



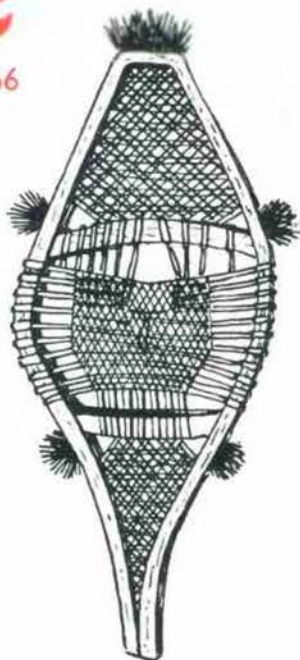
НАУКА И ЖИЗНЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

◆ Страна встречает XXIII съезд КПСС. Вице-президент АН СССР М. Д. Миллионщиков говорит о перспективах научных исследований и технического прогресса ◆ У вокзала появились безошибочные ценители: с помощью акустических приборов удалось детально проанализировать красоту голоса великих певцов ◆ А. Н. Колмогоров знакомит читателей с исследованием, где чисто геометрические методы были удачно применены к истории нашей планеты ◆ Шахматисты, как известно, играют молча. О безмолвных дискуссиях, которые они ведут в это время сами с собой, рассказывает гроссмейстер В. Корчной ◆ Очерк «Где-то там, за полюсом...» сообщает новые подробности о полном героики и драматизма полете Леваневского и его товарищей ◆ Вопрос о двойниках и самозванцах — одна из труднейших и увлекательных проблем исторической науки ◆ В «Спортшколе»: техника бильярдной игры.

2

1966



В. БОРАХВОСТОС.

НЕМНОГО
ИСТОРИИ

Бильярд появился в России при Петре I. Вояжируя по иноземным государствам, он пристрастился там к бильярду и привез его домой. При Петре бильярд еще не был в большом ходу. Им занимались только придворные. Более широкое распространение он получил лишь при Анне Иоанновне. С середины XIX века начала развиваться игра уже по международным правилам, привезенным из Парижа. С того времени и начали у нас появляться чемпионы этого вида спорта. История сохранила их имена.

Самым лучшим бильярдистом в то время был И. Н. Скобелев, дед прославленного русского полководца.

Вторым считался генерал от инфантерии, герой первой Отечественной войны Д. Г. Бибиков. Потеряв в бою под Бородином левую руку, он начал систематическую тренировку одной правой и достиг большого успеха.

На третьем месте считался генерал Остерман-Толстой.

Игра в бильярд описывается во многих литературных произведениях. Александр Сергеевич Пушкин отобразил этот вид спорта в своей бессмертной «Капитанской дочке», где заставляет Гриневу играть с пройдохой Журниным. Заметим, кстати, что сам автор был отличным бильярдистом.

В бильярд играют и герои романа Э. Хемингуэя «Прощай, оружие!»:

«Я застал графа Греффи в бильярдной. Он упражнялся в различных ударах и казался очень хрупким в свете лампы, спускавшейся над бильярдом...»

Он очень красиво разыграл партию, и, не смотря на фору, я только на четыре очка обогнал его к середине игры...»

Графу Греффи было девяносто четыре года. Он собирался дожить до ста и играл на бильярде с уверенной свободой, неожиданной в этом сухоньком девяносточетырехлетнем теле... Он дал мне пятнадцать очков форы и обыграл меня».

Бильярдную игру любят многие. Однако не все знают единые правила игры. «В каждом монастыре — свой устав». На этой почве часто возникают споры во время турниров между клубами или командами спортивных обществ. Особенно много ломается копий в соревнованиях между домами отдыха и санаториями, где команды состоят из игроков, приславших провести свой отпуск или подлечиться из разных районов нашей страны. На таком турнире выясняется, что в каждой области Советского Союза существуют свои, никак не писанные правила.

До 1941 года при Комитете по делам физкультуры и спорта существовала бильярдная секция. Она и руководила этим видом спорта. Она устраивала соревнования на первенство внутри города, потом — республики или края, затем — всесоюзные и междугородные. Тогда существовал «Кубок Москвы» по бильярду, который разыгрывался между спортивными обществами. Начало массовым турнирам было положено в 1935 году своеобразным турниром-гандинапом.

Первое состязание было организовано в Готическом зале клуба РНХ имени Ф. Э. Дзержинского. В нем участвовали сильнейшие игроки бильярдных секций при клубах: РНХ, НКВД, Всесоюзного общества старых большевиков, ЦДКА, Дома ученых, Клуба писателей. Дома печати, Дома мастеров искусства, Дома кино, Дома архитекторов, Всесоюзного общества политкаторжан, Клуба работников милиции и Мосавтоклуба.

Зимний бильярдный сезон обычно открывался в Москве турниром-гандинапом.

К И Й

От него многое зависит в игре.

Теннисисты и игроки в настольный теннис, соревнуясь, пользуются своей собственной ракеткой, хорошо подобранной «по руке» и тщательно «пристрелянной», как винтовка снайпера.

Точно так же и кий. Если он не по руке, даже хороший бильярдист будет играть ниже своих возможностей.

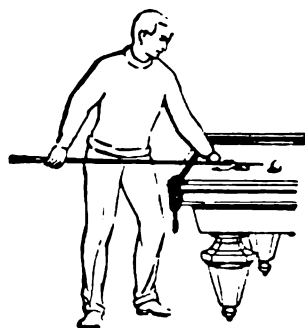
Вспоминается, что Маяковский, выбирая кий, всегда недовольно ворчал.

— Хвостинки, а не кий! — говорил он, взяв кий за толстый конец и потряхивая им в воздухе. — Нет ни одного по руке! Мне нужна палица, а не хвостинка. Где бы мне найти меч-кладенец, кий-самоклад? Эти не то. Да и размер не мой.

Длина кия 145—150 санти-

метров. Необходимо, чтобы кий был математически прямолинейен, ибо даже легкая кривизна снижает точность прицела. Кий делается сборным, как говорят мастера, «штучным».

Когда кий выбран, надо внимательно осмотреть наклейку: не «засалилась» ли она от частого намеливания. Если наклейка блестит, как шлифованная, ее следует потереть наждачной бумагой или даже рашпилем, чтобы поверхность кожи стала шероховатой. Иначе кий будет скользить по шару, делать «кикс». После чистки наклейки шкуркой ее вновь надо намелить, а чтобы кий хорошо скользил по руке, следует натереть мелом промежутки между большим и указательным пальцами левой руки (или, конечно, правой, если спортсмен — левша). Намеленная наклейка предупреждает скольжение кия по шару, а по руке, натертой мелом, кий скользит лучше.



Для участия в таком турнире обычно записывалось не меньше двадцати команд, принадлежавших московским клубам и добровольным спортивным обществам. Среди них обычно фигурировали «Динамо», «Спартак», «Октябрь», «Старт», ЦДКА, Клуб мастеров искусств (ЦДРИ), Клуб воросилловских стрелков, Дом ученых, Клуб писателей, Мосавтоклуб, Центральный дом журналистов, Дворец культуры автозавода имени Лихачева и другие.

Турнир разыгрывался следующим образом.

Две недели отводились на отборочные соревнования. Затем проводился турнир. Он проводился в два круга по олимпийской системе.

Затем победители встречались с сильнейшими игроками страны, такими, как Н. Березин, Н. Кобзев, А. Миллев, и другими.

Эти мастера играли с победителями отборочных соревнований не на равных условиях, а давали фору, размер которой определяло жюри.

Эта оригинальная форма турнира неизменно вызвала большой интерес не только среди тысяч бильярдистов, но и среди широкой публики.

Незадолго до войны Н. Березину, Н. Кобзеву и А. Миллеву было присвоено звание мастера спорта.

Игр на бильярде существует много. У нас же в стране распространены только две. Первая — «русская пирамидка» и вторая — «американка».

Вот эти два вида, получивших массовое распространение, мы и рассмотрим.

СТОЙКА

Корпус бильярдиста, готового нанести удар кием по шару, должен быть слегка развернут в сторону кия. Если биток находится на приличном удалении от борта, то во время нанесения удара лучше касаться левым бедром стола. Это придаст большую устойчивость. Ноги спортсмена, готового нанести удар, должны быть немного согнуты в коленях.

Голова в момент прицела слегка наклонена над столом. Это делает стойку красивой и увеличивает верность прицела, а следовательно, увеличивает и точность удара.

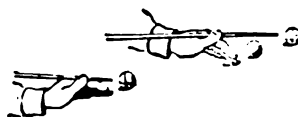
Переносить во время удара всю тяжесть тела на левую руку, которой спортсмен опирается на стол для нанесения удара не следует. Во-первых, это быстро утомляет руку, а во-вторых, сказывается на точности прицела и, следовательно, на результате удара.

В момент нанесения удара кием по шару плечи должны быть неподвижны, правая рука несколько согнута. Кий надо держать в расслабленной ладони так, чтобы он свободно лежал на пальцах и был лишь слегка прижат ими. Тонкий конец кия кладется на левую руку, опертую о борт стола или о свое «поле» так, чтобы наклейка была удалена от кисти сантиметров на 25—30 (в зависимости от силы, с которой спортсмен намеревается нанести удар по шару).

Если для удара сила не нужна — например, при кладке шара в «середину», — то при нацеливании кия вовсе нет надобности размахивать всей рукой. Для этого вполне достаточно делать слабый размах, двигая кий по левой руке лишь небольшой амплитудой правой кисти.

Целиться не нужно долго. От этого глаз устает и удар наносится неправильно. Как

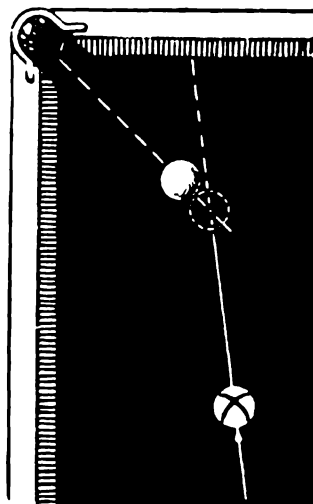
говорят снайперы, «сбивает» прицел». Но и «навскидку» тоже бить не следует. Это не на охоте. Шар от игрока куда-то не убежит и не улетит. Для хорошего прицела достаточно три-четыре движения кия по левой руке. Необходимо только следить, чтобы толстый конец кия не поднимался вверх, а ходил почти параллельно плоскости стола, свободно и плавно.



Правильно.



Неправильно.



МАРШАЛ СОВЕТСКОГО СОЮЗА СЕМЕН МИХАЙЛОВИЧ
БУДЕННЫЙ:

По собственному опыту могу сказать, что это очень и очень полезная игра для любого возраста. При этой игре развиваются практически все мышцы, но особенно рук, вырабатывается глазомер, ловкость, не говоря уже о том, что игрок только за одну партию проходит вокруг стола путь порядка трех километров.

Моей правой руке не повезло: она была ранена, потом сломана. Если бы не бильярд, который исподволь упражняет мышцы, остался бы я без руки. И лечащий врач прямо рекомендовал: «Тренируйте руку на бильярде!»

Бильярд — это один из видов физкультурной закалилки, причем очень хороший, универсальный вид, особенно для пожилых мужчин и женщин. Вот когда вам стукнет пятьдесят, врачи начнут рекомендовать: «Берегите здоровье». А чтобы беречь, надо его иметь! Бильярд и поможет иметь его и беречь.

Лично я считаю: каждый мужчина и каждая женщина, если, конечно, они хотят долгие оставаться в строю здоровых, должны полюбить эту игру.

К сожалению, огорчает то, что наши спортивные организации сминули бильярд со счетов, а промышленность никак не хочет научиться делать хорошие бильярды и кии. Часто выпускают столы недоброкачественные, лузы разнокалиберные, не по шарам, кии — одно наказание. Кий — он должен свободно в руке ходить, а делают какие-то палки, жерди огородные. А ведь могут у нас делать хорошую продукцию. Нужно, просто необходимо, чтобы вплотную занялись этим вопросом.

И еще. В бильярдных у нас обычно накурено так, что хоть топор вешай. А бильярд, как и всякий вид спорта, требует свежего воздуха. Человек приходит в бильярдную не отравляться, а закаляться...

Ну, и еще я хочу сказать, что бильярдное поле — это практический учебник геометрии и физики. Нет ни одного шара, которого нельзя было бы положить в лузу, — все зависит только от расчета игрока. Это я запомнил с тех пор, когда меня учил этой замечательной игре Глеб Максимиланович Ирминжановский...

Мой совет всем: полюбите бильярд. Кстати, когда плохая погода, ненастье, а врач рекомендует обязательные прогулки, у бильярдного стола при открытой форточке отличный моцион...

НАРОДНЫЙ АРТИСТ СССР МИХАИЛ ИВАНОВИЧ
ЖАРОВ:

Я очень люблю игру на бильярде. Полюбил еще до того, как мне довелось сыграть роль «короля санкт-петербургского бильярда» в известной трилогии о Максиме. Лично для меня бильярд — великолепный спортивный тренинг: он развивает четкость, координацию движений, быструю реакцию в сложной обстановке, находчивость. После сыгранной партии я чувствую прилив энергии, усталость снимает как рукой. Но, к сожалению, в последнее время я редко играю в бильярд. Отчасти это потому, что многие из наших бильярдных содержатся в ужасных условиях: дым, алкоголь, пиво, денежный азарт. А бильярд — игра чисто спортивная! И я нахожу в ней чисто спортивный интерес, чисто спортивное удовольствие. За свою жизнь я сыграл бесчисленное количество партий

Во время прицела не следует допускать также, чтобы толстый конец кия «рыскал» из стороны в сторону: это вредит точности удара.

Есть много способов делать упор для кия. Правильный же упор из левой руки делается так: пальцы ставятся на стол, а большой палец слегка поднимается вверх, образуя угол с указательным. По этому углу-ложбинке и ходит кий во время прицела и удара.

Иногда на столе бывает такая композиция, что негде сделать опору. Тогда можно играть без нее, так называемым «тычком» или «пистолетом», то есть перехватить кий в правой руке так, чтобы тяжелый конец уравновесился с тонким, и, прицелившись, ударить тонким концом кия биток. При длительной тренировке можно достичь хороших результатов и при таком способе игры. Им обычно пользуются одноклассники спортсмены.

В тех случаях, когда спортсмен еще недостаточно овладел тычковым ударом, он может применить удар «из-за спины», заведя руку с кием за спину.

ПРИЦЕЛ

Дарование спортсмена заключается в способности тщательно определить точки прицела. Если он ударит кием в намеченную точку на битке и тот, получив ускоренное поступательное движение, точно попадет в намеченное место игаемого шара, шар неизбежно должен упасть в лузу.

У Чкалова, например, было «абсолютное зрение», как у некоторых хороших музыкантов бывает «абсолютный слух». Он никогда долго не целился при ударе. Его изощренный глаз летчика-истребителя моментально определял точку на игаемом шаре, находящуюся на линии, проходящей через центр шара и середину лузы, и тут же прокладывая линию прицела так, чтобы биток ударил в эту точку.

Если биток посылается с дальнего расстояния, то линия прицела практически совпадает с линией, соеди-

няющей указанную точку с центром битка, — кий смотрит в эту точку.

С близкого расстояния кий приходится нацеливать не прямо в указанную точку, а в сторону от нее. Чем ближе биток к игаемому шару, тем угол между этой линией и линией прицела

будет больше — приходится вносить большую поправку.

Но одного умения находить точную линию прицела маловато. Необходимо еще освоить верный удар. Он приобретает только длительной тренировкой.

Наша задача — не объяснять с научной точки зрения

Б И Л Ь Я Р Д Е

и ни разу не играл на деньги, если, конечно, не считать сцены в кинофильме, когда это требовалось по сценарию...

ПЕЧАТНИК МОСКОВСКОЙ ФАБРИКИ ГОЗНАК АНАТОЛИЯ МИХАЙЛОВИЧ ГОРОХОВ:

Бильярд — это здорово! После однообразной работы у машины бильярд отлично «разгуливает» все мышцы. Но для меня он не только вид физзарядки: медленное похаживание вокруг стола, раздумья у борта, выбор шара, «угла атаки», неторопливое прицеливание — весь процесс игры удивительно благотворно действует на мою нервную систему, нормализует, я бы сказал, ее. Жаль вот только, что редко можно найти хороший кий, а о бильярдных столах и говорить не приходится.

КАНДИДАТ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК АСКОЛЬД НИКОЛАЕВИЧ МАРТОВСКИЙ:

Бильярд — увлекательная и интересная игра. Игра на бильярде особенно полезна для людей среднего и старшего возраста, ведущих малоподвижный образ жизни. Играя, вы незаметно для себя выполняете своеобразную гимнастику у стола, совершенствуете силу и точность удара, координацию и эластичность движений.

Конечно, бильярду не следует посвящать жизнь, но разумное сочетание игры на бильярде в часы досуга с прогулками на свежем воздухе и гимнастическими упражнениями позволит сохранить нашу работоспособность на долгие годы. Лично я испытываю огромное удовольствие от этой игры...

К сожалению, та нездоровая, я бы сказал, набацкая, атмосфера, создавшаяся вокруг бильярдного стола, резко сокращает число поклонников этой красивой игры.

ПРОФЕССОР АЛЕКСАНДР ЛЬВОВИЧ ТРАХТЕРОВ:

Человек, который перешел рубеж 50-летия, обязан заниматься спортом, если хочет сохранить бодрость и здоровье, продлить трудоспособность. Если он может заниматься лыжным спортом, туризмом, греблей, плаванием — это хорошо. А если нет? Когда я по состоянию здоровья уже не мог играть в теннис, возник выбор: или совсем без спорта, или бильярд. И я, разумеется, выбрал последнее — ведь бильярду «все возрасты покорны». Игра в бильярд очень подвижна, тренирует меткость, вырабатывает настойчивость и выдержку.

Научному работнику, ведущему в силу своей профессии преимущественно сидячий образ жизни, необходим отдых в движении, спортивная активность. Бильярд я никогда не променяю на гамак с книгой или преферанс. Даже шахматы для людей моего возраста вряд ли можно рекомендовать: шахматы отлично развивают интеллектуальные способности, но игра эта неподвижная, а пожилому человеку необходимы движение, физическая активность.

К сожалению, бильярд до настоящего времени выключен из разряда спортивных игр... Неужели трагичное прошлое бильярда так омрачает эту игру, что до сих пор наши спортивные организации никак не могут решиться уделить бильярду должное внимание и, отбросив предрассудки, восстановить у нас интернациональное спортивное достоинство этой прекрасной игры.

технику бильярдного спорта а помочь начинающему спортсмену понять, как надо ударить кием по битку, что-

бы он, стукнувшись о шар, сбил его в лузу.

Шар, как и всякое сферическое тело, имеет на

своей поверхности миллионы воображаемых точек для нанесения удара.

Мы из этих миллионов выберем только девять. Они крайне необходимы в деле познания техники удара.

К Л А П Ш Т О С

Поскольку клапшотс наносится в самый центр шара, мы и считаем эту точку за № 1.

Он, этот удар, зиждется на физическом законе, гласящем, что шар, движущийся по плоскости, ударившись о другой, равный ему не только по массе и объему, но и по упругости, неизбежно останавливается на месте, в точке соприкосновения, а свою скорость движения и его направление передает другому, тому, о какой он ударился.

Клапшотс — основной удар. Он эффективен, красив и результативен. Но труден! Особенно если биток стоит, плотно прижавшись к борту.

Нанести клапшотс, «отковырнув» биток от бортика, удается только спортсменам высшего класса, ибо точка № 1 в этом случае не видна. Удар приходится наносить необычно, не так, как принято, держа кий параллельно плоскости стола, а задрать его толстый конец как можно выше, чтобы коснуться наклейкой точки, наиболее близкой к № 1.

Клапшотс часто применяется в тех случаях, когда шар, подлежащий кладке, стоит очень близко от лузы, особенно средней, а биток находится от него по прямой линии на почтительном расстоянии.

Если при такой композиции шаров «послать» биток «накатом», то есть плавно толкнуть его кием, то он по инерции и сам угодит в лузу. Это хорошо при игре в «американку», но противопоставлено в «пирамидку», ибо падение «своего» в этой игре карается штрафом в пять очков, потерей удара и сыгранного шара.



Если послать своего «боквичком», то он так же может ввинтиться в лузу. При игре в «американку» спортсмен умышленно наносит такие удары, чтобы упало сразу два шара, а в «пирамидку» таких ударов надо избегать. Для этого и применяется клапшотс. Биток при этом ударе остается на месте, а играемый шар неминуемо сталкивается в лузу.

Этот удар хорош еще и в тех случаях, когда спортсмен хочет поставить своего партнера в трудное положение или когда игра свелась к последнему шару.

На столе получилась такая композиция, что играть шар опасно: можно подставить. Тогда спортсмен наносит клапшотс. Биток остается на месте встречи с другим шаром, скажем, посередине стола, а играемый шар, получив от него силу и направление движения, откатывается к короткому борту, и если удар хорошо рассчитан, то шар даже прижимается к борту, и партнер, таким образом, будет поставлен в трудное положение, ибо он вынужден играть шар дулетом в угол (то есть направить его в борт бильярдного стола с таким расчетом, чтобы, отразившись от борта, он попал в лузу). А такой удар чреват неприятными последствиями: шар может подставить ся под угловую лузу.

Если же партнер не пожелает играть его дулетом в угол, а просто «накатит», то играемый шар отойдет от борта и встанет в композицию, при которой его можно положить в угол или дулетом в середину.

Трудность исполнения клапшотса пропорциональна расстоянию между шарами.

Все мастера бильярдного спорта сходятся в одном: начинающему спортсмену прежде всего надо изучить клапшотс теоретически, затем овладеть им на практике, а потом уже переходить к ознакомлению с другими ударами.

Э Ф Ф Е

Остальные восемь ударов носят общее название «эффе», то есть «крученный

удар», от которого шар во время поступательного движения начинает вращаться вокруг своей оси.

Четыре из них известны спортсменам под терминами: «накат», «оттяжка» и «боквички» — правый и левый.

Эффе — очень результативный, красивый и эффектный удар.

По легкости исполнения первым после клапшотса является *накат*.

Поскольку основную точку в самом центре мы назвали точкой № 1, то остальные восемь будут располагаться по битку по часовой стрелке, слева направо, как на циферблате.

Удар по верхней точке, лежащей на центральном меридиане шара, считается одним из самых легких. Необходимо только следить, чтобы наклейка кия была хорошо натерта мелом. Иначе он скользнет, и получится «кикс», а шар пойдет совсем не в том направлении, в каком хотелось бы спортсмену.

От удара кием в точку № 2 шар получает прямолинейное поступательное движение. К нему еще приплюсовывается и вращение. При столкновении с шаром, который спортсмен пытается сыграть, биток не остановится в точке соприкосновения со вторым шаром, а, передав ему часть силы своего движения, он на миг как бы замрет на месте, но энергия, полученная им от удара, еще сохраняется, и он пойдет следом за тем, которого ударил. Причем направление его движения от этого не изменится. Если играемый шар «застрял в лузе», биток, посланный «накатом», сбивает его в лузу и следом неминуемо падает сам.

Оттяжка — удар, диаметрально противоположный *накату*. Он наносится в точку № 6, расположенную по вертикали между центром шара и точкой его соприкосновения с плоскостью стола.

При ударе с «оттяжкой» на биток действуют две силы, направленные в противоположные стороны. Первая — это сила удара, заставляющая шар продви-

гаться вперед. Вторая происходит оттого, что удар нанесен в точку шара, расположенную ниже центра. Эта сила застывает шар вращаться назад вокруг своей горизонтальной оси.

При столкновении битка с играемым шаром биток на мгновение останавливается, но, так как на него еще действует сила обратного вращения, он, послав играемый шар дальше, сам откатывается назад.

Боквичок наносится в точку № 4. Шар получает два рода движения: вперед и вращательное вокруг вертикальной оси, ибо удар был нанесен в бок шара.

Такой удар наносится в тех случаях, когда надо «срезать» играемый шар в лузу.

На бильярде эффе-боквичок тоже выполняет очень сложную функцию. Вращаясь вокруг вертикальной оси, биток заставляет шармишень двигаться не только в сторону, но даже несколько назад, что и дает возможность опытному спортсмену положить в лузу, казалось бы, «немислаимый» шар.

Боквичок № 2 наносится в точку № 8, то есть в левую сторону шара. От этого боквички и носят названия правого и левого.

Теперь перейдем к рассмотрению четырех ударов, носящих общее название «эффе».

Первое эффе наносится в точку № 3.

Удар порождает в шаре три рода движения:

1. Движение шара вперед, как следствие удара, приводящего тело в прямолинейное поступательное движение.

2. Ускоренное движение. Ибо удар в точку № 3 наносится несколько выше центра шара и поэтому сообщает ему еще и силу *наката*.

3. Небольшое, почти незаметное для глаза отклонение битка в правую сторону, как следствие удара, заставившего шар вращаться вокруг вертикальной оси.

Второе эффе наносится в точку № 5. Удар аналогичен первому эффе: шар также получает три рода движения. Первое — поступательное. И третье —

отклонение в сторону благодаря боковому вращению шара. Но второе движение будет уже не ускоряющим, а тормозящим. И даже заставляющим «свой» шар двигаться в обратную сторону, назад. Этот удар можно рассматривать как один из видов оттяжки.

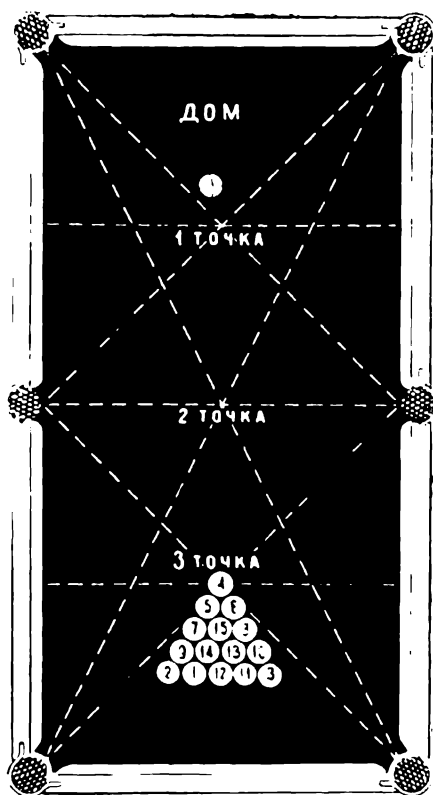
Третье эффе наносится в точку № 7. Удар такой же, как и в точку № 5. Шар также получает три рода движения. Только углы отражения будут направлены в противоположную сторону.

Четвертое эффе наносится в точку № 9. Удар

аналогичен удару в точку № 3. Только все вытекающие отсюда последствия будут «зеркальными», то есть отклонены влево.

Остальные удары очень сложны. Они относятся к ударам второй категории, которые по силам лишь игрокам высокого класса.

«Американка»



Правила игры

1. При игре в «американку» можно бить шаром из шаров, участвующих в игре.

2. 15 шаров ставятся на столе в форме треугольника (пирамидки), обращенного одним из углов к части стола, которая называется «домом».

3. Пирамидка разбивается по жребию, которой необходим потому, что опытный игрок может с разбоя закончить всю партию.

4. Если разбивающий пирамидку положит «свой» шар с разбоя, то он может продолжать игру, играя любым шаром любого шара. И после каждого положенного шара он получает право на следующий удар.

Если после удара шар в лузу не попал, в игру вступает партнер.

5. «Своего» разрешается класть от шара или от целой системы шаров.

6. «Заказывать» шар не требуется. Как и

куда он упадет, безразлично. Так же безразлично, сколько шаров упадет сразу от одного удара, конечно за исключением тех случаев, когда «свой» вылетает за борт. Результат такого удара штрафуется снятием с полки одного уже сыгранного шара. При этом не считаются сыгранными и все упавшие в лузы шары. Они выставляются снова на стол, а очередной удар переходит к партнеру.

7. Соревнование в «американку» может иметь три конца: выигрыш, проигрыш и ничью.

Победителем считается тот, кто первым положил 8 шаров.

Ничья может быть при условии, если оба спортсмена положили по 7 шаров, а по предварительной договоренности последний шар не играет, так как он почти всегда подставляется благодаря неудачному удару.

Опытные спортсмены поэтому обычно соглашаются в этом случае на ничью.

Если условия соревнования в «американку» должны быть обязательно результативными, то «ничья» переигрывается.

8. При игре нельзя коснуться предварительно концом кия битка, а потом его ударить. Не разрешается бить шар толстым концом кия и боком кия. Партнер штрафуется, если до или после удара он задел кием, рукавом пиджака или даже галстуком какой-либо шар. Штраф — лишение удара и одного уже сыгранного шара. Если у нарушителя еще нет сыгранных шаров, то первый шар, положенный им в лузу, снова выставляется на стол, к тому короткому борту, где ставят пирамидку.

Бытующая в некоторых городах договоренность «с нищих не берут» не является узаконенным правилом.

Штрафуется и промах, то есть если биток, посланный игроком, не заденет ни одного шара.

Штраф взимается и за удар, нанесенный по еще движущимся после предыдущего удара шарам. Если после удара вылетит за борт и «свой» шар и тот, которого спортсмен намеревался положить в лузу, то вместе со штрафом выставляются оба эти шара.

9. Играть только что выставленными шарами не разрешается. Можно это делать лишь через удар, то есть после очередного удара. За исключением, конечно, случая, когда на столе остаются лишь одни выставленные шары.

(Продолжение следует)



НАУКА И ЖИЗНЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

3
1966

Раздел «Горизонты пятилетки» открывается выступлениями председателя Госплана СССР Н. Байбакова, министра здравоохранения СССР Б. Петровского и академика Н. Мельникова. ● Святая обязанность хорошего хозяина — быть бережливым, бороться с расточительством. Это

должен помнить каждый: ведь все мы сохозяева нашей страны. ● «Психологический практикум». Николай Васильевич Гоголь дает советы, как избавиться от раздражительности, мнительности, неуверенности в себе, уныния. ● Целесообразно ли разделение живых существ на два пола? — такой несколько странный вопрос обсуждается с точки зрения кибернетики.



БИЛЬЯРД

Трудные и легкие удары

«Прямыми» шарами называется такое расположение шаров на столе, когда биток, мишень и луза находятся на прямой линии, соединяющей их центры.

Самым трудным ударом в бильярдном спорте считается «прямой», который наносится через весь бильярд, «свой» шар удален от мишени на большое расстояние.

Этот удар считается трудным потому, что требуется большая точность прицела.

«Прямой» шар легче положить ударом, известным под названием «накат». «Свой» при таком ударе почти не сбивается с прямой линии прицела.

Гораздо труднее «прямой» шар положить

ударом «клапшотос». Еще труднее — «оттяжкой». А самый трудный удар при игре прямыми шарами — «боковик». И не только при игре «прямыми». Поэтому и рассмотрим сейчас несколько трудных ударов.

Получилась при игре такая, например, позиция (рис. 1). Восьмерку играть в угол трудно, в середину — опасно. «Своего» же при игре в «американку» положить, казалось бы, нельзя, ибо восьмерка не дошла до той точки, когда биток может упасть от нее рикошетом в лузу.

Чтобы положить «своего» в этой, казалось бы, немыслимой позиции, надо нанести кием удар в верхний левый сектор битка. От этого он получит вращение по часовой стрелке, попадет в правую сторону восьмерки и «отвинтит» ее в сторону, а сам от столкновения с восьмеркой сделает

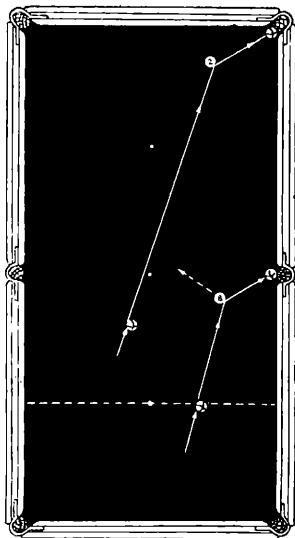


Рис. 1.

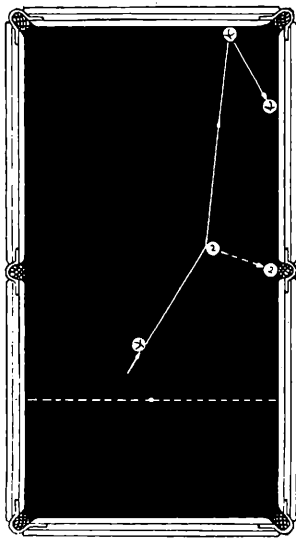


Рис. 2.

рывок не в сторону, как это случилось бы, если бы был нанесен обычный удар, а в сторону и вперед, и ввинтится в лузу.

При выполнении такого эффе учитывайте: чем ближе к борту стоит шар (в данном случае восьмерка), тем сильнее надо «взять» боковик, этим вы придадите бигку более быстрое вращение. При кладке «своего» в угол от двойки удар наносится тот же.

А вот позиция шаров, при которой двойка уже прошла лузу (рис. 2). При игре в «американку» «своего» в этом случае положить лечко. Надо только нанести удар в нижний правый сектор «своего» шара с небольшой оттяжкой. Биток отпрянет в сторону и назад и неминуемо упадет в лузу.

Но при игре в «пирамидку» надо класть «чужого» — двойку. А она уже прошла лузу и при обыкновенном ударе должна от толчка пойти в сторону и вперед.

Значит, ее необходимо «срезать» и «завинтить» в лузу.

Для этого надо ударить кием в правую половину бита. От такого удара он начнет вращаться против часовой стрелки и при столкновении с двойкой сообщит ей обратное вращение — по часовой стрелке, и тогда она будет вынуждена пойти не в сторону и вперед, а в сторону и назад, то

есть такой удар дает возможность вернуть шар обратно и сыграть, не смотря на то, что он уже прошел мимо лузы.

Неискушенный человек наверняка заявит, что такой шар не может упасть в лузу. Но при правильно нанесенном ударе он обязательно упадет.

Следующая позиция (рис. 3) встречается довольно часто. При игре в «американку», если ударить пятерку в угол, она, как стоящая на борту, казалось бы, не может упасть в лузу. А между тем если биток ударить в правый верхний сектор, то он прогонит пятерку со своего пути и сам (от приданного ему наката) упадет в лузу.

Существует несколько, казалось бы, совсем неперспективных ударов, однако они основаны на знании техники бильярдного спорта и вполне осуществимы.

Рассмотрим наиболее простые из них.

1. Два шара стоят вплотную друг к другу, так называемые «зайцы» (рис. 4). Если бы они «лягали» в лузу, то положить их не составило бы никакого труда. Но дело в том, что воображаемая линия, проходящая через центры шаров, упирается в борт на некотором расстоянии от лузы.

Казалось бы, что ни один из этих шаров положить нельзя. Но существует удар, которым можно положить «своего» в лузу.

Мысленно продолжите линию, проходящую через центры шаров, до борта. Затем такую же воображаемую линию проведите от центра «своего» до середины лузы. Образованый этими линиями угол поделите пополам и по направлению воображаемой биссектрисы бейте кием прямо в центр своего шара. «Свой» стоит в сторону с пути, а сам по несколько кривой линии выйдет у самой лузы на биссектрису и будет положен.

Позиция шаров, стоящих недалеко от средней лузы,

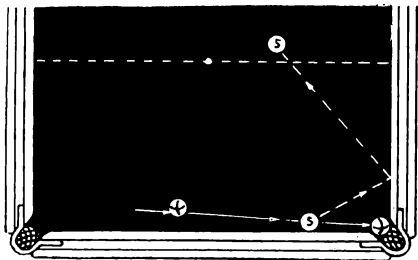


Рис. 3.

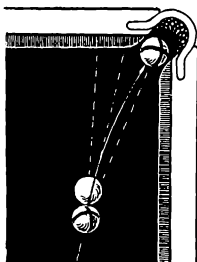


Рис. 4.

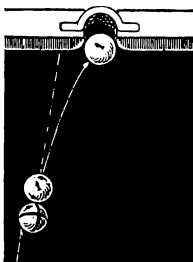


Рис. 5.

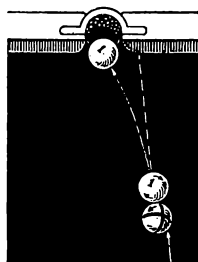


Рис. 6.

аналогична (рис. 5 и 6). Но, чтобы положить «туза», ему надо нанести совершенно другой удар, хотя и построенный на том же принципе.

Надо учесть следующее: чтобы положить шар, линия, проходящая через центры «зайцев», должна упираться в борт не далее чем на 3—4 сантиметра от лузы. Иначе шар нельзя положить.

Если позиция бильярдных шаров соответствует такому положению и если шары стоят левее лузы, удар по битку наносится в верхний или нижний, но обязательно в левый сектор (рис. 5). От такого удара «свой» шар, получив вращение по часовой стрелке, отклонит «туза» от истинной линии прицела и заставит его упасть в лузу.

В следующей позиции (рис. 6) такой же удар надо наносить не в левый сектор, а в правый нижний сектор битка. Чтобы можно было положить этот шар, надо прежде всего иметь на кие несколько мягковатую наклейку, иначе, как бы вы ее густо ни мелили, при ударе по битку может произойти кикс.

Неопытный спортсмен при игре в «американку» обязательно будет играть шара, застрявшего в лузе, шаром, стоящим у середины (рис. 7). Но успеха это не принесет.

Шар, стоящий у середины, пойдет по борту и нанесет удар застрявшему в правую «скуду». Но от этого удара шар не упадет: противоположный угол лузы отбросит его в сторону, и «свой» может занять место играемого, то есть подставится. Но вероятнее всего при такой позиции — промах: шар, стоящий у середины, после удара коснется борта, и резина отбросит его в сторону. Не может попасть в него и биток, ибо его прямолинейный путь будет нарушен средним шаром.

Для того, чтобы этого не случилось, применяют сложный удар.

При левом варианте он наносится вверх левого сектора битка. «Свой» при таком ударе получает сразу два рода движения: ускоренное поступательное и эффе.

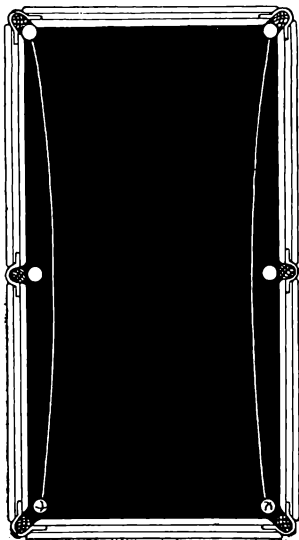


Рис. 7.

Биток пойдет по кривой линии. Описывая дугу, он обойдет шар, стоящий у средней лузы, и достигнет цели. Чем сильнее будет нанесено эффе, тем больше кривизна дуги.

При правом варианте удар наносится в биток сверху, но в правый сектор.

«Русская пирамида»

Чемпион мира по шахматам Тигран Петросян любит «Русскую пирамиду» за то, что она, как он говорит, помогает ему войти в спортивную форму перед решающими турнирами.

«Пирамидка», так же как, впрочем, и «американка», играется в 16 шаров. Но 15 из 16 шаров должны быть пронумерованы с 1 до 15. Шестнадцатым шаром является биток («свой»). У него нет номера. Биток опоясан двумя взаимно перпендикулярными линиями.

Игра в «пирамидку» ведется только одним этим шаром. Удар «чужим» шаром считается ошибкой и карается штрафом в 5 очков, штраф снимается со счета провинившегося и прибавляется к счету партнера.

Шары перед началом игры в «пирамидку» устанавливаются в строго определенном порядке (рис. 8). В вершине треуголь-

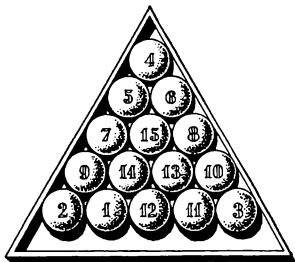


Рис. 8.

ника, как видите,—четверка, по бокам основания пирамиды — двойка и тройка. В центре пирамиды — самые крупные шары: 13, 14, 15.

При первом ударе битком по пирамидке крайние шары, как правило, подкатываются близко к угловым лузам, и их сравнительно легко положить партнеру, который играет следом за вами. Вот почему и решено ставить самые мелкие шары по углам. А крупные шары даже после сильного удара битком по пирамидке обычно остаются на месте.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила — незыблемый закон в любом виде спорта.

При игре в «пиранидку» существует два вида правил: «шар в лузу» и «строгий заказ».

При заказе «шар в лузу» называется только номер играсмого шара и луза, в которую кладут шар, но не указывается, каким образом он будет положен. Штраф взимается только за туш «своего».

Например, двятку в угол налево.

Если же играемый шар окажется не девяткой, а шестеркой.— игрок ошпбсь. Штраф пять очков.

Шар выставляется на прежнюю точку.

«Строгий заказ» обычно действует при соревнованиях между командами республик или во время межгородских турниров. При «строгом заказе» судья требует, чтобы игрок назвал не только номер шара и лузу, в которую намерен положить шар, но и сказал, каким приемом он намеревается положить шар. Например: «Играю четверкой двенадцатого в середину налево от шестерки».

Чтобы оправдать такой заказ, двенадцатый шар, получивший поступательное движение от удара четверки, должен перед своим падением стукнуться еще об шестерку. Если он упадет «чисто», не коснувшись шестерки,— не засчитывается и ставится на точку.

При строгом заказе штрафуются не только туш битка, но и каждого шара. И не только кием, рукой, телом, но и рукавом.

1. При начале игры пирамида выставляется на стол так, чтобы шар № 4 своим центром касался точки № 3 (см. «Наука и жизнь» № 2, 1966 г.), расположенной в той части бильярдного стола, на которую условилсь выставлять пирамиду.

2. Прежде чем приступить к игре, спортсмены бросают жребий, кому начинать.

3. Шар, помеченный цифрой «1», называется тузом, ибо он имеет не одно очко, а одиннадцать.

При разбие пирамиды ни первый, ни второй промах не карается штрафом. И только после третьего промаха взимается штраф 5 очков и право разбить пирамиду переходит к партнеру.

4. Во время удара запрещается садиться или ложиться на стол: при ударе хотя бы одна нога должна касаться пола.

5. Если «своего» шара нельзя достать нормальным путем, разрешается играть его левой рукой или с помощью «машинки» или «мазика».

6. Удар сделан не «своим» шаром — штраф пять очков, а положенный этим ударом шар выставляется на точку № 3.

7. Если в лузу упал «свой» шар, то выставлять его за точку № 1 воспрещается.

а) После того как «свой» выставлен, нельзя играть шары, не вышедшие за точку № 1.

б) Нельзя играть шар в среднюю лузу. Можно только в угол.

в) Нельзя играть так, чтобы часть вашего тела выходила за линию длинного борта.

г) Если все шары находятся между коротким бортом и первой точкой, то играть их можно с противоположной стороны, отсюда, где выставляется пирамида.

8. Когда «свой» не заденет шар, служивший мишенью, и не коснется ни одного из шаров, взимается штраф в пять очков и право удара переходит к противнику.

«Свой» выскочил от удара за борт — штраф пять очков.

«Свой» вылетел за борт вместе с шаром, по которому был нанесен удар,— штраф пять очков, и чужой шар, вылетевший за борт, ставится на ту точку, на которую обычно выставляется пирамида. В случае, когда эта точка занята,— на короткий борт со стороны пирамидки.

«Свой» упал в лузу — штраф пять очков, а право на удар переходит к партнеру.

«Свой» не попал ни в один шар, а оказался в лузе — штраф пять очков.

9. При вылете за борт «чужого» шара штраф не взимается.

10. Если после кладки заказанного шара упадет в лузу еще один или даже несколько, все эти шары засчитываются как сыгранные. Засчитываются также и те, которые могут упасть до назначенного шара, ибо их падение было вызвано тем же ударом, который свалил и шар-мишень. Если же назначенный к кладке шар не упал, ни один из упавших не засчитывается. Все они вынимаются из луз и выставляются по точкам (я к короткому борту, если точек не хватит на все упавшие шары).

11. Если шар попал в лузу, ударился о ее внутреннюю стенку и выскочил обратно на стол, он не засчитывается и на точку не выставляется, а остается там, где остановился.

12. Если во время удара назначенный шар упал в лузу, но «свой» при этом вылетел за борт, «положенный» не засчитывается и выставляется на точку, а игрок штрафуются 5 очками.

13. Выигравшим считается тот, кто первым наберет 71 очко. Если партнеры набрали по 70 очков, каждый из них, если не желает испытывать судьбу, чреватую последствиями при игре «в последнем», имеет право отказаться от продолжения партии, и она засчитывается как ничья.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩЕМУ СПОРТСМЕНУ

1. На первых порах, пока вы еще только осваиваете постановку руки, ног и торса во время нанесения удара по шару, играйте с равным по силе партнером. И лишь освоив приемы, стремитесь играть с опытным игроком или тренером. Играя с опытным партнером, внимательно следите за тем, как он бьет «своего» шара, как работает у него во время удара тонкий кончик кия. И когда на столе повторится примерно такая же композиция шаров, старайтесь скопировать удар мастера, подсмотренный вами.

Только внимательно наблюдая за игрой мастера и копируя ее, вы достигнете успеха, быстро поимите свой «класс», ибо, следя за ним, вы легче подмечаете недостатки своей игры и исправляете ошибки.

2. Если вы не знаете, как выйти из трудного положения, которое создается на зеленом поле, не стесняйтесь обратиться за советом к партнеру. Сильный партнер обязательно подскажет правильное решение.

3. Не перестраховывайтесь от проигрыша, склоняя партнера к форс. Очки в запасе, данные вам авансом, помешают собранности, сосредоточенности, отрицательно скажутся на результате удара.

4. Помните, «пирамидка» не «американка». Иногда следует сделать «шаг назад», отыграться, поставив своего противника в такое положение, выходя из которого он неизбежно даст вам возможность не только искупить свое отступление, но и взять го-

раздо больше очков, нежели если бы вы не отыгрались, а рисковали положить сомнительный и малоценный шар. Но и не злоупотребляйте отыгрышем. Постоянный уход в глухую защиту неминуемо приведет к ситуации, похожей на ту, которая создается на футбольном поле, когда игроки все время выбивают мяч на аут, «тинут время».

Играть следует легко и свободно. Когда создается хорошая композиция шаров, можно пойти и на риск. Но риск разумный, чтобы после вашего неудачного удара партнер не смог собрать обильную жатву.

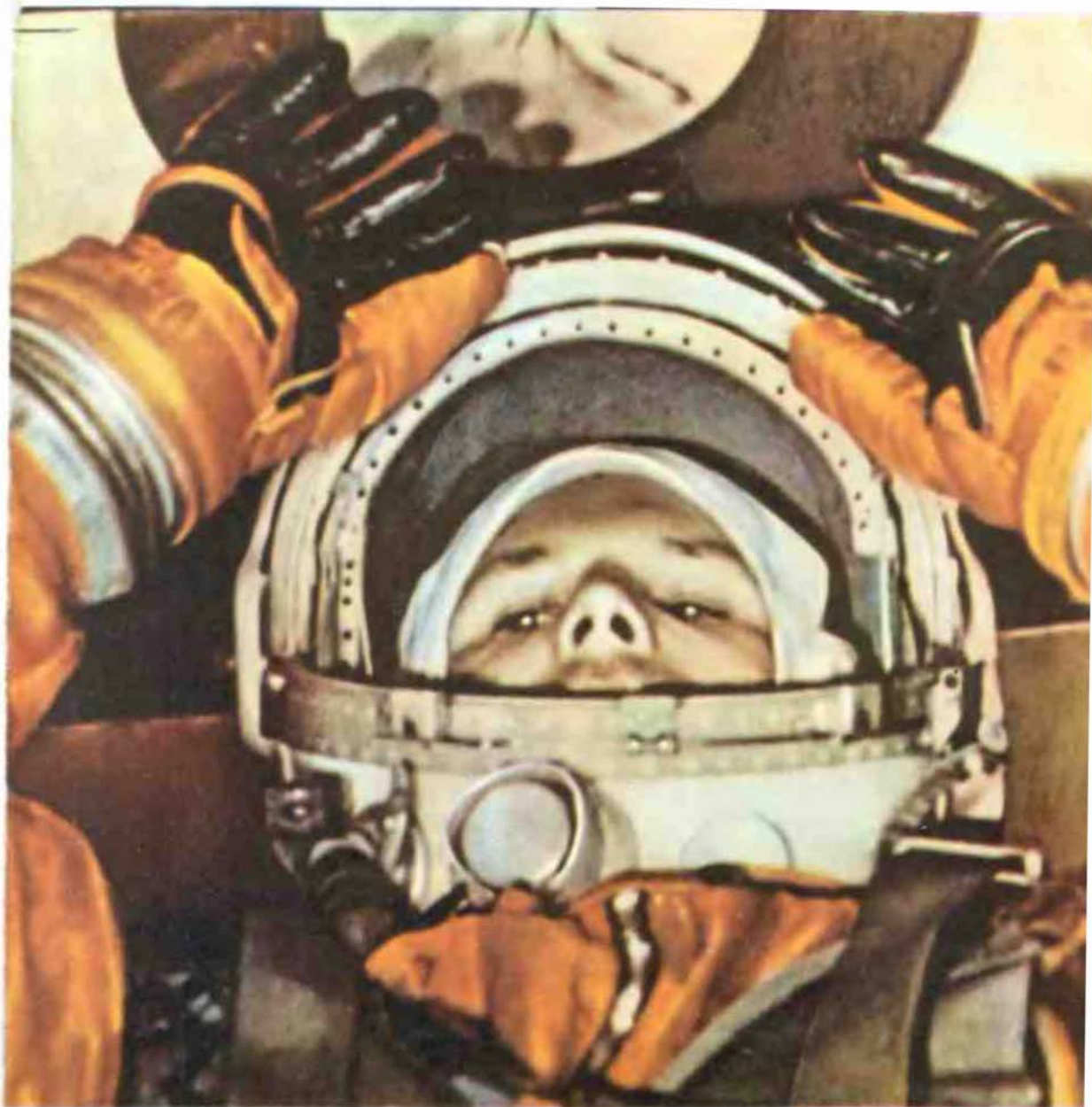
5. Играя «первый» шар, не стремитесь положить его эффектно, «с треском». Играть надо с расчетом, чтобы биток после удара вышел на позицию, с которой удобно положить следующий шар или, если класть нечего, надо стремиться отыграться и поставить биток так, чтобы партнеру было трудно положить им шара.

6. Не торопитесь нанести удар по шару или делать отыгрыш. Внимательно осмотрите поле. Надо уметь хотя бы приблизительно, как при игре в шахматы, рассчитывать за несколько ходов вперед и свои удары и удары противника.

7. Не переутомляйтесь. Более двух часов подряд играть не следует.

8. Бильярд — спорт. Даже став мастером этого вида спорта, систематически тренируйтесь. Из-за отсутствия тренировки качество игры резко снижается. Требуется несколько недель для того, чтобы набрать прежнюю спортивную форму.

(Продолжение следует.)



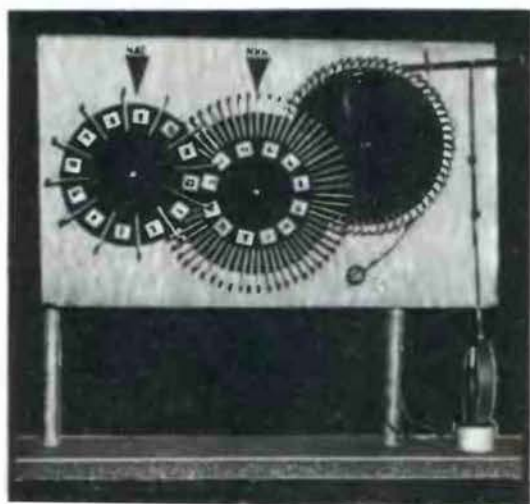
НАУКА И ЖИЗНЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

● XXIII СЪЕЗД КПСС: ПЯТИЛЕТКА
ВЗЯЛА ХОРОШИЙ СТАРТ. ПЕРЕД
НАМИ — ВЕЛИКИЕ ГОРИЗОНТЫ!

4
1966

● Успешные эксперименты советских ученых по использованию лазерного луча в качестве канала связи. ● Академику Н. Н. Семенову — 70 лет. Очерк и фотографии знакомят с этим замечательным человеком, ученым. ● Читая рассказ А. Нонан-Дойля, опубликованный в номере, читатель вместе с Шерлоком Холмсом может попробовать свои силы в дедуктивной логике. ● Даже черепаха выглядит чуть ли не быстроногой ланью в сравнении с ленивцем — этим чемпионом животного царства по медлительности.



Б И Л Ь Я Р Д

В. БОРАХВОСТОВ.

СЛОЖНЫЕ УДАРЫ

Умение производить сложные удары позволяет спортсмену вести тактически осмысленную игру и дает ему возможность с успехом класть шары в лузы при, казалось бы, невозможной для этого их позиции.

Знание законов поведения упругих тел помогает бильярдисту не делать подставок.

Во время игры случается иной раз что шар, посланный в угол, не упал сразу, но отразившись от трех бортов, снова приходит к намеченной лузе и падает в нее.

Такой шар засчитывается, ибо он хотя и отразился три раза от бортов, но упал в ту лузу, в какую был «заказан».

Один из сложных ударов называется дуплетом. Он в свою очередь подразделяется на два вида: прямой и резаный. Вот их и рассмотрим.

ДУПЛЕТ

Шар стоит, плотно прижавшись к какому-либо борту. Обычным ударом его не положишь.

Если воображаемые линии, проведенные мысленно от битка к шару-мишени и от него к лузе, образуют равнобедренный треугольник, угол падения будет строго равен углу отражения. Шар-мишень бьют прямо «в лоб», в самый центр шара, и он упадет в лузу.

Продолжение. См. «Наука и жизнь» №№ 2, 3, 1966 г.

Такой дуплет называется прямым. Он считается самым легким ударом из серии дуплетов.

Дуплет в среднюю лузу рекомендуется бить тихо. При этом условии даже если ваш удар и был немного неточен, шар-мишень, ударившись в губку лузы, отразится от нее и ударится в другую ее губку. Потом, покачавшись, упадет. Если же удар был слишком неточным, то шар, стукнувшись о губку, отойдет от лузы на некоторое расстояние, и подставка не произойдет.

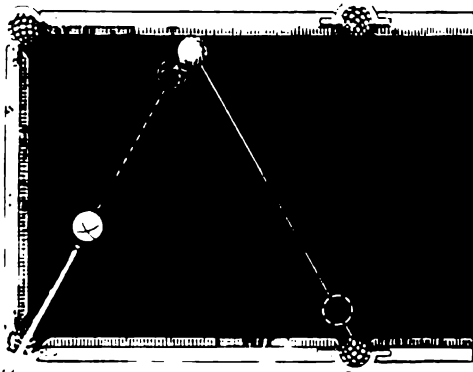
Если дуплет в середину играть сильно, то при неточном ударе шар не упадет. И может случиться еще хуже. Ударившись о губку, он отразится к углу, и партнер получит подставку.

Дуплет же в угол, наоборот, надо играть только сильным ударом. Если сыграть тихим, то при неточном ударе шар останется около лузы — и неминуема подставка. При сильном ударе шар, не упавши в лузу, отойдет от нее — подставки не будет.

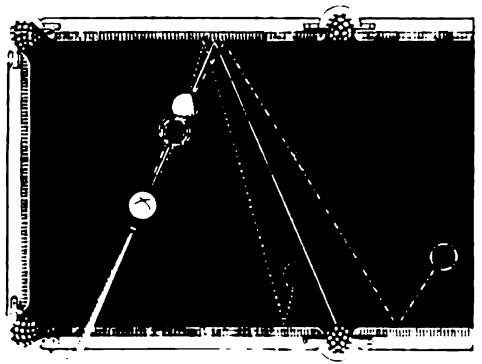
Резаный дуплет в отличие от прямого весьма сложен. В позиции, когда угол падения не равен углу отражения, шар-мишень нельзя играть прямо «в лоб». И если неопытный спортсмен сделает такой удар, то шар в лузу не упадет. Ударившись о борт, он отойдет от него и может встать около лузы.

Следовательно, шар надо «резать». От этого при небольшом угле падения сильно увеличится угол отражения. Резаным дуплетом можно класть шары предельной трудности.

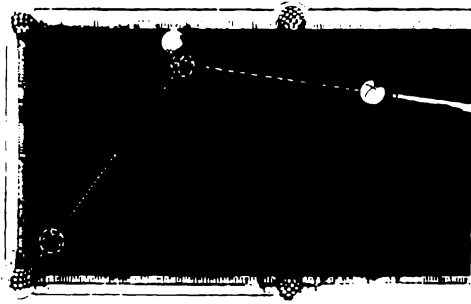
Но часто бывают случаи, когда шар-мишень не касается борта, а стоит на почтительном расстоянии от него. В таких слу-



Прямой дуплет.



Варианты резаного дуплета.



Круазе оборотный.

чаях применимы оба вида дуплетов. Кроме того, есть еще возможность при резаном дуплете не только увеличить угол отражения, но и уменьшить его, сделать линию отражения короче линии падения.

Если же шар стоит под очень тупым углом, так, что его нельзя сыграть ни прямым, ни резаным дуплетом, то придется применить дуплет, который называется круазе, или, как его обычно называют спортсмены, оборотный. От удара таким дуплетом биток пересекает линию падения играемого шара. Однако, когда на столе много шаров и «своего» провести невозможно на исходную позицию, то оборотный удар делать не рекомендуется, ибо биток может «запутаться» в шарах и сделать подставку. В таких случаях рекомендуется найти шар, стоящий в безопасном месте, и сделать на него накат.

При ударе резаным дуплетом можно бить по-разному. Все зависит от композиции шаров. Если шар-мишень стоит плотно у борта, то в зависимости от угла отражения, какой следует ему придать, удар наносится не «в лоб», не в центр шара, а, так сказать, в «третью фазу». Или даже в «четвертую», «в скулу» шара-мишени. Биток же во всех случаях ударяется одинаково, левым нижним эффе, чтобы он отошел на короткий борт. Спортсмен таким ударом, даже если шар не упадет в лузу, поставит противника в невыгодное положение.

Валерий Павлович Чкалов играл неважно. Но дуплеты у него получались результативнее, чем у хороших игроков. Это, конечно, свойство глаза летчика-истребителя. Видимо, зрение Чкалова, натренированное в определении точки встречи в пространстве пулеметной очереди его самолета с самолетом «противника», помогало ему и в определении «полета» шара-мишени в заданную цель.

Дуплет-круазе также можно играть и в середину и в угол. Но чаще всего все-таки играют в угол, ибо при ударе в угол меньше опасности сделать подставку. Если шар не упал, то он отойдет от лузы и встанет на короткий борт. При игре же в середину, круазе чаще всего кончается подставкой, ибо шар, если он не будет сыгран, остановится где-то в районе средних луз.

При круазе также встречаются два случая, требующих различных ударов.

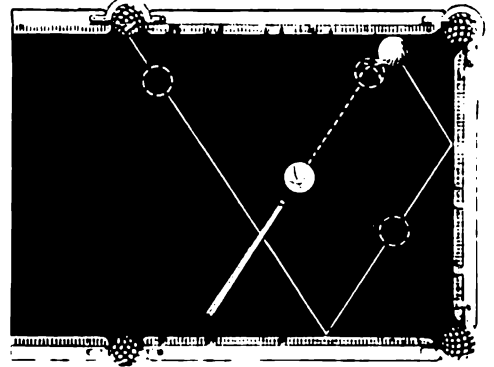
В первом случае, независимо от того, как стоит шар-мишень — у борта или в стороне

от него. — шар-мишень необходимо бить «в лоб». При «резке» можно произвольно уменьшить или увеличить и угол падения и угол отражения. Все зависит от того, какую задачу решает спортсмен этим ударом.

Необходимо лишь учитывать, что, уменьшая дуплет при ударе круазе, не исключаешь возможности сделать подставку, ибо биток пересекает линию, на которой расположены средние лузы.

Существуют и еще сложные удары: триплет, то есть шар, отраженный от двух бортов, т р у а б а н — от трех бортов, к а т р б а н — от четырех.

Триплет обычно играют только с целью отыгрыша. Но на всякий случай «заказывают» шар: «Авось, упадет». И он действительно иногда падает, вызывая восторг зрителей. Удар триплет делают не столько ради того, чтобы положить шар, ибо рассчитать такой удар очень трудно, сколько ради отыгрыша. Отыгрыш же этим ударом достигается хороший. Биток и шар-мишень расходятся на большое расстояние друг от друга, а это затрудняет партнеру возможность положить шар при очередном ударе.



Труабан в середину.

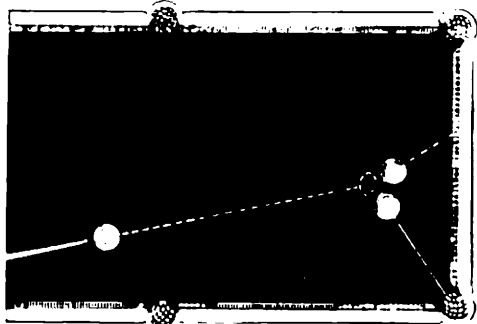
Т р у а б а н употребляется довольно часто. Когда спортсмен опасается сделать дуплетом подставку, он «заказывает» труабан. Этим он «бьет сразу двух зайцев». Во-первых, при труабане в середину (как указано на рисунке) шар падает довольно часто. Если же шар не упадет, то получится хороший отыгрыш, не грозящий подставкой, ибо шар-мишень уйдет от битка на большое расстояние, а иногда даже встанет к короткому борту.

К а т р б а н применяется очень редко, ибо этот удар не имеет большого значения ни для отыгрыша, ни тем более для игры. Кроме того, для его выполнения требуется, чтобы резина на бортах стола была очень мягкой, иначе вообще шар-мишень не дойдет до четвертого борта как бы силен удар ни был.

Все дуплеты относятся к сложным ударам, но они не являются трудными, ибо технически они легко выполняются. При исполнении этих ударов большую роль играет лишь глазомер. А его можно развить только практическими упражнениями.

При игре дуплетами из всех ударов, панорамных по битку, чаще всего употребляется клап-шот.

К сложным ударам относится и удар вразрез, когда играемый шар стоит очень близко от другого шара, и при ударе битком оба они получают толчок. Готовясь к такому удару, надо тщательно рассчитать, чтобы биток не ударился сначала по соседнему шару, ибо он «скомкает» удар, из-за чего «свой» изменит направление и удар не принесет успеха. А скорее всего получится подставка.

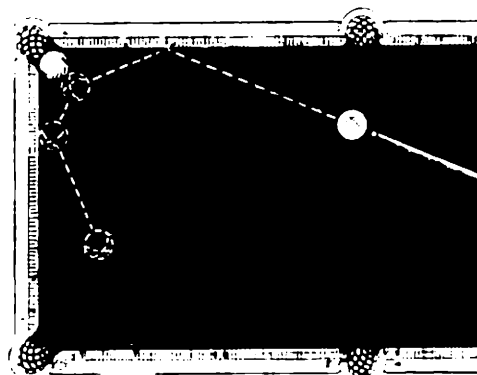


Удар вразрез.

К числу сложных ударов относится также и абриколь.

Он применяется в случаях, когда «застрявший» в лузе шар сильно замаскирован другими шарами. Причем композиция их настолько неблагоприятна, что застрявшего нельзя сыграть ни шарами, ни от шаров. Вот в таком случае и пользуются абриколем: удар наносится по борту, а отскочив от борта, биток попадает в намеренный шар.

Правда, удар этот настолько сложен, что к нему прибегают очень редко, ибо успех



Абриколь.

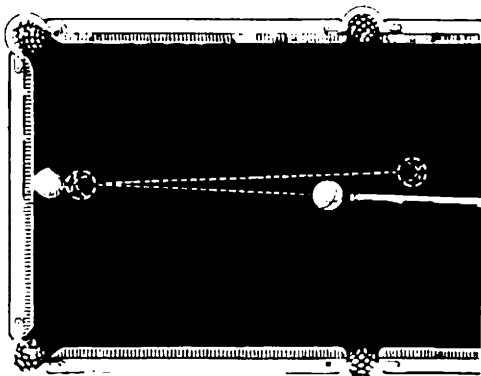
он приносит не часто. Его делают главным образом для того, чтобы отбить «повисший» шар, если уж его нельзя положить.

Среди сложных ударов есть два ультра-сложных: контр-туш и карамболь. Они под силу лишь очень опытным спортсменам.

Но как «каждый солдат мечтает стать генералом», так и каждый рядовой спортсмен мечтает стать мастером спорта. Поэтому знать эти удары необходимо каждому.

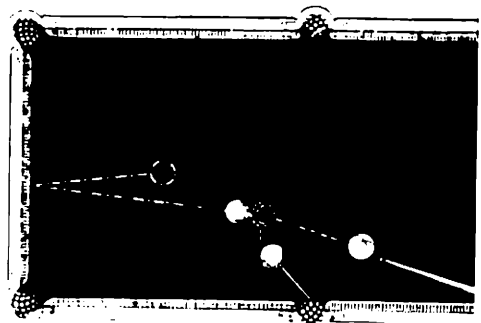
Контр-тушем называется удар, когда шар-мишень, получив удар от битка, в свою очередь сам наносит ему удар. И от этого собственного удара сваливается в лузу. Но такая удача случается очень редко. Обычно контр-тушем пользуются для отыгрыша. Особенно в такой трудной позиции, когда на столе осталось два шара и они «разведены» противником так, что шар-мишень стоит «впритирку» у короткого борта.

При таком положении любой отыгрыш грозит подставкой. Вот тогда-то и применяется контр-туш. Биток ударяют клап-шотом. Стукнувшись о шар, он останавливается. Шар, ударившись о борт, отскакивает и снова наносит удар по битку, который откатывается назад, а играемый шар остается на прежнем месте, то есть в той же самой неудобной позиции.



Отыгрыш контр тушем.

Карамболом называется удар, который наносится по шару-мишени рикошетом от одного или двух шаров или от остатков еще не совсем разбитой пирамидки.



Разновидность удара карамболом.

Например, если при разбое пирамидки какой-то шар откатился к лузе и «повис», но положить его нельзя, ибо он замаскиро-

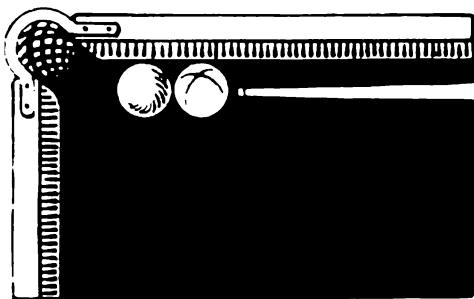
ван другими шарами, тогда биток посылается в пирамидку, и отразившись от нее, он попадает в «застрявший» шар и кладет его.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ

Их только три: пропих, нажим и накат по борту.

Пропих возможен, когда два шара — свой и чужой — стоят вплотную к борту. При нормальном ударе чужой шар даже теоретически не может упасть в лузу. Скула лузы отбросит его обратно и произведет контр-туш или — если стол изрядно потрепан — отбросит его в глубь стола.

Но некоторые неопытные — или слишком опытные — спортсмены наносят удар не отрывая кий от своего шара. Иначе говоря, пропихивают играемый шар в лузу. В таком



Пропих.

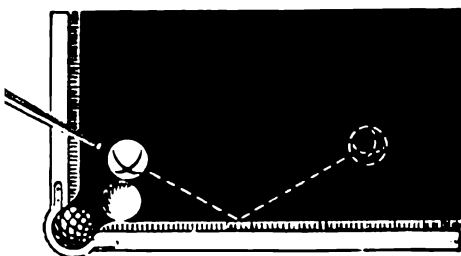
случае шар не успеет отскочить: нажимая сзади биток заставит его нырнуть в лузу.

Вторым запрещенным ударом считается нажим.

Он возможен в случаях, когда около угловой лузы стоят два шара — биток и играемый. Они находятся в такой позиции, что, казалось бы, ни один из шаров упасть в лузу не может. Но если биток нажать кием, то играемый шар авинтится в лузу.

Третьим запрещенным ударом считается накат по борту.

На нормальном столе шар, пущенный по



Нажим.

борту, не упадет в лузу. И это знают все спортсмены. Но не все они знают свойство стола, предположим, стоящего в санатории, доме отдыха или в каком-либо культурно-просветительном учреждении.

Те спортсмены, кто уже играл на этом столе, знают, например, что если пустить шар по короткому борту в угловую лузу, то он не упадет. А если пустить его в ту же лузу, но по длинному борту, то он обязательно упадет.

Это является неожиданностью для партнера, не знакомого с качеством стола, и поэтому накат по борту считается запрещенным ударом.

Если например, игра идет в «американку», то по борту можно сразу спустить в лузу два, три или даже четыре шара. Они свсылаются туда, как в мешок, столько, сколько может вместить луза.

ЗАДАЧИ

Бильярдные задачи делятся на две категории:

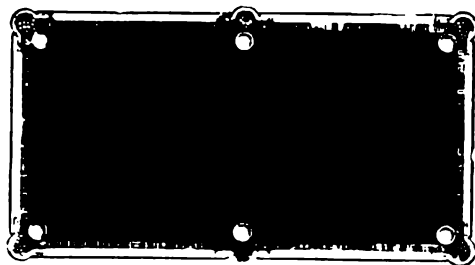
- 1) решаемые за счет прекрасной техники игры и
- 2) за счет догадки спортсмена, за счет его смекалки.

ПЕРВАЯ задача. В угловых лузах «застряло» по шару. Их надо положить одним ударом. Где для этого надо поставить биток и какой из уже известных вам ударов следует нанести?



ВТОРАЯ задача. Во всех шести лузах «застряло» по шару. Все их тоже следует положить одним ударом.

Для решения этой задачи можно воспользоваться любым количеством шаров, но по-



ложить все шесть застрявших надо только одним ударом.

Как нужно для этого расположить на столе вспомогательные шары, куда и каким образом нужно нанести удар битком?

СПОРНЫЙ СЛУЧАЙ

Общезвестно, что творческие работники — писатели, художники, композиторы, артисты, архитекторы — увлекаются бильярдным спортом.

Любил его и В. В. Маяковский.

Во время игры он много острил, произносил экспромты и, как почти все спортсмены во время соревнования на бильярде, всегда находился в прекрасном настроении.

Однажды во время игры у Маяковского с поэтом Иосифом Уткиным произошел такой спорный случай.

Соревнование подошло к эндшпилю. Игра шла «в последнем». У Уткина на полке было 68 очков. Он бьет последнего шара в угол, и тот застревает в лузе.

Маяковский начал медленно мелить кий, подшучивая над своим партнером:

— Так гибнут маленькие дети даже самых лучших фамилий. Такие шары я кладу не глядя, в полной темноте, в два часа ночи, во время землетрясения. Я его могу не положить только по двум причинам: или сломается кий во время удара, или меня хватит инфаркт.

Намелив, Маяковский навалился на стол, чтобы достать до битка, и сказал:

— Так-то вот, дорогой Иосиф. Смерть твоей партии глядит на тебя из угла бельмом цвета слоновой кости.

И ударил.

От резкого движения Маяковский стол, видимо, слегка качнулся, и шар, прежде чем его коснулся биток, упал в лузу.

Биток же, пущенный крутым эффе, не встретив сопротивления в виде застрявшего шара, сам упал в ту же лузу.

Тогда начал хохотать и острить Уткин.

— Так-то вот, дорогой Владим. Смерть вашей партии глядит на вас из угла пустой глазницей, ибо в «пятке» у меня «звонок».

— Нет. Это неправильно, — запротестовал Маяковский.

— Но вы же дали «пяток»?

— Дал. Но дал в такое время, когда на столе не было ни одного шара. Значит, не считается.

— Нет, считается, ибо вы нанесли удар в тот момент, когда шар находился на столе. Значит, все! Амба! Финиш!

За разрешением спора они обратились к маркеру, старику Корнеевичу, которого Маяковский любил спрашивать:

— Сколько вам лет?

— Через год «свой» будет, — неизменно отвечал маркер, и Маяковский смеялся по поводу этого профессионального счета.

Маркер в ответ на спор пожал плечами.

— Я играю на бильярде всего только каких-нибудь пятьдесят шесть лет, но такого случая не видел и не слышал. Часто бывает, когда «свой» падает вместе с чужим. Это бывает. Что бывает, то бывает. Тогда — «пяток». А тут я не знаю.

— Ну все-таки, что вы нам посоветуете? — спросил Маяковский.

Маркер был хорошим дипломатом. Он знал, что ему невыгодно принимать чью-нибудь сторону.

И сказал:

— Мой совет вам: как хотите. Вы оба правы, и оба неправы. Значит, шар спорный. Партию можно считать ничьей. Вы, Владимир Владимирович, не проиграли. Но и не выиграли. Штраф с вас взять нельзя, потому что когда упал «свой», то на столе шаров не было ни одного. Значит, вы не проиграли партию «пятком». А не выиграли ее потому, что застрявший шар упал по независящим обстоятельствам.

— Так. Но как же надо поступать в таком случае? — спросил Маяковский, вынимая из лузы оба шара.

— Все спорные шары выставляются на точку номер три. Но при этом спорном шаре упал еще и «свой», и он тоже спорный. То есть не то «пяток», не то не «пяток». Тогда чужой шар ставится, как и обычно, на третью точку, а «свой» — на любую точку «дома». Удар переходит к партнеру. Но чтобы он его не положил с этой выгодной позиции, надо каждому из вас по разу отыграться, чтобы поставить противника в неудобное положение.

Маяковский и Уткин так и поступили.

А партию все-таки выиграл Маяковский.

ФОКУСЫ

Блестящая техника игры позволяет деконструировать фокусы.

Один из этих фокусов показан «королем бильярда», которого играл Михаил Жаров в известной кинотрилогии о Максиме. Одним ударом он кладет сразу два шара в разные углы. Этот фокус — результат блестящего владения битком и точного расчета удара. В шар, стоящий на точке 1 или 3, наносится удар «в скулу», отчего он идет в одну лузу, а биток, получив «боковичок», — в другую.

При некотором навыке такой шар легко кладут восемь раз из десяти возможных. При игре в «американку» такой прием употребляется весьма часто.

Для второго фокуса два шара ставятся по обе стороны средней точки строго по линии, ведущей от одной средней лузы к другой (в игре такая позиция встречается крайне редко). Удар наносится с резкой оттяжкой. И тогда один шар упадет в переднюю лузу, а биток, оттолкнувшись от него, задним ходом упадет в ту лузу, от которой играл спортсмен.

Третий фокус заключается в том, что все шары неразбитой пирамидки кладутся в одну из угловых луз, расположенную ближе к той точке, на какую выставлены шары, — к точке № 3.

При выполнении этого фокуса надо хорошо владеть битком и уметь отлично играть «через шара», ибо при каждом ударе приходится очередной шар буквально «отковыривать» от пирамидки. Малоопытный спортсмен не может положить все пятнадцать шаров без ошибки. Чем больше у него промахов, тем, следовательно, хуже он умеет владеть битком.

Таких фокусов в бильярде очень много. Мы привели только три из них.



НАУКА И ЖИЗНЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

● Бионика: техника реализует все более и более сложные патенты природы. ● Анадо-мик Н. Н. Семенов рассказывает «о времени и о себе». ● Каждому не вредно знать, что представляет собой Солнце: ведь своим существованием мы обязаны живительным лучам этой звезды. ● «Он надел наручи, проверил, хорош ли режон, поправил лубьё на бону и залюбовался рещмой своего Сивни» — для расшифровки этой фразы придется воспользоваться рисунками на стр. 52—53. ● И падать нужно уметь! Заслуженный тренер страны рекомендует некоторые правила поведения, которых полезно придерживаться при потере равновесия.

6

1966



НП-68

БИЛЬЯРД

В. БОРАХВОСТОВ.

Пирамида счетом шарами

Играется с соблюдением всех правил малой русской пирамиды (71 очко). Разница в том, что партия считается не на очки, а на количество шаров. Все 15 шаров считаются равнозначными. Выигрывает партию тот, кто первым положит 8 шаров.

Игра может окончиться: 1) выигрышем, 2) проигрышем и 3) ничьей. Ничья может быть только вынужденной. Например, в конце игры шар-биток встанет к одному из двух шаров, оставшихся на бильярде, а второй шар — в растворе лузы. Партнеры, не желая рисковать ударом, будут только касаться кием битка. После трех таких касаний каждым партнером партия объявляется законченной ничью.

Штраф взимается так же, как и в пирамиду на очки: за промах, перелет битка через борт, падение битка в лузу и т. д. Игрок, плагирующий штраф, отдает партнеру со своей полки сыгранный шар или, если у него нет таких шаров, один из шаров, сыгранных впоследствии; если же у него совсем не будет шаров, то партнер его играет не 8 шаров, а минус количество штрафных. Например, партнер дал два шара штрафа, а шаров не имеет, его противник играет 6 шаров.

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

При счете очками довольно, чтобы у одного партнера остановился в лузе 15-й шар, а у другого — двойка, как разница в очках получается в 7,5 раза. При счете шарами это исключается.

Сильный игрок может дать слабому фору.

Она бывает трех родов:

а) Опытный спортсмен дает фору своему более слабому противнику уже сыгранными шарами, снимая их со своей полки и перекладывая на полку партнера.

б) Фора — определенное количество шаров — снимается со стола до разбивки пи-

рамиды и кладется на полку слабому спортсмену.

в) Третьим родом форы является «смешанная» — часть шаров опытный спортсмен дает из своих уже сыгранных шаров, а часть снимается со стола.

Если фора является настолько точной, что счет ее ведется на половинки, то есть более сильный спортсмен дает не целые шары, а полшара, полтора, два с половиной, то игрокам приходится разыгрывать каждую партию на разных условиях.

Если форой служит только полшара, то первая партия играется на равных условиях и каждый игрок должен положить по восемь шаров, а вторая — с форой, то есть более слабый спортсмен кладет не восемь, а только семь шаров.

При форе в полтора шара одну партию играют с условием, что спортсмен, дающий фору, обязан сыграть восемь шаров, а получающий ее — семь. Вторая партия разыгрывается уже с другим счетом: восемь и шесть.

При форе в два с половиной шара сильный игрок кладет в первую партию восемь шаров, а слабый — шесть. Вторая партия — соответственно восемь и пять.

При большой форе случается, что на столе не хватает шаров для окончания партии. В подобных положениях разрешается снимать с полки недостающее количество шаров и выставлять их на стол. С чьей полки они будут сняты, безразлично.

ЗАПОМНИТЕ:

Мелить кий надо перед ударом, а не после него.

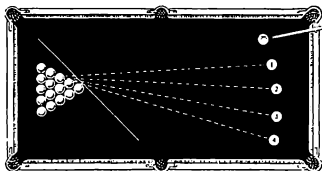
Многие бильярдисты поступают наоборот. Сначала «дают» кикс, а потом, негодую на себя, начинают мелить. Особенно, если этот киксом они проигрывают партию. А потом опять не мелят до следующего кикса.

РАЗБИВКА

Жребий выпал вам разбивать пирамиду. Для этого есть несколько способов. Все зависит от степени изношенности стола и опытности вашего противника.

Если бильярд очень «восприимчив», то разбивку следует делать весьма осторожно. Иначе ваш партнер может нанести вам значительный ущерб. Даже если он и не очень сильный спортсмен.

Вот перед вами стол...



Если вы нанесете удар по пирамиде с позиции № 4, то биток скользнет рикошетом по шарам и пирамида почти не будет разбита. Но, если вы играете русскую пирамиду или пирамиду счетом шарами, такой удар опасен: «свой» может упасть в лузу, а это карается штрафом.

Если вы нанесете удар с позиции № 3, то пирамида рассыплется по столу гораздо больше, нежели от удара с позиции № 4.

Удар, нанесенный с исходной точки № 2, еще больше разрушит пирамиду, а с точки № 1 — разобьет ее довольно основательно.

Если ваш противник очень силен, то лучше всего начинать партию с той позиции, на какой стоит биток, изображенный на рисунке. Удар можно нанести без всякого эффе. Силу удара следует рассчитать так, чтобы биток, коснувшись боковых шаров, отразился от короткого и длинного бортов и вернулся домой.

Если вы знаете силу своего противника, а он не знает вашей, то можно пойти на риск. Существует очень хороший прием разбивки. Он производится ударом прямо в лоб. Но с оттяжкой. Шары все рассыпаются между угловыми и средними лузами, а биток отходит назад и прижимается к короткому борту «дома».

Эта разбивка морально подавляет противника, ибо такой прием трудновыполним, и партнер невольно думает:

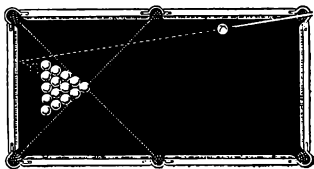
«Как же он играет, если делает такую рискованную и трудную разбивку».

Если ваш противник силен, то разбивать в лоб не рекомендуется. Если же он слаб, то риск такого разбоя оправдан. После вашего удара какой-либо из шаров может подставиться к одной из угловых или средних луз. Но на этот риск можно пойти. Если партнер промажет, то биток неизбежно запутается в шарах, и тогда можно будет «снять обильную жатву».

Если же партнер положит подставленный шар, то это вовсе не значит, что он «сделает» еще несколько шаров. Ошибка же будет ему стоить дорого.

Существует и «грязный» прием разбивки, изображенный на рисунке справа вверх.

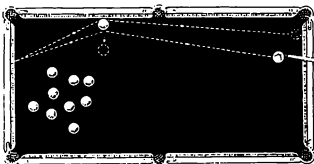
Этот способ разбивки затягивает партию. Ибо из того положения, в каком очутится



биток после разбивки, его нельзя послать к короткому борту «дома», и партнеры начинают «месить» пирамиду, постепенно перегоня шары на другую половину стола.

ОБРАТНЫЕ ВИНТЫ

Часто на столе образуется такая композиция шаров (см. рис.), что при отыгрыше невозможно провести биток обратно «домой» нормальным круазе. Тогда прибегают к сложному эффе, именуемому в быту «обратным винтом».



Для этого надо дать битку крутое правое эффе. Коснувшись шара-мишени, он неизбежно даст рикошет и ударится в короткий борт. Если эффе не будет дано энергично, то биток запутается в системе шаров и может произойти подставка.

Но если эффе было сделано основательно, то биток, коснувшись борта, благодаря вращению, невольно уйдет в обратную сторону и возвратится «домой», не зацепив по дороге ни одного шара.

Если шары расположились так, что обратный винт нужно сделать по левой стороне стола, то биток ударится крутым левым эффе.

БИЛЬЯРДНЫЕ ТРЮКИ

В плохую погоду в бильярдных санаториях и домов отдыха, как правило, бываетлюдно. Для всех желающих поиграть столов не хватает. Тогда уместно предложить показать свое искусство в выполнении бильярдных трюков и задач.

Задача-шутка. На середине стола выставляется какой-либо шар. Вокруг него мелом

чертится кружок, диаметр которого равен трем диаметрам шара. На шар кладется монета, и затемник предлагает любому из желающих выбить монету из круга.

На первый взгляд кажется, что достаточно ударить битком по шару, на котором лежит монета, как она сразу же выскочит из круга. Может быть, даже вообще вылетит за борт.

Но это только кажется.

Никто из присутствующих, какой бы каторной мастерства в бильярдной игре он ни обладал, все равно выбить монету из круга не сумеет. Дайте желающим как следует помучиться, а потом успокойте, объяснив, что задача эта не разрешима. Тут не поможет ни один из специальных ударов — ни клапшот, ни пакат, ни оттяжка, ни эффе. Ни сильный и ни тихий удар. В любом случае оба шара разбегутся, а монета упадет в пределах круга.

Трюк. Недалеко от какой-либо из угловых луз бросают на стол носовой платок. Он служит основательным препятствием для шара, играемого в эту лузу, ибо иногда бывает достаточно малейшего кусочка мела, попавшего на стол, чтобы играемый шар изменил свое прямолинейное движение. А если удар слишком силен, то шар может от этого препятствия вылететь за пределы стола.

Это знают все умеющие играть на бильярде.

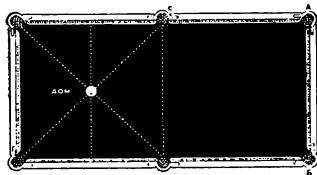
А тут вдруг целый кусок материи. И спортсмену кажется, что шар нельзя сыграть в ту лузу, перед которой находится такая трипичная «надолба». Кажется, что шар или отклонится от своего пути, или вовсе запутается в платке.

Но это только кажется.

Для преодоления этого препятствия необходимо нанести сильный удар по битку, и играемый шар преодолест препятствие без всяких помех.

ЗАДАЧИ

Задача № 1. Каким образом и в каком месте стола надо поставить два шара вплотную друг к другу (так называемые «зайцы»), чтобы после нанесения им удара битком с точки № 1 оба шара упали одновременно в разные угловые лузы «А» и «Б»?



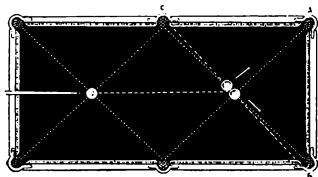
Задача № 2. Является продолжением первой. Но в усложненном варианте.

Нужно поставить между битком и «зайцами» дополнительно пять шаров так, чтобы ударом битка по ним положить тех же «зайцев» в те же лузы.

В каком месте стола и в какой позиции надо расставить дополнительные шары, чтобы решить задачу?

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

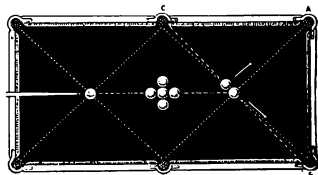
Задача № 1. Для того, чтобы решить задачу № 1, надо поставить «зайцы» так, как изображено на рисунке. То есть один из них должен обязательно находиться на точке стола — первой или третьей, а другой — рядом с ним, почти вплотную. Необходимо только, чтобы центры шаров непременно находились на линии СВ.



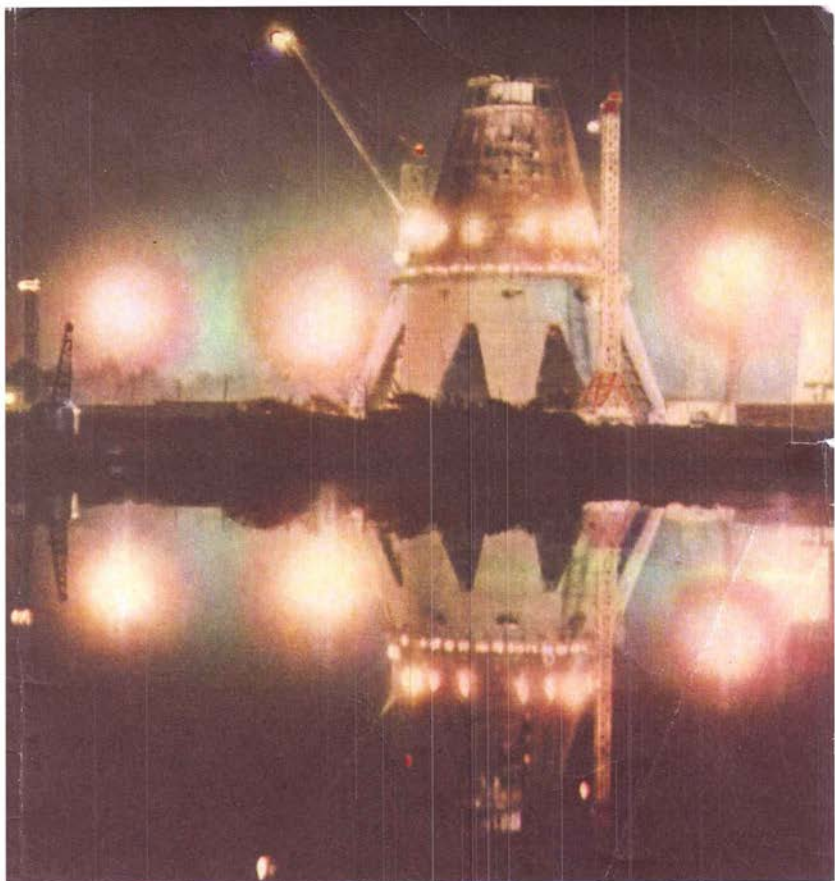
Удар наносится как бы «вразрез». Но с таким расчетом, чтобы биток сначала коснулся ближнего к спортсмену шара, и тогда они оба упадут в угловые лузы.

Задача № 2. Усложненный вариант задачи № 1 решается следующим образом. Между битком и «зайцами» ставятся еще пять шаров таким образом, как показано на рисунке.

Решение этой задачи наиболее впечатляюще для зрителей...



Спортсмен наносит сильный удар клапшотом по ближайшему к нему из тройки шаров, расположенных строго на линии, соединяющей три точки стола. Первый шар, получив удар битком, передает его второму, второй — третьему, а тот уже нанесет удар по «зайцам», стоящим на линии СВ, и они упадут в лузы.



НАУКА И ЖИЗНЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

II

● Фотодокументы революции. Каждая фотография, каждый кинокадр, запечатлевшие исторические дни Октября, — бесценное народное достояние. ● «Основные направления использования вычислительной техники» — вот тема статьи академика В. Глушкова. ● Московское собрание представителей научной психологии продемонстрировало: коллективное наступление ученых всего мира на загадки «второй Вселенной» ведется широким фронтом. ● В зооуголке: зеленая квакша. По утверждению любителей, наблюдать за жизнью этого милого существа — истинное удовольствие.



Статьи о бильярде¹ вызвали многочисленные отклики. Читатели единодушно в своем суждении о том, что давно настала пора вернуть бильярду спорту. Многие из писем содержат просьбу дать несколько советов по методике тренировки.

Выполняя эту просьбу, мы предлагаем вниманию любителей бильярда-го спорта несколько игр, предназначенных специально для тренировки.

Хороший бильярдист, играя в пирамиду с неопытным игроком, применяет все свое искусство, всю тонкую технику. Однако начиная, наблюдая в процессе игры мастерскую кладку шаров своим партнером, сложный его отыгрыш, сам, как правило, не только не может делать таких ударов, но даже не в состоянии понять, почему шары так послушны мастеру-бильярдисту.

Кроме того, играя время от времени только в пирамиду и не получая при этом методических указаний, начинающие спортсмены при всем своем желании не могут достичь высоких результатов. Игра в пирамиду не учит экономить удары.

Например, хороший бильярдист при отыгрыше поставил начинающего игрока в трудное положение. Сделать тонкий отыгрыш новичок не умеет и поэтому прибегает к самому простому, примитивному наряду битка на ближайший шар. Но это еще полпобеды. Когда же биток стоит, касаясь другого шара, начинается поочередное трогание его кием. Регламентное время не, число ударов не ограничено. Сделают ли партнеры по 50 или по 150 ударов, — безразлично, получается полная безответственность за удары, и игра становится скучной.

И, наконец, необдуманные удары. Если хороший игрок рискованные удары делает редко, то начинающий прибегает к ним часто, так как

надеется, что какой-нибудь из таких ударов ему удастся или в крайнем случае пройдет безнаказанно. В результате — нехорошая привычка к малоосмысленным ударам. Ведь за них никакой ответственности в процессе игры он не несет.

Высокая техника бильярдной игры достигается отнюдь не только при игре в пирамиду, а главным образом благодаря освоению многих специальных тренировочных игр.

Тренировочные игры не менее интересны, чем игра в пирамиду, а некоторые из них гораздо сложнее, комбинационные и

С Л О В О

ЧЕМПИОН МИРА ПО ШАХМАТАМ ТИГРАН ВАРТАНОВИЧ ПЕТРОСЯН:

При желании извратить можно что угодно, в том числе и шахматы. Видели, играют на бульварах? Казалось бы, чего уж лучше! А среди искренних и бескорыстных любителей этой игры на бульварах подвизается немало «жучков», играющих на деньги.

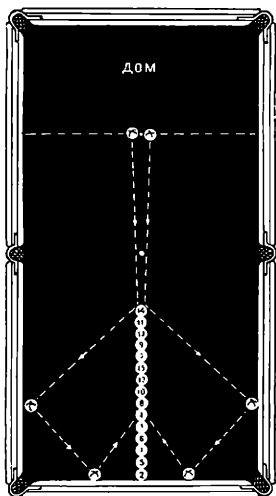
И пари можно заключать на что угодно: на результат в шахматном матче, на победителя музыкального конкурса... И заключают! Но это ведь не значит, что надо прекратить матчи или музыкальные конкурсы.

А с бильярдом именно так и получилось. Я за бильярд. За то, чтобы сделать его честной спортивной игрой. Мне лично бильярд хорошо помогает поддерживать форму при подготовке к соревнованиям.

Но я не склонен чрезмерно и возносить бильярд, как это, пожалуй, делают в пылу спора некоторые его поклонники.

Как говорится, каждому свое. Бильярд — бильярдно...

¹ См. «Наука и жизнь» №№ 2, 3, 4 и 6.



требуют более тонкого и глубокого, почти шахматного расчета. Играть в них можно не только вдвоем, но и коллективно. С меньшим интересом можно играть и одному.

Тренировочные игры развивают серьезное отношение к каждому удару, чувство ответственности за каждый удар и вырабатывают умение класть шары в лузу самыми различными способами. Они учат соразмерять силу удара и его направление в зависимости от взаимного расположения шаров друг к другу и относительно луз. Они учат, наконец, отлично владеть битком при выполнении ударов, выводу его под шар, точной постановке битка на определенное место и многим другим нужным для спортсмена-бильяриста качествам.

Америкавка в одну линию. 15 шаров в отличие от обычной американки ставятся не пирамидой, а в одну линию, перпендикулярную к середине короткого борта. Шары должны плотно прилегать друг к другу (см. рис.). Для удобства установки шаров положите два кия на бильярд и между ними устанавливайте шары.

«Соль» американки в одну линию заключается в сильной разбивке шаров. Надо разбить так, чтобы как можно больше шаров стало в позиции, с которых их легко положить в лузы. Производя разбивку, следует стремиться попасть в левую или в правую половину головного шара. Битку при этом

надо обязательно придать соответствующее «эффе».

Только при этом условии биток, отразившись от длинного борта, а затем от короткого, разобьет все шары линией. Любой прямой удар в правую или левую сторону головного шара к успеху не приведет. Из линии выбьется только один шар, а все остальные останутся на месте. Поэтому, начиная игру, вы должны попасть битком или в правую половину лобового шара, и при этом обязательно придать битку левое «эффе», или в левую половину лобового шара, придав битку правое «эффе». В первом случае биток получит вращение по часовой стрелке и, отразившись сначала от длинного борта, а затем от короткого, сохранит силу вращения и благодаря этой силе разгонит все шары. Во втором случае биток получает вращение против часовой стрелки и даст тот же эффект, но с левой стороны (см. рис.).

Б И Л Ь Я Р Д Е

ПРОФЕССОР, ДОКТОР ХИМИЧЕСКИХ НАУК
ПАВЕЛ ИГНАТЬЕВИЧ ЗУБОВ:

Прелесть игры на бильярде состоит прежде всего в том, что она позволяет отвлечься от любого напряжения и отлично отдохнуть в движении. Лично у меня любое нервно-напряженное состояние снимается в первые же минуты игры. Важность бильярда как спортивной игры и в том, что она не требует отменного сердца, безупречных легких. Это особенно важно для людей пожилых, занимающихся умственным трудом, которые большую часть времени проводят за письменным столом или в лаборатории. Для пожилых разминка вокруг стола, физкультура мышц, которые дает бильярд, незаменим никаким другим видом спорта. Но нужно, чтобы бильярд был именно спортивным. Игра в накуренном помещении, как это часто бывает, приносит только вред для человека. По-моему, давно пора возродить спортивные качества бильярда. Спортивные советы просто обязаны взять эту интересную игру на вооружение. Организация соревнований между домами отдыха, клубами и городами придаст ей еще более увлекательный характер.

Число партнеров в этой игре не ограничено. Чем оно больше, тем интереснее проходит игра.

Перед началом игры кидается жребий, кому начинать. Игрок, которому выпал жребий, ставит биток в любое место «дома» и производит удар. После разбивки он может класть любым шаром любого, как в американке.

После того, как игрок сделает неудачный удар — не сумеет положить шар или про штрафуется (выбросит свой шар за борт, «стушует» шар и т. д.), он уступает свое место у бильярда очередному игроку. Тот заново устанавливает шары и начинает игру. Потом вступает в игру следующий. И так до последнего.

Выигрывает тот, кто сумеет положить больше шаров.

Если несколько человек положат одно и то же количество шаров, то для определения победителя между ними разыгрывается новая партия.

Американка в одну линию — хорошая тренировочная игра. Она не только развивает умение класть чужого и своего шара в лузу, но и владеть различными «эффе».

Пирамида-подкатка — еще одна тренировочная игра. В игре участвуют два игрока: сильный и слабый игрок (подкатчик). Играется она по правилам малой русской пирамиды (71 очко). Разница состоит лишь в том, что слабый игрок — подкатчик — имеет право на два удара подряд. Первым ударом он может подкатывать играемый шар по возможности ближе к лузе, ударяя в него битком, а вторым ударом битка — класть его в лузу.

После того, как шар сыгран (независимо, как он положен — с подкаткой или сразу с первого удара), подкатчик имеет право только на один удар, который он может использовать или для того, чтобы положить очередной шар (без подкатки), или для того, чтобы отыграться (поставить биток так, чтобы партнер не смог им положить шар).

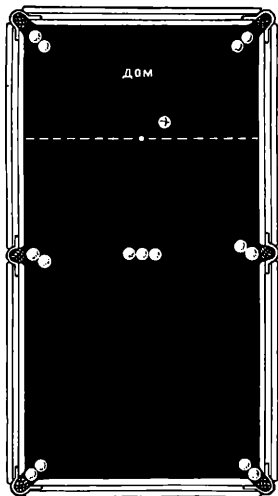
Игра ведется без заката. В какую бы лузу и какой бы шар ни упал, он засчитывается.

Пирамида-подкатка помогает слабому игроку вырабатывать точность и мягкость удара — одно из самых главных свойств мастерства. Она воспитывает в нем крайнюю осторожность при отыгрыше.

Для сильного партнера эта игра интересна потому, что игра против подкатчика развивается не только умение точно класть шары (приходится играть любой мало-мальски возможным шар, иначе его легко сыграть с двух ударов подкатчик), но еще и потому, что он вынужден применять самые сложные комбинации и класть шаров.

Финская партия. 15 шаров ставятся в этой партии особым образом, и все их надо положить в лузы битком с наименьшим количеством ударов.

Около каждой лузы плотно друг к другу ставятся по два шара, а три шара ставятся по линии, соединяющей центры средних луз. Причем средний шар ставится на точ-

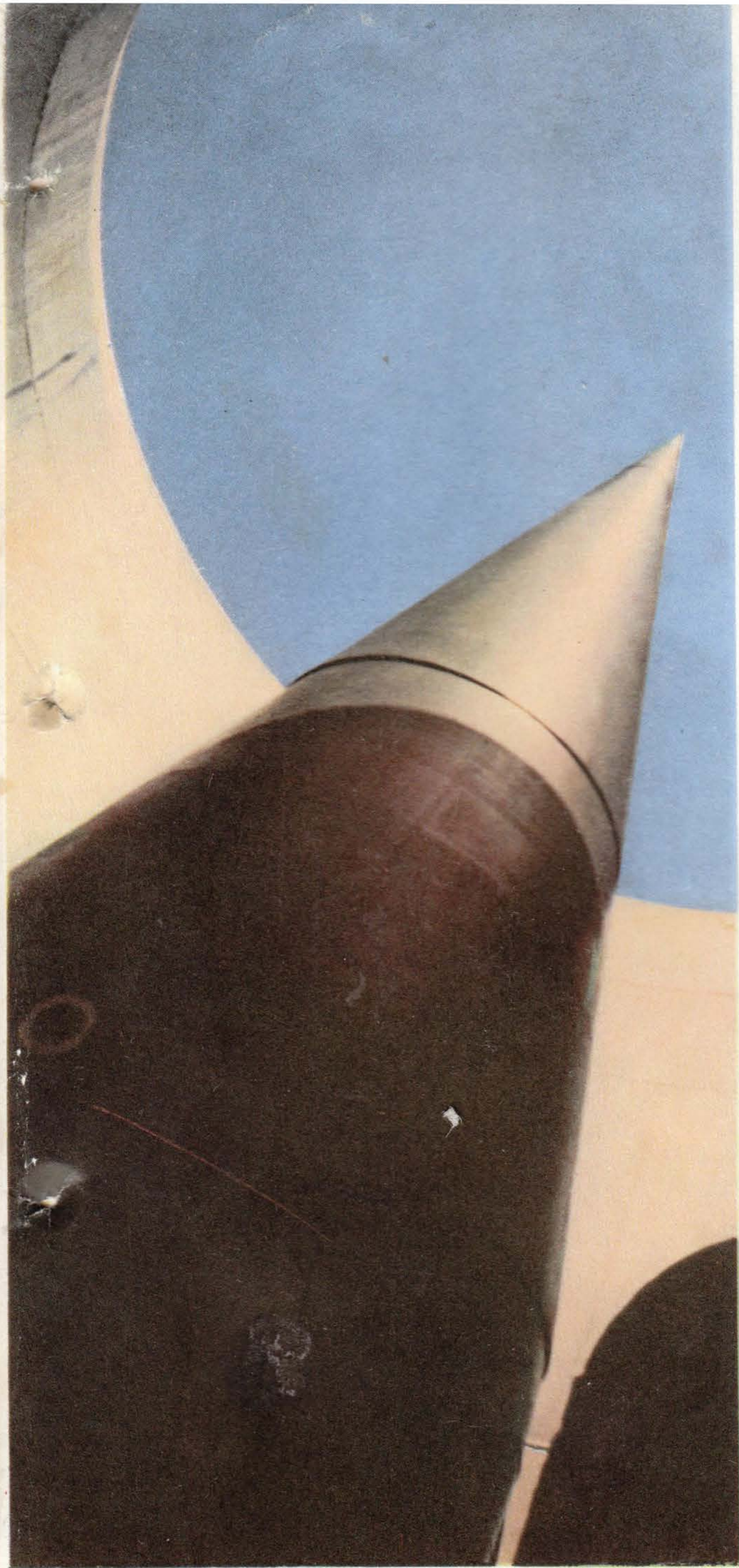


ку, а два — плотно к нему по сторонам (см. рис.). Средние три шара ставятся так, чтобы при ударе в один из крайних шаров другой крайний, если дойдет до борта, непременно упал в среднюю лузу. Чтобы зря не тратить много времени на точную установку этих шаров, заранее можно договориться, что если при каком-либо рывке произведенном ударе шары эти не были сдвинуты с места, то один из крайних шаров, дошедший до борта после очередного удара, считается упавшим в лузу и считается.

Каждый партнер сам ставит для себя шары, но с обязательным условием, чтобы все они были правильно расположены на бильярдном столе.

Начиновый ставит свой биток на любое место в «доме» и производит первый удар. После этого партии считается начатой и поправлять шары на бильярдном столе нельзя.

Партнер обязан положить все шары и при этом считать количество затраченных ударов. Если играющий коснется битка или какого-либо другого шара на столе и при ударе шар не сыграть, ему присчитывается еще один, кроме затраченного, лишний удар. Если он шар положит и при этом коснется другого, то шар считается, но за касание также присчитывается еще один лишний удар. Если биток вылетит за борт или влетит в лузу, он вынимается, и игра продолжается из «дома». Лишний удар за это не присчитывается. Побеждает тот, кто затратит меньше ударов на то, чтобы положить все шары.



● Техническое оснащение Советских Вооруженных Сил воплощает в себе самые последние достижения советской науки ● Открытие квазаров сделало реальным решение задачи о выборе модели расширяющейся Вселенной ● Самые безобидные микробы могут стать причиной серьезной болезни для гнотобионтов — животных, выросших в стерильном мире ● Ленинградские инженеры представляют новую советскую кинолюбительскую камеру «Аврора».



ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

НАУКА И ЖИЗНЬ

2

1968

СЛАВА ДОБЛЕСТНЫМ СОВЕТСКИМ ВООРУЖЕННЫМ СИЛАМ,
СТОЯЩИМ НА СТРАЖЕ ЗАВОЕВАНИЙ СОЦИАЛИЗМА,
НА СТРАЖЕ МИРА И БЕЗОПАСНОСТИ НАРОДОВ!

Мои статьи о бильярде («Наука и жизнь» №№ 2, 3, 4, 6 и 11, 1966 г.) вызвали очень много писем. Ответить на каждое из них невозможно. Для этого пришлось бы известить штатом секретарей. Поэтому постараюсь последовательно через журнал ответить на самые типичные из вопросов.

Сейчас отвечу на вопрос, получивший, так сказать, наибольшее количество голосов.

Его задают очень многие: бильярдная команда ленинградского института Гипрометиз (десять подписей), по поручению спортсменов Владимир-Вольнского управления Шахтспецстрой Г. В. Мозговой, дубник «синхрофазотронного» городка Дубна Д. Богословский, капитан Терехов, сотрудник советского посольства в ВНР, скрывшийся под псевдонимом «Местный король бильярда», спортсмены станции скорой помощи г. Иваново, гражданин Чехословацкой республики Милан Чепек, работающий у нас в Братске, А. Т. Божко из Риги, В. А. Седунов из Артемьевска ТЛССР, Ю. Н. Сафонов из Куйбышева, В. Бондаренко из Первомайска, Тамбовской области, по поручению коллектива бильярдистов треста Уралмонтажматериала слесарь экспериментального отдела КБ А. В. Псаков, А. Е. Говоров из Харькова и многие, многие другие. Все спрашивают: «Вы пишете в «Науке и жизни», что оба партнера набрали по «своей», то есть по 70 очков. Как же может быть у обоих партнеров по 70, когда во всей пирамиде их только 130?»

А один из перечисленных товарищей даже упрекает меня в неумении считать. В качестве «наглядного урока» он приводит сумму очков бильярдных шаров: $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 + 11 + 12 + 13 + 14 + 15 = 130$.

Каждый из нас, решая эту задачку на одно из четырех арифметических действий для школьников младшего возраста, легко может убедиться по ититу, что автор письма сам не умеет считать до 130. Ибо сумма этих чисел равна 120, а не 130. Но я далек от мысли упрекнуть этого товарища в неумении считать.

Если он написал 130, а не 120, значит, он кое-что знает о системе бильярдного счета. Знает, но не все.

Разъясню... При игре в «пирамиду» на столе может быть не только 130 очков, но и 140, 150, 160 и более.

Все зависит от того, сколько партнеров играет и как они играют.

Автор письма указывает сумму чисел не 120, а 130. Следовательно, он знает, что шар 1 засчитывается не как единица, а как одиннадцать очков. Зная это, он в то

же время (как, впрочем, и остальные товарищи, спрашивающие меня) не ведаёт, что и к последнему шару, оставшемуся на столе (независимо от его «номинала»), также прибавляется 10 очков.

Следовательно, при игре вдвоем пирамида содержит 140 очков. Но иногда играют и втроем. Тогда в пирамиде «появляется» 150 очков. Чтобы одному из партнеров выиграть, ему необходимо набрать 51 очко. Поэтому при игре втроем («каждый за себя») и к шару 2 прибавляется 10 очков. Делается это для того, чтобы в процессе игры могли возникнуть различные варианты. По правилам игры ничьей в этом случае может считаться только партия, в которой все участники наберут по 50 очков.

При игре четвером («каждый за себя») к общему количеству очков в пирамиде прибавляется еще 10. На этот раз к шару 3. Таким образом, на столе будет 160 очков. Выигравшим, следовательно, считается тот, кто первым наберет более 41 очка. Ничья возможна лишь в случае, если у каждого окажется по 40 очков.

Если при игре вдвоем участники не хотят довольствоваться ничьей, шар, положенный последним, вынимается из лузы, устанавливается на точку № 1, и игрок, только что положивший его, вновь производит удар. Выигрывает тот, кто сумеет первым положить этот шар. Но поскольку игра в «последнем» чревата случайностями, участники далеко не всегда стремятся «испытывать судьбу». Они хорошо знают, что стоит случайно сделать подставку, и партнер выигрывает партию.

Однако можно проиграть, и не делая подставки. Так, например, случилось однажды во время моей игры с Валерием Павловичем Чкаловым. Партия была в «последнем». А я поторопился, не помелил кий и дал крутое зэффе. В результате — кикс (промах). «Свой» вышел на удобную позицию. Чкалов ударил и с треском положил шар в угловую лузу. При этом сказал:

— Приношу свои искренние соболезнования, но эту партию не я выиграл, а ты проиграл. Окончил ее самоубийством.

И так бывает часто. Поэтому партнеры, как правило, не желают испытывать судьбу и отказываются от розыгрыша ничьей. В таких случаях они разыгрывают новую партию.

СПОРНЫЕ СЛУЧАИ

Многие читатели упрекают меня в том, что, публикуя правила игры в «пирамиду», я не разъяснил спорных случаев, которые возникают во время соревнований. Спорных случаев слишком много, и предвидеть их

все просто невозможно. Случаются иногда ситуации поистине анекдотические.

Недавно в Центральной Дом литераторов (я капитан бильярдной команды писателей) пришел кинорежиссер Эрик Пырьев, входивший в первую десятку сильнейших игроков страны, и обратился ко мне за решением следующего спорного случая.

Во время игры с одним из своих киноколлег Пырьев положил шар в угол, но оттого, что во время удара он взял верхний боковик, биток наскоком на соседний шар и вылетел за борт. Однако... произошел такой случай, который и мне, играющему в бильярд много лет, ни разу не встречался.

Биток, вылетев за борт, ударил партнера, стоявшего у борта, в живот, вклинился между его животом и верхней плоскостью борта. На пол не упал и на зеленое поле не вернулся — остался на борту.

Поскольку соревнование происходило неофициальное, естественно, что судьи не было, а мнения зрителей разделились. Одни говорили, что положенный шар не засчитывается, ибо «свой» вылетел за борт, и, следовательно, Пырьев должен уплатить штраф 5 очков. Другие полагали, что поскольку биток не упал на пол, а остался на столе, то положенный шар должен быть засчитан, игра продолжена и очередной удар, естественно, должен оставаться за Пырьевым. Третьи уверили, что Пырьев должен снять «своего» с борта и поставить его на стол, а так как прикосновение к битку рукой карается штрафом, заплатить его. Четвертые предлагали диаметрально противоположное решение. Поскольку шара коснулся не Пырьев, а партнер животом, то штраф 5 очков нужно получить с него, а не с Пырьева. Пятое вынесли «соломоново» решение. Они предлагали Пырьеву продолжать игру, не касаясь битка рукой, а бить его прямо с борта, то есть с того места, на котором он остановился.

Своего решения пока вам не скажу. Очень интересно, как в данном случае поступили бы вы. Решение присылайте в редакцию, а в следующей статье я обещаю ответить на вопрос, кто оказался прав, и объяснить почему. Там же я постараюсь разобрать наиболее типичные споры, возникающие порой во время игры.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ИГРЫ

Многие читатели (особенно начинающие бильярдисты) просят как можно больше давать советов по технике бильярдной игры.

Вот что пишет, например, от имени бильярдной секции своего новосибирского предприятия тов. И. С. Томилин:

«По профессии я конструктор. Как и многие мои коллеги, очень люблю бильярд. Мы с радостью восприняли серию статей о бильярде, которая была напечатана в журнале, и полностью поддерживаем мнение о том, что бильярд — прекрасный вид спорта. Особенно для нас, конструкторов. После усидчивой работы приятно сделать разминку вокруг бильярдного стола, постучать по шарам. Это «проветривает» и мозг.

Своими силами (с некоторой помощью завкома) смастерили настоящий большой бильярдный стол и после тренировки организовали турнир...

Были бы признательны редакции, если бы она предоставила автору статей о бильярде возможность подробно рассказать всем любителям этой игры о ее технике».

Попытаемся удовлетворить эту просьбу. Начнем анализ этой интересной и вместе с тем сложной игры с азов. С самого примитивного удара. С клапшитоа.

Это удар, который спортсмен, впервые взявший кий в руки, наносит в центр шара. Он пока даже не подолзает, что существуют удары кием в бок битка, вверх, вниз.

Для отработки этого первоначального удара существует специальная бильярдная игра.

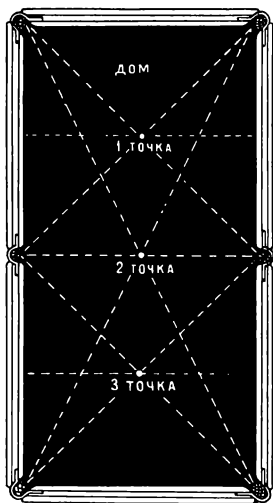
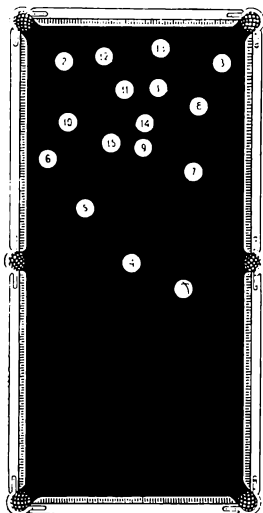
«КЛАДКА ШАРОВ ПО СОЛНЦУ»

Она служит прекрасным видом тренировки. Ибо начинающему бильярдисту надо стремиться прежде всего овладеть ударом по битку. В то же время эта игра заставляет новичка «порасквитнуть мозгами».

В «кладке шаров по солнцу» могут соревноваться двое, трое, четверо и больше игроков. Первый, кому достанется жребий, разбивает пирамиду изо всей силы.

Предположим, что шары заняли позицию, показанную на рисунке слева вверху (стр. 156).

И если, допустим, играют двое, то партнер разбившего пирамиду, окинув взором расположение шаров, придумает своему сопернику самый трудный дебют. Он, например, дает задание — начать кладку с того, чтобы шар 1 был положен в левый нижний угол. Все последующие шары должны быть положены по порядку номеров и в дуги по ходу часовой стрелки. В том числе кладется и биток (последним). Кладка происходит непосредственным ударом кия по шару, то есть один и тот же шар является и битком и мишенью.



Если играют несколько человек, то задаче разбивавшему пирамиду дают коллективно: вариант начала игры определяется большинством голосов.

Выигравшим считается тот, кто положит все шары за меньшее количество ударов.

Вариант, изображенный на рисунке, сложен, ибо первому шару нет «зеленой улицы» к своей лузе. Его надо сначала выкатить из системы шаров, подогнать на удобную позицию, а потом уже делать решающий удар. Такой же тернистый путь к своим лузам предстанет проделывать шарам 2 и 3.

На наш взгляд, это нелегчайший вариант начала игры. А как считаете вы? Напишите.

И еще одна грейвировочная игра.

ПЕРЕКАТКА ОДНОГО ШАРА ДРУГИМ

Эта игра развивает умение владеть битком, вырабатывает точность удара и чувство силы его.

Игра ведется двумя шарами. Один из шаров ставится на первую, другой на третью точку бильярда (см. рис.).

Сущность игры состоит в том, что шаром 1, стоящим на первой точке, надо ударить по шару 2, стоящему на третьей точке, так, чтобы двойка ударилась о короткий борт бильярда и перешла линию «дома». Если этот шар, пройдя дальше линии, ударится о короткий борт «дома» и, отразившись,

пройдет снова линию «дома», то удар также считается выполненным.

Потом игрок бьет шаром 2, где бы он ни остановился (при условии перехода линии «дома»), по шару 1 с точно таким же расчетом. Чередую все время шары, он продолжает игру до тех пор, пока по какой-либо причине шар не дойдет до линии «дома» («сконтрится», ударится о щеку средней лузы или упадет в лузу). Ошибкой считается и удар, в результате которого во время перекатки один из шаров вылетит за борт.

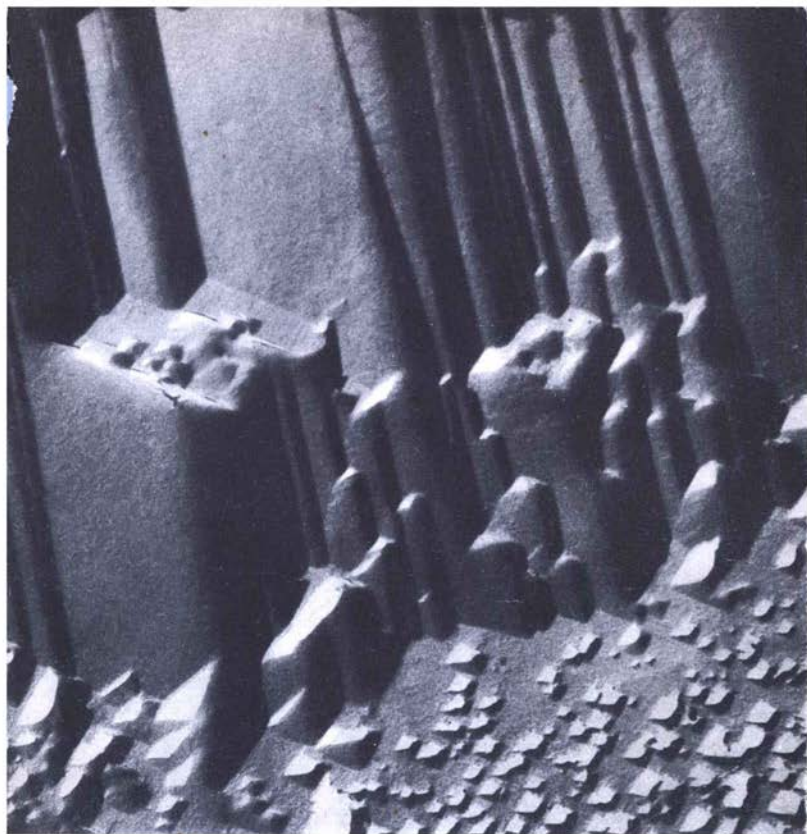
За касание шаров во время их движения (кнем, рукой, полкой поджака), а также за двойной удар игрок штрафуетея приближением лишнего удара.

После ошибки игрока шары вновь устанавливаются, и в игру вступает следующий партнер.

Выигрывает тот, кто потратит на перекатку определенного количества шаров меньше ударов.

Партнеры могут условиться играть на перекатку шаров, скажем, до семи раз, причем если каждый из них перекатит только шесть раз, то исход игры будет считаться ничейным.

Сильный игрок может давать слабому фору в виде определенного количества ударов. При форе 5 ударов, например, слабый партнер делает 6 перекатов, а сильный, чтобы не проиграть, должен сделать не менее 11.



НАУКА И ЖИЗНЬ

5

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

1968

● Каков механизм памяти? Поиск ответа на этот вопрос во всеоружии современных методов науки ведут физиологи, химики и даже математики. ● Искусственное воссоздание вируса не просто демонстрация совершенства техники эксперимента, но ступень к овладению оружием для борьбы со многими болезнями. ● Физика вносит коррективы в утвержденные поэтами за словом «море» эпитеты «синее» и «лазурное». Она поясняет, как надо смотреть на волны, чтобы увидеть истинный цвет морской воды.



Б И Л Ь Я Р Д

В редакцию журнала приходят письма из многих организаций — заводов, фабрик, домов культуры, домов отдыха, жилищных контор и т. д. с вопросами о техническом оснащении бильярда. Об устройстве и правилах содержания бильярдного инвентаря просят рассказать:

по поручению коллектива рабочих-спортсменов цеха № 6 Северодонецкого завода стеклопластиков В. Шевченко; коллектив рабочих-спортсменов домостроительного комбината треста Ждановжилстроя, по поручению которых нам пишет прораб Н. Иванчик; от имени спортсменов-рабочих Карагадинского тансмоторного парка № 1 слесарь В. Шмелев; руководитель спортивной секции бильярдистов новороссийского цементного завода «Пролетарий» И. Иванов; по поручению коллектива института Украингидроуголь М. Хаджи; слесарь экспериментального отделения СПКБ треста Уралмонтавтоматина А. Исмаков и многие другие.

Выполняем их пожелания.

В. БОРАХВОСТОВ.

Многие спортсмены-бильярдисты просят ознакомиться их со спортивным инвентарем бильярда и его хранением.

Начну с самого важного — с шаров...

ШАРЫ

Хранить их надо бережно. Даже резкое изменение температуры окружающего воздуха портит их. Например, шары ввели в комнату с мороза и сразу приступили к соревнованию. От этого они деформируются — становятся «кособоковыми», дышеподобными. А это, конечно, влияет на результат игры. Шары слоновой или мамонтовой кости «боятся» не только резкой перемены температуры, но также солнца, даже сквозняка и особенно влаги.

Поэтому спортсменам, ведающим бильярдным инвентарем или возглавляющим спортивные секции, следует знать, что...

1. Шары, ввезенные в помещение с улицы после их покупки или обточки, следует выдержать при комнатной температуре не менее 24 часов и только тогда пускать в обращение. Это необходимо для того, чтобы кости прогрелась. Если дело происходит зимой) или остыла (если шары ввезены с жаркого, сильно прогретого воздуха в прохладную бильярдную).

2. Нельзя оставлять шары на сквозняке, ибо слоновая кость — вещество нежное, очень чувствительное к перемене температуры.

3. Не следует допускать, чтобы шары падали под солнечный свет.

4. Если бильярдные столы находятся на незастекленной веранде, как это часто встречается в санаториях и домах отдыха, то столы следует располагать так, чтобы солнечные лучи не падали на них, ибо солнце припекает шары и они от этого тоже становятся хрупкими. Кроме того, контрастное, яркое освещение шаров мешает проведению со-

ревнований: в теневой стороне шара-мишень трудно найти точку для прицела.

5. Необходимо следить, чтобы шары не подвергались воздействию влаги.

Вот что, например, пишет по этому поводу Константин Паустовский в своей книге «Книга скитаний»:

«Мой соседом по столу (Дома творчества) оказался жизнерадостный и общительный писатель Сергей Буданцев. Он учил меня играть в бильярд на маленьком столе, затянутом не зеленым, как полагаются, а серым солдатским сукном. Оно было во многих местах заштопано. Бильярд стоял на открытой веранде. За ночь его густо засыпало палым листом и сухой хвоей. Прежде чем пачать неизменную «американку», самые отчаянные бильярдисты — драматург Шкваркин, Буданцев и Эмиль Миндлин — тщательно сметали с бильярда осенний мусор...»

Играли на этом многострадальном бильярде в любую погоду — и в ведро и в дождь. В дождь сукно на бильярде промокало так сильно, что шары, ударяясь друг о друга, выбивали из него фонтаны воды. Игроки ходили мокрые от брызг, но это их не огорчало...»

Такое отношение к спортивному инвентарю не требует комментариев. Необходимо напомнить, что стол весь клееный. Даже ножки. Они выточены не из целого чурбана, а из нескольких частей и потом склеены, чтобы не рассыхались и не трескались.

От ножки и сушки столы «ведет». Фанера красного дерева, которой стол покрыт, трескается и отслаивается. Сукно прет и расплзается. Даже солдатское. Доски, на которые пятают сукно, коробятся. Кни от влаги тоже «ведет».

6. После соревнований шары не следует хранить вблизи труб парового отопления или печки, ибо они от этого пересыхают.

7. Не рекомендуется после игры оставлять шары в том положении, в каком достиг их финиш игры. Каждый раз после конца соревнований шары необходимо соби-

См. статьи о бильярде в №№ 2, 3, 4, 6, 11, 1966 г. и № 2, 1968 г.

рать в деревянный закрытый ящик, в каком они обычно продаются...

Все вышесказанное относится к шарам, сделанным из слоновой или мамонтовой кости, и никакого отношения к продукции из пластмасс не имеет.

Лучшими шарами считаются изготовленные из слоновой кости.

СУКНО

Вторым по своей ценности после шаров является покрытие бильярдного стола — сукно. Это отнюдь не шинельное сукно, о котором пишет Паустовский, а дорогой материал зеленого цвета. Именно зеленого, а не какого-нибудь другого. Этот цвет не раздражает глаз, ибо человек привыкает к нему со дня рождения. Зеленый цвет — это цвет окружающей нас природы: луга, леса, поля, сада. И потом, на зеленом фоне очень хорошо контрастируют белые шары.

Принимая во внимание ценность этого сукна, следует:

1. Оберегать его от разрывов. Заштопанное, оно уже не то. Как бы хорошо его ни зашили, все равно остается шов. Пусть он даже не заметен для глаза, но шар, пересекая его, «чувствует» неровность. Особенно на тихом ходу. И отклоняется от линии прицела. Хотя бы на миллиметр. Но этого вполне достаточно, чтобы сделать удар неточным.

2. После окончания соревнований сукно необходимо прикрывать специально шитым для этого чехлом.

3. Перед началом соревнований сукно необходимо чистить пылесосом (а не веником!).

Обычно после окончания игры сукно бывает покрыто изрядным налетом мела, осыпавшегося с киев. Чистка стола веником поднимает пыль. Причем веник, как правило, не удаляет мел с сукна, а втирает его в поры материала. От этого сукно со временем становится задубелым.

А от того, что мел втирается в материал неравномерно, а местами, на столе появляются неровности, которые заставляют шар на тихом ходу «рыскать».

Поэтому стол необходимо не подметать, а чистить пылесосом. Он отсасывает мел, а не втирает его в сукно.

4. Во избежание прорыва сукна начинающим спортсменам надо первые дни «гонять шары» не кием, а **МАЗИКОМ**.

МАЗИК

Люди, лишённые руки, очень любят бильярдную игру. (Пример: герой Отечественной войны 1812 г. генерал от инфантерии Д. Г. Бибиков, потеряв руку в бою под Бородином, начал играть только одной и достиг больших успехов.)

Вот для таких инвалидов, как этот генерал, был изобретен специальный кий. Он имеет свои особенности. Во-первых, он не

склеен из различных пород дерева, как обычный кий. Это просто палка. Вместо наклейки на нее насажен набалдашник — деревянный брусок с фигурными вырезами.

Во избежание сколжения конца бруска, каким ударяют по шару, на него наклеивается квадратик зеленого бильярдного сукна. Мазиком не ударяют по битку, как это делают кием, а, подведя его под «свой», резким движением толкают биток. Но толкают с таким расчетом, чтобы биток попал в шар-мишень, а тот, в свою очередь, — в лузу.

Конечно, никаких эффе сделать мазиком невозможно. Но зато он имеет некоторые преимущества перед кием.

Например:

1. Длина мазика такая же, как и кия. Но у кия пропадает часть его длины, ибо спортсмен держит кий не за самый конец, а на довольно приличном расстоянии от него. Мазик же держат за самый конец. Следовательно, им легко достать те шары, до каких не дотянешься кием.

2. Мазик хитя и легче кия, но удар им получается сильнее, ибо удар кия бывает резким, отрывистым, а мазик некоторое время скользит вслед за битком, придавая ему скорость.

МАШИНКА

Машинка — это упор для кия, подставка под него, как станок для стрельбы из винтовки «с упора». Это небольшая дощечка, на которой сделаны выемки. Три — сверху, две — снизу. Они сделаны для того, чтобы класть в них кий во время прицеливания и удара. Нижние выемки делают несколько больше верхних. Ими пользуются во время игры длинным кием. Он несколько толще обычного и в верхние выемки не входит. А если их сделать шире, то нормальный кий станет «рыскать».



Для игры тех шаров, до которых трудно дотянуться, существует длинная машинка и длинный кий.

Мастера бильярдного спорта презрительно относятся к этому вспомогательному инвентарю. Они обходятся без него. Но это объясняется тем, что они прекрасно натренировали левую руку и хорошо усвоили удар «через спину», или «пистолет». Поэтому в начале соревнования партнеры уславливаются, пользоваться или не пользоваться машинкой. Для неопытных спортсменов она является очень хорошим подспорьем, как для молодого солдата станок, на котором его обучают правильной наводке оружия на мишень. К тому же машинка для такого неквалифицированного игрока служит как бы продолжением левой руки,



какую он обычно подставляет под кий для нанесения удара.

Дошечка с фигурными вырезами должна быть размером 10×6 см и толщиной в 2 см.

К И Я

Основным спортивным инвентарем бильярда является кий.



Это абсолютно прямая, математически точная палка, склеенная из хорошо выдержанного, как для изготовления скрипки, сухого дерева твердых пород. Он, как и всякая клееная древесина, боится сырости. И если команда спортсменов идет на соревнование в другой клуб, то кии несут туда в специально изготовленных футлярах. Если же нет таких, то для каждого кия свинцается чехол из старого, вышедшего из употребления бильярдного сукна.

Кий изготавливается различных размеров. Наиболее «ходовые» имеют длину от 145 до 150 см. Они различны и по весу, ибо их изготавливают из различных пород дерева, да и нижняя часть кия, так называемый турник, залитая для устойчивости свинцом, бывает различного веса — от 200 до 250 граммов.

Так что каждый спортсмен выбирает кий по своему «вкусу» — кто какой любит: тяжелый или легкий, длинный или короткий.

Нижний конец кия должен иметь толщину от 28 до 30 мм. Верхний — от 10 до 13 мм. На него столярным клеем приклеивается кружок из кожи, как фундамент, на который наклеивается затем круглый кусок особо выделанной кожи, называемый «наклейкой». Она-то и играет главную роль в выполнении всевозможных технически сложных ударов, таких, как эффе, оттяжка и накат.

К нижнему концу кия привинчивается шурупом резинка, чтобы предохранить его от «травмы» при случайном ударе об пол.

Лучшими породами дерева для изготовления кия являются бук и ясени.

Кий надо выбирать «по руке». Следует, однако, помнить, что слишком тяжелый кий скоро утомляет руку, но зато удары, наносимые при помощи тяжелого кия, более точны, нежели с помощью легкого, ибо легкий не так устойчив на левой руке — «рыскает». Выбор веса кия также зависит от размера шаров. Если они крупны, нужно играть тяжелым кием. И наоборот.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Из практики многовековых соревнований в игре на бильярде выработался некий эталон шаров: от 68 до 71 мм. Спортсмены всего мира, не сговариваясь между собой, нашли, что это самый удобный калибр шаров. Если они меньше 68 мм, то мелковаты и легки. Если надо играть «воплесны», ибо они начнут выскакивать из стола. Если же больше 71 мм, то слишком тяжелы и неуклюжи. Им просто трудно играть. Особенно скверно «управлять» битком при выполнении технически сложных ударов.

Шар-эталон имеет вес от 350 до 450 граммов.

2. На турнирах разрешается пользоваться личным кием.

3. Если такового у спортсмена нет, то его следует приобрести, ибо, когда кий по руке и хорошо «пристрелин», результат соревнования будет намного выше. Стоит кий недорого, а одного кия при бережном к нему отношении хватит человеку на всю жизнь.

СПОРНЫЕ СЛУЧАИ

Интересный спорный случай произошел с известным киноактером Никитой Михалковым.

Желая подальше оттянуть биток, он очень сильно ударил «прямого» шара в середину. И оттого, что этот удар был слишком энергичен и очень приложнее, шар, стукнувшись о скобу, как это нередко случается, резко отскочил и возманился вылететь обратно на стол, но случилось непредвиденное. На обратном пути шар застрял в лузе.

Обычно в таких случаях удар переходит к партнеру, который и добывает застрявший шар, и никаких споров по этому поводу не возникает.

Но тут возник.

Партнер Михалкова уже прицелился было, чтобы добить, этот шар, но Михалков не дал. Он считал, что застрявший шар должен быть засчитан в его пользу, как сыгранный.

— Как же он сыгран, когда он застрял? — возмутился партнер.

Мнения зрителей тоже разделились. Большинство было за то, чтобы добить этот шар, как это положено по правилам. Но некоторые из них встали на сторону Михалкова.

Страсти разгорались.

А случилось вот что...

Известно, что верх прорези борта для лузы делается не в расчете на истинный диаметр шара, а на ту его толщину, на уровне которой шар, катясь по столу, прольдет в лузу.

Всем спортсменам-бильярдистам известно, что борта стола делаются несколько выше середины шара, чтобы шар при ударе о борт не выскакивал из стола. Правда, шары все-таки иногда выскакивают. Но это уже зависит не от стола, а от спортсмена, который наносит или очень сильный удар, или делает слишком крутое и энергичное эффе. Мне, например, известен прием, которым можно, ударив биток о борт, выкинуть его из стола 100 раз из 100. Без ошибки. Причем в любом направлении. Хотите — налево, хотите — направо. (Но только в этих двух направлениях.)

И вот, для того чтобы шары не выскакивали при обычном, нормальном ударе, борт стола делается с таким расчетом, что шар возвышается над ним только на одну треть.

Вот по ширине этой трети шара и делается вырез борта на строгом столе. Если вы возьмете шар в руки и захотите просунуть его в лузу по ширине истинного диаметра, то он пролезет «со скрипом» или вообще не пройдет.



Поэтому расскажем об игре, существующей специально для тренировок.

В прошлой статье приводилась одна из многих разновидностей таких, как «Кладка по солнцу». Она была рассчитана на самый примитивный удар -- на «клапнитосе». Теперь расскажем о тренировочной игре, рассчитанной на второй, более трудный удар -- «накат».

Так случилось и в этом спорном случае. Оттого, что шар, посланный Михалковым в лузу, стукнулся о металлическую скобу очень сильно, он, отскакивая от нее, несколько приподнялся над уровнем стола и застрял, повиснув в воздухе.

Вот что получилось...

Да, шар застрял. И его можно добывать на общих основаниях. Да, он застрял. Но добывать его на общих основаниях нельзя, ибо его нет на столе. Шар не касается его плоскости. Он висит в воздухе.

Как бы вы поступили в этом спорном случае?.. Засчитали бы вы его в пользу Михалкова, как сыгранный, или разрешили бы партнеру добить?..

Решение спорного случая (см. «Наука и жизнь» № 2, 1968 г.).

Вариантов решения этого спорного случая много.

1. Можно взять с Пырьева штраф, ибо свой шар вылетел из зеленого поля. Но тут есть исключение, которое не подтверждается правилами. В них говорится: «Если свой выскочит за борт, то взимается штраф пять очков». А он за борт не выскочил, а остался на борту, оставленный животом партнера. Следовательно, казалось бы, можно продолжать игру Пырьеву, ибо от его удара биток оказался на борту в такой позиции, что Пырьев -- при его классе игры -- мог бы положить прямо с борта еще один двушачный шар, застрявший в угловой лузе. Не против такого решения категорически протестовал партнер.

2. Тогда можно было бы оштрафовать самого этого возражающего партнера, ибо он коснулся битья своим животом или биток коснулся его живота. Но партнер возражал и против такого решения. В спорных случаях учитывается мнение партнера.

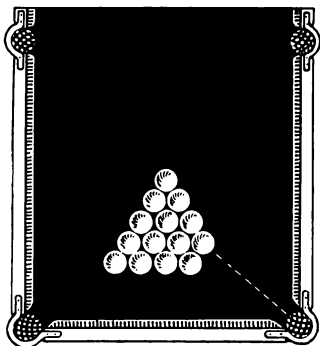
3. Лучшим решением данного спорного случая является ничья. То есть шар, положенный Пырьеву, выставляется на точку, а биток снимается с борта и ставится на территории «Дома». То есть между точкой № 1 и коретким бортом. Удар переходит к партнеру. Оба спортсмена должны по одному разу отыграться, и только тогда можно будет продолжать соревнование.

Такое решение будет правильным и не обидным для обоих партнеров.

ТРЕНИРОВОЧНАЯ ИГРА

Всем известно, что перед началом соревнований спортсмены усиленно тренируются. Даже специально собираются в отведенные для этого загородные спортбазы.

Бильярд не является исключением.



Эта игра хороша тем, что она приучает спортсмена не только наносить удар в верхнюю часть шара, в точку № 2, но еще и держать кий особым образом. «Накат» обычно можно сделать нормальным ударом, то есть когда кий расположен параллельно столу. Но во время состязаний часто получается такая композиция шаров, что биток бьет «прижат» к борту или прилепел спиритрку к другому шару.

В этих случаях биток приходится «отковыривать». Для того, чтобы не задеть шар, загораживающий биток, и не сделать туш, необходимо тяжелый конец кия задрать как можно выше и нанести удар сверху вниз. На это и рассчитана приводимая здесь тренировочная партия.

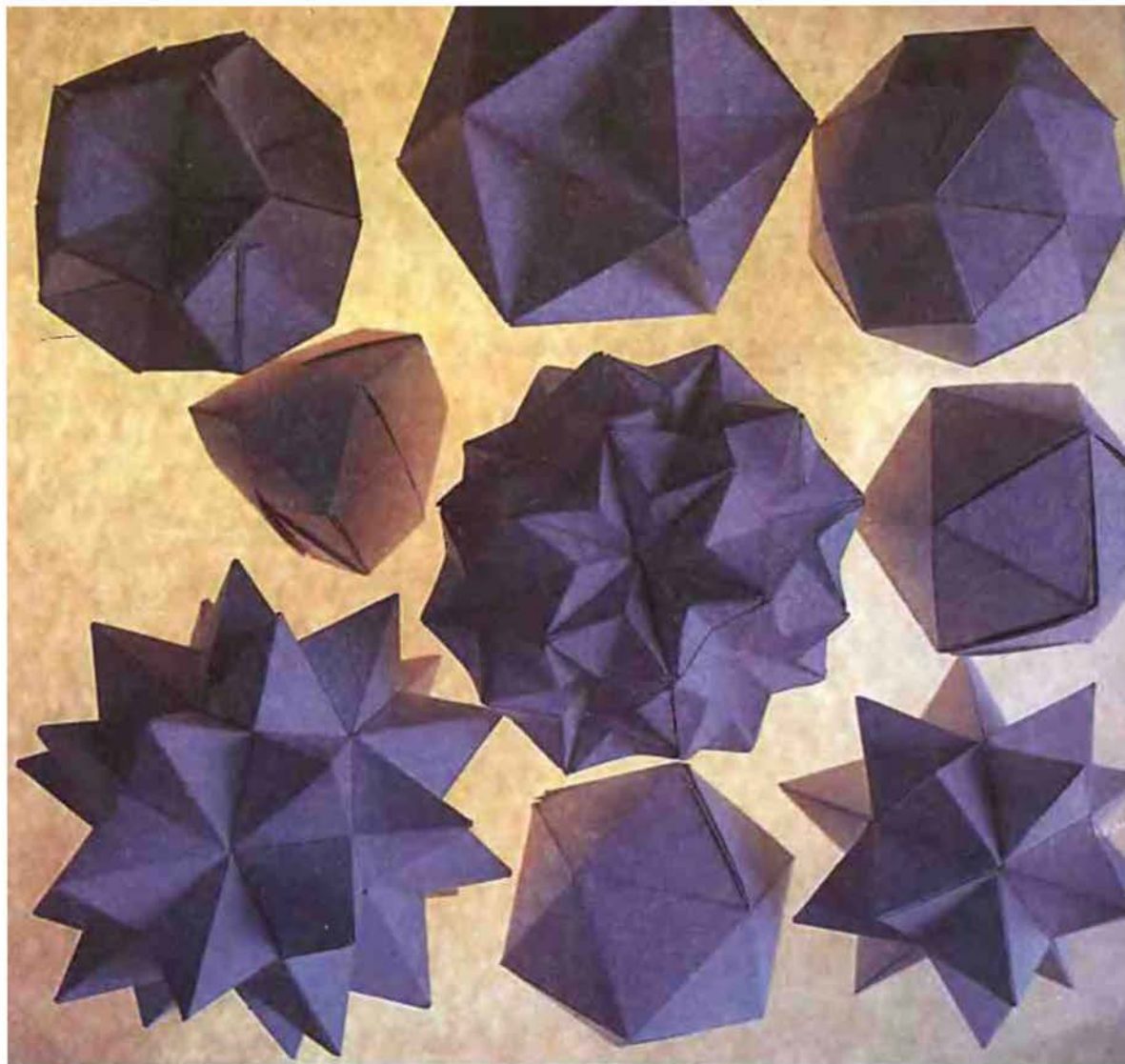
Пирамида для такого состязания выставляется без разборки шаров по номерам. Жребий брошен. Спортсмен, начинающий первым, тщательно мелит кий, ибо при ударе «накат» так же, как и при «оттяжке», если кий намелен плохо, часто получается кие.

Игра заключается в том, что спортсмены должны «отковыривать» шары от неравной пирамидки по очереди, начиная с крайнего углового, и класть их в одну и ту же угловую лузу.

Первый спортсмен, которому выпал жребий начинать, кладет шары, а его противник вынимает их и ведет счет ударам.

Можно играть втроем и четвером.

Кто положит все шары в обусловленную лузу за меньшее количество ударов, тот и выиграл.



ISSN 0028-1263

НАУКА И ЖИЗНЬ

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

6 ● Принимая решения, наука должна действовать на основе демократических принципов, без влияния сильных мира сего, говорит академик А. Е. Шейн-длин ● На пути к кабельному телевидению. Каждый третий телевизор в Москве получает программы из больших ТВ-сетей ● Академик Д. С. Лихачев: Экология — проблема человеческой культуры, без нравственной культуры никакие законы и постановления не будут действенными ● Наступило лето, и большой раздел номера адресован садоводам, туристам, дачникам.

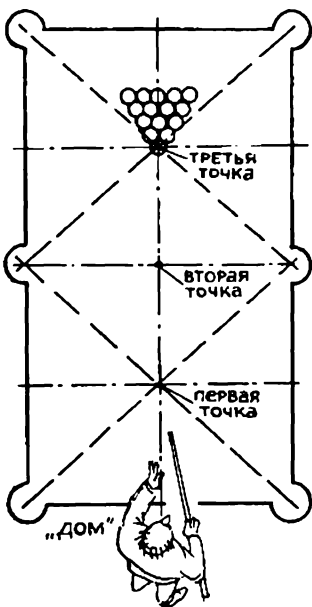


Бильярд — очень популярная и массовая игра. В свое время журнал дал несколько уроков ее любителям (см. «Наука и жизнь», 1966, №№ 2, 3, 4, 6, 11). Интерес к ней с тех пор отнюдь не ослаб, о чем свидетельствует обширная читательская почта.

Сегодня и в нашей стране бильярд вновь становится популярным видом спорта. В конце прошлого года была создана Московская федерация бильярдного спорта. Аналогичные федерации уже есть в Грузии, Узбекистане и Ленинграде. В недалеком будущем под эгидой Госкомспорта СССР предполагается создание и Всесоюзной федерации бильярда. Сыгран первый международный матч — команда лучших бильярдистов страны встречалась со сборной финских профессионалов и победила с общим счетом 13:12, хотя игра и велась по совершенно забытым у нас правилам «5 шворов с карамбопом» (в финском варианте — «Кайза»).

В мире существует немало разновидностей игры на бильярде, даже по ориентировочным подсчетам — более тридцати. В СССР наибольшим распространением пользуются «Малая русская пирамида (71 очко)», «Московская пирамида», «Большая пирамида с цветными шарами (251 очко)», «Амеркканка», «Кегли». За рубежом, кроме того, за бильярдными столами состязаются в национальных и международных чемпионатах мастера игры в «Снукер», «Пуп», «Кенон» (о «Снукере» рассказывалось в журнале «Наука и жизнь», 1981, №№ 5, 10).

Публикации мы возобновляем с описания основных правил игры в «Малую русскую пирамиду», или «71 очко». Мы попросили вести занятия школы члена президиума Московской федерации бильярдного спорта Владимира Сергеевича Симонича.



МАЛАЯ РУССКАЯ ПИРАМИДА (71 ОЧКО)

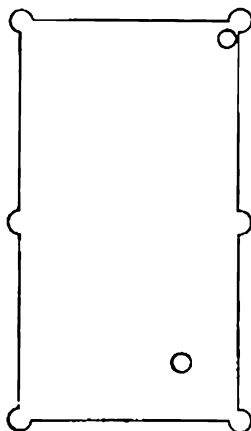
Игра ведется 16 шарами, один из которых — биток, а остальные имеют нумерацию от 1 до 15. Сумма этих чисел равна 120, кроме того, по 10 очков дополнительно играющий получает, забив шар «1» (туза), а также за последний оставшийся на бильярде шар, вне зависимости от его номинала. Таким образом, общая сумма разыгрываемых очков составляет 140, и для выигрыша одному из партнеров достаточно набрать 71 очко. Отсюда и название игры.

Шары расставляются, как указано на рисунке, так, чтобы шар «4» стоял на третьей точке бильярда.

Право первого удара определяется по жребию. Следующие партии начинаются по очереди, и если играется их нечетное число, при ро-

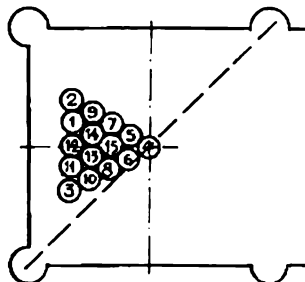
ПОСЛЕДНИЙ ШАР

Последний шар стоит вплотную к борту на губке лузы. Положить его прямым ударом в лузу невозможно. Практически любое касание чреват подставкой партнеру. Намеренный штрафной удар (промах) тоже исключен — у партнера в пяти очках партия. Что делать?



зыгрыше последней вновь бросается жребий.

Начинающий игру ударяет по битку, установив его в любой точке («с рук») «дома». При игре из «дома» игроку запрещено выходить за линию продолжения длинных бортов бильярда. Фактически началом игры считается тот момент, когда шар-биток пересечет линию, ограничивающую «дом». По-



этому касание или сдвиг битка с места в пределах «дома» нарушением не является и наказания не влечет.

Игра — в зависимости от договоренности между партнерами или условий турнира — может вестись по правилу «чистое назначение» либо «шар — луза». При «чистом назначении» выполняющий удар игрок исчерпывающим образом описывает предполагаемое движение битка и задетых им шаров до конечного результата удара. Например: «Карамболем от шестерки, одиннадцатым шаром тройка, прямо в середину» — то есть, по замыслу играющего, после столкновения с шестеркой биток попадает в одиннадцатый шар, который, ударяя в свою очередь в тройку, кладет его в среднюю лузу. Характерно, что все остальные шары, упавшие в лузу вследствие этого же удара, не засчитываются и выставляются на бильярда.

Выставляемый шар (кроме битка) обычно ставится на третью точку бильярда. Если же она занята, шар ставится плотно к центру короткого борта, противоположного «дому».

При способе «шар — луза» указывается только номер шара и луза, в которую игрок намерен его положить. При этом засчитываются и все другие, не заказанные шары, упавшие в любые лузы, если заказ выполнен правильно.

Несмотря на то, что в официальных соревнованиях у нас играют в основном на условиях «чистого назначения», многие ведущие мастера бильярда полагают, что способ «шар — луза» ничуть не хуже и к тому же значительно упрощает судейство, поскольку в играх соперников высокого и даже среднего класса вероятность случайного падения незаказанного шара в лузу чрезвычайно мала.

Нарушение правил наказания штрафными очками. Штраф взыскивается в следующих случаях:

при промахе, т. е. когда биток после удара не задевает ни одного из шаров; при падении битка в лузу;

при вылете битка за борт; за случайное касание любого шара до удара, во время удара и после него;

за игру не своим шаром (не битком);

при неправильном ударе кием (ребром или турником);

если при игре «с рук», то есть из произвольно выбранной играющим точки в пределах «дома», биток попадет в шар до выхода из «дома»;

за удар, сделанный до полной остановки шаров после удара предыдущего.

Во всех случаях штраф равен пяти очкам, которые вычитаются из суммы, набранной оштрафованным, и прибавляются к очкам его партнера. При одновременном нарушении нескольких правил штраф не суммируется, а назначается в размере тех же 5 очков. Положенные шары при штрафных ударах не засчитываются и выставляются на бильярда.

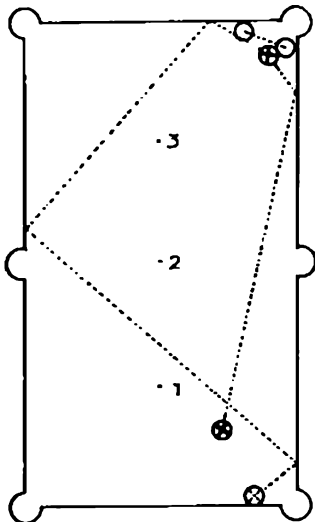
В игре может сложиться такое положение, когда партнерам выгодно делать штрафные удары, чтобы не предоставлять игрового преимущества сопернику. В этом случае после трех ударов с каждой стороны, если шары не изменили своего положения на бильярде, партия признается оконченной вничью. Ничейный результат достигается и когда оба партнера набрали по 70 очков. Если в партии по условиям соревнования обязательно требуется определить победителя, она переигрывается полностью или (при обоюдном согласии партнеров) только в последнем шаре. Шар ставится на третью точку бильярда, и первый удар производится из «дома» тем партнером, который положил последний шар. При этом по одному удару каждый играющий делает без заказа.

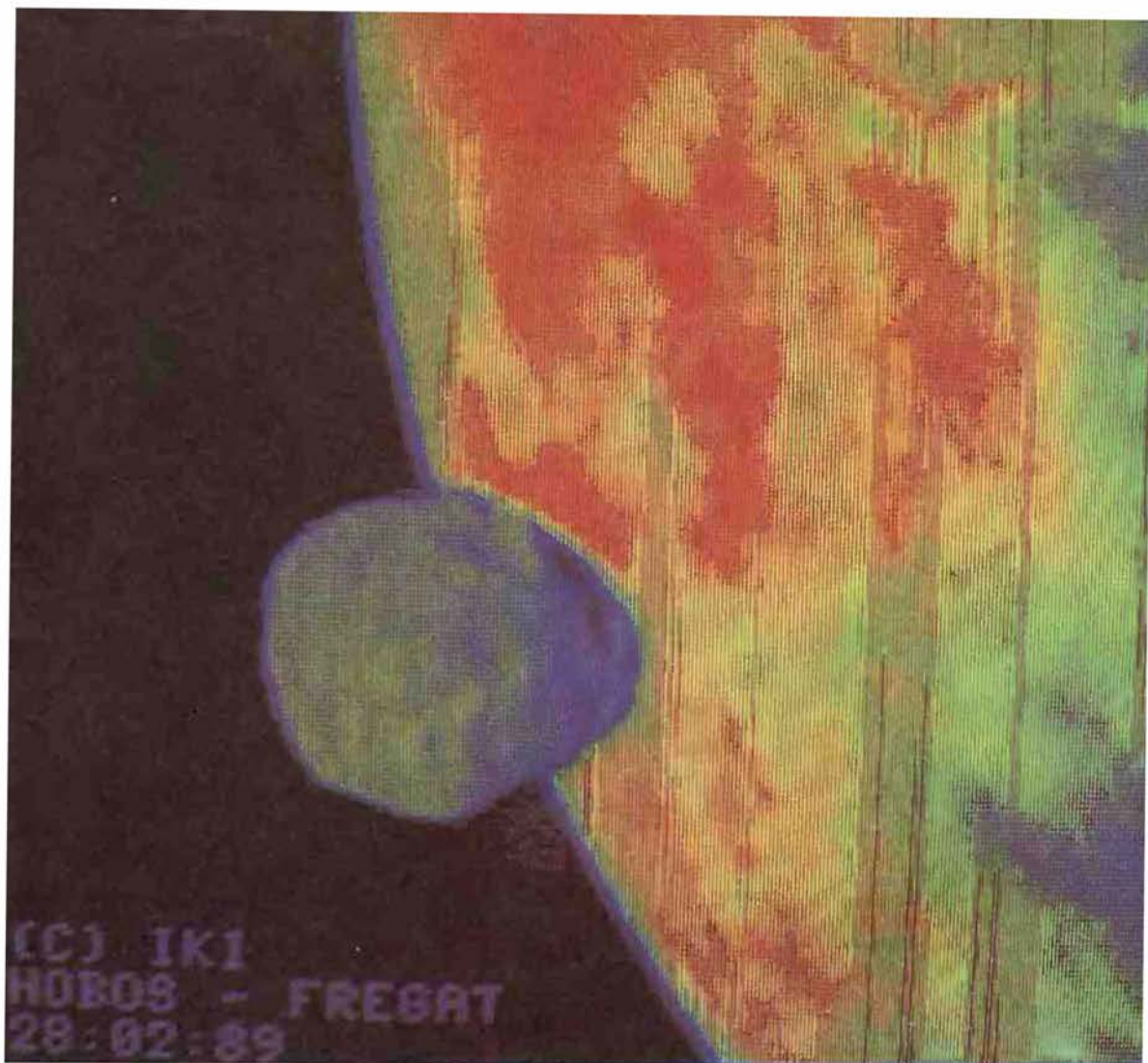
При падении битка в лузу или за борт партнер оштрафованного играет битком из «дома» «с рук». Если все шары находятся в «доме», а необходимо выполнять удар «с рук», временным «домом» считается противоположная сторона бильярда.

Подобные ситуации в игре складываются не так уж и редко. Но задача трудная. Достаточно сказать, что и вполне зрелые мастера не всегда правильно находят выход из такого положения.

Удар наносится с сильным левым винтом — кий бьет в левую часть битка чуть выше центра. Отражаясь от борта, биток по касательной задевает шар, придав ему обратное вращение, в результате чего шар поднимается на короткий борт, не отходя от него. В свою очередь, биток после столкновения с шаром попадает в короткий борт, причём за счет сохраненного вращения угол его отражения от борта значительно круче, отчего биток касается длинного борта перед средней лузой. Отразившись еще раз, он попадает в противоположный длинный борт и в итоге становится в «доме» вплотную к короткому борту. При идеально выполненном ударе шар и биток становятся на одной линии, параллельной длинному борту.

Таким образом, партнер теперь сам поставлен в сложное положение. Положив шар в лузу он не может и к тому же должен изрядно подумать над вариантом своего удара.





(C) IKI
HOBOS - FREGAT
28.02.89

ISSN 0028-1263

НАУКА И ЖИЗНЬ

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

7 ● Применение только в сталелитейной промышленности современных энергосберегающих технологий позволило бы сэкономить **1989** столько энергии, сколько дают все атомные электростанции Советского Союза ● Сколько языков в СССР? Какова роль каждого из них в жизни общества? Сегодня эти вопросы перестали быть сугубо академическими ● С пищей, водой, воздухом в организм человека попадает множество химических веществ, совершенно для него чуждых, а то и вредных. Как он с ними справляется? ● Для любителей бильярда: правила игры в «московскую пирамиду».



МОСКОВСКАЯ ПИРАМИДА

Московская пирамида играется 16 шарами. Игра ведется всегда одним шаром — «битком» («своим»). Все шары равнозначны. Класть можно чужие шары битком, а также свой от чужого шара. В последнем случае выставив биток на поле, забивший играет «с рук» из «дома», а взамен уберется любой из шаров, на который укажет его партнер.

Игра производится по заказу (шар-луза), и если заказанный шар сыгран правильно, то считаются все остальные шары, оказавшиеся в лузах при этом ударе. Победителем становится игрок, первым положивший 8 шаров.

15 белых шаров ставятся при помощи треугольника так, чтобы шар, находящийся в вершине пирамиды, стоял на 3-й точке.

Биток устанавливается в любом месте «дома». Право первого удара определяется жребием. Началом игры считается момент, когда шар-биток перейдет линию, ограничивающую «дом», поэтому касание битка или сдвиг его с места кием в пределах «дома» разрешается. При начальном ударе или игре «с рук» из «дома» (после забитого в игре «своего» шара) запрещается выходить за линию продолжения длинного борта.

Удары наносятся партнерами по очереди. Право на повторный удар сохраняется за игроком, забившим «чужой» шар или «свой» шар.

Удар считается окончательным, когда все находящиеся на бильярде шары полностью остановились и утратили вращение. Следующий удар играющий игрок или его партнер могут производить только после окончания предыдущего удара.

При неправильном нанесении удара или ином нарушении правил на игрока накладывается штраф в размере одного шара. Штраф

высказывается в следующих случаях:

1. При промахе, то есть когда после удара биток не заденет ни один из шаров. Это правило распространяется и на начальный удар.

2. При вылете битка за борт после удара. Если биток, задев аптора удара или его кий, вернулся на стол, он все равно считается выскокшим.

3. Если играющий после удара, во время удара или после него коснется чем-либо любого шара на бильярде.

4. При ударе не «своим» шаром.

5. При ударе боковой частью кия.

6. Если при игре «с рук» биток попадет в шар, находящийся в «доме» до выхода за линию «дома».

7. Если при игре «с рук» удар сделан не из «дома», а с противоположной стороны стола. (Игрок может спросить у арбитра, с какой стороны играть.)

8. Если удар сделан до полной остановки шаров после предыдущего удара.

9. В случае нанесения двойного удара по битку.

Пропих и нажим также штрафуются, так как в них есть элемент двойного удара.

При одновременном нарушении нескольких правил штраф не увеличивается. При всяком штрафном ударе положенные шары не засчитываются, а выставляются обратно на бильярд.

Все штрафные и неправильно забитые шары выставляются плотно и строго к середине короткого борта, противоположного «дому». Если это место занято, то шары ставятся в ближайшее к середине этого борта место.

Если играющий, несмотря на замечание судьи, пропустит удар, то, кроме штрафа, судья в интересах партнера и справедливости вос-

становливает прежнее положение шаров.

Во всех случаях фиксации судьей штрафного удара со стороны игрока право следующего удара переходит к его партнеру.

Если к моменту нанесения штрафного удара у игрока нет забитых шаров, то штраф откладывается до первого же забитого им шара, который выставляется по всем правилам на бильярд до удара партнера.

Если судья после забитого играющим своего шара неправильно определил «дом» и выставил биток для игры «с рук», партнер должен заявить об ошибке до удара соперника, в противном случае удар считается правильным.

Особые условия

1. При начальном ударе и игре «с рук» разрешается забивать шары только в две угловые лузы, противоположные «дому», или в особых случаях — противоположные временному «дому».

2. Если играющий полонит шар в лузу и в это время выбьет другой шар за борт, то положенный шар считается, выскокший шар выставляется на бильярд и удар продолжается.

3. Если партнер игрока коснется одного или нескольких шаров, находящихся в покое, и изменит их положение, то игрок может продолжить свой удар только после того, как судья восстановит прежнее положение.

4. Если один из игроков помешает движению шара после удара его соперника, то этот шар считается сыгранным правильно, а соперник сохраняет право на следующий удар.

5. Если остановившийся в лузе шар улетит от явного толчка или сотрясения бильярда, вызванного игроком, то шар ставится обратно в эту же лузу, а право удара переходит к партнеру.

6. Если партнер или кто-либо из посторонних помешает игроку при ударе, то судья восстанавливает нарушенное положение шаров, и удар повторяется.

7. Если биток, вылетая после удара со стола, вернется, коснувшись кого-либо

из окружающих (кроме самого бьющего), и снова окажется на бильярде, то удар не штрафуются.

8. Если какой-либо шар (в том числе и биток) при ударе выскочит на борт и остановится на нем, он просто ставится плотно к борту в том же месте. Такой удар не штрафуются.

9. Если в процессе игры все шары соберутся в одном из углов, то судья по просьбе партнеров ставит биток около лузы за шарами. После этого игроки обязаны сделать по одному удару без права забить шар (отыграться).

10. Если все шары окажутся в «доме», то при игре «с рук» временным домом становится противоположная сторона бильярда.

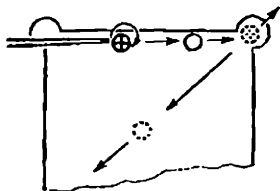
11. Если играющие намеренно совершают неигровые (штрафные) удары, то после трехкратного повторения таких ударов каждой из сторон судья вправе признать партию ничейной.

12. Партнеру игрока, наносящего удар, запрещается касаться в этот момент бильярда, располагаться в створе прицела бьющего. В ходе игры запрещены любые реплики, кроме услышанной команды шар или апелляции к судье.

13. За трехкратное нарушение п. 12 игроку засчитывается поражение.

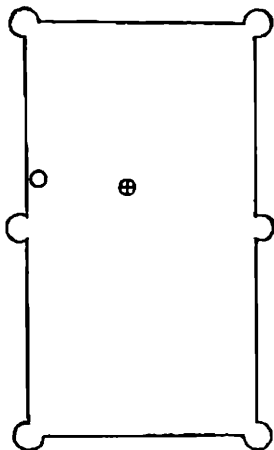
СВОЙ ШАР — В ЛУЗУ [задача]

Биток и чужой шар стоят вплотную к короткому борту бильярда. Как известно, прямой удар в такой позиции ничего не дает. Однако хороший бильярдист тут вполне способен добиться результата.



Удар выполняется мягко, с левым нижним эффе (кий бьет в левую нижнюю четверть битка, чуть ниже средней линии) так, чтобы биток попал точно в центр чужого шара. Ударяясь вначале о дальнюю, а затем о ближнюю губку угловой лузы, чужой шар откатывается из угла, а биток, продолжая двигаться, повторяет его путь, точно так же ударяясь о губки, однако за счет сохраненного винта (вращения) после

столкновения с ближней губкой падает в лузу. Не надо огорчаться, если полного эффекта удар не до-



стигнет и биток останется на бильярде в губках лузы — ведь свой удар ваш партнер вынужден будет нанести из этого неудобного положения.

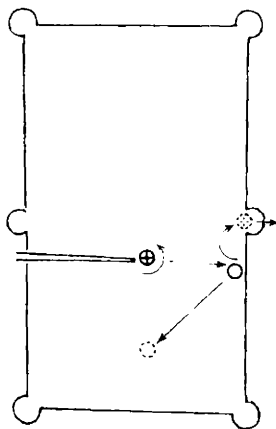
Несколько сложнее положить в лузу свой шар в позиции, изображенной на втором рисунке. И все же решение, основанное на точном расчете и поставленной технике удара, существует. Попробуйте его отыскать.

ОТВЕТЫ И РЕШЕНИЯ

СВОЙ ШАР — В ЛУЗУ [№ 7, 1989 г.]

Удар сильно наносится в верхнюю правую часть битка (правое верхнее эффе). Биток направляется в левую половину чужого шара. После столкновения чужой откатывается в сторону, а биток по дуге попадает в центральную лузу.

Выполнение удара требует немалой тренировки, однако, освоив прием, бильярдист средней силы в большинстве случаев добьется успеха.





ISSN 0028-1263

НАУКА И ЖИЗНЬ

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

8 ● Мануальная терапия завершает трудный путь от знахарства к полноправной области современной медицины

● Новинка сейсмостойкого строительства — дом на гибком, пружинящем фундаменте ● Двадцать страниц этого номера отдано садоводам-любителям ● Волосы человека — своеобразный химический дневник, в нем записаны, в частности, сведения о проникавших в организм ядах, о потреблении алкоголя или наркотиков ● Мелиорация сильна умением, а не числом перелопаченных кубометров ● Искателям НЛО бесполезно изучать ошибки предшественников.



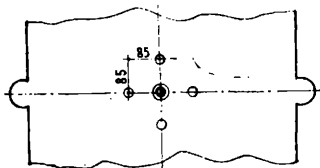
В. СИМОНИЧ.

КЕГЛИ НА БИЛЬЯРДЕ

С ЛУЗАМИ (100 ОЧКОВ)

«Кегли», — пожалуй, одна из наиболее динамичных игр на бильярде. Протекает она довольно быстро, поскольку практически не имеет положений, из которых бы невозможно было нанести результативный удар. Любителю этой игры, кроме умения выполнять удары, потребуется своего рода перспективное геометрическое мышление — игра все время идет от двух, трех, четырех и даже пяти бортов, что и определяет ее зрелищность и популярность.

В игре принимают участие два игрока. В центре стола устанавливаются пять деревянных кеглей (рис. 1) диаметром 15 мм и высотой 140 мм (одна средняя) и 130 мм (четыре крайних). Обычно точки установки кеглей обозначаются наклейками — бумажными кружками диаметром 15 мм.



Удары наносятся игроками поочередно. Ведется игра тремя шарами, из которых один цветной (биток) и два белых. В начале игры белые шары ставятся на 1 и 3 точки бильярда. Первый удар наносится «с рук» из «дома» по шару, установленному на третьей точке. Выигрывает тот, кто, сбивая кегли, первым наберет 100 очков.

За каждую сбитую кеглю начисляются очки: по 2 за крайние, 3 — за среднюю. Если сбита только одна средняя кегля, игрок получает 5 очков. Пять одновременно сбитых кеглей приносят 30 очков.

Сбивать кегли можно только чужим шаром:

— в том случае, если после удара по нему битком белый шар отразится по меньшей мере от одного борта;

— после карамболя по нему битком от второго чужого шара;

— после столкновения с битком, предварительно отразившись от борта (то есть, абриколем);

— «третьим» шаром (биток — белый шар — белый шар — кегли).

Если кегли сбиваются с нарушением этих требований, набранные ударом очки записываются не в пользу бившего, а на счет его партнера.

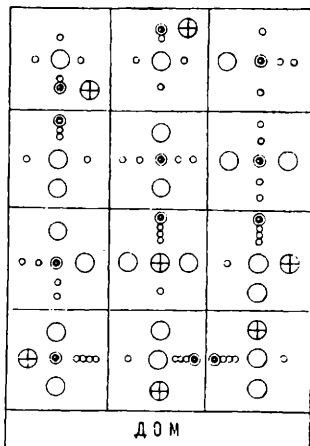
Кроме того, неправильным считается удар, при котором кегли сбиваются непосредственно битком. Непромышленный или намеренный промах, падение битка в лузу или его вылет со стола дополнительно штрафуются двумя очками в пользу партнера.

Вылетевший со стола или упавший в лузу биток выставляется на стол следующим образом. Если оба белых шара находятся на одной половине бильярда, биток ставится на противоположную сторону. Если белые шары остановились на разных половинах бильярда, бьющий выбирает место установки битка по своему усмотрению. В обоих случаях бьющий не имеет права выходить за линии продолжения длинных бортов.

Вылет со стола, падение в лузу белого шара не штрафуются и не поощряются. Упавший шар становится на первую или третью точку бильярда так, чтобы со вторым белым шаром его разделяла условная линия, проходящая через средние лузы. Если место занято битком, упавший шар становится вплотную к короткому борту.

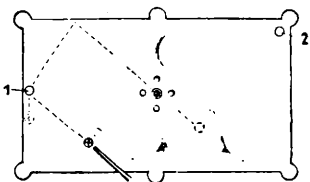
После каждого удара кегли устанавливаются на своих отметках. В ходе игры

возможны положения, когда места кеглей займут шары. Варианты установки кеглей в этих случаях показаны на рис. 2.



ЗАДАЧА

Позиция, изображенная на рисунке, казалось бы, ясна. По шару 2 попасть труднее, и вы явно предпочитаете нанести удар по ближайшему шару 1. Однако дуллетом от двух бортов с помощью простой резки сбить кегли не удастся, а дуллет от четырех бортов сопряжен с опасностью неконтролируемого движения битка через центр бильярда. Не принесет результата и оборотный удар (в правую часть шара 1), поскольку



ку играемый шар направить на кегли невозможно.

Предлагаю в этом случае использовать контратуш. Удар по битку наносится с левым верхним винтом. Биток должен попасть чуть левее центра шара 1, что и послужит причиной их двойного, очень короткого

соударения. Вот теперь угол отражения игаемого шара от короткого борта окажется таким, что дуплет от двух бортов по кеглям станет осуществимым.

Удар этот не из простых, и не нужно отчаиваться, если он не удастся с первого раза. Отрабатывая этот удар, старайтесь найти оптимальную резку игаемого шара.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ РУССКОГО БИЛЬЯРДА

АБРИКОЛЬ — удар по чужому шару битком, отразившись от борта.

ВИНТ — децентрированный удар кием по битку с целью придания последнему наряду с поступательным движением вращательного момента.

ВЫХОД — удар с очевидным намерением забить шар и одновременно создать наиболее удобное положение для своего последующего удара.

ДОМ — часть бильярдного стола, ограниченная ко-

ротким бортом и условной линией, проходящей параллельно ему через первую точку бильярда.

ДУПЛЕТ — удар, при котором игаемый шар вначале ударяется о борт, а затем направляется в лузу или на кегли.

ИГРАТЬ С РУК — наносить удар по битку из любой точки в пределах дома.

КАРАМБОЛЬ — удар, в результате которого биток задевает, кроме игаемого шара, еще один или несколько шаров.

КИКС — неудачный удар кием, при котором биток не достигает игаемого шара.

КЛОПШТОСС — короткий, отрывистый удар по битку.

КОНТРАТУШ — двойное соударение битка с игаемым шаром.

МАЗКА — расположение шаров, затрудняющее прямой удар битком по определенному шару.

МАШИНКА — специальная подставка под кий для облегчения исполнения удара.

НАЖИМ — запрещенное правилами, продолжи-

тельное касание шара кием при ударе.

НАКАТ — удар кием по шару выше его центра (верхний винт).

ОБОРОТНИЙ УДАР — дуплет, при котором биток после столкновения с игаемым шаром пересекает предполагаемую траекторию движения последующего.

ОТЯЖКА — резкий удар кием ниже центра шара.

ОТЫГРЫШ — удар, направленный на то, чтобы создать на бильярде невыгодное для противника расположение шаров.

ПОЛЗУНОК — мягкий удар ниже центра битка.

ПРОПИХ — запрещенный удар, проталкивание шара в лузу.

РЕЗКА ШАРА — попадание битком в край игаемого шара.

СЕРИЯ — два или более ударов, выполненных одним из игроков подряд в соответствии с правилами или по договоренности.

ТУЗ — принятое в бильярде название шара № 1.

ТУРНИК — толстый конец кия.

ТУШ — любое прикосновение к шару кием.



ISSN 0028-1263

НАУКА И ЖИЗНЬ

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

9 ● Экологическая дилемма: уровень Каспийского моря поднимается — крупнейшая в мире колония пестроногих крачек под угрозой затопления ● На смену известному аппарату АГВ пришла новая газовая микрокотельная для отопления жилья ● Двадцать лет назад с американского космического корабля «Аполлон» человек впервые высадился на Луну ● В многоступенчатых выборах проигравшим может оказаться тот, за кого голосовало большинство ● Несколько советов охотникам за шаровой молнией ● Изобретатели от экономики предлагают рецепты быстрого финансового оздоровления страны ● Недавние конкуренты — домашняя видеозапись и телевидение — ищут возможности союза.

1989



АЛАГЕР

Игра «Алагер» популярна во многих бильярдных центрах нашей страны, но наибольшее распространение имеет на Кавказе. Наиболее сложный вариант этой игры известен под названием «Грузинский Алагер». Его правила и предлагаются вниманию читателей.

Игра ведется тремя шарами на обычном бильярде с лузами. Один из шаров — обычно цветной — является контрольным и устанавливается на центральную точку бильярда. Два других шара — битки. Они также различаются цветом или метками, поскольку каждый из партнеров должен играть только своим битком.

Партнеры совершают удары по очереди. Цель каждого удара заключается в том, чтобы, не задев контрольного шара, попасть своим битком по битку противника, но таким образом, чтобы в итоге оба битка остановились в разных половинах стола. При этом нужно стремиться создать для противника такое положение, когда все три шара оказываются на одной линии и контрольный шар мешает прямому удару. Это вынуждает партнера использовать сильно крученые удары, удары от одного, двух и более бортов и — чаще ошибаться. Партия считается сыгранной, когда кто-либо из игроков совершит две ошибки.

Ошибкой в нашей игре является:

промах (то есть непопадание своим битком по битку партнера);

касание своим битком или кием контрольного шара;

удар не своим шаром;

положение, когда после удара оба битка оказались на одной половине поля (для удобства судейства обычно через центры средних луз специально проводится контрольная линия);

вылет своего битка со стола;

падение своего бита в лузу (если ваш биток забит в лузу ударом партнера, ошибка записывается на ваш счет);

двойной удар, промах или нажим.

Ошибки записываются на счет игрока, нанесшего удар, и в том случае, если после падения в лузу бита соперника биток бьющего также падает в лузу, вылетает со стола или касается контрольного шара.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Если контрольный шар после вашего удара сдвинут чужим битком, штраф не засчитывается. Контрольный шар просто возвращается на свое место.

В игре может сложиться такое положение, когда центральная точка окажется занятой одним из битков. Контрольный шар в этом случае ставится плотно к помехе со стороны, ближайшей к центральной точке.

Если невозможно определить, на какой половине стола остановился после удара шар (центр его находится точно на контрольной прямой), штраф не засчитывается. Обычно говорят: «Черта в пользу бывшего».

Игра начинается по жребию. Получивший право первого удара устанавливает свой биток на любой половине стола и выкатывает его в любую точку противоположной половины. При этом второго бита на бильярде пока нет. Его произвольно устанавливает на противоположной (по отношению к первому битку) половине стола второй игрок и наносит удар с соблюдением всех перечисленных условий. Выполняя начальные удары, оба игрока не имеют права выходить за линии продолжения длинных бортов бильярда.

Особенно увлекательной и оживленной игра становится, когда в ней принима-

ют участие несколько человек: условия игры допускают любое количество желающих, которые постепенно выбывают, совершив по две ошибки. Победителем оказывается, естественно, последний, невыбывший игрок. Причем в случае участия трех и более играющих после совершения одной из них ошибки следующий удар наносит тот игрок, кто начинал партию по жребию. Далее — по очередности. Кроме того, если игрок забивает в лузу чужой биток, ошибка записывается на счет того, кто был автором предыдущего удара.

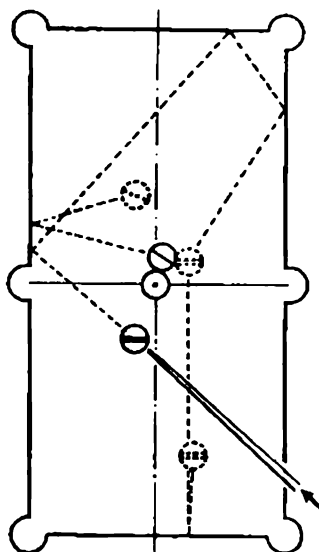
«Алагер» — игра скоротечная. Случается, игроку удается сделать всего два-три удара за партию. Именно поэтому она требует к себе чрезвычайного внимания. Чаще всего в ней побеждает не тот, кто обладает сильной кладкой, а тот, кто лучше понимает геометрию стола и владеет умением наносить строго дозированные по силе удары, использовать различные винты, столь необходимые в этой игре.

Сочетая в себе элементы «Карамболя», английского «Снукера» и американского «Пула», игра «Алагер» весьма полезна при освоении малоизвестных нам зарубежных игр на бильярде.

ЗАДАЧА

Все три шара находятся на одной прямой, причем биток соперника — вплотную к контрольному шару. Как в этой позиции нанести удар, выполнив все условия правил?

Выход из положения есть. Удар нужно выполнять от грех бортов так, чтобы биток прошел рядом с центром, задев биток противника. Удар должен быть достаточно сильным: полученной битком противника энергии должно хватить не



только на то, чтобы подныться к длинному борту, но и, отразившись от него, вновь занять место вблизи продольной оси симметрии бильярда. В идеальном случае оба бита вновь должны расположиться на одной линии с центральным шаром, что также поставит партнера в сложное положение.

Посчитайте, за сколько попыток вам удастся правильно выполнить этот удар, и тогда вы оцените всю сложность позиции. Ведь в игре у каждого партнера есть всего лишь одна попытка...



НАУКА И ЖИЗНЬ

1 ● Восточный календарь дал этому году имя прекраснейшего животного — лошади ● Противники гомеопатии считают, что

ее эффективность не доказана, сторонники утверждают, что доказательства уже появились ● В Канаде построен поселок из домов, не требующих отопления даже в тридцатиградусный мороз — такова в них теплоизоляция ● Новый цикл статей адресован начинающим пользователям ЭВМ ● Овраги — потерянная земля, но и она может работать на земледельца ● Самое большое из известных на сегодня простых чисел состоит из 65 097 цифр.

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»



КАРАМБОЛЬ

В. СИМОНИЧ.

Так случилось, что возобновление публикаций о бильярде на страницах журнала совпало с некоторыми важными событиями, происшедшими в отечественном бильярдном спорте. Был образован Союз бильярдистов СССР, а в мае 1989 года состоялось решение о приеме Союза в Европейскую конфедерацию бильярда, в свою очередь, входящую в состав Всемирного бильярдного союза.

Практически это означает, что советские спортсмены-бильярдисты теперь получают доступ к участию в традиционных европейских и мировых первенствах, что, безусловно, свидетельствует о высоком престиже советского спорта в целом, и бильярда в частности. Однако вот в чем проблема: русский бильярд в мире неизвестен, точно так же, как неизвестны у нас игры, наиболее популярные за рубежом, и, чтобы наши спортсмены смогли на равных выступать с признанными лидерами мирового бильярда, необходимо эти игры по меньшей мере освоить.

Именно с этой целью в Москву не так давно приезжали тренер национальных сборных Голландии, Дании и Люксембурга Л. Вильемс и неоднократный чемпион мира по бильярдному

пятиборью и артистическому бильярду Д. Бесемс, в течение двух недель интенсивно обучавшие наших ведущих бильярдистов карамбольным играм, входящим в программу бильярдного пятиборья, многие годы имеющего официальный спортивный статус в десяти странах на всех континентах. Кстати, Всемирный бильярдный союз добивается включения карамбольного пятиборья в программу Олимпийских игр. И не безуспешно: на Олимпиаде 1992 года в Барселоне бильярд будет представлен показательными выступлениями.

Пожалуй, главная особенность пятиборья заключается в том, что все пять игр — «Открытая партия», «Кадре 47/1», «Кадре 74/2», «Карамболь от одного борта» и «Карамболь от трех бортов» — проводятся на непривычном и неизвестном для нас карамбольном столе без луз, что совершенно меняет смысл и содержание игры, делает неприемлемой специфическую тактику и стратегию русского бильярда.

Карамбольные столы отличаются от наших и значительно меньшими размерами игрового поля — 284 × 142 см. Шары тоже несколько меньше в диаметре — 61 мм против

69 мм в русском бильярде, хотя вес их примерно одинаков — 200—210 граммов.

Самой сложной в пятиборье и одной из наиболее престижных в мировом бильярде игр считается «Карамболь от трех бортов», или в буквальном переводе «Трехбортовый бильярд». Эта игра требует от спортсмена высочайшей техники владения шаром и совершенного геометрического мышления. С нее мы и начнем рассказ о европейском карамболе.

Игра ведется тремя шарами — красным, желтым и белым. Последние два — битки. Каждый партнер на протяжении всей игры играет только своим битком. Смысл игры заключается в том, чтобы биток игрока, выполняющего удар, коснулся любого из двух других шаров, затем отразился как минимум от трех бортов (отсюда и название игры), а потом попал во второй шар. Возможен и иной вариант удара: вначале касание битком трех бортов, а затем карамболь по обоим шарам, однако, во всяком случае до столкновения со вторым шаром, биток должен непременно совершить обход не менее трех бортов бильярда.

За каждый успешно выполненный карамболь игрок получает одно очко. В случае неудачи право на удар переходит к сопернику. Игра ведется до пятинадцати очков, а общий счет партий — до трех побед. Если первым 15 очков набрал игрок, начинавший партию, его соперник имеет право на завершающую серию ударов, так что результатом партии может быть и ничья.

Право первого удара ра-

На таких вот столах совершаются чудеса европейского карамболя.

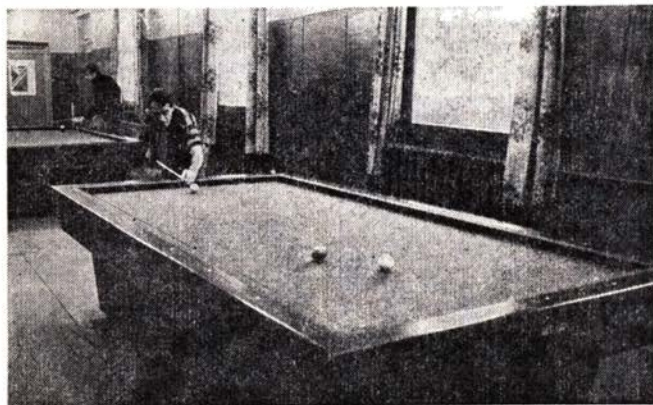
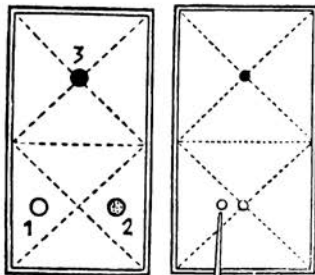


Рис. 1

Рис. 2



зыгрывается весьма оригинально. Шары устанавливаются на бильярде, как показано на рисунке 1. Оба игрока одновременно бьют по биткам так, чтобы, отразившись от дальнего короткого борта, шар вернулся к ближнему. Тот, чей шар встанет ближе к короткому борту, у которого находятся в момент розыгрыша игроки, и начнет игру. Если шары встали одинаково, розыгрыш повторяется. При этом ни в коем случае нельзя задевать красный шар. Касание его автоматически означает проигрыш розыгрыша.

В начале игры шары выставляются в позицию, изображенную на рис. 2, и первый удар проводится битком обязательно по красному шару. Правила игры, в сущности, немногочисленны. Если при ударе чужой шар вылетает за борт, он просто выставляется на свою первоначальную точку без каких-либо последствий для бьющего. Вылет за борт своего шара влечет переход права на удар к сопернику, который начинает серию из начальной позиции. Кроме того, бьющий может потребовать восстановления начальной позиции и в том случае, если его биток встал вплотную к красному шару.

Соревнования по «Карамболу от трех бортов», ежегодно проводящиеся в рамках Мирового кубка по бильярду, собирают множество поклонников этой красивой, зрелищной и динамичной игры, а сам Кубок по праву считается наиболее престижной наградой в мировом бильярде.

Несколько слов нужно сказать и об остальных иг-

рах карамбольного многоборья.

«Открытая партия». Играется до 500 очков. Карамболь здесь разрешается делать произвольно — касание битком борта стола не обязательно. Каждый успешный удар приносит одно очко. Однако, когда все три шара в процессе игры соберутся в одной из угловых запретных зон (см. рис. 3), бьющий может сделать карамболь только один раз. Если после карамболя хотя бы один шар не вышел за пределы зоны, право на удар переходит к сопернику.

«Кадре 47/1». Игра ведется на столе, расчерченном на девять зон (см. рис. 4). Сторона квадратов в углах стола составляет 47 сантиметров. Играть шарами, собравшимися вместе в одной из зон, так же как и в открытой партии, можно лишь один раз. Чтобы не прервать серию, игрок должен позаботиться о том, чтобы к следующему удару зону покинул хотя бы один шар.

«Кадре 74/2». Эта игра весьма схожа с предыдущей. Стол здесь делится на шесть зон (рис. 5), внутри которых допускается два карамболя.

«Карамболь от одного борта». Название игры говорит само за себя: перед столкновением со вторым шаром биток должен по меньшей мере один раз отразиться от борта.

Во всех этих играх право на первый удар разыгрывается так же, как и для «Карамболя от трех бортов», а начальная позиция несколько отличается — шары выстраиваются в линию (рис. 6).

Лучшие мастера карам-

больного бильярда добиваются удивительных результатов, делая подряд более двадцати успешных карамблей и точно попадая в шар даже после девятикратного (!) отражения битка от бортов. Это не фантастика. Помимо высочайшего мастерства, спортсменам помогает превосходный игровой инвентарь — от тщательно сбалансированных киев из драгоценных сортов древесины, идеально выточенных шаров до превосходных карамбольных столов из аспидных досок с бортами, упругость которых в каждой точке выверяется с помощью специальных измерительных устройств, с системой термостатирования для поддержания во время игры постоянной температуры и влажности игровой поверхности. Влияние посторонних, внеигровых факторов вследствие этого сводится почти к нулю. Не случайно в тренировках мастеров все чаще используются ЭВМ, позволяющие рассчитывать оптимальные параметры удара в различных игровых ситуациях.

К сожалению, подобных столов в распоряжении советских бильярдистов пока всего два. Приобретенные с помощью «Ассоциации XXI век» и ее зарубежных партнеров, эти два стола, увы, погоды в советском бильярде не сделают и, если ситуация чудесным образом не изменится, многомиллионная армия наших любителей и болельщиков древней игры вряд ли получит скорую возможность радоваться успехам советских спортсменов-бильярдистов на мировой арене.

От редакции. Бильярдные столы с лузами стоят у нас почти в каждом доме отдыха и пользуются неизменным успехом. Но, вероятно, надо попробовать мастерить и карамбольные столы без луз. Надеемся, что после нашей публикации интерес к играм европейского карамболя возрастет и найдется немало организаций, желающих приобрести эти столы в порядке эксперимента. Значит, дело за изготовителями. Кто же возьмется за дело?

Рис. 3

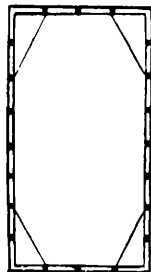


Рис. 4

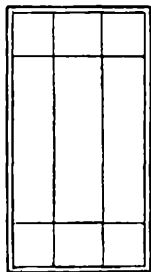


Рис. 5

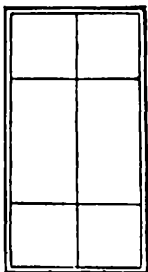
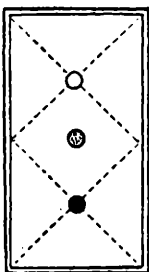


Рис. 6





ISSN 0028-1263

НАУКА И ЖИЗНЬ

МОСКВА. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАВДА»

7

1990

● Наконец-то мы заговорили о всплеске дореволюционной российской экономики, решившей широко привлечь на помощь иностранный капитал ● Новая модель вируса СПИДа — еще одна надежда понять и победить «чуму двадцатого века» ● Ксерокс инженеру: за минуту пять неотличимых от оригинала копий чертежа размером с письменный стол ● Личность пророка Мухаммеда — предмет исследований писательницы Веры Пановой ● Разработана система йоги для кошек ● Записки князя В. А. Оболенского приоткрывают подробности попыток создать парламентскую систему правления в России.



АРТИСТИЧЕСКИЙ БИЛЬЯРД

Рано или поздно должно было так случиться, что игровая практика, копившаяся десятилетиями в состязаниях карамбольного многоборья (о котором мы рассказывали в первом номере журнала «Наука и жизнь» за 1990 год), послужила основанием для создания качественно новой игры — артистического бильярда.

Извечное стремление отыскать абсолютный эталон для сравнения мастерства, таланта соперников, свести к минимуму возможность употребления таких категорий в спорте, как удача, везение, случайность, похоже, удалось реализовать в скромных пределах карамбольного стола. Если здесь уместно использовать аналогии с другими видами спорта, то артистический бильярд можно представить в виде некоего синтеза шахматных этюдов с обязательной программой фигуриста. Дело в том, что в этой игре соперники борются не друг с другом, как в русском бильярде, и не с последствием непредсказуемого раската шаров после каждого удара, как в карамболе. Каждый из них борется только с самим собой.

Артистический бильярд представляет из себя набор строго определенных позиций-задач, которые каждый игрок обязан решать способом, предписанным так же строго и определенно. Тут нет места творческим находкам, нестандартным решениям, интуиции и полету фантазии. Правила игры сухи и каноничны, как учебник по математике. От игроков требуется лишь предельная точность в исполнении удара по шару именно тем единственным для всех соревнующихся приемом и с той силой, которые необхо-

димы для достижения результата.

Но все это вместе, как ни странно, делает артистический бильярд невероятно увлекательным и зрелищным занятием, собирающим толпы игроков и зрителей.

Поставить игроков в абсолютно равные условия в общем-то несложно: нужно, чтобы перед ударом каждого из них шары стояли совершенно одинаково. Достигается это следующим образом. Поле карамбольного бильярда без луз размером 2840×1420 условно делится на 32 квадрата со стороной, равной одной восьмой длины стола. Каждый из этих квадратов, в свою очередь, делится еще на 36 маленьких квадратиков, которые и играют основную роль в точном определении позиций шаров. Далее на игровую поверхность накладывается прямоугольный шаблон, покрывающий два больших квадрата. В шаблоне проделаны отверстия. Те, что приходятся на центры маленьких квадратиков, называются основными. Все они пронумерованы и довольно своеобразно, дабы уменьшить возможность чисто «глазной» ошибки. Ряды отверстий по ширине шаблона имеют номера от 1 до 6, а по длине обозначаются десятками, причем отверстия, принадлежащие первому из двух попавших под шаблон больших квадратов, имеют номера от 1 до 56, а второму — от 101 до 156 (см. рис. 2).

Каждое основное отверстие сопровождается три так называемых отверстия-спутника, просверленных точно посередине условных линий, соединяющих основные отверстия: на север — спутник 7, на северо-восток — спутник 8, на во-

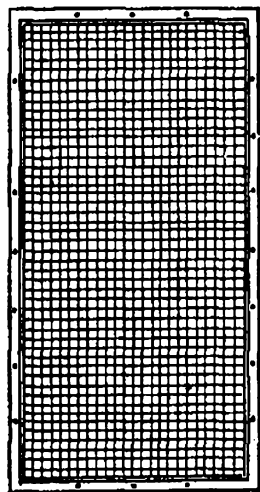


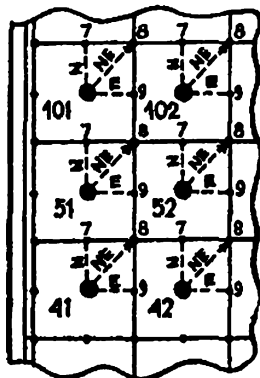
рис. 1

сток — спутник 9. Понятно, что цифры 7, 8, 9 используются во избежание путаницы, поскольку отсутствуют в обозначении основных отверстий.

Сквозь все эти отверстия шаблона на игровое поле наносятся отметки — мелом, карандашом или даже чернилами. Главное, чтобы они были ясно видны, но не влияли на движение шаров. Затем шаблон перемещается на следующие два квадрата и так далее, укладываясь на бильярде в общей сложности 16 раз. Каждое положение шаблона обозначается буквой латинского алфавита (рис. 3).

Когда эта работа закончена, определить положение шара на бильярде не

рис. 2



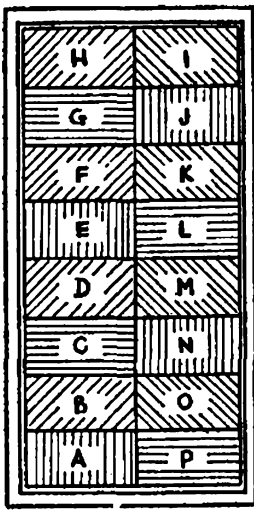


рис. 3

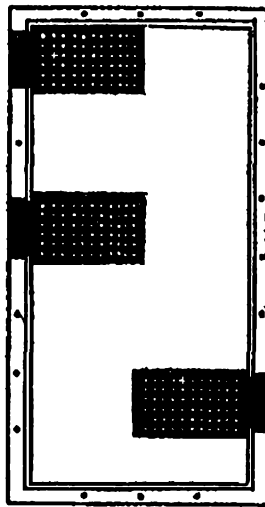


рис. 4

Конкурсная программа объединяет фигуры группами — по способу удара (винт, накат, жесткий удар, удар сверху и так далее) либо по сходству поставленной задачи (карамболь от трех, четырех и более бортов). Каждая фигура оценивается определенным количеством очков, да к тому же имеет свой коэффициент сложности.

Обычно участники соревнований играют пулями по 4—7 человек, поочередно выполняя удары в каждой группе фигур, причем свои три попытки игрок использует за один подход к столу. Победитель определяется подсчетом набранных очков после завершения всей серии фигур. Если двое или больше игроков набрали одинаковое количество очков, победителем становится тот, кто имел в сумме меньше попыток. Равенство и по этому показателю заставляет сравнивать количество выполненных фигур. Однако теоретически возможно, что и этого может оказаться недостаточно. Правила поэтому предлагают далее подсчитать, сколько фигур игроки выполнили с первой, а затем со второй попытки.

Ну уж если и тут не удалось выяснить, кто лучше играет, конкурирующие игроки вновь сражаются, выполняя по две фигуры, определяемые жеребьевкой. И так до победы.

Захватывающее это зрелище — артистический бильярд, удивительно красивое. И жаль, что наш читатель пока что лишен возможности быть его участником и зрителем. Как мы уже говорили, в нашей стране пока что имеется только два карамбольных стола. Впрочем, сегодня многое в жизни меняется достаточно быстро, так что предположение об участии наших спортсменов в мировых первенствах по карамболу и артистическому бильярду где-нибудь лет через пять-шесть не кажется чересчур фантастичным.

представляет никакого труда. На рисунке 4 показана позиция, которая записывается следующим образом: 1.О 116(9), 2.Е 154(7), 3.Н 13. То есть белый шар № 1 стоит на точке «спутник 9» отверстия 116 в секторе «О», белый шар № 2 — на точке «спутник 7» отверстия 154 в секторе «Е» и красный шар № 3 — на точке «отверстие 13» сектора «Н».

Кстати, из текста записи ясно, что один из белых шаров (а игра, как и в карамбольном многоборье, ведется тремя шарами — двумя белыми и красным) должен отличаться от другого специальной меткой.

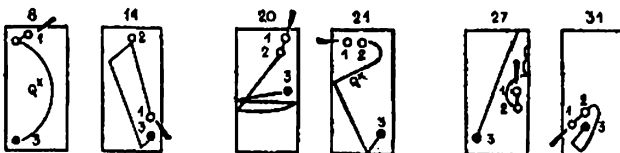
Итак, шары расставлены в первой из утвержденных правилами 68 позиций и игра начинается. Задача каждого игрока — добиться, чтобы биток (шар № 1), совершив положенное схемой

число соударений с бортами и с шаром № 2, по меньшей мере дотронулся до красного шара. При этом указанная на схеме траектория движения должна неукоснительно соблюдаться.

В педантичном стремлении абсолютно уравнивать шансы соревнующихся авторы правил учли даже то, с какой руки предпочитает бить игрок: для левшей каждая позиция может выставляться на бильярде в зеркальном отражении.

Любая из 68 фигур — своего рода элемент «культуры си» бильярда — доступна для исполнения только великоллепному мастеру, но даже игрокам такого класса не всегда удается избежать ошибки. Впрочем, правила либеральны. В официальных соревнованиях на каждую фигуру игроку даются три попытки, которые, правда, непременно учитываются в дальнейшем при определении победителя, подобно тому, как это происходит у прыгунов в высоту.

Эти несложно выбранных произвольно фигур артистического бильярда достаточно ясно иллюстрируют сложность задачи соревнующихся.





КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ ШЕЛЬФ — «АХИЛЛЕСОВА ПЯТА» ОКЕАНА

НАУКА И ЖИЗНЬ

ISSN 0028-1263

6

2004

● Современная карта Европы начала складываться за две тысячи лет до нашей эры ● Одна из самых насущных проблем образования в России — возрождение научно-технического творчества молодежи ● Обезьян и детей можно отнести к одной

«живописной школе»

● Во Франции ждут появления контейнеров, самостоятельно сортирующих мусор.


LADA



После того как в 1997 году наша федерация стала членом Всемирной ассоциации бильярдного спорта, мы были вынуждены изменить название одной из самых популярных игр в бильярд. Сейчас известная всем «американка», когда соперники играют любым шаром любого шара (на языке бильярдистов фраза звучит именно так) до восьми попаданий в лузу, называется «пирамидой». Кроме того, для увеличения динамичности игры мы несколько изменили правила. Теперь после первого удара в партии не менее двух шаров должны коснуться бортов. Если спортсмен делает отыгрыш, то есть наносит удар не с целью забить шар в лузу, а создать на столе неудобное для соперника расположение шаров, один из шаров, участвующих в столкновении, обязательно должен коснуться как минимум двух бортов или же после соударения пересечь центральную линию (сейчас обсуждается принятие правила, которое требует соблюдения обоих этих условий одновременно). А при ударе в направлении лузы шар должен коснуться ее обеих губок. Несоблюдение любого из этих правил наказывается штрафом. В результате игра стала более зрелищной, в чем легко убедиться, посмотрев телевизионные трансляции последних чемпионатов. Сейчас мы рассматриваем возможность организации официальных соревнований, как российских, так и международных, по правилам другой нашей популярной игры — «московская пирамида».

Российский бильярд сильно помолодел. Теперь тон на соревнованиях задают не солидные дяди, а молодежь на пороге двадцатилетия. Произошло это потому, что в последнее время практически во всех регионах России появилось большое количество бильярдных клубов, собирающих и любителей со стажем, и новичков, которые с самого юного возраста осваивают секреты мастерства. Неслучайно победителем Первого чемпионата мира по пирамиде (он состоялся в 2000 году в Германии) стал российский спортсмен Евгений Сталев, которому в то вре-



ОТ «АМЕРИКАНКИ» К «ПИРАМИДЕ»

О бильярде журнал «Наука и жизнь» писал много и давно, еще в то время, когда эта игра попала в разряд едва ли не запрещенных, и по этой причине мы были вынуждены предварять наши публикации ссылками на то, что на бильярде любили играть Маяковский, Бунденный, Ворошилов, а также многие известные советские деятели. С тех пор многое изменилось. Всегда чрезвычайно популярная в нашей стране игра буквально с каждым днем становится все более массовой. Возрос интерес к ней и со стороны читателей — как играющих, так и «смотрящих», поскольку телевизионные каналы теперь регулярно показывают фрагменты российских и международных соревнований мастеров кия. К тому же за последние годы в российском бильярде произошли заметные перемены, в том числе и в правилах некоторых игр. Об этом рассказывает первый вице-президент Федерации бильярдного спорта России Владимир Павлович НИКИФОРОВ.

мя не исполнилось и двадцати лет. Сейчас Федерация бильярдного спорта России проводит более 30 различных состязаний по бильярдному спорту: чемпионаты, кубки, первенства России среди юношей, мужчин, женщин, инвалидов. В этих соревнованиях представлены все виды игр на бильярде: русский бильярд, пул, снукер, карамболь. Все большей популярностью пользуется артистический бильярд, в котором играют на пуловском столе. И хотя в России он появился сравнительно недавно, у нас тоже есть очень сильные игроки, показывающие высокое мастерство владения кием.

Недалеко время, когда бильярд войдет в число олимпийских дисциплин. Сейчас за право представлять бильярд в мире происходит своего рода борьба между федерациями пула, снукера и карамболя. Пожалуй, наибольшие шансы

имеет все же пул, как игра наиболее демократичная. В него играют сегодня и мужчины и женщины по всему миру, тогда как снукер распространен в основном в Англии и ее бывших колониях, а карамболь считается традиционно мужским видом спорта.

Напомню между тем, что бильярд появился в России в виде карамболя. Первый стол, который Петр I привез из Голландии, был именно карамбольным, и лишь намного позже на нем появились лузы.

Сегодня сборная России участвует во всех крупнейших соревнованиях, проводимых под эгидой Всемирной конфедерации бильярдного спорта. На этих престижных турнирах российские спортсмены не раз завоевывали первые места.

Материалы рубрики «Школа игры на бильярде» см. в журналах «Наука и жизнь» №№ 2—4, 6, 11, 1966 г.; № 9, 1967 г.; №№ 2, 5, 1968 г.; №№ 6, 7, 9, 1989 г.