

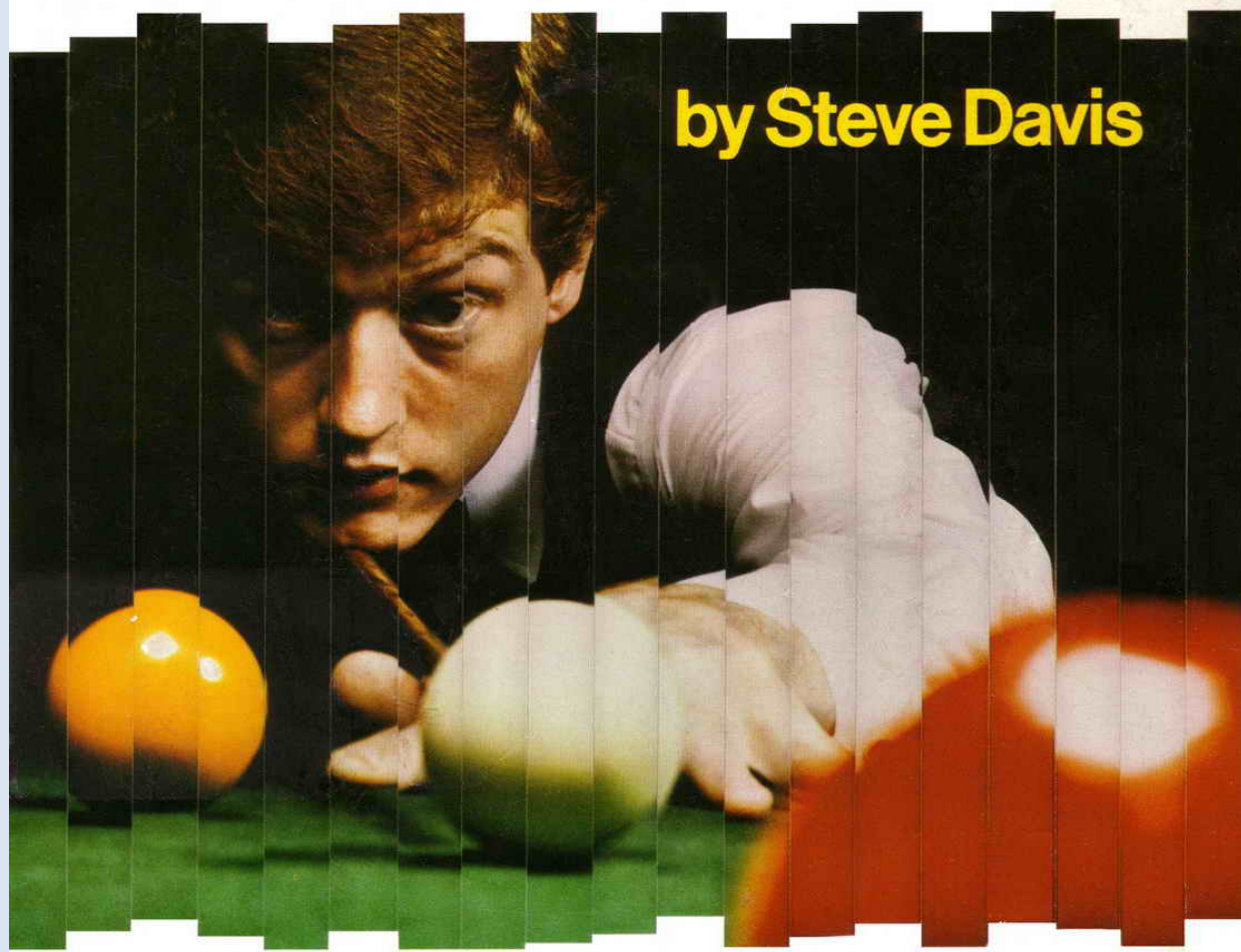
Стив Дэвис
Успешный Снукер

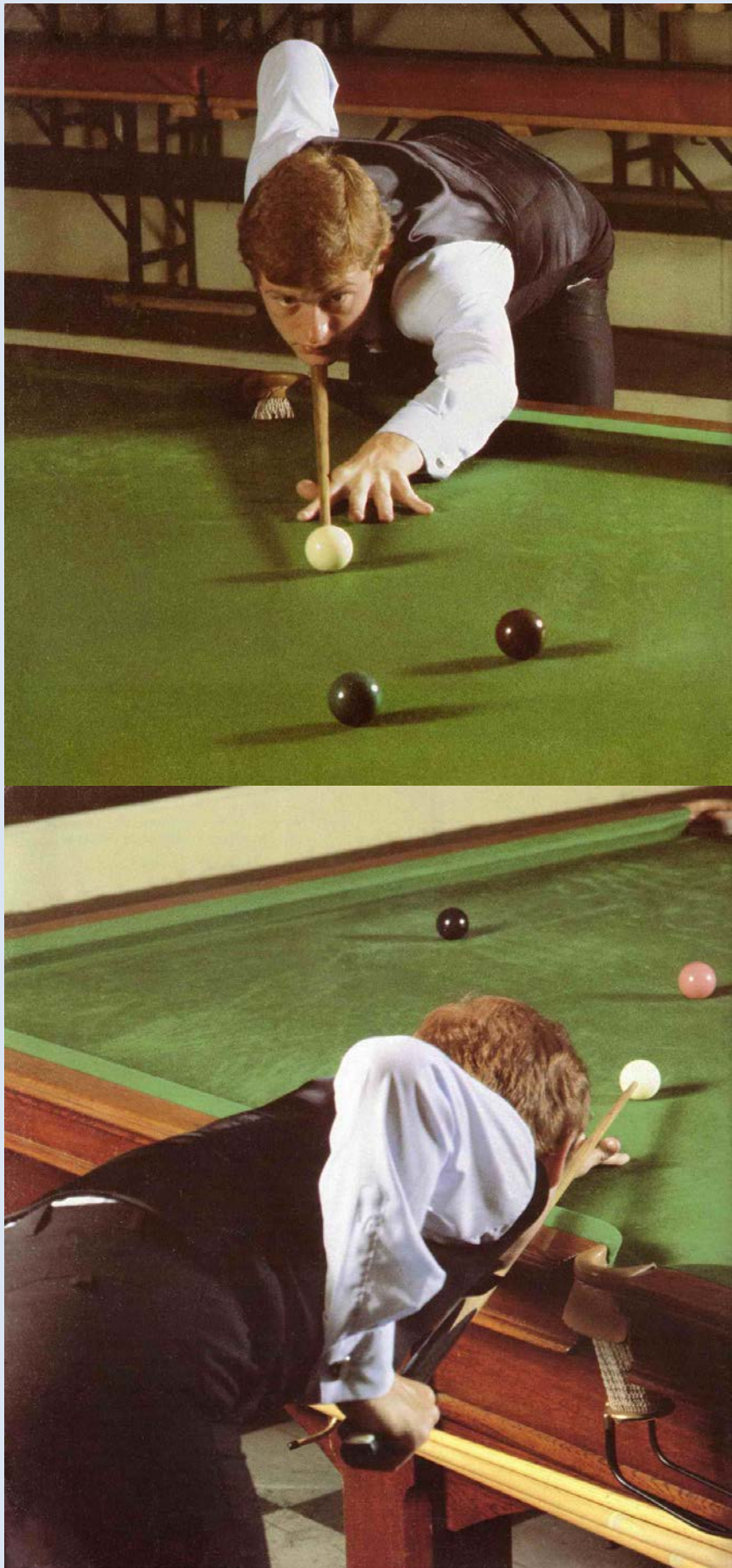
Steve Davis
Successful Snooker
1982

Перевод с английского языка: Оксана Зоря; Сергей Тихонов; сентябрь 2017

Successful Snooker

by **Steve Davis**





Приступив к переводу этой книги, я неожиданно обнаружил, что на просторах Интернета уже доступен перевод введения и первых двух глав (возможно, где-то есть и остальной материал, но мне он не повстречался), выполненный Оксаной Зоря. Не имея намерений извлечения финансовой выгоды, я посчитал возможным использовать перевод г-жи Зоря в качестве подспорья при своей дальнейшей работе над текстом. Именно поэтому я и указал её – незнакомого мне человека – в качестве соавтора представленного ниже варианта перевода.

Сергей Тихонов.

Моему отцу, чьё терпение, наставления и поддержка были бесценны при становлении моей игры

Введение

Чтобы получить от этой книги какую-нибудь реальную пользу, нужно серьёзно относиться к Снукеру и стремиться улучшить свою игру. Чтобы достичь стандартов точности и стабильности, которые помогли стать Чемпионом Мира, мне понадобились годы полной самоотдачи и тренировок. Если Вы хотите быть успешными в Снукере, то должны стремиться к этому высочайшему уровню. Но чемпионами сразу не становятся.

Эта книга посвящена обучению игре, но я не утверждаю, что тот способ игры, которого я придерживаюсь, является единственным. Я всего лишь знаю, что для меня этот способ работоспособен. В своей книге я попытался показать – насколько основные технические приёмы важны для построения игры, и я считаю, что их значение нельзя переоценить. Все развивают свой собственный игровой стиль – кто-то при этом удачлив и естественным образом приобретает хороший стиль, а иным на пути к прекрасному приходится изрядно потрудиться. Но принципы выполнения технических приёмов остаются незыблемыми. Я полагаю, что если Вы не можете уловить суть основных приёмов и овладеть ими, то совершенствовать игру Вам придётся значительно сложнее.

Беглое штудирование книги, конечно же, познакомит Вас с игрой и с тем, как её следует вести. Но лишь подробное изучение может привести к заметным улучшениям в игре или к успехам на соревнованиях. Основная цель книги – помочь Вам улучшить точность и стабильность выполнения удара кием. В конце концов, в основе игры лежит умение точно ударить по шару.

Чтобы научиться принимать правильную игровую стойку и грамотно выполнять удар кием, Вам придётся вернуться к самым истокам. Если в игре Вы продвинулись не очень далеко, то получите хорошую возможность начать всё сначала. Чем дольше Вы играли до сих пор, тем тяжелее будет избавиться от дурных привычек и развивать хорошие навыки.

Считается, что среди всех современных игроков я лучше всех владею кием. Но если Вы посмотрите вокруг, то увидите, что не существует игроков с одинаковой техникой, и поймёте, что Вам не обязательно стремиться к удару, идентичному моему. В известной степени удар обязан зависеть от Вашего телосложения –

например, от Вашего роста и длины рук. Но я уверен в том, что любой человек – кто бы то им ни был – станет играть лучше, если овладеет безупречным ударом.

Совершенствою свою игру, анализируя каждый её аспект, я потратил немало времени. Я не соглашусь с теми, кто говорит, что можно проанализировать все врождённые способности интуитивно. Например, посмотрите на тех, кто играет в гольф. Когда что-то начинает происходить не так, как задумано, даже лучшие игроки возвращаются к основополагающим приёмам. Полагаю, что снукеристы должны использовать такой же подход.

С самого начала я уделял большое внимание технике, потому что хотел быть уверенным в том, что в моей игре всё правильно. А один из секретов хорошего игрока заключается в умении осознать нештатное течение игры и понять причину происходящего. Нет смысла растрачивать время, пребывая в том состоянии, которое называют «не в ударе». Благодаря тому, что я точно знаю, как нужно играть, когда я выбиваюсь из колеи – что время от времени происходит с каждым игроком – я смогу быстро разобраться в том, что делаю неправильно, и исправить это. Это похоже на понимание того, как работает Ваш автомобиль. Если Вы не знаете этого, то понадобится много времени на то, чтобы осознать, что что-то идёт не так, и отыскать поломку. Будет ещё хуже, если Вы попытаетесь приспособиться к неисправности и внести корректировки для её компенсации.

Всего лишь прочитав книгу, Вы не станете хорошим игроком. Вы должны тренировать различные аспекты игры, пока они не станут Вашей второй натурой. И даже когда кажется, что Вы ими овладели, и что игра начинает улучшаться (а при правильном подходе так и должно быть), не пренебрегайте ими. Время от времени следует забыть о своей игре, рассматриваемой в общем и целом, и вернуться к основам.

Важнее всего то, что тренировка должна приносить удовольствие. Если Вы не можете наслаждаться ею, она скоро наскучит, и это неизбежно отразится на Вашей игре. Поскольку многие ошибки невозможно увидеть самому, всегда полезно иметь заинтересованного партнёра, который поможет и подскажет, когда Вы делаете что-нибудь неправильно. Мне повезло в том, что отец проявлял очень большой интерес к моей игре. Его помощь была неоценимой.

Удовольствие от игры играет ключевую роль – ведь как только Вы перестанете его испытывать, шансы улучшить игру станут минимальными. То, насколько улучшится игра, будет зависеть от того, насколько Вы любите Снукер. А узнать об этом Вы сможете только из того, насколько готовы возвращаться к основам. Правильно овладейте ими на раннем этапе, и, в конечном счёте, Вам за это воздастся сторицей. Безусловно, освоение основных технических приёмов – это самый быстрый из известных мне способов, позволяющих максимально использовать свои природные способности и научиться играть лучше.

Упорно прорабатывайте технические приёмы, и Вам не придётся о них думать. Они будут получаться сами собой. Превращайте всё в привычку. От любой привычки тяжело отвыкнуть; поэтому, приобретая хорошие привычки, Вы повышаете свои шансы на успех. Это в особенности касается ситуаций, когда Вы находитесь в состоянии стресса – поскольку при этом Вы естественным образом обращаетесь к своим привычкам.

Если Вы сможете уделить себе столько же времени, сколько, надеюсь, уделите этой книге, то я могу гарантировать улучшение Вашей игры. Сама по себе эта книга расскажет о том, как я играю, и что я понял об игре; каждый параграф является важной частью техники. Недостаточно лишь разок прочитать книгу и отложить её в сторону. Постоянно обращайтесь к ней за рекомендациями.

Глава 1: Оборудование

Кий

Со временем кий должен стать продолжением Вашей руки, поэтому он должен подходить Вам и быть удобным. По этой причине Вы должны всегда пользоваться своим собственным кием и ухаживать за ним.

В значительной мере, выбор является личным делом каждого игрока, хотя и есть некоторые общие аспекты, которые следует принять во внимание. Избегайте крайностей. Не выбирайте для себя слишком тяжёлый и слишком лёгкий кий; он не должен быть и излишне толстым или тонким. Качественные кии изготавливают из ясеня или из клёна; я играю ясеневым кием, но хороши обе эти древесины. Ясень обладает прочной и ясно различимой на глаз текстурой; внутренняя структура же клёна не столь выразительна. Совершенно бесспорно то, что следует избегать дешёвых киев. Всегда нужно приобретать лучшее из того, что Вы можете себе позволить, хотя это не означает, что выбор стоит связывать с внешней привлекательностью. Кий может выглядеть красиво, но играть от этого он лучше не будет.

Можно купить цельный или сборный кий – выбор, опять-таки, за Вами. Я играю цельным кием только потому, что не хочу менять инструмент, уже приносивший мне победы. Однако, если бы завтра мне пришлось покупать кий, я бы совершенно точно приобрёл кий, состоящий из двух частей – ведь его гораздо удобней транспортировать.

При покупке кия удостоверьтесь в том, что он – прямой. Со временем большинство киев слегка деформируются, но если Вы будете играть регулярно, то убедитесь в том, что будете делать на это поправку. Очевидно, существуют пределы допустимой кривизны кия до того, как он станет непригодным.

Оцените сбалансированность кия. Если она идеальна, то Вы должны почувствовать тяжесть и массивность shaft, удерживая кий в руке так, как будто собираетесь нанести удар по шару. Помимо этого, можно проверить – удерживается ли кий в равновесии, если держать его за самый конец турняка. Если кий плохо сбалансирован, то большая часть его массы будет сосредоточена в турняке, а в игровом положении кий будет казаться легче. Если в кие неправильно распределена масса, то Вы не сможете правильно выполнять весь набор возможных ударов. Турняк может иметь различные размеры – важно, чтобы для Вашей руки он не был слишком большим или слишком маленьким.

Проверьте наличие ободка на наконечнике кия. Это металлическое или пластиковое кольцо предохраняет ударный конец кия от раскалывания и защищает его при установке и шлифовке новой наклейки.

Длина моего игрового кия составляет примерно 4 фута 9 дюймов (*около 145 см; прим. пер.*); он весит 17 унций (*почти 482 граммов; прим. пер.*) и имеет наклейку диаметром 10 миллиметров. Эти параметры – средние для всего многообразия киев. Ваш кий не обязательно должен быть точно таким же, но при покупке я советовал бы придерживаться сходных характеристик. Не играйте кием с наклейкой, диаметр которой меньше десяти миллиметров; и если Вы ниже меня (мой рост – 6 футов 2 дюйма (*188 сантиметров; прим. пер.*)), то Вам не понадобится настолько длинный кий. Большинство киев имеют стандартную длину 4 фута 10 дюймов (*чуть более 147 сантиметров; прим. пер.*). Если Вы чувствуете, что кий – слишком длинный, то следует его укоротить; в идеале он должен доставать от пола до подмышки.

Выбрав себе кий, пользуйтесь им всегда. Если Вы приобретёте такой кий, как я предложил, а с игрой что-то не ладится, то, скорее всего, проблема заключена в Вас, а не в кие.

Помните о том, что именно Вам следует решать – хорош ли кий или нет. Никто не может порекомендовать «правильный кий». Разные профессионалы играют различными видами киев, которые могут быть «жесткими, как кочерга или гибкими, как удочка». Чем больше Вы будете играть кием, тем быстрее привыкнете к нему: именно поэтому нужно всегда играть одним и тем же кием – своим собственным.

Вы можете заметить, что я всегда держу свой кий так, что именная табличка обращена вверх; и все лучшие игроки при каждом ударе держат свой кий определенным образом. Для этого есть веские причины. Одна из них заключается в том, что при каждом ударе Вы привыкаете смотреть на одну и ту же часть текстуры древесины. Помимо этого, если кий действительно изогнут, то его следует держать так, чтобы на взгляд он выглядел прямым (*иными словами – чтобы во время удара изгиб был ориентирован в вертикальной плоскости; прим. пер.*).

Уход за кием

Заботьтесь о своём кие должным образом. Никогда не оставляйте его на длительное время прислоненным к стене – от этого кий со временем может изогнуться. Всегда храните кий в горизонтальном или вертикальном положении. Никогда не оставляйте его в жарком месте (например, в машине в теплую погоду) – от этого дерево высыхает и становится хрупким. Если это произойдёт, и Вы уроните кий, то он может расколоться.

Очевидно, что кий загрязняется. Время от времени я мою его теплой водой, а затем вытираю насухо. Изредка я также втираю в кий немного льняного масла, предохраняющего древесину от хрупкости.

Наклейка

Для обеспечения надлежащего сцепления кия с шаром, ударный конец кия должен обладать некоторой упругостью; и именно для этого Вам понадобится кожаная наклейка. Существует много разновидностей наклеек, из которых я предпочитаю *Elk Master* или *Blue Diamond*.

Всегда используйте жесткую наклейку – не слишком мягкую, но и не твердую, как камень – хотя, никогда нельзя предсказать, как она проявит себя, пока Вы не начнете ей играть. При выполнении удара наклейка должна упруго деформироваться в определённых пределах. Чрезмерно спрессованная наклейка, ставшая из-за этого жёсткой, как камень, при ударе не захватит шар – и результат будет таким же, как и при игре вообще без наклейки. Если наклейка излишне мягка, то при контакте с шаром она настолько сильно сжимается, что Вы получите меньшую отдачу, а некоторые удары (в особенности – с приданием бокового вращения) будет просто невозможно выполнить.

Помните о том, что гораздо предпочтительнее иметь отличную наклейку на сносном кие, чем плохую наклейку на идеальном кие. В конце концов, именно наклейка входит в контакт с шаром.

Понятно, что срок службы наклейки зависит от того, насколько много Вы играете. Некоторые игроки предпочитают шлифовать свои наклейки практически до полного износа или играют старыми наклейками. Очевидно, что в таком состоянии наклейка долго не протянет, но при этом она обычно проявляет себя в игре лучше

всего – пока не станет слишком жесткой. То, какая наклейка лучше всего подходит для Вас, можно выяснить лишь практическим путём.



Иллюстрация 1. Наклейка кия. Обратите внимание на приданную ей форму в виде купола; хотя, в этом не следует переусердствовать.

Если Вы привыкнете при ударе держать кий одинаково, то наклейка будет изнашиваться неравномерно; особенно сильно будет стираться та часть, которая вступает в контакт с шаром при ударах с оттяжкой – поэтому наклейка будет выглядеть кособокой. Но поскольку при этом износ наклейки происходит естественным образом, Вас это не должно беспокоить.

Замена наклейки на кие

Научитесь менять наклейки. Если Вы будете делать это самостоятельно, то станете испытывать чувство гордости за результаты работы и постараетесь выполнять её должным образом. Обработайте надфилем обратную сторону наклейки и торец ударного конца кия так, чтобы они стали ровными и чистыми. Я пользуюсь быстросохнущим клеем, что позволяет мне сразу же опробовать наклейку и при необходимости заменить её.

Приклеив наклейку, Вы должны подрезать её по размеру и придать форму в виде купола (илл. 2). Чтобы при обработке надфилем наклейка не оторвалась от кия, следует направлять все движения сверху вниз. Если по мере использования наклейка начинает лосниться и перестаёт удерживать мел, можно придать

шероховатости, обработав поверхность надфилем. Не пользуйтесь наждачной бумагой – так можно порвать кожу.

Мел

Как и большинство лучших игроков, я пользуюсь зелёным бильярдным мелом марки *Triangle*. Вы можете использовать голубой мел, но зелёный предпочтительней, поскольку он не так заметен на битке и на столе.

Какой бы вид мела Вы ни выбрали, убедитесь в том, что он не густой и не порошкообразный: Вы должны услышать, как мел сыплется. Используя мел, пройдите им раз или два по поверхности наклейки; никогда не втирайте его.

Мел помогает улучшить сцепление с шаром; без него Вам придется ограничиться лишь ударами, направленными в центр шара. Как я уже упоминал, чем сильнее лоснится кожа, тем сцепление будет слабее. Если мел по консистенции слишком рассыпчат, то он будет плохо удерживаться на наклейке, что, опять-таки, ухудшает сцепление с шаром.

Возьмите себе в привычку пользоваться мелом после каждого удара, в особенности – при придании бокового вращения, при выполнении ударов с оттяжкой или после других сложных ударов. Это не столь важно, когда наносится обычный удар, но всё же привыкайте регулярно пользоваться мелом.



Иллюстрация 2. Придавая форму наклейке, всегда обрабатывайте её сверху вниз – чтобы она не оторвалась от кия.

Стол

Игровые поверхности столов покрыты зеленым сукном, со всех сторон ограничены бортами, оснащены шестью лузами и имеют стандартный размер 12 на 6 футов. Однако, этим сходство различных столов и ограничивается, поскольку каждому из них свойственны собственные характеристики и некоторые игровые отличия. После нескольких лет эксплуатации лишь немногие из столов не приобретают собственных отличительных особенностей, из которых чаще всего проявляется неровность игрового поля.

Существует много факторов, влияющих на то, как проявляет себя стол во время игры. К ним относятся температура, влажность, износ сукна на игровой поверхности и бортах. Изношенное сукно теряет ворс, поэтому предпочтительней тренироваться на столе, обтянутом как можно более новым сукном. Влияние ворса и бортов на игру будет рассмотрено ниже.

Чтобы привыкнуть к игре в разных условиях, старайтесь практиковаться на как можно большем количестве различных столов. В идеале, обучение лучше начинать на достаточно быстром столе с лузами, створы которых не уже стандартных. Чем шире лузы, тем уверенней Вы будете отправлять в них шары, и, следовательно, быстрее сконцентрируетесь на позиционной игре.

Хотя размеры луз становятся всё более унифицированными, от стола к столу они всё же варьируются. На столах для проведения соревнований лузы должны иметь стандартный размер, выверенный с помощью шаблона.

Избегайте частого использования стола с тесными лузами. Это зажмёт Вашу игру и будет приводить к излишней концентрации на забивании шаров в лузу и недостаточно – на позиционной игре. А как раз последняя чрезвычайно важна для построения серий, к которому Вы приступите после того, как освоите основы игры.

Существует совсем немного столов с абсолютно ровной игровой поверхностью. Постоянная игра на одном и том же столе чревата тем, что Вы будете соответствующим образом корректировать свои удары, и из-за этого возникнут проблемы при переходе на другой стол.

Если Вы всегда играете на медленном столе, то привыкнете к сильным ударам по шару и, опять-таки, у Вас возникнут проблемы при игре на более быстром столе. Точно так же, если Вы слишком много играете на быстром столе, то будете стремиться несильно прикладываться к шару вместо того, чтобы наносить удар. Попробуйте поиграть на различных столах, и поймёте – какая между ними разница.

Я начинал играть на столе, размер которого составлял четверть от стандартного стола. Это – идеальная учебная площадка для юношей, которые по какой-либо причине не могут тренироваться на столах большего размера. Качество таких столов все время улучшается и они, несомненно, подходят для отработки основных технических приёмов.

Уход за столом

Хотя стол, на котором Вы играете, скорее всего, не является Вашей собственностью, Вы всегда должны обращаться с ним как со своим. Следует помнить, что после Вас на нём будут играть другие люди, которые тоже захотят получить от этого удовольствие. Я должен напомнить о том, что и так вполне очевидно: никогда нельзя пить или курить над столом. К прочим опасностям повреждения стола следует отнести возможность разрыва сукна при игре новичков,

хотя, на самом деле, при нормальном обращении с оборудованием это вряд ли случится. Не садитесь на борта – ведь они прикреплены лишь к боковой части стола.

В идеале, стол нужно каждый день чистить щёткой в направлении от болкерной линии к отметке чёрного шара; дважды в неделю его следует гладить, чтобы придавить ворс – это приведёт к тому, что в игре стол станет быстрее. Чистка щеткой очень важна, так как за счёт этого ворс приподнимается и предотвращается скопление пыли на сукне.

Глава 2: Основные технические приёмы

Перед выполнением удара по шару

Все Ваши попытки изменить игровую технику сначала будут вызывать дискомфорт, но по мере привыкания новые приёмы станут Вашей второй натурой. Поэтому продолжайте настойчиво добиваться своего и не поддавайтесь соблазну вернуться к тому, что кажется удобным, но, наверно, неправильным способом ведения игры.

Хват

Я неохотно использую слово «хват», потому что из-за него у Вас может сложиться неверное представление о том, как нужно правильно держать кий.

Я держу кий большим, средним и указательным пальцами. В это время два оставшихся пальца просто лежат на кие. Рука не должна быть напряжена; кий следует удерживать свободно, но надёжно. Убедитесь в том, что хват крепок лишь настолько, чтобы кий не скользил в руке.



Иллюстрация 3. Это – мой обычный хват кия.



Иллюстрация 4. Мой обычный хват кия – вид сзади. Заметьте, как запястье образует единое целое с рукой для предотвращения колебаний.



Иллюстрация 5. Мой обычный хват кия – крупный план.

Вы увидите, что при ударе по битку пальцы сжимаются, и удержание кия становится более похожим на «захват» – который лучше трактовать как легкое сжатие. Если Вы с самого начала сожмёте кий слишком сильно, то впоследствии не сможете сжать его еще сильнее и поэтому потеряете необходимое ощущение удара, приходящее попутно с этим «сжатием».

Мой хват характерен тем, что я слегка выгибаю наружу запястье, хотя это и не рекомендуется в учебниках. Я пробовал играть, располагая запястье в вертикальном положении, но оказалось, что при этом оно довольно сильно колеблется. Чтобы воспрепятствовать этому, приходилось сильнее сжимать кий, что, естественно, не входило в мои планы. Моё запястье зафиксировано с рукой воедино, хотя хват при этом всё равно расслаблен. Однако, я вовсе не стал бы советовать копировать меня. Если Вы можете держать свое запястье вертикально и при этом не сильно сжимать кий, ощущая что контролируете его, то так и поступайте.



Иллюстрация 6. Хват кия за конец турняка. Этот хват принципиально не отличается от обычного, но некоторые игроки считают его более удобным.



Иллюстрация 7. Крупный план хвата за конец турняка. Когда я захватываю кий, моё запястье не располагается вертикально, но я нахожу этот хват более удобным для контроля над кием.

В тот момент, когда перед ударом ударная рука располагается в положении равновесия (*перед замахом; прим. пер.*), линия костяшек и продольная ось кия должны быть примерно параллельны полу. При выполнении удара положение костяшек будет немного меняться – я объясню это позднее, когда перейду к действиям правой (*ударной; прим. пер.*) руки. В то время, когда перед нанесением удара кий перемещается назад и вперёд, хват слегка изменяется. За счёт этого компенсируется изменение угла между кием и предплечьем.

Ясно, что на хват влияет размер Вашей руки, и поэтому для удобства удерживания кия очень важен подходящий размер турняка.

Место хвата кия в какой-то мере будет зависеть от типа выполняемого удара и местоположения моста по отношению к битку. Помимо этого, оно будет определяться и длиной кия. Это подчеркивает – насколько важно выбрать

подходящую Вам длину кия: иначе придётся ограничивать свой технический арсенал лишь некоторыми ударами.



Иллюстрация 8. Обратите внимание на то, как при хвате за конец кия мизинец сворачивается у турняка.

Обычно мой хват располагается на расстоянии около трёх дюймов от конца кия. Правда, иногда случается, что я держу кий прямо за его конец и сворачиваю мизинец за торцом турняка. Это – очень удобный хват, который можно применять при выполнении сильных ударов, или если мост устанавливается на большом расстоянии от битка. Никогда не применяйте хват за конец турняка, если при этом часть кия впереди моста становится длиннее, чем обычно – как Вы увидите впоследствии, это может негативно сказаться на точности удара.

Постановка ног

Постановка ног является жизненно важной частью принятия игровой стойки для выполнения удара. Для того чтобы строить, нужно иметь прочный фундамент. Хотя Вы и не должны становиться именно так, как это делаю я, всё же следует усвоить принципы принятия стойки, которые я собираюсь изложить.

Когда Вы подходите к столу, правая ступня должна располагаться на линии удара, а мыски ног необходимо слегка развернуть наружу. Чтобы стойка была устойчивой, Ваша левая ступня должна находиться как минимум в двенадцати дюймах от правой. Мыски направляются примерно по линии удара. Линия, образуемая пятками ног, наклонена к линии удара приблизительно на 60 градусов.

Конечно же, это – ориентировочные рекомендации, и стойка неизбежно будет зависеть от того, какая поза будет удобной для Вас. Однако, не отклоняйтесь излишне сильно от указанных параметров.



Иллюстрация 9. Один из способов, позволяющий убедиться в том, что Вы принимаете правильную стойку: используя три кия или несколько полосок белой ленты, сделайте разметку на полу. Положите один кий на линию удара и поставьте правую ногу за его торцом. Положите другой кий перпендикулярно линии удара позади правой ноги. Положите третий кий так, чтобы он пересекался со вторым сзади Вашей правой ноги под углом примерно в 30 градусов. Затем поставьте левую ногу таким образом, чтобы пятка касалась третьего кия как минимум в тридцати сантиметрах от правой ноги.

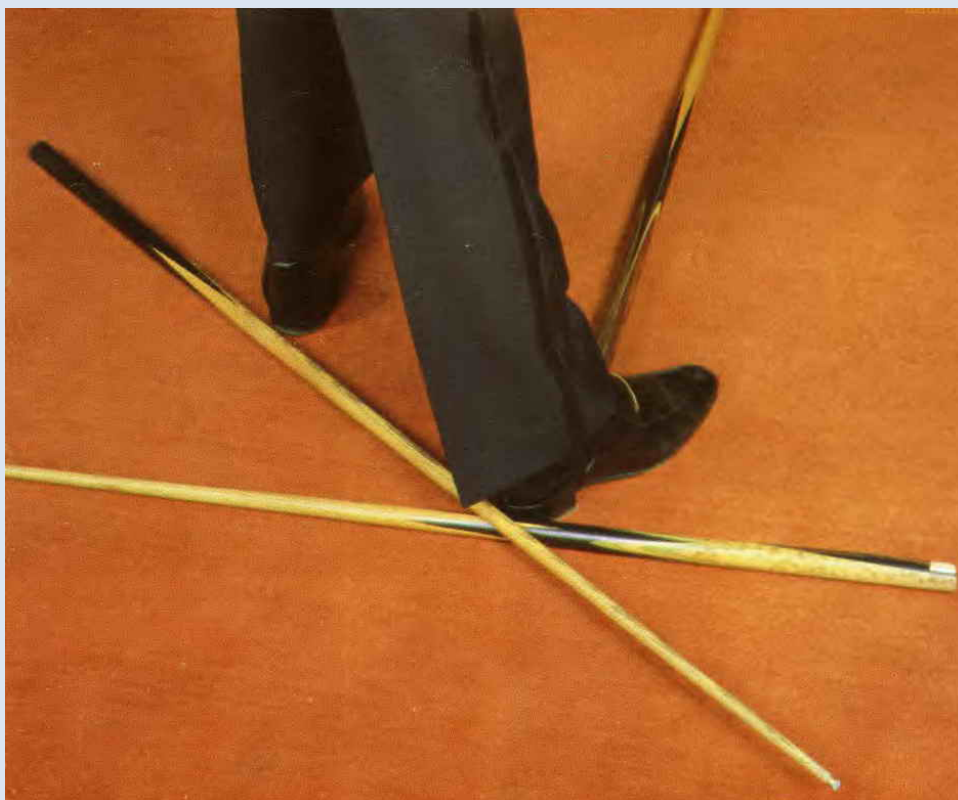


Иллюстрация 10. Как только Вы привыкнете к этой стойке, Вам, очевидно, не придётся больше мучиться с разметкой на полу, сделать которую, кстати, будет значительно легче, если кто-нибудь в этом поможет.

Попробуйте принять это положение тела. В игре Вы не сможете всё время контролировать его, но с течением времени обнаружите, что выполняете всё естественным образом, даже не задумываясь об этом. Я полагаю, что такая стойка обеспечивает мне не только прочную основу, но и наилучшее равновесие для выполнения удара. Чтобы добиться твердого сцепления с полом, я удерживаю правую ногу в прямом положении. Левая нога при этом согнута и уравнивает остальную часть тела, располагающуюся левее линии удара.

Может быть, Вам захочется несколько изменить угол, под которым установлены ступни ног по отношению к линии удара. На самом деле, многие мастера игры предлагают становиться под 45 градусов и поворачиваться при ударе для создания некоторого напряжения в теле. Я считаю, что чем прямей Вы стоите по отношению к линии удара, тем бóльшим будет сопротивление боковому перемещению, которое чревато тем, что удар окажется неточным. По этой же причине ноги не должны стоять рядом – левая часть тела должна располагаться впереди правой.

При выполнении удара используются три точки опоры. Как указывалось выше, основная тяжесть ложится на две ноги. Третья точка опоры – это мост, который принимает на себя незначительную часть веса тела и кия. Если внезапно убрать мост, то Вы начнёте падать вперёд на стол. Не следует наклоняться вперёд настолько сильно, что при этом Вы станете испытывать дискомфорт. Не отклоняйтесь и назад, опираясь на свою правую ногу, поскольку при этом Ваш центр тяжести будет отдаляться от битка. В качестве рекомендации скажу: Вы не ошибётесь, если поставите свою правую ногу на пол вертикально.

Мост

Мост является одной из Ваших двух основных связей с кием, и он должен быть таким же надежным, как это предполагает его название.

Положите на стол левую руку, которая сформирует мост, и раздвиньте пальцы настолько широко, насколько сможете. Прижмите подушечки и нижние части пальцев к сукну. Расширяя или сужая мост (здесь автор говорит о ширине моста, определяющейся тем, насколько широко раздвинуты пальцы; не следует её путать с длиной моста – расстоянием между опорной рукой и битком; прим. пер.), можно регулировать его прочность – а при выполнении удара Вам, конечно же, не нужны никакие боковые сдвиги. Помимо этого, убедитесь в том, что ладонь плотно сцеплена с сукном. Это не всегда возможно; к этому аспекту я вернусь при обсуждении постановки сложных мостов.

Прижмите большой палец к указательному так сильно, как это возможно, и поднимите его вверх насколько сможете. Мне повезло в том, что у меня большой палец легко изгибается наружу (это хорошо видно на иллюстрации 12; прим. пер.), так что я могу высоко задрать его и сделать действительно глубокую V-образную выемку, по которой будет скользить кий.



Иллюстрация 11. По этому виду спереди моего обычного моста Вы можете заметить, как расставлены пальцы; при этом каждая подушечка захватывает как можно больше сукна. Когда Вы поднимаете свой большой палец, убедитесь в том, что образуется прочная V-образная выемка для кия.

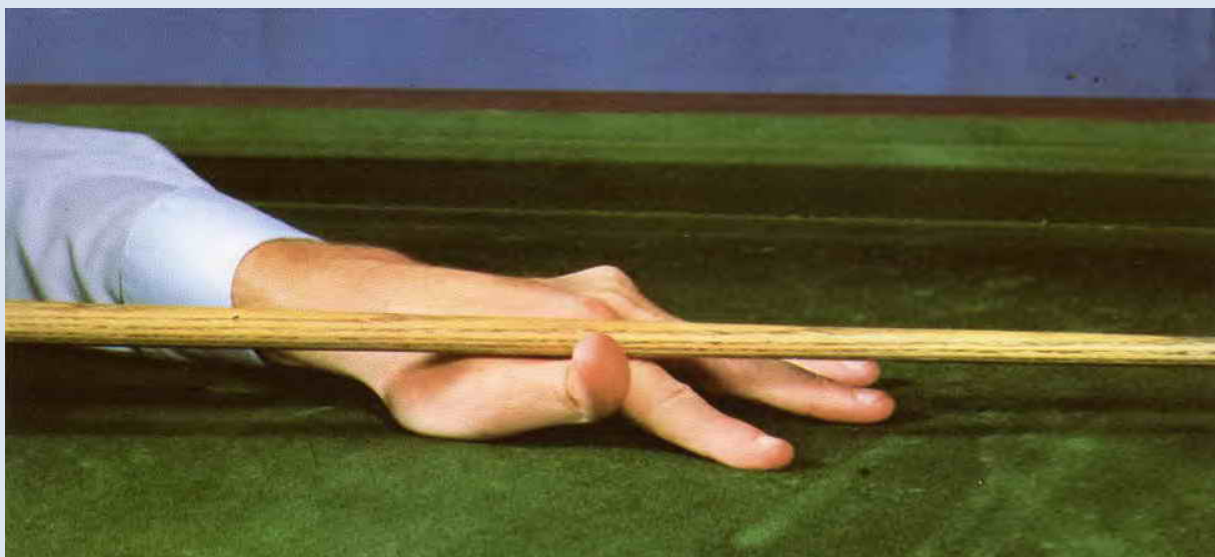


Иллюстрация 12. Мой обычный мост – вид сбоку.

Начните захватывать сукно подушечками пальцев, и Ваши костяшки автоматически поднимутся. Продолжайте при этом удерживать ладонь на столе. Чем прочнее будет контакт с сукном, тем качественней у Вас получится мост.



Иллюстрация 13. Обратите внимание на то, как подушечки пальцев и ладонь захватывают сукно.

Следует упомянуть о том, что Вы можете ослабить давление с внешней стороны руки или слегка её приподнять – например, при выполнении удара с оттяжкой, но внутренняя сторона кисти должна всегда оставаться плотно прижатой к столу. Для кия мост играет роль направляющей. Не выходя за пределы разумного, можно считать, что чем ближе он расположен к битку, тем более точным должен быть удар – ввиду того, что при этом слабее сказываются ошибки удара, допущенные между мостом и шаром. Для наглядной иллюстрации этого факта отодвиньте мост от битка (*не меняя при этом своей позиции; прим. пер.*), а затем подвигайте турняком в стороны. При этом меньший сдвиг турняка будет приводить к большему перемещению наклейки.

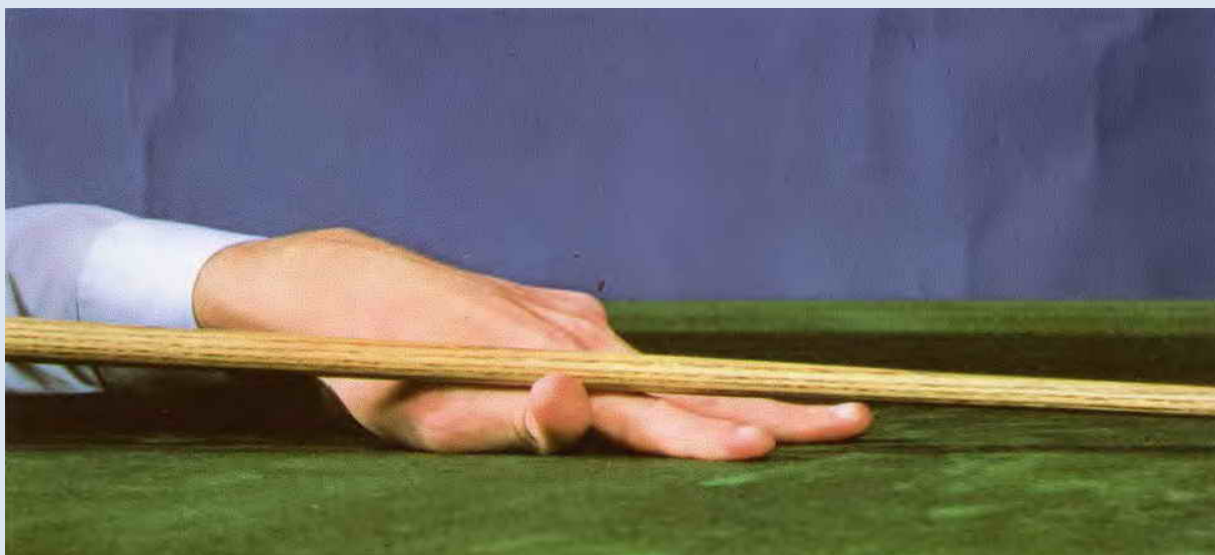


Иллюстрация 14. Постановка моста для удара с оттяжкой. Вся рука опущена, а большой палец почти лежит на сукне.



Иллюстрация 15. Вид сбоку на мост для удара с оттяжкой. Рука выгнута для того, чтобы снизить мост.

Одновременно с этим, чем ближе мост установлен к битку, тем больше Вы будете стеснены при ударе, и тем короче будет замах. Замах очень важен, когда Вы переходите к игре размеренными, контролируруемыми и сильными ударами. Таким образом, устанавливайте мост на таком наименьшем расстоянии от битка, при котором удобно выполнять задуманный Вами удар. Обычно мой мост располагается не ближе, чем в девяти дюймах от битка, а в среднем – приблизительно в двенадцати дюймах.

Важным аргументом в пользу размещения моста на умеренном расстоянии от битка является то, что при этом проще прицеливаться. Еще одним фактором, помогающим прицеливанию, являются имитирующие движения кием вперед и назад, поскольку при этом Вы можете проверить – движется ли кий ровно или нет. Если длина моста мала, то при замахе Вы не можете отвести кий достаточно далеко назад, чтобы выявить какие-либо ошибки.

Как я уже упоминал, при выполнении сильного удара мост будет длиннее, потому что Вам понадобится большой замах. Но это может и уменьшить точность, поэтому будьте очень внимательны, когда наносите такие удары.

Я уже говорил о том, что положение моста зависит от позиции битка на столе. Если удар нужно наносить примерно перпендикулярно борту, от которого биток удалён меньше, чем на двенадцать дюймов, то следует укоротить мост. Чем ближе к борту располагается шар, тем более сложными и стеснёнными будут Ваши движения кием.

На иллюстрациях с 16 по 20 Вы можете увидеть, как мне приходилось менять мост по мере приближения битка к борту. Когда он располагается на уровне жёлтого шара, я могу использовать обычный мост. При ударе с позиции зелёного шара приходится оторвать ладонь от стола, но при этом мост всё ещё остается обыкновенным. При игре с позиции коричневого шара я перенёс свой большой палец от кия к деревянному поручню стола, где использую его в качестве дополнительной опоры. Указательный палец обхватывает кий и вместе со средним пальцем выступает в качестве направляющей. В ударе из положения, соответствующего синему шару, кий опирается на борт, а мой большой и указательный пальцы формируют желоб для кия. В позиции напротив розового шара часть битка, в которую я могу попасть кием, ограничена – поэтому мне пришлось немного приподнять турняк своего кия, чтобы избежать кикса. В этом случае кий проходит не по борту, а через V-образную выемку между большим и указательным пальцами.



Иллюстрация 16. Цветные шары расставлены так, чтобы показать, где необходимо изменить обычный мост при ударе по битку, расположенному поблизости борта. Если биток находится на уровне жёлтого шара, применяется обычный мост; когда биток располагается на уровне зелёного шара, ладонь приподнимается.

Чем ближе к борту расположен биток, тем выше следует поднимать мост, тем меньшую часть шара Вы увидите, и тем по более высокой точке битка необходимо наносить удар. Если Вы хотите нанести сильный удар по шару, находящемуся в такой позиции, придётся сдвинуть свою руку назад на край стола, удерживая при этом мост лишь подушечками пальцев. Это – чрезвычайно ненадёжный мост, поскольку на стол будет опираться лишь незначительная часть руки, а Вам необходимо удерживать всю руку в неподвижном состоянии. При ударе из позиции чёрного шара, так же как и из позиции розового, будет ограничен замах, что, в свою

очередь, ограничит диапазон ударов, которые можно выполнить; помимо этого, будет значительно сложнее нанести любой из ударов. В таких случаях я переношу все давление на подушечки пальцев, расположенных на спинке стола.

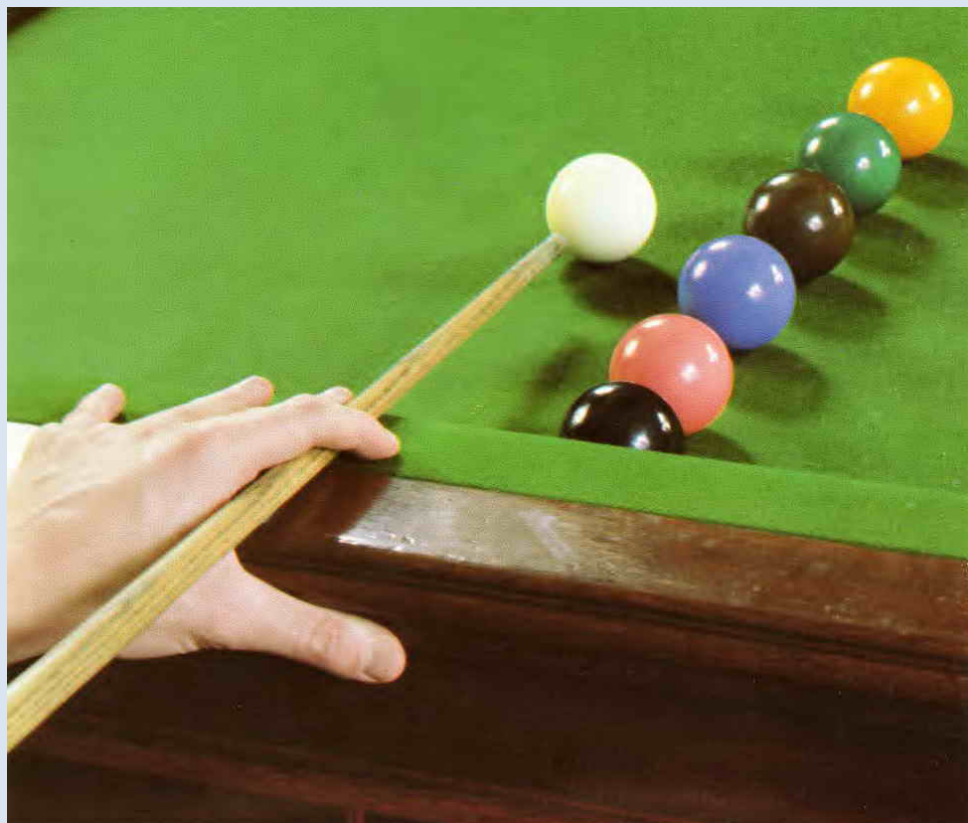


Иллюстрация 17. Когда биток располагается на уровне коричневого шара, указательный палец обхватывает кий, а большой палец упирается в поручень стола.



Иллюстрация 18. При ударе по битку, находящемуся напротив синего шара, кий опирается на стол, а большой и указательный палец действуют в качестве направляющих.



Иллюстрация 19. В случае выполнения удара по шару, расположенному подобно чёрному шару (как и розовому), Ваша рука опирается на поручень стола.

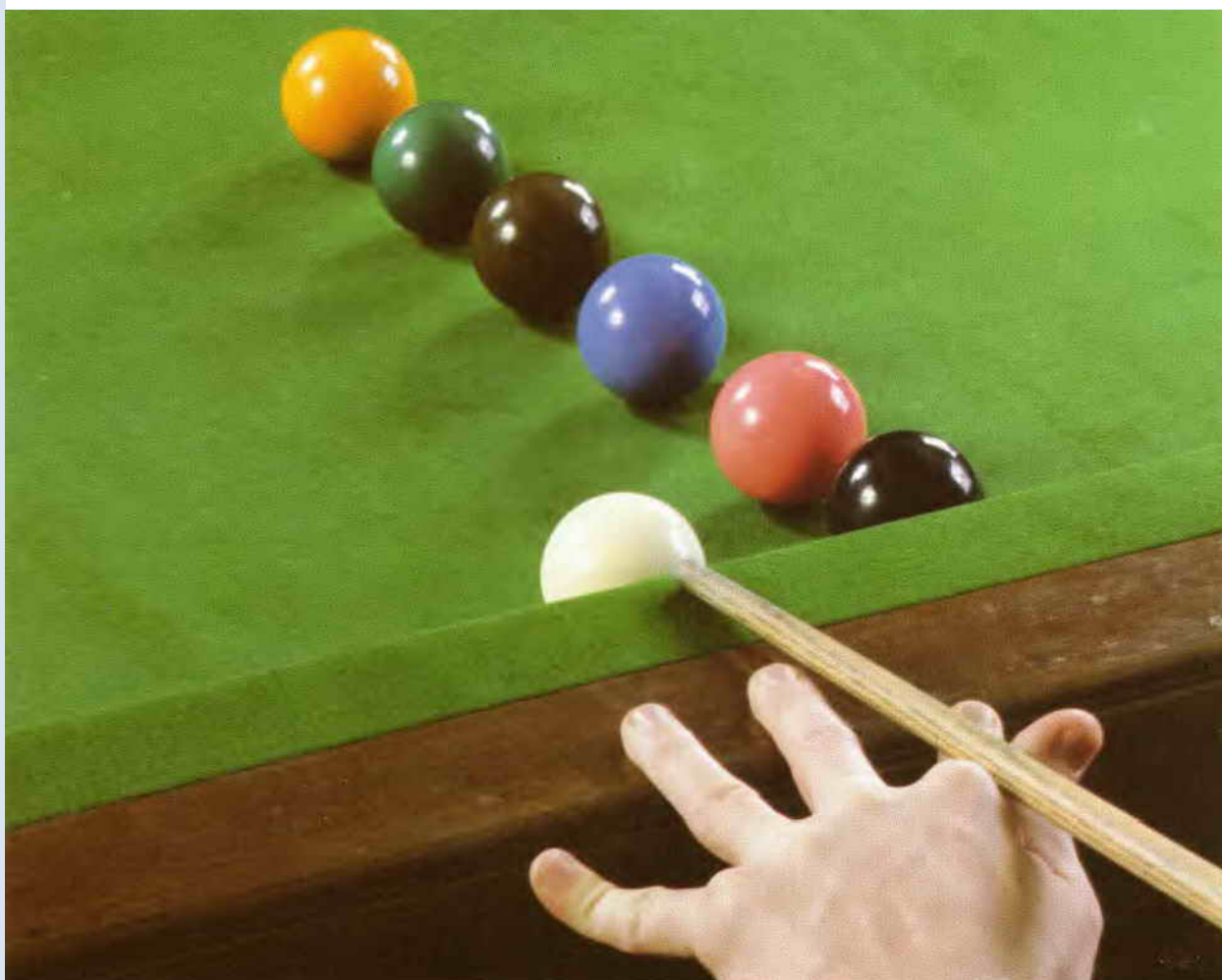


Иллюстрация 20. Если в такой позиции Вы хотите нанести сильный удар, то мост будут поддерживать только подушечки пальцев.

Для некоторых затруднительных ударов существует альтернативный вид моста, который используют немногие из игроков. Это – мост, в котором указательный палец образует петлю вокруг кия, опирающегося на большой палец. Лично я применяю такой мост только, когда наношу удар вдоль борта. Мост с петлёй позволяет ниже опустить кий, что удобно при выполнении ударов с оттяжкой и что, по мнению некоторых игроков, обеспечивает меньшие колебания кия. Однако я считаю, что он ограничивает обзор при взгляде вдоль кия. Поэтому советую использовать его реже – конечно, если только Вы не обнаружите, что можете играть с ним более успешно.



Иллюстрация 21. Один из видов моста, применяемого когда нельзя использовать обычный мост. Важным аспектом является способность постановки моста в любом месте стола.



Иллюстрация 22. Еще один вид моста с петлей, который можно использовать, когда Вы не можете поставить руку на стол для формирования обычного моста – например, при ударе вдоль борта.

Возможно, наиболее требовательным (к качеству постановки; прим. пер.) мостом является тот, который используется для удара по битку через мешающий шар. Однако для его формирования применяются указанные выше правила. Удерживайте на сукне как можно большую площадь кончиков пальцев; пальцы должны быть широко расставлены, а большой палец – плотно прижат к указательному пальцу и поднят вверх для формирования выемки. Конечно же, при этом Ваша рука будет располагаться в поднятом положении над столом.

Ключевым моментом этого вида моста является то, что он должен быть настолько прочным и настолько удобным, насколько это возможно. Вы будете пытаться нанести удар по шару сверху вниз, прицеливаясь в точку, располагающуюся в его верхней части (так же, как и при ударе по шару, расположенному у самого борта) – поэтому необходимо проявлять особую осторожность, чтобы не произошёл кикс.



Иллюстрация 23. Мост для удара через шар. Это – один из самых сложных мостов, поскольку в нём Ваша рука должна обойти мешающий шар, а это означает, что она располагается выше него. Заметьте – насколько крепко пальцы сцеплены с сукном; это – единственные точки опоры. Помимо этого, мост похож на обычный тем, что пальцы должны быть широко расставлены, а большой и указательный пальцы должны формировать глубокую V-образную выемку для кия. Большая опасность в этом случае заключается в возможности кикса, поскольку удар наносится сверху вниз, и Вам придется целиться в точку, располагающуюся вблизи верхней точки битка. Устанавливайте мост не спеша и, прежде всего, убедитесь в том, что чувствуете себя комфортно. Хотя позиция и несколько неудобна, по ходу тренировок Вы привыкнете к ней, и не будете опасаться выполнения такого удара.



Иллюстрация 24. При постановке моста для удара через шар убедитесь в том, что рука располагается в ряд с кием и линией удара.



Иллюстрация 25. При постановке моста для удара через шар убедитесь в том, что обеспечена достаточная высота. Возможно, даже придётся оторвать заднюю ногу от пола. Это, конечно, ослабляет стойку, поэтому нужно быть предельно внимательным, чтобы избежать ошибок.



Иллюстрация 26. Когда для удара через шар посередине стола потребуется располагаться как можно выше, можно нанести удар, сидя на краю стола. Однако помните о том, что одна нога все равно должна соприкасаться с полом.

Советы для тренировки

Почувствуйте – как выполняется удар по битку, располагающемуся у борта:

Установите биток плотно у нижнего борта за отметкой коричневого шара и поочередно направляйте его в две верхние лузы. Когда Вы сможете делать это безошибочно, попробуйте более сложный удар – поочередно направляйте биток в каждую из двух средних луз.



Иллюстрация 27. Иногда, чтобы выполнить удар из неудобного положения, Вам придется поднять одну ногу над полом. На этом фото показано, что левая нога находится на краю стола: это помогает удерживать стойку в как можно более прочном положении.



Иллюстрация 28. Когда Вы выполняете удар, удерживая одну ногу на столе, убедитесь в том, что Вам все равно удобно, и проверьте, чтобы движения кием не были затруднены.

Левая рука

Положение Вашей левой руки имеет большое значение, в определённой мере оно влияет на мост. Я сгибаю левую руку в локте так, чтобы как можно большая часть предплечья касалась стола. Это даёт мне дополнительную опору и обеспечивает более устойчивую основу для моста.

Устоявшаяся теория говорит о том, что левую руку нужно вытянуть прямо вперёд и удерживать неподвижно. Однако, имея высокий рост, я понял, что это ограничивает мои движения и создаёт целый ряд проблем. С согнутой левой рукой я нахожу свою технику гораздо более компактной и удобной; так я могу использовать большую часть левой руки в качестве подпорки на столе.

Средние пальцы Вашего моста должны приблизительно указывать на направление удара. Согнув левую руку в локте, необходимо её немного повернуть, чтобы поставить кисть на одну линию с кием. Ещё одно значительное преимущество, вытекающее из того, что я сгибаю левую руку, состоит в возможности свободного перемещения кия без помех со стороны моего тела; благодаря этому, правая рука остаётся в точности на линии удара.

Правая рука

Правая рука является той частью тела, которая выполняет основную работу, контролируя и направляя кий. С моей точки зрения, нанести прямой удар проще всего, если поместить всю руку на одной линии с кием, а затем выполнить ударное движение. При этом всё, что Вам остаётся сделать – это согнуть ударную руку в локте. В положении покоя правое предплечье должно располагаться вертикально по отношению к полу. Я вернусь к этому ниже, когда речь пойдет о технике подготовки к удару.

На мой взгляд, если Вы не размещаете правую руку на одной линии с кием, то затрудняете его движение по прямой линии. На этом этапе необходимо подчеркнуть, что, чем проще техника во всём, что бы Вы ни делали, тем меньше шансов допустить ошибку. Частично секрет успешного Снукера, как и любой другой игры, состоит в том, что необходимо сводить возможность ошибки к минимуму.

Что произойдёт, если правая рука не будет находиться точно на одной линии с кием и линией удара? Когда локоть располагается ближе к телу, мой кий, при перемещении вперёд, будет выгибаться дугой, и всё закончится попаданием в левую часть битка. Если локоть смещён наружу, кий уйдёт вправо. Конечно, со временем я научусь делать на это поправку. Полагаю, что удержание руки строго на линии удара стоит затраченного времени. Некоторые игроки держат кий параллельно линии удара. Это также добавляет сложности, которые необходимо компенсировать. Если во время матча я нахожусь в состоянии стресса, и не выполняю удар по шару «чётко», у меня всё же больше шансов попасть в лузу, чем у игрока, который хуже выравнивает кий.

Давайте вернёмся к тому, почему Ваше правое предплечье должно висеть вертикально. Если оно будет располагаться не так, то некоторые из ударов окажутся невыполнимыми.

Если Вы держите кий так, что в свободном состоянии предплечье наклонено вперёд от вертикали, то сможете сделать большой замах. Но при этом будет ограничено сопровождение битка кием, и, скорее всего, при ударе Вы будете пытаться приподнимать кий над мостом. Чтобы противодействовать этому и добиться необходимого сопровождения, Вам придётся опустить локоть. Как и во

всех играх с шарами, сопровождение играет жизненно важную роль, о которой я буду говорить далее.



Иллюстрация 29. Положение кия перед выполнением удара – вид спереди. Обратите внимание на то, что линия от правого плеча до ладони – прямая и находится на одной линии с кием, а левое предплечье полностью располагается на столе, обеспечивая опору для моста.



Иллюстрация 30. Положение кия перед выполнением удара – вид сзади. Снова можно видеть, как формируется прямая линия от правого плеча вплоть до самой наклейки кия.

Если Вы держите кий с отклонением предплечья назад, то при замахе будете приподнимать турняк. При сопровождении, когда предплечье достигнет вертикального положения, наклейка кия будет находиться выше, чем предполагалось. Чтобы это компенсировать, Вам придется приподнять свой локоть, добавляя при этом еще одну переменную, влияющую на движение кия.

Один небольшой нюанс. Некоторые мастера полагают, что при движении кий должен касаться груди. Это соображение подкрепляется теорией о том, что грудь действует в качестве еще одной направляющей точки для кия и способствует его устойчивости. Когда я попробовал так выполнять удар, то заметил, что бью

костяшками пальцев по своей грудной клетке. За неделю это нанесло мне столько ушибов, что движением справа налево я стал выгибать кий дугой вокруг груди, чтобы избежать болевых ощущений. Возможно, Вы посчитаете достоинством то, что у кия образуется еще одна направляющая, а может и согласитесь с тем, что утверждаю я, то есть с тем, что в этом нет необходимости.

При выполнении удара у правой руки есть три определённых положения, которые я называю покоем, замахом и сопровождением. Я буду подробно их рассматривать, когда речь пойдёт об ударном движении.

Как я уже говорил, в положении покоя правое предплечье должно висеть вертикально, а костяшки пальцев должны располагаться параллельно полу. Из этого положения следует передвинуть правую руку как поршень, поворачивая предплечье относительно локтя, который нужно удерживать неподвижно, насколько это возможно. При достижении полного замаха костяшки будут направлены немного вниз. По мере продвижения кия вперёд до полного сопровождения, линия костяшек будет немного приподниматься, а верхняя часть ладони опустится к кию.



Иллюстрация 31. Положение покоя – первый из трех этапов выполнения удара по шару.



Иллюстрация 32. Второй этап – замах. Вы можете заметить, как слегка меняет положение линия костяшек пальцев и, что важнее, локоть остаётся в том же положении по отношению к плечу.



Иллюстрация 33. Завершающая стадия – сопровождение битка кием. Локоть опускается лишь частично.



Иллюстрация 34. Три положения ударного движения, изображённые вместе. Здесь Вы можете чётко увидеть, насколько незначительно перемещается верхняя часть моей руки.



Иллюстрация 35. Полный вид игровой стойки. Обратите внимание на то, что задняя нога выпрямлена, правое предплечье перпендикулярно полу, а кий удерживается как можно ниже и горизонтальной.

Удар по шару

После того как Вы овладели всеми аспектами принятия стойки, следующим этапом игры является освоение успешного удара по шару. Такой удар означает, что кий попал по битку в желаемом направлении. Вы можете удивиться, узнав, что этот этап, вероятно, имеет такое же большое значение, как и все остальные вместе взятые основные приёмы игры. Безусловно, это справедливо, если Вы хотите научиться выполнять удар точно и стабильно. Большинство хороших игроков умеют делать это удовлетворительно. Но большая разница между ними и лучшими игроками заключается в большей стабильности – лучшими являются те игроки, которые могут выполнять точные удары под давлением внешних обстоятельств. Если Вы выработаете действительно качественное исполнение ударов кием, это поддержит даже тогда, когда Вы начнете нервничать. И нет лучшего способа развивать любые природные способности, чем для начала выработать хорошее движение.

Советы для тренировки

Потренируйте выполнение ударов по битку, направляя его по отметкам для шаров:

Поставьте биток на отметку коричневого шара, и выполните удар так, чтобы биток прошёл прямо вверх по столу через отметки синего, розового и чёрного шаров, а затем возвратился через те же точки.

Изменяйте скорость нанесения удара по битку, и проверяйте – насколько точно Вы по нему попадаете. Чем сильнее будет удар, тем, скорее всего, большее отклонение от намеченной точки битка Вы получите.

Так как на пути битка нет никаких иных шаров, на которые можно было бы взглянуть, при паузе перед ударом удерживайте в поле зрения отметку синего шара. Если по пути назад биток не пройдёт через все отметки, проверьте – целитесь ли Вы прямо, и попадаете ли в центр битка.

Если Вы можете успешно выполнить этот удар десять раз подряд, то, скорее всего, уже прошли большую часть пути к успешным атакам луз.

На этом этапе установите синий шар на его отметку, и выставьте биток для поочерёдного попадания по синему шару в полный контакт, чтобы тот перемещался в верхние угловые лузы. Направление ударов должно проходить через диагонали стола – от нижней правой лузы к верхней левой лузе и наоборот. Попробуйте забить синий шар. Если сможете сделать это десять раз из десяти, то Вы играете лучше меня!

Это упражнение может показаться до смешного простым, но оно будет очень полезным для новичка, которому не хватает уверенности, и который ещё играет нестабильно – зачастую потому, что его пугает необходимость попасть в лузу и одновременно нанести правильный удар по битку:

Поставьте биток на отметку коричневого шара, и постарайтесь поочерёдно отправить его во все лузы. Сконцентрируйтесь на основных приёмах выполнения удара, о которых выше шла речь.

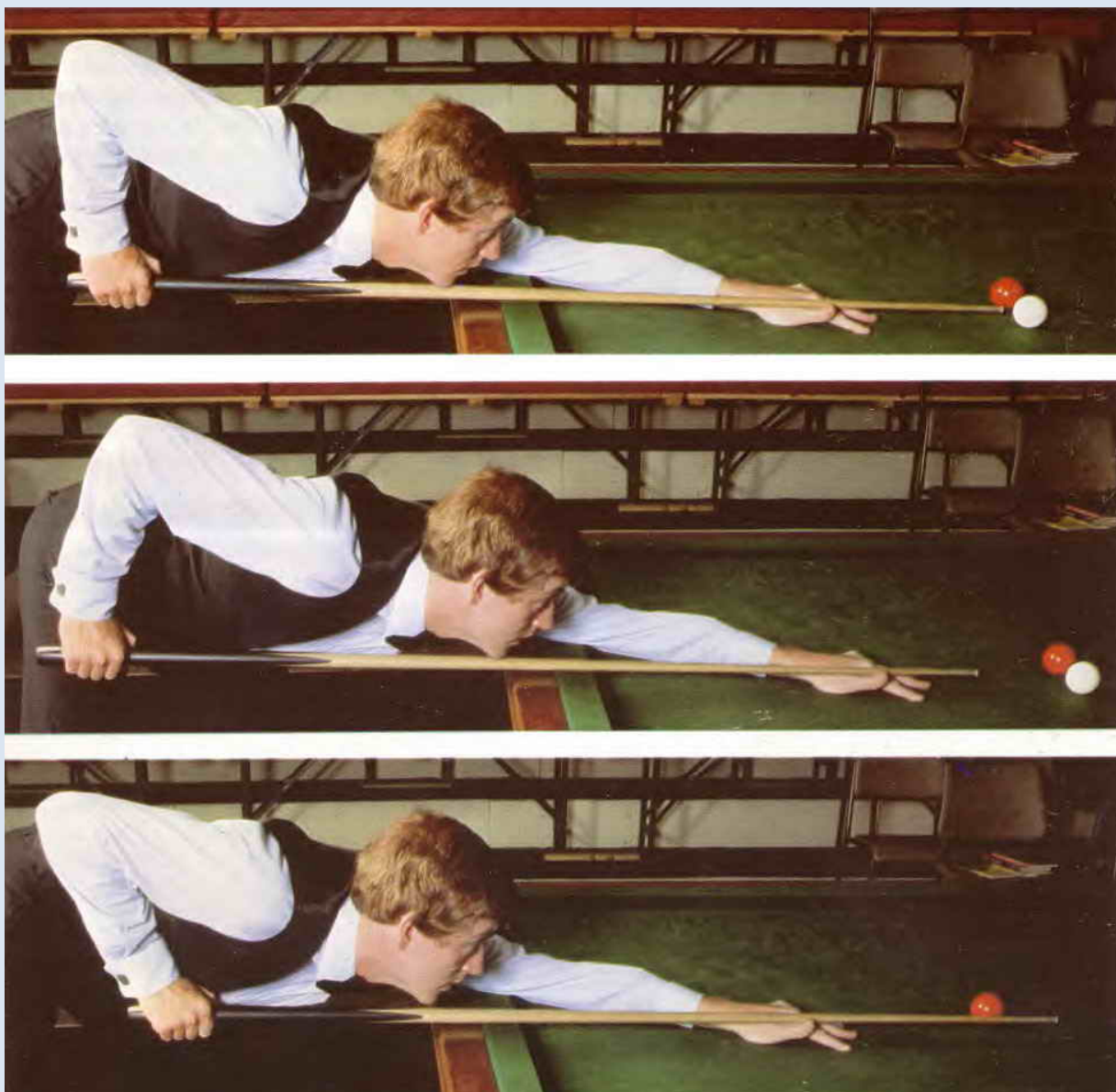


Иллюстрация 36. Полный вид сбоку трех положений руки при выполнении ударного движения: покой, замах и сопровождение. Убедитесь в том, что при нанесении ударов Вы держите голову неподвижно и в одном и том же положении.

Ударное движение

Чем полнее Ваше ударное движение реализует принцип «поршень и ружьё» (который, между прочим, в своей книге в качестве примера использует Джо Дэвис), тем лучше будет Ваша игра. Сейчас я это объясню.

Поршень работает по принципу последовательного перемещения вперёд и назад по заранее установленной линии. Если Вы вообразите ударную руку в виде поршневого штока, а кий – в качестве поршня, то сможете представить, что я имею в виду. Подобным образом представьте себе мост – или, точнее, его V-образную выемку – как прицел ружья. В сущности, Вы толкаете кий по мосту вдоль линии прицеливания к цели, в данном случае – к прицельному шару. Точно так же, как поршень работает в постоянном движении вперёд и назад, должен работать и кий. При выполнении выстрела из ружья нельзя двигаться, и то же самое относится к использованию кия – при ударе Вы должны сохранять полную неподвижность.

Как при прицеливании для выстрела из ружья, так и при прицеливании кием, удерживайте свой взгляд как можно ближе к продольной линии кия и за битком. При обычных ударах держите кий как можно горизонтальнее, склоняя голову максимально близко к нему. Одной из наиболее часто встречающихся причин промахов является то, что игрок поднимает голову, и при этом в движение приходит тело. Концентрируясь на том, чтобы во время и после удара держать голову неподвижно и низко, Вы практически наверняка сможете обеспечить полную неподвижность при ударе.

Когда глаза максимально приближаются к продольной оси кия, тот начинает прикасаться к Вашему подбородку. Через некоторое время из-за этого на моем подбородке даже появился рубец. Чтобы стать хорошим игроком, я не предлагаю Вам переносить такие мучения. Но это стало хорошим, хотя и болезненным, напоминанием о том, что я низко склонял свою голову. При идеальном зрении Ваша голова будет находиться точно над кием. Понятно, что состояние зрения у всех различное, и Вы, естественно, будете прицеливаться тем глазом, который лучше видит.



Иллюстрация 37. Расположение кия на мосту в покое. Обратите внимание на то, что при этом наклейка кия находится не слишком близко от битка.



Иллюстрация 38. Расположение кия на мосту при замахе.



Иллюстрация 39. Расположение кия на мосту при сопровождении битка кием.

Ключевой момент, на который я хочу обратить Ваше внимание, заключается в том, что голову следует держать наклоненной к кию на протяжении всего удара. Когда я учился выполнению удара, мой отец обычно стоял надо мной и держал свой

кий чуть-чуть выше моей головы. Если я поднимал голову, то касался ею кия – и проваливал тест.

Я ещё раз должен подчеркнуть необходимость держать голову склонённой даже после того, как удар был выполнен. Это обеспечит правильное сопровождение битка кием. При ударе по шару многие игроки склонны поднимать голову, а вместе с ней – и кий. До того, как позволить себе поднять голову, дождитесь попадания шара в лузу или, хотя бы, соударения битка с прицельным шаром. Чрезмерно затягивайте момент приподнимания головы, пока это не станет Вашей второй натурой.

Советы для тренировки

Используйте зеркало для того, чтобы в нём можно было увидеть то, что Вы делаете неправильно:

Поставьте большое зеркало на стул рядом с длинным бортом. Поместите биток на середину стола и прицельтесь так, чтобы попасть в полный контакт в отражение шара в зеркале.

Вы не только сможете увидеть – находится ли рука на одной линии с кием, но и заметите – находятся ли два кия на одной линии перед ударом по битку и после него. Благодаря этому, Вы сможете сказать – движется ли кий абсолютно прямо.

Подготовка к удару по битку

Помимо того, что Вы должны убедиться в удобстве установленного моста, единственное, на чем следует сконцентрироваться – это биток и прицельный шар.

Хороший совет: перед тем как наклониться, немного постоит на линии удара. Не берите пример с некоторых игроков, которые ходят вокруг стола, а затем поспешно принимают стойку, чтобы выполнить удар. Прежде чем Вы наклонитесь, необходимо для себя установить: желаемую плотность контакта битка с прицельным шаром; место игровой поверхности, в которое направляется прицельный шар (будем надеяться, что – в лузу); вид удара, который предстоит выполнить.

Прежде всего, Вы должны мысленно подготовиться к удару. Успокойтесь, убедитесь в том, что занимаете удобное положение, и дайте своим глазам время посмотреть как на биток, так и на прицельный шар.

Когда Вы убедитесь в том, что занимаете правильное положение, начинайте двигать кием по мосту вперёд и назад. Движения должны быть плавными, поскольку их целью является выработка правильного ритма, без которого Вы не сможете уповать на должный контроль битка. Хорошего игрока всегда можно отличить по плавности и уверенности выполнения этих предварительных движений. И не думайте, что они делаются напоказ, ведь это – вовсе не так. Предварительные движения – часть правильного выполнения удара; так поступают при игре в дартс или в гольф прежде, чем бросить дротик или ударить по мячу. Это – хорошо обдуманное и запланированное действие.

С другой стороны, не переусердствуйте и не затягивайте эти движения дольше, чем нужно. Помните о том, что Вы находитесь в положении, которое через некоторое время вызывает напряжение, и можно пропустить самый подходящий момент для нанесения удара. Я знал игрока, который двигал кием назад и вперёд не менее двадцати четырёх раз, прежде чем, в конце концов, ударить по шару. Вообще-то он был хорошим игроком, но я совершенно точно не рекомендовал бы следовать его примеру.

При выполнении этих движений Вы должны всегда проверять, что кий движется по прямой линии к той точке поверхности битка, по которой Вы хотите нанести удар.

Когда Вы будете готовы нанести удар по шару, чрезвычайно важно сделать паузу после последнего замаха. Я считаю, что практически невозможно выполнить замах и тем же движением направить кий вперёд, сохраняя при этом ритмичность удара. Эта пауза длится всего лишь доли секунды, но Вы поймёте, насколько иным за счёт её наличия становится удар. Помимо этого, пауза даёт небольшой отрезок времени, позволяющий сосредоточить взгляд на прицельном шаре. Но не делайте паузу слишком длинной, иначе Вы начнёте колебаться до того, как нанесёте удар.

Для того чтобы удары были точными и эффективными, очень важное значение имеют подготовка и согласование действий. Как бы Вы ни играли, никогда не наносите удар на счёт «раз, два, три, поехали», после того как только что подошли к столу и поспешно наклонились. Если Вы не в состоянии распротиться с такой привычкой, то можете дальше эту книгу не читать.

Глаза

Чем должны заниматься Ваши глаза, пока всё это происходит? И на каком шаре, в конце концов, должен остановиться взгляд, когда Вы наносите удар по битку? Ответ на последний вопрос: «На прицельном шаре». Но на самом деле, по этому поводу многие ошибаются. Некоторые игроки концентрируют внимание на битке, чтобы контролировать попадание кием в намеченную точку; другие же смотрят на лузу, являющуюся конечной целью перемещения прицельного шара. Не следует делать ни того, ни другого.

Выбрав линию удара, проходящую позади битка, и желаемую резку при соударении с прицельным шаром, наклонитесь и подготовьтесь к выполнению удара. На этом этапе Вы должны смотреть в точку удара на поверхности битка. Затем направьте взгляд по продольной оси кия – от моста мимо наклейки до битка, и визуально продолжите линию до той части прицельного шара, в которую Вы планируете попасть. Хотя это сделать и нелегко, но попробуйте вообразить реальное соударение битка с прицельным шаром. Конечно, всё это должно происходить, когда Вы выполняете движения кием назад и вперёд.

Быстро переведите взгляд назад и вперёд, чтобы перепроверить точку удара на битке и точку соударения на прицельном шаре. К этому моменту положение лузы уже не будет иметь значения, и не следует уводить взор с линии удара, чтобы взглянуть на неё.

Когда Вы начинаете выполнять последний замах, взгляд должен быть обращён на биток; но он начинает перемещаться к прицельному шару и окончательно чётко фиксируется на нём при паузе, выдерживаемой перед ударным движением кия. Если говорить более строго, то Вы должны сконцентрироваться на той части прицельного шара, в которую хотите попасть битком.

Если на каком-то этапе Вы почувствуете, что делаете что-то неправильно или что Вам неудобно, отойдите от стола и начните всё заново. На этой поздней стадии никогда не пытайтесь внести сознательные корректировки (например, передвинуть кий). Возможно, что Вы всё время вносите небольшие поправки, сами того не замечая.

При нанесении удара по битку, очень важно зафиксировать свой взгляд на прицельном шаре, потому что Вы произвольно направляете кий по направлению своего взгляда. Никогда не останавливайте свой взор где-то между битком и

прицельным шаром. Если Вы будете смотреть на прицельный шар, рука будет естественным образом двигаться к нему по линии удара. Это напоминает действие устройства радиолокационного слежения.

Если Вы сможете синхронизировать паузу и требуемое направление взгляда, то достигнете того, к чему я пришёл после многих часов разочарований и тренировок.

И это – ещё не всё. После удара по битку старайтесь удерживать взгляд на том месте, где находился прицельный шар – даже после того, как он откатился. Вполне естественно стремление проследить за прицельным шаром после того, как по нему попадёт биток. В конце концов, Вы можете начать отводить взгляд до удара по битку, а это – фатальная ошибка.

Я должен еще раз подчеркнуть – насколько важно зафиксировать взгляд на определённом шаре в конкретное время. В обычной игре с мячом (шаром) Вы, естественно, будете смотреть на мяч (шар), по которому бьёте. Но Снукер – кардинально иная игра, потому что в ней задействованы два шара. Если я наношу удар по шару не попадая, то это обычно происходит потому, что выполнил ударное движение прежде, чем зафиксировать свой взгляд на прицельном шаре. Это свидетельствует о том, насколько важно смотреть на «нужный» шар.

У Вас уйдёт немало времени на выработку привычки применять указанную последовательность при подготовке к удару. Однако, привыкнув к этому, Вы будете делать это, даже не задумываясь – и я полагаю, что именно в этом состоит секрет идеальной синхронизации при ударе по шару. Только когда Вы освоите этот приём, появится гарантия некоторой стабильности Вашей игры.

Действие кия при ударе

Удар по шару должен быть продуманным, уверенным и чётким действием. Не бойтесь выполнять удар – если Вы будете робеть, то практически наверняка не добьётесь надлежащего контакта кия с битком.

То, как Вы в действительности бьёте по битку, на самом деле, больше всего похоже на удар кулаком. В теории Ваш удар аналогичен удару по мячу для гольфа. Скорость кия должна быть наибольшей сразу же после удара по шару. Именно так Вы достигнете максимальной силы при минимальном усилии. Чем большее усилие Вам приходится вкладывать в удар, тем выше вероятность ошибки. *(Конечно же, здесь автор несколько погорячился – ведь скорость кия непосредственно после контакта с шаром не может быть больше его скорости перед этим контактом. Прим. пер.)*

Вы заметите, что иногда действуете не попадая – в основном, это происходит из-за того, как Вы выполняете удар. Иногда на него затрачивается очень много сил, а порой удаётся нанести его практически без усилий.

Если Вы хорошо освоили основы техники, то без труда сможете проанализировать – почему наносите удар неправильно. Обычно это происходит потому, что Вы практически не выдерживаете паузы после последнего замаха или в должное время не направляете взгляд на должный шар. Пауза становится жизненно важной для согласованной синхронизации действий. Последнее движение руки вперёд после паузы – это четко выраженный удар, а не толчок, не выпад и не рывок.

Если Вы сможете выработать привычку наносить удар по битку так же уверенно, как если бы его было нужно напрямую отправить в лузу, то достигнете правильного ударного движения. Сомнения обычно приходят, когда Вы начинаете беспокоиться о том, куда направляется прицельный шар.

Еще одной ошибкой, влияющей на эффективность удара, является выполнение излишне длинного замаха. Он может замедлить ударное движение кия вперёд. Не делая резких движений, сведите амплитуду замаха к минимуму, необходимому для создания требуемой силы удара. В некоторой степени это похоже на действия игрока-боулера, бросающего мяч в крикете – протяженность его разбега определяется необходимой скоростью подачи.

В большинстве специальных книг, посвященных игре, делается акцент на сопровождении битка кием – и я согласен с тем, что оно играет очень важную роль в точности удара по шару. Особое значение это имеет для сложных ударов, требующих применения какого-либо вращения. Но не выполняйте сопровождение лишь для того, чтобы соблюсти формальность. Сначала я пытался делать это потому, что прочитал о важности сопровождения; но на самом деле, при этом я не понимал – зачем делаю это. Это привело к тому, что я толкал шар, а не наносил удар по нему. Позже – увидев, как лучшие игроки бьют по шару, а затем автоматически выполняют сопровождение – я осознал, что сопровождение происходит естественно, как часть полного ударного движения.

Еще раз хочу подчеркнуть огромное значение последнего замаха, паузы и удара. Для большинства игроков характерны свои определенные индивидуальные особенности при подготовке к удару; но хорошие игроки отличаются от плохих тем, как они выполняют завершающую фазу. Если Вы концентрируетесь на том, чтобы нанести по шару удар, а не просто отделаться вялым толчком, то поймете, что сопровождение станет естественной частью Вашего удара. Сравните свои действия, например, с прямым ударом в боксе: попав в прицельную точку тела соперника, Вы не останавливаетесь, превосходя сопротивление – Вы должны наносить «сквозной» удар через точку контакта.

Напоследок напомним о том, что нужно делать сразу после выполнения удара по шару. Как указывалось выше, следует удерживать кий в том положении, которое он занимает сразу же после контакта с битком – это обеспечивает качественное сопровождение. Помимо этого, убедитесь в том, что держите голову неподвижно – ведь гораздо сложнее выполнить правильный удар, двигая при этом головой. Если Вы не будете держать свою голову неподвижно, то при ударе потребуются бóльшая компенсация, чтобы удерживать кий горизонтально.

Хотя применение бокового вращения будет обсуждаться ниже, приведу один пример того, как сопровождение может повлиять на результат удара. Если при ударе по точке, расположенной сбоку от центра битка, Вы просто толкнете шар и не выполните сопровождение, то добьетесь наличия бокового вращения. Но оно не будет даже приблизительно таким, каким бы Вам хотелось; помимо этого, Вы не сможете придать битку необходимый поступательный импульс, реализуемый при корректном сопровождении битка кием. Поправки, которые Вам придется при этом внести, не будут согласованными.

Атаки луз

Освоив все представленные выше игровые приёмы, можно переходить к цели Снукера и способу одерживать победы в этой игре – к забиванию шаров в лузы. Так как же отправить в лузу намеченный шар, чтобы набрать очки? Ответ такой: это можно сделать с помощью здравого расчёта – помня о том, в какое место прицельного шара Вы нацеливаете биток, когда забиваете шары в лузы при различных резках.

Спросите того, кто регулярно делает полусотенные брейки, – «Как он забивает шар в лузу»? Скорее всего, он ответит: «Просто бью по нему». А на вопрос «А откуда ты знаешь, как по нему попасть», – ответ будет таким: «Просто знаю». На самом же деле, речь здесь полностью идёт о расчёте. Забивание шара в лузу сводится к природному дару: либо он у Вас есть, либо – нет.

Хотя это само собой разумеется, я должен подчеркнуть, что пока Вы не сможете регулярно направлять шар в желаемом направлении, Вы никогда не будете последовательно попадать в лузу, полагаясь на свой расчёт.

Что может помочь Вам улучшить кладку, так это умение видеть резку, необходимую для атаки лузы. Резку при соударении битка с прицельным шаром Вы должны определить до того, как наклонитесь, чтобы выполнить удар. Если же Вы попытаетесь сделать это, уже приняв игровую стойку, то резка окажется далеко не очевидной, поскольку не будет доступен полный обзор угла, образованного двумя шарами и лузой.

Единственное, чего Вы не должны делать – это думать о точном попадании в точку на прицельном шаре. Хотя, вообще-то, реальная точка контакта на прицельном шаре будет находиться точно на линии, проходящей между лузой и центром прицельного шара, попасть в эту точку с какой-либо степенью точности невозможно. Фактически, для ударов с резкой точка контакта на прицельном шаре не будет располагаться на той же линии, по которой направлен кий. Если бы Вы прицелились в эту точку, то биток вошёл бы в контакт с прицельным шаром на мгновение раньше, чем это нужно – то есть точка контакта располагалась бы чуть ближе, чем Вы этого ожидали – и в итоге прицельный шар не приобрёл бы желаемого направления движения.

Итак, существуют ли какие-либо определенные линии прицеливания для забивания шаров в лузы? В общем-то – да, существуют. Очевидно, что для выполнения совершенно прямого удара необходимо обеспечить такое перемещение битка, чтобы при соударении он полностью заслонял прицельный шар (при взгляде на уровне стола). Это – удар в полный контакт. Другой крайностью является соударение на очень тонкой резке. Траектория шара при этом такова, что внешний край битка лишь слегка «режет» по прицельному шару.

Между этими двумя крайними случаями соударения можно придумать миллионы различных резок для проведения атак лузы. Фактически все они могут быть сведены к трём контактам. Прежде всего, это – соударение в половину шара, при котором центр битка нацелен на внешний край прицельного шара. Это – верная точка прицела. Через некоторое время Вы научитесь распознавать удар в половину шара для позиций в любом месте игровой поверхности.

Больше расчётливости требуется при выполнении удара в три четверти шара; задачей в этом случае является обеспечить такой прицел битка, чтобы он закрывал три четверти диаметра прицельного шара. Подобным образом, в случае удара в одну четверть шара, Вы должны прицеливаться так, чтобы битком заслонить четверть диаметра прицельного шара.

Таким образом, это дает Вам пять определенных линий прицеливания (илл. 40), ни для одной из которых не требуется никакого расчета, кроме определения угла, образуемого двумя шарами и лузой. Чем дольше Вы играете, тем больше это фиксируется у Вас в мозгу. Конечно, не в каждом ударе контакт будет в точности составлять, например, четверть, половину или три четверти шара. Но, как только Вы научитесь распознавать основные резки, сможете корректировать удары так, чтобы при необходимости добиваться более плотных или тонких соударений.

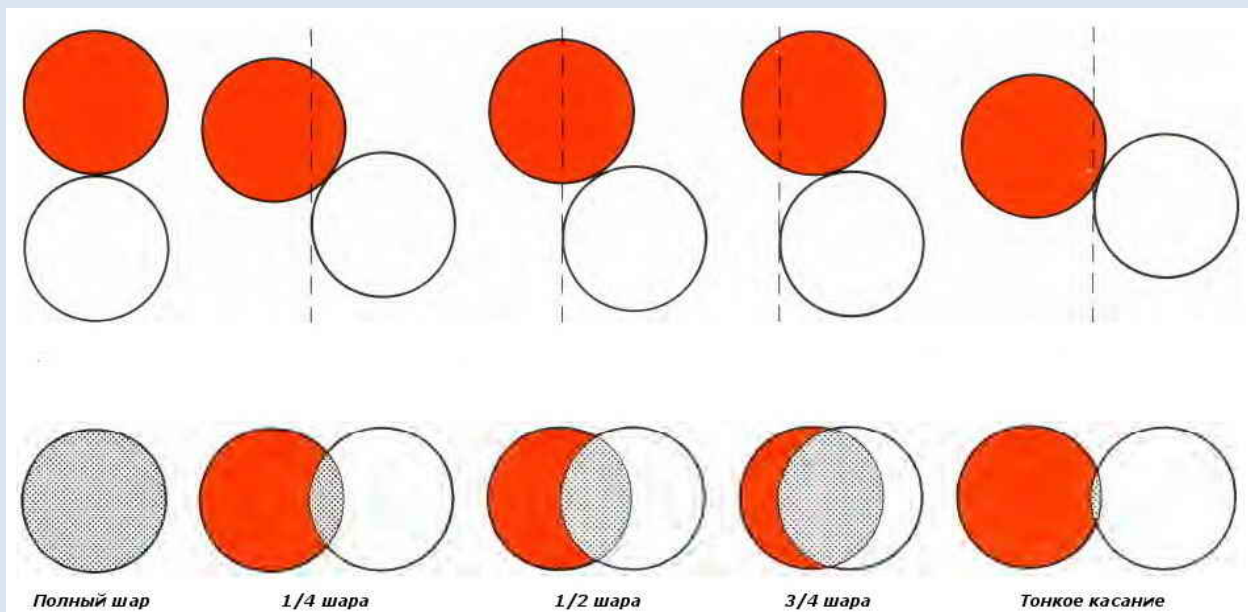


Иллюстрация 40. Вид сверху показывает желаемый контакт битка с прицельным шаром для пяти основных соударений: в полный контакт, в четверть шара, в половину шара, в три четверти шара и тонкое касание. Затененные площади со стороны взгляда игрока обозначают область контакта для каждого из пяти соударений.

Советы для тренировки

Используя различные резки, потренируйтесь направлять чёрный шар с его отметки в одну из верхних луз:

Установите красные шары вокруг чёрного шара, находящегося на своей отметке.

Разместите их так, чтобы для попадания в лузу было нужно заслонить чёрный шар полностью (полный контакт), три четверти чёрного шара (контакт в $\frac{3}{4}$ шара), половину чёрного шара (контакт в $\frac{1}{2}$ шара) и четверть чёрного шара (контакт в $\frac{1}{4}$ шара) с каждой стороны. У Вас должна получиться дуга из семи красных шаров, находящихся на одинаковом удалении от чёрного шара.

Если это возможно, то обозначьте крестиками позиции красных шаров, используя портновский мел. Он не оставит постоянного следа на сукне, поскольку легко удаляется щёткой. Если стол не принадлежит Вам, то обязательно попросите разрешения на это.

Перемещаясь справа налево, постарайтесь забивать чёрный шар в лузу из всех различных позиций до тех пор, пока не освоите эти резки.

Это – то, что я делал по много часов подряд. Следите и запоминайте – куда направляется биток, и где он каждый раз останавливается (илл. с 41 по 49).

Тренируйтесь так же с синими и розовыми шарами.

Если у Вас возникают проблемы с определением резки, попытайтесь вообразить биток в момент соударения с прицельным шаром, после которого тот направляется в лузу. Это – хороший ориентир, хотя и не совсем точный, поскольку между шарами и сукном действует трение, приводящее к тому, что все удары на резке заканчиваются так, как будто были выполнены слегка толще, чем требуется.

Постарайтесь также представить себе коридор, по которому придётся пройти битку, чтобы встретиться с прицельным шаром. Таким образом, забивание шара в лузу будет выглядеть, как если бы Вы ставили один диск сверху на другой. В

основном, Вы будете пытаться достичь того, чтобы заслонить некоторую часть (четверть, половину и т.д.) прицельного диска другим диском.

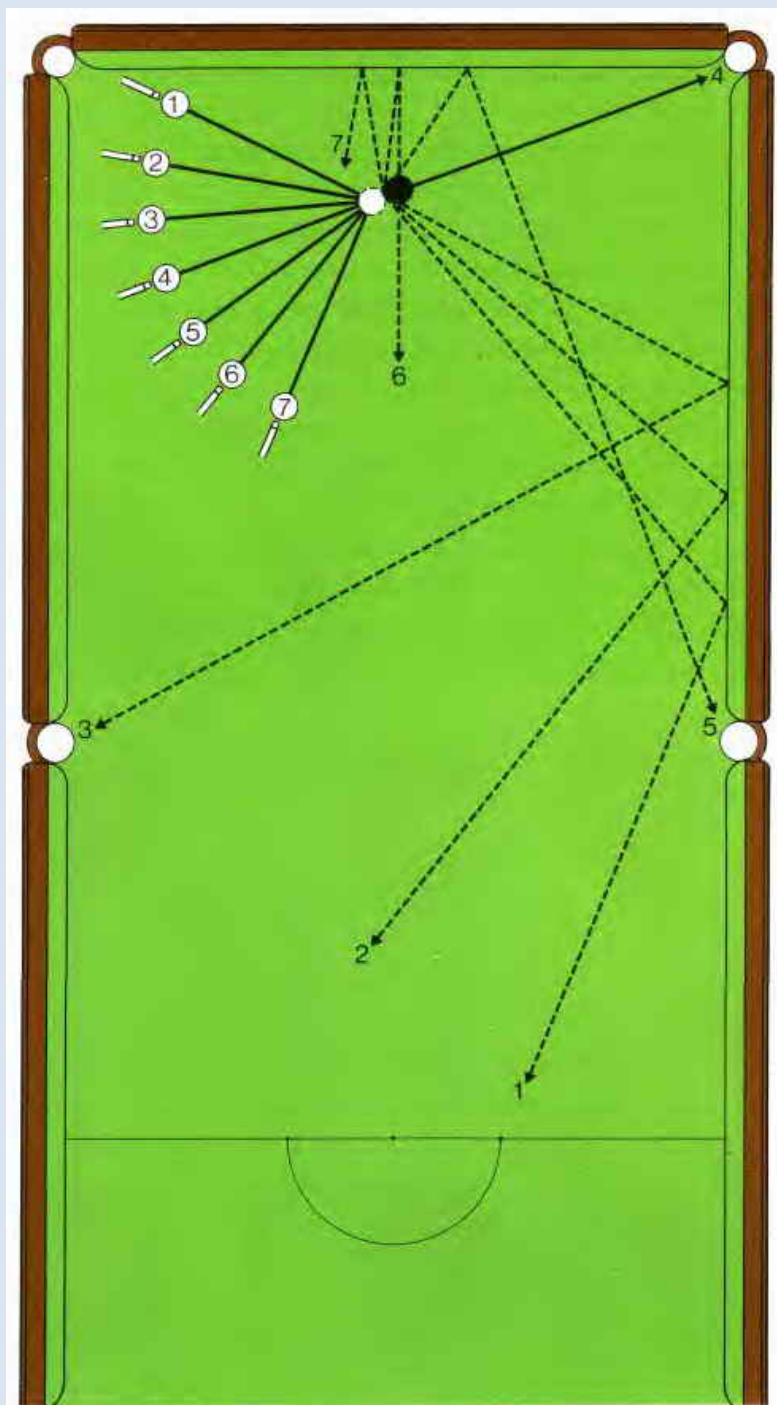


Иллюстрация 41. Забивание чёрного шара в лузу при разных резках: в четверть шара (1), в половину шара (2), в три четверти шара (3), в полный шар (4), в три четверти шара (5), в половину шара (6) и в четверть шара (7). Пунктирными линиями показаны направления, по которым будет перемещаться биток после контакта с чёрным шаром при выполнении простого удара (без бокового и нижнего вращений).



Иллюстрация 42. Установка красных шаров вокруг чёрного для тренировки забивания его в лузу при разных резках.

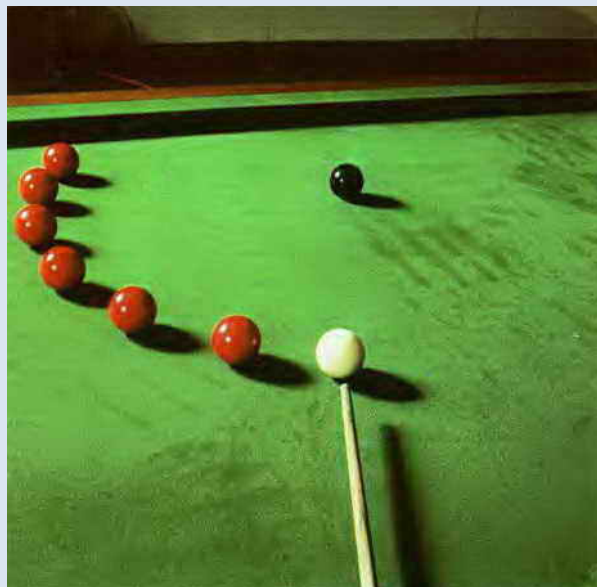


Иллюстрация 43. Резка в четверть чёрного шара.



Иллюстрация 44. Резка в половину чёрного шара.

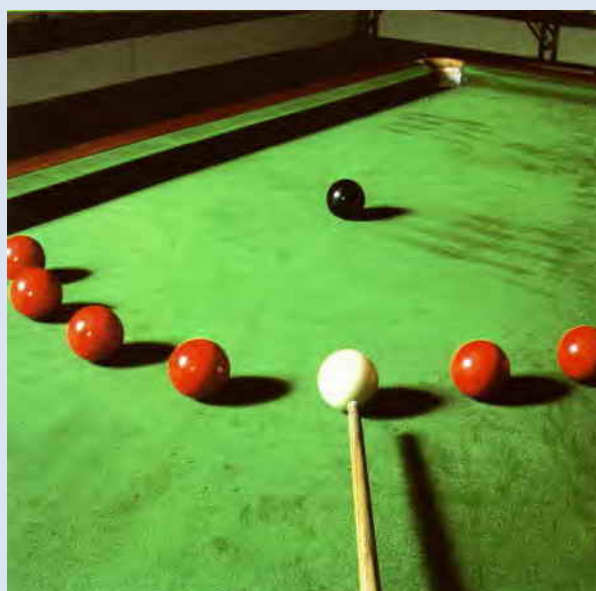


Иллюстрация 45. Резка в три четверти чёрного шара.



Иллюстрация 46. Удар по чёрному шару в полный контакт.



Иллюстрация 47. Резка в три четверти чёрного шара.



Иллюстрация 48. Резка в половину чёрного шара.



Иллюстрация 49. Резка в четверть чёрного шара.

Глава 3: Продвинутые технические приёмы

«Удар с винтом», «Плоский удар» и «Тормозящий накат»

Удар с винтом (*Screw Shot*), плоский удар (*Stun Shot*) и тормозящий накат (*Drag Shot*) – разновидности одного и того же удара, нанесённого кием ниже центра битка. После такого удара биток перемещается вперёд, вращаясь при этом назад (*иными словами, при этом биток обладает нижним вращением; прим. пер.*). В зависимости от того, на какой стадии движения нижнее вращение прекращает своё действие, Вы можете: заставить биток двигаться назад после соударения с прицельным шаром (удар с винтом), или остановить биток на месте контакта с прицельным шаром (плоский удар), или значительно снизить поступательную

скорость битка к моменту соударения с прицельным шаром (тормозящий накат). В последнем случае после соударения биток продолжает катиться вперёд, но значительно медленнее, чем это происходит после обычного удара. (Всё сказанное выше справедливо при соударениях шаров в полный контакт; прим. пер.) Различие между тремя разновидностями удара показано на иллюстрации 50.

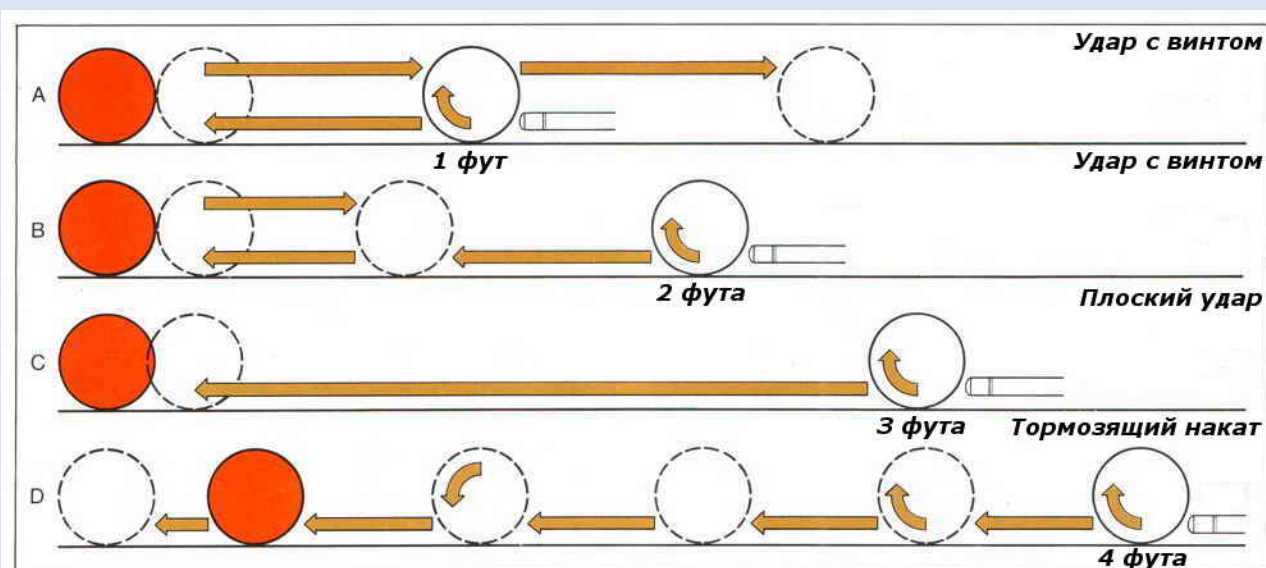


Иллюстрация 50. Показаны различные последствия удара с нижним вращением в зависимости от расстояния между битком и прицельным шаром. Каждый из четырёх ударов выполнен с одной и той же силой. В случае А – при небольшом расстоянии между битком и прицельным шаром – сравнительно легко оттянуть биток назад дальше его начального местоположения. В случае В – при увеличении расстояния между шарами – биток оттягивается на меньшее расстояние. В случае С действия нижнего вращения как раз достаточно для того, чтобы биток остановился после контакта с прицельным шаром. В случае D – при гораздо большем расстоянии между шарами – сукно останавливает нижнее вращение битка, и с течением времени он начинает катиться вперёд.

Удар с винтом

(Рассматриваемый здесь удар автор называет *Screw*. Это английское слово можно перевести на русский язык по-разному, и один из возможных вариантов перевода – «винт» – имеет непосредственное отношение к бильярдному лексикону. Именно поэтому здесь и далее я использую словосочетание «Удар с винтом». Тем не менее, некоторым читателям такой термин может показаться несколько непривычным, и поэтому я приведу некоторые пояснения. В бильярде термин «винт» чаще всего используется для обозначения бокового вращения: правое боковое вращение именуется «правым винтом», а под «левым винтом» подразумевают левое боковое вращение. Есть немало и таких любителей игры, которые комбинируют слово «винт» с любым видом вращения шара. Например, нередко можно услышать такие странные, на мой взгляд, комбинации, как «верхний винт», «нижний винт» и «боковой винт». Вообще-то, «винтом» следовало бы называть лишь ту разновидность вращения, при которой вращающееся тело (в нашем случае – шар) поворачивается вокруг той оси, по которой это тело поступательно перемещается. Действительно, мысленно представьте – как движется вперёд и при этом вращается обыкновенный крепёжный винт или штопор. В бильярдной игре такое вращение называют поперечным, и именно только его правильно было бы называть

«винтом». Это вращение шары обычно приобретают после соударений с чем-либо; биток же получает поперечное вращение (наряду с боковым и продольным) вследствие выполнения удара массе – именно за счёт наличия поперечного вращения и изгибается траектория битка. В силу сказанного выше, использованный автором и мной термин «удар с винтом» является далеко не самым удачным. Тем не менее, более подходящее название «удар с нижним вращением» применить нельзя – ведь оно зарезервировано для более общей классификации ударов, одной из разновидностей которых и является «удар с винтом». Неправоммерно было бы использовать и термин «удар с оттяжкой» – ведь оттяжка (движение битка в обратном направлении после соударения с прицельным шаром) характерна лишь для весьма ограниченного набора «толстых» резок, а в случае тонких соударений будет проявляться вовсе не как движение в обратном направлении, а иначе. Прим. пер.)

Биток, вступив в контакт с прицельным шаром после удара с винтом, на долю секунды останавливается и захватывает сукно, что и позволяет нижнему вращению проявить своё действие. То, насколько далеко биток откатится назад, зависит от расстояния, которое он должен пройти до соударения с прицельным шаром, и от энергичности нижнего вращения.

Конечно, выполнить удар с винтом значительно труднее, чем простой удар, поскольку для контакта с шаром используется не вся площадь наклейки, а лишь её край. Именно поэтому наклейке придается форма купола. Ввиду того, что кий должен быть слегка наклонен вниз, Вы будете ограничены высотой борта и моста; поэтому, следует держать кий как можно ближе к горизонтальному положению.

Вы можете понизить мост, немного повернув руку или просто слегка распрямив её. Независимо от того, как Вы держите кий, при любом изменении моста необходимо убедиться в наличии глубокой V-образной выемки. Некоторые игроки предпочитают приспособить под этот удар мост с петлёй, но я его не рекомендовал бы по причинам, о которых уже говорил.

Чтобы проиллюстрировать дополнительные проблемы, возникающие в случаях, когда точка удара непреднамеренно смещается в сторону от центра битка, попробуйте ударом с винтом направлять биток точно по отметкам цветных шаров, меняя при этом направление движения – от верхней части стола к нижней части и наоборот. Следите за тем, что будет происходить, и Вы поймёте, что при наличии нижнего вращения гораздо сложнее удерживать биток на линии, проходящей через отметки.

Вы, конечно, можете выполнить оттяжку битка, просто приподняв при ударе турняк кия, как это делают многие неумелые игроки. Но чем чаще Вы будете так поступать, тем больше будете попадать кием в сукно. Это не только ограничивает сопровождение битка кием, но и приводит к киксам, непреднамеренным искривлениям траектории битка и его вылетам с поверхности стола. Это может приводить и к тому, что при соударении с прицельным шаром биток будет находиться в фазе перемещения с небольшим отрывом от игровой поверхности.

Несмотря на то, что оттяжка шара на два фута назад, конечно же, требует приложения большей силы, чем его прокат на два фута вперёд (ведь, непосредственно перед оттяжкой кинетическая энергия поступательного движения битка обнуляется), Ваше ударное движение при приложении нижнего вращения не должно отличаться от того, как Вы его выполняете при любом ином ударе.

Контакт битка с сукном приводит к уменьшению интенсивности нижнего вращения. Чем дальше биток располагается от прицельного шара, тем сильнее нужно наносить удар, чтобы сохранить нижнее вращение битка.

Выполнив удар с винтом, задержите кий в его конечном положении и сосредоточьтесь на том, чтобы не поднимать голову. Именно в этом ударе игроки особенно склонны быстро отдергивать кий назад и приподниматься, пытаясь избежать касания наклейки кия с битком при его движении назад. Подобные ошибочные действия игроков весьма распространены, несмотря на то, что вероятность касания битка с кием крайне мала.

Поскольку этот удар требует большей точности исполнения, чем удар без придания начального вращения, при выполнении ударного движения важно соблюдать полную устойчивость тела.

Вероятно, из всех ударов наибольшее удовольствие игроку доставляет правильно выполненный удар с винтом. Неопытные игроки обычно боятся его наносить, поскольку думают, что для успешного выполнения требуется нечто особенное. Меня даже спрашивали – существуют ли специальные наклейки для того, чтобы сделать оттяжку. Основная ошибка тех, у кого не получается оттянуть шар назад, состоит в том, что удар по битку не приходится настолько низко, насколько они намеревались это сделать при прицеливании. Это может происходить из-за боязни порвать сукно (вероятность чего весьма мала), опасения кикса или вследствие подъёма головы.

Плоский удар

(То, что англоязычные любители бильярда именуют Stun Shot, у нас принято называть «плоским ударом». Такой удар характеризуется тем, что в момент соударения с прицельным шаром биток не поворачивается вокруг своего центра – иными словами, при этом он не обладает продольным (верхним или нижним), боковым и поперечным вращениями. Благодаря этому, после соударения на резке биток перемещается по прямолинейной траектории, параллельной прямой линии, касающейся прицельного шара в точке контакта с битком. Видимо, из-за того что траектория битка приобретает прямой, а не изогнутый вид, удар и был назван «плоским». Русскоязычные любители бильярда нередко называют такой удар и «ударом в отскок». Частным случаем плоского удара, выполняемого без резки (в полный контакт), является клапштос или «удар с остановкой битка». Прим. пер.)

О том, что был выполнен плоский удар, можно говорить, когда за счёт движения по сукну ниже вращение битка замедляется настолько, что к моменту соударения с прицельным шаром интенсивности вращения остается ровно столько, сколько нужно для того, чтобы биток остановился.

То, что Вы совершенно точно знаете место остановки битка, является огромным достоинством этого удара – поэтому он весьма полезен при позиционной игре. При выполнении ударов с винтом или тормозящих накатов Вы никогда не можете гарантировать – где точно, в конце концов, остановится биток.

Когда Вам необходимо отправить шар в лузу и продвинуть биток вперёд всего лишь на несколько дюймов, очень важным является плоский удар, выполняемый с сопровождением битка кием (*перемещение битка вперёд после соударения свидетельствует о наличии верхнего вращения, а это значит, что говорить о плоском ударе в этом случае не вполне корректно; прим. пер.*). Если попытаться сделать это обычным ударом, то прицельный шар будет перемещаться к лузе с очень маленькой скоростью; при этом на его движении могут сказаться влияние ворса и неабсолютная горизонтальность игровой поверхности. Чтобы избежать этого опасного удара, следует использовать плоский удар с сопровождением. Если Вы

прицелитесь наклейкой кия немного выше того места битка, в которое Вы бы попали при плоском ударе, то поймёте, что сможете устранить практически всю инерцию движения вперёд, но при этом всё-таки выполнить удар сильно.

Тормозящий накат

(Эту разновидность удара с приданием начального нижнего вращения битку автор называет Drag Shot – в переводе на русский язык это можно представить как тянущийся, волочащийся или тормозящий удар. В общем, как ни переведи, в любом случае в англоязычном названии подчёркивается то, что скорость перемещения шара невелика. Мне представляется, что русскоязычное название – «тормозящий накат» – более удачное, ведь из него дополнительно следует, что биток, в конце концов, приобретает верхнее вращение, то есть – накат. Прим. пер.)

Если начальное расстояние между битком и прицельным шаром велико, и необходимо обеспечить мягкое соударение шаров, то этого можно добиться за счёт нанесения слабого удара по битку. Однако при этом Вы вновь столкнётесь с опасностью отклонения битка от своего курса. Это в особенности очевидно, когда траектория наклонена к направлению укладки ворса.

От указанной неприятности избавляет применение тормозящего наката, потому что при этом можно наносить гораздо более сильный удар по битку, после которого к моменту соударения он приобретёт такую же невысокую скорость, которую получил бы после слабого удара без придания нижнего вращения.

Это достигается благодаря тому, что удар кием наносится в так же низко расположенную точку битка, как и при ударе с винтом; но в данном случае необходимо убедиться в том, что до момента соударения с прицельным шаром нижнее вращение полностью прекращается. Вы научитесь этому путём проб и ошибок. Такой удар позволяет применить гораздо бóльшую силу, позволяющую удержать шар на намеченной траектории. По мере замедления нижнего вращения, биток будет тормозиться и перемещаться со скольжением по сукну, а затем войдёт с ним в сцепление и медленно покатится вперёд. Фактически, это – всё равно, что наносить слабый удар с гораздо меньшего расстояния.

По поводу рассмотренных выше трёх ударов всегда помните, что лучше сделать оттяжку аккуратно, чем выполнять её на большом расстоянии. Поэтому я не советую бежать, если можно идти. Убедитесь в том, что Вы полностью контролируете свои удары с нижним вращением, прежде чем начать их удлинять.

Следует также иметь в виду и следующее: когда Вы направляете шар в лузу на резке, используя удар с нижним вращением, угол отражения битка будет отличаться от угла отражения после обычного удара. Попробую проиллюстрировать этот тезис.

Если Вы выполняете удар с оттяжкой в полный контакт, то после соударения биток будет двигаться назад по абсолютно прямолинейной траектории. Но чем меньшую площадь прицельного шара при соударении Вы заслоняете битком, тем больше он будет отклоняться в сторону, прежде чем проявится эффект нижнего вращения. Это приведёт некоторому искривлению траектории битка (илл. 51). Чем больше силы Вы вложите в удар с нижним вращением на резке, тем дальше вбок переместится шар до того, как нижнее вращение внесёт свой вклад в вид траектории битка. Бóльшая сила будет приводить к более широкой дуге. При плоском ударе на

резке биток отразится под более широким углом, чем после обычного удара с сопровождением, но при этом траектория не будет изогнутой.



Иллюстрация 51. Чем тоньше будет соприкосновение с прицельным шаром, тем дальше биток проследует, прежде чем проявится эффект нижнего вращения, приводящий к искривлению траектории. Точка X обозначает место траектории, в которой импульс поступательного движения уравновешивается нижним вращением.

Советы для тренировки

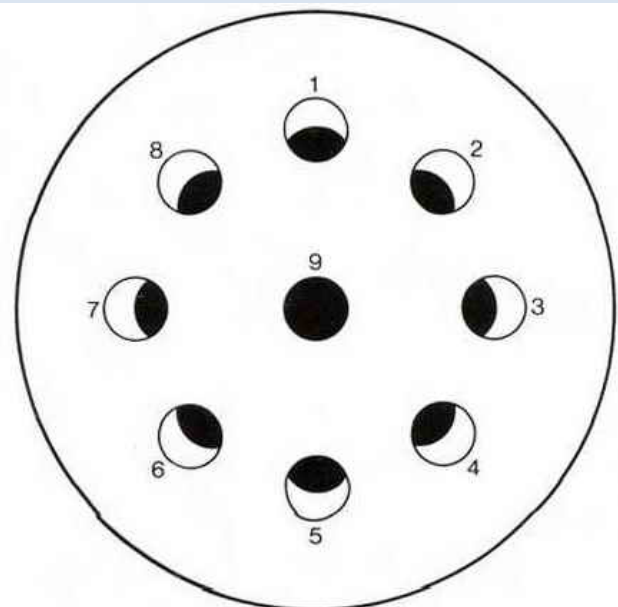
Тренируйте удары с нижним вращением, направляя биток с различных дистанций в синий шар и наблюдая за результатами каждого удара:

Установите синий шар на соответствующую отметку, а биток – в 12-ти дюймах от него на средней линии стола. Начните с тренировки плоского удара в полный контакт. Затем переходите к ударам с винтом, сначала добиваясь оттяжки на несколько дюймов, а затем – на 6 дюймов, 12 дюймов, 1½ фута, 2 фута; перед этим установите шары, помечающие желаемые дальности оттяжки. В конце концов, попытайтесь выполнить оттяжку так, чтобы биток остановился на краю лузы, не упав в неё.

Когда Вы сможете сделать это и сказать, что это было не просто удачей, то можете утверждать, что контролируете биток.

Установите биток в двух футах от синего шара и выполните те же самые удары. Добиваться успеха при этом будет тем труднее, чем дальше друг от друга располагаются шары.

Весь замысел состоит в сохранении контроля над битком. Это так же важно, как и умение направлять биток накатом на заданное расстояние.



- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1. Сверху | 6. Снизу и слева |
| 2. Сверху и справа | 7. Слева на уровне центра |
| 3. Справа на уровне центра | 8. Сверху и слева |
| 4. Снизу и справа | 9. По центру |
| 5. Снизу | |

Иллюстрация 52. Различные места поверхности битка, в которые следует прицеливаться при выполнении ударов со смещением кия от центра шара. Закрашенные области показывают части поверхности наклейки, которые ввиду кривизны вступают в контакт с шаром. Чем ближе к краю битка Вы прицеливаетесь, тем меньшая часть наклейки участвует в контакте – и поэтому требуется большая осторожность для предотвращения кикса.



Иллюстрация 53. Удар в центр битка – простой удар.



Иллюстрация 54. Удар по битку с верхним вращением.



Иллюстрация 55. Удар в нижнюю часть битка – удар с винтом.



Иллюстрация 56. Удар по битку с правым боковым вращением.



Иллюстрация 57. Удар по битку с левым боковым вращением.



Иллюстрация 58. Удар по битку с нижним и правым боковым вращением.



Иллюстрация 59. Удар по битку с нижним и левым боковым вращением.



Иллюстрация 60. Удар по битку с верхним и левым боковым вращением.

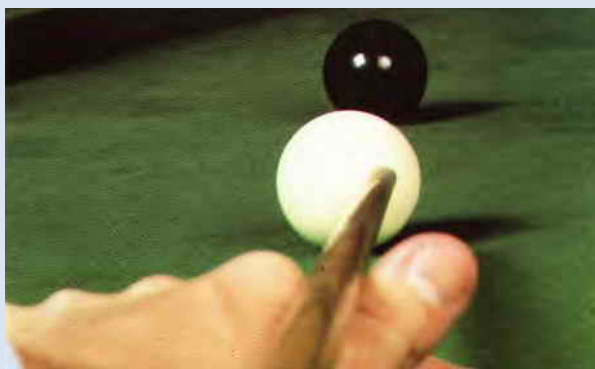


Иллюстрация 61. Удар по битку с верхним и правым боковым вращением.

Буксующий накат

Придание шару буксующего наката предполагает нанесение удара кием выше центра битка (если говорить точнее, то удар следует наносить гораздо выше центра – на расстоянии, превышающем 0.4 радиуса шара; прим. пер.), в результате чего он приобретает вращение большей интенсивности, чем вращение естественного качения. Поскольку при буксующем накате скорость шара по мере движения увеличивается, такой удар позволяет увеличить дальность перемещения битка после соударения с прицельным шаром. Этот удар применяется чрезвычайно редко; на самом деле, буксующий накат выполнить так же сложно, как и оттяжку. При этом ударе в контакт с битком вступает лишь небольшая часть наклейки.

Буксующий накат применяется для увеличения поступательной скорости битка после контакта с прицельным шаром. В частности, при выполнении ударов на толстых резках сопротивление движению битка после соударения увеличивается по мере увеличения плотности контакта шаров; при этом требуется увеличивать и интенсивность верхнего вращения.

Удары с боковым вращением

Если Вы хотите когда-нибудь стать игроком среднего уровня, способным выполнять результативные серии по 50 очков и более, то Вам необходимо освоить удары с боковым вращением. Однако следует сказать, что в неумелых руках такие удары могут быть техническим приёмом, который следует применять с особой осторожностью. Просто удивительно – насколько много встречается игроков, использующих боковое вращение без всякой на то надобности. Профессионалы, к которым здесь я отношу и умелых любителей игры, применяют его лишь при необходимости; поэтому не используйте бокового вращения, когда этого не требуется.

То же самое касается и ударов с боковым вращением, применяемым в тех случаях, когда аналогичного эффекта можно достичь и с помощью обычного удара.

Иногда – чтобы добиться хорошей позиции для выполнения следующего удара – непременно нужно использовать боковое вращение. Но это приводит к тому, что отправить шар в лузу становится труднее – особенно, если биток значительно удалён от прицельного шара.

Прежде чем говорить о боковом вращении и его использовании, я должен подчеркнуть определенные моменты. Применять боковое вращение следует осознанно, иначе появится склонность к его подсознательному использованию. А

если Вы не будете знать, когда применяете боковое вращение, то не будете иметь над ним никакого контроля. Не используйте удары с боковым вращением в качестве замены для ударов, наносящихся по центру шара. Сначала удостоверьтесь в том, что Вы можете точно и регулярно наносить простые удары по шару; только после этого Вы можете начать тренировать удары с боковым вращением. Время от времени я преднамеренно вообще не использую ударов с боковым вращением, чтобы убедиться в том, что все ещё понимаю – каков простой удар.

Боковое вращение применяется, чтобы изменять угол, под которым биток отражается от борта после обыкновенного удара. За счёт этого расширяется диапазон конечных положений, в которые Вы можете направить белый шар. Чем большую интенсивность бокового вращения Вы можете придать шару, тем сильнее можете изменить угол, под которым биток отражается от борта.

Лишь пройдя через череду проб и ошибок, и поняв – как действует боковое вращение, Вы научитесь предугадывать конечное местоположение белого шара. Это очевидно, но я всё же должен подчеркнуть: если Вы не можете предсказать – где примерно остановится биток после удара без бокового вращения, то у Вас очень мало шансов сыграть конструктивно и эффективно с его использованием.

На самом деле, я не могу дать никаких чётких рекомендаций по игре с применением бокового вращения. В конечном счете, Вы должны их «выудить» с помощью экспериментирования и наблюдения за различными воздействиями на шар. Тем не менее, следует упомянуть о некоторых основных принципах. Немногие понимают – что происходит, когда биток, обладающий боковым вращением, вступает в контакт с прицельным шаром, или даже то – по какой траектории биток перемещается к прицельному шару.

После того как Вы нанесёте по битку удар с боковым вращением, он слегка отклонится от линии удара, прежде чем вступит в контакт с прицельным шаром. Это означает, что направления отскока битка и прицельного шара будут отличаться от соответствующих направлений после обычного удара.

Например, если Вы нанесёте удар по левой стороне битка, то он сначала сместится немного вправо, а затем возвратится к линии удара, и в некоторых случаях пересечёт её – в зависимости от интенсивности приданного битку бокового вращения, от силы удара, от качества сукна и т.д. Помимо этого, влияние могут оказывать наклея и характеристики кия; это – ещё один аргумент в пользу того, чтобы для игры использовать свой собственный кий.

Вы должны будете также учесть то, насколько далеко располагается прицельный шар от битка; таким образом, использование бокового вращения в значительной степени основано на методе проб и ошибок. Необходимо будет просто тренировать его и наблюдать за тем, что происходит. В большинстве случаев это выглядит так, как будто следует стремиться промахнуться, чтобы на самом деле направить шар в цель.

Соударение прицельного шара и битка, движущегося с боковым вращением, приводит к иным последствиям, чем соударение после обычного удара. Направление перемещения прицельного шара после контакта отличается от соответствующего направления после удара без бокового вращения, приводящего к соударению шаров в той же самой точке. Это могло бы показаться Вам довольно запутанным, но следующий пример должен помочь понять то, что я имею в виду.

Поставьте чёрный шар на его отметку, а биток расположите на таком же расстоянии от короткого борта и сдвиньте его вправо – в сторону отметки розового шара, чтобы образовалась позиция, при которой чёрный шар можно отправить в верхнюю левую лузу ударом в половину шара. Если при ударе Вы придадите битку

правое боковое вращение, то при подходе к лузе чёрный шар будет смещаться левее центральной точки створа. Если же Вы попытаетесь выполнить тот же самый удар, придавая при этом битку левое боковое вращение, то чёрный шар будет смещаться в правую сторону лузы.

Хорошие игроки наносят так много ударов с боковым вращением, что не должны останавливаться, чтобы думать об этом. Они автоматически внесут необходимые корректировки в направление, отправляющее шар в лузу. Вы должны будете учиться делать то же самое.

Атака лузы по борту ударом с боковым вращением

Когда прицельный шар располагается вплотную к борту, а биток слегка удалён от него, допустимая погрешность при ударе невелика, так как луза объективно становится менее открытой для проникновения в неё шара. Как минимум, такая атака не является простейшей, но приведенные ниже советы помогут увеличить Ваши шансы на успех.

Прицельтесь так, чтобы после удара с правым боковым вращением биток коснулся борта чуть раньше, чем прицельного шара. Поскольку боковое вращение расширяет угол отражения битка от борта, белый шар находится на линии, ведущей прицельный шар в лузу, немного дольше, чем это было бы при простом ударе (илл. 62). Это означает, что Вы косвенно увеличиваете вероятность попадания прицельного шара вдоль борта в лузу. При этом не достигается несомненное сыгрывание шара, но успех становится более вероятным. *(Необходимо подчеркнуть, что здесь автор заблуждается: в практическом плане, он правильно доносит до читателя то, как можно забить шар по борту в угловую лузу, но при этом высказывает неверное суждение о том, почему атака становится успешной. На самом деле, в данном случае боковое вращение придаётся битку вовсе не с целью расширения его отскока, а чтобы опосредованно придать это вращение прицельному шару (ведь, вопреки убеждению автора, передача вращения между контактирующими шарами всё-таки существует) и, благодаря этому, удержать у борта его траекторию при движении к лузе – а ведь именно только так шар может войти в лузный створ. Чтобы направить прицельный шар вдоль борта, можно было бы попытаться применить удар без бокового вращения, одновременно попадая битком в борт и в прицельный шар. Однако при этом, в силу действия трения между шарами, прицельный шар будет «отброшен» в сторону борта, а затем отразится от него внутрь игровой поверхности. Для компенсации отброса можно, не меняя резки, придать битку левое боковое вращение. Правильное сочетание силы удара и скорости бокового вращения приведёт к тому, что отброса не будет, и прицельный шар покатится по борту к лузе. Но «угадать» интенсивность придаваемого бокового вращения, необходимую в каждом конкретном случае – дело весьма непростое. Более того, в таком случае прицельный шар не будет обладать боковым вращением. Для попадания шара внутрь лузы на снукерном столе такого вращения может и не потребоваться, а вот для успешности [атаки по борту в нашем национальном бильярде](#) жизненно важно наличие ввинчивающегося бокового вращения прицельного шара. И именно таким вращением будет обладать прицельный шар, если битку придать не левый, а правый винт. Это вращение будет отклонять движущийся шар в сторону борта, но отклонение будет компенсироваться тем, что биток сначала направляется в борт, а затем – промяв борт и отразившись от него – попадает в прицельный шар. В итоге, трение между шарами не даст*

прицельному шару отразиться от борта, и он будет прямолинейно перемещаться по нему к лузе. Прим. пер.)

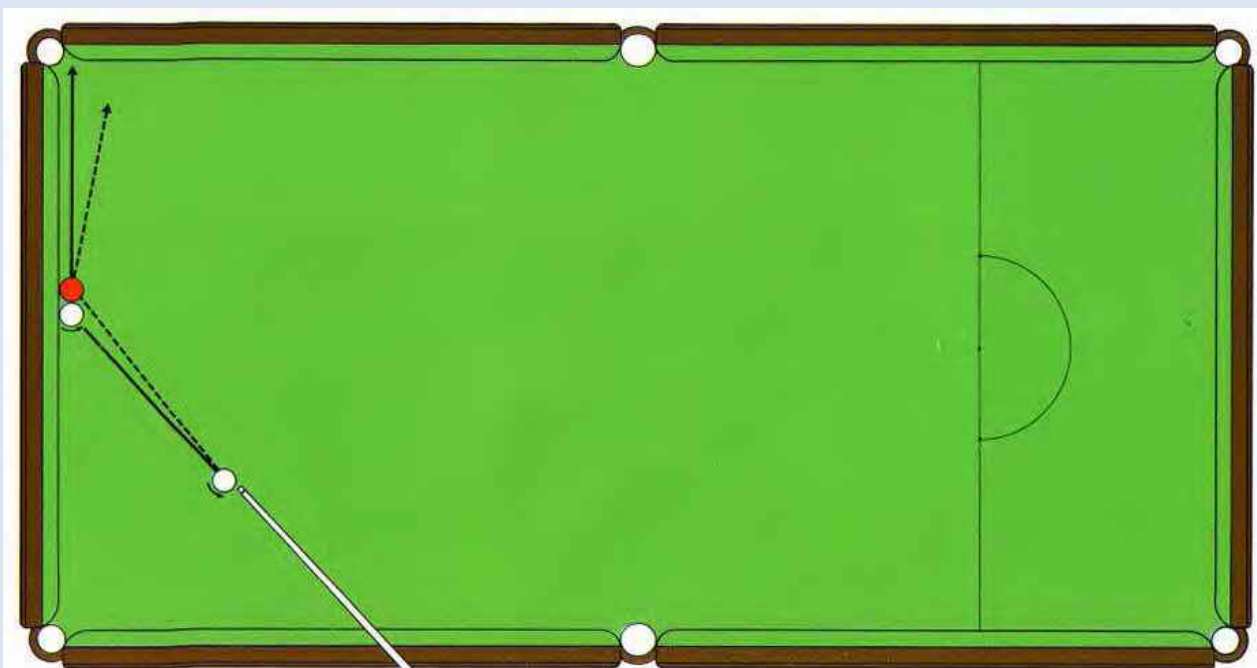


Иллюстрация 62. Показаны правильные (сплошными линиями) и неправильные (штриховыми линиями) траектории шаров после ударов с боковым вращением, выполненных с целью отправить шар по борту в лузу.

Передаваемое боковое вращение

Многие игроки, в том числе и ведущие, почему-то полагают, что вероятность успешного попадания шара по борту в лузу увеличивается вследствие того, что боковое вращение передаётся от битка прицельному шару, тем самым помогая ему очутиться в лузу.

Насколько мне представляется, это – вздор. Я просто не понимаю, как это может произойти с двумя совершенно гладкими, отполированными до зеркального блеска поверхностями, вступающими в контакт друг с другом – особенно, когда трение между ними абсолютно минимально.

Для того чтобы боковое вращение передавалось, необходимы такие же трение и контакт, как между наклейкой кия и битком.

На Вашем месте я бы полностью проигнорировал бы всю эту трактовку. Я полагаю, что передаваемого бокового вращения не существует. (Приходится констатировать, что мнение автора о том, что боковое вращение при контакте шаров не передаётся, является ошибочным. На момент написания книги [доказательств по этому поводу](#) не существовало, однако на сегодняшний день их – предостаточно. Прим. пер.)

Оттяжка с боковым вращением

Это – один из самых эффективных ударов. При его выполнении кий соприкасается не только с нижней частью битка, но и с одной его боковых частей. Поскольку прицеливание производится в столь ограниченную область поверхности битка, необходимо очень точно направлять движение кия. Чтобы овладеть

выполнением оттяжки с боковым вращением, нужно иметь хорошую техническую оснащённость – так же как и при освоении всех ударов, требующих смещения кия относительно центра шара.

Прокат битка вперёд и его последующее отражение от борта после успешной атаки лузы ударом с боковым вращением позволяет расширить диапазон конечных положений. Если нанести обычный удар с оттяжкой, после которого биток войдёт в контакт с бортом, шар отразится от него под конкретным углом. Но если Вы можете применить оттяжку с боковым вращением, то это поможет увеличить доступные области стола, пригодные для выполнения очередного удара (илл. 63).

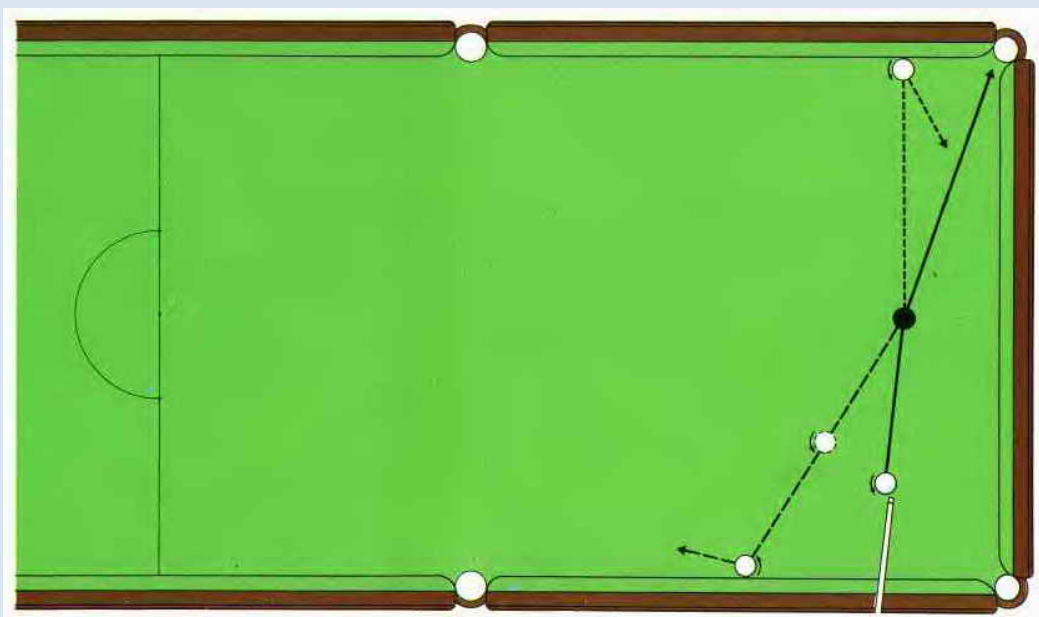


Иллюстрация 63. Здесь представлена подсказка, которую следует вспомнить при выполнении удара с боковым вращением. Если битку придаётся лишь боковое вращение, то после контакта с прицельным шаром он прокатится вперёд и отразится от борта в направлении, совпадающем с направлением приданного бокового вращения; в данном случае это – вращение вправо. Если Вы выполните этот удар ещё и с оттяжкой, биток отразится от борта в противоположном направлении (т.е. налево). Так происходит потому, что направление перемещения шара было изменено, а боковое вращение осталось тем же самым.

Разумеется, получить эффект от этого удара можно только, когда битку предстоит переместиться до прицельного шара и в обратную сторону на довольно короткое расстояние – ведь боковое вращение замедляется очень быстро. И если битку не было придано экстремального бокового вращения, его интенсивность уменьшится к моменту касания борта, и поэтому заметно отличимого эффекта от удара не будет достигнуто. (Несколько странно то, что автор делает упор именно на боковое вращение битка, а не на нижнее. Действительно, по мере продвижения шара по столу боковое вращение неуклонно замедляется. Но при этом синхронно падает и интенсивность нижнего вращения, причём происходит это значительно быстрее. И если уж после соударения с прицельным шаром биток оттягивается до борта, то волноваться о наличии при этом бокового вращения вообще не приходится. Заботиться следует о том, чтобы биток, проделав путь от начального положения до прицельного шара, смог возвратиться к борту – и именно в этом смысле удар можно выполнять лишь на относительно небольших расстояниях. И именно поэтому, нанося этот удар с комбинированным (нижним и боковым) вращением битка, нужно прикладывать большую силу. Прим. пер.)

Силовые удары

Выполнение силовых ударов – единственный элемент игры, в котором Вам, вероятно, следует слегка изменить базовую технику применения кия. Вы поймёте, что выполняя такие удары, очень трудно не опускать локоть, а голову с телом удерживать в совершенно неподвижном положении.

Ввиду того что при ударе прикладывается значительная сила и необходим более длинный замах, Вы не сможете выполнять длинное сопровождение битка, если только не умеете выдвигать кий далеко вперёд при придании экстремальных вращений – верхнего, нижнего, бокового и т.д. При выполнении действительно сильного удара это приводит к тому, что кинетическая энергия тела игрока мала, и ему кажется, что нужно «вложиться» в удар всем телом. Так как Вы будете автоматически поднимать голову и двигать телом, значительно возрастёт вероятность промаха.

То, что новичок склонен считать силовым ударом, не совпадает с тем, что полагаю по этому поводу я. И я так не называю удар, который следует нанести с силой, при этом совершенно не перемещая тело и голову. Однако не считайте это оправданием для того, чтобы начать поднимать голову под предлогом, что Вы выполняете силовой удар. Я говорю об ударе, который выполняют только лучшие игроки, если это совершенно необходимо. Если можно будет нанести другой удар, у них не будет колебаний относительно того, какой удар предпочесть.

Снова подчеркну: чем сильнее Вы должны ударить по шару, тем вероятней промах. Поэтому сводите силу удара к минимуму; никогда не выполняйте удар с большей силой, чем это необходимо. Если Вы наблюдаете за лучшими игроками, то увидите, что они, конечно же, наносят силовые удары. Но большинство выполняемых ими ударов – прямые (*без резки; прим. пер.*), и поэтому они кажутся такими простыми.

Я совершенствовал свой силовой удар постепенно. Теперь я могу оттянуть шар назад намного лучше и гораздо проще, чем это я делал до того, как освоил этот вид удара.

Если Вы действительно хотите выполнить силовой удар, удостоверьтесь в том, что наклонили голову, насколько это было возможно. Зафиксируйте тело и действительно прочно удерживайте ноги и мост. Пауза перед ударом и согласование действий также очень важны: иначе Вам будет свойственно стремление ринуться к битку, хотя обычно это – признак неуверенности и беспокойства.

Обводящий удар

Это – удар, которым Вам нужно научиться владеть. Удивительно, что так много людей не знают – как его выполнять. При этом, такой удар весьма важен для того, чтобы выходить из снукерных позиций без сложностей, связанных с оценкой углов отражения шара от бортов.

Чтобы выполнить обводящий удар, необходимо попасть кием по битку сверху вниз, сместив при этом точку удара влево или вправо от центра – в зависимости от того, в каком направлении нужно изогнуть траекторию шара. Вы можете несколько искривить траекторию битка, придав ему лишь боковое вращение и, возможно, лёгкое нижнее вращение. Но при этом расстояние, на котором Вы сможете заставить шар перемещаться по дуге, будет минимальным. Нанося удар сверху вниз при правильном выполнении обводящего удара, Вы вынуждаете шар слегка подскочить. И только когда шар прекратит скакать, он сможет войти в сцепление с

сукном и начать свободно двигаться. В некотором смысле, это подобно эффекту, которого может добиться боулер с мячом для крикета.

Как безошибочно выполнить такой удар – предмет суждения. Вы должны прицеливаться мимо шара, который хотите обойти стороной. В результате, биток подскочит и будет перемещаться не по линии, направленной на этот шар; затем он сцепится с сукном, а когда начнёт действовать боковое вращение, изменит направление своего движения в сторону прицельного шара (*здесь автор не стал погружаться в тонкости – изменение направления движения при этом происходит из-за наличия поперечного вращения, которое биток приобретает при наклонном ударе кием с боковым смещением относительно центра; прим. пер.*). Однако, точность исполнения придёт лишь после долгих тренировок, когда Вы станете уверенно обращаться с кием.



Иллюстрация 64. Чтобы добиться максимального искривляющего эффекта при выполнении обводящего удара – например, чтобы выйти из позиции-снукер, необходимо нанести по битку наклонный удар со смещением кия в сторону от центра.

Трудность выполнения обводки и дальность продвижения битка по искривлённой траектории будут зависеть от энергичности приданного бокового вращения и скорости, сообщаемой шару при ударе. Чем сильнее Вы наносите удар, тем дальше отклоняется биток, и тем менее вероятен его возврат назад, так как при этом шар подскакивает сильнее. Чем более выраженной дуги Вы хотите добиться, тем больше должны сконцентрироваться на том, чтобы придать битку экстремальное вращение. Возвращаясь к аналогии с крикетом, скажу: быстрому боулеру намного труднее закрутить мяч, чем неторопливому.

Очень важное значение имеет сцепление шара с сукном, которое отчасти зависит от качества сукна. Чем сукно новее, тем сильнее его сцепление с шаром. Убедитесь также в том, что удар по битку Вы наносите решительно.

Приведу быстрое напоминание о том, как в обводящем ударе проявляется боковое вращение. Удар с левым боковым вращением сначала сдвинет биток вправо, а затем тот будет перемещаться в левую сторону (для удара с правым боковым вращением – наоборот). Применяя более наклонный удар, Вы обычно добьётесь большего отклонения шара.

Рест

(В английском языке слово «рест» имеет очень много значений, из которых нетрудно выделить те, которые соответствуют бильярдной направленности: опора, упор, штатив, подставка, подпорка. То, что в Снукере называется «рестом», в русскоязычных странах именуют мостиком, тещей, помощницей, механическим упором. Тем не менее, далее в тексте я всё-таки использую именно слово «рест», отдавая дань тому, что книга была написана великим снукеристом и посвящена, в первую очередь, именно Снукеру – а в Снукере этот игровой аксессуар именуется «рестом». Прим. пер.)

Рест – удлинитель Вашего моста; его следует использовать, когда Вы не можете через стол дотянуться до битка для удобного выполнения удара. Никогда чрезмерно не растягивайтесь и не пытайтесь играть со слишком далеко установленным мостом – при этом Вы потеряете контроль над кием.

То, насколько далеко Вы сможете дотянуться, не пользуясь рестом, зависит, конечно, от Вашего роста и длины рук. С болкерного конца стола (*от короткого борта, ближайшего к отметкам «дешёвых» цветных шаров; прим. пер.*) я могу дотянуться до битка, расположенного неподалёку от отметки синего шара, чтобы с удобством нанести удар без помощи реста – хотя, нужно сказать, мой рост несколько превышает среднестатистические значения.

Можно встретить немало игроков, чрезмерно растягивающихся на столе при выполнении удара по удалённому шару – делают это они потому, что боятся применить рест. Не поступайте так. Всегда считайте обязательным для себя использовать рест, когда это будет необходимо. Если Вы приобретёте дурную привычку избегать его, то никогда не научитесь правильно применять рест, когда без него нельзя будет обойтись.

Головку реста следует размещать примерно на таком же расстоянии от битка, как и ручной упор – возможно, чуть дальше. Конечно же, рест устанавливается на определённой высоте от сукна. Нетрудно заметить, что головка реста напоминает символ «X», который можно поворачивать и получать более или менее высокое расположение перекрестия, на которое опирается кий. Я практически всегда устанавливаю головку реста в виде низкого символа X; при этом высота моста получается слегка большей, чем высота моего обычного кистевого упора.

Существует расхожее мнение о том, что при выполнении ударов с верхним вращением рест лучше устанавливать подобно высокому символу X, а при ударах с нижним вращением, когда требуется попадание ниже центра битка – в низком положении перекрестия. Кроме случаев выполнения силового проката битка, я очень редко использую положение высокого X, так как полагаю, что низкое расположение перекрестия в большинстве случаев подходит для всех типов ударов. Вам необходимо стараться удерживать кий как можно ближе к горизонтальному положению, несмотря на то, что реально установленный мост будет выше ручного

упора – при положении реста в виде низкого символа X это удобнее, чем в высоком положении.



Иллюстрация 65. Используя рест, необходимо наклонить голову максимально низко и расположить её на линии удара; принятое при этом положение должно быть для Вас комфортным.

Держите рест крепко, а его ручку удерживайте твёрдо на столе. Вы должны убедиться в том, что головка реста неподвижна. Наклоняясь, удостоверьтесь, что Ваша голова опущена максимально низко, располагается на линии удара, и Вам при этом комфортно. Попробуйте занять положение, в котором Вы располагаетесь, прицеливаясь при стрельбе из винтовки.

Вероятно, одна из причин, по которой люди считают удары с рестом труднее обычных ударов, заключается в изменённом движении руки. Речь идёт о том, что удар правой рукой наносится сбоку. В самом начале движения локоть располагается практически под прямым углом по отношению к кия и продвигается вперёд при нанесении удара, когда рука распрямляется. Важно удерживать ударную руку горизонтально к полу или игровой поверхности стола. В остальном же, действие кия совпадает с действием при обычном ударе с замахом, паузой и сопровождением.

Если передо мной встал выбор – наносить удар с рестом или без него, то я бы выбрал второй вариант. Но всё же я убедился в том, что освоил рест настолько, что теперь меня совершенно не страшит необходимость его использования.

При использовании реста Вы, конечно же, ограничены набором ударов, которые можете с уверенностью успешно выполнять. И пока Вы не вполне его освоили, необходимо через тренировки добиваться высокой игровой точности.



Иллюстрация 66. Использование реста. Обратите внимание на то, что ноги поставлены так, чтобы обеспечить прочность стойки.



Иллюстрация 67. Используя рест, для дополнительной поддержки положите предплечье левой руки полностью на стол.

Длинный рест

Длинный рест и длинный кий – крупные и громоздкие игровые аксессуары, и с ними не следует предпринимать излишне авантюрных игровых действий. Когда наступит необходимость их использования, удостоверьтесь, что Вы выполняете

обычный простой удар. Выполняйте ударное движение настолько плавно, насколько это возможно, и просто мягко направьте биток в прицельный шар.

На ударном конце длинного кия установлена наклейка, которая крупнее и толще стандартных наклеек. Поэтому при любой попытке добиться вращения битка – например, при выполнении оттяжки или стремлении придать боковое вращение, эффект будет уменьшаться из-за толщины наклейки, благодаря которой реальное смещение точки удара от центра шара будет оказываться меньшим ожидаемого.

В любом случае, потребность в таком ресте у Вас должна возникать не так часто. Я редко его использую потому что, к счастью, с обычным рестом могу дотянуться от болкерного конца стола до битка, стоящего рядом с отметкой розового шара.

Рест-спайдер

Никто не любит использовать рест-спайдер для установки моста над мешающими шарами, так как сделать это вовсе не легко.

Главный недостаток рест-спайдера заключается в том, что удар необходимо наносить сверху вниз в верхнюю часть шара. Следствием этого является то, что любое боковое вращение, придаваемое битку, будет получаться преувеличенным. Попробуйте насколько возможно сосредоточиться на том, чтобы наносить удар в центр битка и делать это не сильно. При выполнении удара с рест-спайдером проявляется склонность к толчку или рывку. Я уже предупреждал о связанных с этим рисках. Удостоверьтесь, что Вы выполняете удар уверенным плавным движением – иначе весьма вероятен кикс.

Вероятно, в большинстве случаев Вы будете использовать рест-спайдер в районе скопления красных шаров – при атаках угловой лузы красным шаром с выходом на следующий удар по чёрному шару. Поэтому всё, что Вы можете при этом сделать – катить красный шар в лузу и не выполнять никаких продвинутых технических приёмов. В таких случаях расстояния между битком, прицельным шаром и лузой обычно малы. В любом случае, когда биток и прицельный шар расположены вдалеке друг от друга, добиться высокой точности практически невозможно.

Глава 4: Планирование

Позиционная игра

После основных технических приёмов позиционная игра является самой важной частью Снукера, так или иначе включающей в себя все продвинутые удары, о которых я выше упоминал. Когда Вам уже не нужно будет концентрироваться на выполнении удара по шару и на том, чтобы отправлять его в лузу точно и стабильно, но никак не ранее этого, Вы можете направить свой разум на управление битком, несомненно являющееся сущностью позиционной игры.

Чтобы научиться вести позиционную игру, нет никаких коротких путей. Лучший способ для этого – метод проб и ошибок, при использовании которого Вы наблюдаете за тем, как перемещается биток после каждого выполненного Вами удара. Набравшись в этом некоторого опыта, осознайте – в состоянии ли Вы предсказать, где окажется шар после завершения определённого удара? Когда Вы сможете делать это каждый раз, достигнете уровня мастерства, позволяющего

предвкушать выполнение множества крупных результативных серий. Но на деле это настолько труднее, чем на словах, что даже я всё ещё этому учусь.

Так как игра всегда предоставляет множество возможностей, я смог проиллюстрировать многочисленные примеры позиционных ударов, которые Вы можете выполнять. В конечном счёте, отработайте удары по своему усмотрению.

Что касается меня, то я понял – позиционной игре меня учил Английский бильярд (*разновидность бильярда, получившая широкое распространение, в основном, в Великобритании; прим. пер.*). Безусловно, я рекомендовал бы его как средство для начальной практики, потому что управление движением битка в этой игре в ряде случаев играет даже бóльшую роль, чем в Снукере.

Большинство людей склонны полагать, что ведущие профессионалы и любители играют так, чтобы после удара биток останавливался в заранее намеченной области стола, имеющей размер монеты достоинством шесть пенсов (*речь идёт об области игровой поверхности диаметром примерно 2 см; прим. пер.*). Но это – заблуждение. Обычно в игре они применяют так называемое «долевое позиционирование», при котором намечается максимально большая область возможной остановки битка для удобного выполнения последующего удара. Это означает, что игроки могут учитывать самые большие возможные погрешности, при которых игра развивается не вполне так, как было запланировано.

Конечно, порой встречаются удары, в которых точное позиционирование битка имеет решающее значение; но таких ударов меньше, чем можно себе представить. Каждый удар в Снукере является для игрока новым вызовом, так как одинаковые положения шаров встречаются весьма редко. Это – то, что делает Снукер такой увлекательной игрой.

Если уж я об этом рассуждаю, то стоит обратить внимание и на другой вопрос, который мне иногда задают: «На сколько забитых шаров думают вперёд профессионалы»? Довольно удивительно, но ответ таков: «Не на очень много». Это не похоже на игру в шахматы, хотя, конечно, Вы оцениваете сложившуюся на столе позицию и рассчитываете – сколько шаров «уже практически в лузе» и, например, можете предвидеть возможную крупную результативную серию ударов. Как правило, превосходный игрок может думать самое большее на три или четыре шара вперёд. Сосредоточиваться на большем количестве предстоящих ударов было бы неправильно. Это – больше результат «чтения» позиции шаров на столе и осознания того, где находятся ловушки. Это приходит после многих лет практики.

Во всяком случае, планирование большего количества ударов вперёд, чем было указано, обычно не требуется. Удар, выполняемый хорошим игроком, должен предоставлять ему несколько альтернатив. Благодаря этому, с помощью небольшого количества ударов он может выходить из затруднительных положений и возвращаться к плановому течению серии. На основе опыта Вы произвольно осознаёте, как отдельные удары «объединить» в брейк, и постепенно прокладываете свой путь к нему.

Такое ведение игры включает в себя и тактические аспекты. Один полезный совет для того, чтобы выполнять очень крупные результативные серии: следует изменять местоположения шаров, неудобные для их направления в лузу – например, тех шаров, которые находятся у борта или касаются другого шара. Этого можно добиваться с помощью кэннона (*в Снукере термин «кэннон» обозначает то, что русскоязычному бильярдному сообществу известно под названием «карамболь»; прим. пер.*) по этим шарам при выполнении предыдущего удара. Однако удостоверьтесь в том, что даже если Вам не удаётся передвинуть

намеченный шар в удобное для последующей атаки лузы положение, у Вас все ещё имеется иной шар для продолжения серии.

Наиболее успешно использовать такой тактический приём можно, когда на столе имеется много красных шаров. В сущности, Вы расставляете их по местам, чтобы при необходимости отправить в лузу. При выполнении крупной серии Вам не хотелось бы иметь дело с последним красным шаром, находящимся в незабивной позиции, когда на ранней стадии брейка его можно было перевести в середину стола.

Между прочим, применение кэннонов в Английском бильярде сильно помогает в понимании того, как биток перемещается после контакта с прицельным шаром.

В игре следует сторониться опасных зон. Например, не оставляйте биток около борта – если, конечно, Вы не хотите вдоль него атаковать лузу. Когда биток находится рядом с бортом, Вы ограничены в выборе позиционных ударов, которые можно выполнить. Помимо этого, избегайте необходимости выполнять позиционные удары, в которых биток лишён относительной свободы перемещения. Мало того, что они требуют намного более высокой точности выполнения, но и повышают вероятность преждевременного завершения результативной серии.

Золотое правило состоит в том, что от проблемы следует держаться как можно дальше в стороне. Противник может прилагать максимальные усилия, чтобы «погрузить» Вас в неё, поэтому не нужно помогать ему, неоднократно запарывая возможность выполнить хорошую серию результативных ударов. В любом случае, чем более высокого уровня мастерства Вы будете достигать, тем меньшее количество возможностей Вам будет предоставляться.

Есть еще один совет для увеличения вероятности выполнения крупной серии. Каждый раз, когда в начале фрейма возникает реальный благоприятный случай, старайтесь подбить скопление вплотную стоящих красных шаров. Обыкновенно, это можно сделать при помощи кэннона после атаки лузы чёрным шаром. Но обязательно забейте чёрный шар, иначе Вы всё это сделаете на пользу противнику.

Отражения

В большой мере позиционная игра строится вокруг отражений, потому что Вам потребуется использовать их, чтобы перевести биток от прицельного шара в положение для выполнения следующего удара. Поэтому, имеет смысл сделать некоторые замечания об отражениях и о том, как они могут проявляться.

Для начала скажу, что при атаке лузы определённые углы резки позволяют проще добиваться нужной позиции, чем иные резки. Если Вы попадаете битком в прицельный шар очень толсто или наоборот – очень тонко, то сразу же ограничиваете угол, под которым биток может отразиться от прицельного шара. При ударе в полный контакт биток ограничен тем, что может перемещаться лишь по линии удара – прокатываясь вперёд или оттягиваясь назад. При тонкой резке траектория битка после отражения также predetermined.

Обычно предпочтительнее стремиться к такому положению битка, из которого Вы будете атаковать лузу с резкой в половину или в три четверти шара; резка $\frac{3}{4}$ особенно предпочтительна, так как при ней игроку доступны наибольшие позиционные перемещения по сравнению с прочими резками (илл. 68÷73). Интересно отметить, что после соударения в половину прицельного шара биток, направленный обычным ударом, отражается на максимально возможный угол (если говорить строго, то это не совсем так; но важнее то, что автор не разъясняет читателю: отражение рассматривается относительно траектории битка до

соударения, а не от направления от центра одного шара к другому; прим. пер.). И это происходит независимо от силы удара, увеличение которой приводит к ещё большему расширению угла отражения. Если Вы наносите простой удар (после которого биток не имеет бокового вращения и в момент соударения естественно катится по столу; прим. пер.) в половину прицельного шара, то независимо от силы удара постоянным является не только направление перемещения прицельного шара, но и угол отражения битка.



Иллюстрация 68. Показаны различные направления отражения битка после соударения в половину чёрного шара. А – самая далёкая слева точка борта, в которую Вы можете попасть; её местоположение зависит от того, какой удар Вы выполняете – простой или с боковым вращением. Линии, исходящие от борта влево и вправо, показывают направления отражения для ударов с максимальным левым и правым боковым вращением, соответственно. Средняя линия изображает отражение после обычного удара. Точка В соответствует плоскому удару, точка С – удару с нижним вращением, а точка D – удару с максимальным нижним вращением. Как Вы можете видеть, область борта, в которую можно попасть битком (закрашенная область), уже подобной области, соответствующей соударению в три четверти шара (илл. 69).

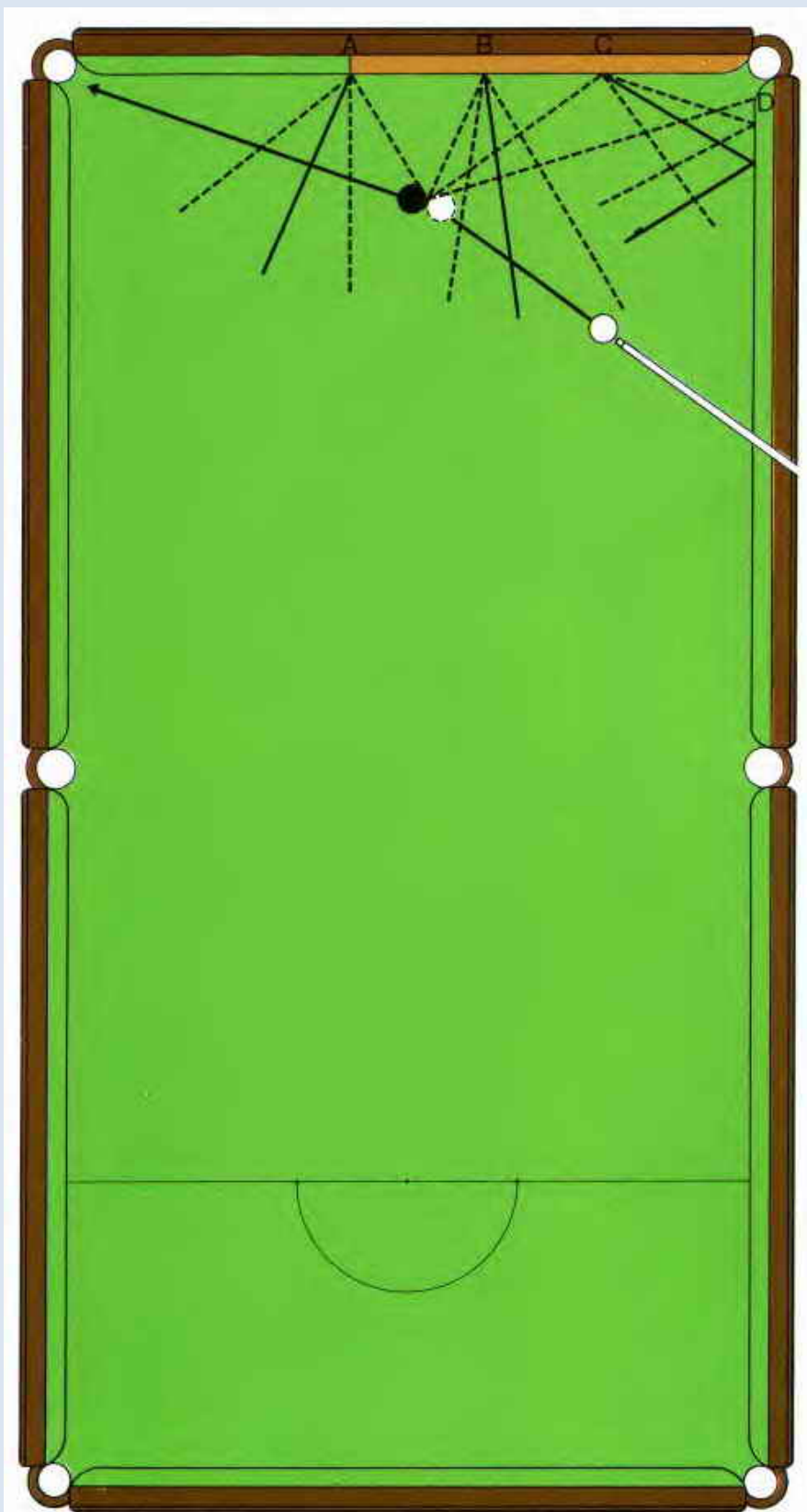


Иллюстрация 69. Показан участок борта, в который Вы можете попасть битком после соударения в три четверти чёрного шара. Несмотря на то, что определенные удары нужно выполнять с большей силой, чем при резке в половину шара, здесь имеется больший простор для управления битком.

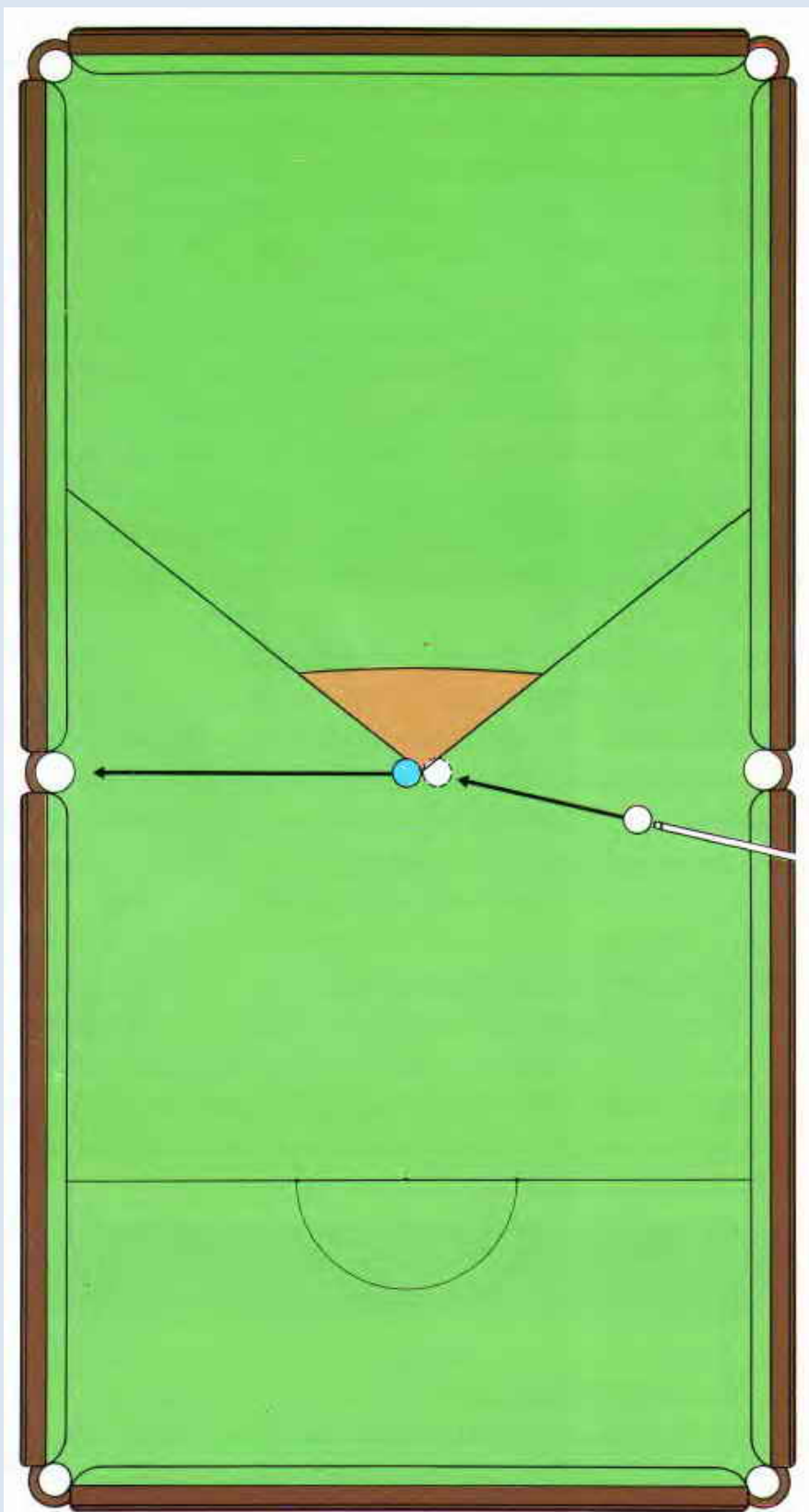


Иллюстрация 70. Атака лузы синим шаром при резке в три четверти шара. Закрашенная область – часть игрового пространства, в которую биток не может попасть без отражения от борта; применение борта сразу же значительно увеличивает область возможных конечных положений битка.

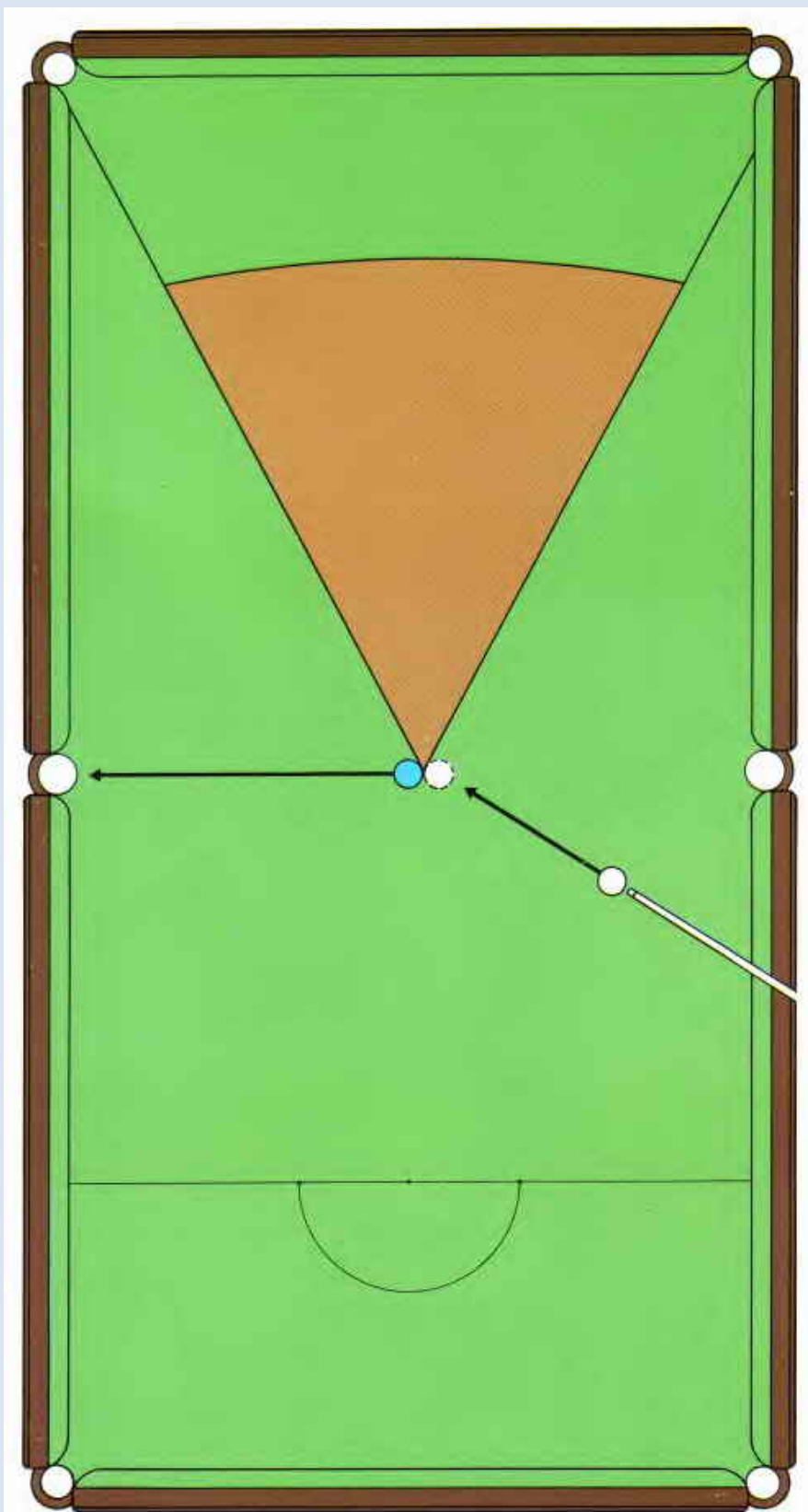


Иллюстрация 71. Атакующая луза синим шаром на резке в половину шара, Вы уменьшаете область верхней части стола, доступную битке без касания борта – он прокатывается дальше, что может быть полезно при желании вернуть его назад.

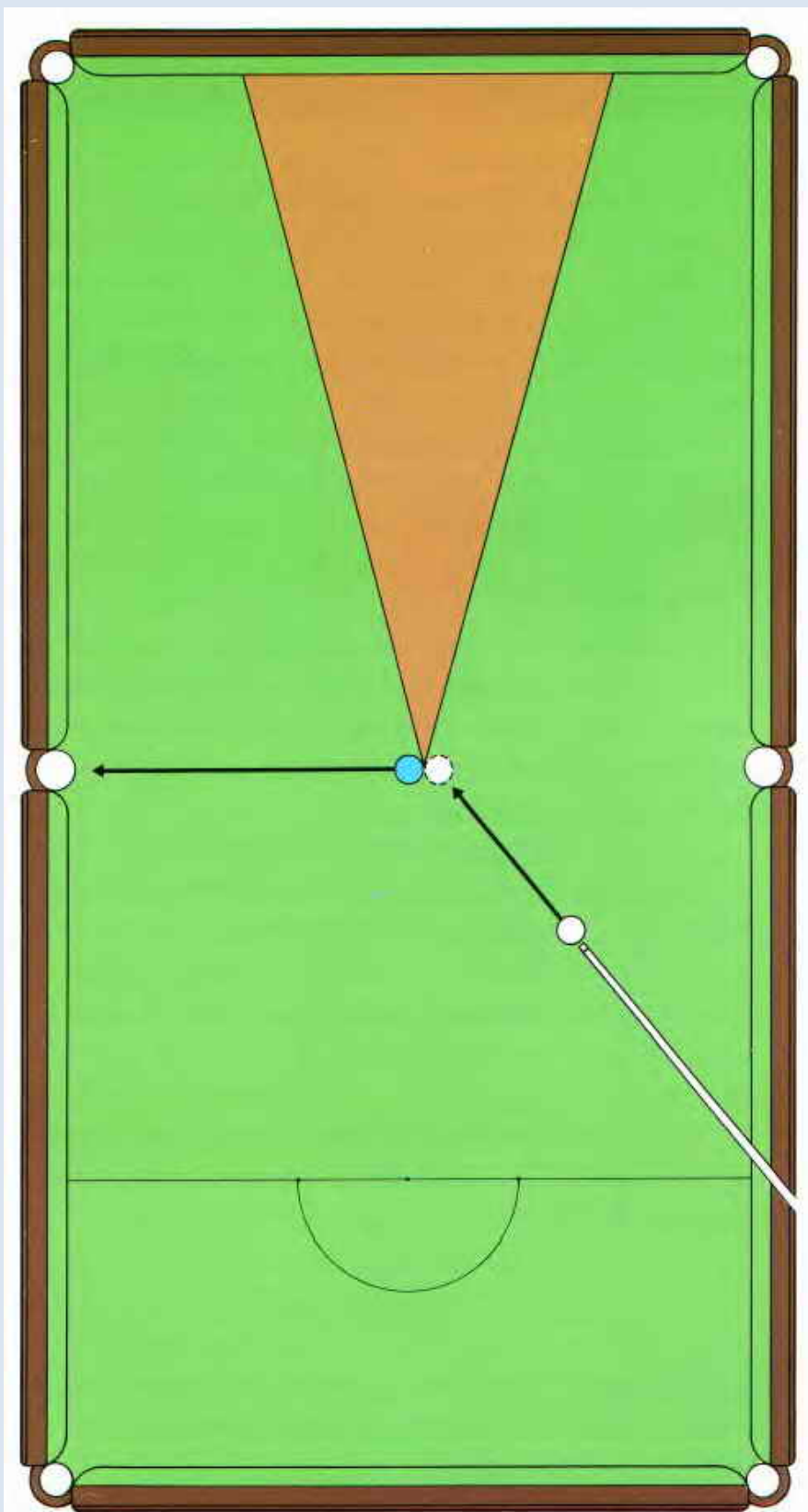


Иллюстрация 72. Атакующая луза синим шаром на резке в четверть шара, Вы ограничены ещё сильнее – биток невозможно остановить прежде, чем он ударится в верхний борт. Это – не лучший удар, если Вы хотите удержать биток в верхней части стола.

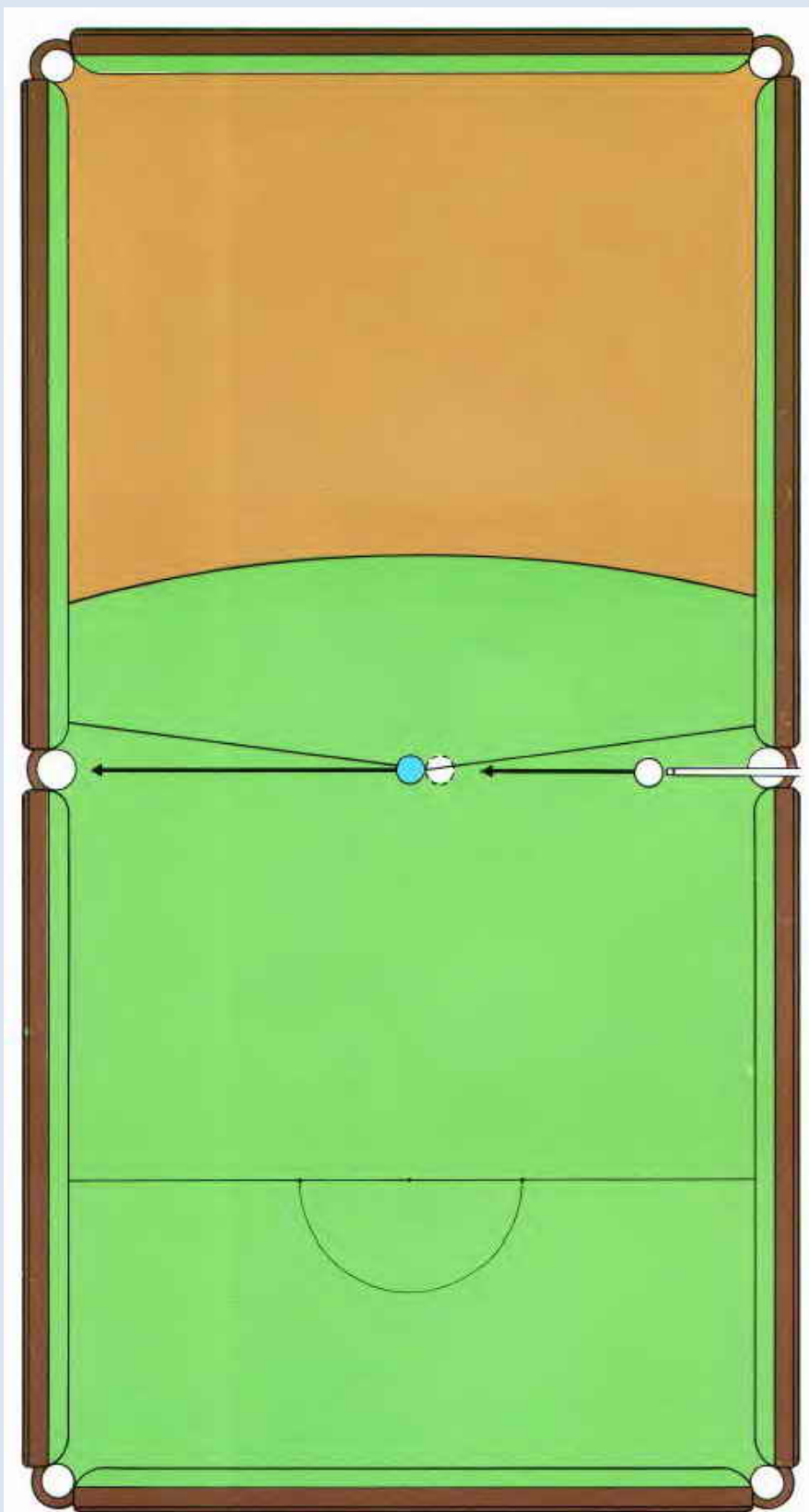


Иллюстрация 73. Когда при атаке лузы синим шаром толщина резки превышает три четверти шара, становится всё труднее направить биток в верхнюю часть стола без использования отражения от борта.

Благодаря регулярным тренировкам в течение некоторого времени, Вам необходимо научиться прогнозировать место остановки битка после любого выполненного удара.

Если это возможно, старайтесь использовать в игре обычный удар – чтобы биток при этом перемещался естественным образом. Такой удар наиболее прост и влечёт за собой наименьший риск. Проблемы возникают, когда Вы пытаетесь заставить биток двигаться по траектории, не совпадающей с направлением естественного перемещения. Конечно, Вы должны играть согласно расположению шаров, но если возникает возможность выбора, то всегда предпочитайте наиболее простой удар.

Подчеркну один игровой аспект, который очевиден при изложении, но всё же упускается из виду некоторыми игроками: необходимо убедиться в том, что Вы перемещаете биток на «правильную» сторону по отношению к прицельному шару, намечаемому для следующего удара; такое положение битка позволяет ему занять удобную позицию при очередном ударе. Например, биток намного легче перевести к красным шарам для следующего удара, если при текущем ударе биток расположен чуть ниже (*ближе к отметкам «дешёвых» цветных шаров; прим. пер.*) синего шара, отправляемого в лузу; если биток располагается выше синего шара, то белый шар приходится переводить к красным через соударение с бортом у болкерного конца стола.

Это – самая важная часть всей позиционной игры. Пока Вы в состоянии останавливать биток недалеко от прицельного шара, намечаемого для очередного удара, Вы значительно упрощаете себе жизнь. Поэтому пытайтесь всегда думать об этом загодя.

Комбинированные удары

К комбинированным ударам относятся, в частности, такие удары, при которых атака лузы проводится за счёт того, что после соударения с битком прицельный шар входит в контакт с другим шаром или шарами. Основным комбинированным ударом является «плант» (называемый иначе – «сет»).

Плант

Под плантом понимают удар, при котором два красных шара располагаются так, что: ❶ за счёт попадания битком по первому из них, можно отправить в лузу второй шар; или ❷ благодаря контакту битка и первого шара, второй шар помогает первому попасть в лузу (*две указанные разновидности удара в Русском Биллиарде называются «шаром» и «от шара»; такая терминология получила широкое распространение ещё в девятнадцатом веке; прим. пер.*). Этот удар можно выполнить с какой-либо достаточной точностью, если красные шары касаются друг друга.

Если два красных шара соприкасаются, и линия, проходящая через их центры, направлена в створ лузы, то может показаться, что достаточно лишь прикоснуться битком к первому шару, и второй просто не сможет не попасть в лузу. Но на практике происходят «странные» вещи, связанные с Вашим прицеливанием в первый шар.

Причина эффектов, изображённых на иллюстрациях 74÷76, заключается в следующем: даже если шары касаются друг друга, но Вы прицеливаетесь не так, как будто намереваетесь отправить в лузу первый красный шар, то второй в неё не попадёт. Это вызвано тем, что при соударении, делящемся очень короткий

промежуток времени, за счёт незначительного трения первый красный шар сдвинет второй шар настолько, что это приведёт к промаху. Конечно, это можно использовать в своих интересах, если плант не «направлен» точно в лузу.

Когда красные шары расположены не вплотную друг к другу, прицеливание становится более затруднительным. Дам совет, который может помочь попасть битком по первому красному шару так, чтобы он направил второй шар в лузу: мысленно представьте траекторию движения первого шара ко второму, продлите её до борта и запомните точку пересечения; после этого задача битка заключается в том, чтобы поразить красным шаром найденную воображаемую точку борта.

Советы для тренировки

Сыгрывание цветных шаров:

Это упражнение позволяет оценить прогресс в Вашей игре и то, как стабильно Вы можете забивать шары, строя серию результативных ударов.

Поместите цветные шары на их отметки и попробуйте поочерёдно отправлять их в лузы. Первый удар можно начинать, установив биток в любом месте. Когда Вы забьёте розовый шар, выставьте все цветные шары, а затем сыгрывайте чёрный шар.

Забивая чёрный шар, постарайтесь перевести биток для атаки лузы жёлтым шаром и повторного поочерёдного сыгрывания цветных шаров. Поймите – сколько раз Вы можете сделать это.

Так как прицельные шары всегда располагаются в фиксированных положениях (на своих отметках), попытайтесь запомнить – какие выполненные удары наиболее удачны в смысле выхода битка для сыгрывания следующего цветного шара.

Сыгрывание чёрного шара:

Это – полезный способ тренировать различные удары по чёрному шару и учиться оценивать их последствия с точки зрения сыгрывания шара в лузу.

Поставьте чёрный шар на его отметку и попробуйте направлять его в лузу, варьируя интенсивность нижнего и бокового вращения. Помимо этого, изменяйте расстояние между битком и чёрным шаром. Обращайте внимание на поправку, которую нужно делать для различных интенсивностей придаваемого битку бокового вращения.

Затем установите для себя область, в которую следует направлять биток, и тренируйтесь делать это настолько точно, насколько сможете.

В любом месте стола поставьте третий шар и тренируйте выполнение кэннона от чёрного шара по второму прицельному шару.

Выстраивание красных шаров:

Прежде чем выполнение этого упражнения начнёт приносить реальную пользу, необходимо достичь определённого уровня мастерства. Упражнение будет способствовать улучшению ведения позиционной игры и построению крупных серий в условиях давления и позиционных трудностей.

Поставьте все цветные шары на соответствующие отметки, а пятнадцать красных шаров расставьте на линии, проходящей между коричневым и чёрным шарами. Начните атакующую серию с красного шара, после чего переходите к цветному, а затем – снова к красному и т.д. Чем больше серия, тем труднее её сделать. Запоминайте размер наибольшей выполненной серии, а затем пытайтесь его превзойти.

Если Вы не хотите размещать красные шары по линии в середине стола, расставьте их в более трудных позициях вокруг стола.

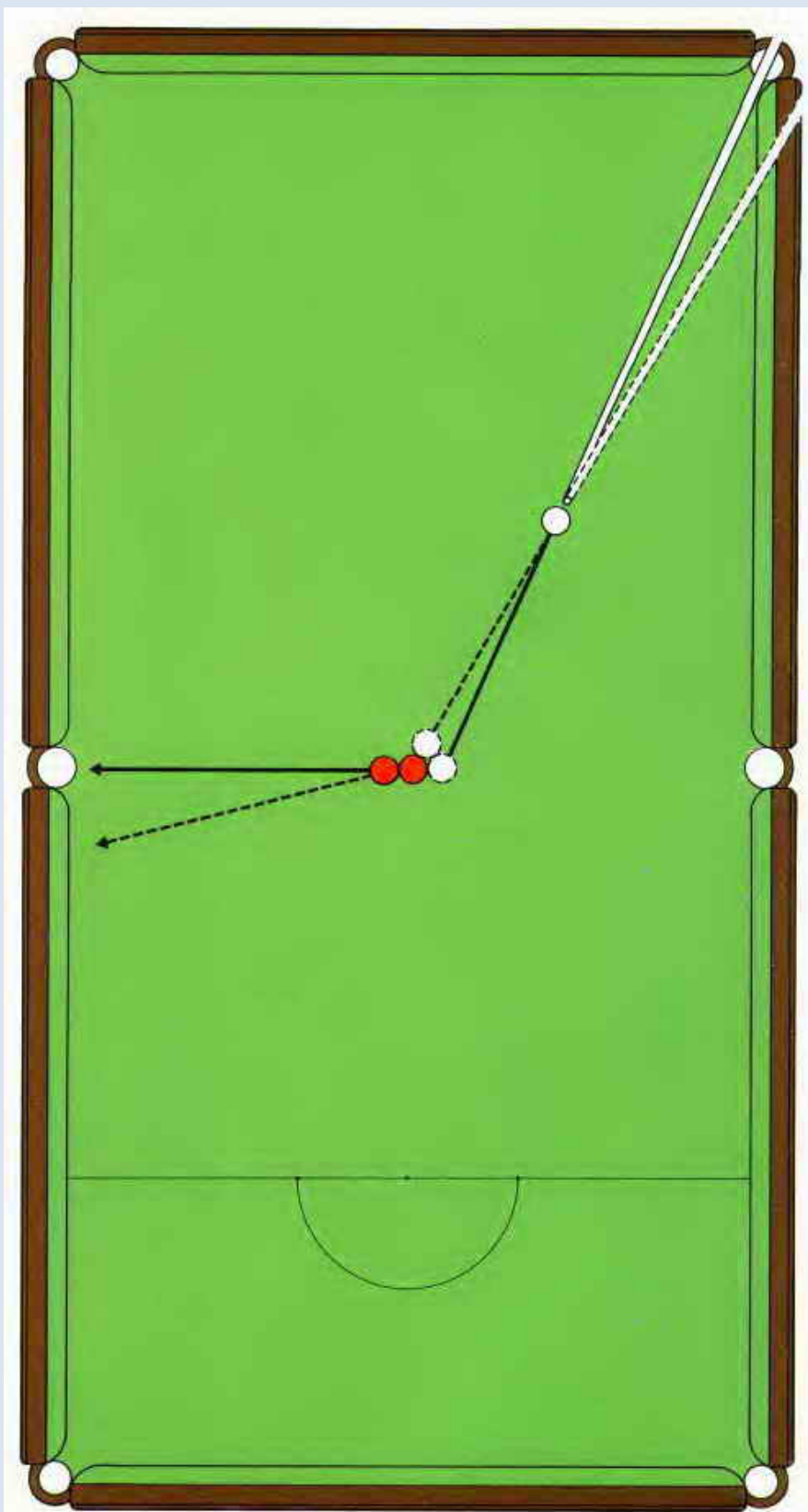


Иллюстрация 74. Сыгрывание красного шара, образующего с другим красным шаром плант, направленный в лузу. Пунктирная линия в преувеличенном виде показывает результат неверно выполненного удара.

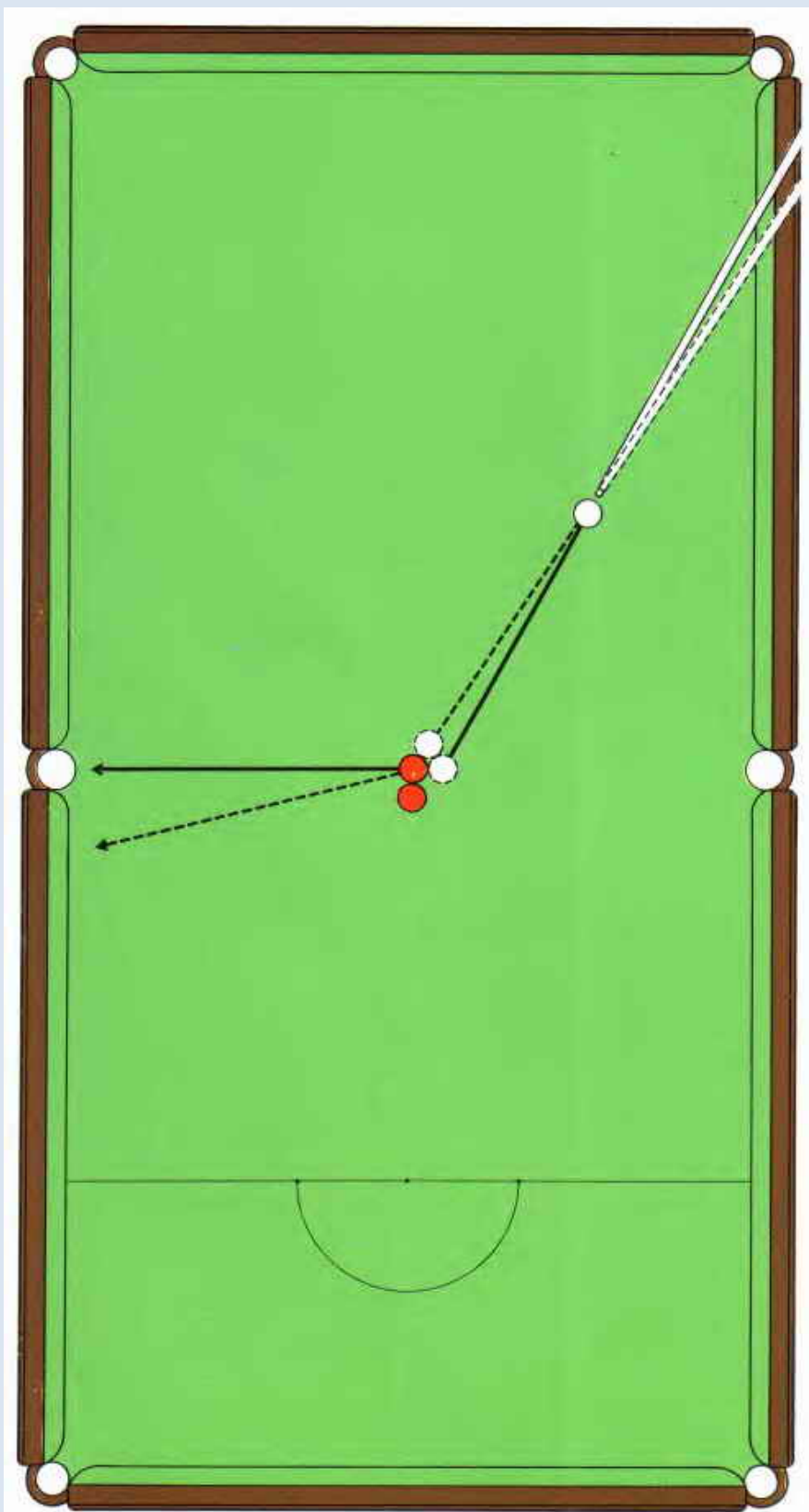


Иллюстрация 75. Сыгрывание красного шара, образующего с другим красным шаром плант, направленный параллельно борту, формирующему лузу. Пунктирная линия в преувеличенном виде показывает результат неверно выполненного удара.

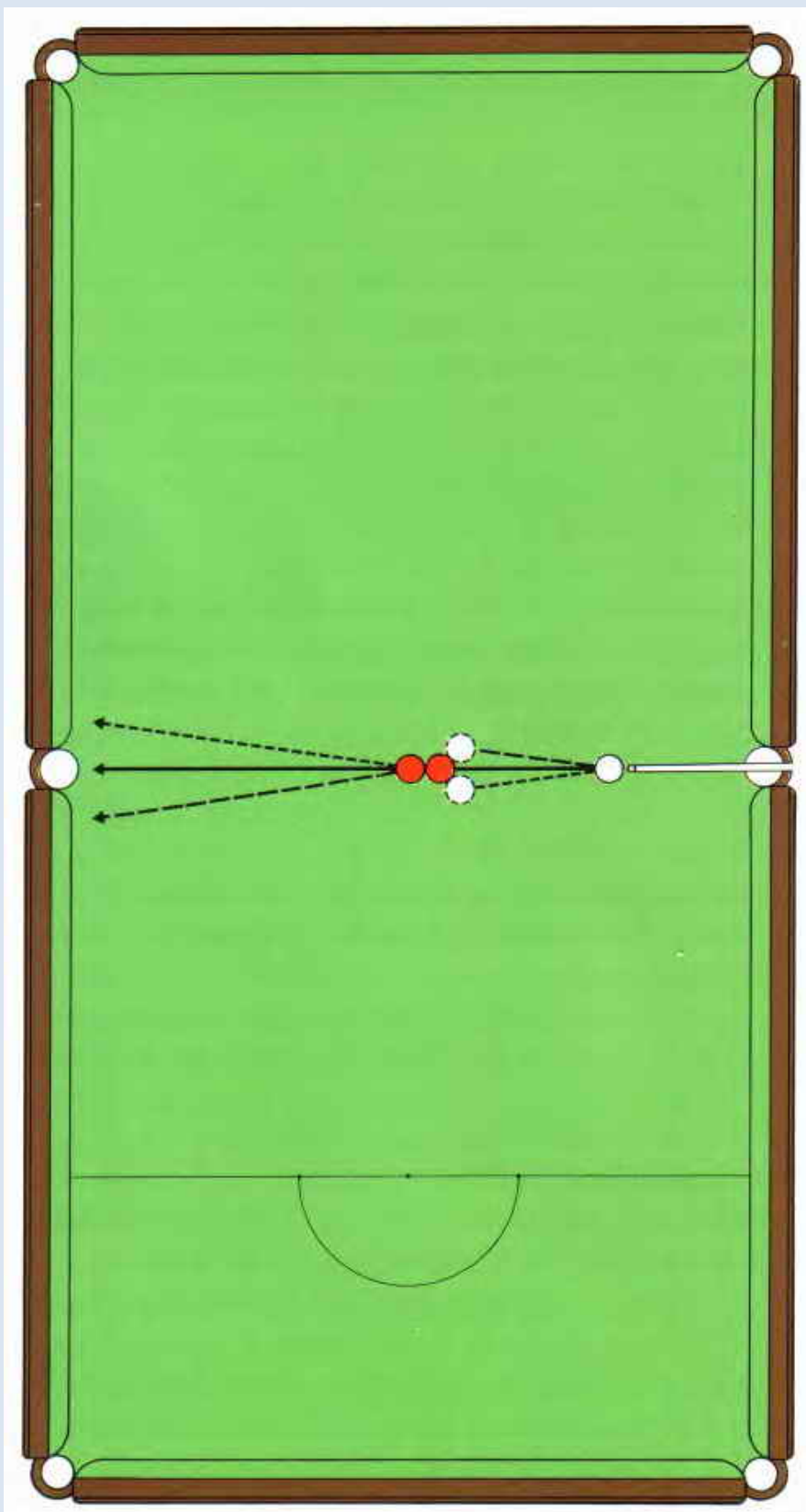


Иллюстрация 76. Выполнение удара в полный контакт для сыгрывания красного шара, касающегося другого красного шара и направленного вместе с ним в лузу. Пунктирные линии изображают неверно выполненные удары.

Старайтесь попадать первым красным шаром в эту точку борта. Если Ваша оценка была сделана верно, первый красный шар войдёт в контакт со вторым в нужной точке, после чего второй шар отправится в лузу. Умение предугадывать углы отражения, под которыми различные шары будут разлетаться после контакта, нарабатывается лишь тренировками.

Рассмотрим плант, в котором два красных шара касаются друг друга, но расположены параллельно длинному борту стола (*см. илл. 75; прим. пер.*). Допустим, Вам хочется отправить в лузу первый красный шар, но биток расположен так, что для удара нужна тонкая резка. При этом успешность атаки зависит не только от попадания битком по первому красному шару. Сначала Вам необходимо удостовериться, что точка соприкосновения шаров располагается на перпендикуляре к направлению перемещения первого шара в лузу. Затем Вы должны убедиться в том, что попадаете в первый красный шар не слишком толсто – иначе траектория его движения сдвинется по отношению к ожидаемой траектории. Поэтому, чтобы не позволить битку оказать влияние на направление перемещения первого шара, препятствующее его попаданию в лузу, плотность контакта битка с первым красным шаром не должна превышать половины шара.

Я советую выполнять подобные удары в разнообразных игровых позициях и при этом внимательно наблюдать за тем, что происходит. Вы будете удивлены тем, что на самом деле «делают» шары.

Дабл

(Удар, называющийся в Снукере «дабл», в отечественном бильярде известен как дуплет. Прим. пер.)

Широко распространено мнение о том, что лучшие игроки не пользуются ударами дабл. Это – не так (на самом деле, выполняя решающий удар в матче, я как-то играл даже требл – удар с использованием двух бортов; *в Российском бильярде этот удар называется триплет; прим. пер.*). Тем не менее, они, конечно же, делают это не часто. Несмотря на это, Вы должны знать, как следует выполнять эти удары, даже если Вы применяете их довольно редко.

В этом ударе есть элемент риска, потому что Вы зависите от того, как в игре проявит себя борт. Главным образом поэтому лучшие игроки и избегают выполнять дабл, когда это позволяет текущая позиция.

Многие люди полагают, что если направить шар в борт, то угол отражения будет в точности таким же, как и угол падения. Но это вовсе не так. Чем быстрее будет двигаться шар, тем глубже он продавит борт, и тем ближе к поперечному направлению он отразится.

Чтобы шар отразился под углом, равным углу падения, нужно чтобы он двигался очень медленно. Но и при этом угол отражения шара варьируется от стола к столу в зависимости от состояния бортовой резины. Даже лучшему игроку нужно сделать несколько пробных ударов, чтобы точно понять – как «ведёт» себя борт, и как следует выполнять дабл.

Существует четыре разновидности даблов, выполнение которых можно понять более чётко, если обратиться к иллюстрациям 77÷80. Помимо обычного дабла в полный контакт, в игре применяется кросс-дабл – удар, в котором биток пересекает траекторию прицельного шара после его отражения от борта в намеченном направлении (*в Российском бильярде эта разновидность дуплета известна под названием «круазе»; кроме этого, нередко применяется и иное*

название – «оборотный дуплет», хотя и не каждый дуплет круазе справедливо называть оборотным; прим. пер.).

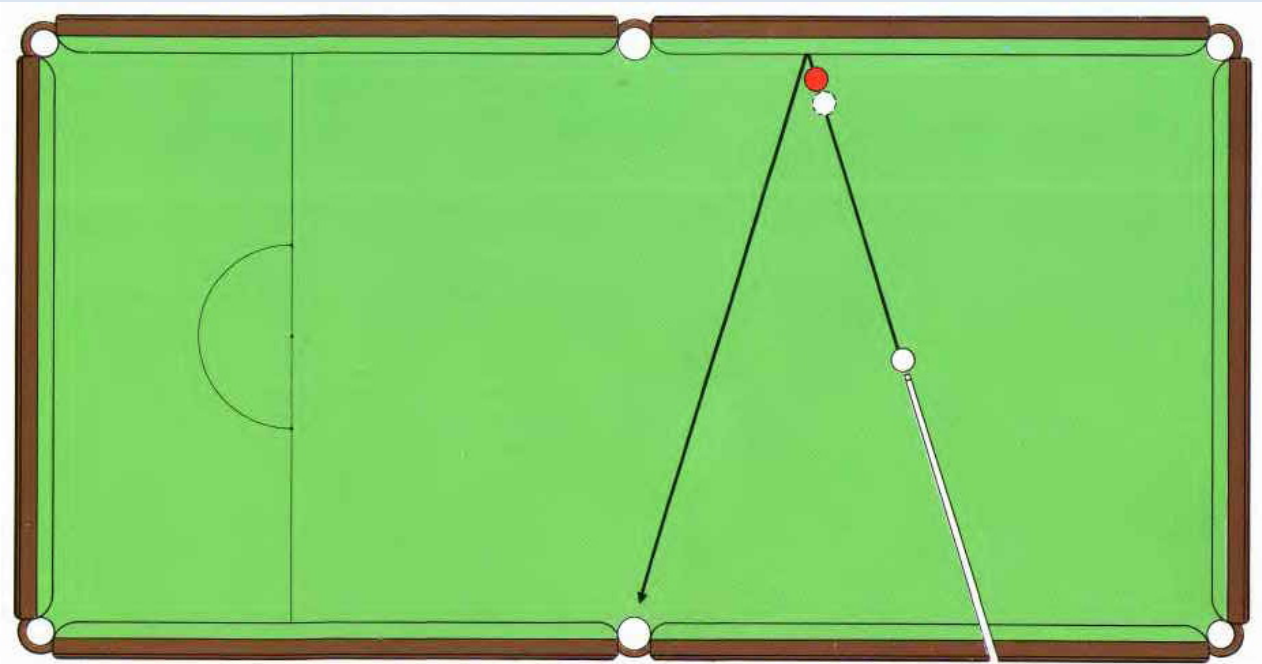


Иллюстрация 77. Обычный дабл в полный контакт. Несомненно, отправить шар даблом в угловую лузу несколько сложнее, чем в среднюю, так как створ угловой лузы уже.

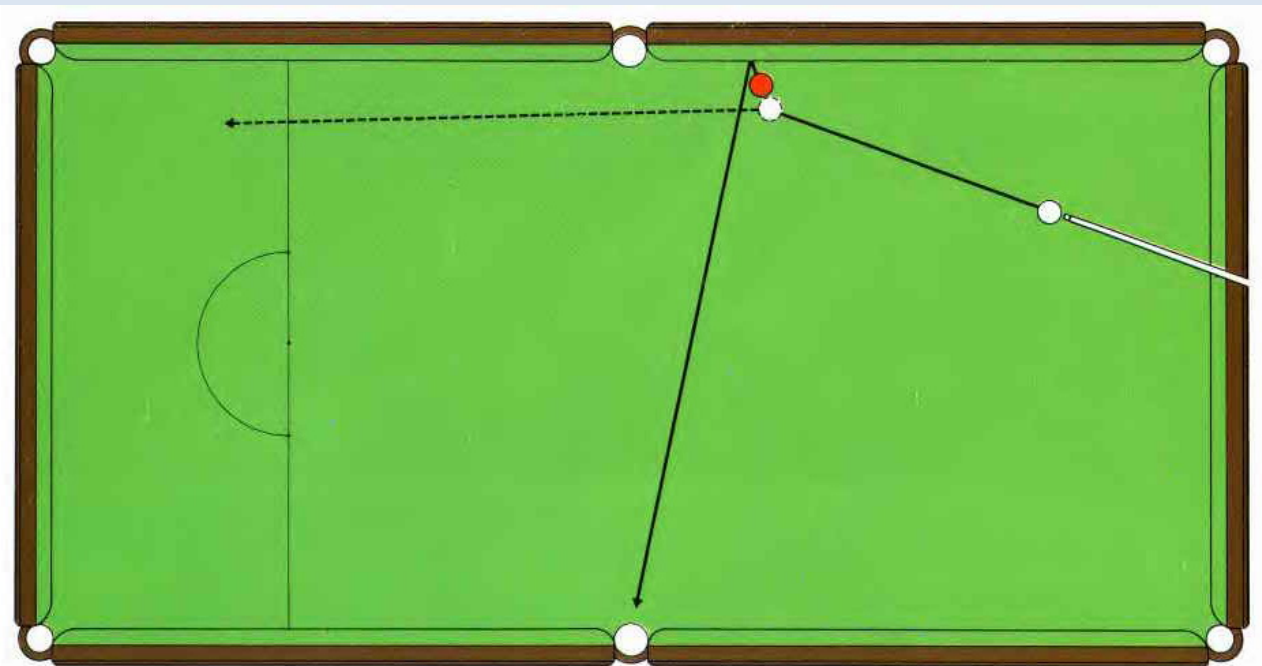


Иллюстрация 78. Кросс-дабл.

В противоположность этому, существует также и дабл с обратной резкой – при этом ударе биток вступает в контакт с дальней стороной прицельного шара (на мой взгляд, более понятным для читателя пояснением сути этого удара было бы такое: под обратной резкой понимаются все случаи соударения шаров, при которых плотность их контакта меньше, чем в половину шара; прим. пер.). Труднее всего выполнить дабл «Шляпа-треуголка», в котором прицельный шар

направляется в цель после отражений от трёх бортов (илл. 80) (в Русском Биллиарде подобные удары не относят к дуплетам и называют «от трёх бортов в среднюю»; прим. пер.). По очевидным причинам, встретиться с таким ударом в игре приходится не часто.

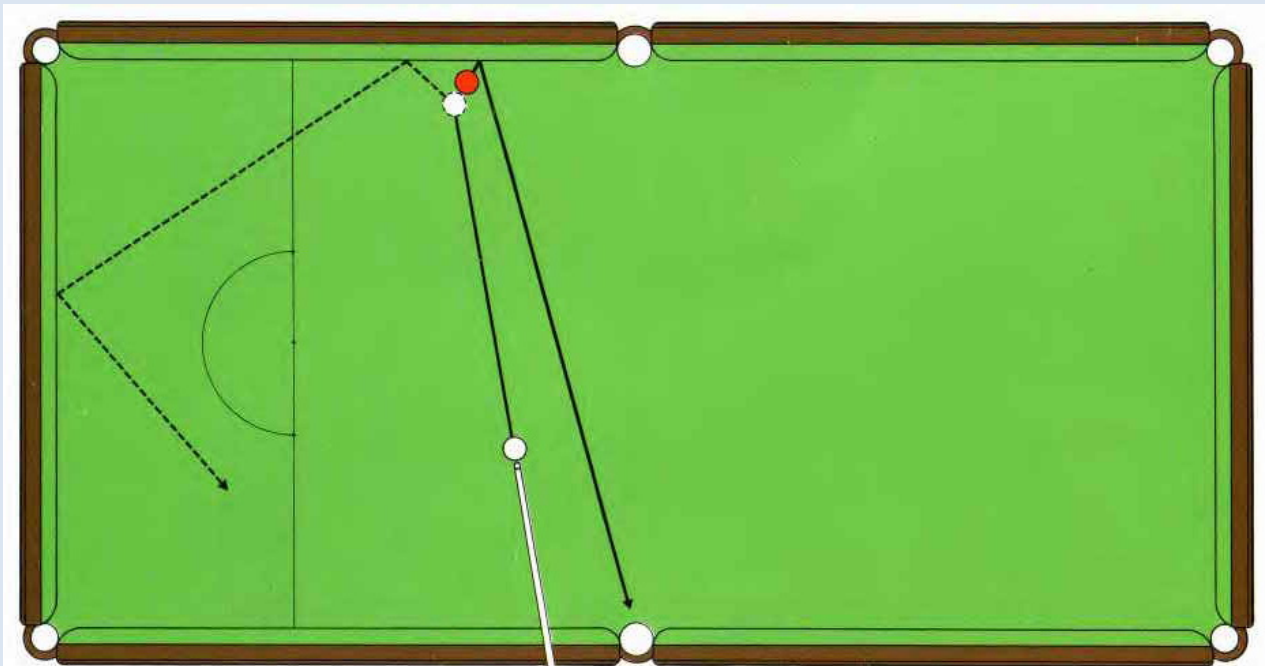


Иллюстрация 79. Дабл с обратной резкой.

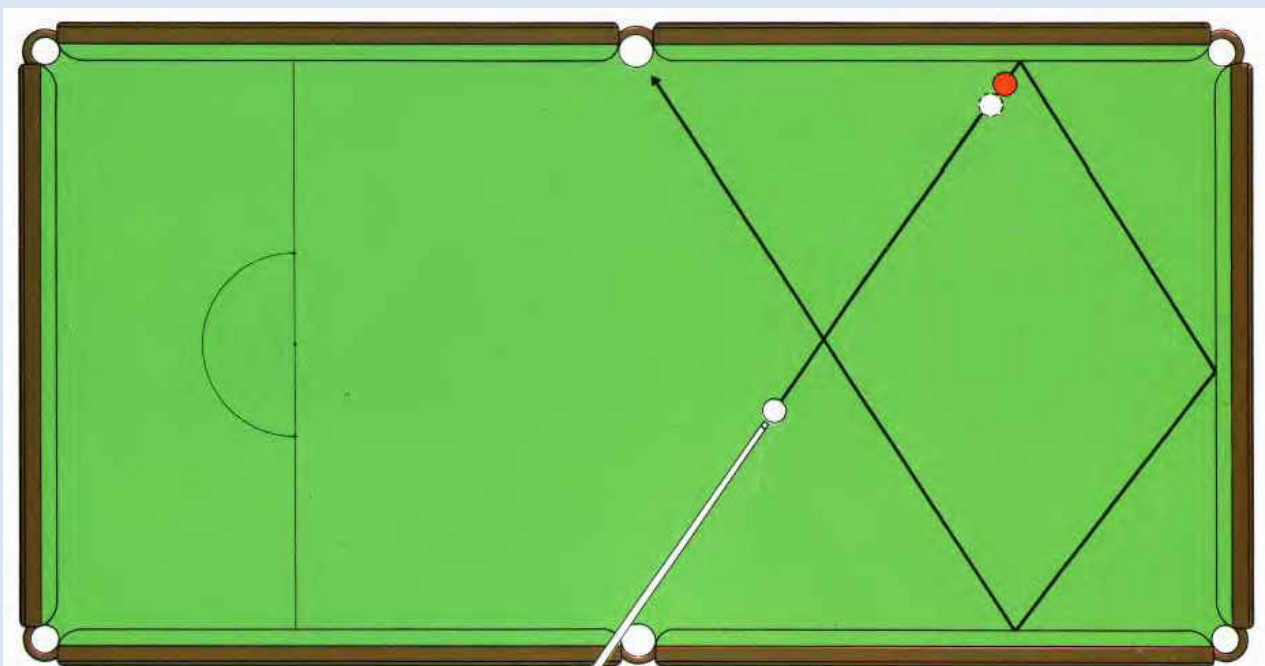


Иллюстрация 80. Дабл «Шляпа-треуголка».

По поводу того, как выполнять эти даблы, не существует никаких рекомендаций, кроме метода проб и ошибок, при использовании которого приходит понимание различных «откликов» борта на определённую силу, вложенную в удар. Шар, расположенный вплотную к борту, обычно создает больше проблем, чем шар, не

касающийся борта, так как при касании бортового шара обычно труднее визуально оценить требуемый угол, и с большей вероятностью биток может вмешаться в последствия выполненного удара.

Требл является просто расширением этого способа выполнения ударов. Применяя требл, Вы, конечно, увеличиваете предел погрешности, потому что должны учитывать последствия отражений от двух бортов, а не всего лишь от одного.

Полусотенные серии

Впервые сделанная полусотенная серия является определённой вехой в жизни каждого снукериста. Выполнение такого брейка требует высокой точности, стабильности и уровня игры, который достигается лишь целеустремлённостью и тренировками.

Представленные ниже две серии были проведены из начальных позиций, в которых на столе, помимо всех цветных шаров, оставались четыре красных. Цель этого раздела – проиллюстрировать, что в любой серии с таким количеством набираемых очков Вам будет необходимо выполнить множество различных ударов. Помимо этого, будет показано, что ход серии никоим образом заранее не предопределен. На любом этапе игры я мог сыграть иначе – и даже не единственным способом. Позиционная игра, как я уже говорил, строится на долевым позиционировании – предоставлении себе как можно более широкого выбора для случая, когда Вы не наносите именно тот удар, который задумывали. Чтобы понять, как выполнялся каждый брейк, обращайтесь к диаграммам (см. илл. 81÷111).

Первый брейк

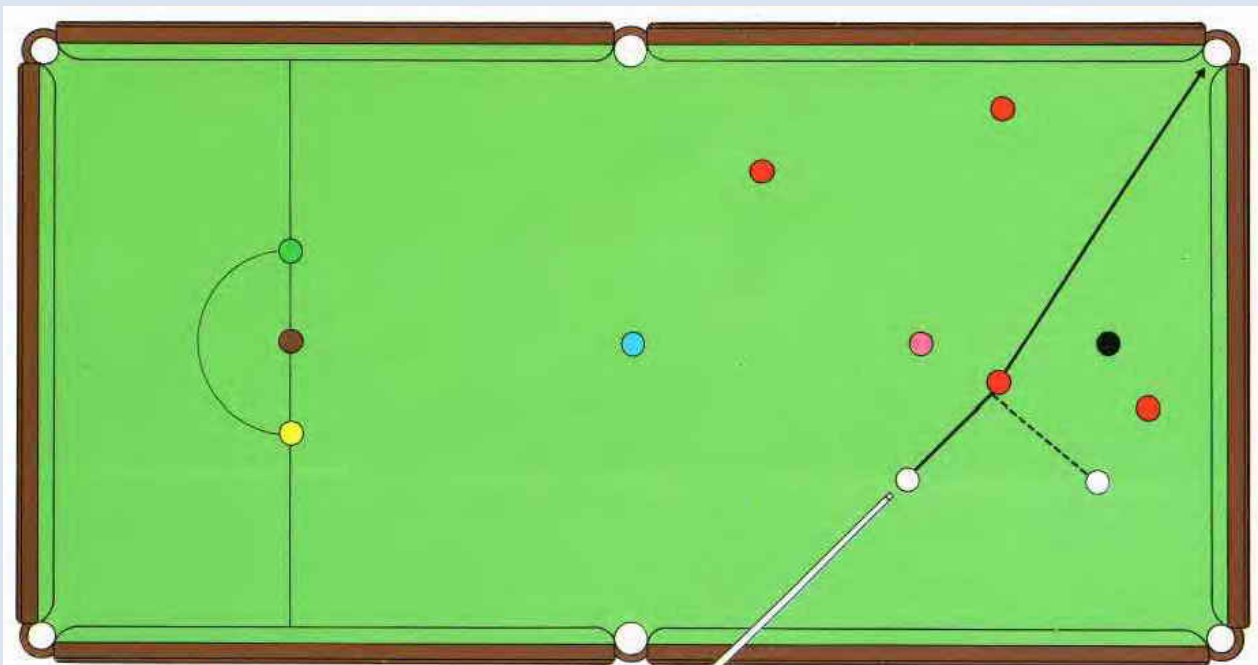


Иллюстрация 81. Сыгрывание красного шара. Следующий шар в серии – чёрный.

Позиция битка перед первым ударом по красному шару означала, что мне предстояло довольно толстым ударом в три четверти шара отправить красный шар в правую верхнюю лузу. Я сместил кий немного в сторону от центра битка, чтобы за

счёт плоского удара занять позицию для следующей атаки той же лузы чёрным шаром. Я собирался так поставить биток относительно чёрного, чтобы затем забить его и перейти к правому красному шару, а потом вернуться к чёрному для очередного удара. Но так получилось, что биток продвинулся дальше, чем требовалось, и остановился примерно на таком же расстоянии от правого борта, как и чёрный шар – то есть, на «неправильной» стороне, чтобы переводить биток к правому красному. Это означало, что мне предстояло «поменять» красный шар, к которому следовало направить биток для последующего удара.

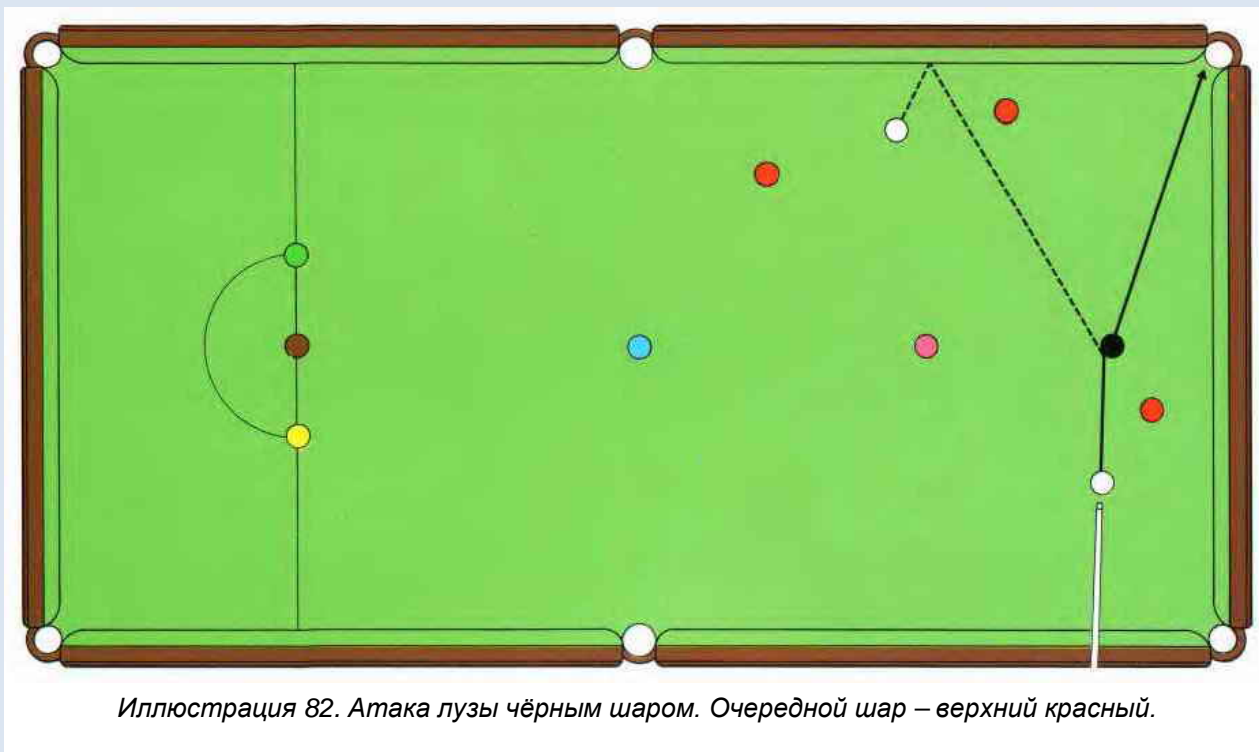


Иллюстрация 82. Атака лузы чёрным шаром. Очередной шар – верхний красный.

Резка на чёрном, направляемом в правую верхнюю лузу, составляла три четверти шара, а значит – я мог применить простой удар с естественным прокатом, чтобы поставить биток для последующей игры по верхнему красному шару. Я забил чёрный шар, и биток отразился от верхнего бокового борта, остановившись практически на одной линии с верхним красным и правой верхней лузой. Это было нормально, за исключением того, что не позволяло затем перейти к повторной атаке чёрного шара. Чтобы выполнить этот удар, мне пришлось несколько растянуться, но при этом всё же было достаточно удобно. Предстояло решить – насколько далеко следует переместить биток в сторону нижней части стола. На всякий случай, я принял решение оттянуть биток назад, по крайней мере, для прямого удара по розовому в правый нижний угол – так как я не хотел, чтобы на розовом шаре образовалась резка, уводящая биток вдаль от двух остающихся на столе красных. Я понимал, что если бы оттянул биток слишком далеко, то мог бы играть синий шар – это была подстраховка.

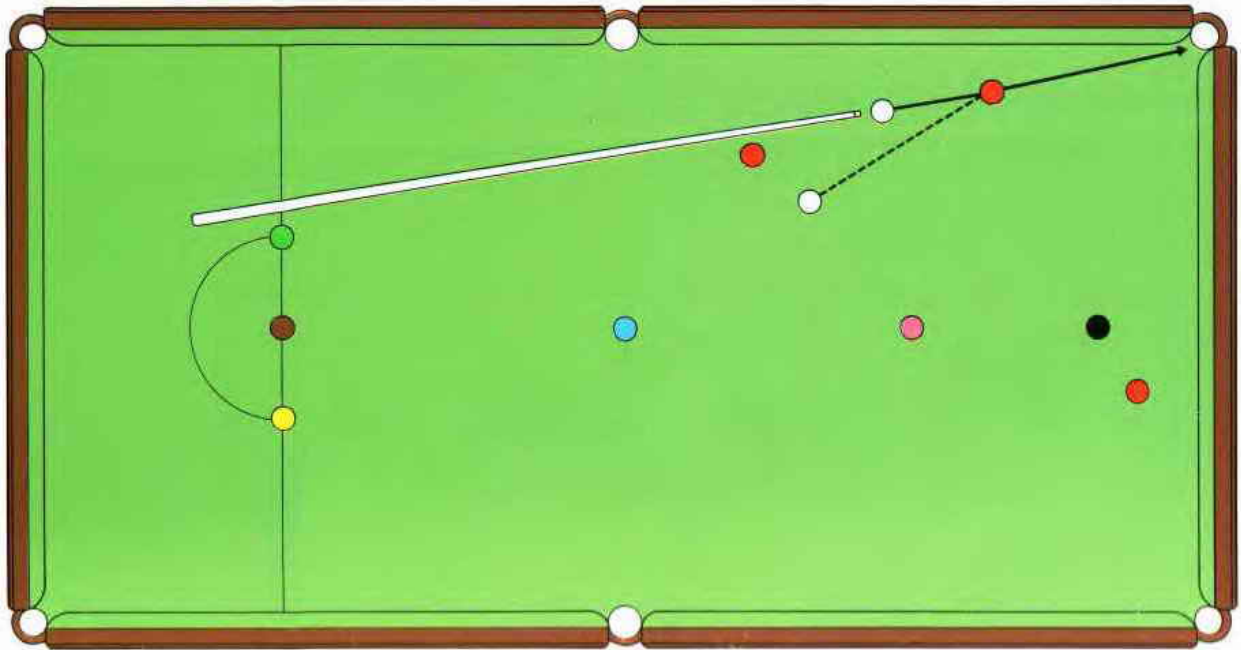


Иллюстрация 83. Сыгрывание красного шара. Следующий удар – по розовому шару.

Я забил красный шар, и к счастью избежал постановки битка в линию с розовым и левым красным шаром – иначе по розовому было бы неудобно играть через мешающий красный шар. Если бы так всё и произошло, то для продолжения я, вероятно, выбрал бы синий, а не розовый шар. Но случилось так, что мне предстояло выполнить не прямой удар, отправляющий розовый в правую нижнюю лузу.

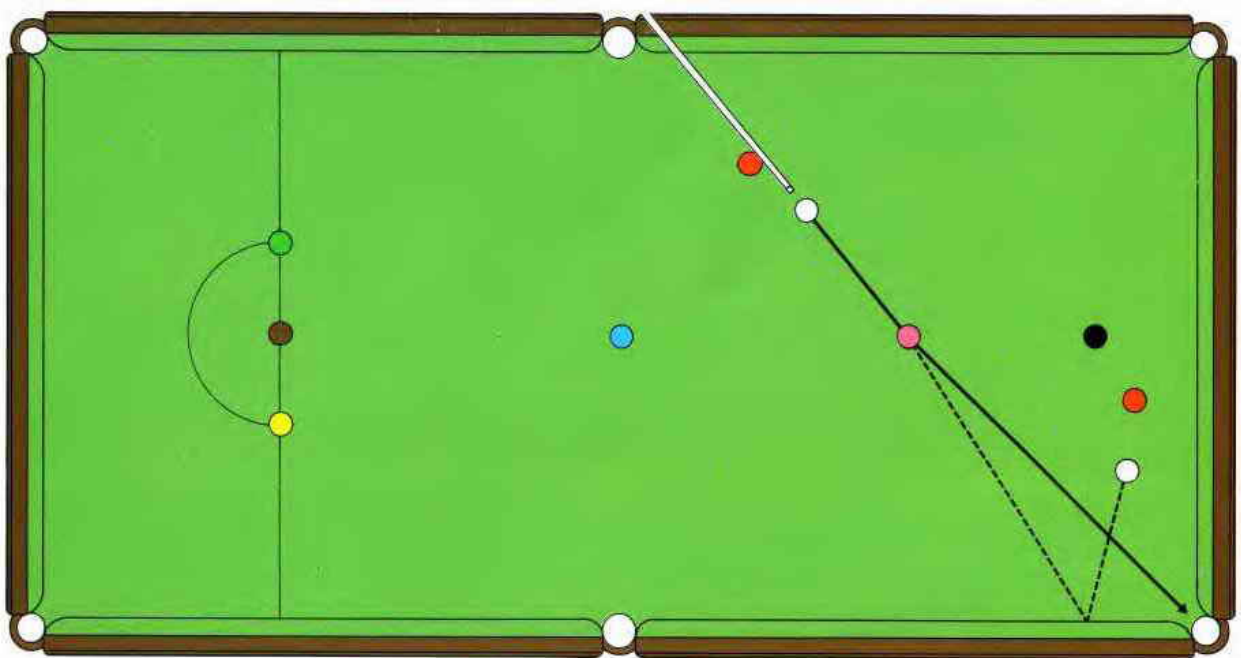


Иллюстрация 84. Атака лузы розовым шаром. Очередной шар – правый красный.

На данном этапе при игре розового шара у меня был выбор: **1** выполнить плоский удар и оставить биток в позиции, позволяющей отправить левый красный в

верхнюю среднюю лузу; или ② прокатывать биток вперёд и с помощью отражения от нижнего борта выводить его для атаки правой верхней лузы правым красным шаром. Я принял решение в пользу варианта с прокатом, поскольку отражение представлялось мне безупречным, и нужно было лишь исполнить естественный удар без придания битку какого-либо бокового вращения.

Безопаснее был плоский удар с последующей атакой верхнего красного шара, так как при этом была менее вероятна позиционная ошибка. Но я также принял во внимание то, что ранее не смог позиционно выйти на атаку правого красного, и то, что при переходе к верхнему красному я мог столкнуться с проблемами возврата к правому красному шару для следующего удара. Используя верхнее вращение, я отправил розовый шар в правый нижний угол и переместил биток для атаки правого красного шара под безупречным углом, хотя биток остановился ближе к красному, чем я того хотел. Если бы он оказался ещё ближе, то мне бы предстояло выполнять удар из неудобного положения. Но столь же важно было и то, что биток далеко отошёл от борта.

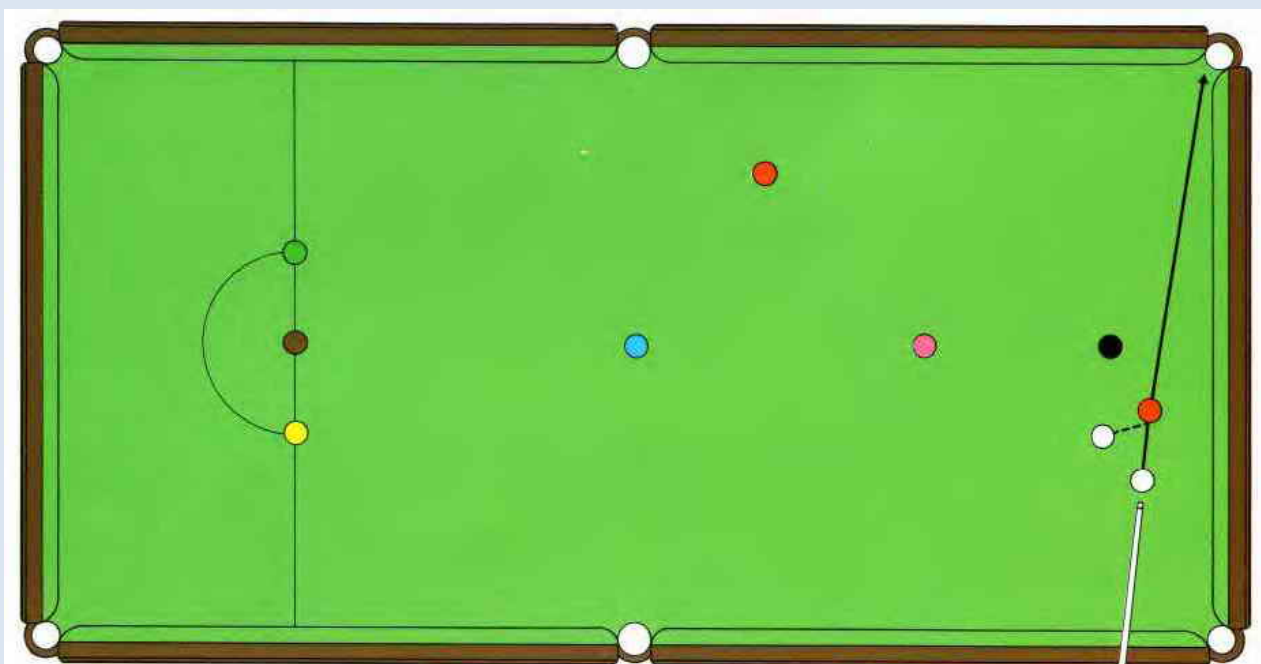


Иллюстрация 85. Атака лузы красным шаром. Очередной шар – чёрный.

Биток встал под плотный удар в три четверти шара – это означало, что занять позицию для следующей атаки чёрным шаром в ту же лузу можно было за счёт слабого плоского удара. При этом было единственное место, в которое мне не хотелось переводить биток – на прямую линию с чёрным шаром и лузой. Если бы так случилось, то впоследствии пришлось бы выполнять оттяжку с боковым вращением и отражением от борта, а в этой ситуации это – гораздо более трудный удар, чем прочие. Кроме того, при этом существовала опасность того, что розовый помешает переводу битка для атаки последнего красного шара. Я забил правый красный шар и переместил биток чуть короче, чем на прямой удар по чёрному. Я решил с помощью плоского удара послать биток мимо розового шара к верхнему красному, чтобы затем отправить его в верхнюю среднюю лузу.

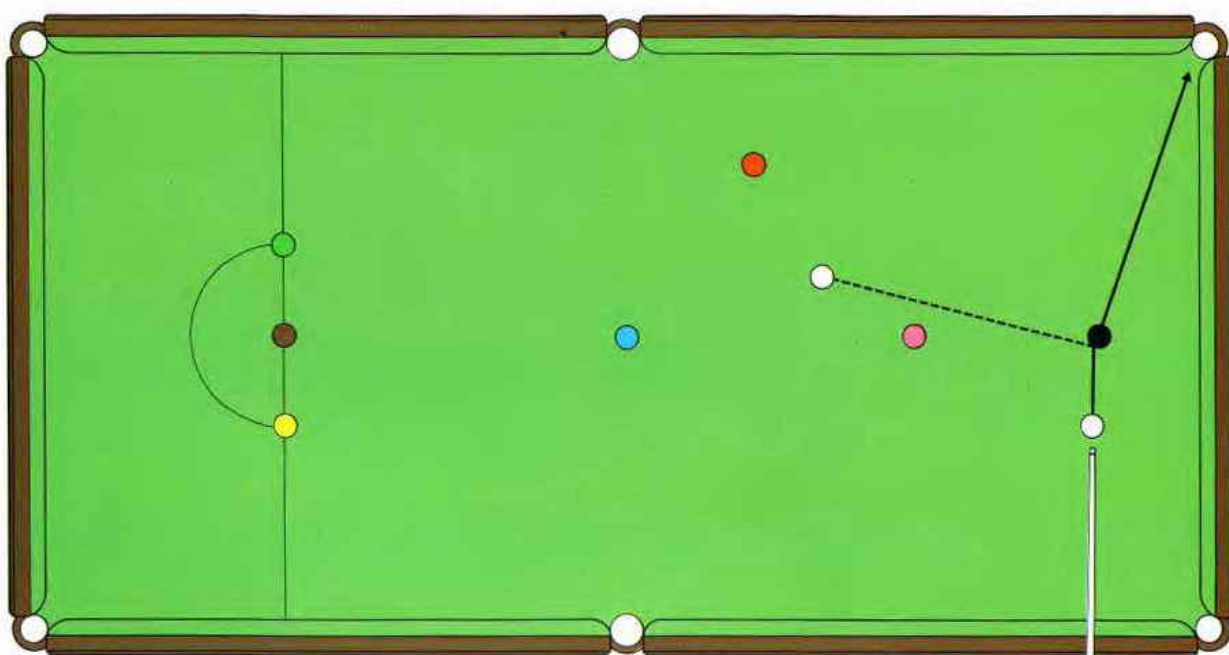


Иллюстрация 86. Атака лузы чёрным шаром. Очередной шар – верхний красный.

Забивая чёрный шар в правый верхний угол, я выполнил удар чуть сильнее, чем было нужно. Хотя я имел неплохую позицию на заключительном красном (для атаки требовался удар в половину шара), биток всё же располагался на неправильной стороне для перехода к синему шару.

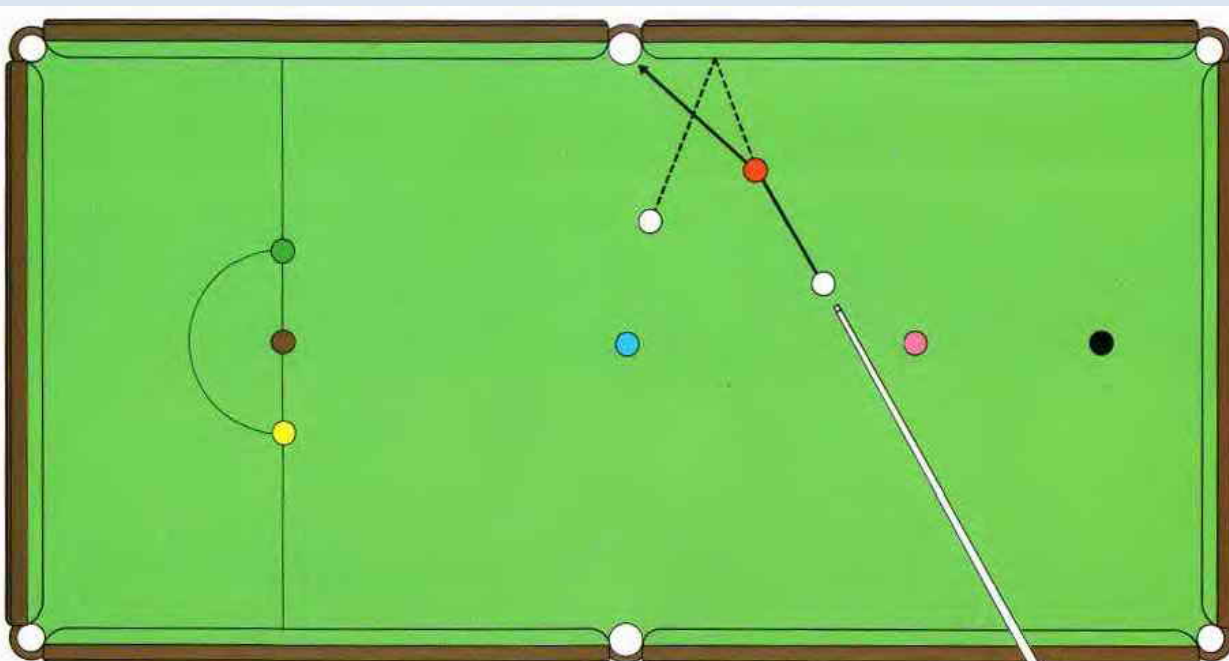


Иллюстрация 87. Сыгрывание красного шара. Следующий удар – по синему шару.

Хотя проще всего было вернуться к розовому шару через верхний длинный борт, я всё же мог выйти и на синий. Нетрудно также было с помощью оттяжки перейти к чёрному шару. Однако, после этого мне предстояло забивать жёлтый, и поэтому из синего, розового и чёрного шаров я выбирал тот, с помощью которого было проще

всего сделать выход для очередного удара. Из этих трёх шаров лучшим был синий – главным образом потому, что он располагался ближе к жёлтому шару.

Таким образом, я решил выйти на синий шар. Я забил последний красный, придав битку левое боковое вращение, что потребовало несколько большей точности, чем при выполнении обычного удара. В результате, биток прокатился вперёд, отразился от борта и занял прекрасную позицию для атаки лузы ударом в три четверти синего шара.

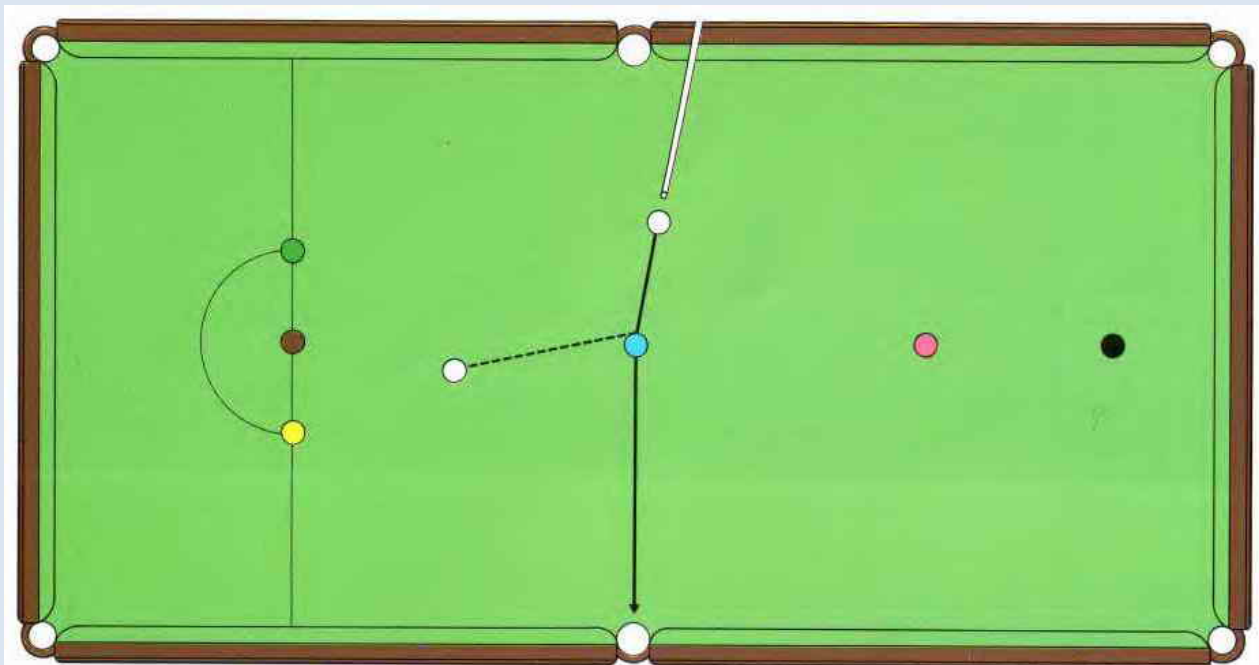


Иллюстрация 88. Атака лузы синим шаром. Очередной шар – жёлтый.

Выполняя плоский удар, я решил послать биток к жёлтому шару, надеясь выйти на удар по нему с резкой. Далее в мои намерения входило забить жёлтый и через отражение от нижнего длинного борта переместить биток для игры по зелёному шару. Я забил синий шар, но при этом выполнил удар ужасно – попал кием по битку недостаточно низко, и поэтому белый шар отскочил от синего не так далеко, как я планировал. Он остановился ниже, чем хотелось, а резка на жёлтом шаре получилась не с задуманной мной стороны. Удар из такой позиции не составил бы труда для левши, но мне пришлось воспользоваться рестом. Очевидно, выполнить этот удар было намного труднее, так как я должен был возвратит биток от левого короткого борта назад в середину стола, чтобы затем забить зелёный шар. Опасность здесь состояла в том, что можно было самого себя заснукерить коричневым шаром, выполнив недостаточно сильный удар.

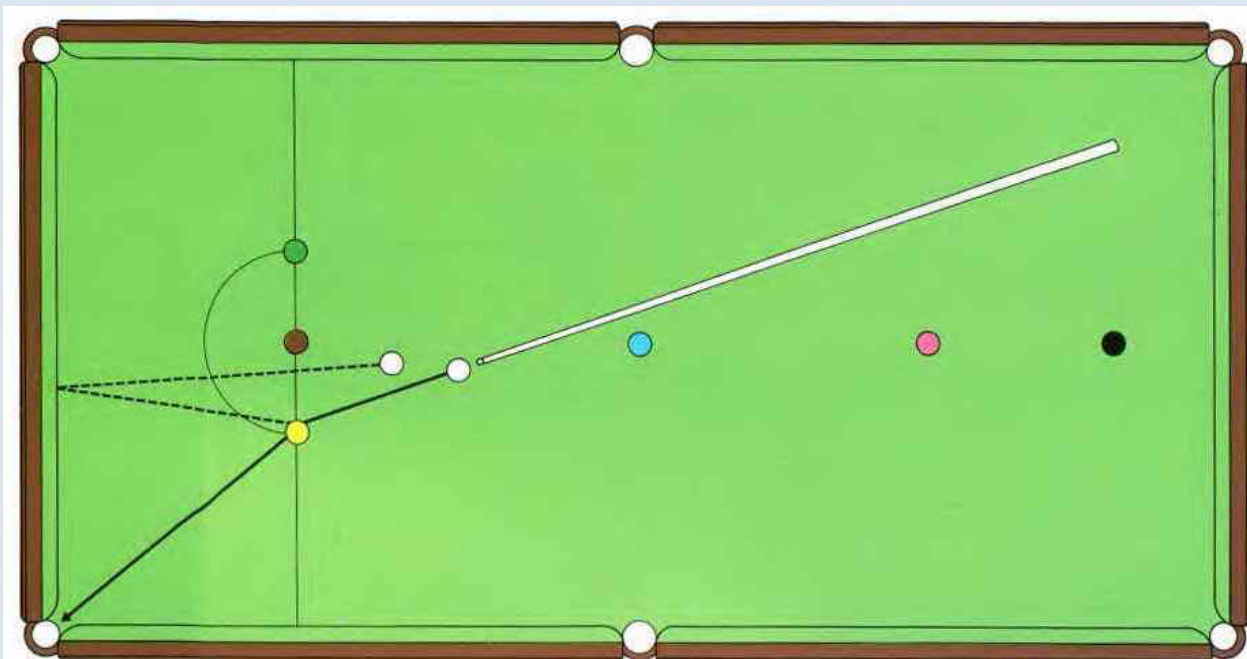


Иллюстрация 89. Атака лузы жёлтым шаром. Следующая атака – зелёным шаром.

Забив жёлтый шар, я поставил биток для атаки левой верхней лузы зелёным шаром с резкой в три четверти шара. Безупречно!

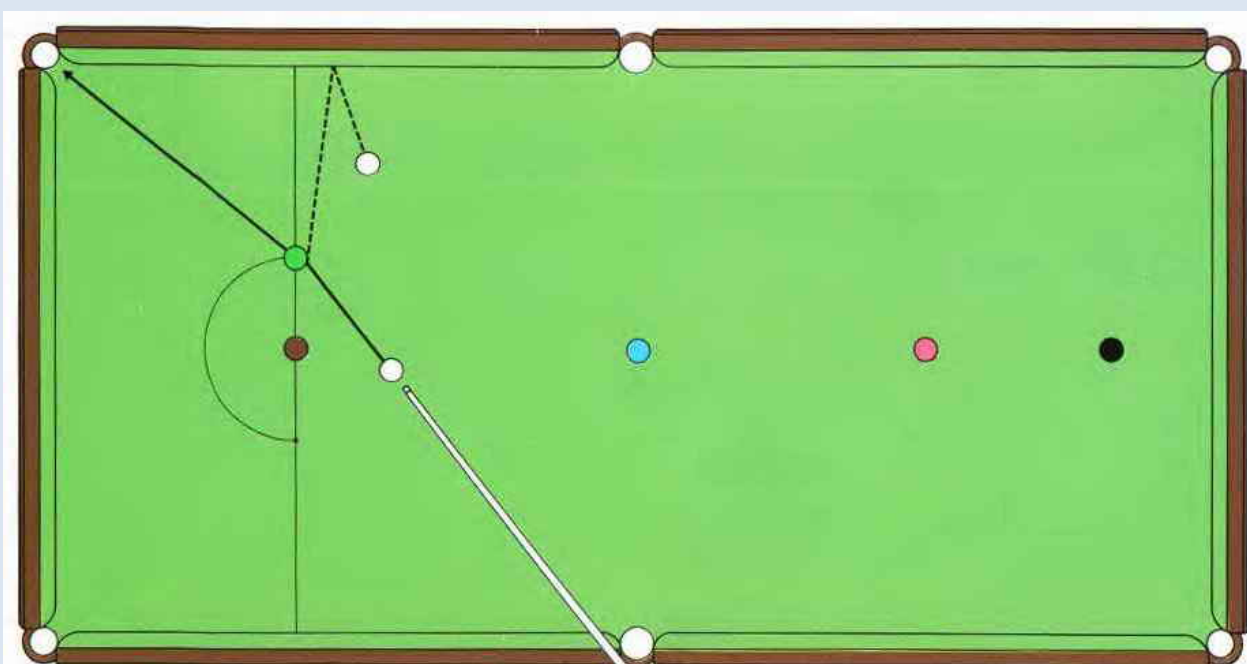


Иллюстрация 90. Атака лузы зелёным шаром. Следующий шар для удара – коричневый.

Выполнив плоский удар, я направил биток в верхний длинный борт и через отражение вернул его для игры по коричневому шару.

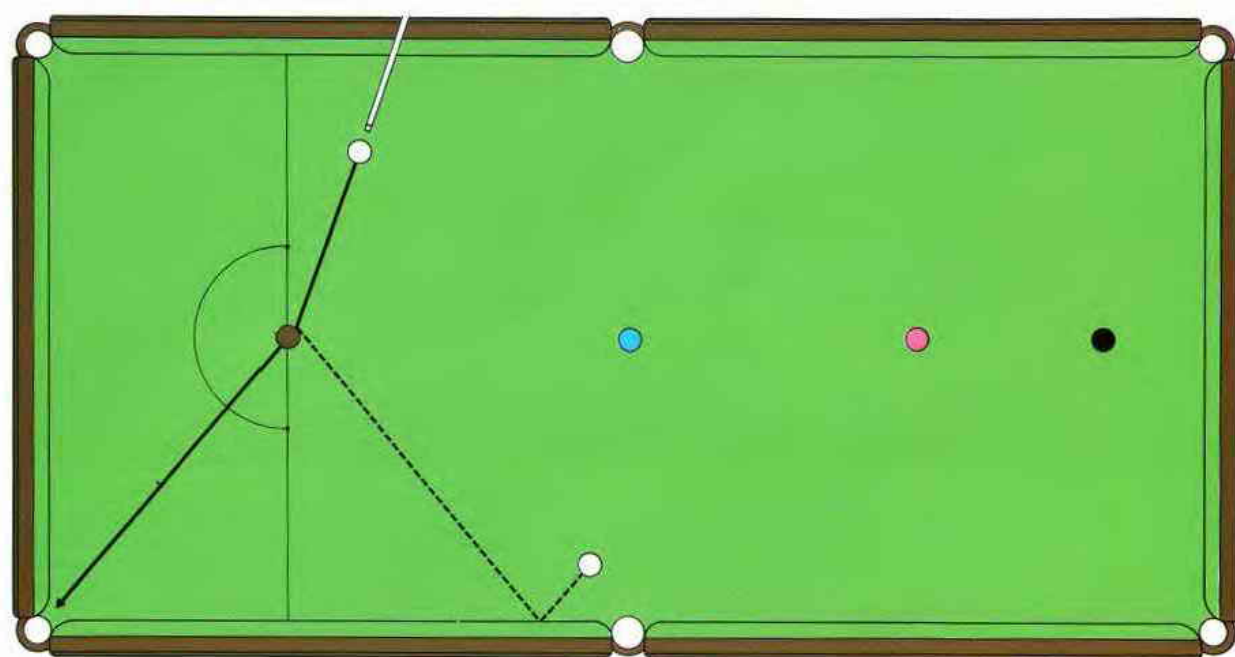


Иллюстрация 91. Атака лузы коричневым шаром. Следующая атака – синим шаром.

Ещё одним плоским ударом в три четверти коричневого шара я добился отражения битка от нижнего бокового борта и его возврата в направлении верхней части стола для очередного удара по синему шару. При зачистке стола от цветных шаров переход от коричневого к синему может быть наиболее важным ударом, так как безупречный выход на синий шар практически гарантирует забивание розового с чёрным. Зато плохая позиция битка при атаке синего шара может вызвать трудности. Играя коричневым шаром, в идеале Вы хотите поставить биток чуть левее синего, чтобы для перехода к розовому был подготовлен естественный угол.

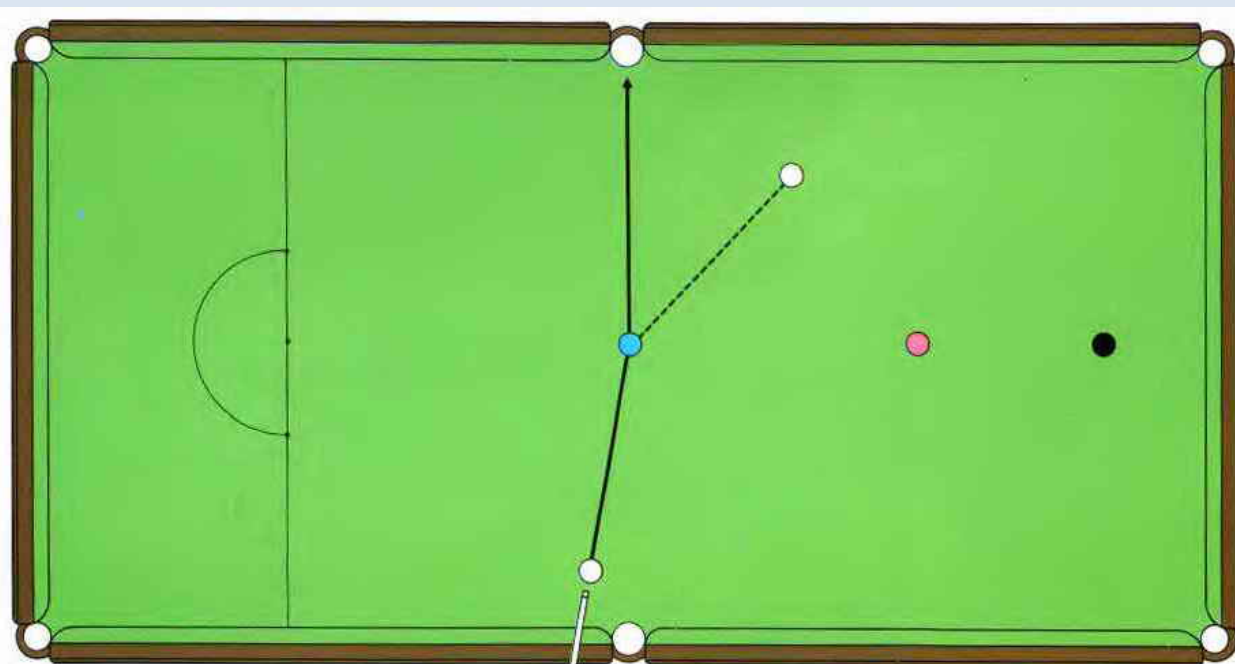


Иллюстрация 92. Атака лузы синим шаром. Следующая атака – розовым шаром.

К счастью, я получил прекрасную позицию для того, чтобы забить синий в верхнюю среднюю лузу ударом в три четверти шара. При этом биток естественным образом прокатывается вперёд и выходит на розовый.

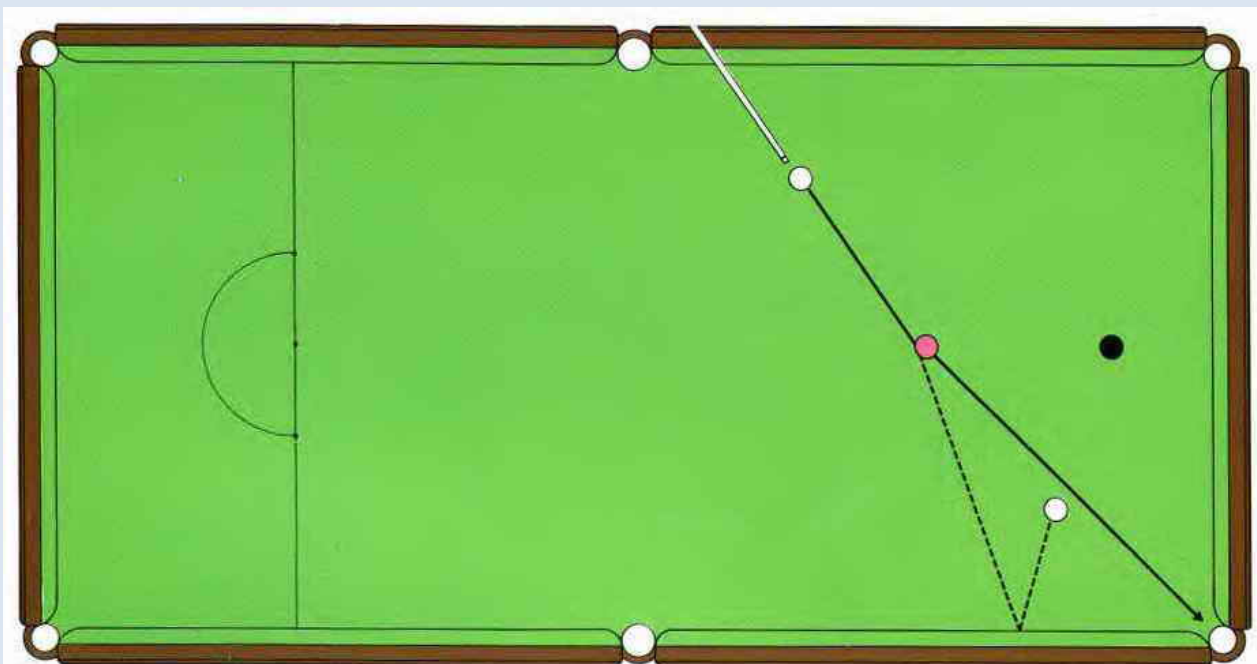


Иллюстрация 93. Атака лузы розовым шаром. Следующая атака – чёрным шаром.

Розовый шар я забил в правый нижний угол, а биток прокатился вперёд и отразился от борта.



Иллюстрация 94. Атака лузы чёрным шаром. Серия составила 56 очков.

От борта я удостоверился в том, что чёрный шар можно забить в правый верхний угол ударом в полный контакт. Это я проделал плоским ударом – для

уверенности в том, что у битка нет шансов попасть в ту же самую лузу. В итоге, в ходе брейка было набрано 56 очков.

Резюме

Нетрудно заметить, что в этом брейке все удары, за единственным исключением, требовали плотности контакта от трёх четвертей шара до соударения в лоб. Так случается довольно редко; по различным причинам Вы не всегда хотите оказаться в подобной ситуации.

Тем не мене, при таких резках гораздо проще судить об отражениях, чем при соударениях в половину или четверть шара. Помимо этого, меньше трудностей возникает с визуализацией битка на фоне прицельного шара, особенно когда значительная часть его поверхности прикрыта. При возможности, старайтесь делать выход на удары с резкой в три четверти шара; их проще выполнять, так как при этом Вы обладаете бóльшим контролем над битком.

Вы заметите, что во всём брейке я лишь единожды применил боковое вращение; это значительно снизило вероятность того, что я ошибусь.

Из этой серии должно стать ясно, что в позиционной игре Вам не нужна идеальная точность. На самом деле, возник лишь один удар, при котором требовалась существенная точность позиционирования – это было, когда потребовался выход на правый красный шар. Конечно, силу в ударах я прикладывал аккуратно. Для позиционной игры это играет столь важную роль, как и точность по направлению.

Второй брейк

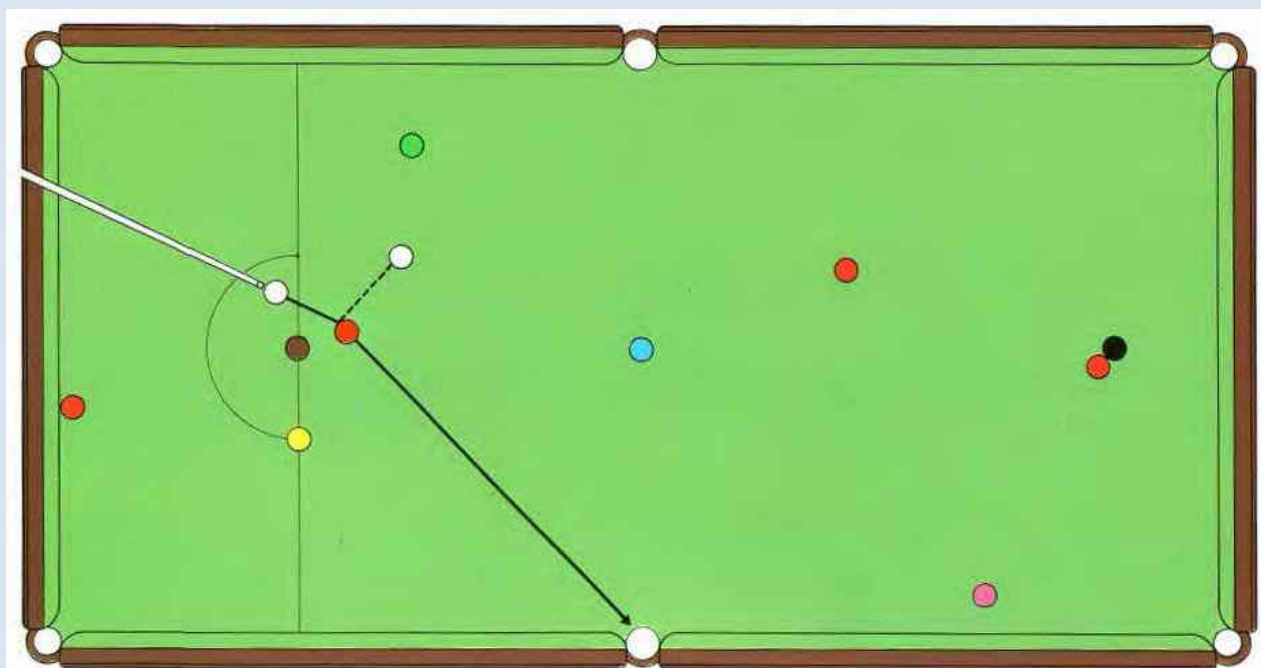


Иллюстрация 95. Атака лузы первым красным шаром. Следующий удар – по коричневому шару.

Построение брейка было таково, что «зачистить» при этом стол было намного труднее, чем в предыдущей серии. Помимо этого, здесь требовалось выполнить очень точные удары. Эти соображения промелькнули в моей голове, прежде чем я приступил к построению результативной серии. В первом брейке шары были

расставлены на более простых, более удобных позициях. Из иллюстраций можно понять, что на столе расположены два трудных красных – один шар на левом коротком борту и другой шар, касающийся чёрного. Зелёный шар сдвинут со своей отметки – это означало, что в конечной стадии брейка при переходе с жёлтого на зелёный мне предстояло выполнить точный выход.

Я должен был использовать первый красный, чтобы получить хорошую позицию для игры по цветному шару, а затем – по затруднительному левому красному. Мне предстоял удар в три четверти шара, который я выполнил плоско, отправляя первый красный в нижнюю среднюю лузу и оставляя биток для коричневого шара. Мне нужно было убедиться в том, что белый шар не становится под прямую атаку коричневого; я хотел добиться резки в три четверти шара, чтобы затем перейти к красному, покоящемуся на левом борту стола. Биток остановился вполне удобно – я мог комфортно дотянуться до него, положив ногу на стол.

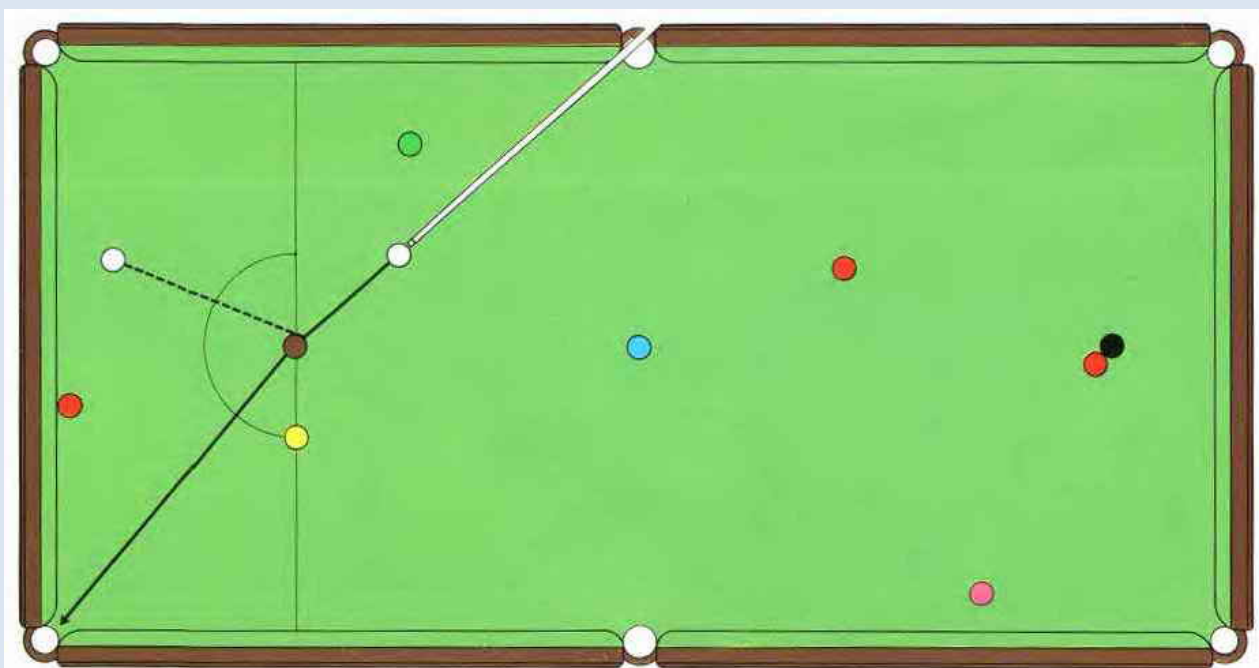


Иллюстрация 96. Атака лузы коричневым шаром. Очередной шар – левый красный.

Переход от коричневого к левому красному шару был очень важен. При наличии красного, расположенного так близко к борту, требовалось не только отправить его в лузу, но и в условиях ограниченного отражения добраться битком до цветного шара, который затем следовало играть. Я искал удар по левому красному, при котором соударение произошло бы не толще трёх четвертей и не тоньше половины шара. Поэтому я выполнил плоский удар, в результате которого коричневый шар оказался в левой нижней лузе, а биток переместился к красному; этот удар был сделан всего лишь за счёт прикосновения кия к битку. Мне было нужно максимально приблизить белый шар к красному, а шансов для этого было больше при аккуратном контакте.

Как оказалось, я отлично сыграл коричневым и поставил биток для плотного удара в половину левого красного шара. Так как мне предстояло выполнить трудный удар вдоль борта, то теперь следовало поразмыслить и о переходе к цветному шару. Чтобы красный шар не сошёл с намеченной траектории, я хотел выполнить довольно динамичный удар – ведь при тихих ударах ворс сукна стремится увести шар от лузы. Если бы я выполнял удар без бокового вращения и с той скоростью,

которая при этом требовалась, биток остановился бы где-то рядом с нижним длинным бортом. Поэтому, мне пришлось играть с несильным левым боковым вращением, благодаря которому удар был выполнен ещё сильнее.

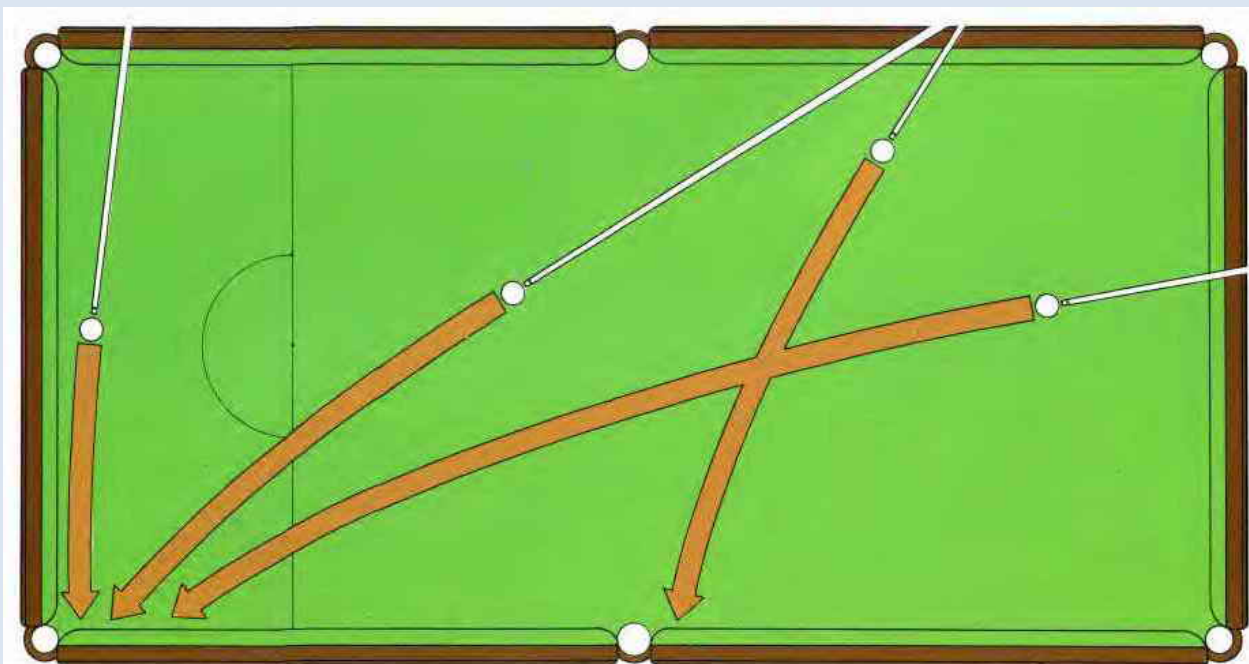


Иллюстрация 97. Илл. 97-99 демонстрируют влияние, которое может оказывать ворс, уложенный в направлении от болкерного конца к верхней части стола, на движение шара. При ударе против ворса биток продвигается по сукну «в гору», и влияние заключается в сдвиге шара от центра стола. Это особенно ощущается, когда Вы играете под углом по отношению к ворсу.

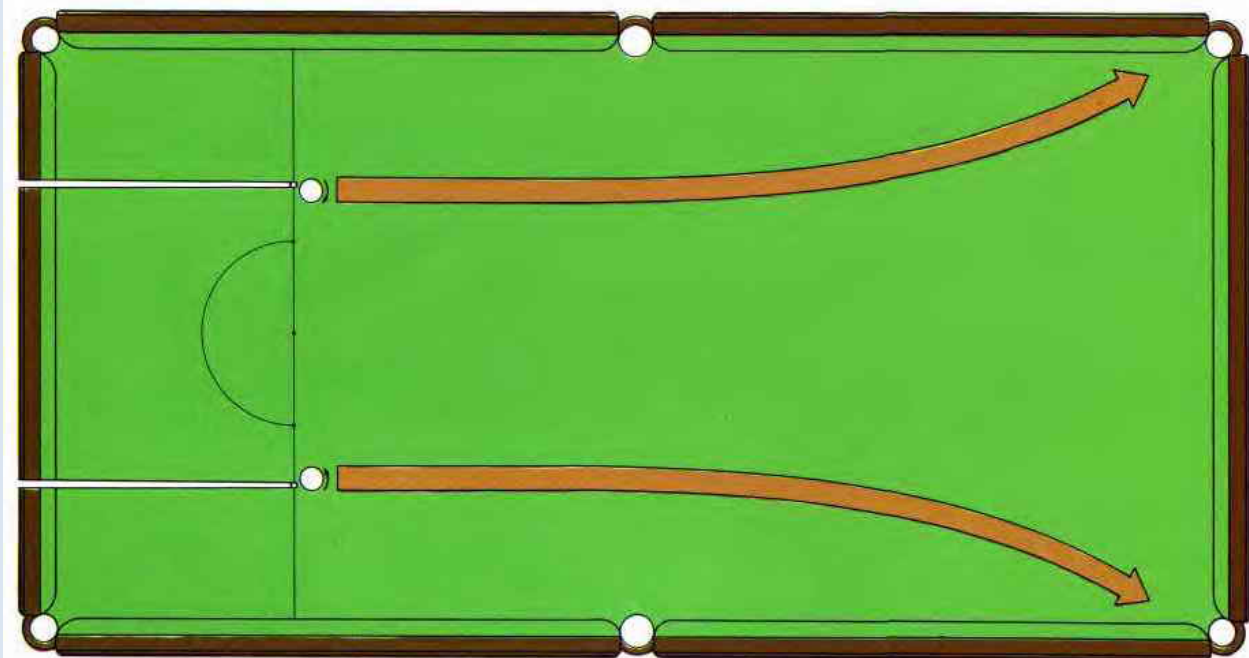


Иллюстрация 98. При перемещении по ворсу битка, обладающего боковым вращением, влияние состоит в смещении шара в направлении бокового вращения.

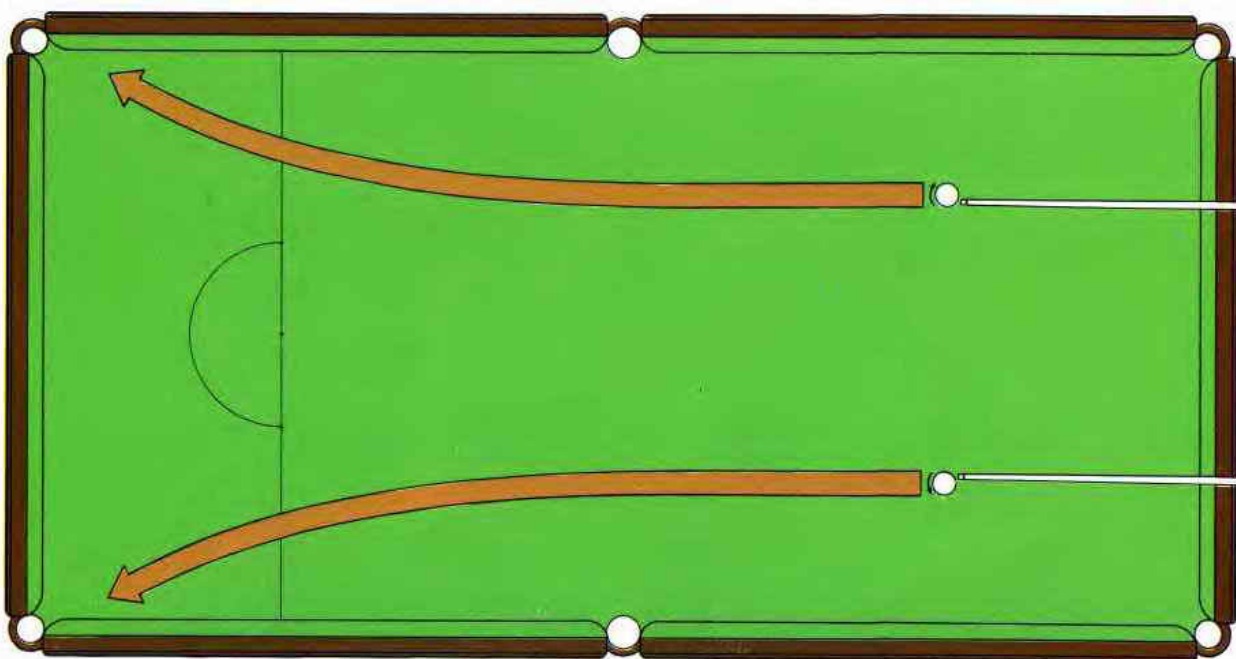


Иллюстрация 99. При перемещении против ворса битка, обладающего боковым вращением, влияние состоит в смещении шара противоположно направлению бокового вращения. Очень важно то, чтобы Вы освоили влияние ворса.

Я успешно забил красный шар в левую нижнюю лузу и поставил биток на следующий прямой удар по коричневому шару в угол. Такая позиция битка была не лучшей для выхода на следующий красный, но, во всяком случае, я забил левый красный шар.

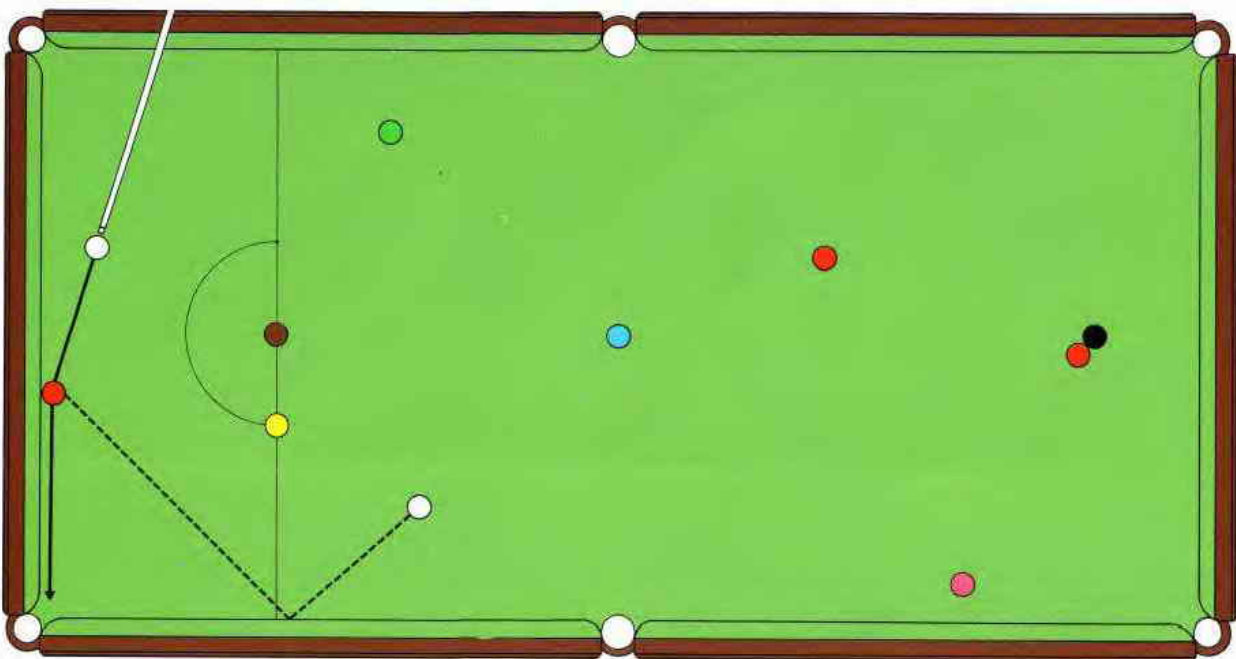


Иллюстрация 100. Сыгрывание красного шара. Следующий удар – по коричневому шару.

Теперь мне нужно было подумать о том, как с помощью следующего красного шара сделать выход (вероятно, на синий), который позволит за счёт кэннона отодвинуть последний красный шар от чёрного. Но сначала было необходимо забить

коричневый шар и выйти на третий красный. Для этого предстояло выполнить силовую оттяжку и добиться отражения битка от длинного борта. Перед ударом белый шар располагался на расстоянии двух с половиной футов от коричневого, и мне хотелось оттянуть его примерно на 6 футов – поэтому от исполнения требовалась особая точность. В результате, коричневый оказался в левой верхней лузе, а биток остановился под удар в половину верхнего красного шара, направляемого в верхнюю правую лузу.

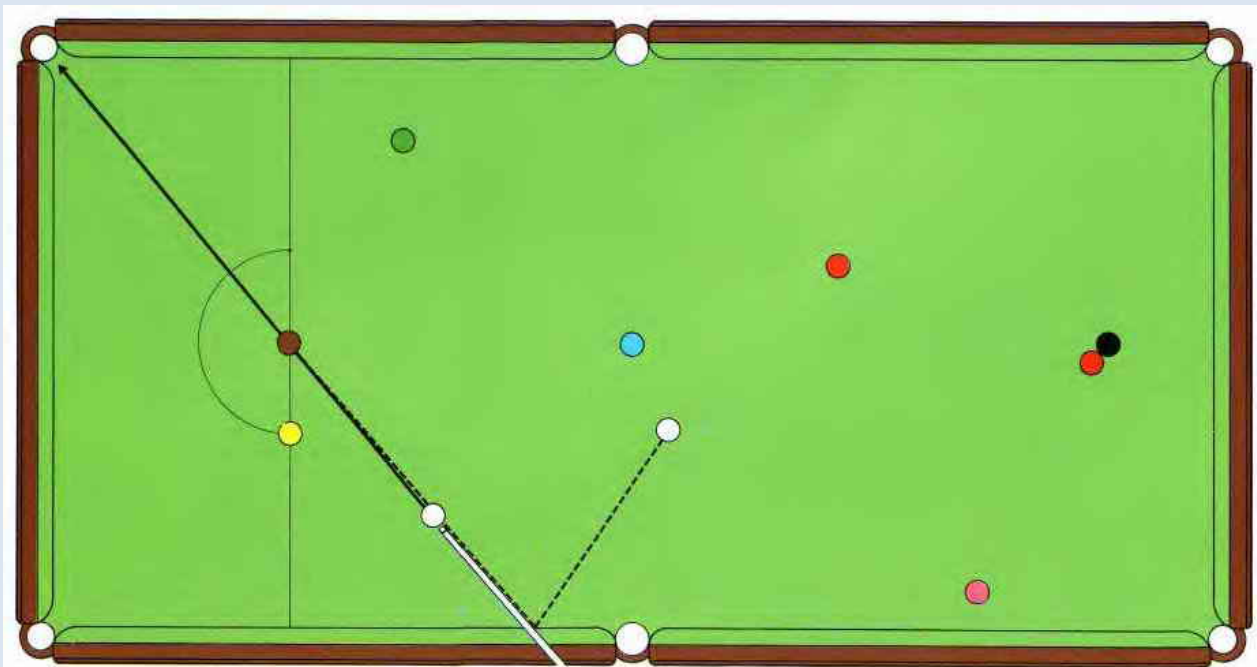


Иллюстрация 101. Атака лузы коричневым шаром. Очередной шар – верхний красный.

Этим ударом я должен был вернуть биток на позицию левее синего шара, чтобы появился шанс направить белый на красный, который, как уже говорилось, необходимо было отделить от чёрного шара. Я забил третий красный шар плоским ударом, в котором придал битку сильное левое боковое вращение – оно-то и способствовало отражению от длинного борта и переводу битка левее синего. Поскольку после отражения от борта скорость битка понемногу возрастала, удар следовало выполнять более точно, чем обычно. И это было бы проще сделать, используя лишь оттяжку, но вблизи траектории шара располагалась средняя луза стола.

Так получилось, что всё вышло безупречно, и я поставил биток для удара по синему в половину шара – на идеальной резке, позволяющей перевести последний красный на игровую позицию. Этот удар также потребовал высокой точности исполнения. Но при этом также присутствовал и немалый элемент удачи, так как даже если бы мне удалось выполнить кэннон по чёрному и красному шарам, нельзя было гарантировать, что эти шары разделились бы благоприятно.

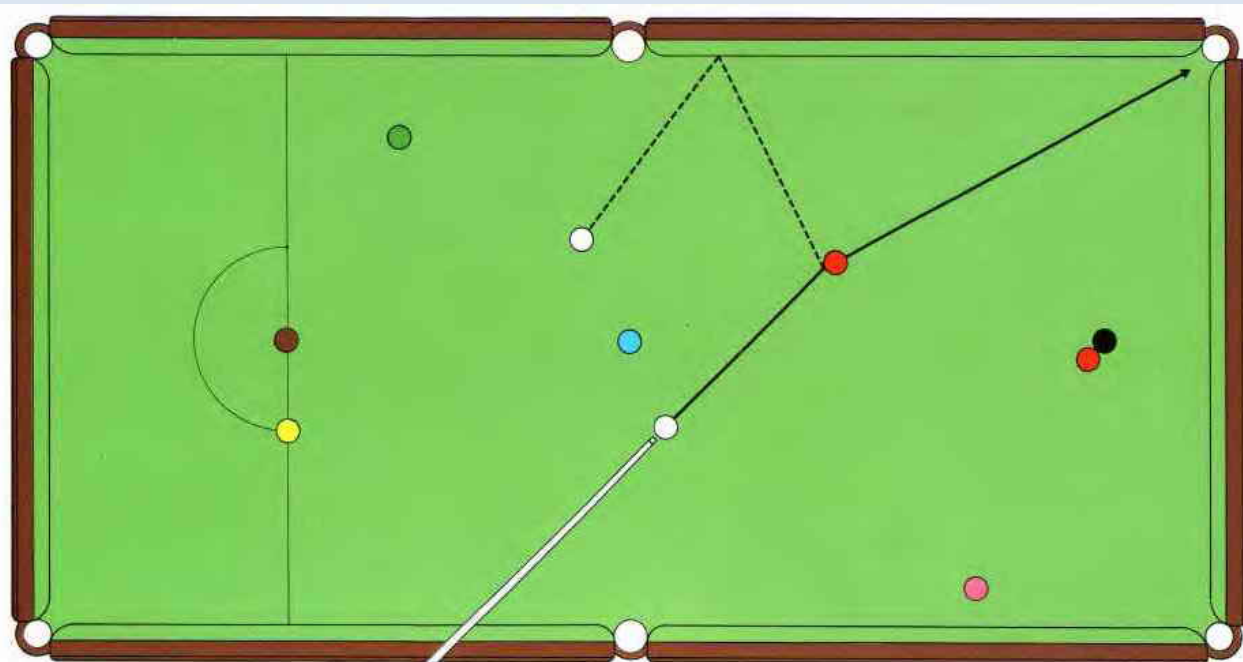


Иллюстрация 102. Атака лузы красным шаром. Следующий удар – по синему шару.

Плоским ударом я отправил синий шар в нижнюю среднюю лузу. В идеале я надеялся попасть битком в верхнюю часть красного шара, прежде чем чёрный придёт в движение – так как в таком случае красный шар отскакивал в сторону правой нижней лузы, а биток останавливался за счёт соударения с чёрным. Очевидно, что всё это требовало исключительной точности. В тех случаях, когда многие игроки были бы заинтересованы лишь в разделении чёрного и красного шаров, профессионалы будут стремиться к тому, что оба шара останутся на хороших позициях.

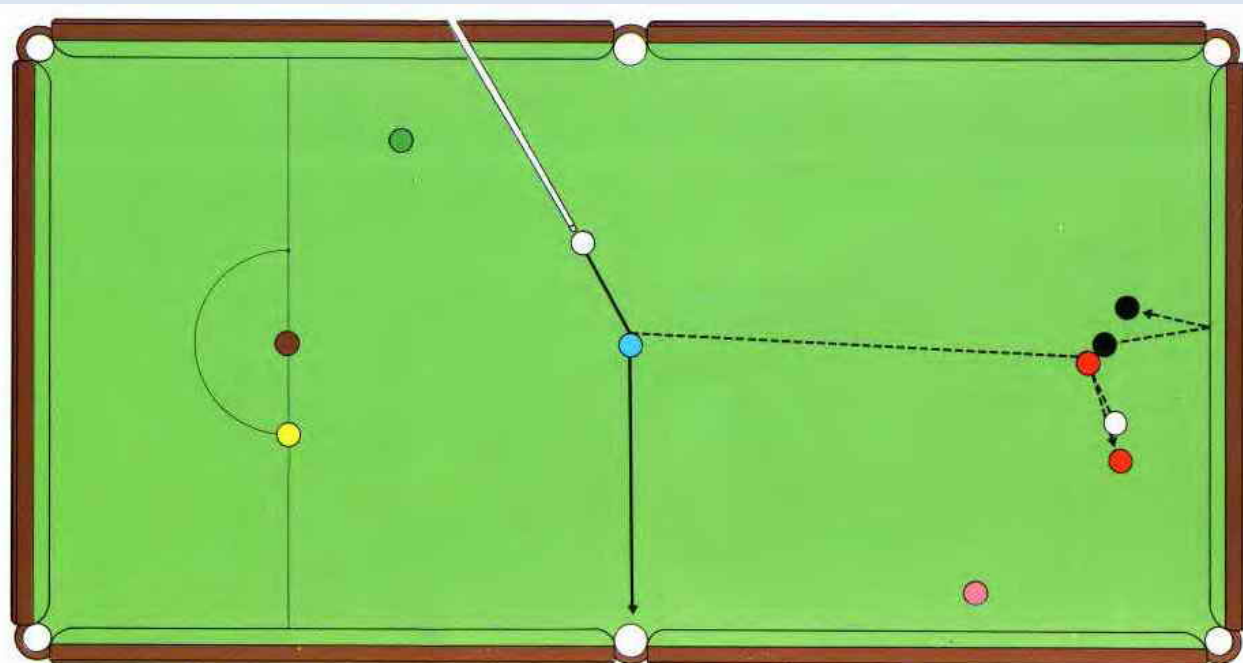


Иллюстрация 103. Атака лузы синим шаром. Следующий удар – по красному шару.

Я выполнил удар почти идеально, но попал в красный шар тоньше, чем планировал, и почти одновременно с попаданием в чёрный. В результате, биток и красный остановились гораздо ближе друг к другу, чем я того хотел

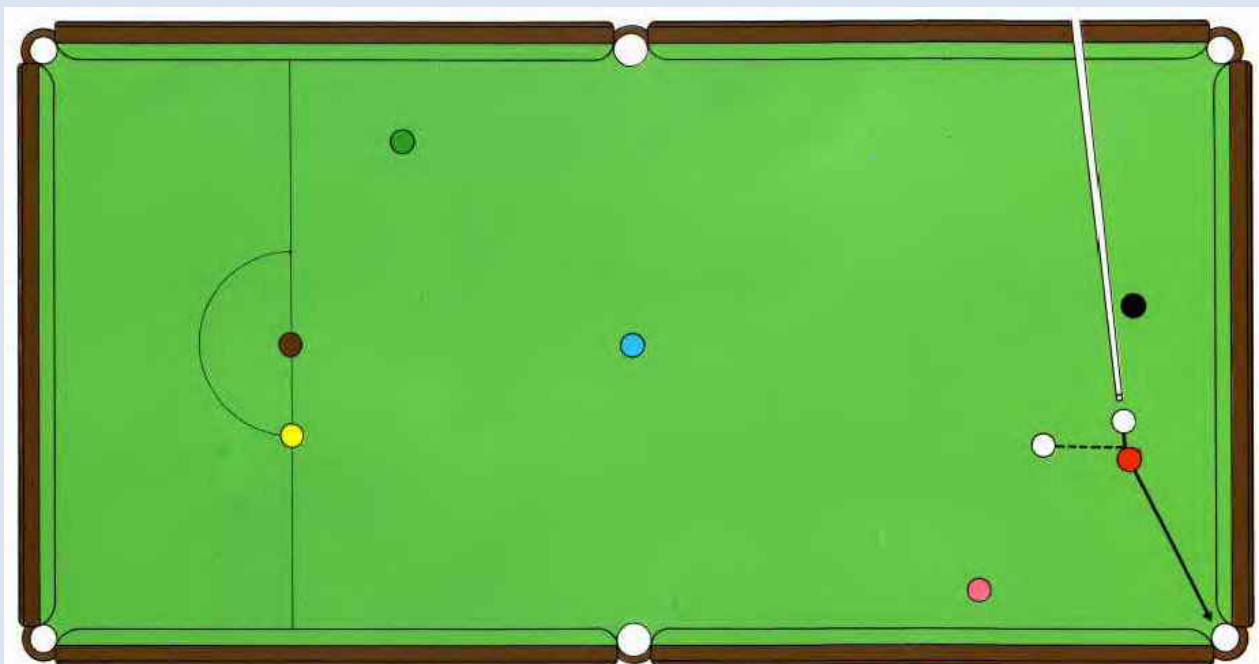


Иллюстрация 104. Сыгрывание последнего красного. Следующий удар – по чёрному шару.

Заглядывая далеко вперёд, я стремился к игре по жёлтому шару из наиболее удобной позиции – чтобы сделать хороший выход на зелёный. В идеале, от красного я хотел переместить биток на один из цветных шаров, расположенных поближе к жёлтому. Но ввиду того, что белый и красный шары располагались так близко друг к другу, и поэтому я мог выполнить лишь несильный удар, пришлось согласиться на переход к чёрному. Следующая проблема, с которой я должен был столкнуться, состояла в переходе к жёлтому шару от значительно удалённого чёрного – и чем дальше должен был перемещаться биток, тем сильнее проявлялись допущенные при выполнении удара ошибки. Изящным ударом в половину шара, при котором было придано мягкое нижнее вращение, я отправил красный в правый нижний угол и вывел биток для удара по чёрному в половину шара.

Идеальной резкой для забивания жёлтого шара и выхода на зелёный был бы контакт в половину шара; при этом биток следовало бы подвести гораздо ближе к коричневому шару, чем в конечном счёте это мне удалось. В таком случае предстояло забить шар естественным ударом, а биток прокатить вперёд и после отражения от нижнего борта вывести назад на зелёный шар. Но на деле получилось так, что я отправил чёрный в правую верхнюю лузу, придав битку верхнее и несильное левое боковое вращение, чтобы возвратит его в середину стола после соударений с правым коротким и верхним длинным бортами. Однако, биток остановился неудачно – почти на прямой удар по жёлтому шару.

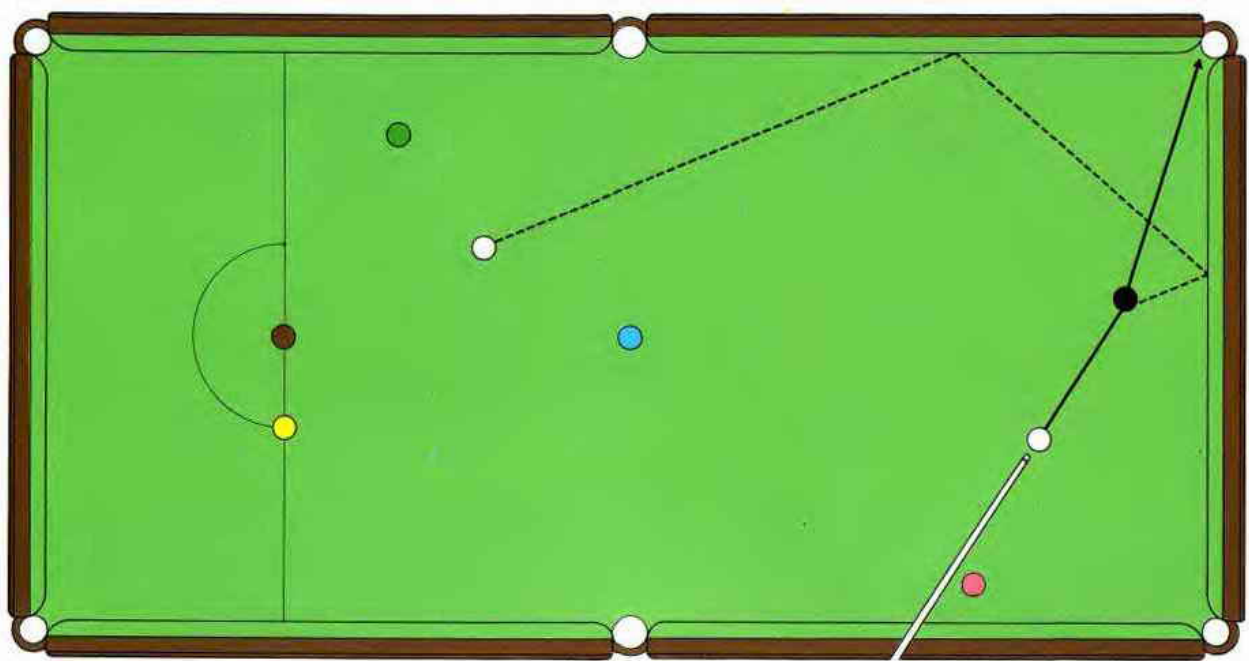


Иллюстрация 105. Атака лузы чёрным шаром, следующий удар – по жёлтому.

У меня было два выбора. Во-первых, можно было забить жёлтый шар и оттянуть биток вправо по направлению к синему, чтобы затем попытаться дальним ударом отправить зелёный шар в левую верхнюю лузу. В ином варианте я мог пойти на силовой прокат битка, после которого биток через нижний длинный и левый короткий борта вышел бы к зелёному шару. У того и другого удара были свои преимущества и недостатки.

Чтобы в первом ударе появилась реальная возможность забить зелёный, необходимо было оттянуть биток дальше синего шара. Если бы я привёл биток недостаточно близко к синему, то резка при игре по зелёному получилась бы трудной – тоньше, чем в половину шара. Я же, для такого дальнего удара, хотел иметь резку, не меньше, чем в три четверти шара. Помимо этого, оттяжку нужно было выполнить на довольно далёкое расстояние, и поэтому я не мог использовать рест – это означало, что биток мог вернуться и в район отметки розового шара. Однако, при такой оттяжке точно «угадать» необходимую силу удара было невозможно, и поэтому предпочтительнее было ударить излишне сильно, чем слишком слабо. Но основной недостаток заключался в следующем: как правило, чем больше дальность удара, тем он труднее. Преимущество этого удара состояло в том, что у меня был шанс забить зелёный шар независимо от того, где бы ни остановился биток.

Основное преимущество второго удара заключалось в том, что биток останавливался значительно ближе к зелёному шару, хотя и была опасность того, что он приблизится слишком близко. Кроме того, если белый и зелёный шар излишне не сближались, я имел реальные шансы забить зелёный в четыре лузы – правую нижнюю, нижнюю среднюю, левую нижнюю и левую верхнюю. Единственное, что вызывало беспокойство – возможность того, что биток встанет очень близко к зелёному.

Теперь мне предстояло принять решение: ❶ пойти на более простой удар с оттяжкой и получить более сложный второй удар; или ❷ сначала нанести трудный позиционный удар, зная о том, что если я выполню его верно, то получу удар по близко расположенному зелёному шару, позволяющий контролировать биток и

вывести его для удара по следующему шару – коричневому. Я решил следовать второму варианту.

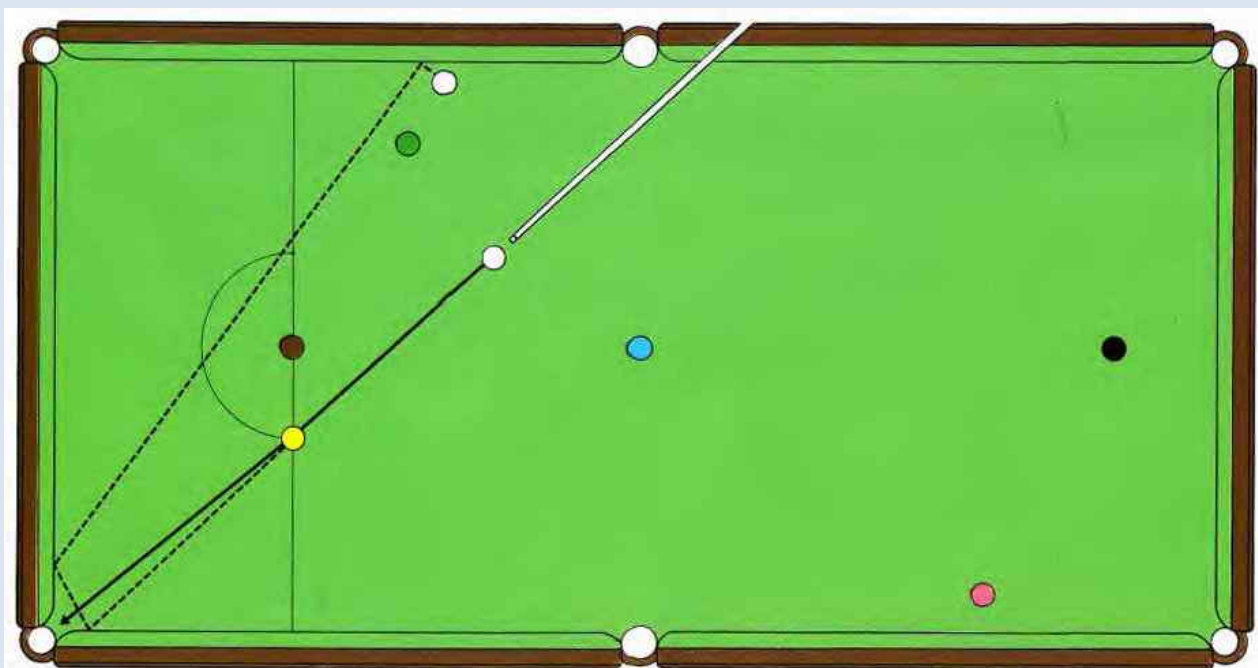


Иллюстрация 106. Атака лузы жёлтым шаром, следующий удар – по зелёному.

Плотным ударом в три четверти шара, придав при этом небольшое правое боковое ращение, я отправил жёлтый в левую нижнюю лузу, и сильным прокатом направил биток через два борта к зелёному шару. В какой-то момент показалось, что биток может попасть в зелёный шар и подвинуть его к длинному борту – такая ошибка стала бы роковой. Но белый лишь проследовал мимо зелёного к борту, заняв идеальную – даже несколько удивительно – позицию для игры зелёного шара в ту же самую лузу, в которой оказался жёлтый. Я предполагал, что буду забивать зелёный шар в нижнюю среднюю или правую нижнюю лузу – поскольку казалось более вероятным, что биток остановится у того же верхнего борта, но левее зелёного.

Получилось так, что мне предстоял удар в три четверти зелёного шара. Это означало, что с помощью естественного проката я мог послать биток поперёк стола и занять позицию для атаки левого верхнего угла коричневым шаром.

На столе оставался лишь один шар, вызывавший некоторые затруднения – розовый. Поэтому всё, на чем я сконцентрировался при игре коричневого шара, заключалось в хорошем выходе на синий, который позволил бы впоследствии перейти к розовому. Я намеревался забить коричневый шар и с помощью надёжного проката добиться отражения битка от левого короткого борта к синему шару.

Забив коричневый ударом в три четверти шара, я должен был идеально выйти на позицию слева от синего. Однако, я провёл биток примерно на фут дальше, чем это было нужно. Это означало, что мне предстояло выполнить несколько более сложный позиционный плоский удар, направляющий биток в левый борт и от него – назад к розовому шару. При этом, если биток не отражался от борта излишне далеко, я всегда получал шанс забить розовый в правую нижнюю лузу.

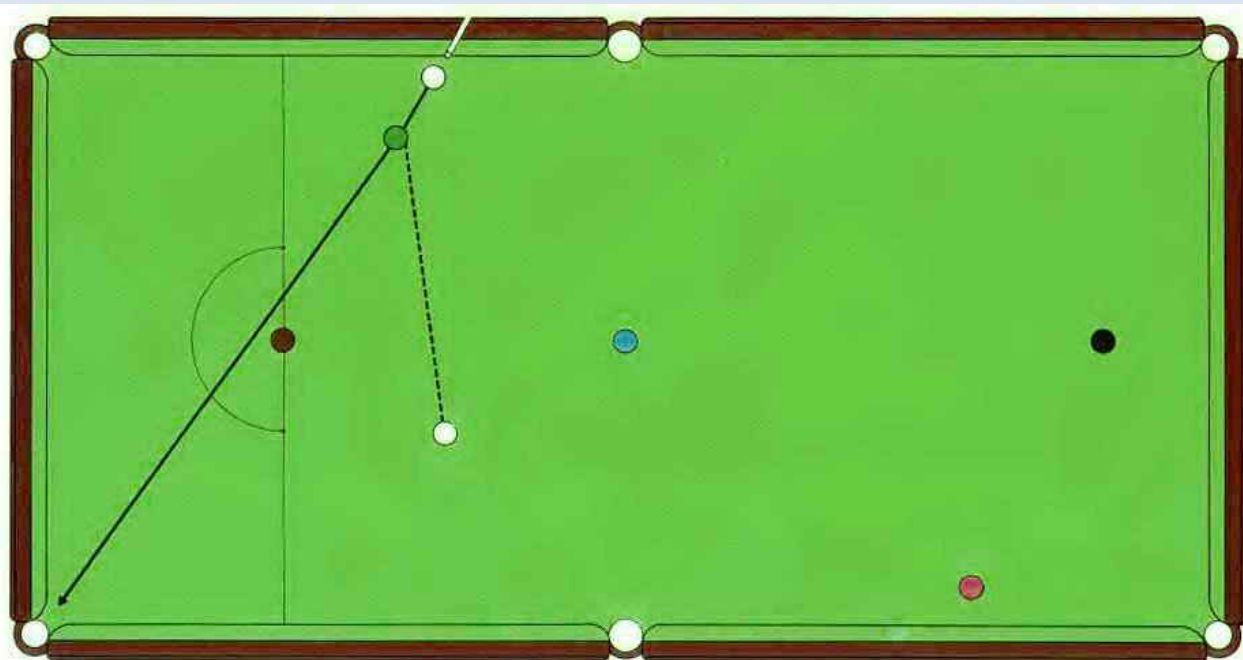


Иллюстрация 107. Атака лузы зелёным шаром, следующий удар – по коричневому.

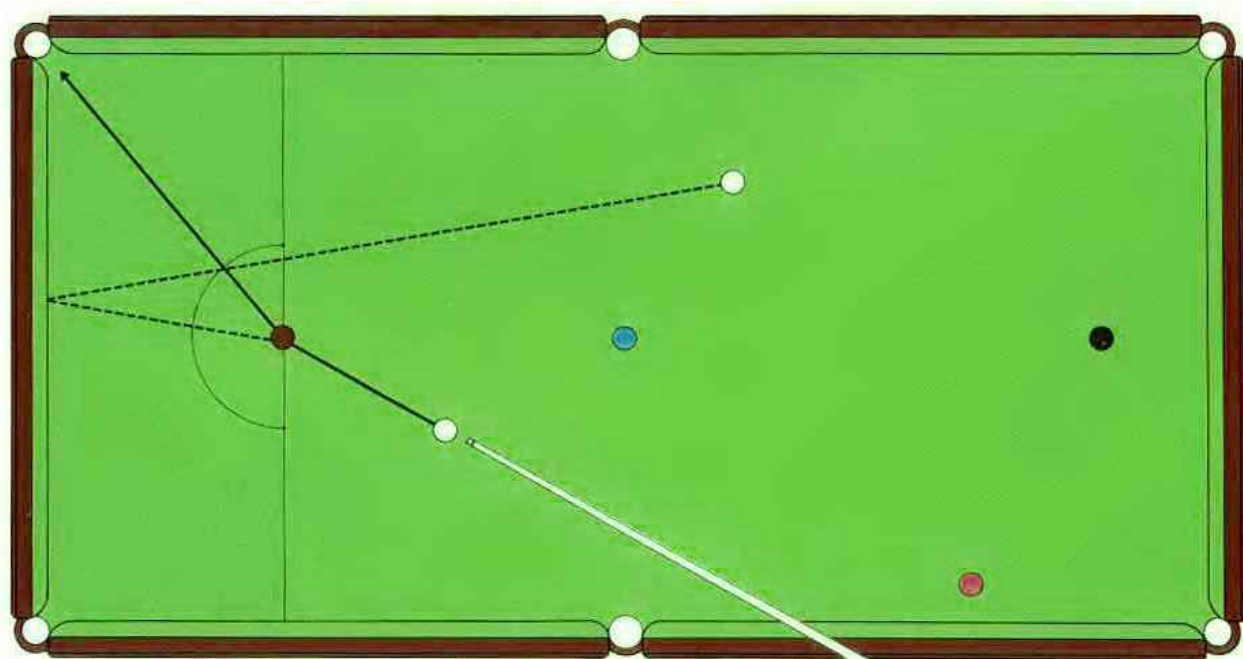


Иллюстрация 108. Атака лузы коричневым шаром, следующий удар – по синему.

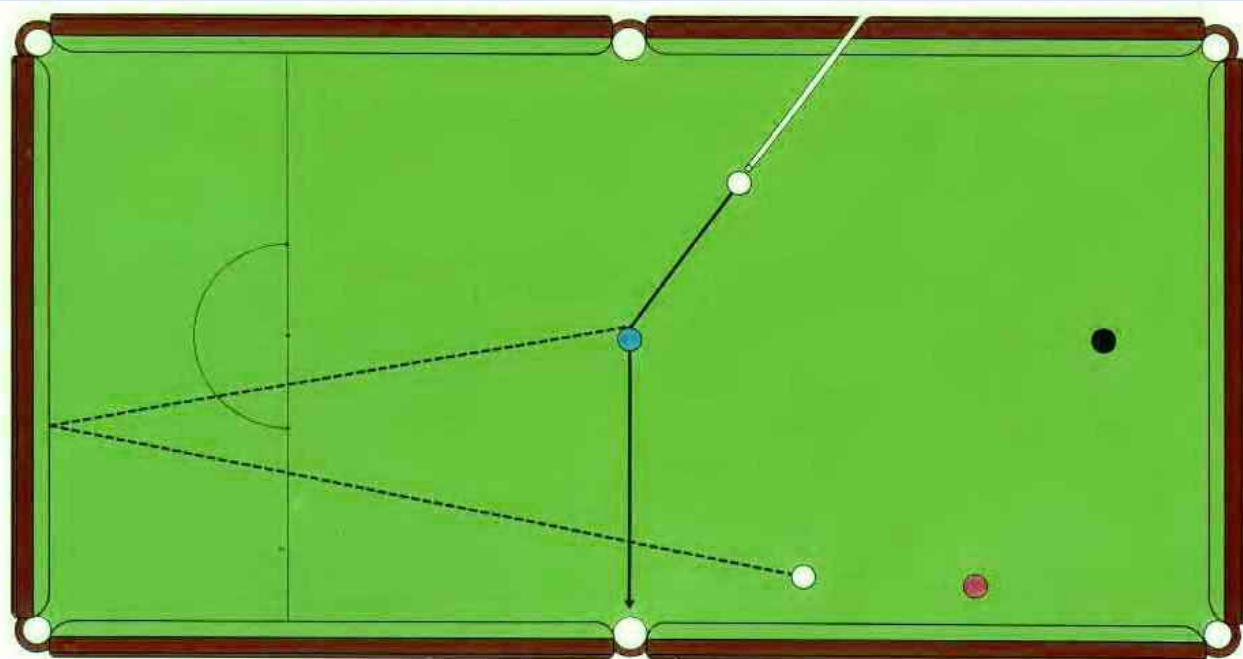


Иллюстрация 109. Атака лузы синим шаром, следующий удар – по розовому.

Синий шар я забил ударом в половину шара, но при этом мог бы поставить биток немного дальше от розового, чем получилось. Вследствие этого, пришлось играть с рестом, хотя это неудобство сводилось на нет тем, что белый и розовый шары стояли довольно близко друг к другу.

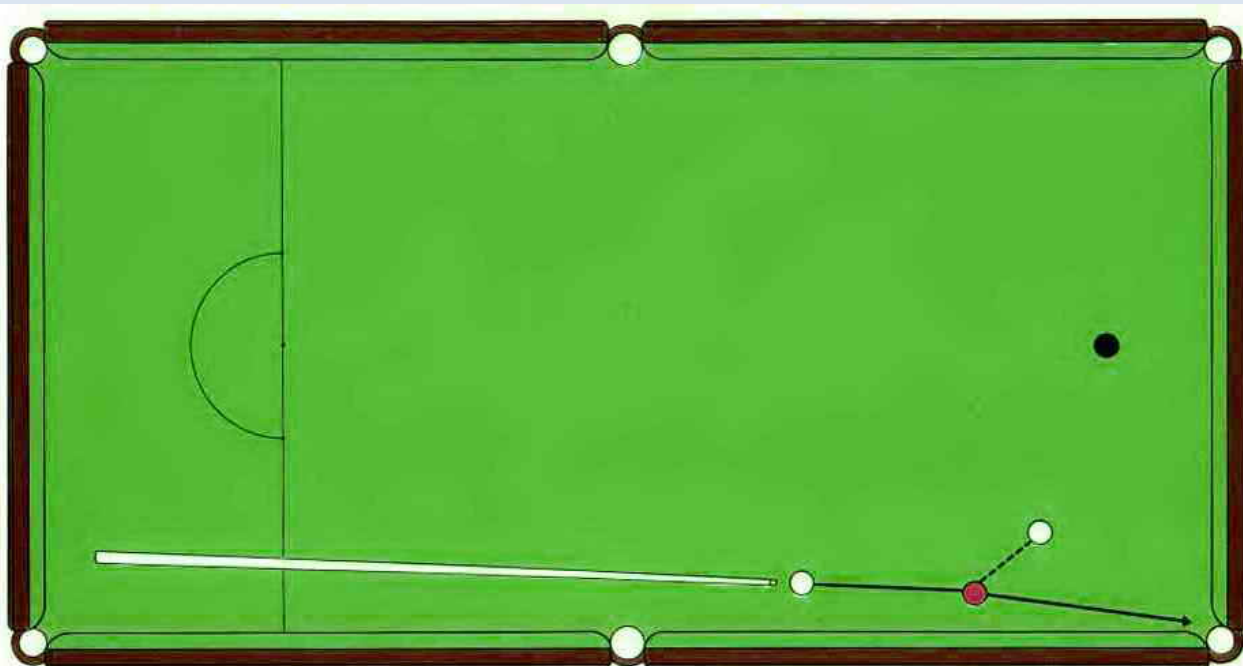


Иллюстрация 110. Атака лузы розовым шаром, следующий удар – по чёрному.

Ударом в три четверти шара, я отправил розовый в правую нижнюю лузу, и естественным прокатом направил биток к чёрному шару. Удар по нему в правый верхний угол был практически прямым, и им я закончил брейк с набором пятидесяти одного очка.



Иллюстрация 111. Атака лузы чёрным шаром. Серия составила 51 очко.

Резюме

Этот брейк значительно отличался от первого: здесь были переломные моменты, в которых требовалась очень точная позиционная игра – не по выходу в конкретную точку стола, а в смысле точности направления траектории. Чтобы очистить стол, мне было нужно добиваться правильных отражений при игре некоторых шаров. Если бы я расставил шары в исходную позицию, то мои шансы зачистить стол были бы значительно меньше по сравнению с первым брейком.

Во время выполнения этой серии было много моментов, когда она, вполне вероятно, очень легко могла прерваться. Это – тот случай, в котором удача в какой-то мере играет роль в построении брейка. Кроме того, это свидетельствует о том, что выполнение максимального брейка в 147 очков требует предельной точности и везения в смысле расположения шаров и их разделения в ходе выполнения серии.

Почему бы Вам не установить начальные позиции для этих брейков, и понять – насколько далеко в них Вы сможете продвинуться? Вы не должны в точности следовать теми путями, которые в игре избрал я. Попробуйте отработать различные способы построения этих брейков. Важно то, что Вы должны быть адаптированы и подготовлены к изменению течения брейка, если конкретный удар будет выполнен не так, как было запланировано.

Глава 5: Тактическая игра

Матчевая игра

Если Вы всерьёз занимаетесь Снукером, то не сможете научиться хорошо играть, лишь тренируясь; помимо этого, необходимо принимать участие в матчах и побеждать в них. По природе, большинству людей свойственна состязательность, им нравится быть удачливыми – поэтому, чем выше уровень Вашего мастерства,

тем лучше Вы должны проявлять себя в матчах. Всегда играйте на победу, а тренируйтесь – чтобы совершенствовать свою игру.

Есть много игроков, которые во всей красе проявляют себя на тренировке, но «разваливаются на кусочки», принимая участие в матче. Я лично упиваюсь матчевой игрой, и это происходит отчасти потому, что мне присущ соревновательный нрав, и я люблю играть перед аудиторией. Конечно, в течение матча, когда за Вами обычно наблюдают зрители, Вы находитесь под давлением и досадуете при проигрыше.

Одна из основных заповедей, о которой следует помнить, заключается в том, что не следует огорчаться или раздражаться. Соглашусь с тем, что это легче сказать, чем сделать! В матче бывают отрезки, когда Ваш противник становится более удачлив, или когда Вы начинаете играть скверно. В целом же, если общий уровень Вашей игры высок, то удача часто будет выравниваться в течение многих фреймов матча.

Если Вы будете расстраиваться, то это не только будет вредить Вашей собственной игре, но и вселит в соперника дополнительную уверенность. А с большей уверенностью часто приходит и бóльшая доля удачи, поэтому при этом положение дел ухудшается, а не улучшается. В общем, это приводит к неблагоприятным потерям концентрации – что, по-моему, непозволительно.

Если Вы можете, то всегда держите свои чувства внутри и под контролем. Иногда Вы будете чувствовать себя разбитым, но очень важно не показать этого. Другая проблема – нервы, и для них нет никакого волшебного лечения. Лучший способ состоит в том, чтобы заставить себя сыграть столько матчей, сколько Вы сможете, чтобы постараться адаптироваться к большим играм. Я уверен, что в какой-то момент все прошли эту стадию. Даже сейчас перед началом большого матча я чувствую бабочек в своём животе, но всё это проходит, как только я подхожу к столу.

Управлять нервами помогает расслабление, и разумный совет таков: следует делать то, что помогает Вам расслабиться перед матчем или между матчами. При этом я, конечно, не имею в виду употребление наркотиков или алкогольных напитков – они только ослабят зрение и способность ясно мыслить, что жизненно важно для Вашей игры. Предметом постоянного подшучивания надо мной стало то, что моя спальня в отеле оборудована автоматами для видеоигры «Космические захватчики» – но я действительно люблю в них играть, а они помогают мне расслабиться и сконцентрироваться.

В определенные моменты матча давление начинает нарастать, поскольку Вы достигаете решающей стадии игры. Удары по определенным шарам начинают вызывать затруднение, а промах при этом становится наиболее вероятным исходом. У того, кто проявляет бóльшую стойкость в игре под давлением, эти ощущения затем проходят.

Это – вопрос не о том, насколько хороша Ваша лучшая игра, а о том, насколько хороша Ваша худшая игра. Один неудачный период в матче может доконать Вас. Поэтому, намного лучше продемонстрировать стабильную хорошую игру, чем игру с провалами – пусть и со вспышками блеска. В игре у Вас может наступить яркий отрезок, но это не гарантирует, что Вы выиграете матч – в отличие от того, как неудачный отрезок приводит к поражению.

Когда Вы начинаете проигрывать фреймы, и становится по-настоящему трудно, именно тогда проявляется Ваша способность бороться за победу. Пока не все шары забиты, и победить теоретически ещё возможно, я никогда не считаю себя проигравшим.

Когда дела – ни к чёрту, очень подмывает рискнуть и попытаться вернуться в игру. Но не будьте опрометчивы! Намного лучше ждать и надеяться, что Ваш противник проявит самоуверенность. Когда для него всё идёт удачно, соперник будет находиться на вершине блаженства, и может позволить себе нанести очень много амбициозных ударов. И именно в это время у Вас появляется шанс вернуться в игру. Вы должны постараться воспользоваться всеми возможностями, которые Вам предоставляются – может быть, не слишком многими. В Снукере мирового уровня Вы иногда получаете всего лишь один шанс за целый фрейм.

Очевидно, Вы должны стараться не предоставлять противнику слишком много шансов. Если дела идут не слишком хорошо, часто лучше отыграть, чем пытаться при помощи любого амбициозного удара решить свои проблемы и обнаружить, что Вы позволили противнику вернуться в игру.

Слова о том, что не следует рисковать, конечно же, не следует воспринимать так, что Вы должны вести полностью защитную игру. С такой игрой Вы никогда не будете выходить победителем матчей. Прежде чем принять окончательное решение, Вы должны оценивать ситуацию, и взвешивать вероятности для каждого возможного удара. В частности, на соревновании не очень высокого уровня хороший брейк принесёт победу во фрейме, и Вы должны быть готовы к тому, чтобы пойти на его выполнение.

Признак хорошего игрока – способность мыслить под давлением и не впадать в панику. Что Вы должны делать, когда сталкиваетесь с трудным ударом и не можете решиться – пойти на него или нет? Первая очевидная мысль – выполняли ли Вы такой удар на тренировке, не испытывая при этом давления?

Я предлагаю Вам задать себе такие вопросы: Могу ли я забить этот шар? Велика ли вероятность того, что это случится? Получу ли я после этого гарантированное продолжение брейка? Стоит ли рисковать, если в случае промаха противник может получить реальную возможность для атаки? Если Вы можете положительно ответить на эти вопросы, то обязательно идите на удар.

Вы часто встречаетесь с одинаковыми ударами, неожиданно возникающими в разные моменты игры. И в зависимости от обстоятельств необходимо решать – выполнять ли конкретный удар или нет, даже если ранее в игре Вы его уже успешно сделали. Ваше решение будет зависеть от того, как расположены остальные шары, сколько очков ещё остаётся на столе, сколько очков Вам нужно набрать до фрейм-болла, сколько очков для победы требуется сопернику и так далее.

Эта сторона игры полностью определяется тактикой, ведь здесь учитывается именно Ваш выбор. Вы должны оценить – готовы ли принять на себя расчетный риск или нет. Это – то, благодаря чему игрок становится хорошим тактиком. Вы никогда не можете посоветовать кому-то – какой удар следует выполнить. В конце концов, это – дело самого игрока.

Это – то, что для меня делает матчевую игру настолько захватывающей. Если Вы принимаете правильное решение, все рукоплещут. Аналогично, все будут сразу же готовы критиковать Вас за ошибочное решение. Насколько это меня привлекает, настолько и захватывает; то же самое касается и Вас.

Во всем этом есть ещё один неуловимый аспект – настроение, в котором Вы находитесь в определённый момент времени. Вы можете столкнуться с ударом, который должны успешно выполнить, но при этом что-то внутри говорит, что Вы просто не представляете – как это сделать, и то, что Вы потерпите неудачу – и, конечно же, именно так и происходит. Иногда так случается, когда Вы уже приняли игровую стойку и прицеливаетесь. Если это произошло, поднимитесь и начните всё сначала.

У каждого игрока есть любимые удары. Если Вы внимательно изучите конкретный удар и почувствуете, что можете успешно его выполнять, то впоследствии часто будете делать это на инстинкте, даже если удар – не из лёгких. Вы должны полагаться на свое собственное суждение.

Скажу несколько заключительных слов о матчевой игре. Если Вы относитесь к своей игре серьёзно, то принимайте участие в стольких соревнованиях – в бильярдных клубах или на региональном уровне – в скольких сможете. Вы не должны пропускать их лишь потому, что Вы – юниор или потому, что оцениваете свой уровень мастерства, как недостаточно высокий. Например, если Вам меньше девятнадцати лет, можете принимать участие в Чемпионатах Великобритании среди юниоров. Помимо этого, проводятся чемпионаты для юношей младше шестнадцати лет.

Вам следует всегда стремиться сыграть с незнакомыми людьми, уровень игры которых Вам неведом. Это – лучший тест, чтобы понять – насколько улучшилась Ваша игра. Он поможет Вам закалить характер для участия в турнирах. Никогда не пугайтесь противника. Вам, а не Вашему противнику, решать – что делать и как играть. Когда Вы подходите к столу, в игре существует лишь один игрок.

До некоторой степени опыт участия в матчах усовершенствует Вашу игру больше, чем тренировки. Очевидно, я многому научился в годы начального освоения Снукера, но теперь я достиг такого момента, когда не смогу многого узнать с помощью тренировок. То, чему я учусь, я извлекаю из сыгранных матчей. В основном, это – знания о тактике игры. Конечно, я до сих пор удостаиваюсь, что моя техника поддерживается на высоком уровне. При необходимости я посвящаю необходимое время на исправление ошибки, которая за длительный период могла бы развиваться.

Я полагаю, что ценность матчей состоит в том, что Ваши ошибки наказываются, и что Вы осознаёте их в большем количестве. По той же самой причине Вы стремитесь узнавать больше после поражений, чем после побед. Одерживая верх, Вы часто не замечаете – когда приняли неправильное решение или нанесли плохой удар. Уступая же, Вы вынуждены анализировать – где «сбились с пути», иначе просто продолжите проигрывать.

Несерийная позиционная игра

(В этом разделе обсуждаются некоторые аспекты тех этапов игры, когда соперники не проводят серийных атак, а обмениваются поочерёдными одиночными ударами. При этом противники одновременно преследуют несколько целей: прежде всего, они стараются добиваться игровой позиции, в которой визави не будет иметь возможности провести результативную атаку; если «спрятаться» от потенциальной атаки соперника очень трудно, или же есть желание заманить оппонента на сомнительные атакующие действия, то шары расставляются так, чтобы возможная атака оказалась сложной и (или) рискованной; своими ударами игроки пытаются поставить противника в трудную позицию, при выходе из которой тот может допустить ошибку (или неточность), позволяющую начать собственную атакующую серию; наконец, при обмене ударами игроки постоянно ищут возможность выполнения «бесплатных» атакующих ударов, успех в которых даёт возможность продолжения атаки, а при промахе соперник не имеет возможности проведения атакующих действий. В русскоязычном бильярдном лексиконе обсуждаемые одиночные удары соперников называют отыгрышами. На мой взгляд, этот термин не только несколько

неблагозвучен, но и вовсе не отражает того, что за ним стоит. По-английски автор назвал этот раздел «Safety Play», и перевести такой бильярдный термин на русский язык оказалось весьма непросто. Казалось бы, здесь – всего лишь два слова, одно из которых (Play) однозначно переводится как «Игра», и, тем не менее, пришлось надолго призадуматься. Используя основные переводы прилагательного «Safety», можно сформировать такие словосочетания, как «Защитная игра», «Предохранительная игра», «Безопасная игра» и «Аварийная игра». Но как ни крути, ни одно из этих названий не отражает сути поочерёдной несерийной игры. Как представляется, не подходят и более вольные переводы «Надёжная игра», «Беспроегрышная игра», «Осторожная игра», «Сохранная игра», «Осмотрительная игра». Поэтому, забыв о словаре и немного порассуждав, я нашёл правильное, на мой взгляд, название – «Позиционная игра». Однако, к сожалению, такое словосочетание уже было использовано автором для обозначения управления движением битка при проведении атакующих серий. Поэтому я его немного расширил и перевёл так, как это указано в заголовке раздела – «Несерийная позиционная игра». Прим. пер.)

Несерийная позиционная игра – важная часть матчевой игры. Но не следует уделять слишком много времени исключительно для её тренировок – иначе есть опасность того, что это будет вредить Вашей атакующей игре. Если Вы ещё не научились серийно забивать шары в лузы, то не имеет большого смысла в освоении приёмов несерийной позиционной игры. Побед в матчах можно добиваться, лишь набирая очки.

Распространены три основные разновидности тактики, применяемой при несерийной позиционной игре. Некоторые из Ваших ударов могут поставить противника в затруднительное положение и, возможно, вынудят его дать Вам возможность для начала серийной атаки следующим ударом. Тактику, основанную на подобных ударах, можно назвать агрессивной несерийной позиционной игрой. Помимо этого, Вам придётся выполнять и удары, имеющие целью помешать сопернику начать его атаку. По сравнению с агрессивными, эти удары не так хороши – ведь при их применении противник обладает инициативой. Подобная тактика является оборонительной и пассивной.

Третья разновидность тактики представляет собой комбинацию упомянутых выше двух разновидностей. Она пускается в ход в тех случаях, когда отставание во фрейме становится внушительным. Такой тактический ход также возможен, если в матче Вы уже отстаёте на несколько фреймов, а противник показывает хорошую игру. При этом Вы можете сознательно попытаться нарушить ритмичность забивания им шаров, не давая возможностей для выполнения атакующих ударов. Конечно же, при этом Вы и сами сойдётесь с атакующего ритма. Однако, если Вы не демонстрируете такой же хорошей игры, как соперник, воздействие на Вас будет менее серьёзным. Эта тактика срабатывает не всегда, но когда Вы проигрываете, должны испробовать все возможности.

Для несерийной позиционной игры характерен высокий уровень контроля за движением шаров. В этом проявляется аналогия с позиционной игрой при атаке, за исключением того, что при серийной игре не приходится заботиться о конечном положении прицельного шара. Сила удара здесь приобретает чрезвычайно важное значение.

Начальный удар в партии – несерийный позиционный удар, который можно выполнять по-разному, преследуя при этом более оборонительную или более агрессивную направленность игры (илл. 112, 113). Если Вы наносите удар из-за болкерной линии и тонко попадаете по пирамиде красных шаров, то биток

возвратится в нижнюю часть стола. Но от такого удара Вы не получаете никакой пользы, ведь противник, если захочет, сможет сделать точно то же самое. Это – абсолютно оборонительный несерийный позиционный удар.

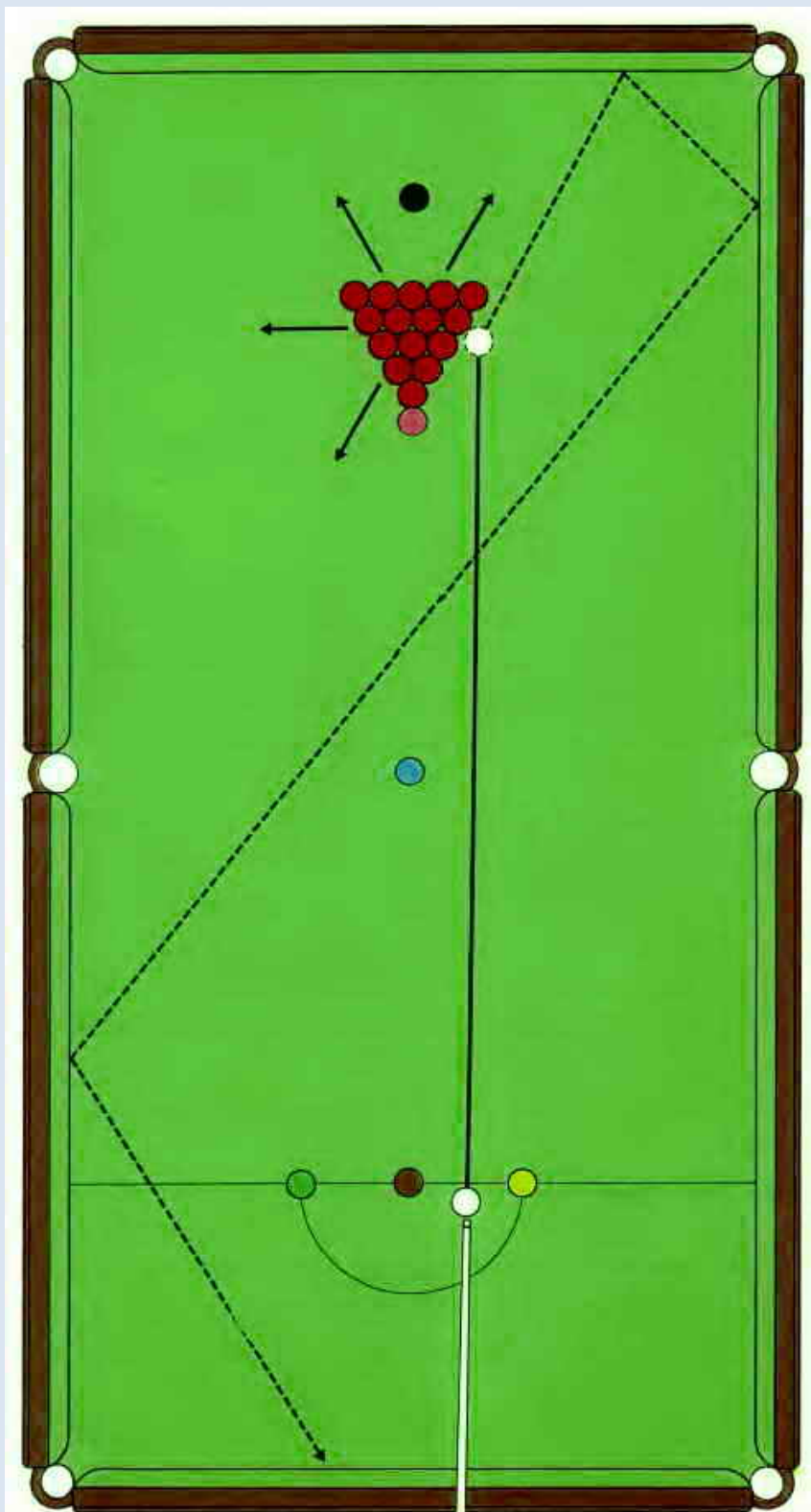


Иллюстрация 112. Первый несерийный позиционный удар, который Вы должны нанести во фрейме, выполняется в исходной позиции шаров. Здесь показан уверенный начальный удар.

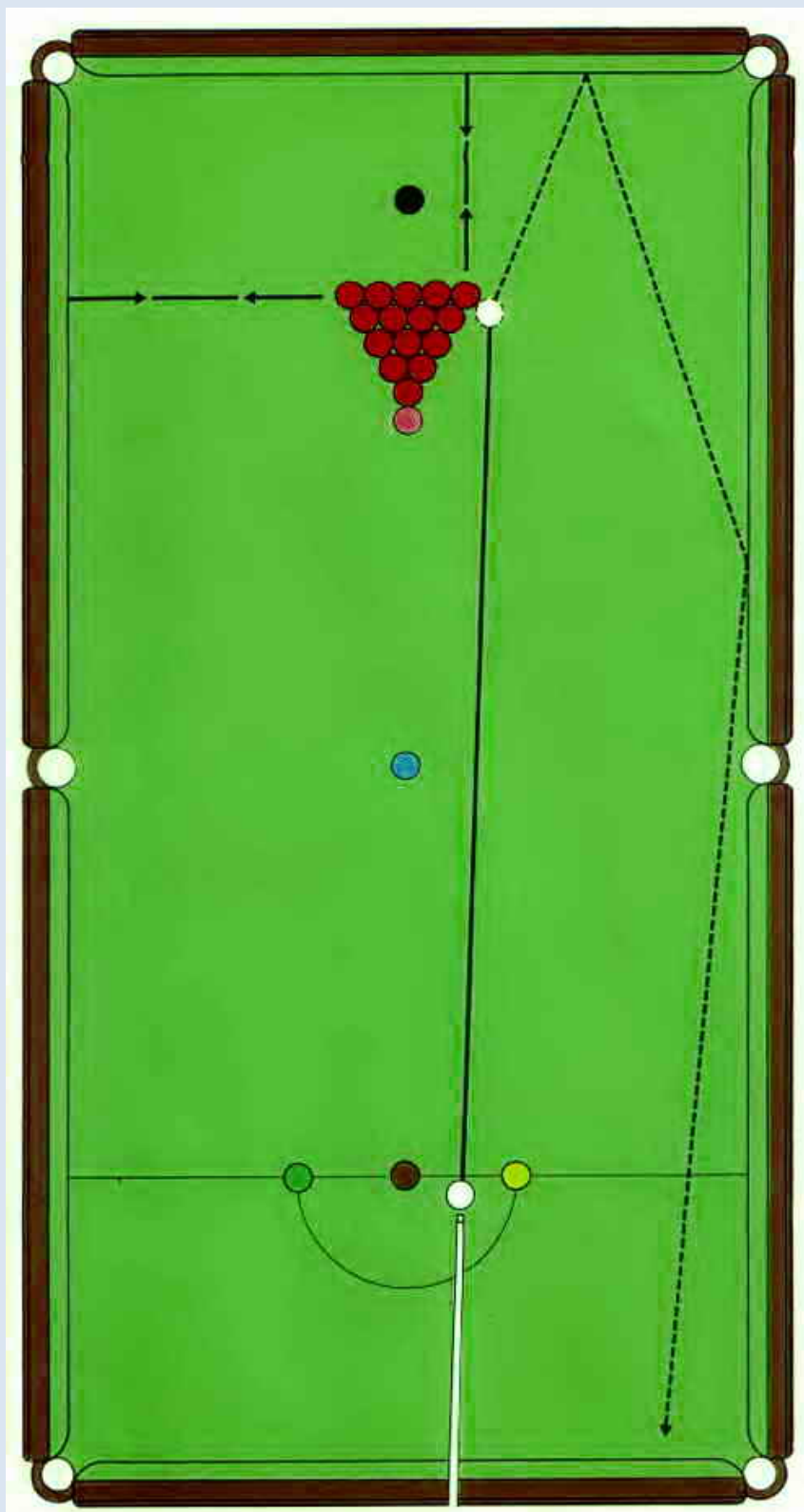


Иллюстрация 113. Плотность контакта битка с пирамидой при начальном ударе может варьироваться. Как демонстрирует этот удар, Вы даже можете применять удар с обратной резкой.

Перспективнее выглядит удар с более толстым прицеливанием битка по пирамиде, после чего красные шары разлетаются активнее. При таком ударе Вы принимаете на себя определённый риск, но если биток остановится в запланированном месте (у борта за зелёным шаром), противник будет поставлен в очень трудную ситуацию.

Одно из фундаментальных правил несерийной позиционной игры состоит в том, что биток следует направлять как можно дальше от прицельного шара, так как удалённость всегда открывает больше возможностей для ошибки. Помимо этого, во многих случаях удар соперника окажется намного труднее, если биток остановится у борта стола.

Начальные этапы большинства фреймов протекают по единому «шаблону» несерийной позиционной игры. При этом оба игрока пытаются получить преимущество, возвращая биток за болкерную линию и пытаясь создать противнику затруднения, чтобы тот не смог ответить аналогичным образом. Это достигается за счёт такого касания группы красных шаров, при котором в движение приходит лишь один или два шара. Обычно проводки битка через одну из сторон стола (*вдоль длинного борта; прим. пер.*) становятся затруднительными, а другая сторона при этом часто свободна от красных шаров.

Выполняя проводку битка, старайтесь создать позицию, в которой скопление шаров, от которых сопернику проще возвратит биток, прикрыто болкерными шарами. В таких случаях Вашему противнику придётся играть через потенциально более опасную область игровой поверхности.

Помимо нескольких упомянутых подходов, в несерийной позиционной игре существует самый лучший вид удара – удар, в результате которого устанавливается позиция «снукер».

Снукер

Существует много способов постановки снукера, и я не в состоянии привести примеры каждого из них. Слишком много зависит от общего хода игры и положений всех шаров на столе. Тем не менее, я могу представить некоторые полезные для Вас рекомендации.

Например, когда на столе остаются лишь розовый и чёрный шары, при попытке поставить снукер лучше всего биток укрыть за чёрным шаром, а розовый направить именно в нижнюю часть стола, а не в какое-то иное место игровой поверхности.

Помимо этого, постарайтесь вынудить соперника играть не менее, чем от двух бортов – чем большее количество касаний бортов он задействует в своём ударе, тем вероятнее, что при этом допустит ошибку.

Если красные шары расположены довольно плотной группой, пользы от постановки снукера совсем немного – ведь противнику совсем не трудно попасть битком в скопление шаров. А вот постановка снукера при рассеянных красных шарах – превосходный приём, приводящий Вас при следующем ударе к открытой позиции, независимо от того, выйдет ли соперник успешно из снукера или нет.

Атакующие удары по отыгрышу

Такие удары особенно предпочтительны, потому что дают Вам две возможности. Вы можете выполнять их, когда имеется возможность отправить

сложный шар в лузу и при этом перевести биток в безопасную позицию, не давая возможности атаковать оппоненту в случае Вашего промаха.

В заключение

Сейчас Вы должны обладать более широким пониманием этой захватывающей игры – возможно, Вы даже стали её заядлым любителем, как и я. Но не позволяйте своему энтузиазму сделать Вас слишком поспешным к достижению успеха; Вам нужен прочный фундамент, на котором можно построить успех. Поэтому уделите должное время для совершенствования техники, подготовьтесь в психологическом отношении к соперничеству, а затем подходите к столу, будучи готовыми к победе.