длинного борта. Для этого битку придаётся правое боковое вращение. Попасть в центральный (или четвёртый) бриллиант при этом невозможно, но соударение с бортом у третьего бриллианта при наличии бокового вращения приводит к тем же последствиям, что и соударение с четвёртым бриллиантом без вращения. При выполнении всех трёх рассмотренных ударов следует быть внимательным, чтобы не придать битку нижнего вращения.

Чтобы выполнить карамболь от одного борта в ударе 4, придайте битку небольшое нижнее вращение (но без бокового) и добейтесь попадания в треть первого прицельного шара. Отсутствие бокового вращения в этом ударе приводит к эффекту «мёртвого шара» (см. «Глоссарий терминов»), удерживающего второй прицельный шар в углу стола.

В пятом ударе однобортный карамболь выполняется за счёт того, что биток попадает в первый прицельный шар настолько тонко, насколько это возможно. При этом у битка отсутствует боковое вращение; ему придаётся верхнее вращение, а удар наносится с такой силой, чтобы шары заняли позицию, из которой будет удобно выполнять следующий удар.

Следует запомнить, что основным аспектом выполнения однобортных карамблей является определение положения точки соударения, которое, конечно же, изменяется в зависимости от положений прицельных шаров. Помимо этого, нужно отметить, что в большинстве ударов не применяется боковое вращение. При выполнении ударов первых трёх типов следует проявлять осторожность, сторонясь придания нижнего вращения.

При выполнении однобортных карамблей с применением бокового вращения, не существует никаких регламентирующих правил. Получив через практику некоторый опыт, Вы вскоре сами будете чувствовать интенсивность необходимого бокового вращения. Если Вам нужно, чтобы после отражения от борта биток двигался направо, используйте правое боковое вращение, и

наоборот.

Во избежание возникновения эффекта оттяжки при выполнении однобортного карамболя, в большинстве ударов нужно наносить удар немного выше центра битка. Так как удары с верхним вращением позволяют легче управлять близко расположенными шарами, при выполнении однобортных карамблей нижнее вращение применяется только лишь, когда иначе карамболь не может быть выполнен.

### ***Карамболи с использованием двух бортов***

Чтобы выполнить карамболь через два борта (удар 1 на рисунке 20), наносится удар выше центра битка с приданием ему сильного правого бокового вращения; сам биток направляется в половину первого прицельного шара. В результате, биток следует к углу стола, где происходит его V-образное отражение, а затем – перемещение ко второму прицельному шару. Следует заметить, что при выполнении почти всех карамблей от двух бортов шар следует от угла по такой же V-образной траектории, благодаря чему большинство двухбортных карамблей могут быть сделаны довольно легко.

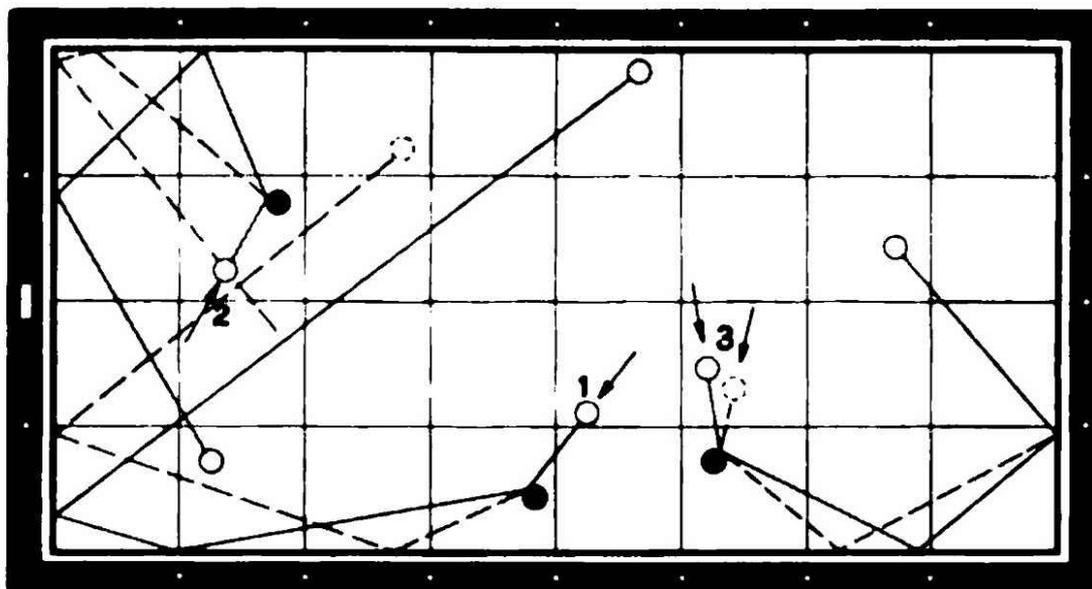


Рисунок 20.

После того как биток входит в контакт с бортом около угла стола (как в ударе 1 или в ударе 2, изображённом пунктирной линией), он отражается от второго борта под углом приблизительно 37 градусов. Угол «V» составляет примерно 37 градусов. Изображать двухбортный карамболь на рисунке проще, если начинать с траектории битка, движущегося от угла стола, а затем дорисовывать до исходного положения битка. Например: если бы в ударе 1 второй прицельный шар был расположен там, где он показан штриховой окружностью, то траектория движения битка от второго борта, представленная пунктирной линией, была бы параллельна траектории, приводящей к изначально рассмотренному положению второго прицельного шара. Двубортный карамболь считается сложным ударом, но тщательное изучение и тренировки позволят Вам овладеть мастерством для его выполнения.

Чтобы выполнить карамболь через два борта, как это показано в ударе 2, нужно придать битку лёгкое нижнее и левое боковое вращение, направляя его тонко (приблизительно в четверть шара) в первый прицельный шар. Нетрудно понять, что если бы биток был направлен от первого прицельного шара к углу стола, то V-образное отражение, показанное пунктиром, привело бы к значительному промаху по второму прицельному шару.

Для выполнения двубортного карамболя, изображённого в ударе 3, сделайте простой карамболь от первого прицельного шара к первому бриллианту на длинном борту. Обратите внимание на то, что после соударения с первым бортом биток отражается в первый бриллиант на коротком борту. Чтобы биток прошёл по расчётной траектории, нужно воспользоваться ударом умеренной силы. Не применяйте бокового вращения. В случае, если шары расположены так, что с помощью простого карамболя биток не может попасть в указанную точку на первом борту, используйте боковое вращение, обеспечивающее желаемый конечный результат; при этом точка контакта с бортом будет располагаться чуть дальше от угла (как это показано пунктирной линией).

### ***Стрейт-рейл бильярд***

Если Вы сначала начнёте тренироваться и играть в стрейт-рейл бильярд, и будете время от времени к этому возвращаться, то сможете гораздо лучше играть в однобортный и трёхбортный карамболь.

Обучаясь приёму нянчания шаров (иными словами – постигая приёмы позиционной игры для близко расположенных шаров), Вы приобретёте опыт ведения любой разновидности карамбольной игры. Это – важные для изучения знания, это – первое, чего необходимо достигнуть.

Стрейт-рейл бильярд даёт возможность изучить углы отражения в игре, которыми бы Вы никогда не овладели, если бы не практиковали эту разновидность игры.

Возможно, стрейт-рейл бильярд уже практически не пользуется популярностью потому, что большинство игроков, если только они – не новички, ошибочно полагают, что играть в этот вид бильярда слишком просто. Попробуйте как-нибудь сделать серию в 50 очков, и Вы поймёте – насколько это «просто».

Когда Вы обретёте способность иногда делать в стрейт-рейл бильярде 100-очковую серию, можно будет попробовать поиграть в зонный карамболь, но не ранее.

Если говорить коротко, то зонный карамболь является более сложной разновидностью бильярда.

Поэтому, я рекомендую всем: прежде чем приступать к трёхбортному, однобортному или зонному карамболу, играйте в стрейт-рейл бильярд и научитесь делать это умело.

Следующие двадцать рисунков представляют основные удары, встречающиеся в стрейт-рейл бильярде. Изучите, как их следует выполнять, и Вы создадите прочный фундамент игрока. На рисунках показаны различные положения для установки шаров при тренировке; это – позиции, которые часто будут встречаться в игре.

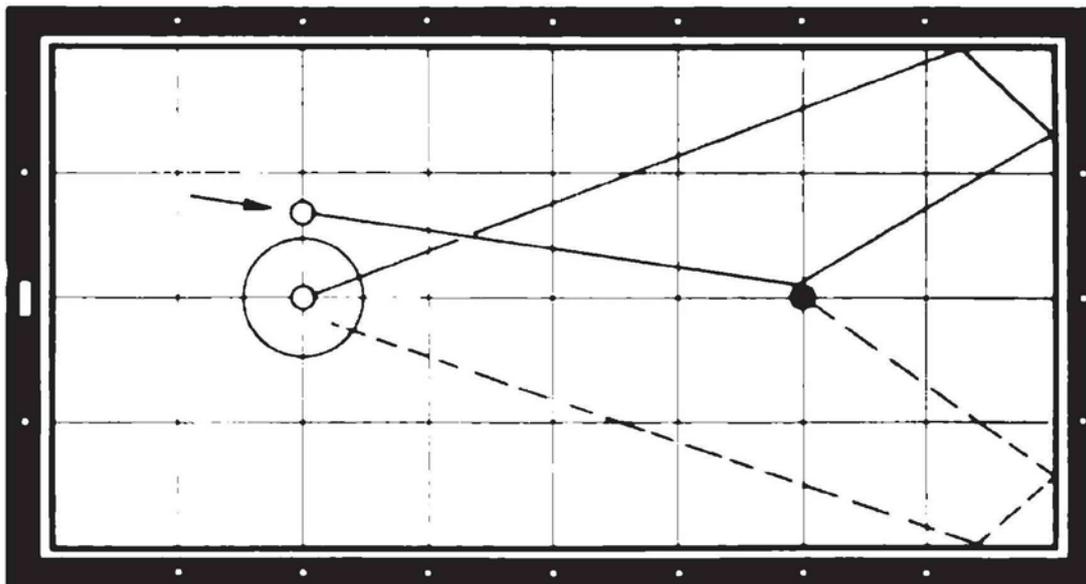
Так как представленные удары полностью охватывают основы стрейт-рейл бильярда, точно следуйте пояснениям, сопровождающим рисунки, и тренируйте каждый удар до тех пор, пока хорошо не усвоите то, как он выполняется.

Подбирая эти удары, я стремился представить основополагающие игровые приёмы стрейт-рейл бильярда, которые охватили бы наибольший спектр игры. Я предлагаю их с искренним пожеланием того, что они окажут Вам неоценимую помощь.

Эти удары будут полезны, если Вы будете их тщательно изучать и тренировать, следуя указаниям. Все они известны, как «собирающие» удары; это значит, что после выполнения такого удара образуется позиция шаров, удобная для выполнения очередного удара. Об успехе и неудаче выполненных ударов можно судить с помощью представленных на рисунках окружностей. Если удар был сделан удачно, то все три шара останавливаются в пределах окружности – такое расположение идеально для выполнения следующего удара.

Помните: стрейт-рейл бильярд не слишком прост, но Вы можете им быстро овладеть; и делая это, Вы находитесь на пути к повышению мастерства. Это – продвинутое фундаментальное знание.

### **Ключевые удары стрейт-рейл бильярда**



*Рисунок 21. Начальный удар с использованием двух бортов в стрейт-рейл бильярде и зонном карамболе*

*Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его левой стороны. Наносите удар чуть выше центра битка. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.*

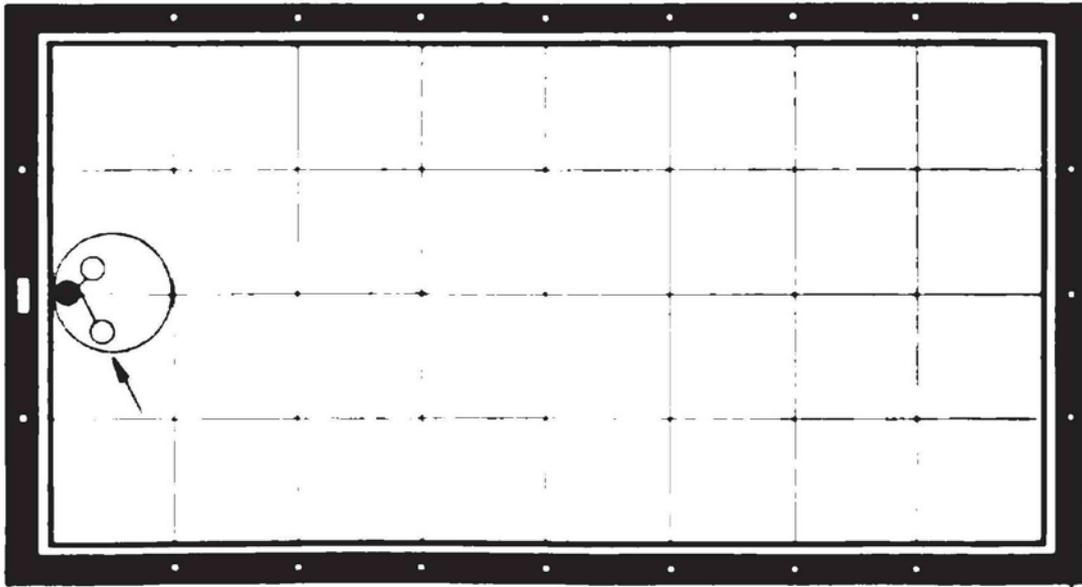


Рисунок 22. Нячание у борта

*Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар чуть в центр битка. Используйте 4-дюймовый мост. Применяйте слабый удар.*

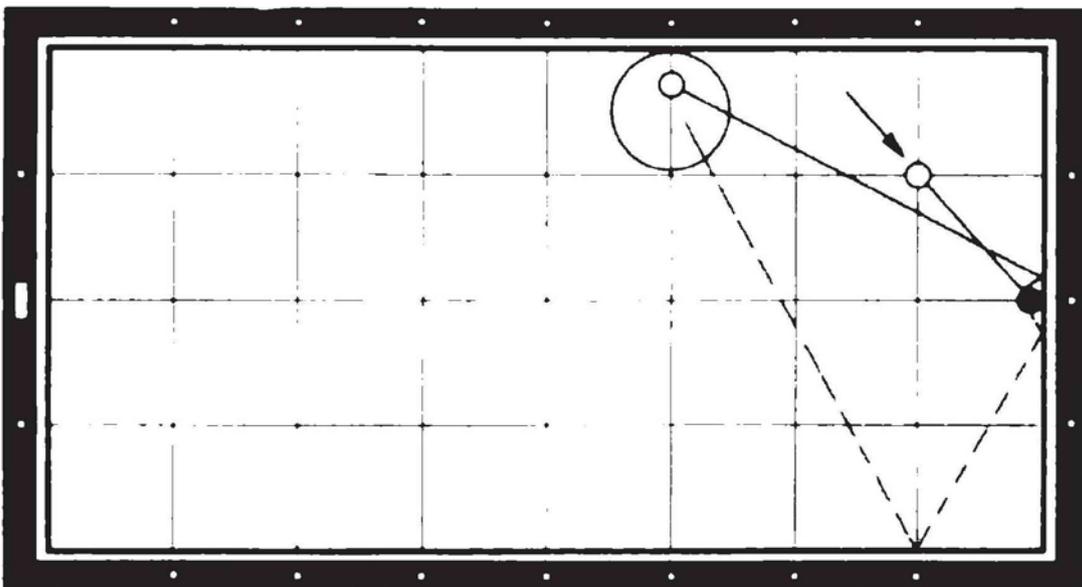


Рисунок 23. Удар с использованием одного или двух бортов

*Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар в центр битка. Используйте 5-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.*

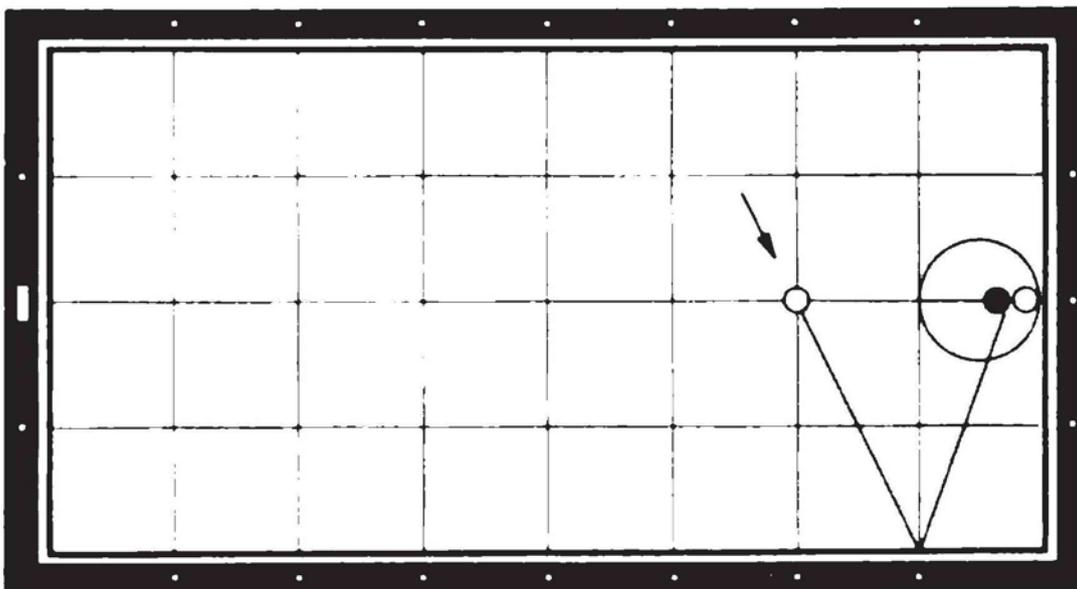


Рисунок 24. Удар от борта

*Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Нанесите удар в центр битка. Используйте 4-дюймовый мост. Применяйте слабый удар.*

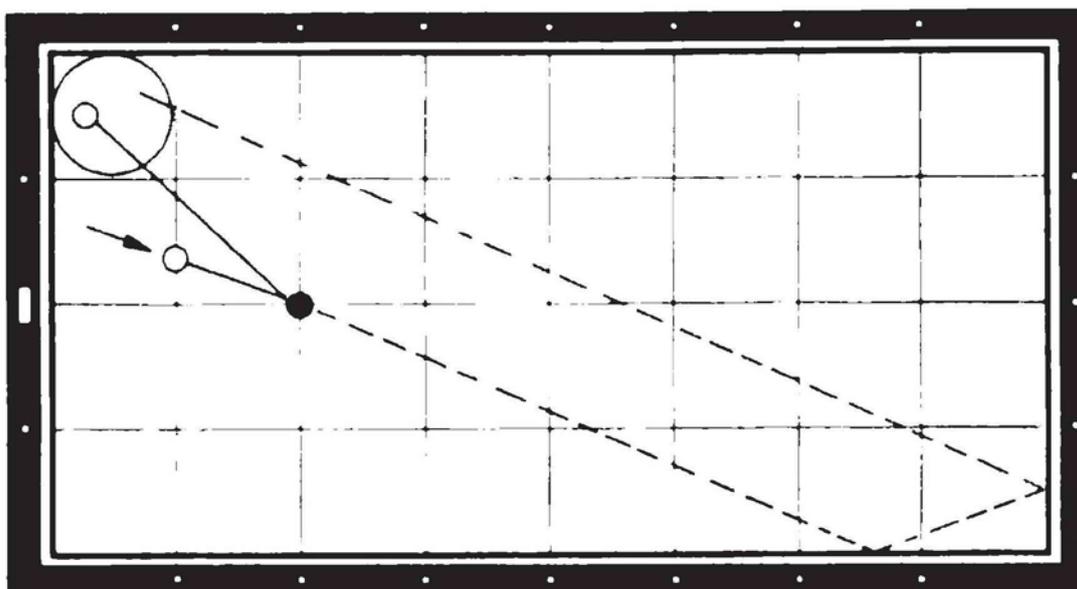


Рисунок 25. Удар с нижним вращением

*Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения почти в полный контакт с прицельным шаром – немного с его левой стороны. Нанесите удар на половину радиуса шара ниже центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.*

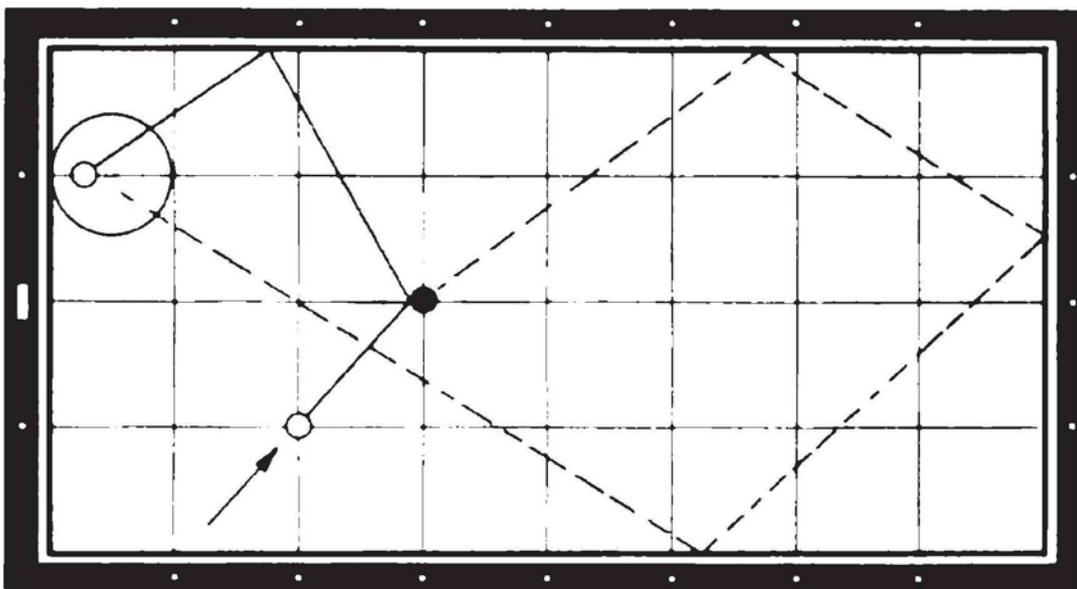


Рисунок 26. Удар с использованием одного или двух бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар немного ниже центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

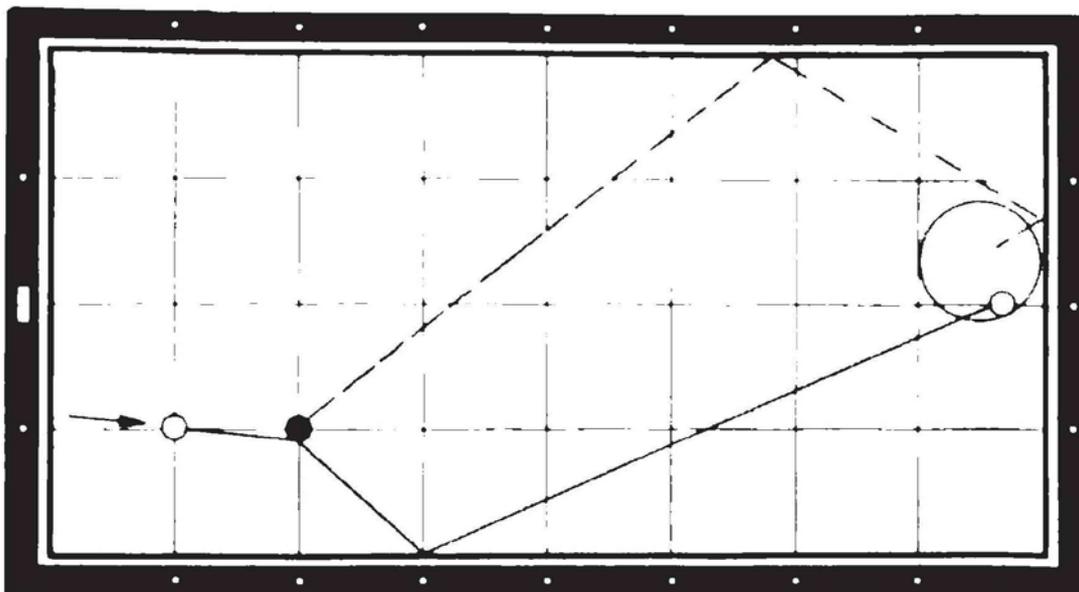


Рисунок 27. Удар с использованием одного или двух бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на половину радиуса шара ниже центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

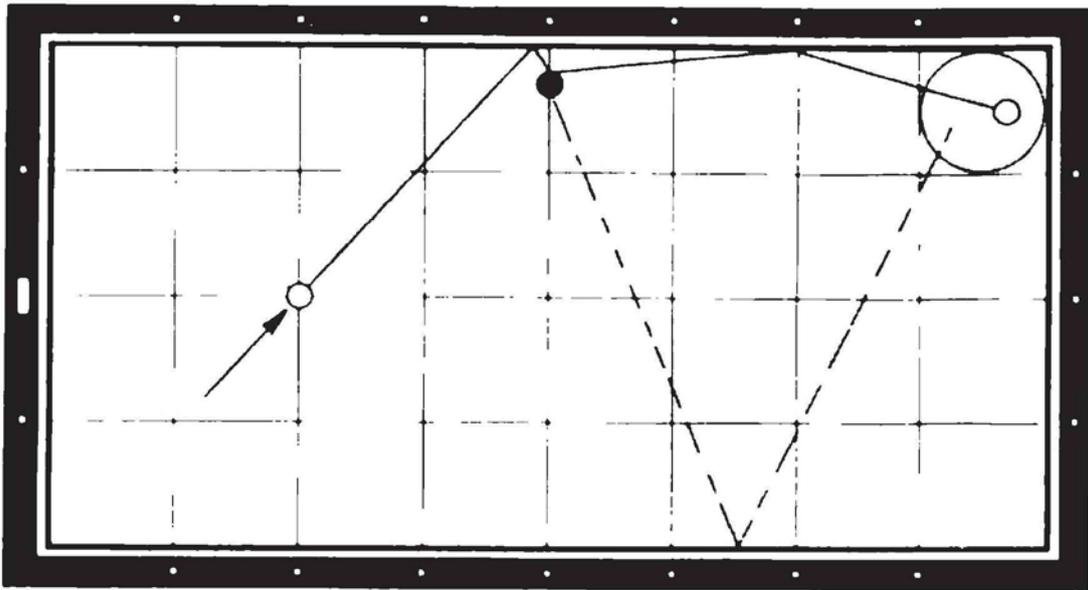


Рисунок 28. Удар от борта

Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Нанесите удар выше центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

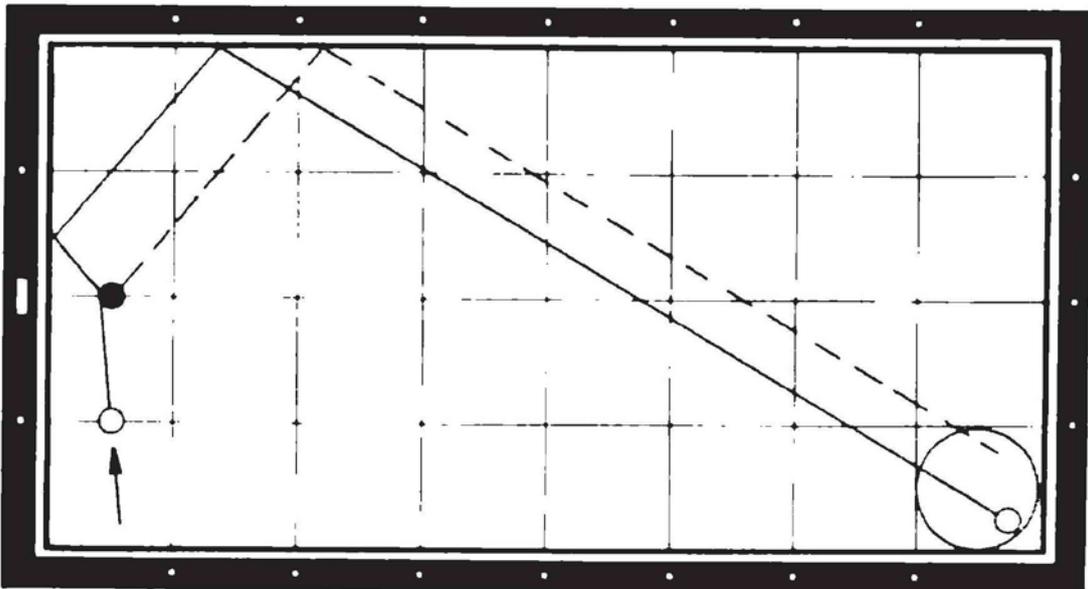


Рисунок 29. Удар с использованием двух или трёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в 1/3 прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

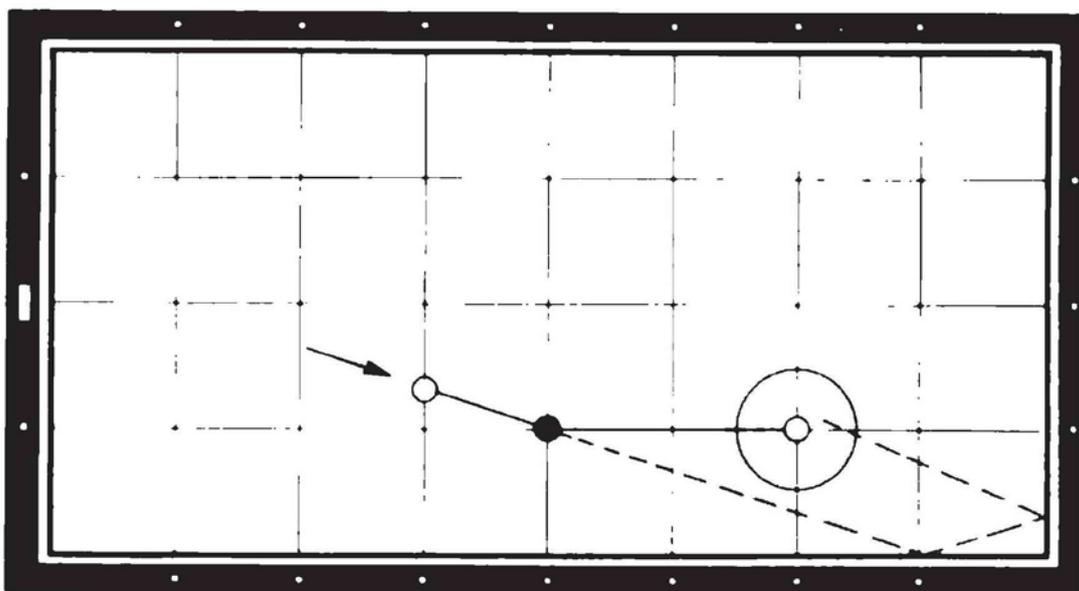


Рисунок 30. Удар накатом

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его левой стороны. Наносите удар на половину радиуса шара выше центра битка. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

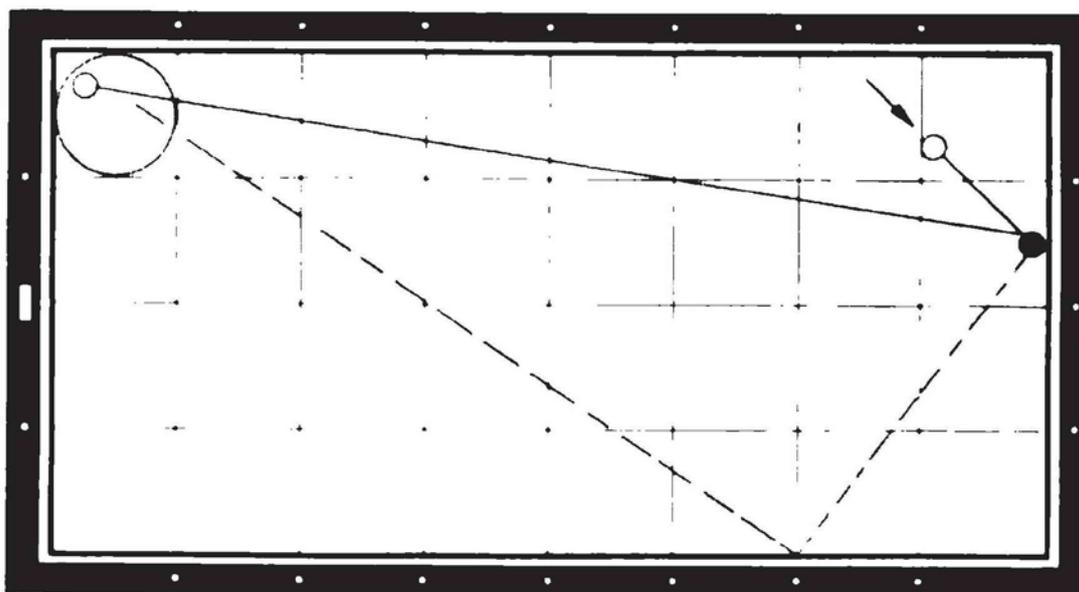


Рисунок 31. Удар с контр-тушем

Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар немного ниже центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

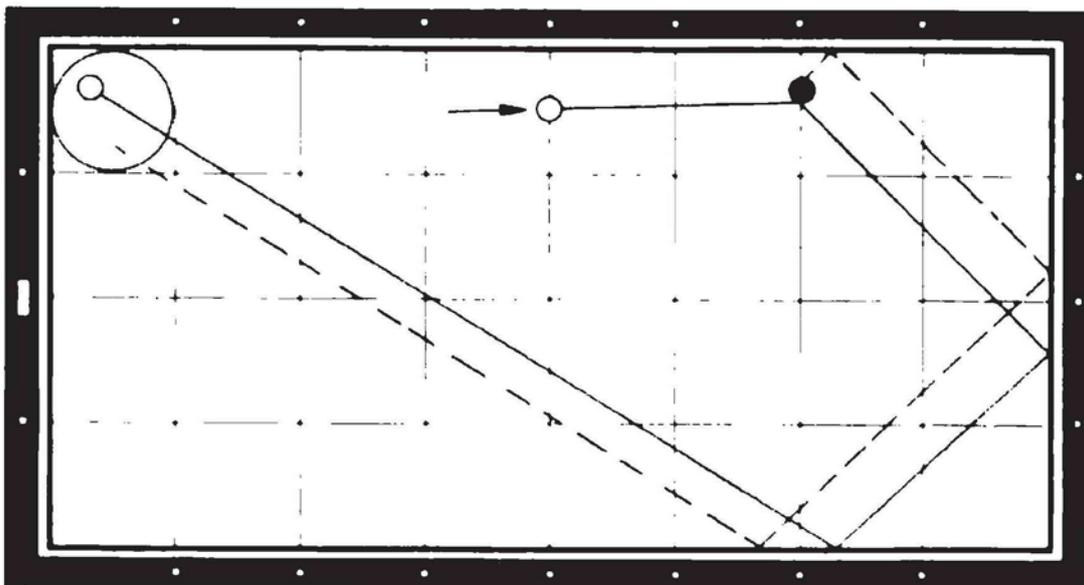


Рисунок 32. Удар с использованием двух или трёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на половину радиуса шара выше центра битка; придайте лёгкое правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

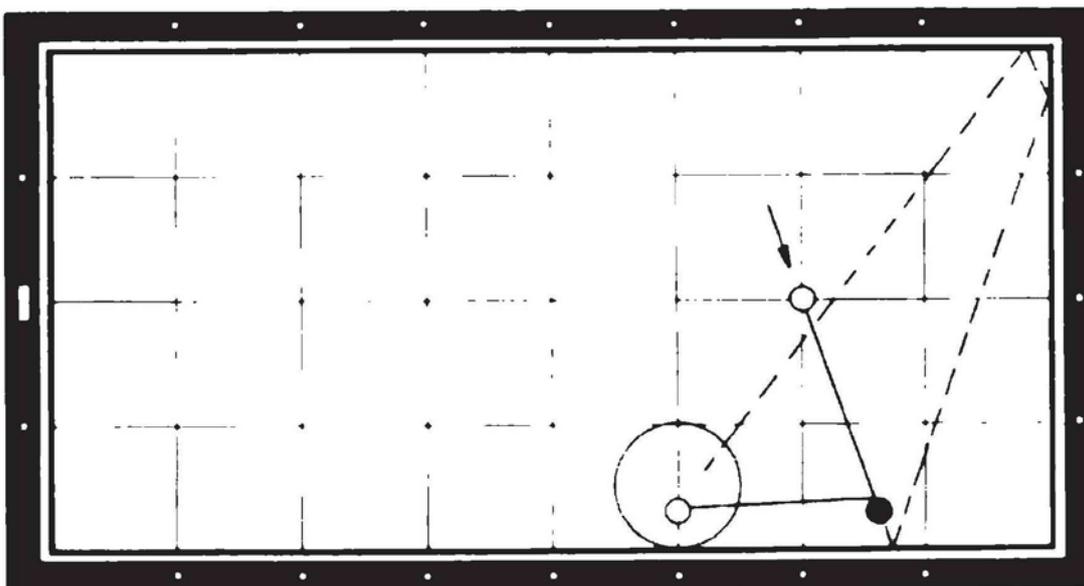


Рисунок 33. Удар «Мёртвый шар»

Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар немного ниже центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

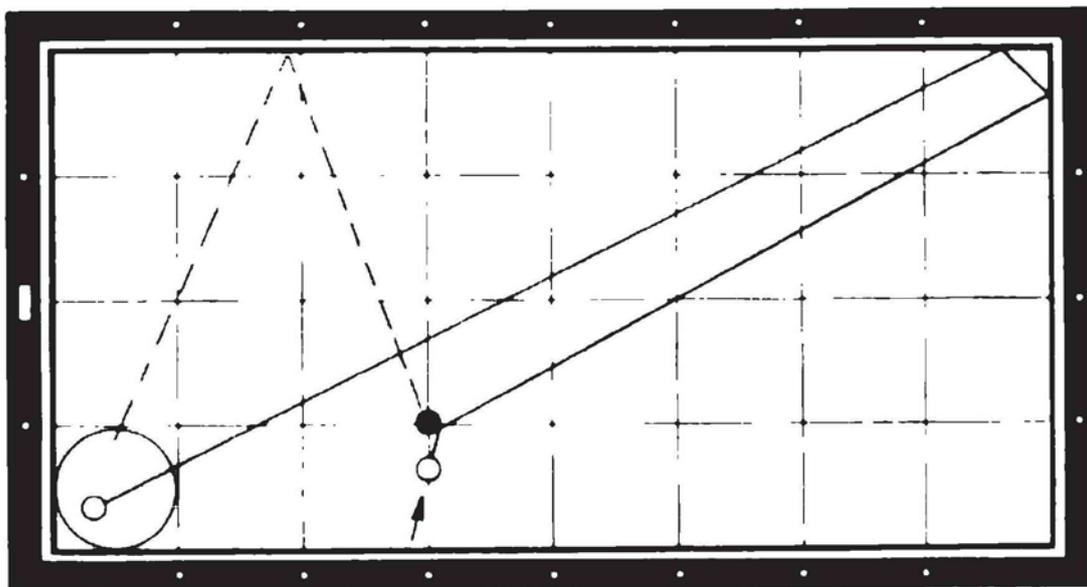


Рисунок 34. Удар с использованием двух или трёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

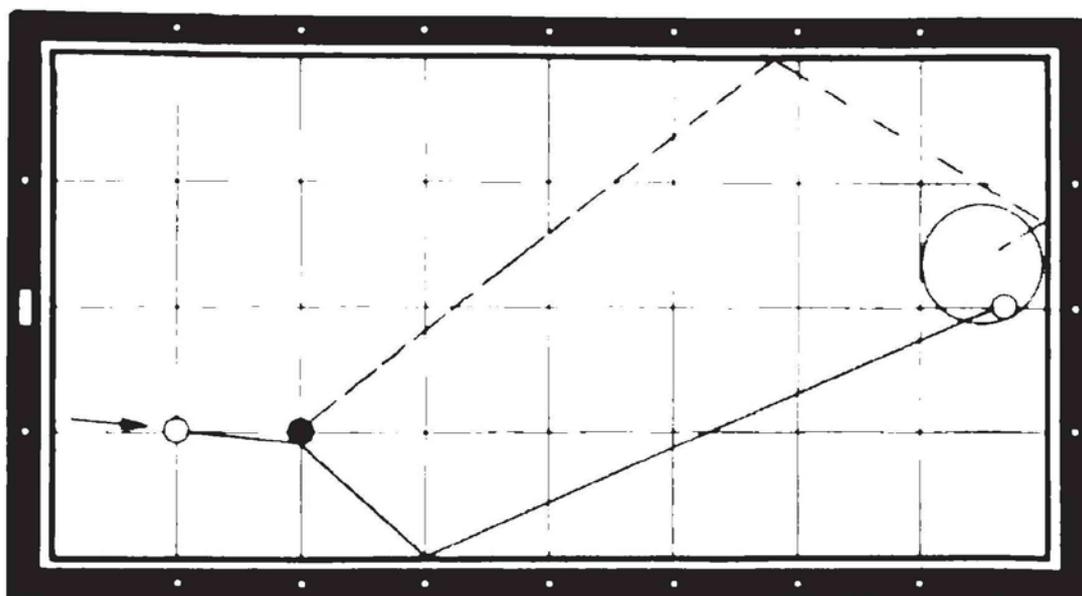


Рисунок 35. Удар с использованием одного или двух бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте лёгкое правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

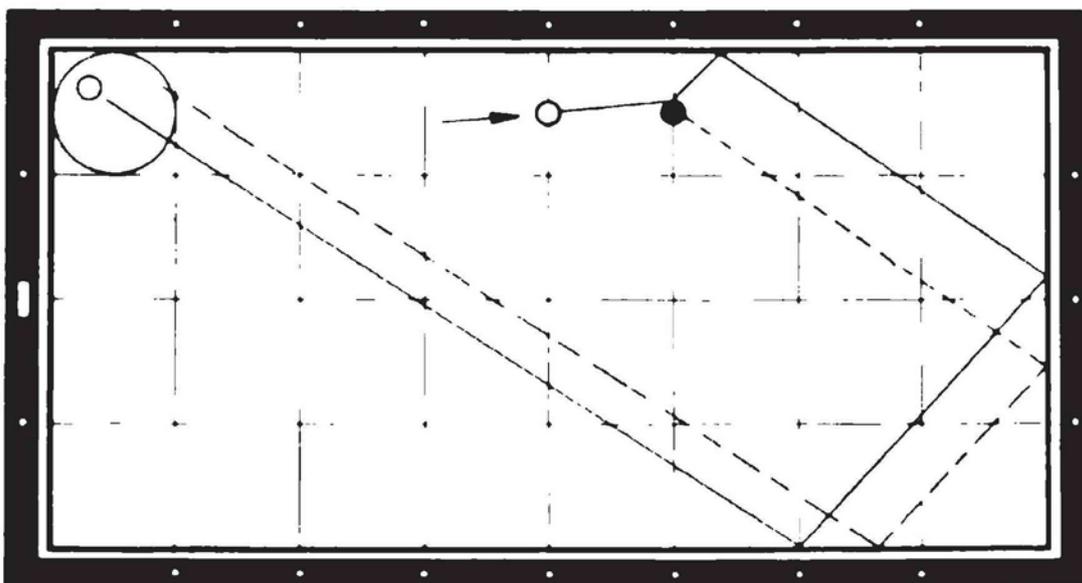


Рисунок 36. Удар с использованием трёх или четырёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в треть прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

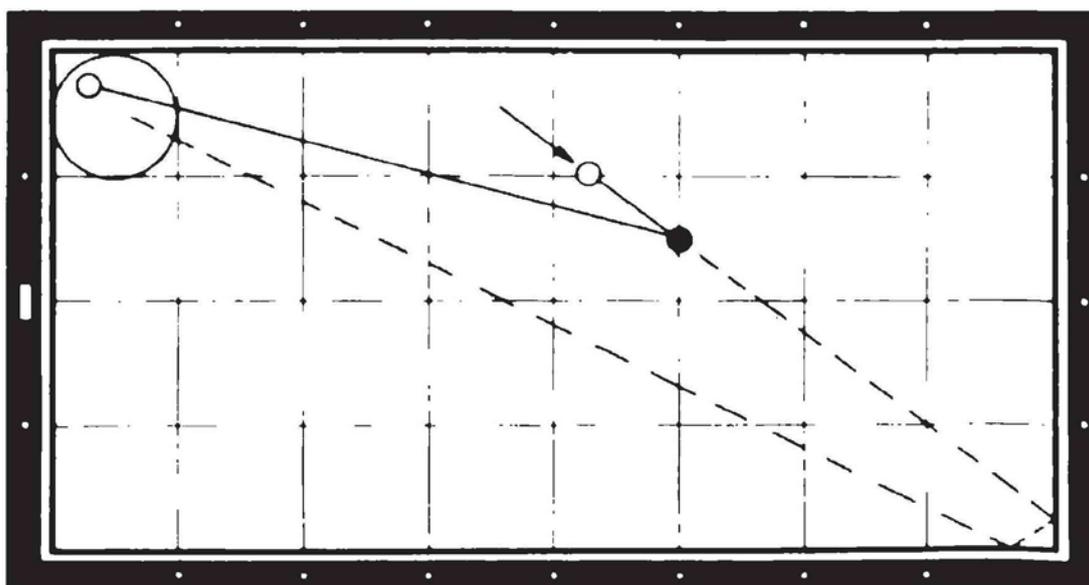


Рисунок 37. Удар с нижним вращением

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на половину радиуса шара ниже центра битка. Используйте 5-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

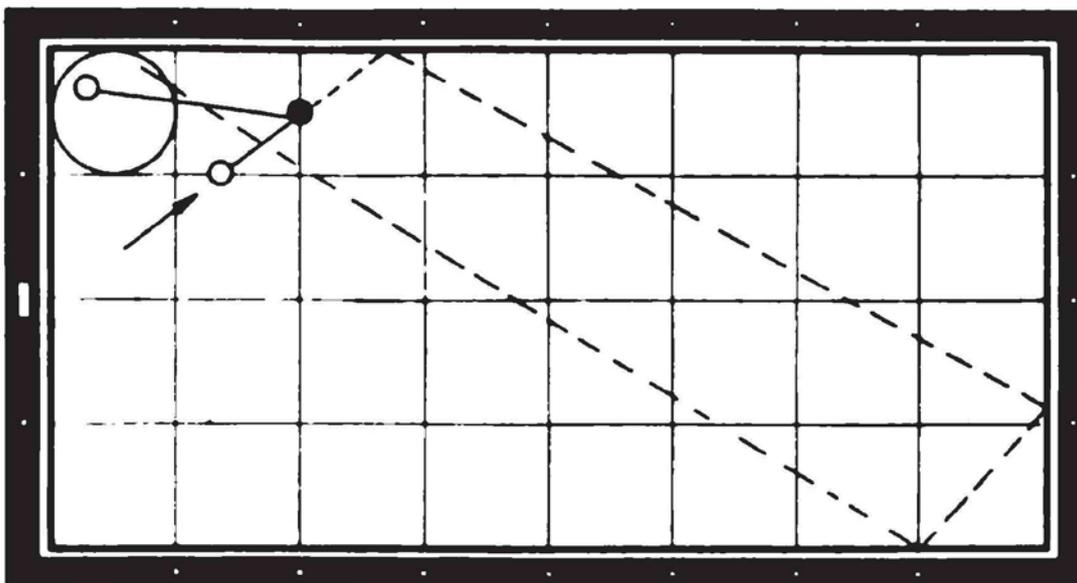


Рисунок 38. Удар «Мёртвый шар»

Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в 4/5 прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар немного ниже центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 5-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

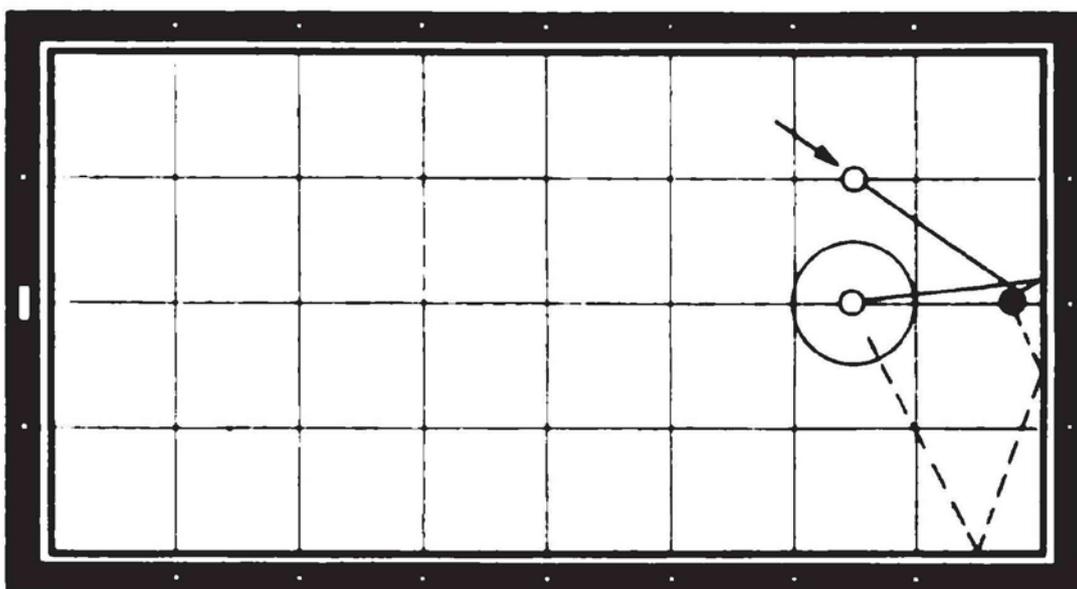


Рисунок 39. Удар с использованием одного борта

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на половину радиуса шара выше центра битка. Используйте 5-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

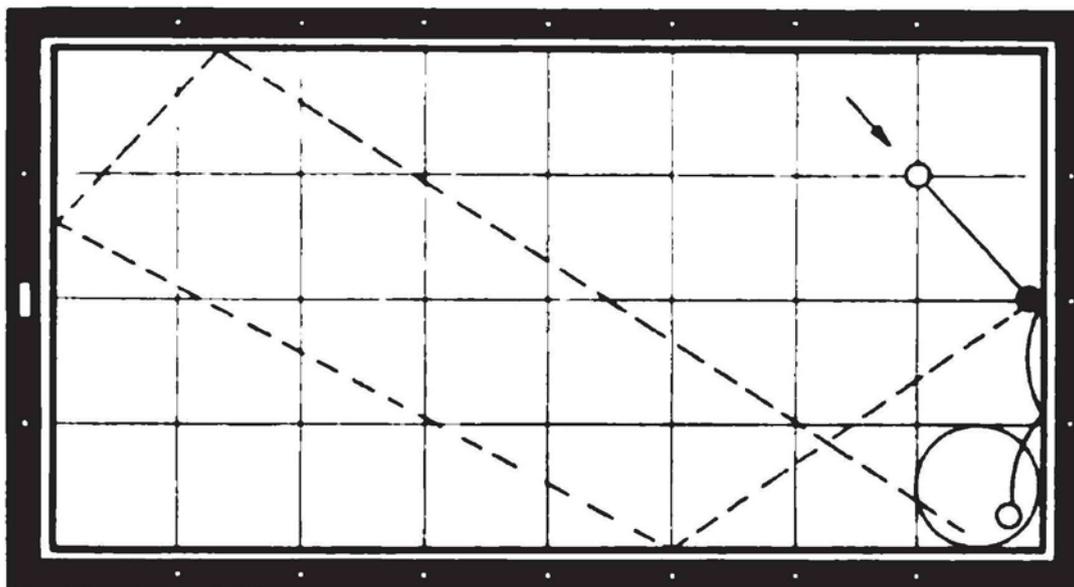


Рисунок 40. Удар накатом по борту

*Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения с прицельным шаром в полный контакт. Нанесите удар на половину радиуса шара выше центра битка. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.*

### **Нянчание в стрейт-рейл бильярде**

Если Вы изучите представленные ниже удары и, согласно указаниям, будете старательно тренироваться, то удивитесь – насколько быстро освоите крайне важный в стрейт-рейл бильярде приём бортового нянчания. Знакомство с этой стороной бильярда послужит значительному совершенствованию Вашей игры.

Начиная обучаться нянчанию вдоль борта, расположите шары на расстоянии одного дюйма в позиции, точно повторяющей удар 1 на рисунке 41. Обратите внимание на то, что прицельные шары образуют линию, наклонённую к борту под углом 45 градусов; это – именно та позиция прицельных шаров, к которой всегда следует стремиться. Прицельтесь битком вразрез шаров (посередине между ними); нанесите удар в очень низко расположенную точку битка, не придавая при этом бокового вращения. Выполнение ударов выше центра разгоняет шары, в то время как удары ниже центра приводят к противоположному эффекту.

Чтобы выполнить удар 2, нужно направить кий в нижнюю часть белого шара, придавая ему ещё и правое боковое вращение. Такое вращение битка приведёт к сдвигу первого прицельного шара влево. Если направления будут соблюдены, то шары вновь займут идеальную позицию – под углом 45 градусов к борту.

Для выполнения удара 3 обеспечьте соударение с первым прицельным шаром, указанное на рисунке; при этом придайте битку верхнее и левое боковое вращение. В результате, шары займут правильные положения. Верхнее вращение необходимо для продольного перемещения шаров, а левое боковое вращение используется, чтобы продвигать красный шар вдоль борта. Чтобы в стрейт-рейл бильярде все удары гарантированно получались слабыми,

их необходимо выполнять лишь за счёт движения запястья. Для удерживания прицельных шаров вблизи борта, применяйте внешнее боковое вращение.

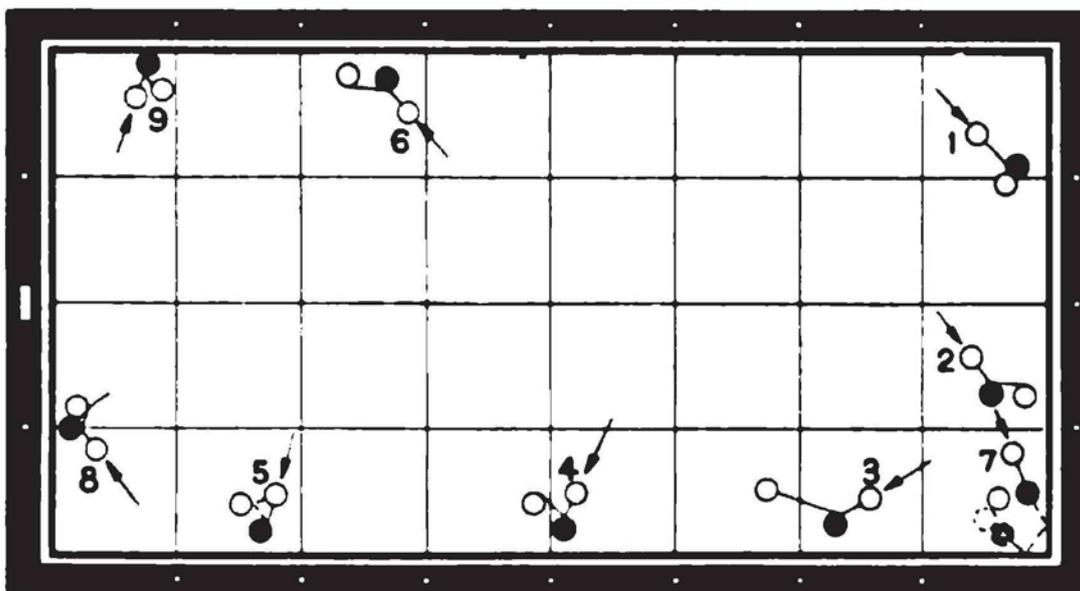


Рисунок 41.

Выполняя удар 4, придайте битку нижнее и левое боковое вращение – чтобы шары передвинулись вправо. Обеспечьте достаточно плотный контакт битка с красным шаром, чтобы придать ему продольную динамику. При выполнении тренировочных упражнений эти указания вскоре станут вполне понятными. Эти удары просты; единственное затруднение, которое Вы вскоре научитесь преодолевать, возникнет при выполнении низкого удара запястьем с обязательным сопровождением битка.

Чтобы выполнить удар 5, добейтесь соударения с первым прицельным шаром, как это показано на рисунке; чтобы шары не выстроились в линию, соударение должно быть чрезвычайно тонким. При ударе кием в нижнюю часть битка, не придавайте ему бокового вращения. Помните, что всегда желательно ставить прицельные шары под углом 45 градусов к борту – как и в ударе 1.

В ударе 6 нужно обеспечить соударение в половину первого прицельного шара; при этом биток должен обладать верхним и левым боковым вращением – чтобы первый прицельный шар немного отошёл от борта, предотвращая тем самым выстраивание шаров в линию. Однако, чтобы наклон пары шаров к борту составил 45 градусов, второй прицельный шар обязательно следует оставить у борта.

Все иные удары стрейт-рейл бильярда являются вариациями того, что было рассмотрено выше (исключением является лишь удар «массе», которому ниже будет уделено отдельное внимание). Помните, что правое боковое вращение битка производит обратное воздействие на первый прицельный шар, и наоборот. Обратите внимание на место контакта кия с битком и на боковое вращение, используемое при выполнении этих ударов.

При выполнении удара 7 в районе угла стола используйте левое боковое вращение и добейтесь, чтобы соударение с первым прицельным шаром произошло почти в полный контакт, а сам прицельный шар перемещался по траектории, изображённой штриховой линией. От битка же требуется воздействовать на второй прицельный шар, чтобы тот передвинулся, и

образовалась позиция для удобного нянчания или – позиция с шарами, расположенными под углом 45 градусов.

Удар 8 широко известен как «якорный». Он выполняется с наименьшей силой. При этом биток, обладающий правым боковым вращением, перемещается от красного шара к белому, не сдвигая его. Возврат битка происходит по тому же пути – без сдвига белого шара и довольно плотного контакта с красным шаром, который остаётся прижатым к борту.

Удар 9 демонстрирует точную позицию шаров для так называемого «нянчания в зажимном патроне» (*chuck nurse*). Действия игрока заключаются в нанесении очень слабого удара с верхним и лёгким левым боковым вращением, сила которого выбирается такой, чтобы её хватило лишь на соприкосновение битка с прицельными шарами. Назначение верхнего вращения состоит в удерживании красного шара у борта. Приём нянчания в зажимном патроне использовал мой товарищ Чарли Петерсон, когда в 1935 году в Чикаго он набрал 20000 очков за 1 час 41 минуту и 8 секунд; при этом он в среднем набирал 3,296 очка за секунду.

Тренируйте удары, подобные представленным выше, так как при этом Вы научитесь не только выполнять карамболи, но и всегда оставлять прицельные шары в хорошей позиции для следующего удара.

Тренировка представляет собой то, что делает мастеров опытными. Основная задача постоянных тренировочных упражнений состоит в том, чтобы Вы могли выполнять любой вид удара.

Мастерство в стрейт-рейл бильярде, однобортном карамболе и зонном карамболе проявляется в удерживании шаров в позиции, удобной для выполнения очередного удара. Мастера всегда планируют развитие игры – вот почему игра, которую мы наблюдаем в их исполнении, кажется настолько простой.

Успешность моей игры во многом основана на том, что я с особым усердием делал именно так. Именно это в течение многих лет помогало мне входить в число ведущих игроков по зонному карамболу.

## **Трёхбортный карамболь**

### **Введение**

Трёхбортный карамболь – самая популярная и привлекательная из всех бильярдных игр. Обладая doskonaльными знаниями об основных игровых принципах, любой игрок может овладеть трёхбортным карамболом, применяя простые арифметические формулы.

Проявление строгого внимания к основополагающим факторам и указаниям, представленным выше, обеспечит Вам явное преимущество в игре, поскольку они являются «единственными и незаменимыми» директивными правилами и образцами, которым нужно следовать. Поэтому, если Вы не обрели качественного удара и т.д., и doskonaльно не освоили стрейт-рейл бильярд, то будете испытывать затруднения при выполнении ударов с отражениями от бортов и обучении игре в трёхбортный карамболь.

Я советую: перед тем, как приступить к освоению математической фазы этого стиля игры, изучите основные удары трёхбортного карамболя – естественные удары, охватывающие бóльшую часть необходимых знаний. Эти

естественные (см. «Глоссарий терминов») удары являются ключевыми для игры с отражениями от бортов.

Продвинутой математический способ ведения игры в трёхбортный карамболь, известный как «Бриллиантовая система», подробно рассматривается в нижеследующих разделах. К изучению этой системы не следует приступать, пока Вы не освоите удары, представленные ниже на рисунках. На этих рисунках указаны числа, расставленные вокруг изображения стола и относящиеся к битку и прицельному шару – их назначение будет подробно разъяснено в разделах, посвящённых изучению «Бриллиантовой системы». Временно не обращайтесь на них внимания; к этому мы вернёмся позже, когда будем повторно рассматривать выполнение этих же ударов при помощи обсуждаемых чисел.

Представленные 24 удара, изображённые на двадцати рисунках и являющиеся ключевыми для трёхбортного карамболя, были подобраны, чтобы обучить Вас фундаментальным ударам качественной трёхбортной игры. Если Вы раскроете свои способности, то эти удары станут неоценимым подспорьем в становлении мастерства. Совершенствуйте свою игру с их помощью.

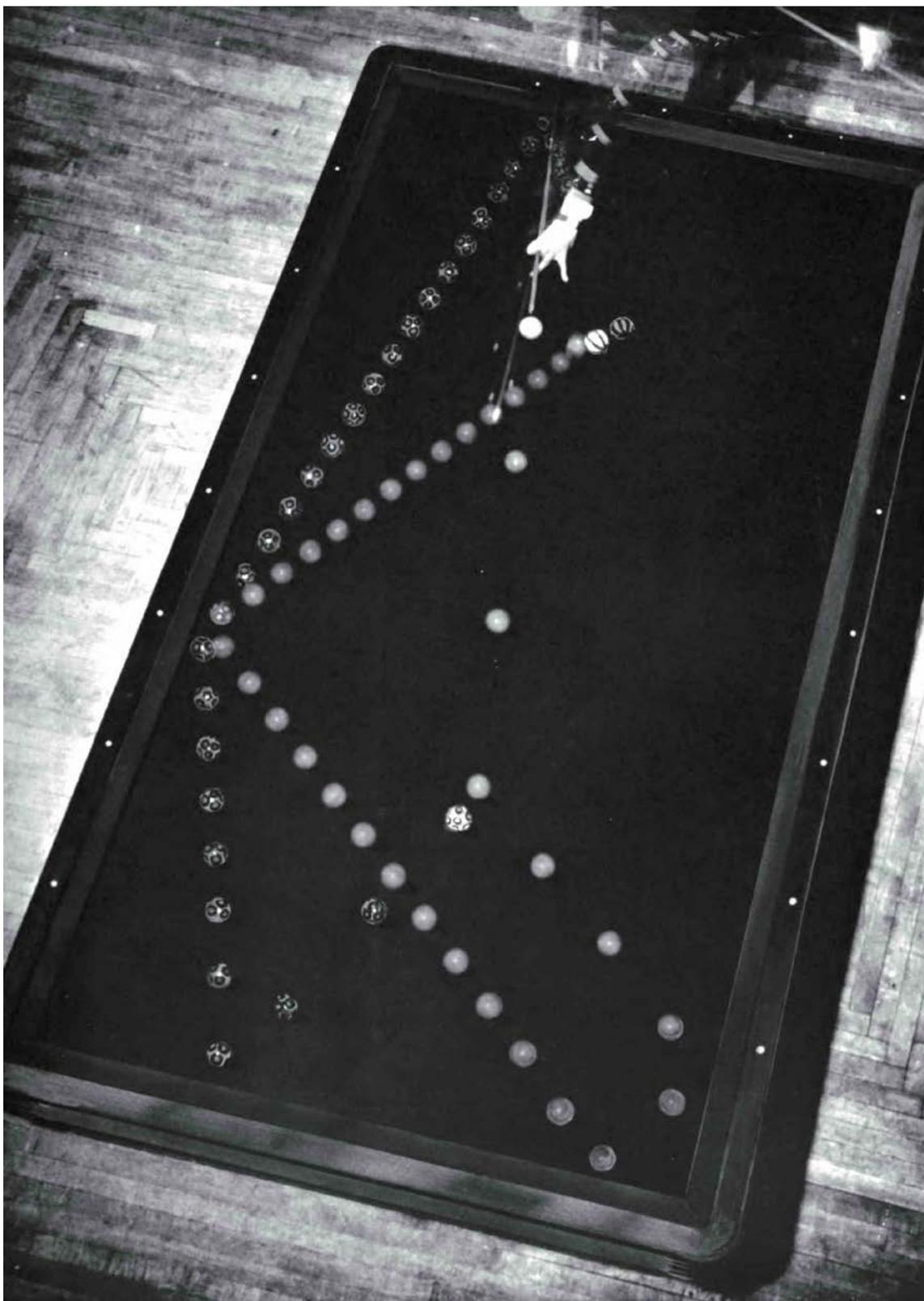
Отвлекусь ненадолго от серьёзного изложения, и расскажу о забавном эпизоде, связанном с трёхбортным карамболом.

В одном из многочисленных турне я оказался в городке на западе страны, где был приглашён для проведения выставочного матча при открытии бильярдной, хозяин которой был новичком в этом виде бизнеса.

Как только я прибыл, он поспешно приблизился ко мне и взволнованно воскликнул: «Господин Хоппе, я не знаю, что нам делать. Я беспокоюсь по поводу Вашего выставочного матча по трёхбортной игре. Очень надеюсь, что Вы сможете играть с четырьмя бортами, точно так же, как Вы играете с тремя – ведь у меня нет стола с тремя бортами, у них всех по четыре борта».



*Фото 31. Правильное положение при выполнении начального удара*



*Фото 32. Начальный удар, зафиксированный с помощью стробоскопической камеры Джона Мили. Переснято с любезного разрешения господина Мили и издателей журнала *Life Magazine*, в котором впервые была представлена эта фотография.*

## Ключевые удары трёхбортного карамболя

Фотография 31 иллюстрирует моё положение у стола, наклон кия и т.д. при выполнении начального удара. Я всегда использую реверсные направления по отношению к тем, которые показаны на рисунке 42. На самом же деле, реверс не играет никакой роли – удар можно производить с любой стороны. Наносите удар с той стороны, которую Вы считаете естественной – она и будет Вашей лучшей стороной. Для выполнения изображённого удара направьте кий в точку битка, расположенную на высоте его центра и смещённую влево (для придания левого бокового вращения) на расстояние, равное ширине наклейки. Обеспечьте попадание битка в треть прицельного шара. Тренируйте этот удар до тех пор, пока не станете успешно выполнять его регулярно – ведь успех или промах в нём нередко определяют различие между победой и поражением. Для Вас важно знать – как безошибочно исполнять этот удар.

Интересное исследование начального удара, реально выполненного мной, показано на фотографии 32. Шары можно различать по расцветке: равномерно окрашенный шар – биток; шар с кружками – первый прицельный шар; шар с полосками – второй прицельный шар. Эта фотография была представлена в журнале *Life Magazine* и перепечатывается здесь благодаря любезному согласию издателей и фотографа Джона Мили (*Gjon Mili*). Такое изображение оказалось возможным получить лишь с помощью камеры господина Мили, полностью фиксирующей траектории шаров при ударе. Кстати, это – единственная в мире камера такого типа.

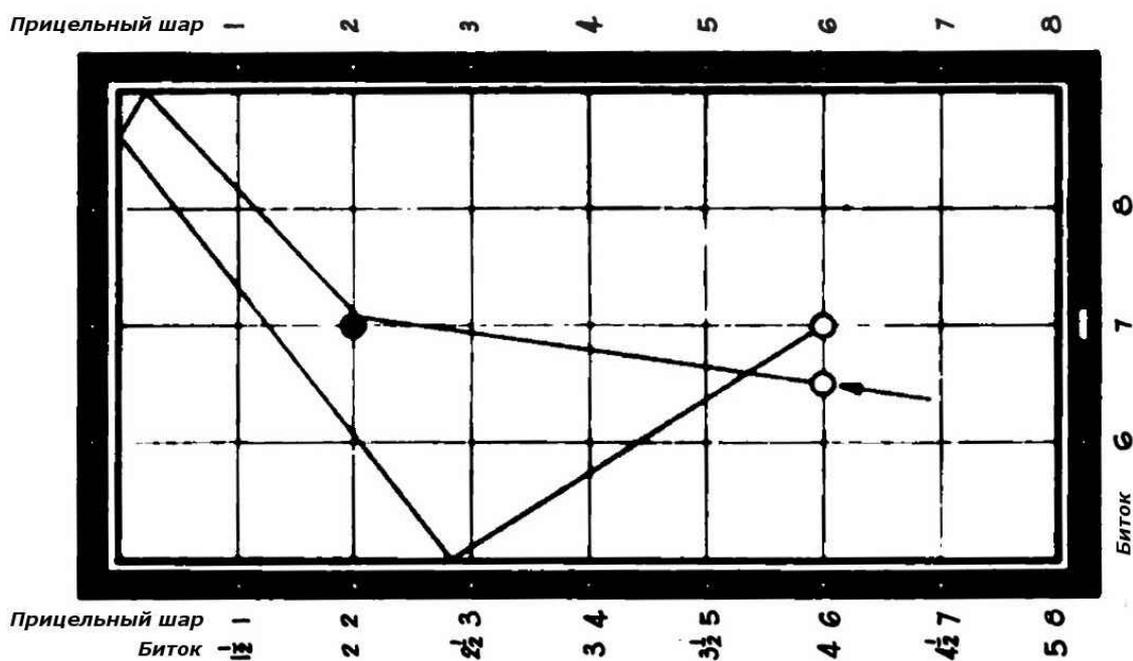
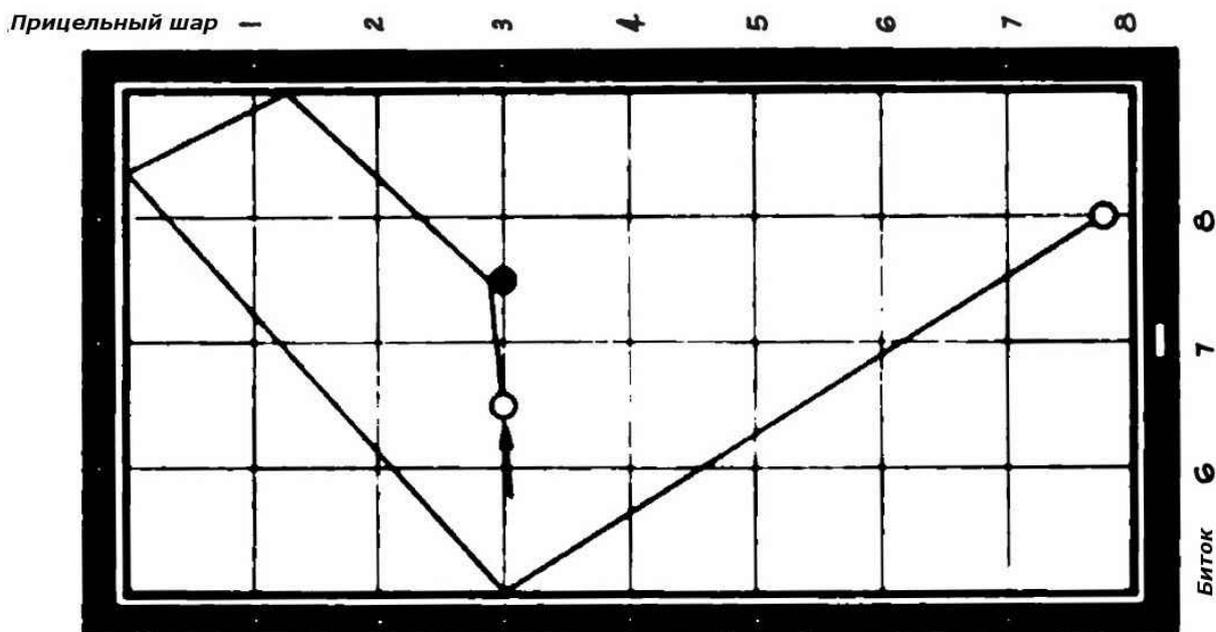


Рисунок 42. Начальный удар

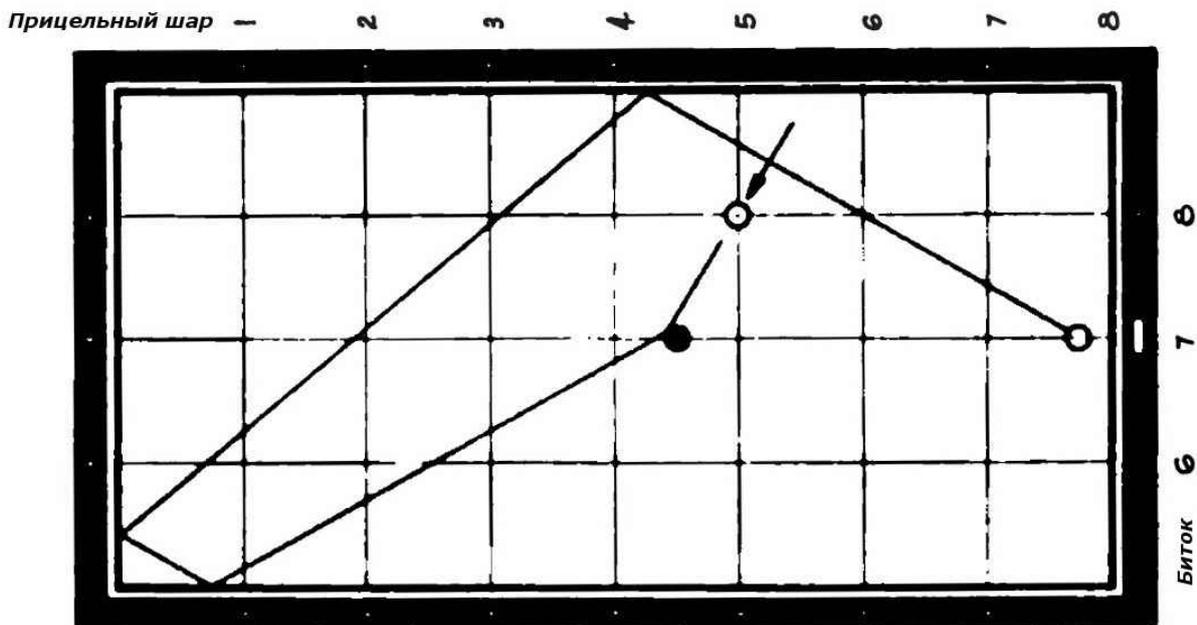
Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в треть прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте лёгкое левое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 43. Естественный удар с использованием трёх, четырёх или пяти бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в треть прицельного шара с его левой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 44. Удар с использованием трёх или четырёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте лёгкое правое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

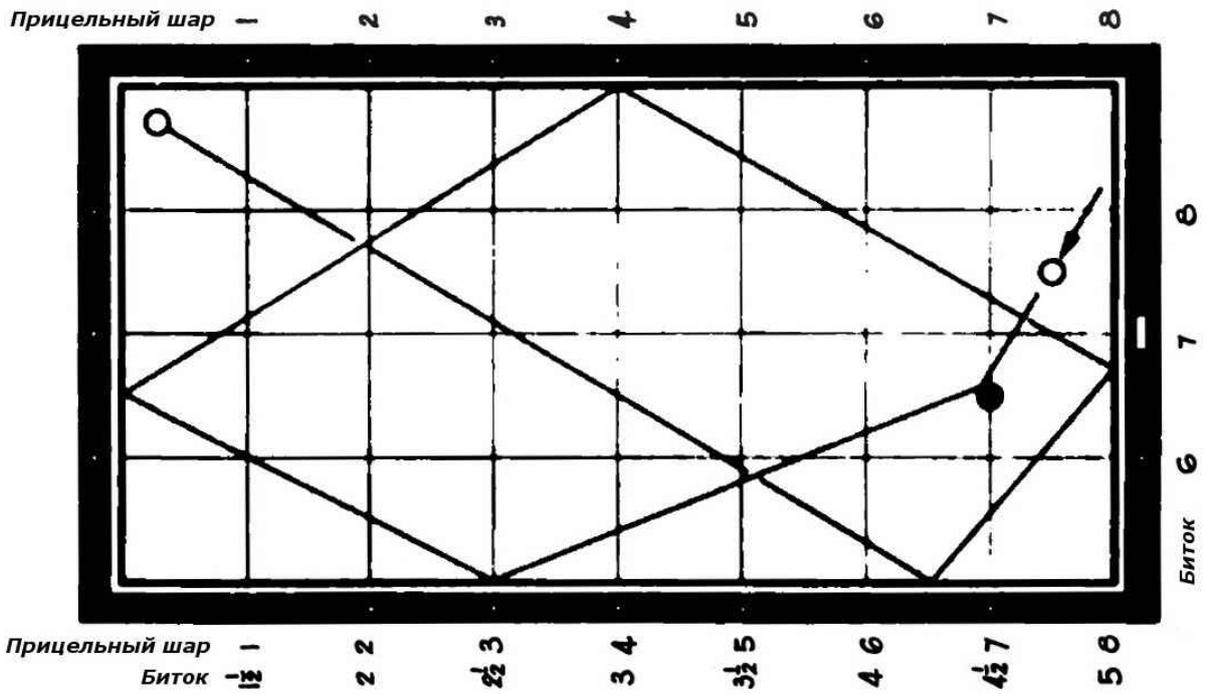


Рисунок 45. Удар с использованием пяти или шести бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь тонкого соударения с прицельным шаром. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 8-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.

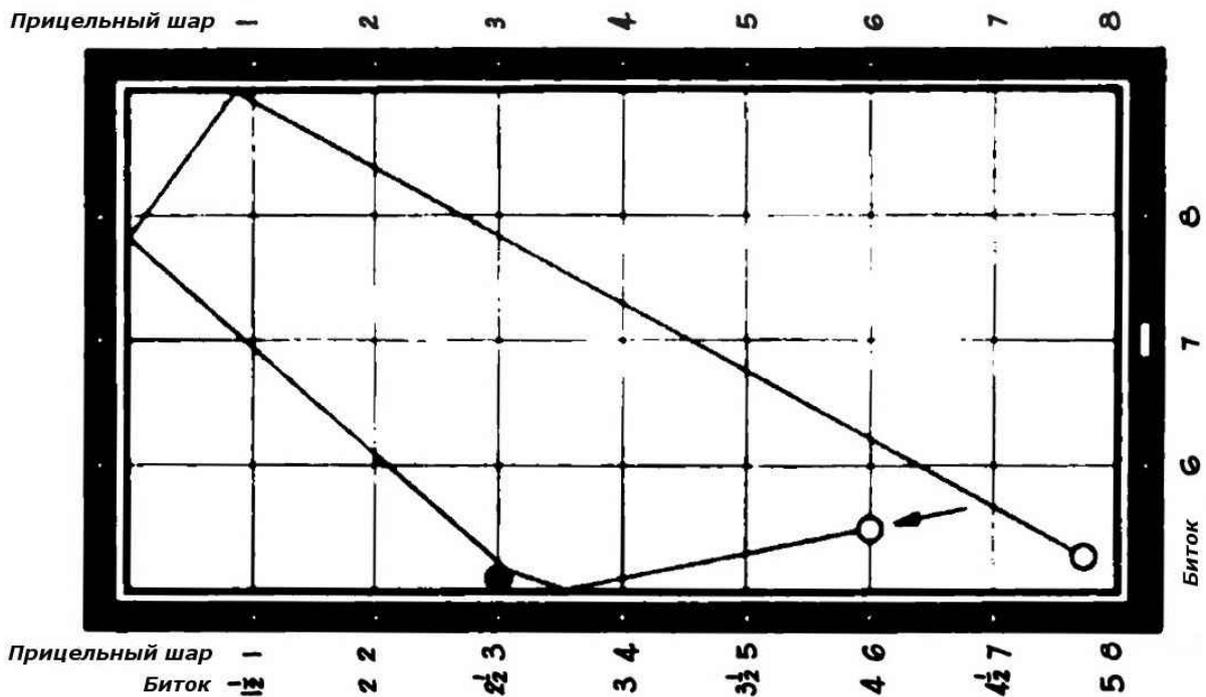


Рисунок 46. Удар от борта с использованием трёх или четырёх касаний

Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Нанесите удар на высоте центра битка; не придавайте бокового вращения. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

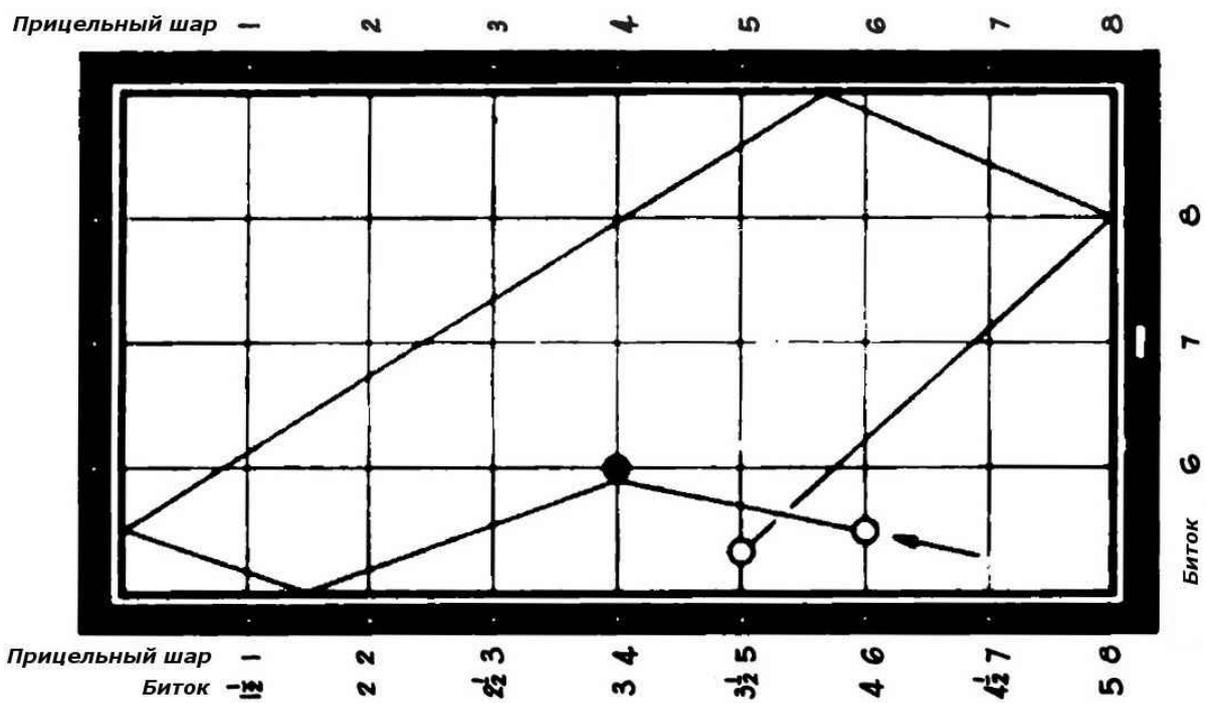


Рисунок 47. Удар с использованием четырёх или пяти бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар выше центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

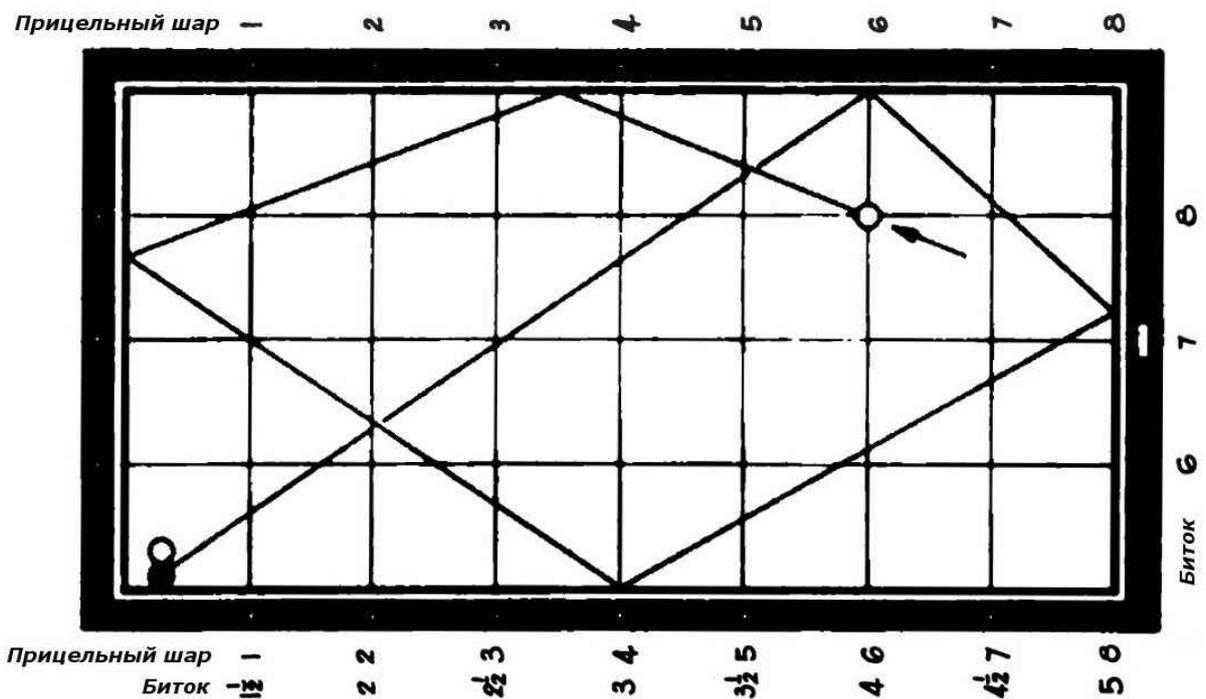


Рисунок 48. Удар от бортов с использованием пяти или шести касаний

Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Наносите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

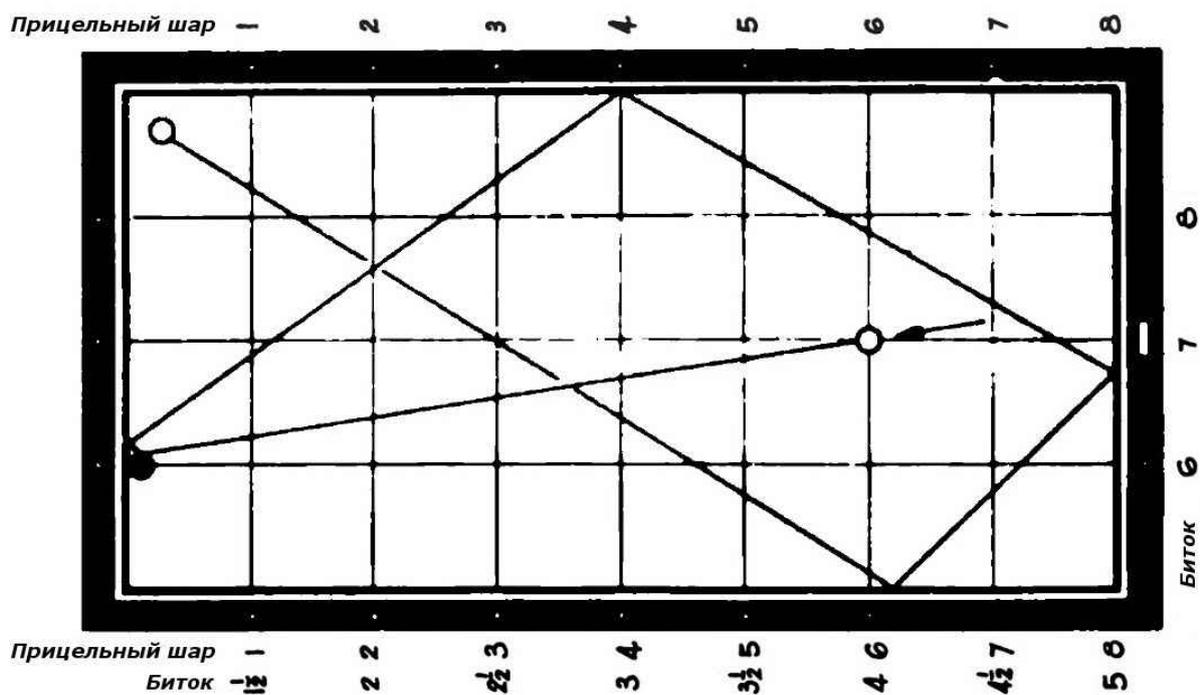


Рисунок 49. Удар от шара на борту с использованием четырёх или пяти касаний

Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар ниже центра битка; придайте лёгкое правое боковое вращение. Используйте 8-дюймовый мост. Применяйте умеренно-сильный удар.

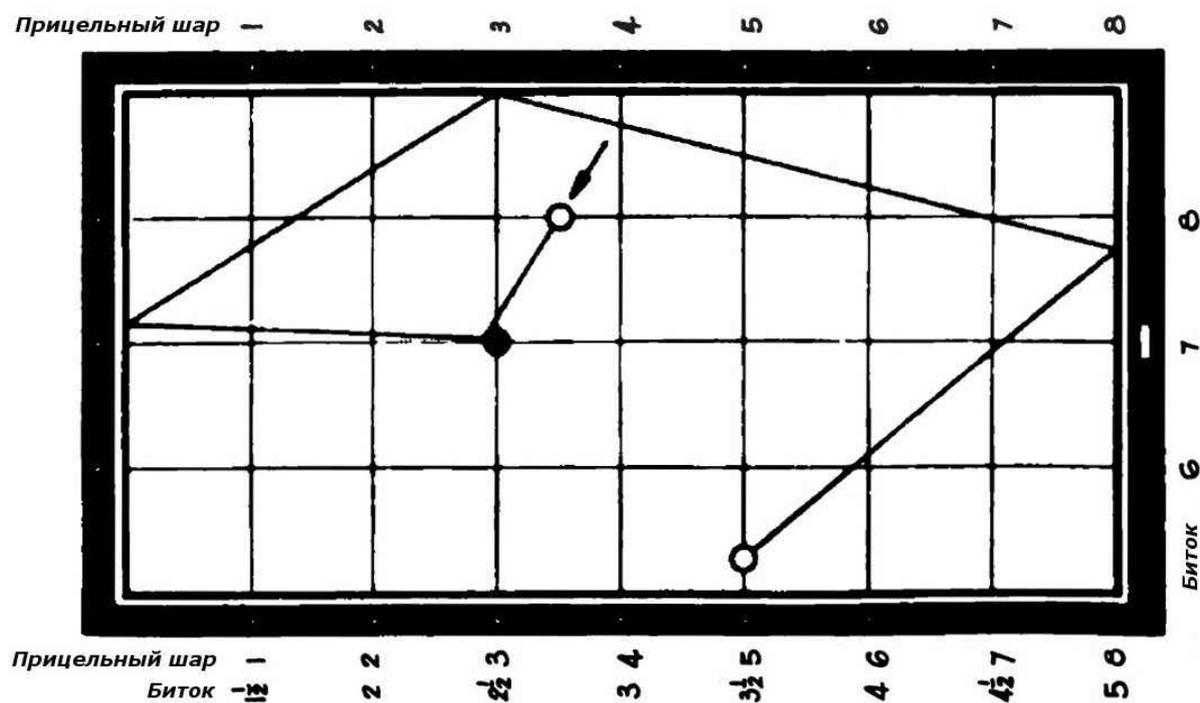
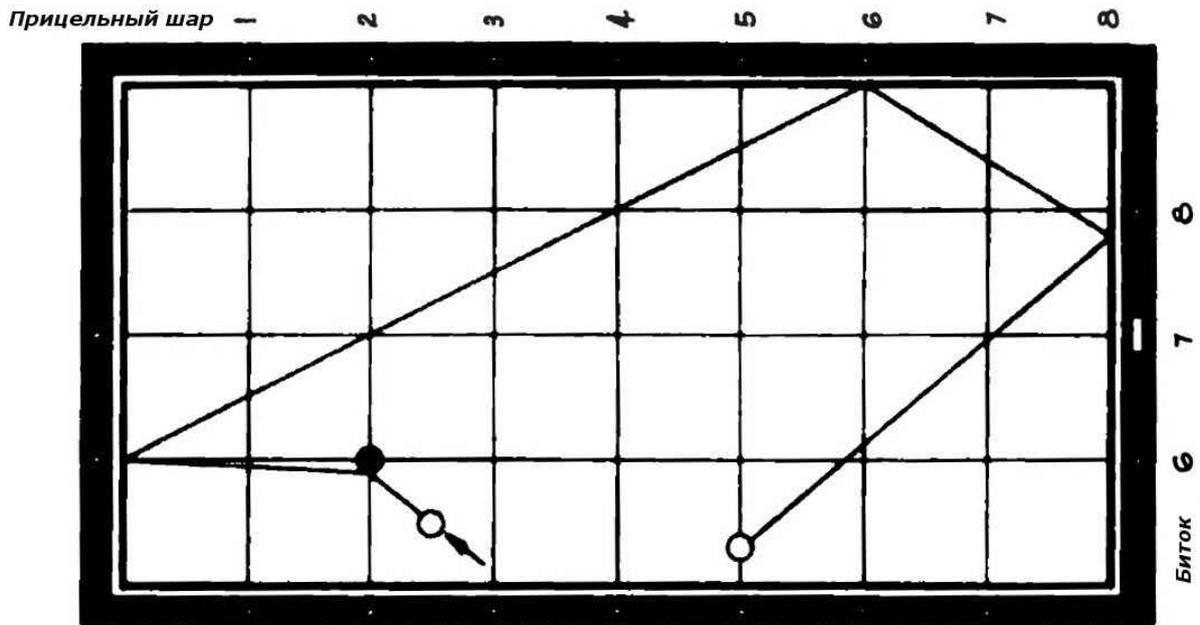


Рисунок 50. Удар «мёртвый шар» с бегущим винтом и с использованием трёх или четырёх бортов

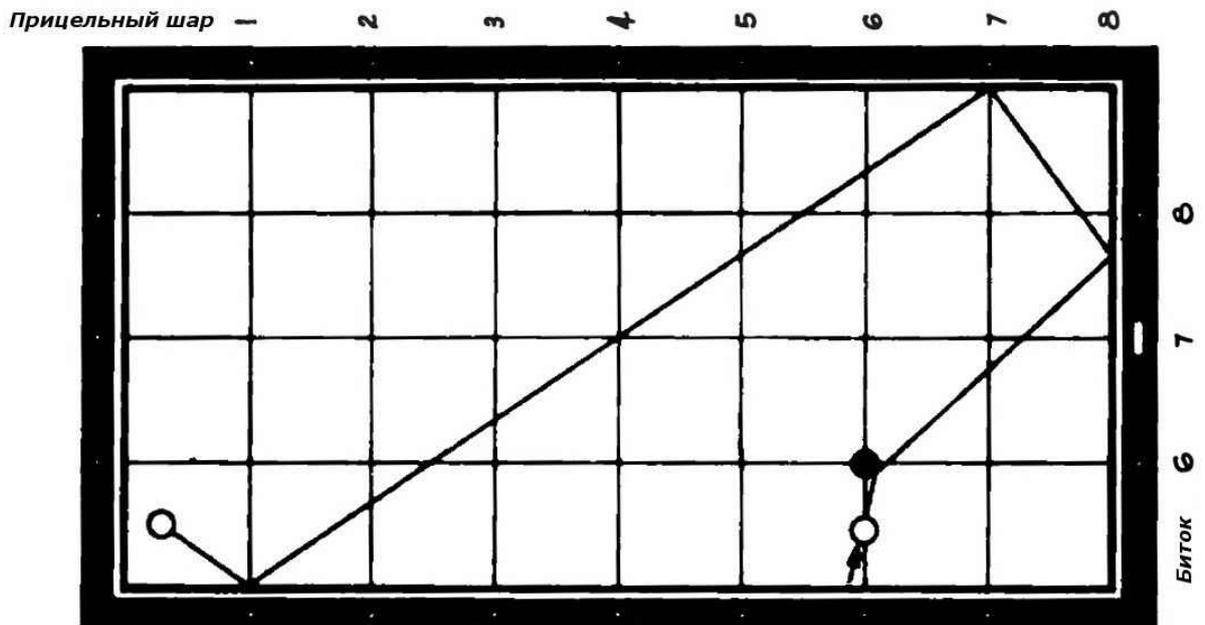
Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в три четверти прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 51. Удар с экстремальным винтом, использующий три или четыре борта

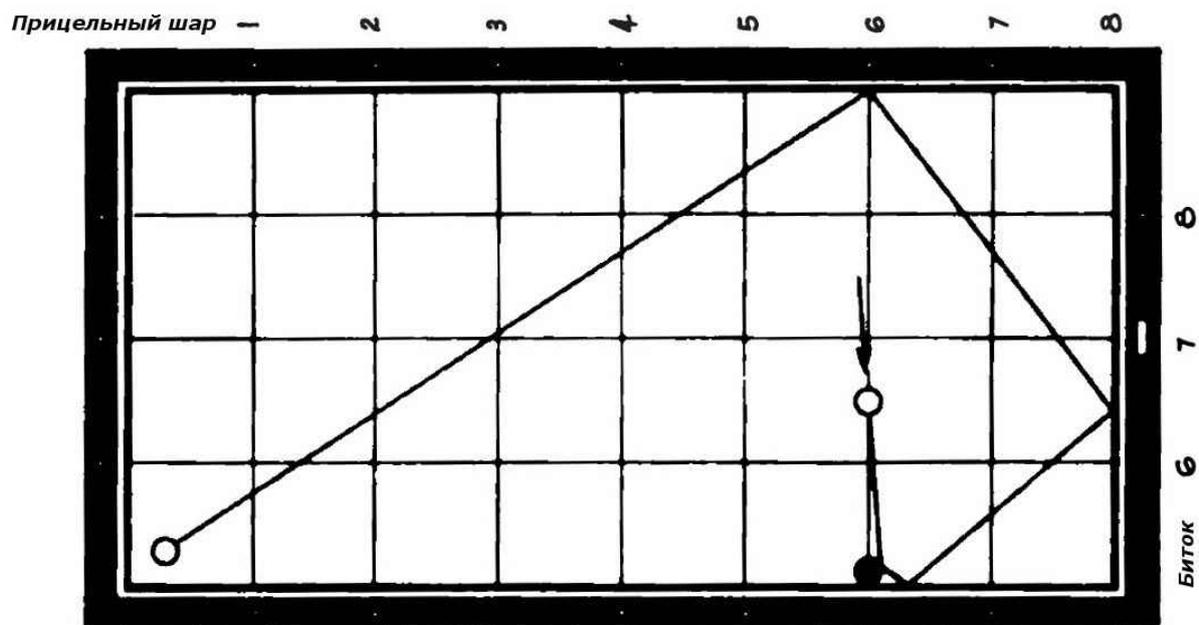
Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 52. Удар по «системе плюс» с использованием трёх или четырёх бортов

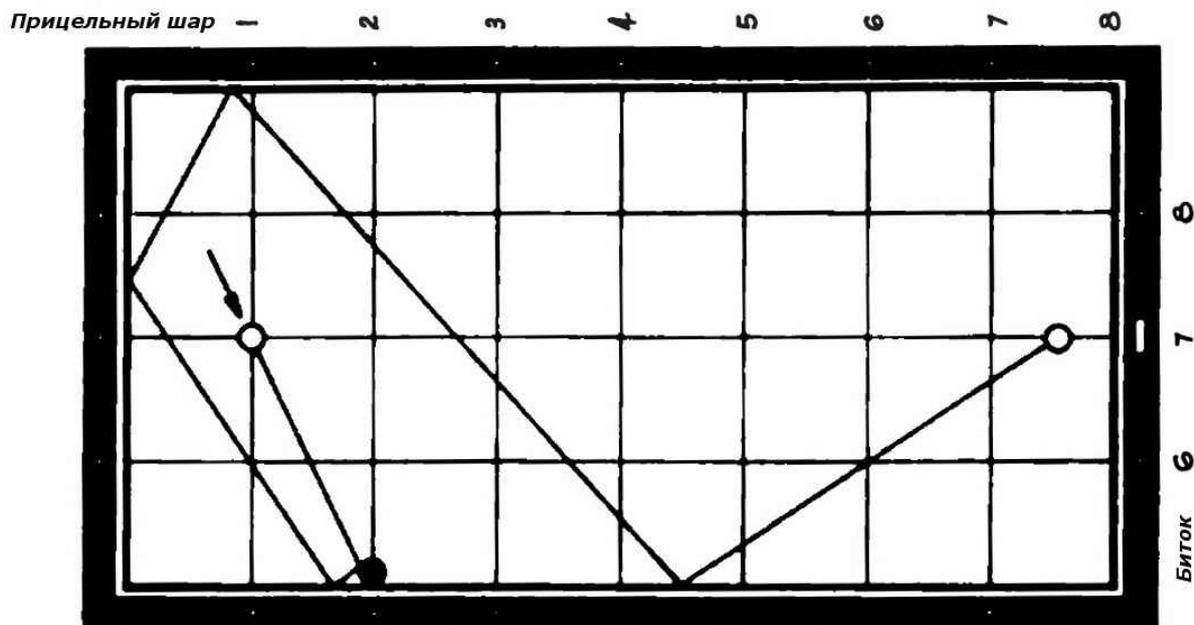
Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 53. Удар с использованием трёх или четырёх бортов

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 54. Удар с реверсным винтом на четвёртом борту, использующий четыре или пять касаний

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в треть прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар ниже центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренно-сильный удар.

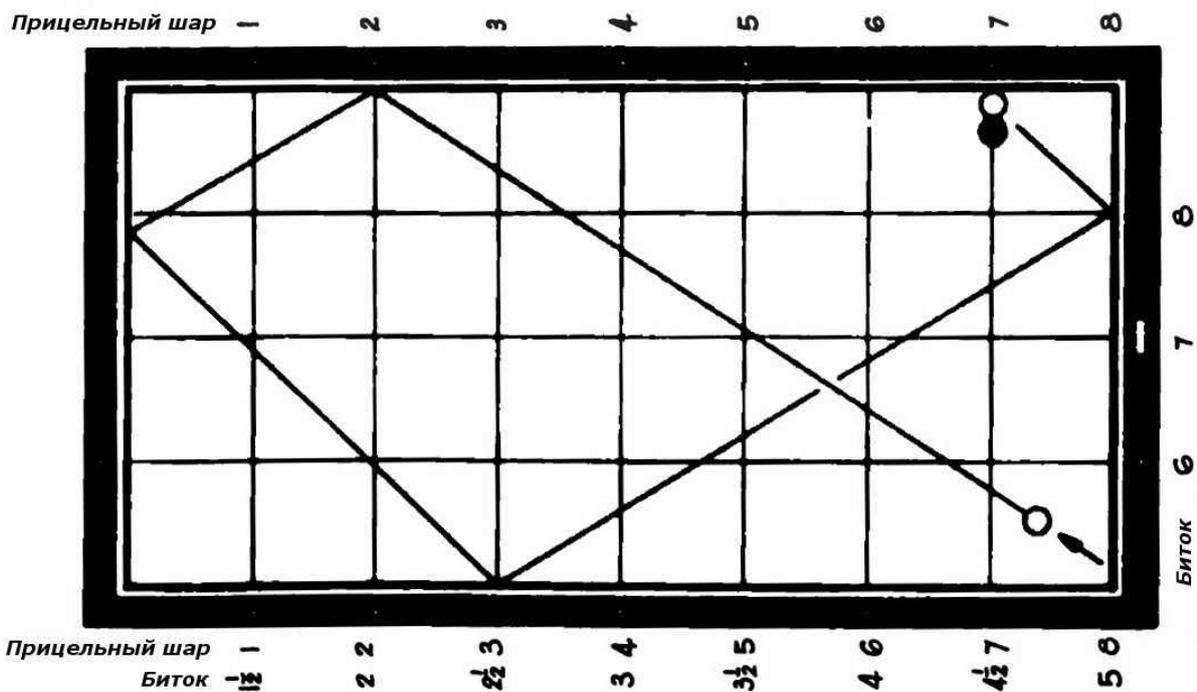


Рисунок 55. Удар от бортов с использованием четырёх или пяти касаний

Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

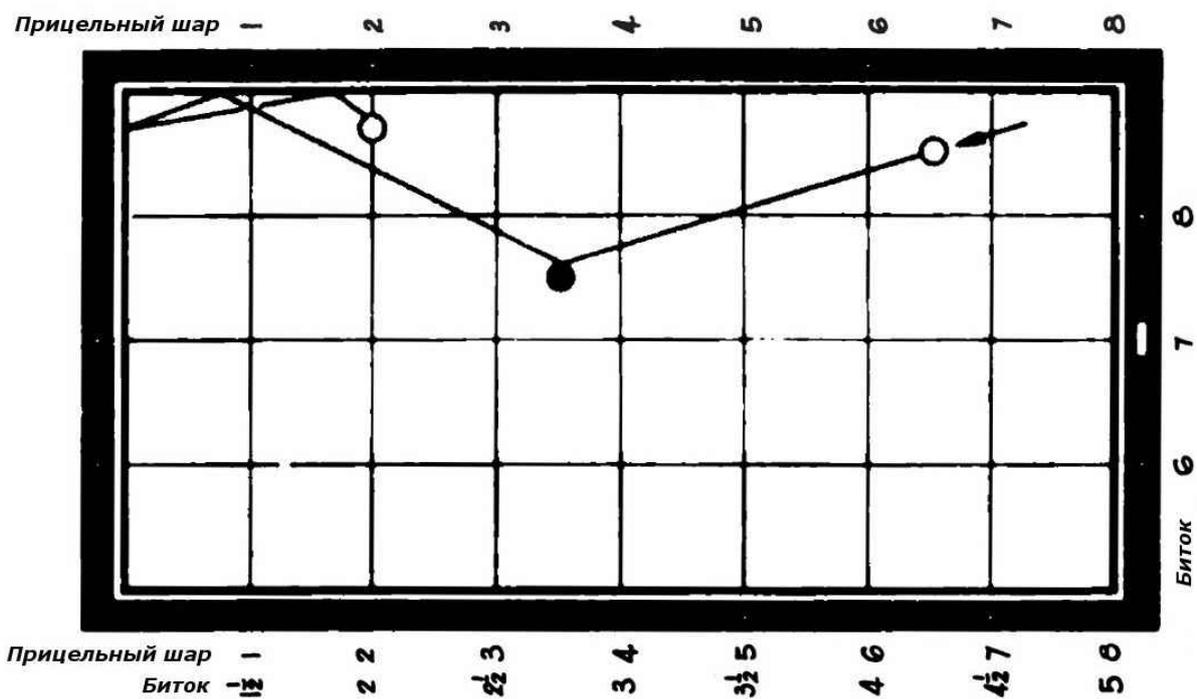


Рисунок 56. Удар с использованием двух бортов и трёх касаний

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в три четверти прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на половину радиуса выше центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

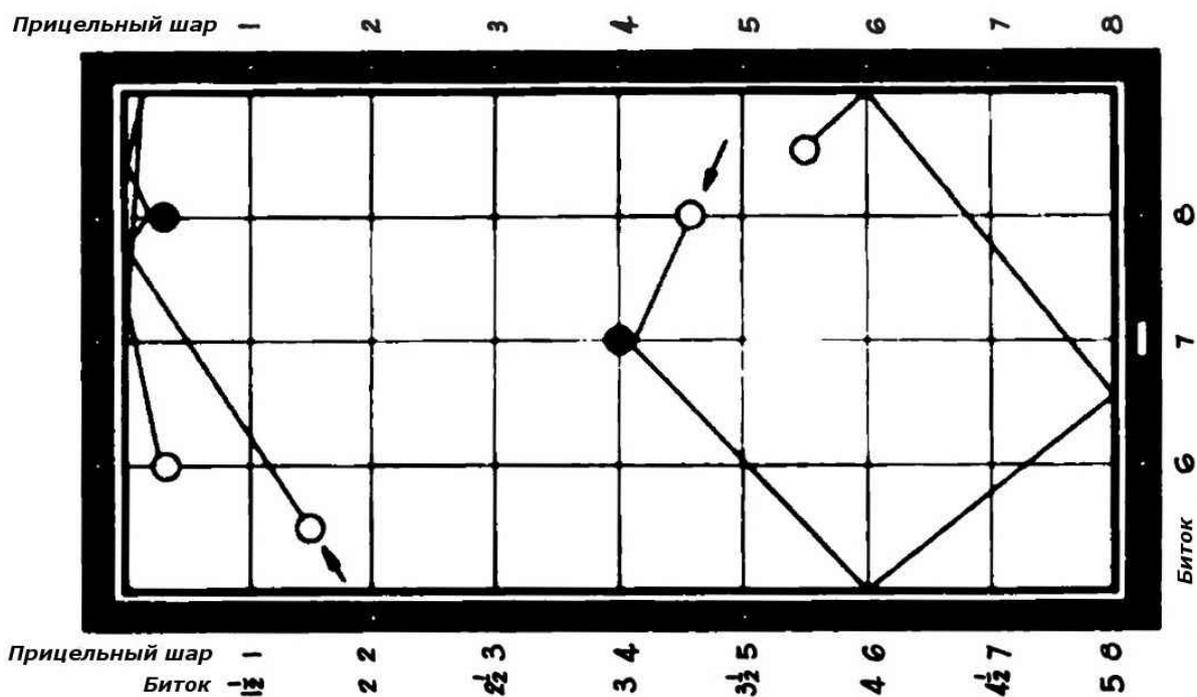
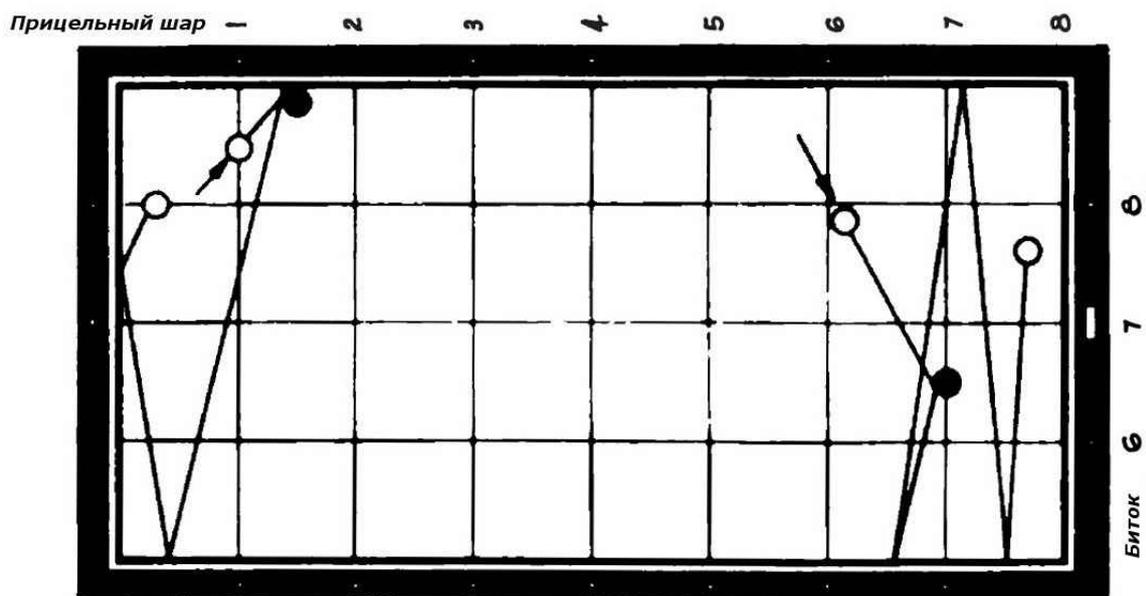


Рисунок 57 - слева. Удар с использованием двух бортов и трёх или четырёх касаний

Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт так, как показано на рисунке. Нанесите удар выше центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

Рисунок 57 - справа. Естественный короткий удар с использованием трёх бортов

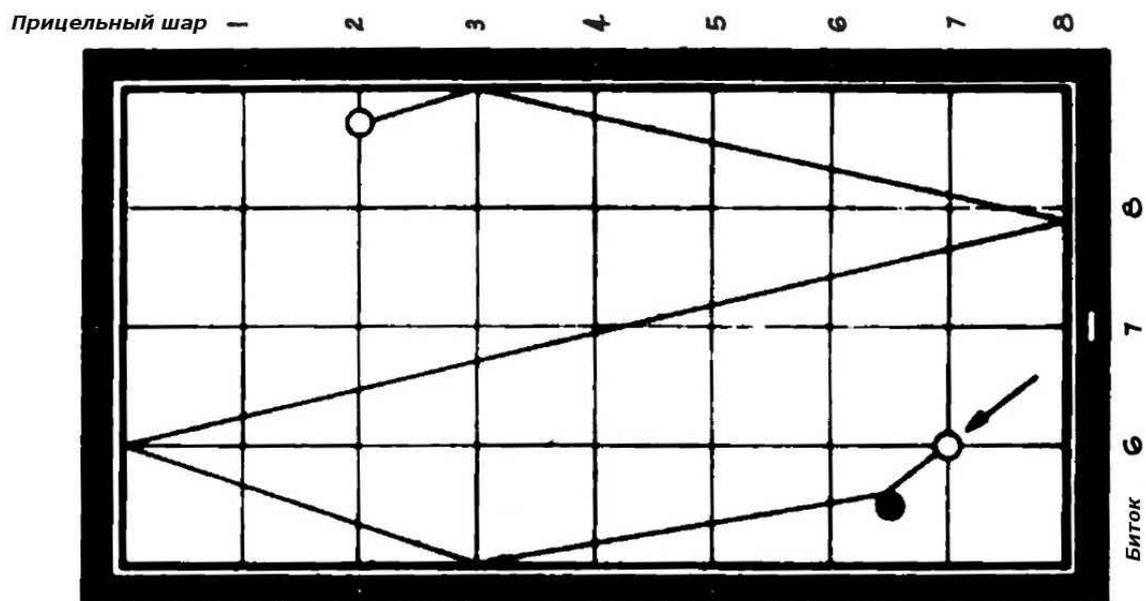
Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в три четверти прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 58 - слева. Косой удар поперёк стола с использованием трёх касаний  
 Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь тонкого соударения с прицельным шаром с его левой стороны. Наносите удар ниже центра битка. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

Рисунок 58 - справа. Двойной удар поперёк стола с использованием трёх или четырёх касаний  
 Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь тонкого соударения с прицельным шаром с его правой стороны. Наносите удар на высоте центра битка; придайте лёгкое левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.



Прицельный шар 1 2 3 4 5 6 7 8  
 Биток 1 2 3 4 5 6 7 8

Рисунок 59. Удар вдоль стола с использованием двух трёх, четырёх или пяти касаний  
 Слегка поднимите турняк кия. Добейтесь соударения в четверть прицельного шара с его правой стороны. Наносите удар чуть выше центра битка. Используйте 8-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.

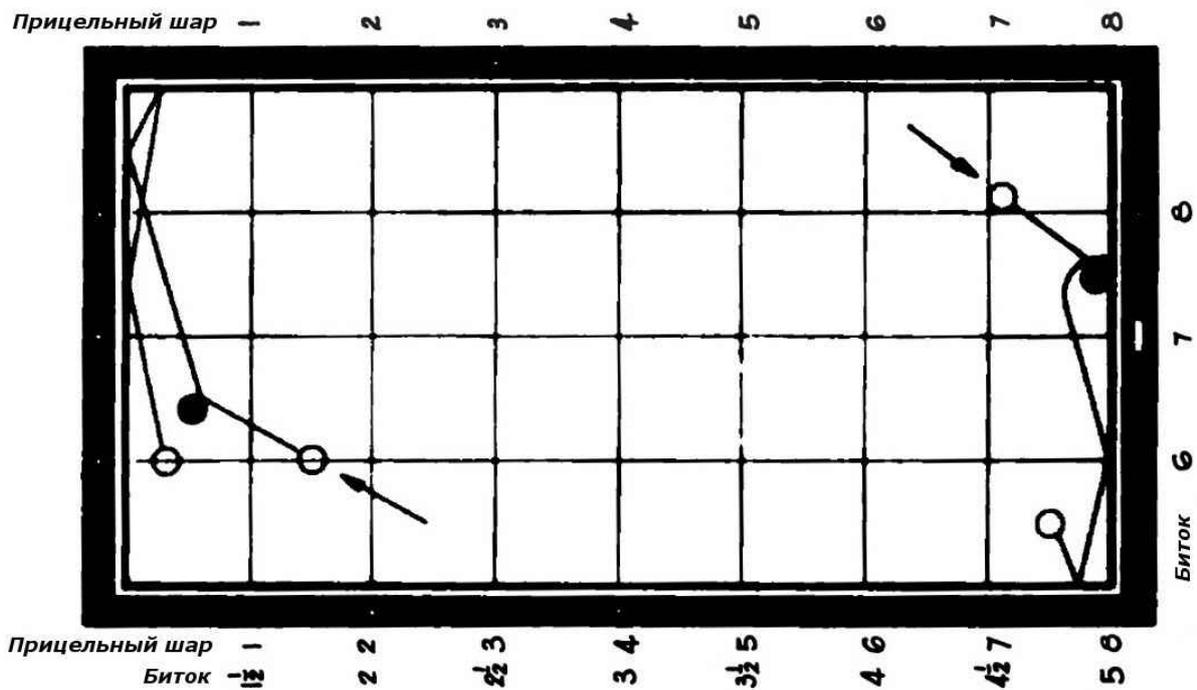


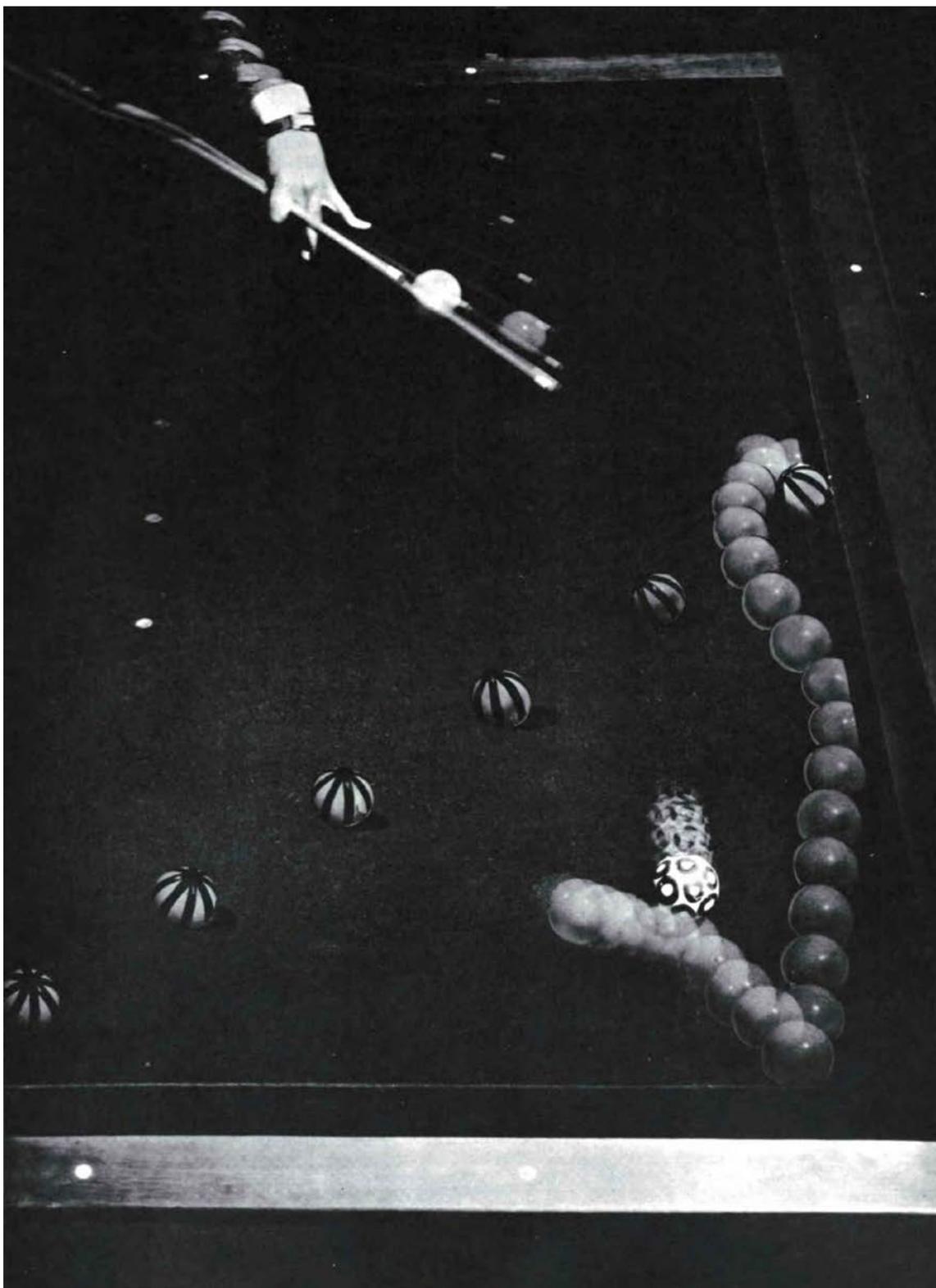
Рисунок 60 - слева. Удар с использованием двух бортов и трёх касаний

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в две трети прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар чуть выше центра битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

Рисунок 60 - справа. Удар с использованием двух бортов и трёх или четырёх касаний

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в полный контакт с прицельным шаром. Нанесите удар на половину радиуса выше центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.

То, каким на самом деле окажется удар, изображённый справа на рисунке 60, показано на фотографии 33, полученной при помощи камеры со стробоскопическим эффектом. Публикация этого фото здесь оказалась возможной благодаря совместному разрешению журнала *Life Magazine* и фотографа Джона Мили. Обратите внимание на сопровождение битка кием.



*Фото 33. Реально выполненный удар с использованием двух бортов и трёх касаний, представленный справа на рисунке 63. Печатается с любезного разрешения фотографа Джона Мили и издателей журнала Life Magazine. Фото было сделано с помощью стробоскопической камеры господина Мили. Обратите внимание на сопровождение битка кием.*

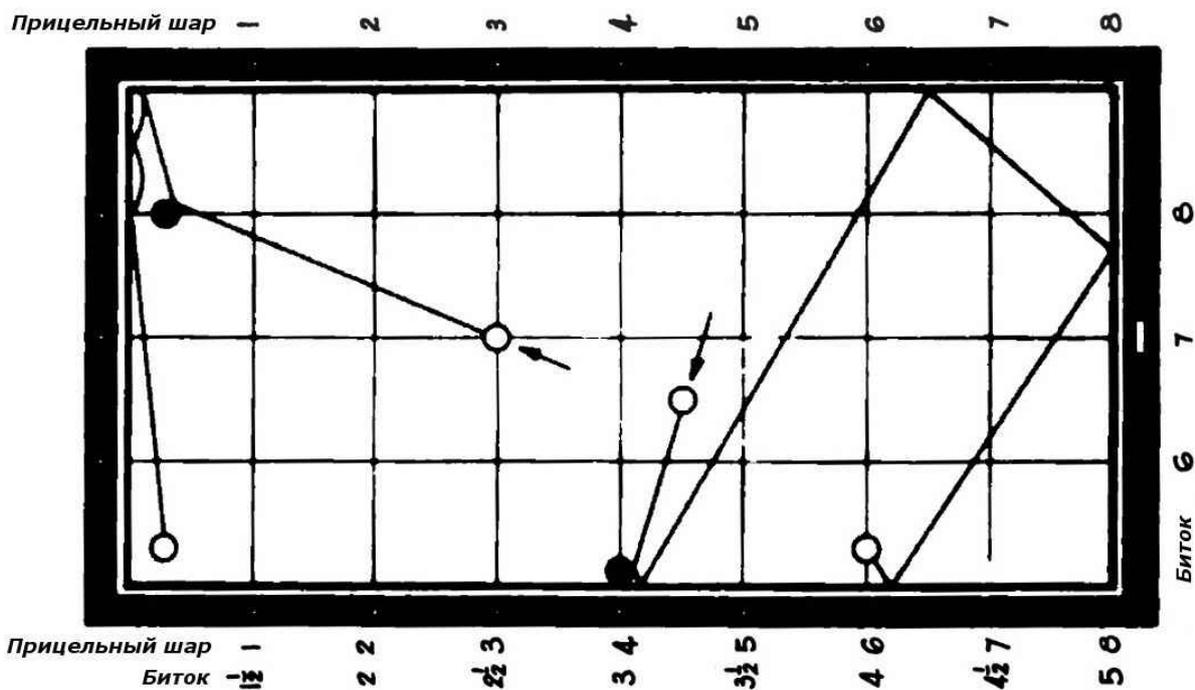


Рисунок 61 - слева. Удар с верхним вращением, использующий два борта и три или четыре касания

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в половину прицельного шара с его правой стороны. Нанесите удар на половину радиуса выше центра битка; придайте лёгкое правое боковое вращение. Используйте 8-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.

Рисунок 61 - справа. Удар с обратным винтом, использующий три или четыре борта

Держите кий горизонтально. Добейтесь соударения в три четверти прицельного шара с его левой стороны. Нанесите удар на половину радиуса ниже центра битка; придайте правое боковое вращение. Используйте 7-дюймовый мост. Применяйте сильный удар.

Чтобы выполнить трёхбортный карамболь, изображённый в ударе 1 на рисунке 62, поместите три шара в линию, используя бортовые бриллианты в качестве ориентира. Нанесите удар выше центра битка и придайте ему правое боковое вращение. Направьте биток так, чтобы соударение произошло в треть первого прицельного шара. Убедитесь в том, что биток попадает в правый длинный борт в районе третьего бриллианта. Когда шары располагаются в позиции, сходной с этой – шары стоят в линию, а второй прицельный шар находится у борта – направляйте биток в левую часть первого прицельного шара, поскольку в этом случае удар получается «естественным».

Термин «естественный удар» применяется по отношению к удару, который можно легко выполнить, благодаря характерным для него безупречным углам отражения от бортов.

Например: если бы в ударе 2 первый прицельный шар располагался в трёх или более дюймах от борта, то следовало бы направить биток в его левую часть, затем – в ближний порт, потом – в короткий борт, и окончательно – к дальнему борту. Благодаря этому, удар было бы выполнить проще, чем в случае попадания битка в правую сторону первого прицельного шара. За редким исключением, все удары, использующие три борта, следует выполнять с естественным бегущим винтом; это означает, что удар кием нужно наносить

чуть выше центра битка и при этом смещать точку удара вправо или влево – по необходимости.

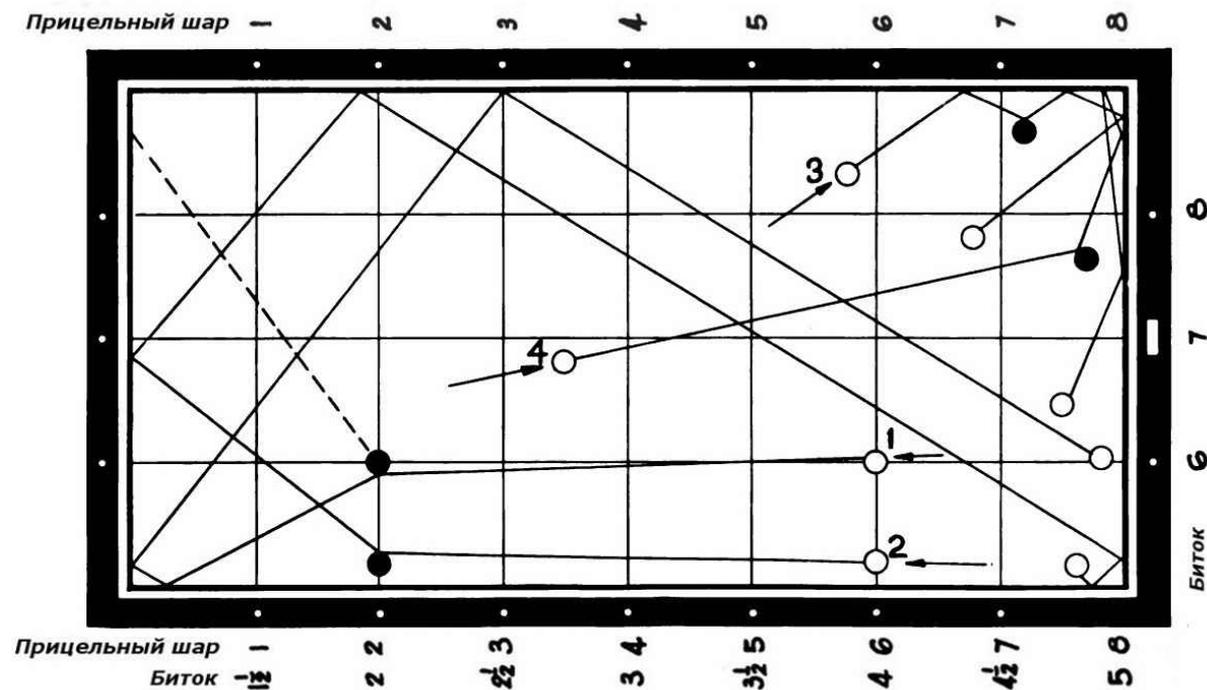


Рисунок 62.

Удар 2 выполняется с использованием двух или четырёх бортов. Биток направляется в половину первого прицельного шара, в результате чего попадает в длинный борт около второго бриллианта. Удар кием наносится в верхнюю часть битка и со смещением вбок – для придания правого бокового вращения. Когда второй прицельный шар располагается в районе угла (как это и показано на рисунке), биток всегда должен соударяться с длинным бортом поблизости второго бриллианта; но если второй прицельный шар удалён от угла на 12-15 дюймов (как в первом ударе), то соударение должно происходить в районе третьего бриллианта длинного борта и т.д. Такие пути перемещения необходимо изучить для быстрого анализа при различных положениях второго прицельного шара. Это – очень важный аспект игры, его необходимо запомнить (см. раздел «Согласующиеся бриллианты» в главе «Применение бриллиантовой системы в трёхбортном карамболе»). Вышеупомянутое относится к большинству ударов, использующих три борта.

В ударе 3 биток сначала направляется в борт, затем – в первый прицельный шар и т.д. При ударе битку следует придать верхнее и правое боковое вращение.

Удар 4 известен как «удар змейкой». При его выполнении битку придаётся экстремальное обратное боковое вращение (в данном случае – правое); удар кием наносится резко и направляется в верхнюю часть шара.

Во многих ударах трёхбортного карамболя промах происходит вследствие повторного соударения с первым прицельным шаром. В большинстве случаев это можно предотвратить, если увести первый прицельный шар к противоположному углу – как это показано штриховой линией в ударе 1, и, в случае необходимости, нанести удар по битку чуть ниже, чем обычно – чтобы компенсировать последствия более тонкого соударения с первым прицельным шаром.

В большинстве ударов, использующих три борта, соударение с первым прицельным шаром происходит довольно плотно. Большое преимущество в трёхбортном карамболе можно получить, если при игре использовать бортовые бриллиантовые отметки (см. ниже главу «Применение бриллиантовой системы в трёхбортном карамболе») – в особенности, второй бриллиант длинного борта, когда второй прицельный шар располагается в районе угла противоположной стороны стола. Шансы выполнить результативный удар повышаются, если Вы в позиции присутствует так называемый «большой» шар – второй прицельный шар, располагающийся около борта или в районе угла стола. При использовании такого шара расширяются игровые возможности, так как соударения битка со вторым прицельным шаром могут происходить как при подходе к борту или углу, так и при обратном движении – попадание может быть прямым и от борта и т.д. (см. главу «Наука игры»).

Чтобы выполнить удар, старайтесь использовать лишь необходимую для этого силу. В большинстве случаев более слабый удар приводит к более высокой точности. Всегда выполняйте кратчайший удар; иными словами, выполняйте удар так, чтобы более короткое отражение от борта предшествовало более длинному – при этом уменьшается вероятность нежелательного повторного соударения.

### **Непонятые удары, в которых часто допускаются промахи**

Пришло время разъяснить и проиллюстрировать удары, в которых часто допускаются промахи всего лишь потому, что большинство игроков неправильно поняли эти удары, или им их некорректно истолковали.

Взгляните на шесть ударов, представленных на рисунках 63-67 – в них биток, прежде чем войти в контакт с первым прицельным шаром, направляется в борт (поэтому такие удары часто называют ударами от борта).

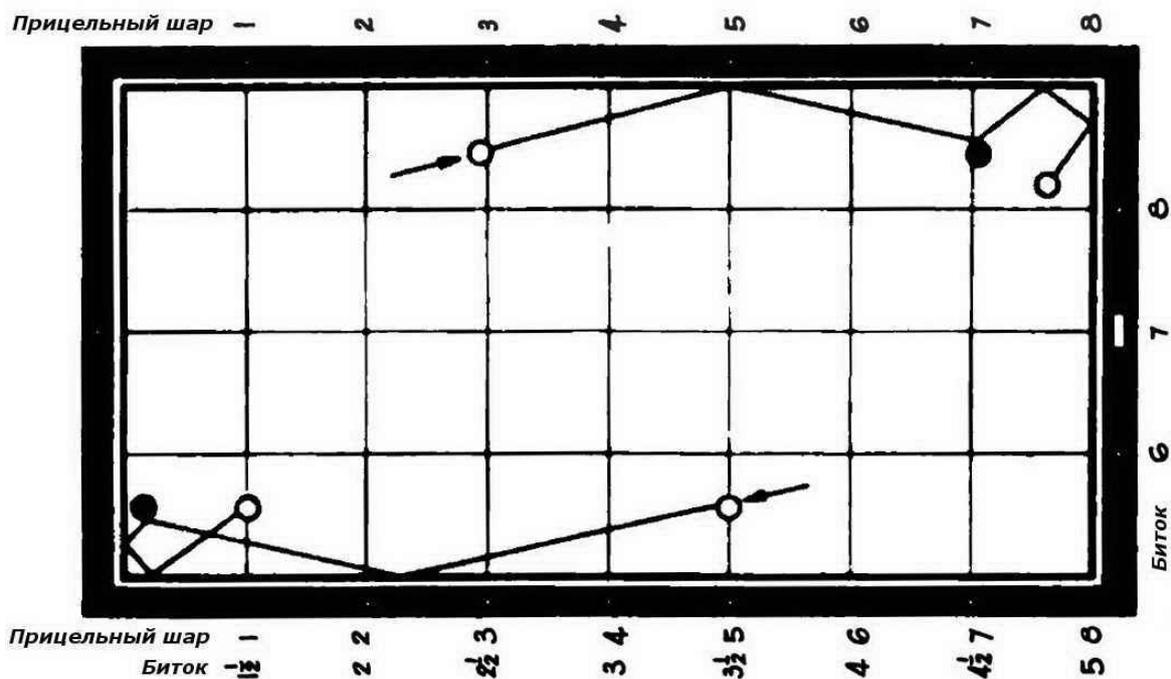


Рисунок 63.

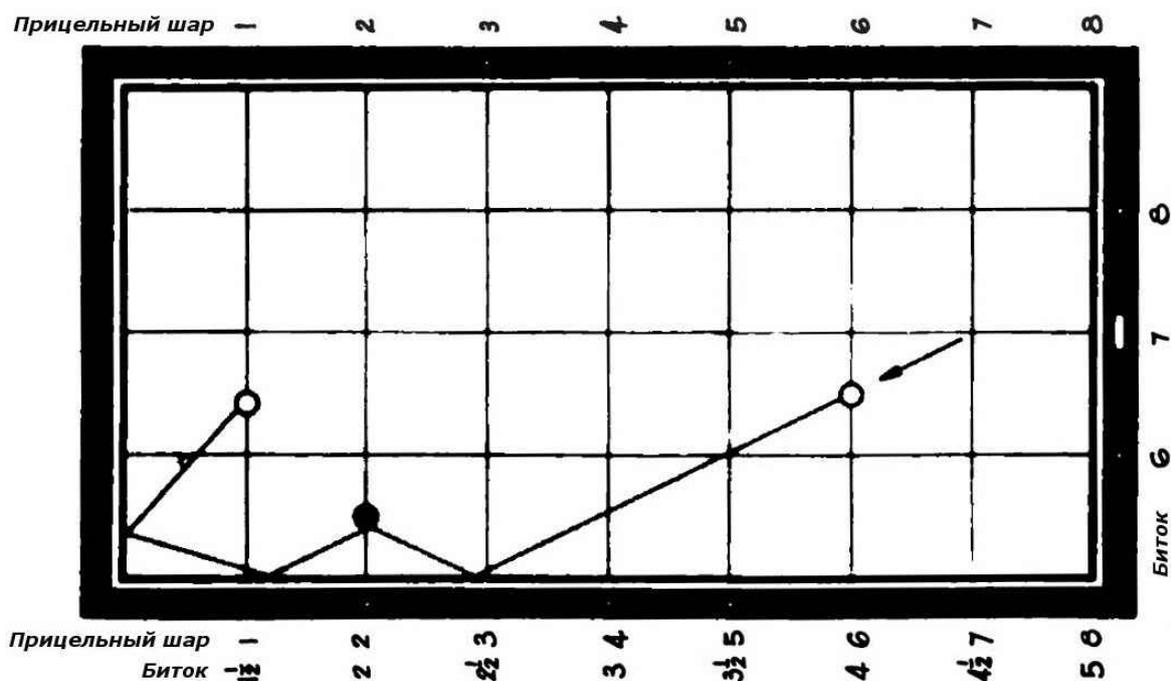


Рисунок 64.

Справа на рисунке 63 представлен удар от борта с бегущим винтом, а слева – подобный удар с обратным винтом.

При придании бегущего винта удар кием наносится на высоте центра битка со смещением вправо на расстояние, равное ширине наклейки. Бегущий винт нужен для того, чтобы биток после первого отражения от борта и соударения с первым прицельным шаром перемещался к тому же самому борту.

При придании обратного винта удар кием наносится на высоте центра битка со смещением влево на расстояние, равное ширине наклейки. Обратный винт нужен для того, чтобы биток, после первого отражения от борта и соударения с первым прицельным шаром, попадал в короткий борт.

В этом виде удара Вам снова предстоит делить углы. Когда биток и первый прицельный шар находятся на одинаковом расстоянии от длинного борта, нужно попасть в точку борта, располагающуюся точно посередине между проекциями положений шаров. Чтобы снова чётко увидеть это, посмотрите на оба удара на рисунке 63.

Если Вы сделаете это и правильно направите биток, то должны добиться успеха в ударе.

Рисунок 64 демонстрирует такой же удар с бегущим винтом, как и на рисунке 63, за исключением того, что здесь биток находится дальше от борта, чем прицельный шар.

Когда в ударах от борта биток и первый прицельный шар располагаются на неравных расстояниях от борта, точка контакта с бортом находится следующим образом. Сначала, как и прежде, определяется положение средней точки. Затем производится оценка разницы расстояний от шаров до борта. Наконец, находится искомая точка – она удалена от средней точки *в сторону шара, находящегося ближе к борту*, на расстояние, равное выше полученной оценке. Например, если *прицельный шар* располагается на два дюйма *ближе к борту*, чем биток, то искомая точка соударения удалена на два дюйма от

средней точки в сторону прицельного шара. Посмотрите на рисунки 64-67, на которых показаны те же самые удары, что и на рисунке 63, за исключением того, что шары расположены на разных расстояниях от борта. Во всех этих ударах точка контакта с бортом определялась так, как только что было объяснено.

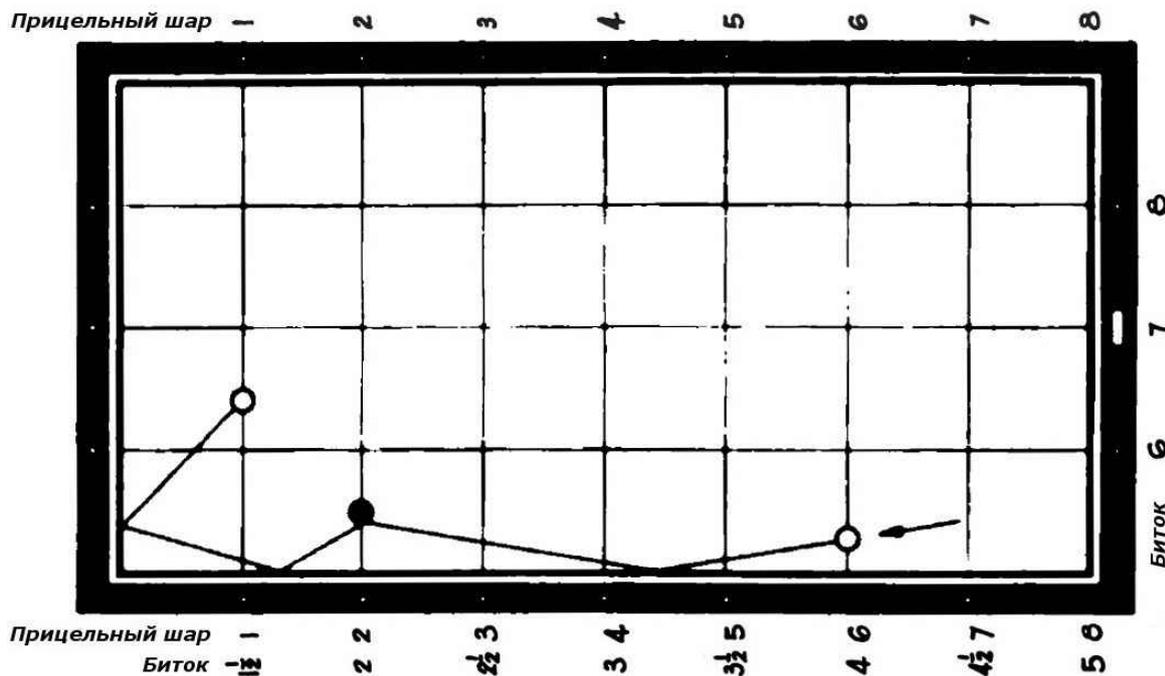


Рисунок 65.

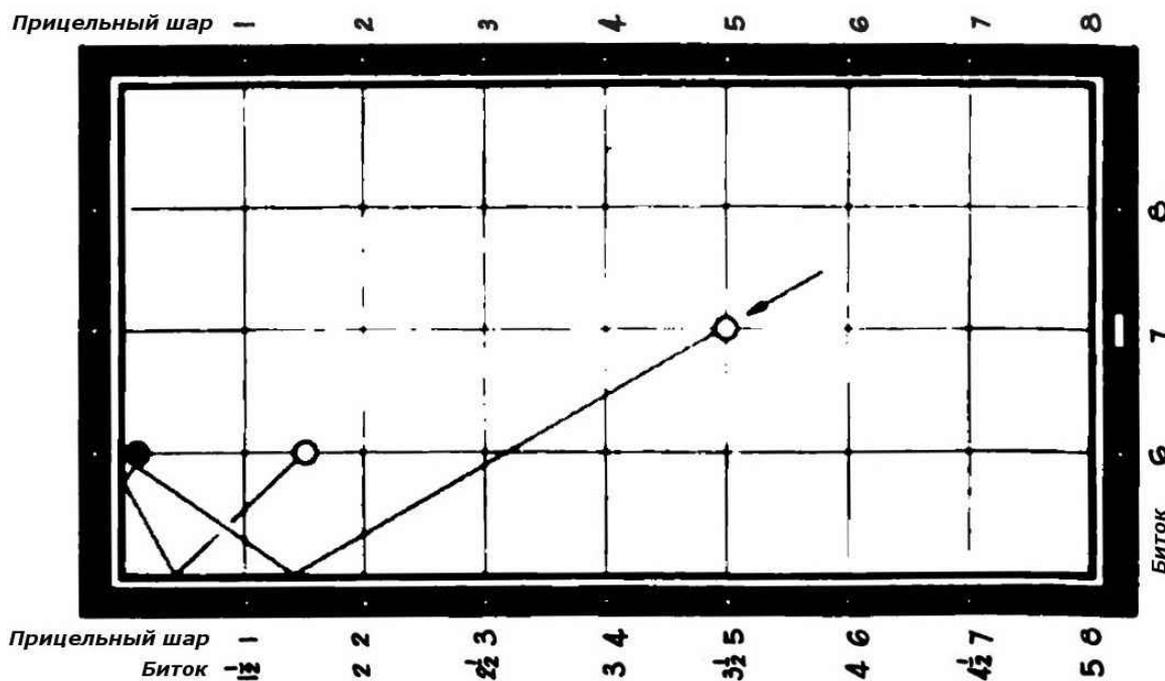


Рисунок 66.

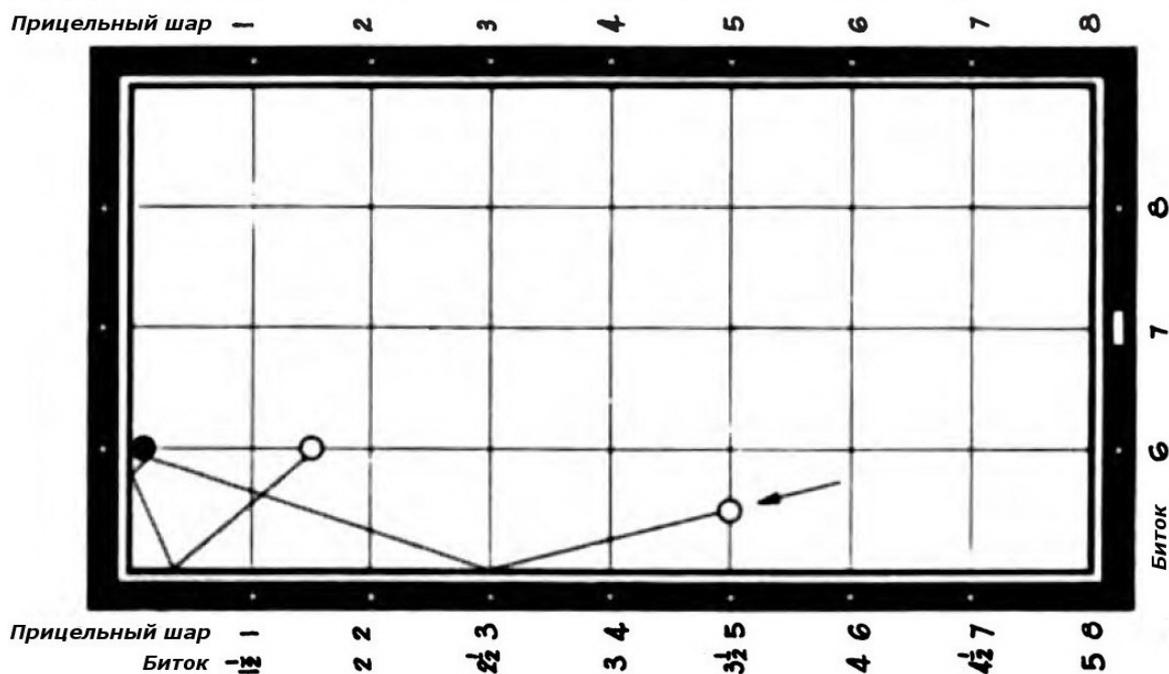


Рисунок 67.

Если всё прочее Вы сделаете идеально, то добьётесь успеха, выполняя эти удары так, как было указано.

Удар на рисунке 68 характерен тем, что биток располагается не на той же половине стола, где находятся прицельные шары; помимо этого, угол отражения битка от первого и третьего бортов является весьма острым. Для выполнения удара кий направляется в точку битка, чуть смещённую вверх от его видимого центра, а сам биток направляется в треть прицельного шара с его правой стороны. После контакта с первым прицельным шаром биток приобретает верное естественное направление движения. Промахи же в этом ударе часто происходят из-за того, что битку придаётся боковое вращение.

Знаменитый удар «мёртвый шар», в котором биток располагается на дальнем конце стола, представлен на рисунке 69. Правильное выполнение этого удара помогло мне выиграть двадцать встреч подряд и Мировой Чемпионат по трёхбортному карамболу 1940 года. Если всё делать правильно, то этот удар, кажущийся сложным, выполняется без труда. При этом удар по битку нужно нанести горизонтально расположенным кием, который направляется *чуть-чуть* ниже центра шара. Соударение битка и прицельного шара должно произойти в половину шара с правой стороны.

На рисунке 70 представлен удар от бортов с приданием битку обратного бокового вращения. Этот удар в моём исполнении стал «фишкой» недавно вышедшего короткометражного фильма, снятого компанией Метро-Голдвин-Майер. Для придания обратного винта, удар наносится на высоте центра битка со смещением кия в левую сторону.

На фотографии 34 я запечатлён при выполнении этого удара. Тесьма на столе изображает траекторию битка, графически представленную на рисунке 70.

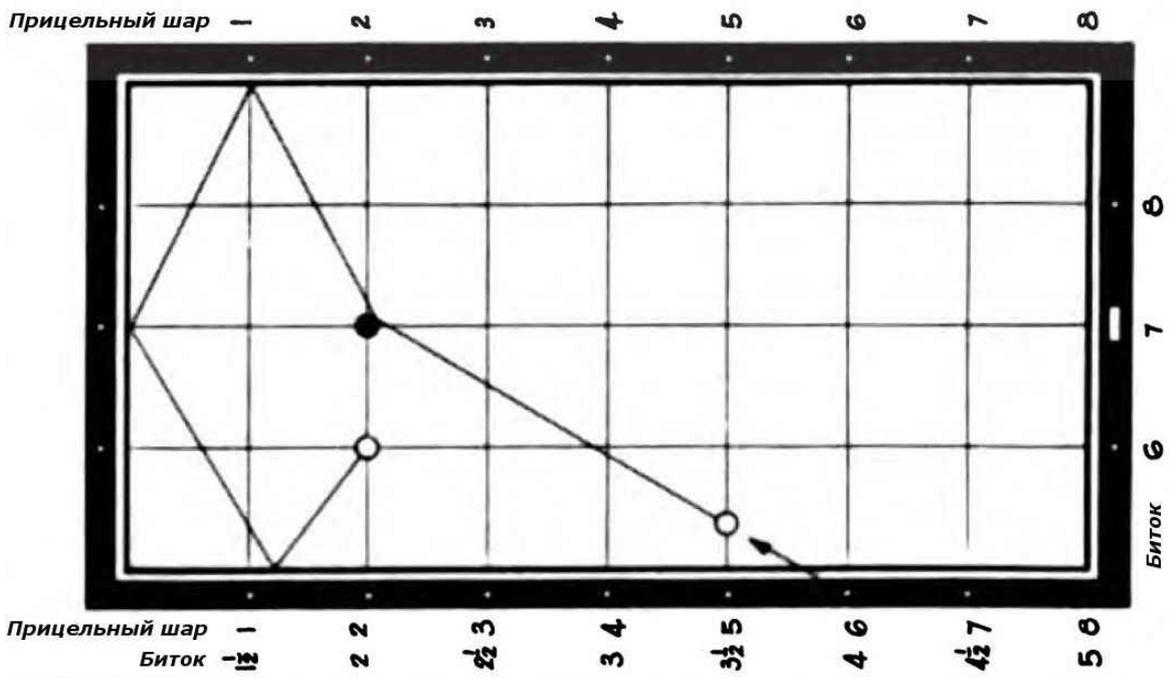


Рисунок 68.

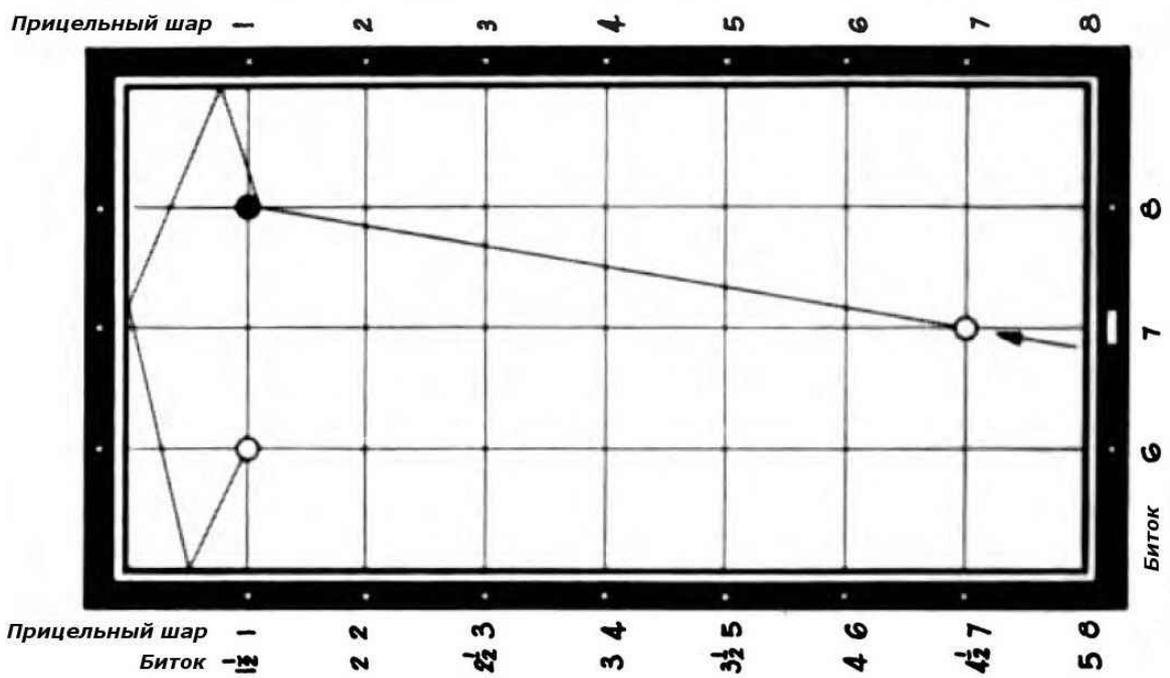


Рисунок 69.

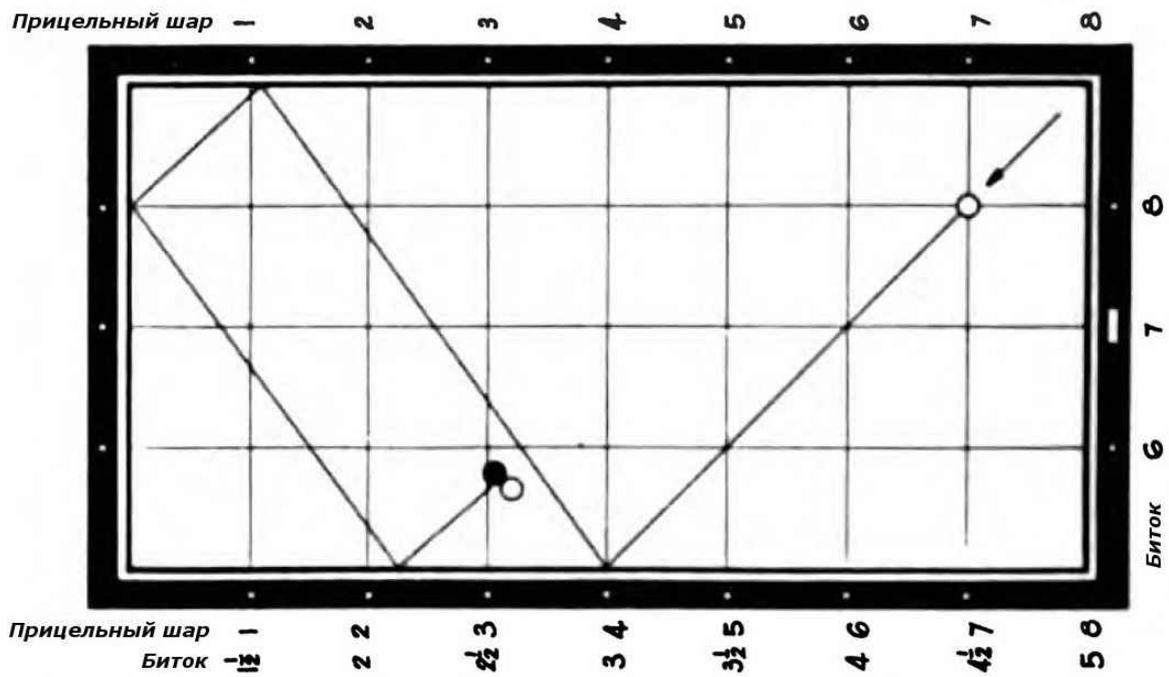


Рисунок 70.

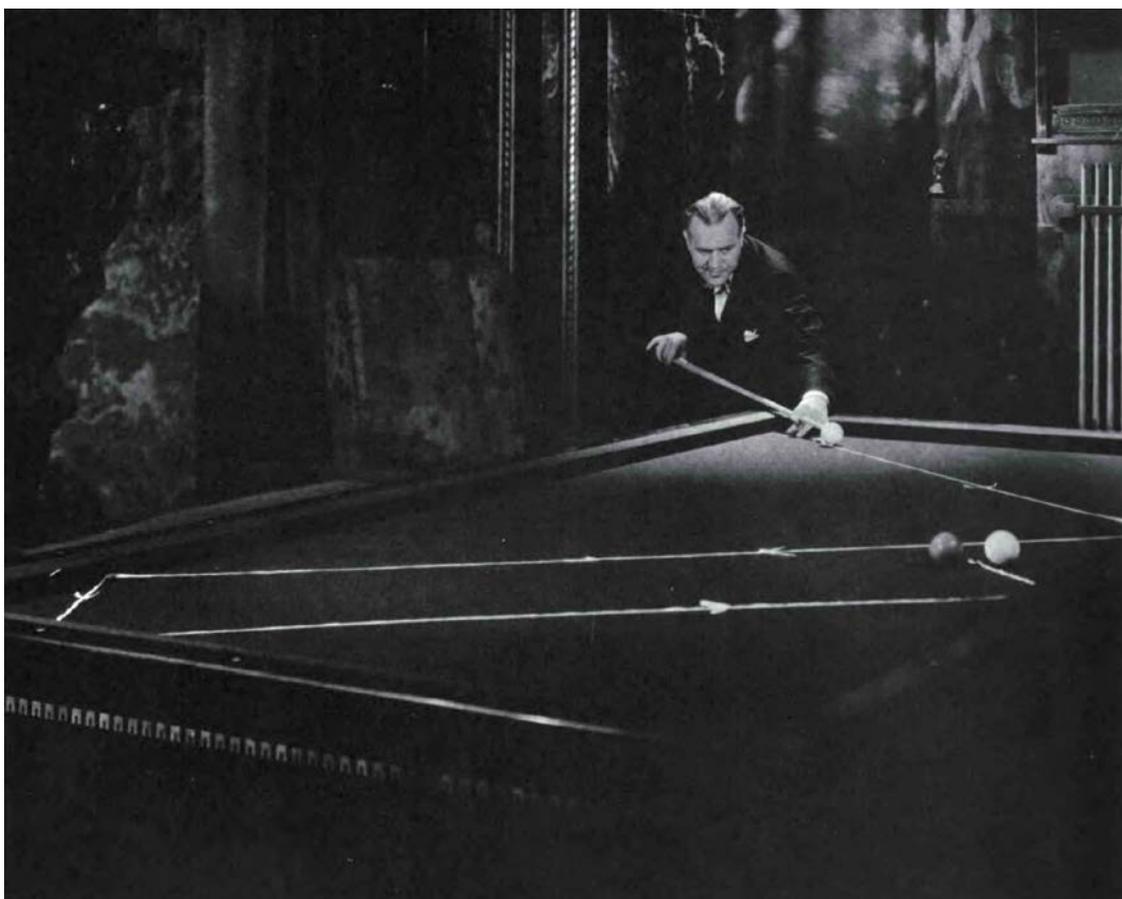


Фото 34. Выполнение удара с обратным винтом от четырёх бортов  
 Держите кий горизонтально. Направьте биток в борт, как показано на рисунке. Нанесите удар в центр битка; придайте левое боковое вращение. Используйте 6-дюймовый мост. Применяйте умеренную силу удара.

## Удары массе

Самыми трудными из всех ударов являются удары массе. Не следует пытаться их выполнять, прежде чем Вы хорошо не обучитесь всем прочим способам ведения игры, основательно поняв и овладев основами бильярда, в особенности – ударом. Новички и удары массе не сочетаются друг с другом. Короче говоря, исполнению массе следует обучаться на самом последнем этапе освоения бильярда.

Чтобы выполнить обычный удар массе – такой, как в ударе 1 на рисунке 71, расположите кий под углом  $72^\circ$  или слегка наклонно по отношению к отвесному направлению. Нанесите удар по точке битка, находящейся к Вам ближе, чем видимый центр; придайте при этом битку ещё и сильное правое боковое вращение. Чтобы научиться прицеливаться, положите кий на стол параллельно линии, касающейся краёв битка и первого прицельного шара (в ударе 1 игрок видит эту линию, касающейся правого края битка и левого края прицельного шара; прим. пер.), а затем поднимите его примерно на указанный угол. При этом кий займёт надлежащее положение при прицеливании в «точку наименьшего сопротивления», то есть в самый край первого прицельного шара. Если попадать по первому прицельному шару не тонко, то будет невозможно добиться хорошей позиции шаров за счёт удерживания их рядом друг с другом.

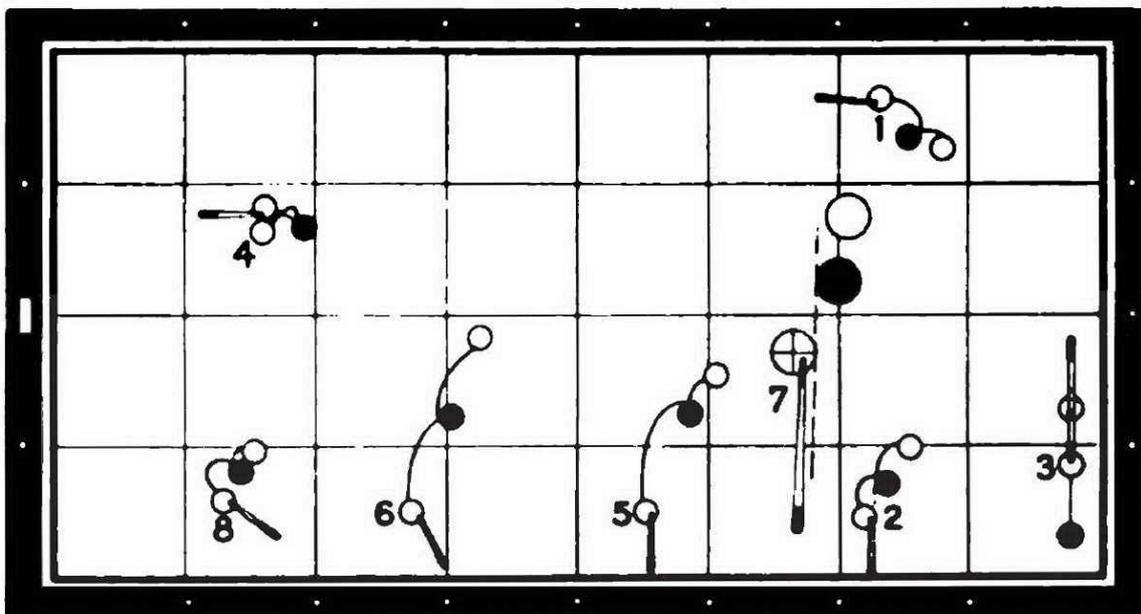


Рисунок 71.

Никогда при ударе не располагайте часть наклейки кия вне края битка, поскольку в таких случаях будет происходить кикс. Точка удара всегда должна находиться к Вам ближе, чем видимый сверху центр битка – как в ударе 7, демонстрирующем надлежащее место удара для всех ударов массе. Единственное отличие в различных ударах заключается в возвышении (уклоне) турняка кия.

Девяносто процентов всех ударов массе выполняются при наклоне кия, составляющем  $78$  градусов.

Не наносите сильного удара по битку, потому что при этом не будет хватать времени на то, чтобы его траектория изогнулась (*конечно же, это – довольно вульгарное изложение физической сути происходящего; прим. пер.*); не применяйте и слабого удара – ни тот и ни другой не являются эффективными. Чтобы добиться надлежащего эффекта массе, необходимо использовать запястье.

Для выполнения удара 2 действуйте так же, как и в первом случае, но расположите кий более вертикально – за счёт этого увеличится кривизна траектории. При этом кий удерживается почти отвесно, абсолютно вертикальное расположение не используется никогда. Помните, что траектория битка должна надлежащим образом изогнуться – поэтому не бейте излишне сильно, а применяйте резкий и отрывистый удар умеренной силы.

В ударе 3 следует выполнить удар с эффектами оттяжки и массе, для чего кий удерживается под углом 45 градусов. Нанесите удар, как показано на рисунке – без бокового вращения, направив кий в точку, располагающуюся ближе видимого центра, но не низко. Удар должен быть быстрым, но не слишком сильным.

Удар массе 4 характерен тем, что изначально биток касается одного из прицельных шаров. Точка удара располагается чуть сзади видимого центра и смещена вправо для придания правого бокового вращения. Удерживая кий почти вертикально, необходимо попасть битком по левой стороне первого прицельного шара, который не касался битка.

Для выполнения всех ударов массе кий нужно удерживать указательным и большим пальцами правой руки. Посмотрите на правильный хват для ударов массе, представленный на фотографии 21 в разделе «Постановка различных мостов».

Удар массе 5 является ненадёжным и трудным. Единственный способ его выполнения состоит в том, что нужно направить биток немного в сторону от прямой линии, соединяющей биток и первый прицельный шар, и добиться того, чтобы траектория битка изогнулась примерно в двух дюймах от первого прицельного шара, исходное расстояние до которого составляло восемь или девять дюймов. Кий следует направить так, как показано на рисунке.

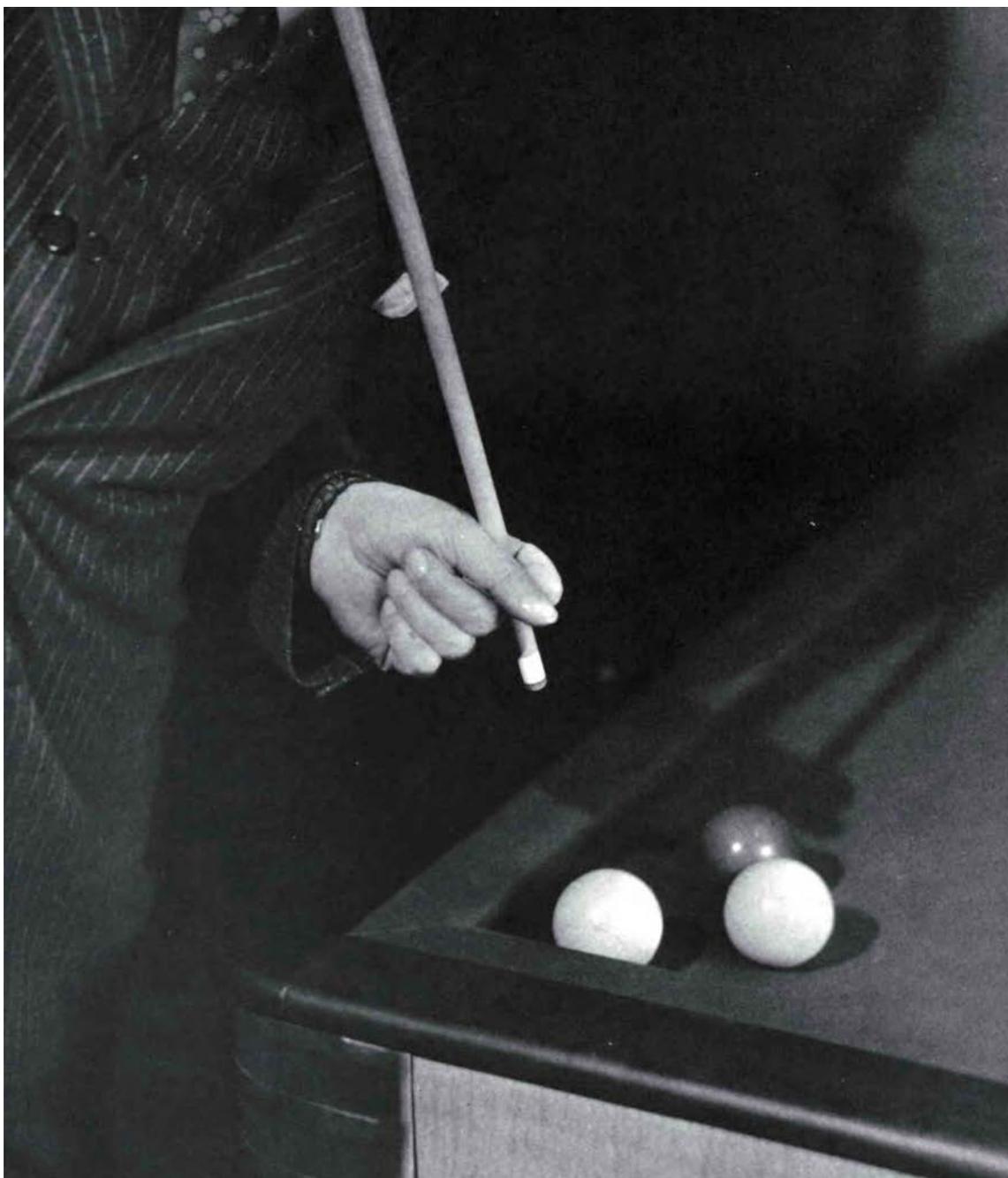
Удар 6 выполняется точно так же, как и удар 5.

Учитесь выбирать ту сторону, с которой располагается траектория битка в различных ударах массе.

В иллюстрации удара 7 показано точное место для нанесения ударов кием при выполнении всех массе. Чтобы его найти, нужно разделить видимую поверхность битка на четыре равные части: одна из разделяющих линий параллельна воображаемой прямой линии, касающейся правого края битка и левого края первого прицельного шара, а другая – перпендикулярна ей. Одна из этих четвертей и определит место контакта кия с битком. Обратите внимание на рисунке на то, что место удара располагается чуть ниже и правее центра битка.

Удар 8, в котором прицельные шары касаются друг друга, и все три шара выстроены в линию, является сложным. Для его выполнения биток направляется в сторону от прицельных шаров, а затем возвращается к ним за счёт искривления траектории. Битку придаётся правое боковое вращение, а кий при ударе располагается почти вертикально. Обратите внимание на то, как направлен кий. При выполнении этого удара необходимо использовать мост «Свобода действий».

«Свобода действий» при выполнении массе означает то, что опорная рука при этом не касается стола. Снова посмотрите на фотографию 22, приведённую в разделе «Постановка различных мостов», а затем изучите фотографию 35. Обратите внимание на то, что опорная рука располагается примерно в восьми дюймах от битка. На этом фото кий показан практически при своём экстремальном наклоне. Прижатая к телу опорная рука располагается перпендикулярно телу и параллельно столу.



*Фото 35. Расстояние от опорной руки до битка и экстремальный наклон кия при выполнении удара массе с мостом «Свобода действий»*

Важно, чтобы Вы соразмерили наклон кия с расстоянием, которое необходимо пройти битку. Чем дальше Вы хотите переместить биток, тем

меньше нужно поднимать турняк, и одновременно с этим – тем сильнее следует выполнять удар.

Помните, что перед тем, как упражняться в искусстве выполнения ударов массе, необходимо приобрести умение во всех остальных аспектах бильярдной игры.

### Сложные удары

Здесь рассматриваются семь сложных ударов, часто встречающихся в игре, которые нужно понять. Однако, не пытайтесь их выполнять, пока не станете продвинутым игроком. Более того, некоторые из этих ударов довольно причудливы.

В ударе 1 на рисунке 72 требуется сделать оттяжку в позиции, когда биток расположен всего лишь в четверти дюйма от прицельного шара. Чтобы добиться этого, нужно нанести удар в точку, находящуюся ниже видимого центра битка на расстоянии, равном ширине наклейки. Сам удар выполняется резко, сильно и с сопровождением битка кием.

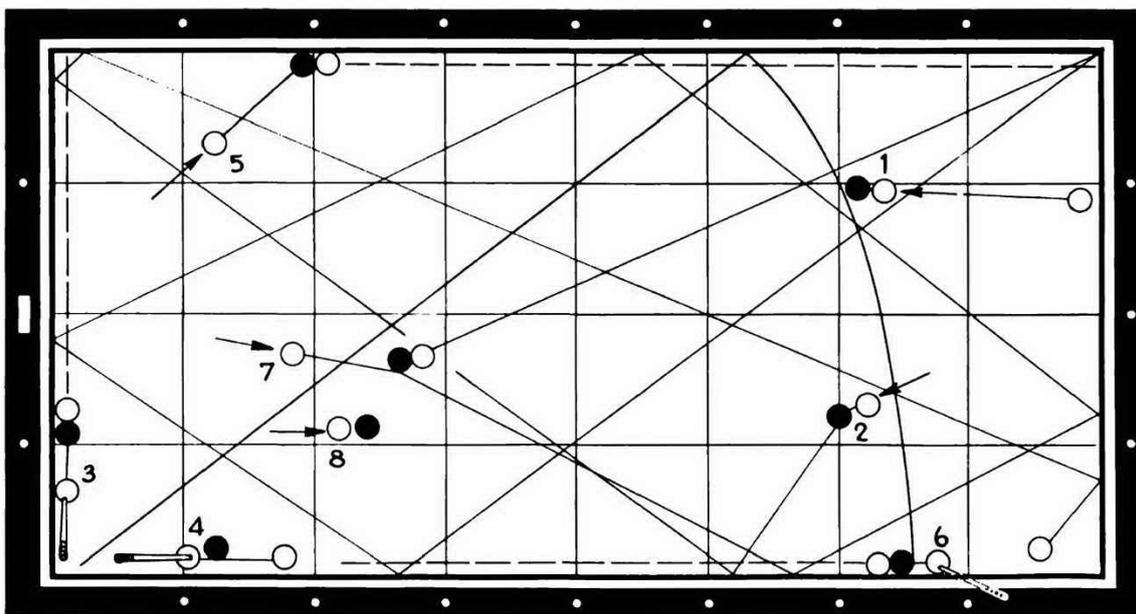


Рисунок 72.

Для выполнения силового наката в позиции, когда биток находится в половине дюйма от прицельного шара (удар 2), нанесите удар с верхним и правым боковым вращением. Здесь так же требуется резкий и сильный удар с сопровождением.

Чтобы выполнить массе, проиллюстрированное ударом 3, нужно добиться соударения с первым прицельным шаром в полный контакт. При этом следует придать битку сильное левое боковое вращение, за счёт которого первый прицельный шар отойдёт от борта и освободит место для второго прицельного шара, возвращающегося назад после отражения от верхнего борта.

Для выполнения силового массе, показанного в ударе 4, нужно прицелиться кием непосредственно во второй прицельный шар, и не придавать битку бокового вращения. Кий следует наклонить почти на девяносто градусов

и направить в точку, расположенную за центром битка – за счёт этого биток будет перемещаться ко второму прицельному шару, после того как первый прицельный шар отразится влево.

В ударе массе 5 должно произойти соударение битка и прицельного шара в полный контакт. При этом левое и верхнее вращение битка прижмёт его к борту и приведёт к контакту со вторым прицельным шаром, возвратившимся по пунктирной линии после соударения с правым бортом.

Чтобы выполнить удар массе 6, наклоните кий примерно на 45 градусов и придайте битку левое боковое вращение. Нанесите удар так, показано на рисунке – в результате произойдёт соударение белых шаров в районе левого нижнего угла стола.

В ударе 7 нужно придать битку левое боковое вращение, ударив по нему чуть выше центра. Соударение белых шаров произойдёт в углу стола. Это – трюковый удар, и половина его секрета (так же как и для большинства вычурных ударов) заключается в правильной расстановке шаров на позициях, показанных на рисунке.

Удар 8 тоже является трюковым. Его выполняют так же, как и удар 1, за исключением того, что удар наносится чуть выше. Биток останавливается на том месте, где находился прицельный шар, и вращается как волчок.

При обсуждении трюковых ударов вспомнился забавный случай, произошедший прошлой весной на Тихоокеанском побережье.

После очередного выставочного матча в клубе я объявил, что продемонстрирую ровно дюжину трюковых ударов массе. Менеджер бильярдного клуба поспешно подошёл ко мне и взволнованно, но вежливо и извиняющимся тоном, уведомил: «Сожалею, господин Хоппе, но я боюсь, что Вам придётся ограничиться десятью трюковыми ударами. Вы же видите – в зале установлено лишь десять столов». На мгновение я смутился, не понимая того, что он имел в виду. И тогда один из членов клуба прошептал мне на ухо: «Появлявшийся здесь последний «мастер», удачно выполнив свой единственный трюковый удар, оставил опрятный двенадцатидюймовый двухсторонний прорез на сукне».

## ***Наука игры***

В этой главе я хочу указать на применение основной науки о бильярде к искусству игры. Это следует понять, прежде чем приступать к выполнению указаний в следующей главе, посвящённой «Бриллиантовой системе».

Почему, например, траектория прицельного шара всегда прямолинейна, а траектория битка часто искривлена? Почему так важно обсуждение эффекта воздействия сукна на движение шара по ворсу или против него? Почему удар легче выполнить, когда второй прицельный шар располагается около борта?

Надеюсь, изложенный ниже материал будет представлять для Вас какой-то интерес, а возможно – и ценность.

### ***Почему боковое вращение искривляет траекторию шара***

Кривизна траектории шара, обладающего боковым вращением, вызвана трением между маленьким круглым кусочком поверхности поворачивающегося шара и сукном. Благодаря своей форме и давлению на мягкую ткань,

вращающийся шар скользит по небольшой круговой поверхности; и причина кривизны в этих обстоятельствах заключается в том, что при контакте с сукном передняя сторона шара сталкивается с большим трением, чем задняя. Поэтому, на передней стороне шара вращение тормозится несколько сильнее, чем на задней, в результате чего шар неизбежно смещается в направлении своего вращения (*вправо при правом боковом вращении и влево – при левом; прим. пер.*).

### **Влияние ворса**

На многих столах заметна различная кривизна траектории при перемещении по направлению укладки ворса и против него. При движении против ворса трение действует несколько сильнее, и это должно вызывать немного большую кривизну по сравнению с движением по той же траектории, но в направлении укладки ворса.

### **«Длинные» и «короткие» скатывания**

На бильярдном языке «коротким» скатыванием называют перемещение или искривление траектории шара в сторону длинного борта, обусловленное влиянием ворса. Под «длинным» скатыванием подразумевают перемещение или лёгкое искривление траектории, уводящее шар от длинного борта.

Ворс на сукне направлен в сторону нижней части стола. Короткие скатывания происходят при движении битка к нижней части стола, а длинные скатывания часто преобладают, когда биток катится к верхней стороне. Верхняя часть стола находится с той стороны, где на борту установлена табличка (товарный знак) с названием фирмы-производителя. *(Необходимо сказать, что в вопросе влияния ворса на скатывание битка далеко не всё понятно и по сей день. Поэтому, правильнее будет с осторожностью отнестись к тому, что по этому поводу сказал автор. В частности, движение шара строго параллельно длинным бортам является скорее теоретическим, чем практическим случаем. Это значит, что в игре шар перемещается под наклоном к направлению укладки ворса, а многие имеющиеся факты свидетельствуют о том, что при этом шар подвержен не такой тенденции скатывания, на которую указал автор, а прямо противоположной. Более того, можно смело утверждать, что обычно при движении шара в той или иной мере проявляется наличие бокового вращения – а влияние такого вращения на скатывание шара вовсе не тривиально. При движении по ворсу шар несколько смещается в сторону имеющегося бокового вращения: вправо при правом вращении и влево при левом. При перемещении же против ворса картина реверсно изменяется: шар имеет тенденцию скатывания в сторону, противоположную направлению вращения. Прим. пер.)*

Нередко можно слышать выражения «сыграно длинно» и «сыграно коротко». Первое из них означает, что для попадания битка во второй прицельный шар игрок намеревался добиться отражения от короткого борта; соответственно, второе выражение означает намерение добиться отражения от длинного борта. Выражение «сыграно длинно» также применяют при прямом попадании во второй прицельный шар без помощи другого борта, когда биток

движется к короткому борту или от него; соответственно, если биток движется к длинному борту или от него, говорят «сыграно коротко».

### **Размер цели**

По рисунку 73 можно видеть, что размер цели, представленной прицельным шаром С, составляет почти два диаметра шара. Шар А попадёт в цель, если его траектория будет располагаться где-нибудь между линиями АА' и АА'', удалёнными от края шара С на расстояние, равное половине диаметра шара. Конечно же, угловая ширина цели варьируется в зависимости от расстояния – при уменьшении расстояния между шарами она увеличивается, и увеличение это весьма близко к пропорциональному. Шар, перемещающийся по линии АВ' или АВ'' задел бы шар В, но прошёл бы мимо шара С примерно с трёхкратным промахом. На расстоянии АС, равном девяти футам, угол А'АА'' равен примерно двум с половиной градусам; на втрое меньшем же расстоянии АВ угловая ширина цели (угол В'АВ'') составляет приблизительно семь с половиной градусов. Когда прицельный шар располагается настолько близко у борта, что биток не может пройти позади него после контакта с бортом, цель практически становится намного крупнее. Наибольшим размером цель обладает, когда прицельный шар находится в углу стола.

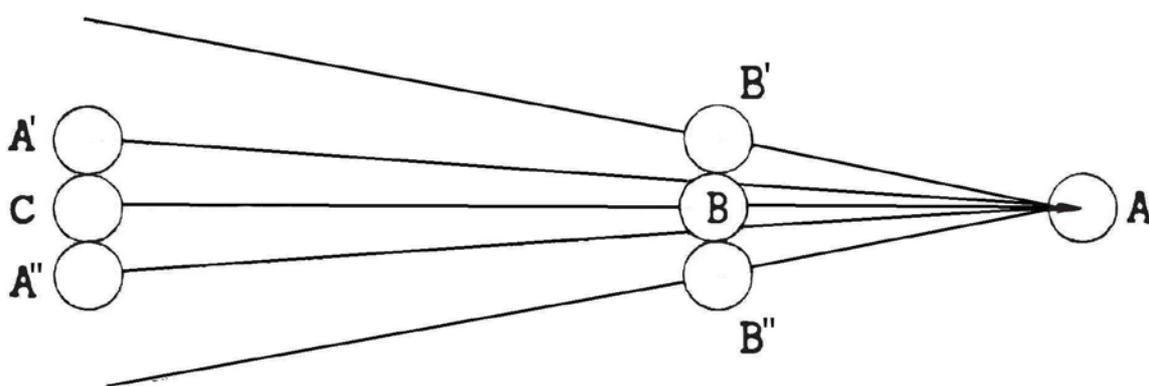


Рисунок 73.

Когда второй прицельный шар расположен в углу, при некоторых ударах он обладает шириной, превышающей семь дюймов. Это имеет место, когда шар одинаково удалён от бортов на расстояние, немного превышающее диаметр шара, составляющий два и  $25/64$  дюйма.

Допустим, биток коснулся первого прицельного шара, а затем, прежде чем подойти ко второму прицельному шару, трижды вступил в контакт с бортами стола. Он может задеть второй прицельный шар как при подходе к углу, так и при отражении из него. Таким образом, в этом случае для определения ширины цели нужно к ширине прицельного шара добавить две ширины битка (на бильярдном сленге этот вид удара известен как «большой шар»). Три раза по два и  $25/64$  дюйма дают итог: семь и  $11/64$  дюймов, что вполне комфортно для свободы действий.

Насколько сказанное верно, подтверждает то, что во всех ударах Вы не имеете такой свободы действий. При деликатных ударах допустимый промах может не превышать даже толщины волоса.

## **Придание нижнего вращения при дальних ударах**

Под дальними понимают такие удары, при которых прицельные шары располагаются вдалеке от битка. При выполнении подобных ударов в стрейт-рейл бильярде и зонном карамболе кий направляется несколько ниже центра битка, а сам удар выполняется быстро и резко, но не чересчур сильно. При этом достигается бóльшая точность – за счёт того, что после довольно сильного удара биток не начинает сразу же катиться, и благодаря полному контролю за положением прицельных шаров по окончании удара.

Этот вид удара подобен подсечке (*chip shot*) в Гольфе.

Иными словами, это – удар, позволяющий использовать в игре накат, реализуемый посредством придания битку начального нижнего вращения. Добившись определённого игрового уровня, Вы будете часто применять этот удар.

Вы можете ударить по битку довольно сильно, после чего он будет быстро перемещаться, пока не потеряет своё нижнее вращение. Затем шар замедлит своё движение и перейдёт к естественному качению вперёд.

Если бы в таком виде удара Вы использовали быстрое перемещение битка, обладающего верхним вращением, то не имели бы никакого контроля над прицельными шарами (в смысле их конечной позиции) и довольствовались бы меньшей точностью битка при соударении.

При выполнении удара применяйте такую силу, которая лишь достаточна для того, чтобы удар оказался успешным. Это «чувство» достаточности силы придёт к Вам с практикой. Когда биток сильно удалён от прицельного шара или от обоих прицельных шаров (на два с половиной или более расстояния между бортовыми бриллиантовыми отметками), используйте рекомендуемый способ нанесения удара; не действуйте так при ударах на малых расстояниях. И не забывайте, что не следует прикладывать слишком большую силу. Тренируйте этот удар с шарами, установленными на различных расстояниях, и Вы научитесь чему-то действительно важному.

## **Скольжение**

Термин «скольжение» означает то, что при движении шар проскальзывает относительно сукна, и это происходит до тех пор, пока действие ворса не приведёт к тому, что шар не покатится по столу естественным образом.

Скольжение проявляется при всех ударах, и избежать его невозможно. Однако, неплохо знать, что появление скольжения преобладает при сильных ударах – чем сильнее удар, тем дольше длится скольжение. Кроме того, скольжение проявляется более явно на новом сукне.

## **Максимальная интенсивность бокового вращения**

Максимальная интенсивность бокового вращения выше обсуждалась в разделе «Применение бокового вращения». Разумно будет освежить в памяти этот аспект игры, прежде чем приступить к изучению «Бриллиантовой системы».

Если битку, находящемуся в центре стола, придать максимальное боковое вращение и направить его в центральную бриллиантовую отметку короткого

борта, то после отражения траектория будет направлена в средний бриллиант длинного борта. Это – экстремальное проявление действия бокового вращения.

Этот факт можно использовать как руководящее указание при направлении бита от одной отметки к другой при применении «Бриллиантовой системы». Однако, когда это возможно, экстремальностей всех видов нужно избегать. Понимание этого очень полезно при ведении игры на основе «Бриллиантовой системы», к изучению которой мы вскоре приступим.

### ***Скорость удара и шара***

Скорость удара и управление шарами имеют непосредственное отношение к тому, что получается в результате всех ударов, особенно – при применении бокового вращения и использовании «Бриллиантовой системы». Поэтому я советую сейчас снова прочесть главу «Скорость и сила» и уделить особое внимание (то есть – полностью понять) толкованию расширения и сужения углов отражения в зависимости от скорости. Это же касается и увеличения или уменьшения скорости бита под влиянием попутного и обратного винтов.

Когда Вы повторите этот урок, будете готовы к изучению «Бриллиантовой системы».

### ***Применение «Бриллиантовой системы» в трёхбортном карамболе***

Моё толкование «Бриллиантовой системы» не является кабинетным исследованием – оно было написано, если можно так выразиться, на бильярдном столе с кием в качестве ручки. В каждом случае теория получила доказательство не только с помощью экспериментальной демонстрации, но и через достижения на турнирах мирового уровня. Истолкованию способствовали и наблюдения.

К счастью, не погружаясь в глубокий математический анализ, можно дать простое и понятное объяснение широко разрекламированной и пользующейся успехом системе, которая улучшит Вашу игру в трёхбортный карамболь. Именно это я и попытался сделать.

«Бриллиантовая система» улучшит Вашу игру благодаря устранению догадок. Тщательно изучите эти уроки и обратите особое внимание на сопровождающие рисунки. Изучая «Бриллиантовую систему», Вы превратите поражение в победу.

Чтобы получать правильные последствия всех ударов, выполняемых в соответствии с СИСТЕМОЙ, Вы должны использовать естественный бегущий винт, придаваемый ударом умеренной силы.

### ***Зачем нужны бриллианты на поручнях бортов***

Маленькие инкрустированные перламутровые отметки на верхней стороне бортовых поручней, называемые бриллиантами, предусмотрены не в виде украшений и не для улучшения внешнего вида стола, как полагают некоторые люди. Они находятся там исключительно в качестве путеводителей для игроков – чтобы правильно определять углы отражения.

Длина бильярдного стола в два раза превышает его ширину. С помощью бриллиантов длинные борта разделены на восемь частей, а короткие борта – на четыре части (длины всех этих частей одинаковы и равны расстоянию между соседними бриллиантовыми отметками; прим. пер.). В «Бриллиантовой системе» отметкам поставлены в соответствие два числа – отдельно для битка и прицельного шара.

Обратимся к рисунку 74, на котором изображён стол с числами бриллиантовых отметок. Рядом с нижним длинным бортом указаны числа, относящиеся к прицельному шару: крайнему слева бриллианту соответствует число 1; при перемещении вправо на одно межбриллиантовое расстояние соответствующее число увеличивается на единицу; соответственно, число у правого угла принимает значение 8. Тем же самым отметкам соответствуют и числа для битка: они начинаются с  $1\frac{1}{2}$ , увеличиваются на  $\frac{1}{2}$  при смещении на каждое межбриллиантовое расстояние и заканчиваются числом 5 у правого угла стола. Числа для битка продолжают и на правом коротком борту, где они увеличиваются уже на 1 при сдвиге на одно межбриллиантовое расстояние; таким образом, отметкам на правом борту соответствуют числа 6, 7 и 8.

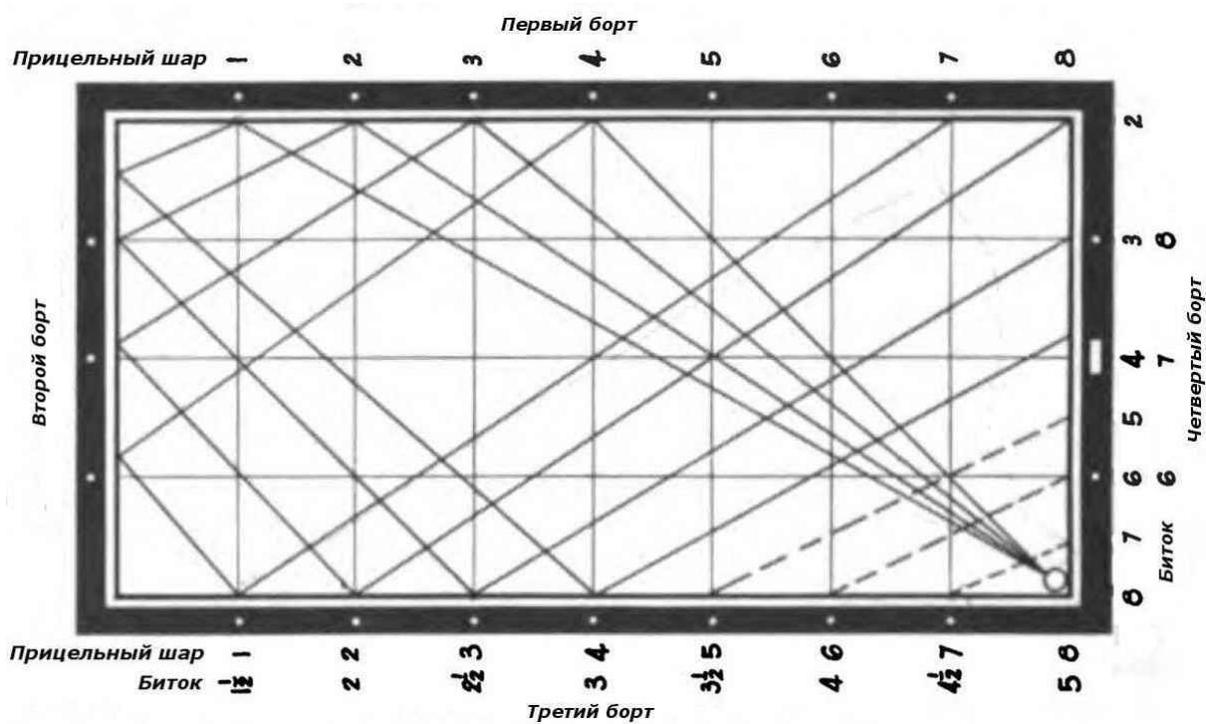


Рисунок 74.

Помимо этого, числа от 1 до 7 для прицельного шара указаны и для бриллиантов верхнего длинного борта. Взгляните снова на рисунок. Рядом с правым коротким бортом указаны числа для прицельного шара. Самое верхнее (угловое) число равно 2, бриллианту ниже соответствует число 3, а среднему бриллианту – число 4. При дальнейшем перемещении вниз увеличение чисел на единицу производится при сдвиге на половину межбриллиантового расстояния (что является следствием двукратного превышения длины стола над его шириной): см. числа 5, 6 – напротив отметки, 7 и 8 – напротив угла.

## **Местонахождение чисел**

Бриллиантам длинных бортов всегда соответствуют эти постоянные числа, имеющие меньшие значения у того короткого борта, с которым раньше войдёт в контакт биток, и увеличивающиеся при приближении к противоположному короткому борту.

Первое, что нужно сделать – запомнить эти числа. Числа для прицельного шара и для битка показаны на рисунке для случая, когда игрок располагается у верхней части стола (согласно рисунку 74 – у правого короткого борта). Если он встанет у нижней части, то расположение чисел просто зеркально изменится. *Меньшие числа (у длинных бортов; прим. пер.) всегда располагаются в противоположном конце стола по отношению к Вашему местоположению для выполнения удара.*

Запомните эти числа, сначала встав у одного конца стола. После этого подойдите к другому концу стола и сделайте то же самое. Потренируйтесь определять их местоположение с двух сторон стола, помня о том, что положения битка и прицельного шара всегда отсчитываются, согласно рисунку 74, от первого короткого борта, с которым войдёт в контакт биток.

Вы должны помнить эти бриллиантовые нумерации, поскольку они являются Вашим совершенным проводником в «Бриллиантовой системе». Изучите и запомните местоположения чисел прицельного шара и чисел битка, а также их начальные значения.

## **Согласующиеся бриллианты**

Первый шаг в использовании «Бриллиантовой системы» для расчёта ударов трёхбортного карамболя заключается в том, что следует разобраться с согласующимися бриллиантовыми отметками, позволяющими определять – в который бриллиант будет направлен траектория шара, после того как он попадёт в определённый бриллиант на противоположной стороне стола.

Перемещаясь вокруг стола и направляя шар в борт, Вы можете самостоятельно определить – какие бриллианты согласованы друг с другом. Но для простоты ниже перечислены пары согласующихся бриллиантов, которые необходимо запомнить:

Бриллиант 1 на нижнем длинном борту (снова см. рисунок 74) согласуется с бриллиантом 7 на противоположной стороне стола.

Бриллиант 2 согласуется с дальним углом противоположной стороны стола.

Бриллиант 3 согласуется с бриллиантом 3 правого короткого борта.

Бриллиант 4 согласуется с бриллиантом 4 правого короткого борта (находящимся посередине этого борта).

Бриллиант 5 согласуется с бриллиантом 5 правого короткого борта.

Бриллиант 6 согласуется с бриллиантом 6 правого короткого борта.

Бриллиант 7 согласуется с бриллиантом 7 правого короткого борта.

Если перед ударом от трёх бортов прицельные шары располагаются в районе бриллианта 7, Вы знаете: для того чтобы биток проследовал к прицельным шарам (к бриллианту 7 на верхнем борту), нужно обеспечить отражение битка от бриллианта 1 третьего (по счёту соударений; прим. пер.) борта. Если же прицельные шары находятся в верхнем правом углу стола, то

Вы знаете: чтобы перевести биток в этот угол, требуется – в силу согласования отметок – отражение битка от бриллианта 2 третьего борта.

Пары согласующихся бриллиантов нужно запомнить, потому что принцип «Бриллиантовой системы» полностью основан на том, как биток перемещается от одного борта к другому, то есть он основан на согласующихся бриллиантах. Изучите согласования одного бриллианта с другим с предельным вниманием. Вам необходимо знать – где шар должен отразиться от третьего борта, чтобы произошёл карамболь.

### **Прицеливание «сквозь» и «напротив» бриллиантов**

Прежде чем двигаться дальше, я хочу полностью объяснить – где биток должен на самом деле вступить в контакт с бортом, когда он направляется в определённую точку. Большинство игроков всегда путались или были введены в заблуждение при определении того, куда следует направлять траекторию битка – непосредственно в бриллиантовую отметку, расположенную на верхней стороне бортового поручня, или в точку борта, находящуюся непосредственно напротив бриллианта.

Рисунок 75 полностью объясняет – где биток должен соприкоснуться с бортом, когда удары наносятся от коротких бортов или из угла стола. В таких случаях Вам следует направлять биток «сквозь» бриллиант – как в ударах D и C, а НЕ в точку борта, расположенную напротив бриллианта – как в ударе B.

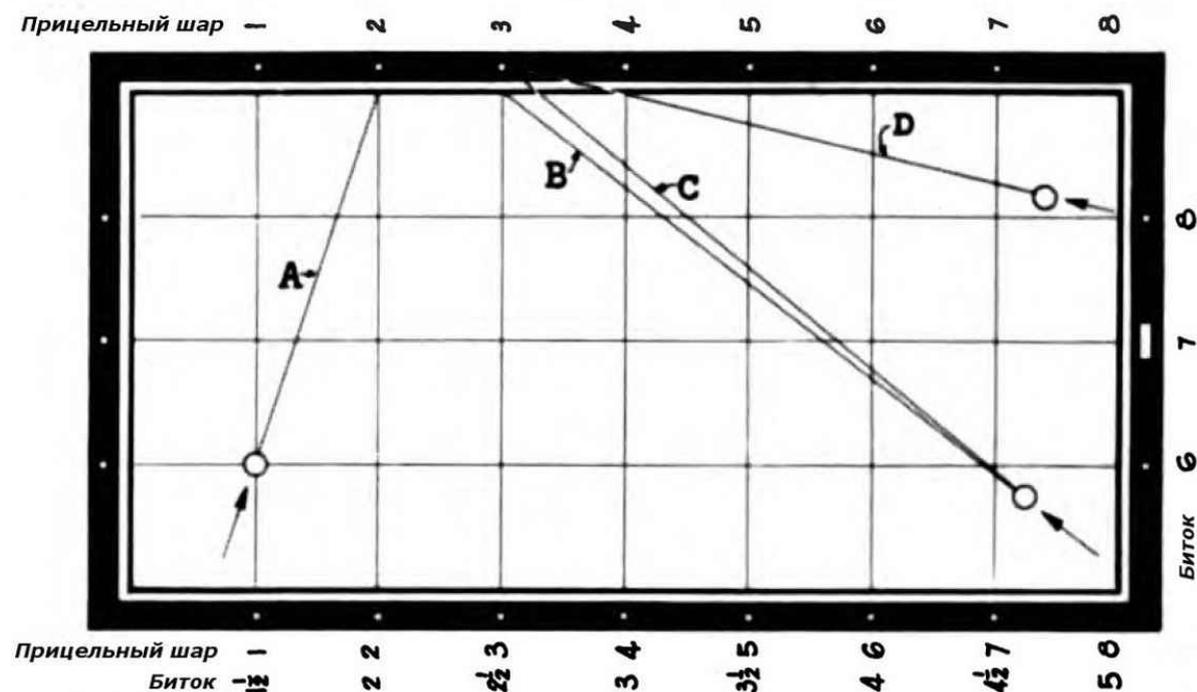


Рисунок 75.

Если же выполняется удар от длинного борта, то следует направлять шар в точку, расположенную *напротив* необходимого бриллианта, как это показано в ударе A на рисунке 75.

Следовательно, играя от коротких бортов или от угла, прицеливайтесь «сквозь» бриллиант, а при игре от длинных бортов – в точку борта, находящуюся «напротив» бриллианта.

Выполняя удар D, Вы заметите, что на самом деле попадаете в борт в точке, расположенной напротив бриллианта 4, хотя и целитесь в бриллиант 3.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для простоты на всех представленных ниже рисунках изображено прицеливание битка в точки, расположенные напротив бриллиантов.

### Удары от борта

Теперь, зная о согласующихся бриллиантах, Вы понимаете, что шар, движущийся за счёт отражений вокруг стола, переместится от конкретного бриллианта на одной стороне стола к определенному бриллианту на противоположной стороне. Например, бриллиант 2 на длинном нижнем борту согласуется с правым верхним углом, бриллиант 1 на длинном нижнем борту согласуется с бриллиантом 7 на длинном верхнем борту (снова см. рисунок 74).

Зная бриллиантовые числа и согласующиеся бриллианты, Вы теперь готовы с помощью «Бриллиантовой системы» выполнить простой удар от трёх бортов (см. рисунок 76). Пусть прицельные шары располагаются у бриллианта 7 на верхнем борту, и нужно коснуться их битком, который до этого трижды войдёт в контакт с бортами стола. Рассмотрим этот удар, двигаясь сначала от конечной точки в направлении, противоположном перемещению битка.

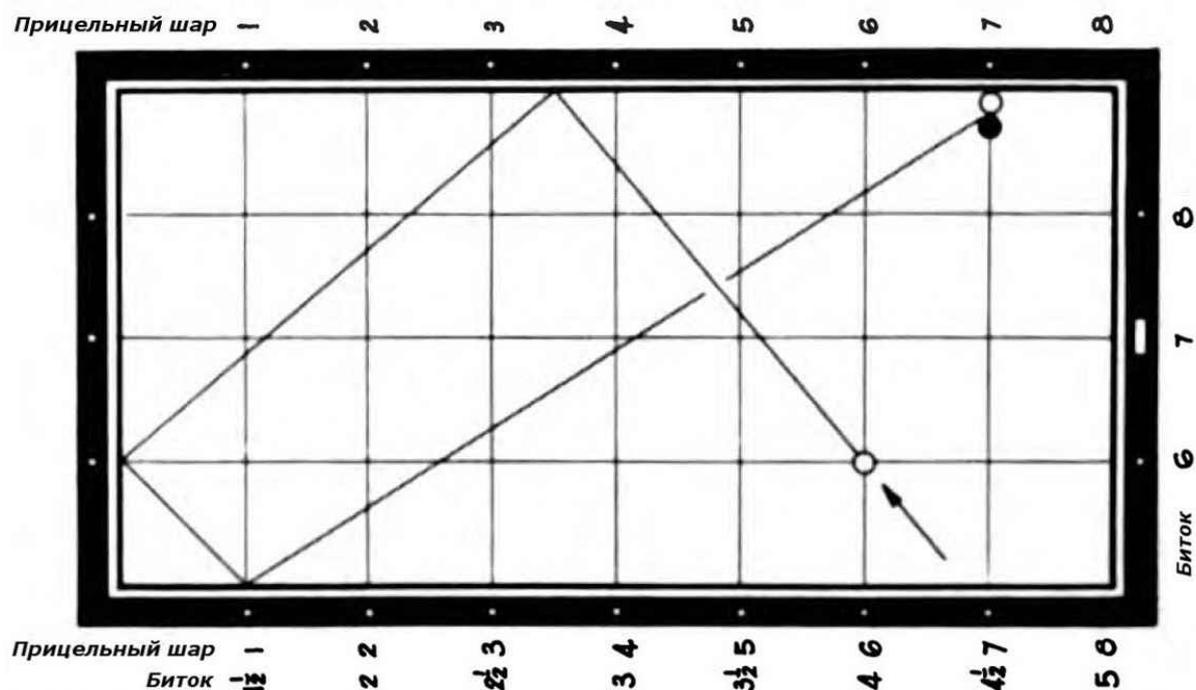


Рисунок 76.

То, что прицельные шары находятся у бриллиантовой отметки 7 верхнего борта, позволяет определить согласующуюся отметку на нижнем борту: это — бриллиант с числом 1. Определив это, рассмотрим биток и увидим, что его предполагаемая траектория проходит через число  $4\frac{1}{2}$  на нижнем борту. Следующая задача состоит в определении той точки первого (верхнего) борта, которая так отразит попавший в неё биток, что в итоге он попадёт в согласующийся бриллиант 1 исходного (нижнего) борта. Так как на нижнем борту битку соответствует число  $4\frac{1}{2}$ , а число прицельного шара на этом борту равно 1, то вычтем 1 из  $4\frac{1}{2}$  и получим  $3\frac{1}{2}$ ; именно в такую точку верхнего длинного борта, которой соответствует найденное число  $3\frac{1}{2}$ , и следует

направлять биток. Чтобы тщательно проверить математическую безупречность проведённого расчёта, следует сложить числа прицельного шара на длинных бортах. Найденная сумма всегда ДОЛЖНА БЫТЬ равна исходному числу битка. Для изображённого удара такая проверка даёт:  $3\frac{1}{2} + 1 = 4\frac{1}{2}$ .

В ударах от борта биток является основой расчёта или целью Ваших простых арифметических вычислений. Проводя расчёт для удара, Вы сначала должны определить положение прицельных шаров и найти согласующуюся бриллиантовую отметку на противоположной стороне стола. Затем следует мысленно представить траекторию битка и с помощью неё найти начальное число битка. После этого нужно вычесть число прицельного шара на согласующейся отметке (1) из начального числа битка ( $4\frac{1}{2}$ ), что даст число в точке контакта битка с первым бортом ( $3\frac{1}{2}$ ).

Если бы прицельные шары располагались в любом месте воображаемой линии, соединяющей согласующиеся бриллианты 1 и 7 на длинных бортах, то этот удар следовало бы выполнять точно так же.

Важно помнить, что система основана на принципе: сумма чисел прицельных шаров на двух длинных бортах будет равна начальному числу битка. Например (см. рисунок 77), рассмотрим «Бриллиантовую систему (5)». Двигаясь от исходной точки в углу стола (в которой начальное число битка равно пяти) по любой траектории, Вы заметите, что сумма чисел на двух длинных бортах всегда будет равна пяти.

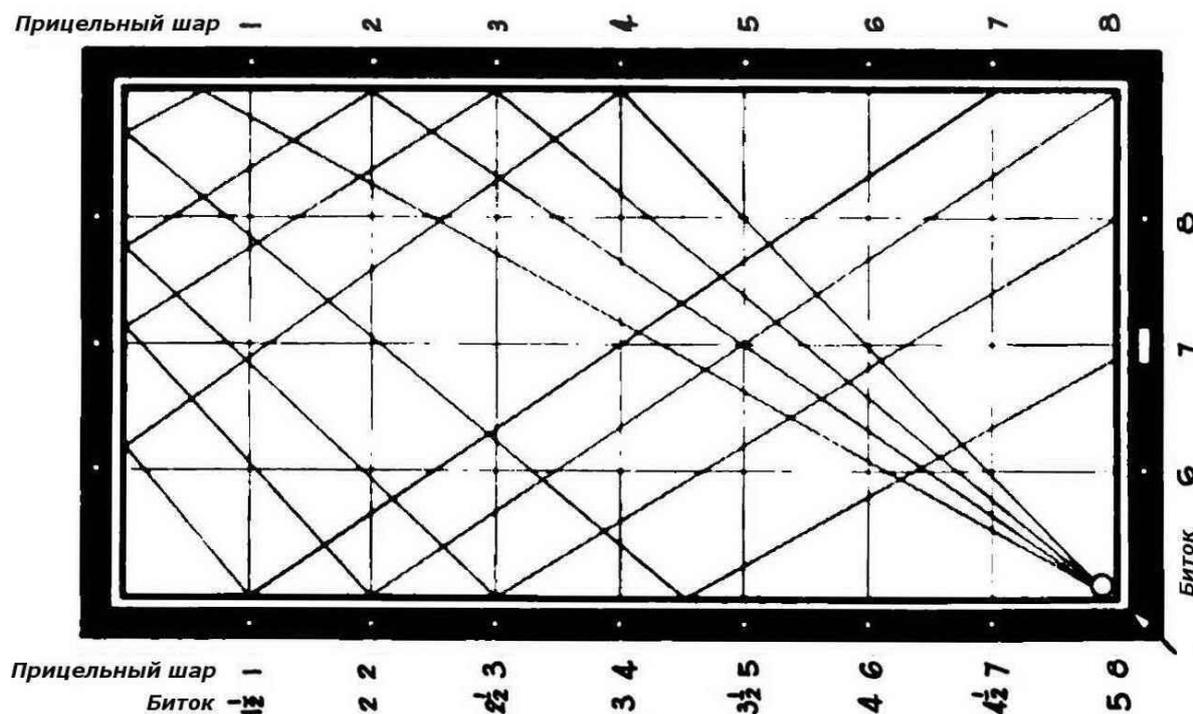


Рисунок 77. «Бриллиантовая система (5)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна пяти. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

Зафиксируйте этот принцип в своей голове, и уже со следующим методом вычисления всех отражений справитесь легко.

Сначала на **ВТОРОМ** длинном борту найдите ту отметку, в которую должен попасть биток, чтобы удар стал результативным. Затем вычтите число для

прицельных шаров, соответствующее этой отметке, из начального числа битка: полученная разность будет являться числом той точки *ПЕРВОГО* длинного борта, в которую следует направить биток. Чтобы научиться этому на практике, поставьте биток в угол, а прицельные шары – на линии, соединяющей третий слева бриллиант на втором длинном борту с его согласующейся отметкой; вычитая число для прицельного шара на втором борту (равное трём) из начального числа битка (равного пяти), Вы получите число той точки первого длинного борта, в которую прицеливается биток (это число равно двум). При чтении и практическом выполнении этого наставления используйте рисунок 77 в качестве «путеводителя».

Чтобы увидеть, как я фактически выполняю подобную процедуру для удара от трёх бортов, посмотрите на фотографию 36. Здесь я поместил свой биток в угол (его начальное число равно 5), а прицельные шары – на воображаемой линии, согласующей угол стола со вторым бриллиантом на втором длинном борту. Вычитание числа для прицельного шара на втором длинном борту (равное двум) из начального числа битка (равного пяти) даёт мне число точки соударения битка с первым длинным бортом (это число равно трём; оно соответствует третьему бриллианту). Тесьма, выложенная на столе, показывает траекторию битка, начинающуюся в углу и проходящую через: третий бриллиант на первом борту, короткий борт и второй бриллиант на втором длинном борту. В итоге, эта траектория приходит к прицельным шарам, чтобы завершить удар выполнением карамболя.



*Фото 36. Удар от трёх бортов из угла, выполняемый согласно «Бриллиантовой системе»*

Начальные числа битка и числа определённых точек бортов могут быть определены не только для бриллиантовых отметок, но и для любых точек между ними. Например, если бы биток занимал позицию точно посередине между точками с числами  $4\frac{1}{2}$  и 5, то его начальное число было бы равно  $4\frac{3}{4}$ . Если бы прицельные шары располагались на линии, исходящей из точки, расположенной посередине между третьим и четвёртым бриллиантами *ВТОРОГО* длинного борта, то число этой точки для прицельных шаров составляло бы  $3\frac{1}{2}$ .

$4\frac{3}{4}$  минус  $3\frac{1}{2}$  равно  $1\frac{1}{4}$ ; это – число той точки *ПЕРВОГО* длинного борта, куда ударом кием следовало бы направить биток.

После тщательного вычисления местоположения точки прицеливания, сконцентрируйте свое внимание на том, чтобы добиться соударения с *ПЕРВЫМ* длинным бортом в необходимом месте. Забудьте о прицельных шарах – если Вы правильно выполните начало своего удара, то углы отражения сами позаботятся о себе.

Линии, представленные на рисунках 77-88, показывают траектории битка. Вам должно быть понятно: если биток располагается в какой-то точке линии, проведённой от начального местоположения до первого длинного борта, а прицельные шары находятся где-то на продолжении этой же линии после отражения от второго длинного борта, результативный удар может быть выполнен, если направить биток в ту же самую точку первого длинного борта. То же самое будет верно и для любой воображаемой линии, которую Вы правильно изобразите после того, как проведёте расчёт с помощью рассматриваемой системы.

Тесно познакомившись с числами начального положения и способом расчёта чисел для прицельного шара, продолжайте дальнейшее обучение, анализируя представленные на рисунках участки траекторий от второго длинного борта до конечных положений.

Работоспособность «Бриллиантовой системы» предполагает использование бортовой резины марки «1845», регламентированной положением по проведению Чемпионатов мира. Результаты расчётов, получающиеся с помощью системы, будут работоспособными на практике, если делать поправки в зависимости от изменяющихся условий. Внимательно наблюдая за результатами нескольких тренировочных ударов, Вы быстро поймёте – какие поправки необходимо внести. Тщательно тренируйте удары для каждой позиции битка, изображённой на рисунках 77-88. Лучше полностью изучить каждую из этих позиций, прежде чем переходить к рассмотрению его следующего положения.

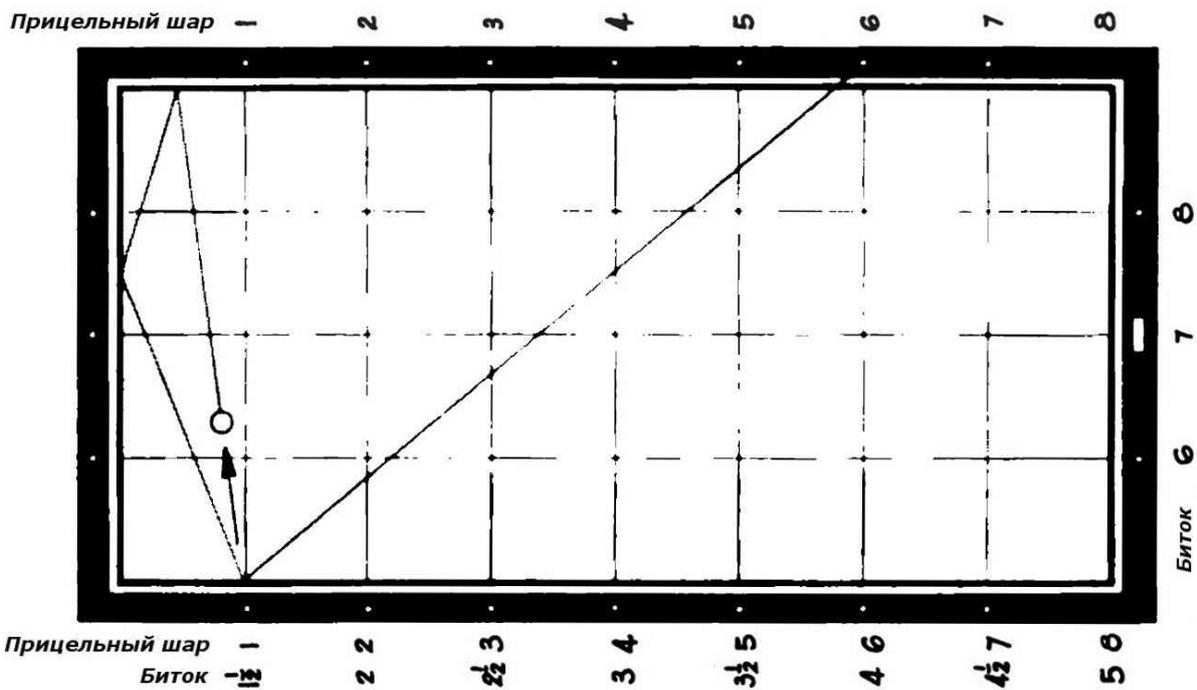


Рисунок 78. «Бриллиантовая система (1½)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна 1½. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

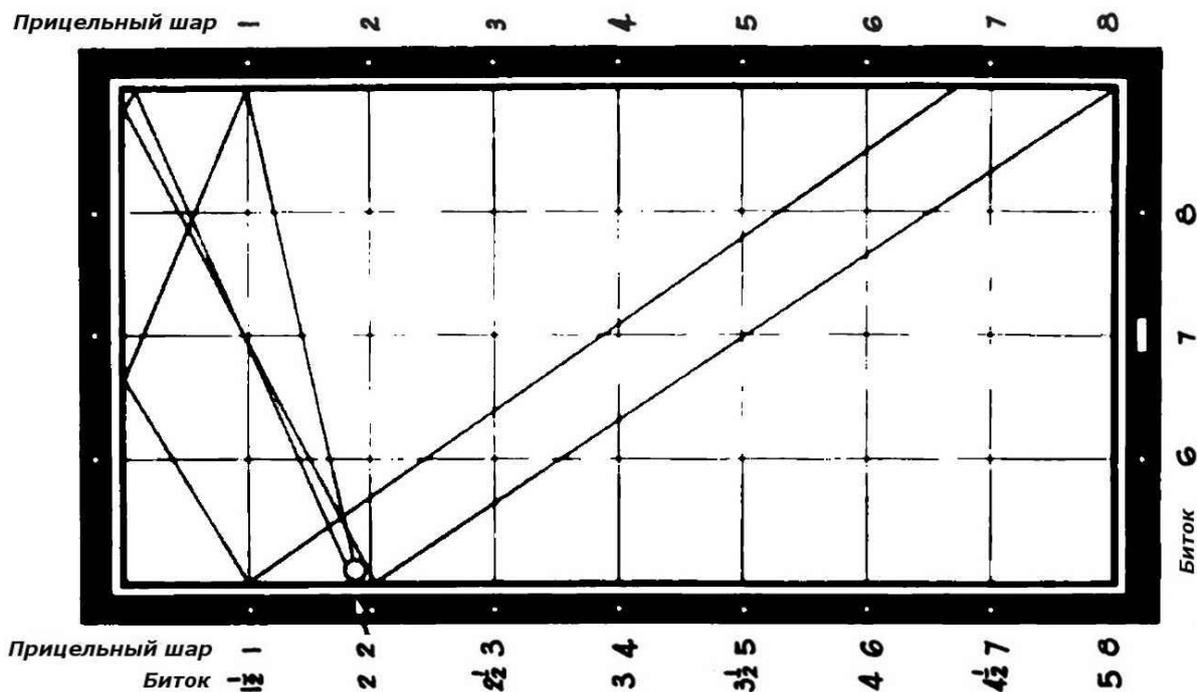


Рисунок 79. «Бриллиантовая система (2)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна двум. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

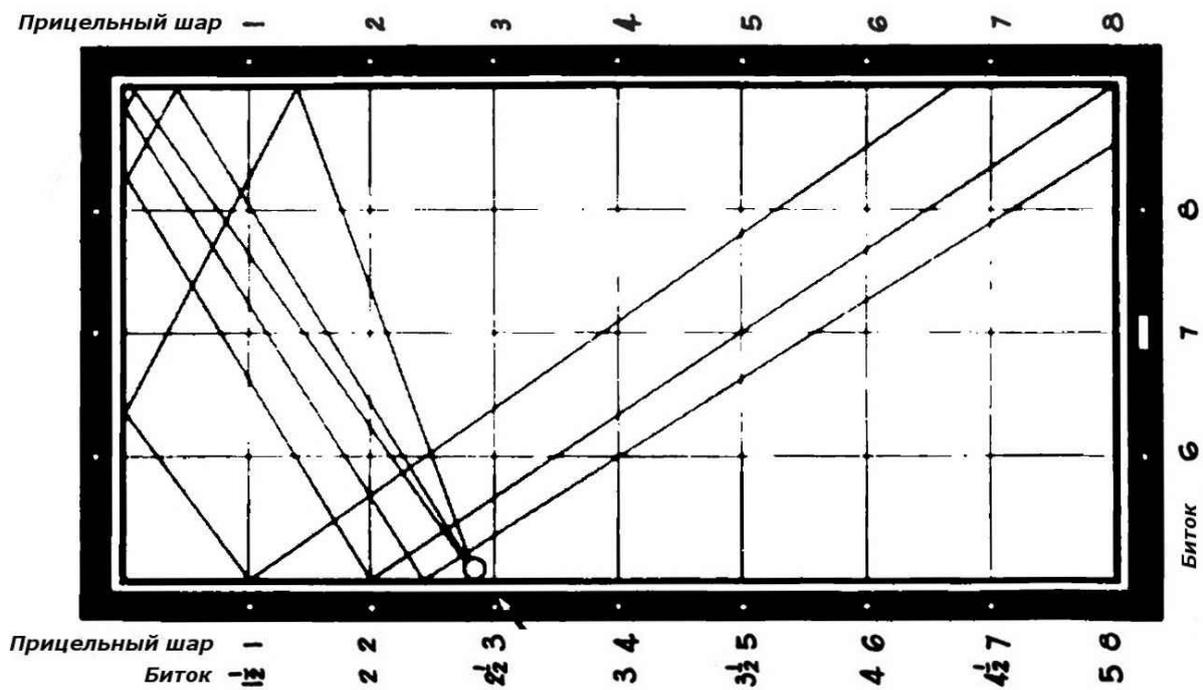


Рисунок 80. «Бриллиантовая система (2½)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна  $2\frac{1}{2}$ . Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

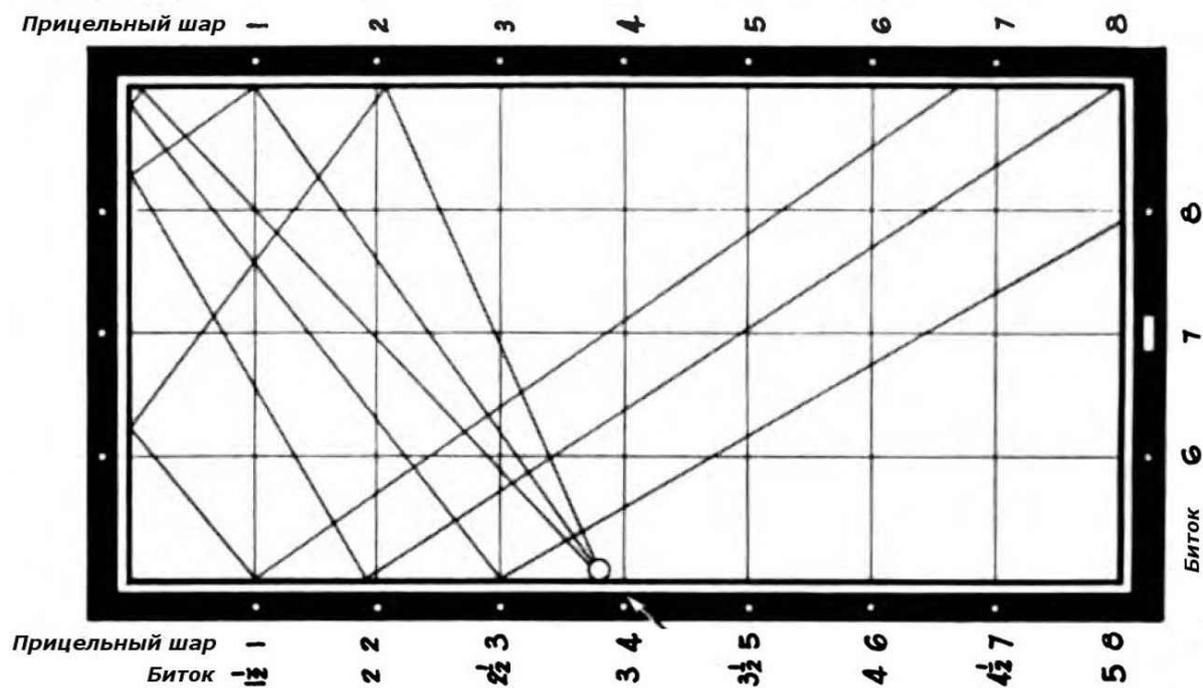


Рисунок 81. «Бриллиантовая система (3)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна трём. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

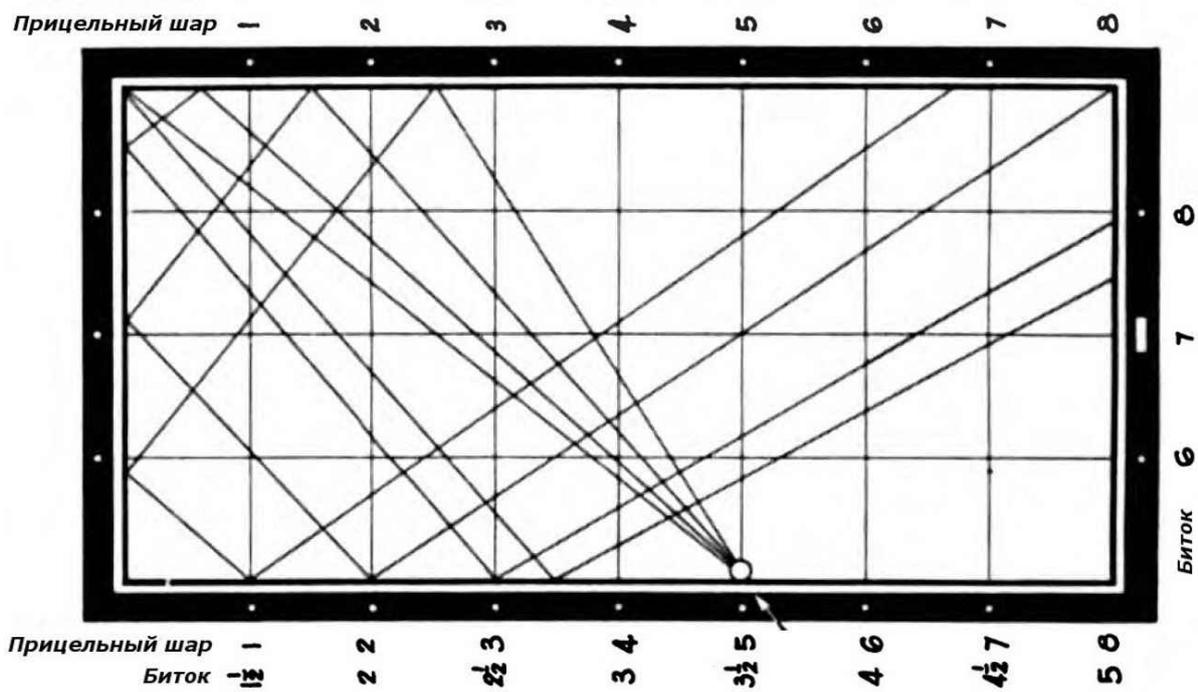


Рисунок 82. «Бриллиантовая система (3½)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна  $3\frac{1}{2}$ . Держите кий горизонтально. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

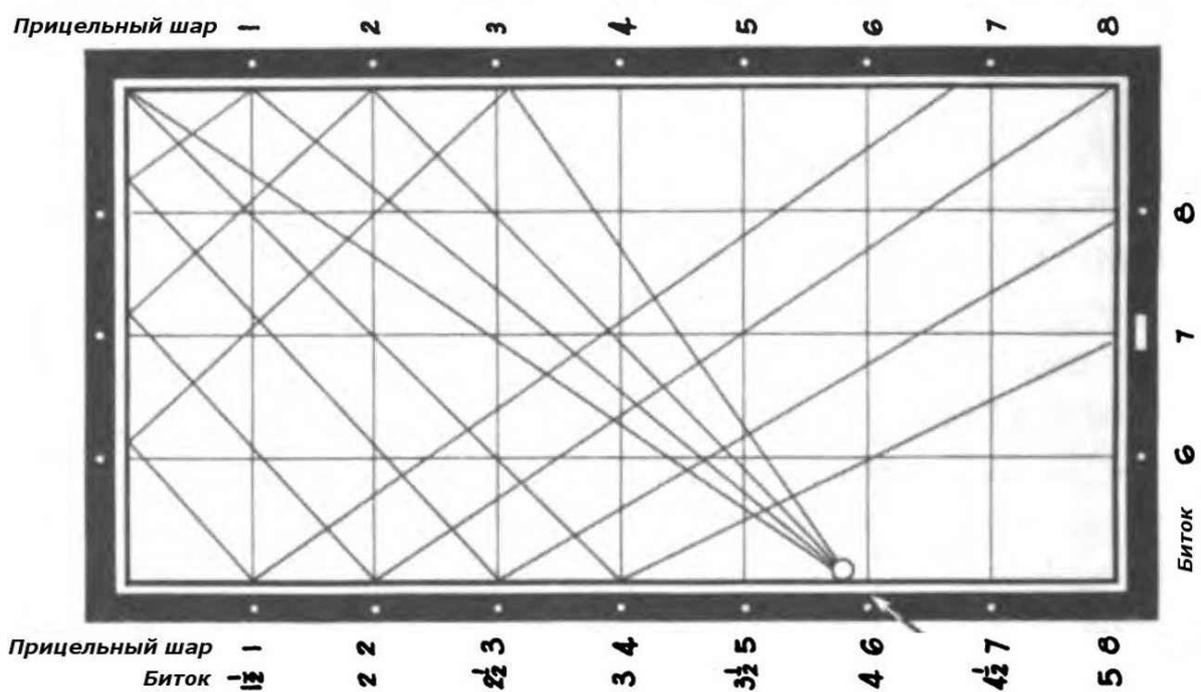


Рисунок 83. «Бриллиантовая система (4)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна четырём. Держите кий горизонтально. Нанесите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

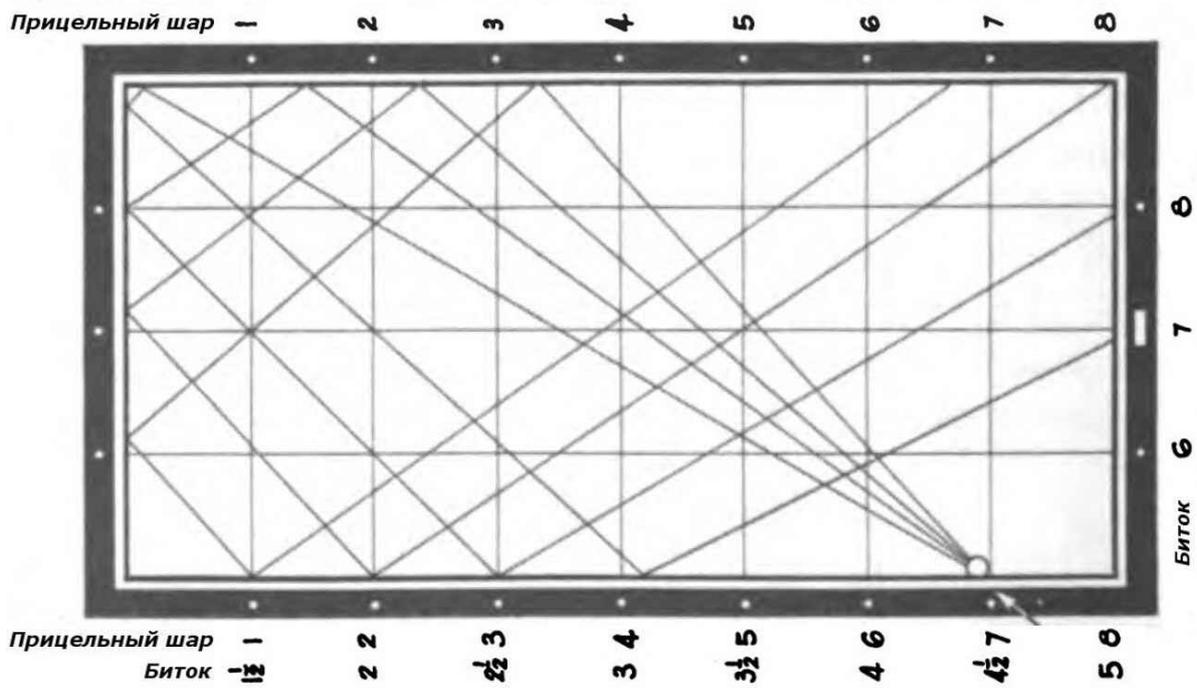


Рисунок 84. «Бриллиантовая система (4½)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна 4½. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

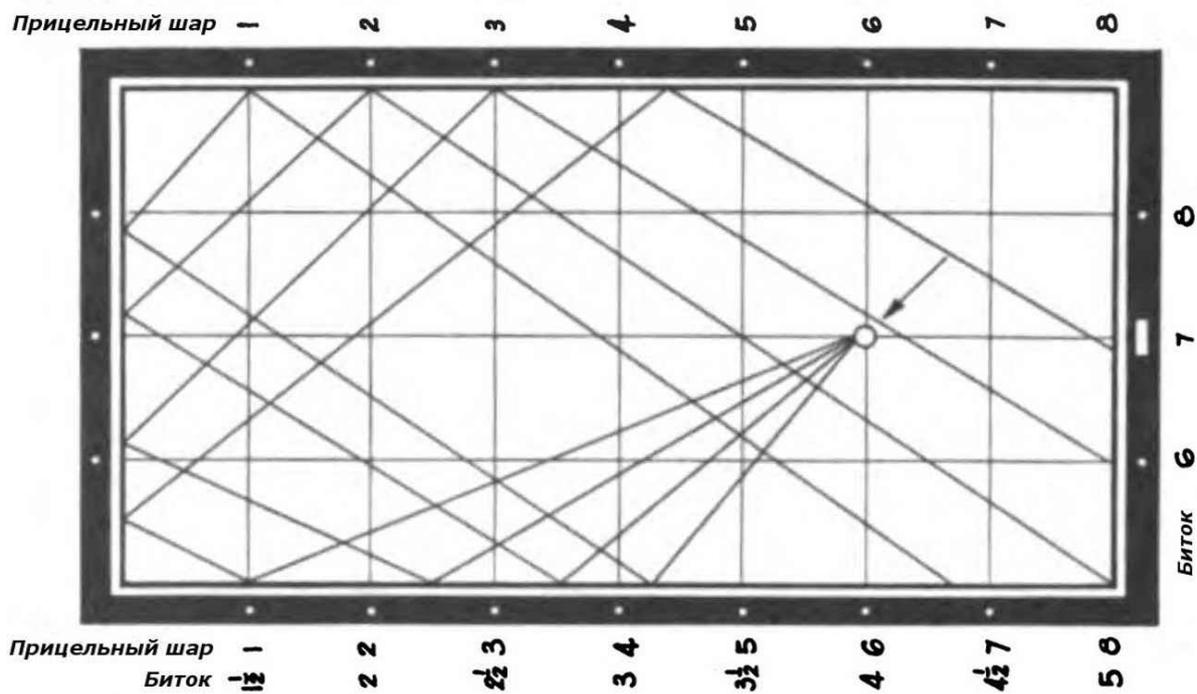


Рисунок 85. «Бриллиантовая система (5½ на отметке)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна 5½. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

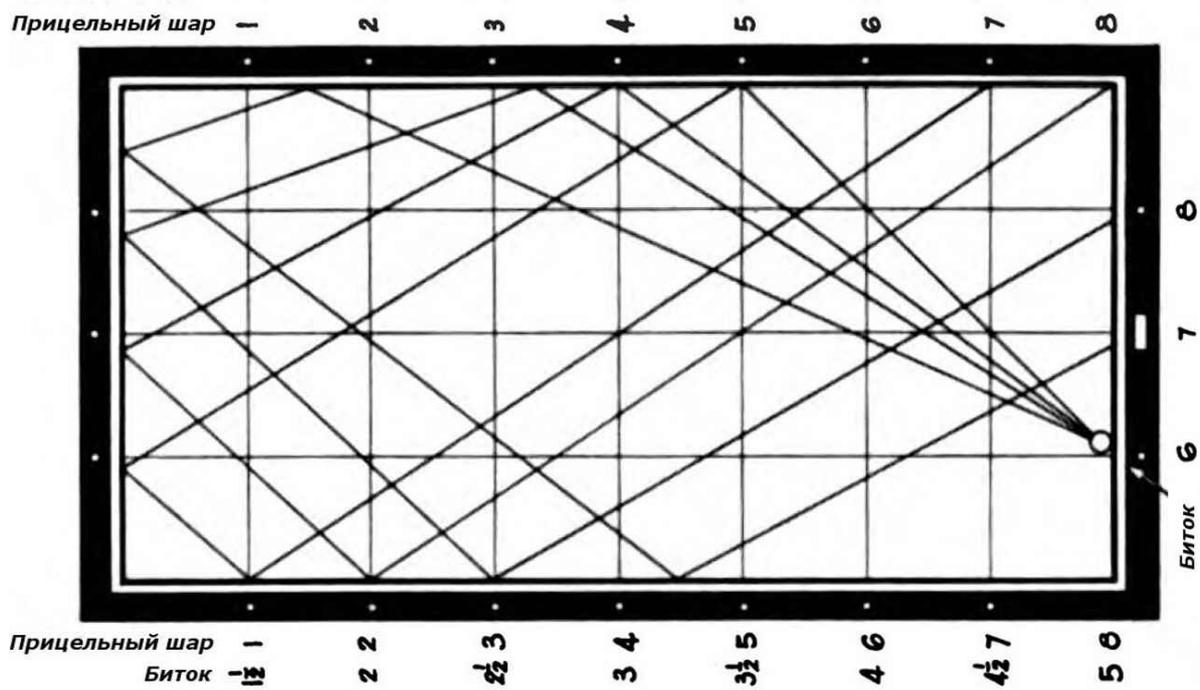


Рисунок 86. «Бриллиантовая система (6)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна шести. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

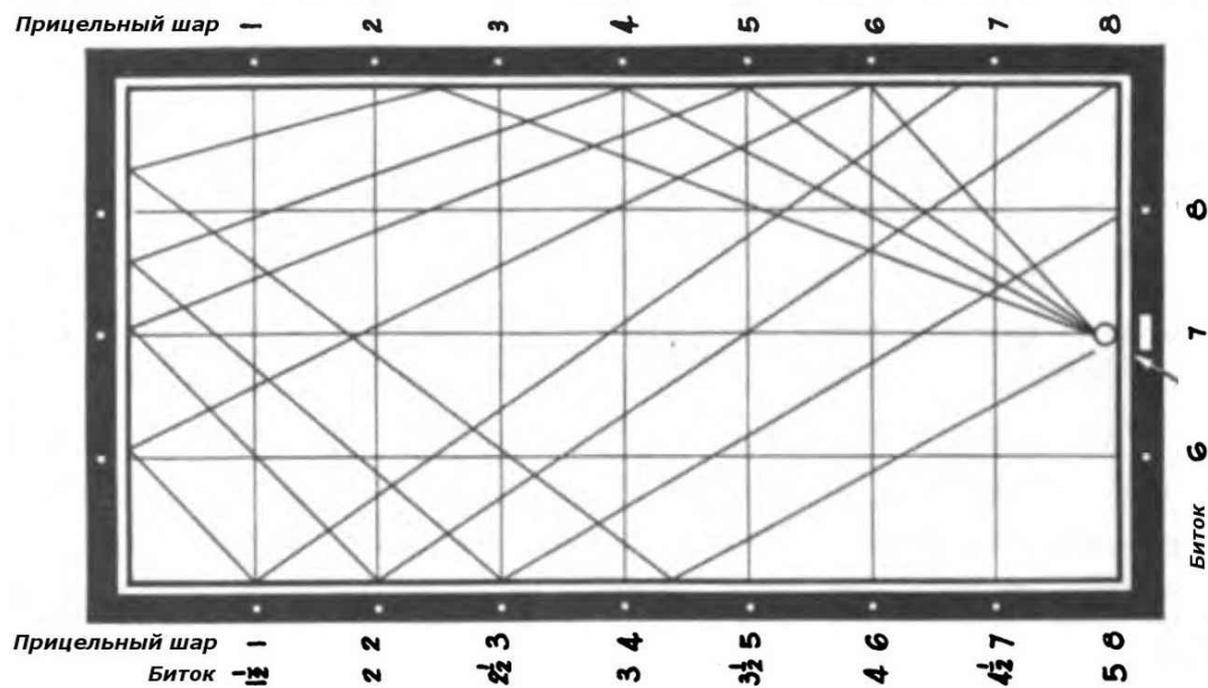


Рисунок 87. «Бриллиантовая система (7)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна семи. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

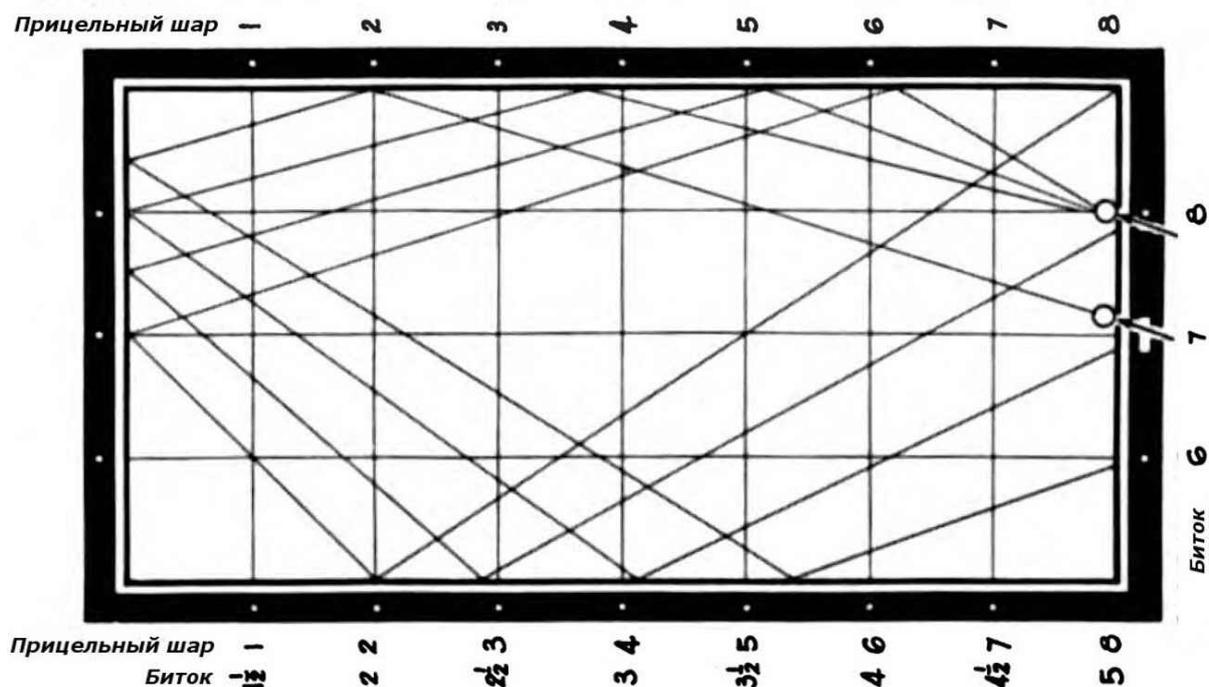


Рисунок 88. «Бриллиантовая система (8)»

Найдите на длинных бортах две точки, сумма чисел которых равна восьми. Держите кий горизонтально. Наносите удар на высоте центра битка; придайте естественный бегущий винт. Применяйте умеренную силу удара.

### Найтие

В нескольких строчках ниже я попытаюсь объяснить – как можно применять «Бриллиантовую систему» по наитию или с помощью математического дизайна. Многие звёзды бильярда играют по наитию, но при этом они знают математику трёхбортной игры. Возможно, правильней будет сказать, что они играют «математически по наитию».

На рисунке 89 представлен простой удар трёхбортного карамболя. Любой играющий в этот вид бильярда знает, что если в такой позиции он направит биток в левую часть первого прицельного шара, то биток ударится в три борта и будет следовать по направлению ко второму прицельному шару; возможно, при этом произойдёт и карамболь. Игрок понимает это по наитию или благодаря обычной наблюдательности.

Опытный игрок тоже знает об этом, но привлекает математику, чтобы исключить случайности (снова смотри рисунок 89). Он полагает, что объектом его вычислений является первый прицельный шар. Прикидка позволяет понять, что если бы этот шар являлся битком, то его начальное число было бы равно  $4\frac{1}{2}$  (см. пунктирную линию; прим. пер.). Игрок знает: чтобы переместиться в угол, где находится второй прицельный шар, биток должен попасть в бриллиант 2 на третьем борту.

Так как прицельный шар располагается на траектории с начальным числом битка  $4\frac{1}{2}$ , и поскольку на третьем борту необходимо попасть во второй бриллиант, игрок знает, что отразившись от первого прицельного шара, биток должен попасть в точку первого борта с числом  $2\frac{1}{2}$  – ведь вычитание числа 2 из  $4\frac{1}{2}$  даёт именно  $2\frac{1}{2}$ .

Кроме того, чтобы проверить это, нужно сложить числа точек, в которые попадает биток на длинных бортах; эта сумма ( $2\frac{1}{2} + 2$ ) должна равняться начальному числу ( $4\frac{1}{2}$ ).

Если выполнить этот удар в соответствии с указанными вычислениями и добиться карамболя, то удар окажется результативным. Поэтому математика, или скорее «Бриллиантовая система», исключает случайность в трёхбортном бильярде.

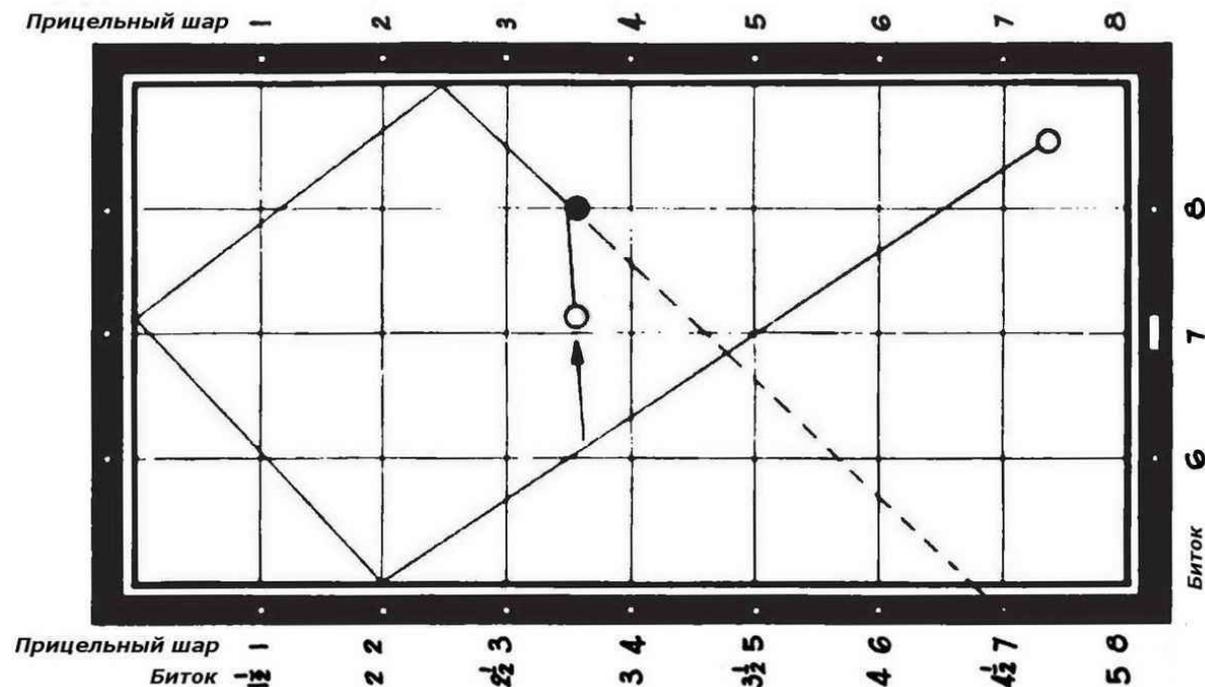


Рисунок 89.

### Удары с отражением битка от прицельного шара

Когда удар предусматривает первоначальное попадание битка в прицельный шар, а уже затем – соударения с тремя бортами, в качестве основы для расчёта используется прицельный шар, а не биток, выполнявший такую роль в ударах от борта (см. рисунок 90).

Рассматривая этот удар в обратной последовательности (как это делается для всех трёхбортных ударов), Вы выясните: чтобы попасть по покоящемуся второму прицельному шару, биток должен отразиться от третьего бриллианта третьего борта – поскольку именно этот бриллиант согласуется со вторым прицельным шаром.

Теперь, возвращаясь к первому прицельному шару, Вы определяете, что направление прицеливания указывает на число 6 для битка (см. на правом коротком борту; прим. пер.). Так как точке касания третьего борта соответствует число 3, а начальное число равно 6, то разность  $6 - 3 = 3$  указывает на третий бриллиант первого борта, в который следует попасть после отражения от первого прицельного шара.

Точно такой же результат математического расчёта был бы получен, если бы второй прицельный шар располагался в любом месте линии, проведённой между третьими согласующимися бриллиантами третьего и четвертого борта, или если бы первый прицельный шар находился в любой точке поверхности, которой соответствует начальное число 6 для битка.

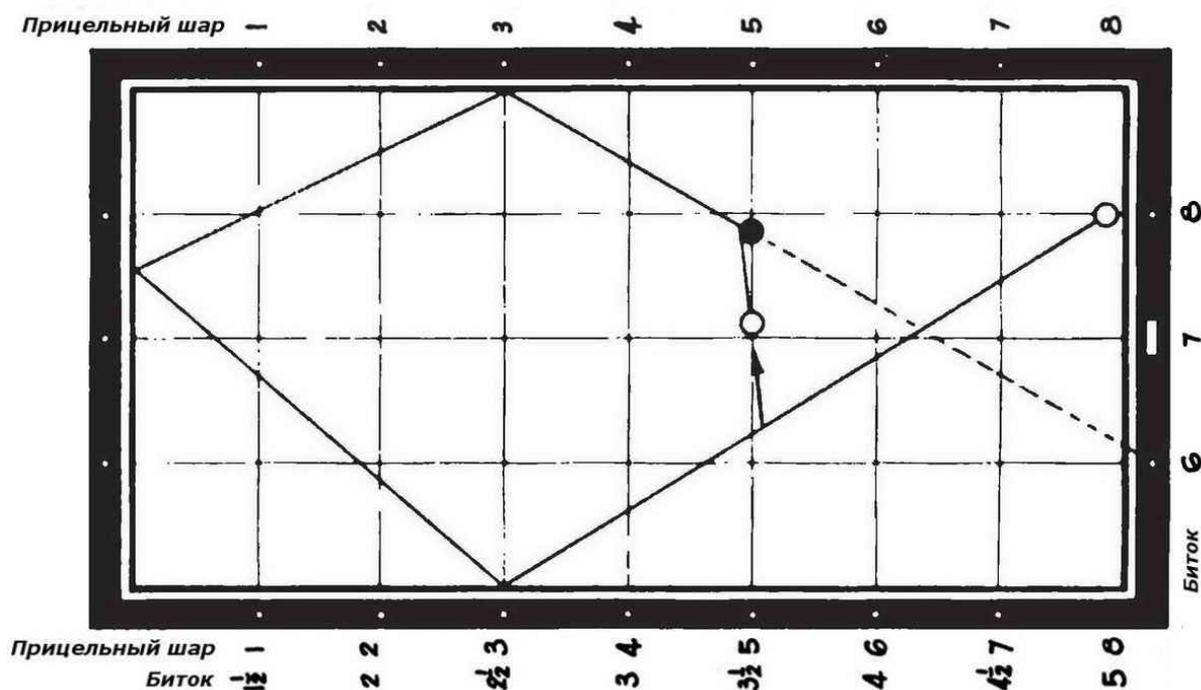


Рисунок 90.

Теперь Вы можете понять – насколько важны отражения в трёхбортном карамболе. Если Вы не в состоянии добиться запланированного отражения от первого прицельного шара к третьему бриллианту первого борта, то не будете иметь гарантии успешного завершения удара. Грамотный игрок трёхбортного карамболя будет постоянно тренировать выполнение отражений.

### Начальный удар

При начальном ударе в трёхбортном карамболе два прицельных шара устанавливаются на отметки – как это показано на рисунке 42, а биток располагается в верхней части стола в шести дюймах от прицельного шара, находясь при этом с ним на одной линии или чуть сзади. (Верхней является часть стола, которая примыкает к короткому борту с установленной заводской табличкой производителя. Однако, бильярдный жаргон предполагает, что «верхом» стола всегда считается та его сторона (*естественно, расположенная рядом с коротким бортом; прим. пер.*), с которой наносится удар. Поэтому, дальняя сторона стола называется нижней. Два длинных борта именуются боковыми.)

Рассматривая этот удар в обратной последовательности, Вы устанавливаете, что число второго прицельного шара заключено между 2 и 3. Таким образом, можно полагать, что для успешного завершения удара биток должен отразиться от точки третьего борта, которой соответствует число  $2\frac{1}{2}$ .

Теперь, переходя к первому прицельному шару, Вы определяете, что он расположен на линии, указывающей на число битка, равное трём. Поскольку, для определения точки соприкосновения на первом борту, Вы вычитаете число прицельного шара из числа битка, то получаете число первого борта, равное  $\frac{1}{2}$  (ведь разница между числом битка (3) и числом прицельного шара ( $2\frac{1}{2}$ ) составляет  $\frac{1}{2}$ ).

Поэтому, для успешного завершения удара необходимо добиться того, чтобы биток отразился от первого прицельного шара и попал в точку первого длинного борта с числом  $\frac{1}{2}$ . После этого биток войдёт в контакт с коротким бортом и вернётся к точке третьего борта с числом  $2\frac{1}{2}$ . Так как положение второго прицельного шара согласовано с точкой  $2\frac{1}{2}$  третьего борта, то при правильном выполнении удар окажется результативным.

Как указывалось выше, при выполнении начального удара кий направляется чуть выше центра битка со смещением влево – для придания левого бокового вращения; при соударении биток попадает в треть правой части первого прицельного шара. Если биток устанавливается справа от второго прицельного шара, применяется правое боковое вращение, а биток направляется в треть первого прицельного шара с его левой стороны.

Начальный удар (называемый также «разбой» или «удар с точки») должен заставить Вас более чётко осознать важность отражений в бильярде. Если Вы не научитесь добиваться отражения битка от первого прицельного шара в точку первого борта с числом  $\frac{1}{2}$ , то никогда не станете по-настоящему умелым игроком. Тренируйте отражения!

### **Снова о согласующихся бриллиантах**

Удар, изображённый на рисунке 91, можно выполнить с помощью математических умозаключений. Однако, разобраться в этом не поможет ни одна инструкция по обучению «Бриллиантовой системе» в трёхбортном карамболе, написанных до настоящего времени, за исключением цикла уроков моего приятеля Чарли Петерсона.

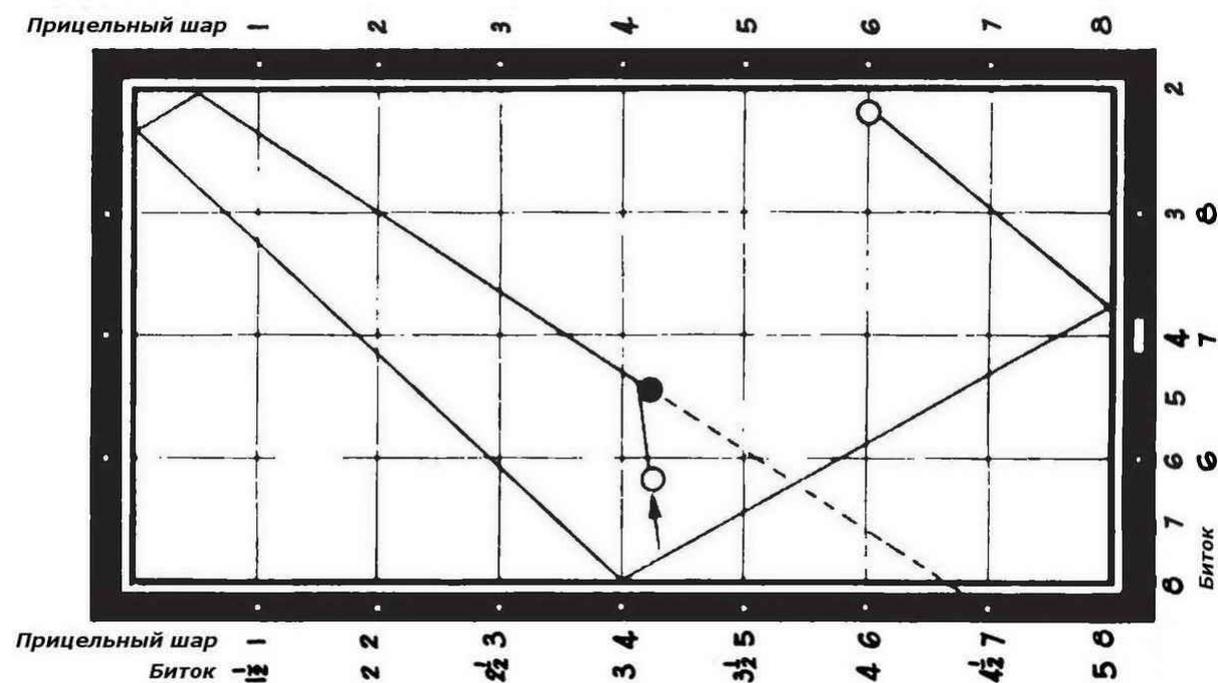


Рисунок 91.

Выше уже обсуждалась «Бриллиантовая система» для трёхбортной игры и необходимость запоминания согласующихся бриллиантов. Вы знаете (см. снова рисунок 74), что: первый бриллиант на нижнем длинном борту согласуется с бриллиантом 7 верхнего борта; второй бриллиант нижнего

длинного борта согласуется с верхним правым углом стола; третий бриллиант на нижнем длинном борту согласуется с бриллиантом правого короткого борта, которому соответствует число 3 и т.д.

Однако в ударе, проиллюстрированном на рисунке 91, второй прицельный шар находится у второго бриллианта (если отсчитывать от правого короткого борта) верхнего борта. Если бы Вы могли добиться отражения от первого борта точно в левый нижний угол, то были бы в состоянии выполнить такой удар (*поскольку именно этот угол согласуется со вторым справа бриллиантом верхнего длинного борта; прим. пер.*), но шансы в данном случае выступают против Вас.

Поэтому, теперь нужно изучить бриллианты, согласующиеся вокруг стола. Например, бриллиант 3 нижнего длинного борта согласуется с бриллиантом 3 правого короткого борта, который сам согласуется с седьмым бриллиантом верхнего длинного борта. Бриллиант 4 нижнего длинного борта согласуется с бриллиантом 4 правого короткого борта, который, в свою очередь, согласуется со вторым справа бриллиантом верхнего длинного борта или бриллиантом 6 (см. рисунки 74 и 91).

Зная это, Вы можете решить поставленную выше задачу с помощью отражения от правого короткого борта. Теперь Вы понимаете: чтобы привести шар ко второму справа бриллианту верхнего борта, нужно добиться отражения от бриллианта 4 правого короткого борта. Но Вы также знаете, что этот бриллиант 4 согласуется с четвёртым бриллиантом нижнего длинного борта. Поэтому, Ваш прицельный бриллиант нижнего борта, который по счёту является третьим – бриллиант 4.

Начальное число для битка равно  $4\frac{1}{2}$  (*на него указывает штриховая линия на рисунке 91; прим. пер.*). Вычитая число прицельного шара на третьем борту (4) из начального числа для битка ( $4\frac{1}{2}$ ), получим число точки соударения с первым бортом ( $\frac{1}{2}$ ). Попадание битка, обладающего естественным бегущим винтом, в точку  $\frac{1}{2}$  приведёт к тому, что он обойдёт вокруг стола и попадёт во второй прицельный шар.

### **Удары вокруг стола**

На рисунке 92 представлен удар с двойным обходом шара вокруг стола, который убедит Вас в необходимости изучения «Бриллиантовой системы» и повторно подчеркнёт то, что Вы *должны* знать о согласующихся бриллиантах.

Этот схематически изображённый удар показывает, что положение первого прицельного шара указывает на начальное число битка, равное четырём, а второй прицельный шар находится неподалёку от левого нижнего угла стола. Рассматривая удар в обратной последовательности, Вы понимаете: чтобы возвратиться в район местоположения второго прицельного шара у нижнего левого угла, биток должен отразиться от бриллианта 7 верхнего длинного борта. Вам известно, что этот бриллиант 7 согласуется с бриллиантом 3 правого короткого борта, который, в свою очередь, согласуется с бриллиантом 3 нижнего длинного борта, являющегося третьим по очереди.

Зная эти согласующиеся бриллианты, Вы теперь готовы отыскать точку соударения битка с первым бортом. Сначала, с учётом положения первого прицельного шара, определяется то, что начальное число битка равно 4. Так как число точки контакта с третьим бортом равно 3, то разность между начальным числом битка (4) и числом третьего борта (3) даёт число 1,

соответствующее первому бриллианту длинного верхнего борта, с которым происходит первое соприкосновение битка. Точное отражение, направляющее биток от первого прицельного шара к бриллианту 1 первого борта, приведёт к тому, что *биток* будет перемещаться вокруг стола, попадая в согласующиеся бриллианты и коснётся второго прицельного шара.

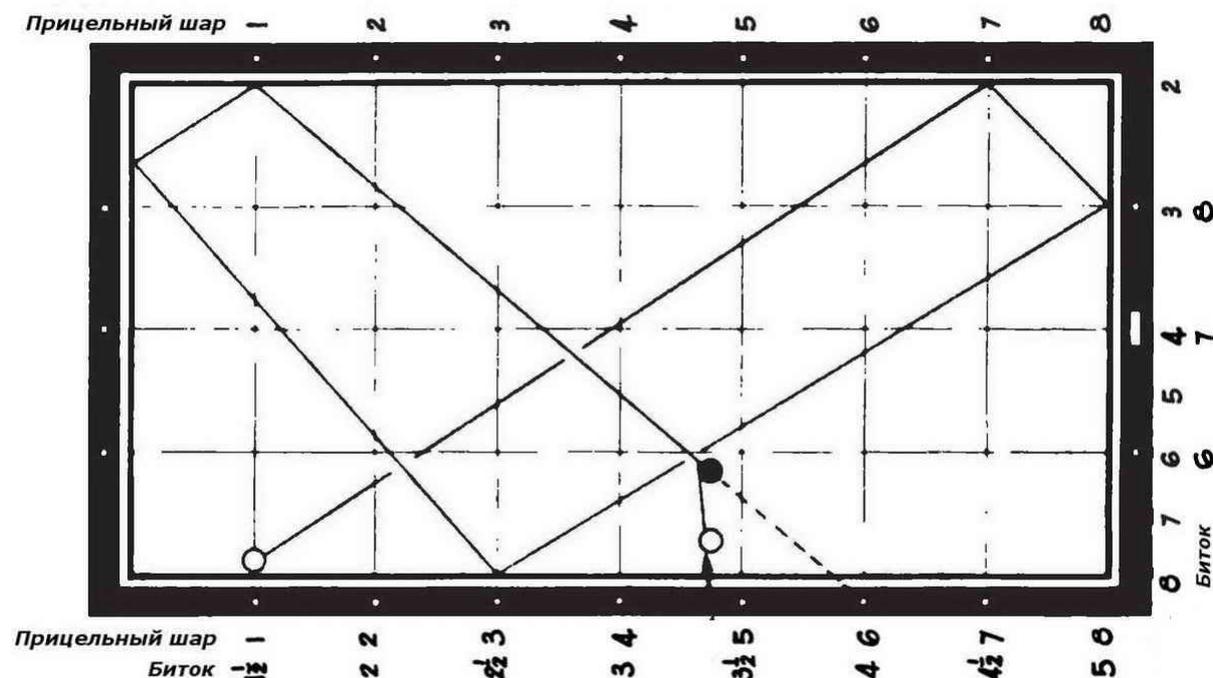


Рисунок 92.

Если перемещать шары вокруг стола, то можно отлично потренироваться; при этом сохраняется начальное число битка, определяемое местоположением первого прицельного шара, и конструируются свои собственные удары с использованием пяти или шести бортов. Просто помните правило, основанное на вычитании, и проверку суммированием, как это было ранее объяснено.

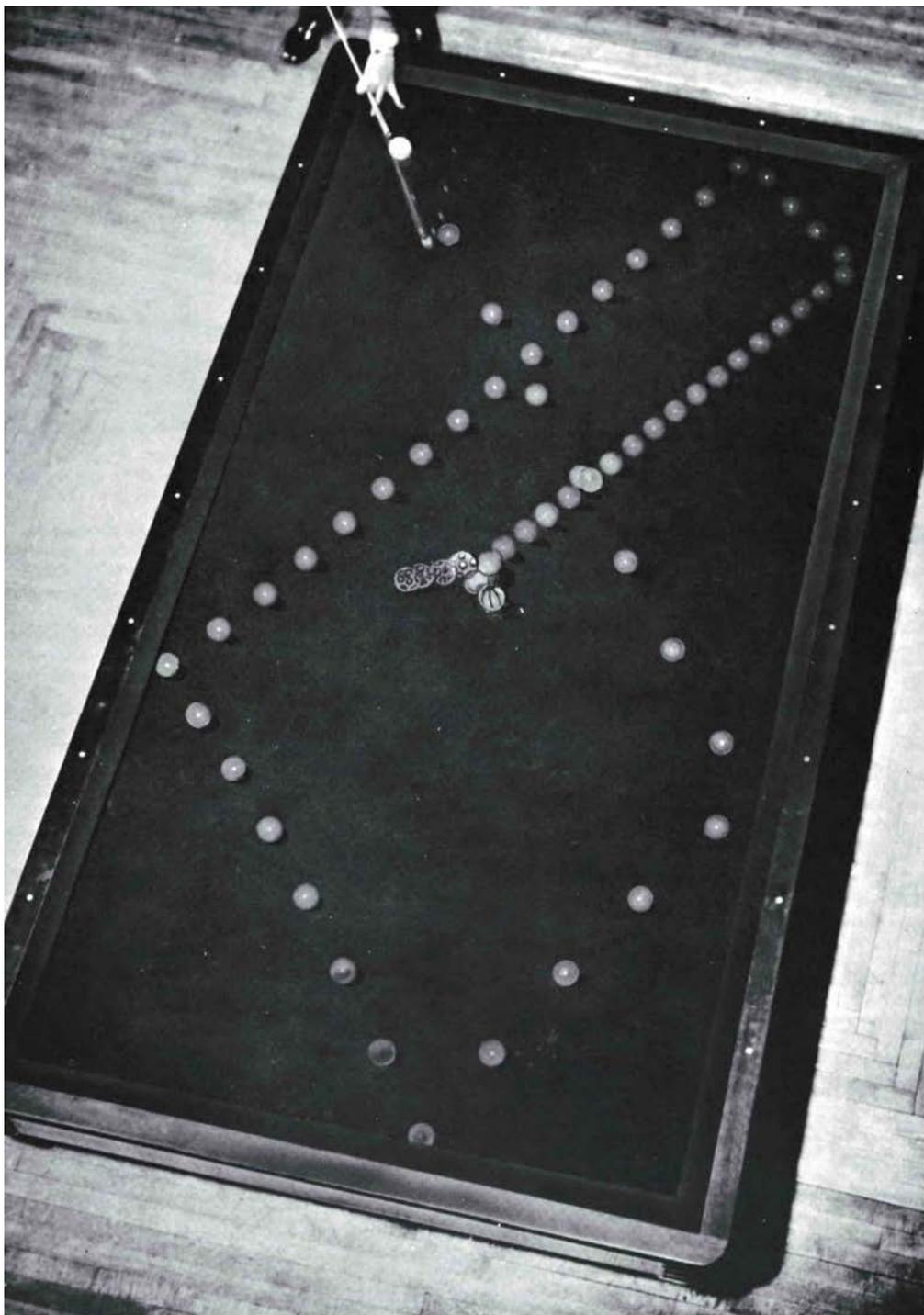
На фотографии 37, полученной с помощью камеры, использующей стробоскопический эффект, представлен реально выполненный удар, направляющий биток от бортов вокруг стола.

Здесь я показан при выполнении удара из позиции, соответствующей начальному числу битка, равному пяти. Благодаря согласующимся бриллиантам, Вы знаете, что для успешного завершения удара мне нужно добиться попадания битка в первый от угла бриллиант правого длинного борта после отражения от бриллианта 3 на верхнем коротком борту – поскольку прицельные шары располагаются на воображаемой линии, связывающей указанный первый бриллиант с согласующимся бриллиантом 7 на длинном левом борту.

Поэтому, моими прицельными бриллиантами на третьем, четвертом и пятом бортах являются третьи бриллианты; вычитание этого числа (3) из начального числа битка (5) позволяет понять, что при выполнении удара следует прицеливаться во второй бриллиант первого борта. Фотография показывает направление перемещения битка в первый борт («сквозь» бриллиант 2), его дальнейшее точное движение к нижнему короткому борту,

затем – к бриллианту 3 на втором длинном борту, и наконец – завершение удара через согласующийся бриллиант 3 верхнего короткого борта.

Таким образом, теперь Вы проинструктированы и знаете, как выполнять основные трёхбортные удары на основе игровой «Бриллиантовой системы». При помощи этой системы могут быть сделаны восемьдесят процентов трёхбортных ударов.



*Фото 37. Удар вокруг стола, выполненный от пяти бортов с использованием «Бриллиантовой системы». Фото сделано с помощью стробоскопической камеры. (Печатается с любезного разрешения журнала Life Magazine и фотографа Джона Мили).*

### Знаменитый удар «зонтик»

Прославленный удар «зонтик» (для пояснений см. «Глоссарий терминов») представлен на рисунке 93. Расчёт для выполнения этого удара можно сделать с помощью «Бриллиантовой системы».

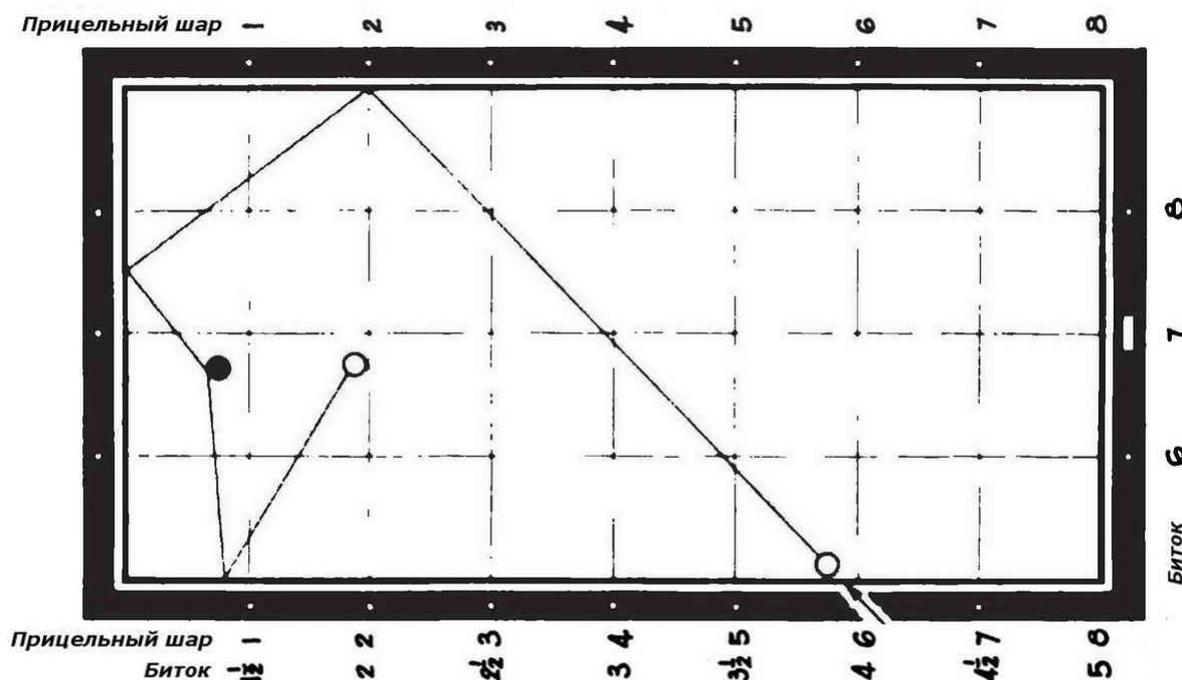


Рисунок 93.

Согласно расположению шаров, мы понимаем: чтобы биток надлежащим образом попал в третий борт и после этого сделал карамболь, необходимо добиться соответствующего отражения битка от края первого прицельного шара. Исходя из направления этого отражения, мы и выстраиваем удар: сначала воображаем часть траектории битка, начинающуюся с отражения от второго борта и заканчивающуюся соударением с первым прицельным шаром; после этого, продолжаем эту часть прямой линией до третьего борта, и определяем соответствующее ей число на третьем борту, равное двум.

Мы также знаем, что начальное число нашего битка, направляемого сначала в верхний длинный борт, равно четырём. Поэтому, разница между 4 и 2 даёт нам число 2, соответствующее второму бриллианту первого борта, в который ударом направляется биток. Тренируйте этот удар, наносящийся на высоте центра шара с приданием при этом естественного бегущего винта (в данном случае – левого бокового вращения; прим. пер.) – вскоре Вы его освоите и будете в состоянии регулярно успешно выполнять. После этого практикуйтесь в иных «зонтичных» позициях, используя представленные выше вычисления. Однако, удары «зонтик» трудны даже для мастеров; не следует их выполнять, если предоставляются иные возможности.

### Система «Плюс»

Система «Плюс», которую иногда называют «Плюс 2», представлена рисунком 94.

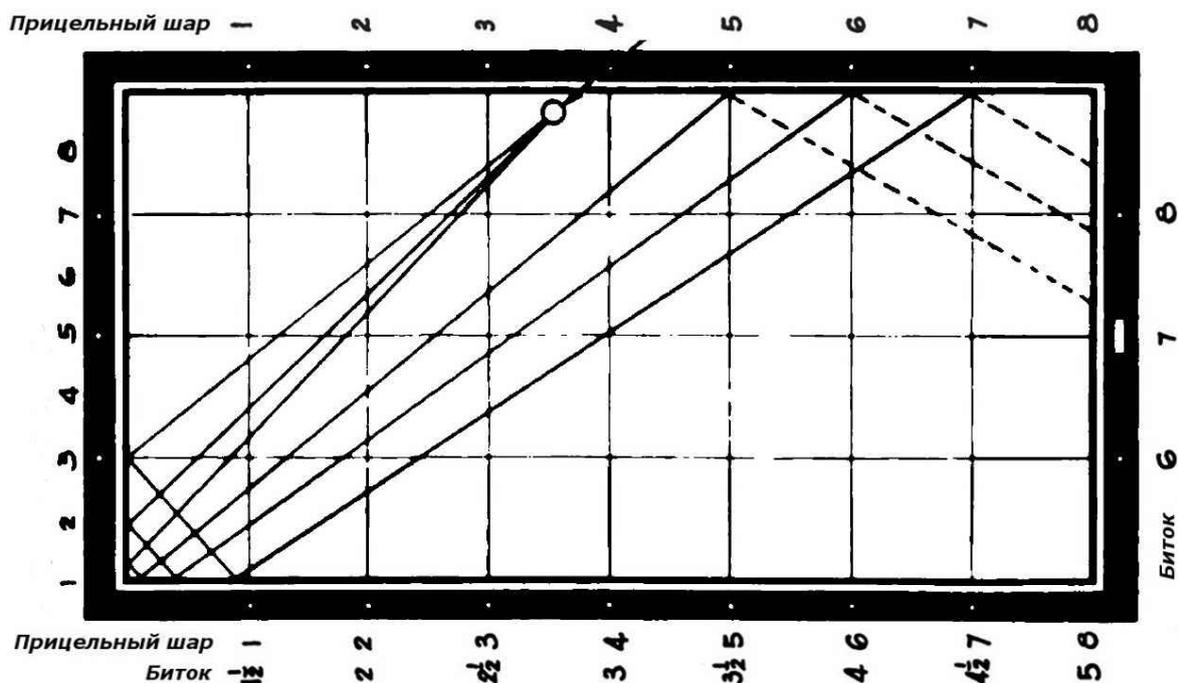


Рисунок 94.

Числа, используемые в этой системе, присвоены бриллиантам и точкам между ними на левом коротком борту (видимо, автор стремился к максимально короткому изложению материала и поэтому не сказал, что на самом деле, числа присвоены отметкам того короткого борта, с которым происходит первое соударение; прим. пер.). Нижнему левому углу назначено число 1, а трём бриллиантам – последовательно числа 3, 5 и 7. Промежуточные точки, расположенные точно посередине соответствующих интервалов, имеют числа 2, 4 и 6. Увеличение числа на единицу при сдвиге на половину межбриллиантового расстояния обусловлено тем, что здесь мы имеем дело с коротким бортом, который ровно в два раза короче длинного.

Система «Плюс» применяется для ударов от борта, в которых биток направляется со стороны длинного борта, а прицельные шары располагаются на пунктирных линиях, изображённых на рисунке 94, или вблизи них (на самом деле, область применения этой «Бриллиантовой системы» гораздо шире, чем здесь указано автором; прим. пер.).

Суть системы заключается в том, что число любой точки левого короткого борта, в которую попадает биток, однозначно определяет местоположение точки соударения битка с третьим бортом: эта точка сдвинута относительно исходной отметки битка на количество межбриллиантовых расстояний, равное числу, соответствующему точке касания первого борта (для ясности см. рисунок).

Поэтому, после того как биток, расположенный у любого бриллианта верхнего борта, направляется в точку левого короткого борта, удалённую от нижнего угла на половину межбриллиантового расстояния, он возвращается в точку верхнего борта, сдвинутую от начального местоположения на два межбриллиантовых расстояния. Причина этого снова заключается в том, что биток, направляясь в точку левого борта, смещённую на половину межбриллиантового расстояния, фактически попадает в точку с числом 2, и за

счёт этого при возврате к длинному борту смещается на два межбриллиантовых расстояния от начального местоположения.

При использовании системы «Плюс» необходимо применять естественное боковое вращение битка.

Чтобы при возврате попасть в точку, смещённую от исходного положения битка лишь на одно межбриллиантовое расстояние, нужно направить биток непосредственно в угол стола.

Для попадания битка в точку, удалённую от его начального положения на три межбриллиантовых расстояния, нужно направить биток в бриллиант 3 короткого борта, удалённый от угла стола на одно межбриллиантовое расстояние.

Пунктирные линии на рисунке изображают траектории битка, отразившегося от бриллиантов 5, 6, 7 длинного борта и продолжающего перемещаться к правому короткому борту.

Естественно, при попадании по прицельным шарам, расположенным где угодно на этих пунктирных линиях, удар окажется результативным.

На рисунке 94 биток начинает своё движение от четвёртого бриллианта длинного борта, а возвращается к бриллиантам 5, 6 и 7, соответственно.

### **Резюме**

Чтобы играть квалифицированно, Вы *должны* знать «Бриллиантовую систему», которая позволяет быстро определить прицельную точку первого борта посредством вычитания числа, соответствующего позиции прицельного шара, из начального числа битка. Это – всё, что необходимо знать для выполнения трёхбортного удара с естественными отражениями. Однако, когда удар требует более трёх касаний бортов, например – четыре или пять, необходимо знать бриллианты, согласующиеся с движением битка вокруг стола.

Рисунок 95 подтверждает, что движение шара к первому бриллианту верхнего борта по траектории, соответствующей начальному числу битка 3, заканчивается возвратом ко второму бриллианту третьего борта, согласованному с правым верхним углом стола. Этот рисунок показывает, что, вычитая число желаемого бриллианта (2) на третьем борту из начального числа битка – будет оно равно 4 или 8 – Вы определите бриллиант первого борта, который направит биток ко второму бриллианту третьего борта, а оттуда – в верхний угол.

Таким образом, способ игры в бильярд с помощью «Бриллиантовой системы» представляет собой метод, позволяющий любому игроку подходить к бильярдному столу и рассчитывать трёхбортный удар с естественными углами отражения.

Однако, следует снова повторить основные моменты и обозначить несколько факторов, которые следует знать для ведения продвинутой игры:

Придавайте битку естественный бегущий винт.

Запомните числа для прицельного шара и битка, а также начальные точки, которые они охватывают.

Запомните числа согласующихся бриллиантов – они лежат в основе всей системы.

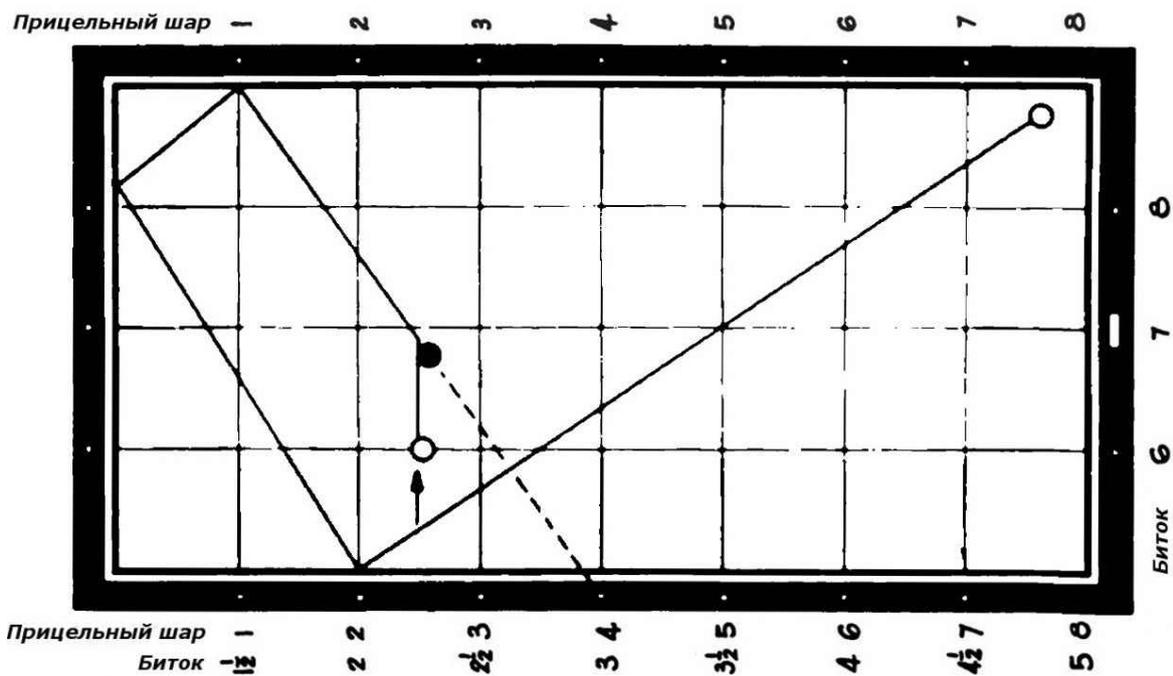


Рисунок 95.

Числа, указанные на рисунке рядом с длинными бортами стола, являются числами прицельного шара; они нумеруют бриллианты длинных бортов от 1 до 7. Числа битка, соответствующие бриллиантам длинных бортов, изменяются от  $1\frac{1}{2}$  до 5; на коротком борту верхней части стола бриллиантам соответствуют числа битка 6, 7 и 8. Согласно отметкам четвертого борта в верхней части стола соответствуют числа прицельного шара 7, 6, 5, 4, 3 и 2; ввиду того, что длина стола вдвое превышает его ширину, числа 7 и 5 соответствуют отметкам, расположенным между бриллиантами.

Начальные числа битка изображены дальше от длинного борта, чем числа прицельного шара. Шар с начальным числом битка 5, направляемый в бриллиант 4 противоположного борта, попадет на третьем борту в бриллиант 1, а затем – в бриллиант 7 верхнего борта.

Отправная точка системы основана на том, что биток, попавший на третьем борту в бриллиант 2 нижнего борта, движется после этого точно в правый верхний угол стола.

Таким образом, в основе системы лежит математика. Числа отметок на бортах представлены на рисунках для тех случаев, когда игрок располагается в верхней части стола. При определении положений прицельного шара бриллианты сохраняют свои постоянные числа от 1 до 7, используемые для нумерации, начинающейся со стороны первого короткого борта, в который попадает биток. *Меньшие числа, с которых начинается нумерация, всегда располагаются у конца стола, противоположного положению игрока.*

При использовании системы Вы вычитаете число прицельного шара на третьем борту из начального числа битка; результат даёт точное местоположение точки прицеливания на первом борту.

При выполнении удара прикладывайте такую силу, которая достаточна лишь для того, чтобы переместить биток на несколько футов после соударения со вторым прицельным шаром. Это чувство «прикосновения» придет к Вам через практику. Всегда помните: использование повышенной скорости приведет

к сужению углов отражения шара, движущегося вокруг стола; применение уменьшенной скорости расширит эти углы; и то и другое приводит к промаху при выполнении карамболя.

Такой же метод расчёта используется, когда шары расположены на любой воображаемой линии, проходящей между бриллиантами, или на любом расширении линий, представленных на приведенных выше рисунках.

При выполнении ударов от короткого борта, направляйте шар по прямой линии «сквозь» отметку первого длинного борта; при выполнении удара от длинного борта направляйте шар в точку длинного борта, расположенную напротив прицельной отметки.

Следует отметить «тонкий» аспект: если Вы будете постепенно увеличивать начальное число битка, сохраняя при этом постоянным число прицельного шара на третьем борту, равное двум, то заметите, что углы падения шара на третий борт несколько расширяются при начальных числах битка  $3\frac{1}{2}$  и более. Вы увидите, что точка контакта шара с бортом располагается не напротив бриллианта 2, а сдвигается несколько дальше. Это будет проявляться тем отчётливей, чем больше будет начальное число битка.

Однако, в расчётах продолжайте использовать число 2, соответствующее третьему контакту битка с бортом. Реальная игра будет учить Вас тому, что этот сдвиг от второго бриллианта необходимо учесть при определении точного положения прицельного шара.

При начальном изучении «Бриллиантовой системы» не беспокойтесь по поводу этой технической детали. Это изменение углов начинает проявляться с отметок, расположенных посередине длинного и короткого борта стола. Иными словами, Вы это заметите после того, как начальное число битка превысит 4 на длинном борту или 7 на коротком. Неосведомлённость об этом аспекте является главной причиной промахов, допускаемых игроками среднего уровня при выполнении ударов с помощью «Бриллиантовой системы».

В тех случаях, когда биток должен сначала войти в контакт с прицельным шаром, а не бортом, определяйте начальное число битка с помощью края прицельного шара. Таким образом, Вы находите точку контакта с первым бортом после соударения с прицельным шаром точно так же, как и при выполнении удара от борта. Проще всего определить начальное число, если рассматривать первый прицельный шар в качестве битка. Короче говоря, в ударах от борта основой расчёта является биток; но когда первое соприкосновение битка должно произойти с прицельным шаром, то основой становится именно он.

### **Особые указания**

Прежде чем делать расчёт, мысленно представьте себе линию, направленную от точки соударения шара с третьим бортом к четвёртому борту.

Число точки касания третьего борта является числом прицельного шара.

Определяйте начальное число битка при помощи приблизительного направления движения битка к первому борту.

Чтобы найти число прицельной точки первого борта, вычитайте число положения прицельного шара из начального числа битка.

Если биток располагается так, что его начальное число не является целым, то можно произвести расчёт удара для ближайшего целого числа битка и найти соответствующую смещённую линию прицеливания в первый борт, а

при выполнении реального удара прицелиться параллельно смещённой линии прицеливания. (Автор здесь не развивает этого замысла, но представляется, что в нём есть вполне рациональное зерно. Оно состоит в том, что интерес игрока в переходе на расчёт смещённой линии прицеливания заключается не столько в том, что при этом начальное число битка становится целым, а в возможности по своему усмотрению вообразить этот биток в любом удобном для него месте стола, для которого это начальное число определяется тривиально, например – вплотную к борту рядом с бриллиантом. Ведь, на самом деле, единственная сложность применения «Бриллиантовой системы» заключается в подборе такого начального числа битка, при котором будет соблюдено арифметическое равенство: разница между начальным числом битка и числом прицельного шара на третьем борту должна быть равна числу прицеливания на первом борту. Прим. пер.)

При выполнении удара придавайте битку естественный бегущий винт.

Чтобы найти правильное направление прицеливания, необходимо вычислить разность между числами битка и прицельного шара. Поэтому не следует пытаться делать расчёт для ударов, когда числа прицельного шара превышают  $4\frac{1}{2}$ , поскольку Вы не можете вычесть 5 из 5 (на самом деле, вычитание пяти из пяти не составляет труда, но вот практически использовать получающийся при этом результат нельзя; прим. пер.). В таких случаях расположитесь у другого длинного или короткого борта и наносите удар, использующий больше трёх бортовых отражений.

Сумма чисел прицельного шара на двух длинных бортах ДОЛЖНА всегда равняться начальному числу битка.

### **Скатывание шара**

Испытайте качение шара по ворсу и против него вблизи длинных и коротких бортов. Сукно всегда натягивается на столешницу с наклоном ворса в сторону нижней части стола. Поэтому биток, катящийся в сторону верхней части стола (против ворса) подвержен «длинному скатыванию», то есть удалению от длинного борта. Траектория же шара, перемещающегося в нижнюю сторону (по ворсу), во многих ударах слегка изогнётся по направлению к длинному борту (см прим. пер. в разделе «Длинные и короткие скатывания»).

### **Заключение**

#### **Начиная с этого времени, решать – Вам**

Имеет смысл подвести итог по наиболее важным вопросам, освещённым в книге «Бильярд: как в него следует играть».

Я попытался объяснить каждую деталь самым кратким и наиболее выразительным способом. Каждый из рассмотренных вопросов имеет важное значение, а все они вместе являются звеньями единой цепи. Но всем известно, что цепь не может быть крепче, чем самое слабое из её звеньев. Это – моё лучшее толкование того, что Вы должны знать и сделать, чтобы стать хорошим бильярдным игроком и получать величайшее удовольствие от этой выдающейся игры для закрытых помещений.

Если Вы будете следовать моим наставлениям, то сможете достигнуть этих двух целей. Ни в коем случае не недооценивайте важность фундаментальных факторов. Я уверен, что нельзя переоценить необходимость неукоснительного следования от А до Я этим жизненно важным факторам.

В конец книги я добавил «Глоссарий терминов». Надеюсь, Вы сочтёте это полезным.

*Скажу в заключение:*

Принимайте у стола устойчивую и хорошо уравновешенную стойку. Используйте правильный хват кия и грамотно установленный прочный мост.

Выполняйте все удары кием посредством плавного и уверенного движения с правильной скоростью.

Нацеливайтесь кием в намеченную точку битка и наносите удар именно в неё.

Прицеливайтесь битком в точку желаемого соударения с прицельным шаром и добивайтесь этого соударения.

Перед выполнением удара сконцентрируйте своё внимание только на нём.

После промаха никогда не обескураживайтесь. Для большинства из нас жизнь является последовательностью «промахов» – всегда продолжайте ПЫТАТЬСЯ.

Играйте как джентльмен, играйте как студент. Будьте уверены в себе и своих ударах, и Вы проведете много счастливых часов, поскольку будете всё лучше и лучше играть в эту великую игру.

В завершение, у меня есть прощальный рассказ. Он снова ставит старый вопрос: «Почему душа смертного должна гордиться»?

Недавно мы с Уэлкером Кохраном играли матч в клубе «Тихоокеанский берег». Роль рефери взял на себя один из членов этого клуба. В первом подходе я набрал два очка, после чего рефери объявил: «Два для господина Хоуп».

«Меня зовут Хоппе», – сообщил я ему.

Уэлкер ударил, и право удара снова перешло ко мне. Я промахнулся. «Ничего для господина Хопа», – прогудел рефери.

«Хоппе», – уведомил я его снова.

«Скажите», – обратился к рефери один из зрителей, – «Разве Вы не знаете, как зовут этого человека»?

«Нет», – признался рефери и, повернувшись ко мне, спросил, – «А как его зовут»?

«Хоппе», – ответил я ему. «Два слога».

После этого он не ошибался.

Забудьте непрактичные советы игрока со средним уровнем мастерства. Он может хотеть помочь Вам, но для достижения успеха есть только один ясно обрисованный способ, который я попытался полностью донести до Вас. Но Вы должны постоянно тренироваться.

Наконец, прекратите надеяться на то, что карамболь произойдёт, и перестаньте желать сделать его в том и этом ударе. Обратите серьёзное внимание на фундаментальные факторы и на разъяснения вытекающих из них аспектов игры. Вы будете приятно удивлены, когда увидите – как быстро и определенно будете вознаграждены хорошим уровнем игры в бильярд, который принесет Вам удовольствие, личное удовлетворение и успех, который Вы ищете с бильярдными шарами на зеленом сукне.

Короче говоря, решать – Вам! Как я сказал в начале, любой может научиться хорошей игре в бильярд – поэтому, берите мой и Ваш кий, и действуйте, мой бильярдный друг.

### **Глоссарий бильярдных терминов** (толкование технических терминов, используемых в бильярдной игре)

#### **Balkline (18.1 and 18.2)**

##### **Зонный карамболь (18.1 и 18.2)**

Разновидность карамбольной игры столе со специальной разметкой – в восемнадцати дюймах от каждого из четырёх бортов проведены линии, разделяющие игровое поле на девять зон (частей). Во всех зонах, за исключением центральной, правилами наложены ограничения на количество очков, которые могут набирать игроки. Чтобы в Зонном карамболе 18.1 можно было выполнить повторный результативный удар, требуется, чтобы из зоны вышел, по крайней мере, один из прицельных шаров; в Зонном карамболе 18.2 для этого требуется, чтобы один из прицельных шаров вышел из зоны до повторного результативного удара или при его выполнении.

#### **Bank**

##### **Удар от борта**

1. Удар, при котором биток до соударения с прицельным шаром контактирует с бортом. 2. В лузном бильярде – удар, в котором прицельный шар сначала направляется в борт, а уже затем – в лузу.

#### **Bed**

##### **Столешница**

Основание игрового поля стола.

#### **Best Game**

##### **Лучшая игра**

Игра, которую на турнире показал игрок в партии, выигранной за меньшее количество подходов. Иными словами, это – игра, которую необходимо показать игроку, чтобы набрать требуемое количество очков за наименьшее количество подходов к столу.

#### **Big Ball**

##### **Большой шар**

Прицельный шар, расположенный около борта или в углу стола, и в силу этого предоставляющий возможность выполнения результативного удара, при котором биток попадает в него напрямую или после отражения от борта (бортов).

#### **Billiard**

##### **Бильярд**

1. Как правило, означает «Карамболь». 2. Очко, набранное с помощью выполнения карамболя.

### **Break**

#### **Начальный удар**

Начальный удар в партии.

### **Bridge**

#### **Мост**

Рука игрока, используемая в качестве опоры для передней части кия при выполнении ударов.

### **Carom**

#### **Карамболь / Отражение**

1. Карамболь – последовательное соударение битка с двумя прицельными шарами при выполнении одного удара. 2. Отражение – движение битка к определённой точке борта после соударения с прицельным шаром.

### **Carom Billiards**

#### **Карамбольный бильярд**

Несколько различных игр, объединённых общим названием «Карамбольный бильярд», в которые играют на столе без луз. Очки в этих играх обычно набираются путём выполнения карамболя – последовательного касания битка двух прицельных шаров, оцениваемого одним очком.

### **Challenge Match**

#### **Матч-вызов**

Матч за звание Чемпиона Мира, проводящийся между действующим Чемпионом и игроком, занявшим второе место на предыдущем чемпионате.

### **Count**

#### **Очко / Счёт**

1. Очко, начисляемое за выполненный карамболь. 2. Термин также часто используется, чтобы сослаться на счёт; например: «Какой счёт?»

### **Cue Ball**

#### **Биток**

Шар, по которому игрок наносит удар кием.

### **Cueing the Ball**

#### **Выполнение удара по шару**

Нанесение удара по битку наклейкой кия.

### **Cushion**

#### **Борт**

Конструкция, ограничивающая игровое пространство стола с четырёх сторон и препятствующая вылету шара за его пределы.

### **Cushion-Caroms**

#### **Однобортный карамболь.**

Разновидность бильярдной игры, в которой очки набираются за счёт выполнения карамблей, при которых биток до соударения со вторым прицельным шаром хотя бы один раз входит в контакт с бортом стола.

### ***Dead-Ball***

#### ***Мёртвый шар***

1. Нанесение удара точно в видимый центр шара. 2. Плотное соударение битка с первым прицельным шаром, при котором контакт происходит не менее чем в три четверти шара.

### ***Diamonds***

#### ***Бриллианты***

Двадцать отметок, расположенных на деревянных поручнях бортов стола; на каждом длинном борту имеется семь таких отметок, а на каждом коротком – три; используются при проведении расчётов с помощью «Бриллиантовой системы».

### ***Draw***

#### ***Оттяжка***

Нанесение удара ниже центра битка, придающее ему нижнее вращение, за счёт которого шар движется дальше при перемещении в одну сторону или движется в обратную сторону после соударения с прицельным шаром или бортом.

### ***Drive***

#### ***Драйв***

Этот термин используется практически исключительно при игре на карамбольном столе (без луз). Он означает «вынуждать» прицельный шар войти в контакт с одним или несколькими бортами, чтобы заставить его вернуться в определённое место и создать удобную позицию для выполнения следующего удара.

### ***Duck***

#### ***Утка***

Отыгрыш (см. *Safety*).

### ***English***

#### ***Боковое вращение***

Вращение шара вокруг вертикальной оси – результат нанесения удара в точку битка, расположенную сбоку от его видимого центра.

### ***First Object Ball***

#### ***Первый прицельный шар***

Первый шар, которого касается биток.

### ***Five-Cushions***

#### ***Пять бортов***

Удар, в котором биток пять раз касается бортов стола, прежде чем войти в контакт со вторым прицельным шаром.

### ***Follow***

#### ***Накат***

Нанесение удара в точку битка, расположенную выше его видимого центра; после соударения с прицельным шаром вызывает движение битка прямо вперёд, вперёд и вправо или вперёд и влево.

**Four-Cushions**  
**Четыре борта**

Удар, в котором биток четыре раза касается бортов стола, прежде чем войти в контакт со вторым прицельным шаром.

**14.1 Pockets**  
**14.1**

Игра лузного бильярда, продолжающаяся до набора 125 очков. В каждой партии (фрейме) четырнадцать из пятнадцати прицельных шаров направляются в лузы, после чего пятнадцатый шар остаётся на столе, а остальные забитые шары устанавливаются в виде усечённой пирамиды для розыгрыша очередной партии. Каждое попадание прицельного шара в лузу оценивается одним очком.

**Foul**  
**Фол**

Нарушение правил, допущенное при выполнении удара: двойное прикосновение кия к битку в одном ударе (иногда называемое пропихом); прикосновение кием к шару без выполнения удара; касание шара одеждой или ещё чем-либо; приведение шара в движение не в соответствии с правилами игры.

**Frame**  
**Фрейм**

1. См. *Inning*. 2. В лузном бильярде обозначает часть матча (партию), в которой 14 или 15 прицельных шаров направляются в лузы.

**Freeze**

См. *Frozen*.

**Frozen**  
**Зайцы / Примёрзший шар**

1. Зайцы – два (или более) шара, расположенные вплотную друг к другу (без зазора). 2. Примёрзший шар – шар, стоящий вплотную к борту.

**Grip**  
**Хват**

Удерживание кия рукой за турняк.

**High Grand Average**  
**Высшее общее среднее**

Среднее количество очков, набранных игроком за подход; рассчитывается во всех матчах турнира или за определённое число матчей. Выражается так же, как и «Высшее личное среднее».

### **High Individual Average**

#### **Высшее личное среднее**

Выраженное в виде десятичной дроби среднее количество очков, набранных игроком за подход в лучшей игре или в игре, потребовавшей меньшее количество подходов.

### **High Run**

#### **Лучшая серия**

Наибольшее количество очков, набранных игроком последовательно в одном подходе к столу.

### **High Single Average**

См. *High Individual Average*.

### **Inning**

#### **Иннинг**

Подход игрока к столу, заканчивающийся промахом.

### **In Stroke**

#### **В ударе**

Означает, что игрок играет хорошо, выполняя безупречные, точные, равномерные ударные движения.

### **Ivories**

#### **Костяные шары**

Шары, сделанные из слоновой кости, применяемые для игры во все разновидности бильярда.

### **Jump**

#### **Джамп / Перескок**

1. Вылет битка за пределы стола. 2. Перескок битка через прицельный шар, выполняемый для соударения с бортом; запрещён правилами.

### **Kiss**

#### **Кисс / Прикосновение**

1. Случайное повторное соударение битка с прицельным шаром, произошедшее до выполнения карамболя. 2. Случайное соударение прицельных шаров.

### **Lag**

#### **Раскатка**

Удар, определяющий игрока, который будет выполнять начальный удар. При раскатке битки соперников направляются в дальний короткий борт с расчётом на то, чтобы шары отразились и вернулись как можно ближе к исходному короткому борту; тот, кому удастся остановить свой биток ближе к этому борту, получает право выполнения начального удара.

### **Leave**

#### **Позиция после удара**

Расположение шаров после удара. Термин используется в словосочетаниях «хорошая позиция», «плохая позиция».

### **Long**

#### **Длинно**

Бильярдное жаргонное выражение, означающее небольшое искривление траектории шара под влиянием ворса, приводящее к удалению от длинного борта при движении в сторону верхней части стола.

### **Masse**

#### **Массе**

Искривление траектории битка или перемена направления его движения, произошедшие до соударений с чем-либо. Выполняется за счёт поднятия турняка кия и нанесения удара сверху вниз по верхней части битка.

### **Match Play**

#### **Матч**

Состязание между двумя игроками.

### **Minnie**

#### **Минни**

Жаргонное выражение, используемое мастерами, чтобы охарактеризовать «естественный» или «очень лёгкий удар, в котором трудно промахнуться».

### **Miscue**

#### **Кукс**

Неудачный удар, при котором наклейка кия соскальзывает с поверхности битка из-за того, что точка удара располагалась слишком далеко от видимого центра шара – сбоку, сверху или снизу.

### **Natural**

#### **Естественный удар**

Нетрудный удар без придания битку бокового вращения, оттяжки и наката, и требующий лишь соблюдения естественного направления кия.

### **Natural English**

#### **Естественное боковое вращение**

См. *Running English*.

### **Nurse**

#### **Нянчание**

Удерживание шаров вблизи борта в стрейт-рейл бильярде.

### **Object Ball**

#### **Прицельный шар**

Шар, в который попадает биток.

### **One-Hole**

#### **Игра в одну лузу**

Разновидность игры, в которой очки набираются за счёт попаданий шара в одну конкретную лузу.

### **Pocket-Billiards**

#### **Лузный бильярд**

Вид бильярдной игры (имеющий много разновидностей) на столах, оснащённых четырьмя или шестью лузами, расположенными по углам и на длинных сторонах. Набор очков в лузном бильярде производится за счёт попаданий прицельных шаров в лузы.

### **Push Shot**

#### **Пропих**

Удар, при котором наклейка кия касается битка в момент его соприкосновения с прицельным шаром.

### **Rack**

#### **Треугольник**

Бильярдный аксессуар, служащий для правильной установки пирамиды шаров в лузном бильярде.

### **Rails**

#### **Поручни бортов**

Деревянные части конструкций четырёх бортов, ограничивающих снаружи игровое пространство.

### **Red Ball**

#### **Красный шар**

1. Один из прицельных шаров в карамбольном бильярде. 2. Разновидность игры, в которой биток должен прикоснуться к красному шару, прежде чем выполнить карамболь по белому прицельному шару.

### **Reverse English**

#### **Обратное боковое вращение / Обратный винт**

Боковое вращение, заставляющее биток отразиться от борта с меньшей скоростью и под более тупым углом по сравнению с отражением шара, не обладающего боковым вращением. См. *Running English*.

### **Round-Robin Tournament**

#### **Турнир, проводящийся по круговой системе**

Турнир, в котором каждый игрок по одному или по два раза встречается в противостояниях со всеми остальными игроками. Чаще такие турниры проводятся с единственной игрой против каждого соперника.

### **Running English**

#### **Бежущее боковое вращение / Бежущий винт**

Лёгкое верхне-боковое вращение, заставляющее биток отразиться от борта под большим углом по сравнению с отражением шара, не обладающего боковым вращением.

### **Safety**

#### **Отыгрыш**

Удар без намерения результативного выполнения, сознательно планирующий то, что шары останутся в безопасной позиции или в неудобном для соперника положении.

### **Scratch**

#### **Случайность**

1. В карамболе – набрать очко вследствие случая, при счастливом стечении обстоятельств, за счёт удачного соударения и пр. 2. В лузном бильярде – попадание битка в лузу, влекущее за собой потерю одного или нескольких очков.

### **Second Object Ball**

#### **Первый прицельный шар**

Второй шар, которого касается биток.

### **Short**

#### **Коротко**

Бильярдное жаргонное выражение, означающее небольшое искривление траектории под влиянием ворса, смещающее шар к длинному борту при движении в сторону верхней части стола.

### **Spots**

#### **Отметки**

Помеченные точки игровой поверхности стола, на которые выставляются шары: перед выполнением начального удара; после фола; после случайного попадания битка в лузу.

### **Spot the Balls**

#### **Выставить шары**

Установить шары на отметках так, как в начале игры.

### **Stance**

#### **Стойка**

Положение тела игрока при выполнении удара.

### **Straight-Rail**

#### **Стрейт-рейл бильярд**

Разновидность карамбольного бильярда, в которой очки набираются за счёт выполнения ударов, при которых биток касается обоих прицельных шаров.

### **String**

#### **Стринг**

Количество набранных очков, обозначаемое «костяшками», подвешенными на верёвке над столом.

### **Stroke**

#### **Ударное движение**

Движение кия, удерживаемого руками игрока, при ударе.

### **System**

#### **Бриллиантовая система**

Математический способ определения правильных углов отражения и прицельных точек для выполнения карамблей.

### **Three-Cushions**

#### **Три борта**

Установленное правилами необходимое условие результативного выполнения карамболя в трёхбортном бильярде. Состоит в том, что перед контактом со вторым прицельным шаром, биток должен не менее трёх раз коснуться бортов стола. При этом допускаются любые последовательности соприкосновений: три контакта битка с бортами до соударений с прицельными шарами; два контакта с бортами, затем – соударение с первым прицельным шаром, ещё одно (или более) касание борта и заключительное соприкосновение со вторым прицельным шаром и т.д. Наиболее часто применяется последовательность, при которой биток сначала входит в контакт с прицельным шаром, затем последовательно касается трёх (или более) бортов, а потом – второго прицельного шара.

### **Top**

#### **Удар выше центра шара**

Нанесение удара по точке битка, расположенной выше его видимого центра; придаёт битку верхнее вращение и обычно называется «накат».

### **To the Rack**

#### **К вешалке**

Жаргонное выражение, обозначающее полное поражение игрока, прекращающего играть и убирающего свой кий.

### **Umbrella Shot**

#### **Удар «Зонтик»**

Удар в трёхбортном карамболе, при котором биток сначала направляется в два борта (первый из которых – длинный), затем – в первый прицельный шар, после чего – в другой длинный борт и отражается в направлении второго прицельного шара. Такое название удар получил из-за того, что траектория битка после соударения с первым прицельным шаром напоминает раскрывающийся зонтик.

## **То, что следует помнить**

Чтобы быть хорошим игроком, никогда не забывайте эти советы; бильярдные указания, являющиеся неписаными правилами для новичков и продвинутых игроков, необходимо помнить всегда.

1. Выберите кий, имеющий надлежащий вес, длину, размер рукоятки, и пригодный именно для Вас.
2. Стойте за столом естественно, непринужденно, и всегда старайтесь быть расслабленным; вырабатывайте правильную, удобную стойку.
3. Не зажимайте сильно кий ударной рукой; удерживайте его между большим и первыми двумя пальцами.
4. Располагайте хват в точке баланса; не сдвигайте значительно хват к торцу кия.
5. Чаще мелите кий – перед каждым ударом убеждайтесь в том, что на наклейке имеется достаточно мела.
6. Прочно ставьте на стол опорную руку и используйте короткий мост.
7. Удерживайте кий на линии прицеливания. Никогда не позволяйте кию раскачиваться из стороны в сторону.
8. Выполняйте ровное сопровождение битка при каждом ударе – накате, оттяжке, ударе в центр, ударе с приданием бокового вращения. Определите свой естественный удар и придерживайтесь его. Завершайте свой удар в точке, удалённой от покоившегося битка, по крайней мере, на один дюйм.
9. Располагайте свой кий в горизонтальном положении, кроме тех случаев, когда его нужно сознательно наклонить.
10. Прицеливайтесь кием так же, как и ружьём – удерживайте голову непосредственно на линии прицеливания.
11. Наносите удар в намеченную точку битка; никогда не позволяйте кию соскользнуть вправо или влево при придании шару бокового вращения.
12. Никогда не наносите удары, сдвигая точку удара от центра битка на расстояние, превышающее ширину наклейки.
13. Добивайтесь соударения с прицельным шаром в намеченной точке.
14. В каждом своём движении будьте естественными, но ударное движение выполняйте равномерно.
15. Снова и снова изучайте основы бильярда.
16. Всегда концентрируйтесь на основополагающих факторах.
17. Развивайте определенный основательный стиль игры – со временем он станет для Вас естественным.
18. Используйте кий массой от 18 до 20 унций.
19. Используйте полудюймовые наклейки для кия, изготовленные из кожи средней твёрдости.
20. При каждом удобном случае применяйте удары с нижним вращением – эти удары наиболее распространены в бильярде.
21. Вместо ударов, предусматривающих тонкое соударение с прицельным шаром, используйте полу-накаты.
22. Если это возможно, выполняйте удары с меньшим перемещением шаров.
23. Регулярно и сосредоточенно тренируйте определённые удары.
24. Наблюдайте за техникой опытных игроков; не копируйте никакой стиль, но включайте в свою игру некоторые желательные аспекты игры большинства из них.
25. После удара удерживайте кий на линии удара.
26. Выполняя простые, естественные удары, прикладывайте столько же усилий, как и при выполнении сложных ударов. Если Вы будете наносить лёгкие удары так же, как и трудные, то Ваша игра в значительной мере улучшится. Большинство игроков при простых ударах проявляют самонадеянность, а серьёзное старание прилагают лишь в сложных случаях.

27. Наносите удары в центральную область битка; никогда не смещайте кий в любую сторону от его центра (вправо, влево, вверх, вниз) на расстояние, превышающее половину радиуса шара.

28. Если это возможно, избегайте применения бокового вращения.

29. Концентрируйтесь на каждом ударе.

30. Устанавливайте свои ошибки и исправляйте их поодиночке.

Помните: Если Ваша позиция у стола неудобна, это – неправильно. Снова рассмотрите иллюстрации, представленные в разделе «Положение у стола или правильная стойка».

При выполнении карамболя с использованием одного борта найдите среднюю точку между проекциями прицельных шаров на борт, и используйте её в качестве «путеводителя».

При выполнении всех карамблей с использованием двух бортов применяйте V-образное отражение. При нанесении удара ниже центра битка, придающего нижнее вращение, держите кий как можно ближе к горизонтальному направлению, страхуясь тем самым от возникновения кикса. Если не требуется улучшения позиции за счёт применения винта, не придавайте при этом бокового вращения.

При выполнении большинства трёхбортных карамблей, наносите удар немного выше центра битка. Единственное исключение имеет место, когда требуется действие эффекта оттяжки для получения более острых углов отражения.

В стрейт-рейл бильярде, однобортном карамболе и зонном карамболе добивайтесь того, чтобы после удара прицельные шары располагались перед битком.

Пользуясь в стрейт-рейл бильярде приёмом нянчания шаров, придавайте битку правое боковое вращение, чтобы добиться обратного эффекта при его соударении с первым прицельным шаром, и наоборот.

Выполняя нянчание шаров, при возможности не пользуйтесь внутренним боковым вращением (вращением на борт), так как оно способствует удалению шаров от борта.

Выполняя массу, попадайте по первому прицельному шару как можно тоньше; чем более изогнутой требуется траектория битка, тем вертикальней нужно удерживать кий.

И всегда помните: 1. Выполняйте удар по подходящему шару; 2. Мелите свой кий; 3. Концентрируйтесь (не проявляйте рассеянность, небрежность, равнодушие или невнимательность) и тренируйтесь. Если Вы будете это делать, то бильярдный успех придёт к Вам.