

904895
УДК
Б20

И.В. Балин

В мире бильярда

*Полное руководство
для желающих научиться
играть на бильярде*



75.72
Б20

И. В. Балин

В мире бильярда

*Полное руководство
для желающих научиться
играть на бильярде*

904895 E

X

ПЕРЕВІРКА
ФОНДА

«Астрель» «АСТ»

Москва
2004

Запорізька обласна
бібліотека
ім. О. М. Горького

3

УДК 796
ББК 75.573
Б20

Подписано в печать с готовых диапозитивов 19.02.04.
Формат 84x108¹/32. Усл. печ. л. 21,84.
Доп. тираж 5 000 экз. Заказ № 9193.

Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953004 — литература научная и производственная

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д.000577.02.04 от 03.02.2004 г.

Балин И.В.

Б20 В мире бильярда: Полное руководство для желающих научиться играть на бильярде/И. В. Балин. — М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2004. — 414, [2] с.: ил.

ISBN 5-17-008329-7 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-01294-8 (ООО «Издательство Астрель»)

Бильярд — одна из самых популярных игр нашего времени. Эта книга будет хорошим подспорьем для желающих научиться играть или усовершенствовать свое мастерство. В ней описаны техника игры, правила игр лузного бильярда и даже бильярдные фокусы. Для начинающих предлагается методика самообучения. В книге рассказывается об истории бильярда, приводятся интересные случаи из жизни известных бильярдистов прошлого. Большое внимание уделяется этике и психологии игры, освещены вопросы организации и проведения бильярдных турниров, устройства бильярдного клуба.

УДК 796
ББК 75.573

ISBN 5-17-008329-7

(ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-01294-8

(ООО «Издательство Астрель»)

© ООО «Издательство Астрель», 2001

© И.В. Балин, 1999

ОТ АВТОРА

С бильярдом я познакомился девятилетним мальчиком в 1937 г. Это произошло случайно. Мой отец в то время служил в военной авиации и считался сильным бильярдным игроком.

Он рассказывал, что еще до революции учился играть у известного петроградского мастера.

Как-то в выходной день, когда отец приехал в город из части, где проходил службу, он взял меня с собой погулять. Когда мы вышли из дома, отец предложил зайти с ним в Дом офицеров, чей двор был смежным с нашим.

— Если в бильярдной стол свободен, — сказал он, — и будет приличный партнер, я немного поиграю, а ты посмотришь.

Когда мы вошли в бильярдный зал, многие здоровались с отцом, а маркер долго жал ему руку, приговаривая:

— Давненько, Василий Васильевич, не появлялся у нас, давненько!

В тот раз все получилось хорошо. Отец встретил знакомого, освободился стол, и они стали играть.

Я впервые увидел эту игру. Приятное для глаз зеленое сукно, мягкий свет, падающий на поле стола от подвешенных к потолку светильников, щелчки прицельных ударов, падающие в лузы шары — на меня все это произвело сильное впечатление.

С тех пор я не один раз был в бильярдном зале, сначала с отцом, а потом тайком стал похаживать туда после уроков один. Маркеры меня уже знали и даже подходили и оповещали, на каком столе сражаются сильные игроки.

Часто, находясь дома или в других местах, я мысленно как бы прокручивал в голове некоторые подмеченные мной красивые и эффектные удары.

Так постепенно бильярдная игра стала для меня одним из самых притягательных и приятных видов спортивного единоборства.

Бильярд — увлекательная и очень популярная игра, широко распространенная во многих странах мира. После долгого забвения начиная с середины 80-х гг., к радости сотен тысяч почитателей, она вновь популярна в России.

Уже организованы и успешно действуют федерации бильярдного спорта России, Москвы, Санкт-Петербурга и других городов. За последние шесть-семь лет проведены интересные турниры, в том числе международные, с участием лучших зарубежных и отечественных мастеров кия. Некоторые наиболее интересные состязания транслировались по центральному телевидению. Благодаря этому широкой аудитории удалось познакомиться с выдающимися профессиональными игроками и со многими бильярдными играми, очень популярными на Западе, но до этого почти неизвестными в России. Среди них: французская — «Карамболь», американская — «Пул», английская — «Снукер», финская — «Кайза», а также «артистический» бильярд и др.

Возникла необходимость в издании соответствующей литературы. Бильярдистам надо помочь узнать положение дел с любимой ими игрой в стране и мире. Эту задачу автор и поставил перед собой, не претендуя на исчерпывающую полноту освещения затронутых вопросов.

В предлагаемой вниманию читателя книге кратко изложена история отечественного бильярда и обозначены основные вехи его развития в Америке, Франции, Германии, Англии и других странах мира. Значительное внимание уделено освоению техники и правилам практически всех известных бильярдных игр, психологии и этике общения спортсменов, трюковым ударам и т.п. При необходимости даются пояснения некоторых теоретических положений, связанных с процессами столкновения и движения упругих шаров на плоскости.

Между игрой как развлечением и как спортивным единоборством есть большая разница. Например, можно заниматься теннисом или баскетболом для удовольствия, с этой же целью можно перекатывать по столу бильярдные шары. И, хотя такое приятное времяпрепровождение вполне оправданно, к спорту оно имеет касательное отношение. Спорт — это прежде всего состязание, бескомпромиссная борьба за утверждение человека как личности.

Наряду с популяризацией бильярда как средства проведения досуга сегодня все более актуальной становится подготовка из молодых, начинающих любителей мастеров высокого класса, настоящих профессионалов. Поэтому большое внимание автором уделено спортивным началам бильярдной игры.

Мы надеемся, что книга станет полезным пособием не только для начинающих игроков, но и окажется хорошим подспорьем для тех, кто посвятил этой замечательной игре многие годы.

Глава 1

ОТ РАЗВЛЕЧЕНИЯ — К СПОРТУ

Краткая история бильярда

Точное время появления бильярдной игры установить невозможно. Известно лишь, что она, так же как и шахматы, очень древнего происхождения, а родиной бильярда является Азия: по утверждению одних — Индия, по мнению других — Китай. Точно можно сказать одно: вообще игры в мячи или шары были одними из первых, придуманных человеком.

Цивилизация Небесной империи, будучи старше европейской, явилась первооткрывательницей пороха, компаса и многого другого. Но — по странному складу китайского характера — в большинстве своем эти изобретения как бы замерзали на полпути и редко доводились до совершенства, так и «китайский бильярд» до наших времен остался лишь незамысловатой детской игрушкой.

Надо полагать, что в Европе первые «китайские» бильярды появились в XV—XVI вв. Однако игры по принципу современного бильярда были здесь известны гораздо раньше. Например, в народной немецкой игре «*Balkenspiel*», популярной в Германии еще в Средние века, использовались длинные столы с грубыми бортами и углублениями, куда игрок при помощи дубинки старался загнать каменный шар противника. В Англии примерно в те же годы была распространена игра «*Pall-Mall*». Участники этого состязания на хорошо утрамбованной земляной площадке перекатывали несколько шаров, стараясь провести их по опре-

деленным правилам через ворота (рис. 1). В середине XV в. многие такие игры из «садовых» превратились в «комнатные».

Наибольшее распространение получили две версии возникновения бильярда в Европе. Согласно одной из них — пионерами здесь являются англичане, согласно другой — французы.

Сторонники первой версии приводят обычно сохранившееся письмо Марии Стюарт к архиепископу Глазго, написанное в день ее казни 17 февраля 1587 г. Лишенная трона шотландская королева и неудачная претендентка на английский трон упоминает о своем бильярде и просит приготовить для него место в другом помещении.

Французы с первенством англичан не соглашаются. Они вспоминают короля Франции Людовика XI (1461—1483), который однажды приказал установить в своих апартаментах бильярдный стол. Другие авторы приписывают изобретение бильярда своему соотечественнику Генриху Делинье, жившему в период правления короля Карла IX (1560—1574), который сам, по мнению историков Франции, был страстным любителем этой игры. Напри-

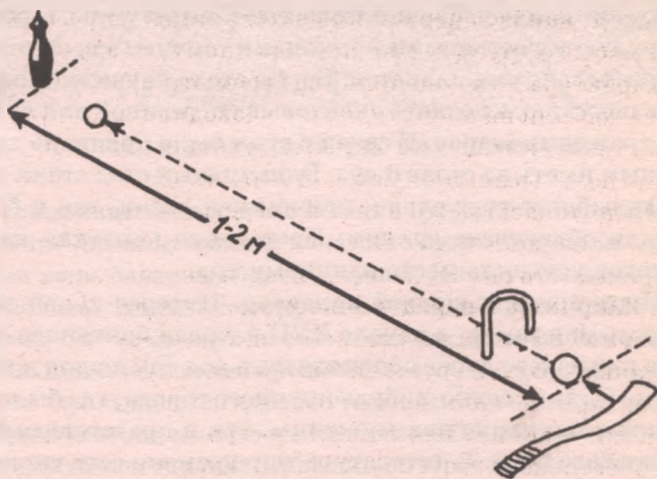


Рис. 1. «Pall-Mall»

мер, сообщается, что он, играя на бильярде в знаменитую Варфоломеевскую ночь 24 августа 1572 г., отложил кий, схватился за аркебузу и стал стрелять прямо из окон дворца по убежавшим гугенотам.

Позднее, при Людовике XIII, во дворце Фонтенбло был устроен бильярдный зал, сохранившийся до сих пор. В те времена игра проходила на небольших по размерам столах, в которых делалось до 10 луз. В средней части стола возвышались небольшие воротца из железа или китового уса, через которые должны были проходить шары, и небольшая фигурка («король»). Игроки были вооружены короткими киями, которые по виду напоминали скорее дубинки или палки-молотки. Каждый участник партии стремился «своим» шаром через ворота направить «короля» в лузу (рис. 2).

Вообще первые бильярдные столы отличались несовершенством: борта не были упругими и, следовательно, шары от них не отскакивали; грубыми киями-дубинками невозможно было придавать шару боковое вращение; доска, по которой перекатывались шары, была недостаточно ровной и твердой. В силу этого игра на бильярде в те далекие годы была весьма примитивной.

В дальнейшем начиная с конца XVI столетия происходит усовершенствование бильярда. Дыры-лузы в бортах оборудуются сетчатыми карманами, причем число их последовательно уменьшается. Борты стола научились подбивать шерстью, а позднее окантовывать резиной для лучшего отражения шаров. В связи с этим было признано достаточным иметь на столе 6 луз. Бильярдный стол стали изготовлять более тщательно, причем как доски, так и борты начали обтягивать сукном. Постепенно короткая палка-молоток уступила место длинному кию.

Игра приняла другой характер. Интерес к ней резко возрос. Например, в начале XVII в. среди британцев среднего и высшего слоев общества бильярд так вошел в моду, что не было сколько-нибудь крупного города, где бы ни перекатывали шары как мужчины, так и представительницы слабого пола. В литературе того времени есть упоминания о том, что дамы и девушки, увлекшись, «целые дни проводили с кием в руках».

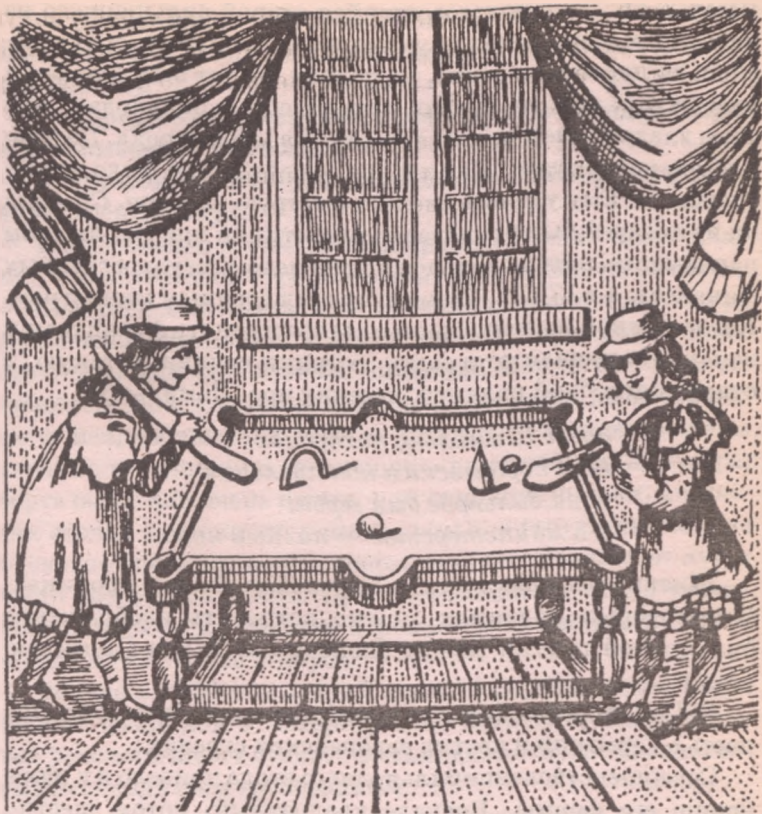


Рис. 2. Игра на бильярде в конце XVI века

Владельцы бильярдных столов сначала с тревогой смотрели на появление длинных киев и долго не хотели допускать игры с ними из-за боязни испортить сукно. Но эти опасения не оправдались. Появились игроки, столь искусно действовавшие кием, что их игра не только вызывала восхищение у окружающих, но и стала предметом всеобщего подражания.

Во Франции при короле Людовике XIV бильярд среди дворянства, так же как и в Англии, был очень моден. Отдавал ему дань и сиятельный монарх. Превосходной игрой на бильярде можно было получить доступ к королевскому двору. Постоянным партнером Людовика XIV был некий

Шамильяр. Этот пользовавшийся славой сильнейшего из известных игрок сначала умышленно проиграл королю несколько партий, конечно, не подряд, но тот был доволен и утверждал, что, не будучи «профессором бильярда», все-таки владеет кием не хуже лучшего в мире игрока. Доставляемое искусством Шамильяра удовольствие было вознаграждено. Ему удалось сделать быструю карьеру. Сначала он из писарей был произведен в советники при Парижском парламенте, потом сделался контролером государственных финансов, а в 1707 г. Шамильяр стал военным министром. Когда в одной из войн счастье стало изменять французам и войска их начали отступать, остряки сочинили такую, в стиле надгробной надписи, песенку про Шамильяра:

*Здесь Шамильяр похоронен,
Был королевским контролером
И на бильярде был герой,
А в министерстве — полный ноль...*

Жизнь всех французских королей описана в хрониках. В некоторых изданиях можно встретить изображение бильярдной партии между Людовиком XIV и Шамильяром.

В XVII столетии бильярд приобретает широкую популярность в Германии и других европейских странах.

Совершенствование бильярдного стола привело и к изменению его формы. Вначале квадратный, потом шести-, восьмиугольный и даже круглый, он в конце концов получил окончательно установившуюся современную четырехугольную форму, в которой прослеживается строгая, независимо от величины бильярда, пропорциональность: длина стола всегда вдвое больше его ширины. Оказалось, что такая компоновка, включающая как бы два квадрата, имеет перед другими формами ряд существенных преимуществ:

— можно расположить на равном друг от друга расстоянии 6 луз, что наиболее целесообразно, так как всякое другое их количество чересчур упрощает или, наоборот, усложняет игру;

— во время игры легко достать с длинных бортов любой шар, находящийся в средней части стола;

— отраженные от бортов шары приводятся к простейшим четырем видам ударов (от одного, двух, трех и четырех бортов);

— наряду с сыгрыванием шаров в лузы находит широкое применение отыгрыш;

— при покладке шаров открывается простор для ударов через весь бильярд.

Изменилась и величина бильярдных столов. Опыт показал, что интересной игре способствуют большие их размеры.

Следует особо отметить, что именно в России, где бильярд развивался автономно, в конце концов выработался свой, отечественный тип лузного бильярда. Еще в 30—40-х гг. прошлого века инвентарь отличался большим разнообразием и непропорциональностью деталей. Попадались шары намного меньшего по сравнению с шириной луз диаметра; борта были или очень низки, или слишком высоки, на многих столах лузы имели длинное устье, в результате чего не идеально точно пущенные шары не отталкивались от луз, а часто застревали в них. При состязании на таких столах шансы плохих и хороших игроков уравнивались и борьба между ними теряла интерес.

Только в 1850 г. хороший игрок и управляющий бильярдной фабрикой в Петербурге А. Фрейберг создал образец русского шестилузного бильярда, который удовлетворял необходимым требованиям:

— для определенного усложнения игры все шары должны класться только при точных ударах, а значит, ширина луз должна лишь на несколько миллиметров превышать диаметр шаров;

— в среднюю лузу шар по борту не должен падать;

— все лузы должны иметь короткие устья, чтобы шары меньше в них застревали и была возможность сыгрывать бортовые шары в угловые лузы.

Вместе с формой стола, конструкцией луз совершенствовалась и форма выступа бортов в той их части, которая обтягивается резиной. На первых лузных бильярдах этот выступ по всей высоте представлял собой как бы сплошную вертикальную стенку (рис. 3а). Шар при этом соприкасался с резиной в нескольких точках, из-за чего отра-

жался в непредсказуемом направлении, да и технически изготовить совершенный борт было трудно.

Позднее московские бильярдные мастера Шульц и Бригген предложили низкий борт и ограничили его наклонной плоскостью с заостренным закруглением резины (рис. 3б). Так для игры было удобнее. Но заостренность закругления и то, что точка соприкосновения шара с резиной находилась против его центра и даже несколько ниже, таили сюрпризы: при сильном ударе шар часто подскакивал вверх и затем падал на поверхность стола, быстро теряя при этом данную ему силу движения.

В дальнейшем усилиями многих бильярдных специалистов, и особенно А. Фрейберга, был выработан так называемый «нормальный» борт. Ему соответствуют умеренное закругление резины и высота, обеспечивающая прикосновение шара в точке, расположенной чуть выше его центра (рис. 3в). Такая форма бортов сохраняется и до настоящего времени.

В 1875 г. профессиональный игрок и фабрикант Гердерс изобрел передвижные борты. С помощью специальных винтов их можно было поднимать вверх и опускать вниз. Таким образом, высота бортов регулировалась в за-

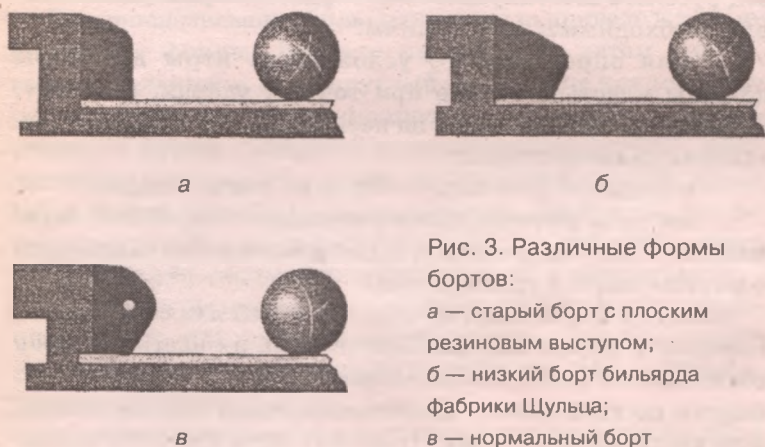


Рис. 3. Различные формы бортов:

а — старый борт с плоским резиновым выступом;

б — низкий борт бильярда фабрики Шульца;

в — нормальный борт

висимости от размеров шаров. Однако практика игры выявила существенный недостаток: при любом изменении высоты бортов ширина луз оставалась постоянной, что при разных шарах создавало очевидные неудобства. Хотя это изобретение и было запатентовано в ряде западных государств, оно не получило широкого распространения.

В конце прошлого века в России предпринимались попытки создания и использования всевозможных вспомогательных устройств. Так, например, в некоторых бильярдных на столах устанавливались автоматические счетчики сыгранных партнерами очков. А контрольные аппараты профессора В. Недлера препятствовали началу игры без ведома соответствующих лиц. Эти приборы часто выходили из строя и требовали постоянного присмотра. Все они довольно быстро, так же как и передвижные борта Гердерса, вышли из употребления.

Не дремали пытливые умы и в других странах. Например, в германском городе Мюнхене в 1901 г. появился «бильярд с зеркалами». В «Ниве» № 43, журнале за 1902 год, появилось следующее сообщение об этом изобретении: *«Сущность нового бильярда заключается в следующем: на нем ставятся под известным углом несколько зеркал (выставленный в Мюнхене бильярд имеет их шесть) и играющий, глядя на них, может сейчас же узнать, каким манером и на сколько ладов может быть пущен данный шар. Изобретение обязано своим возникновением весьма простому принципу, гласящему, что шар отскакивает от борта под тем же углом, под которым ударяется в него, и луч света, ударяющий в зеркало, выходит из него подобным же образом. Благодаря остроумному применению этого принципа в практике бильярдной игры теперь даже всякий новичок, умеющий делать лишь прямые удары, может вполне легко и свободно проделывать труднейшие удары. Изобретателем этого интересного бильярда является учитель гимназии в Баварии, некто Фаллер. Он на досуге составил книгу о бильярде, в которой намеревался изложить теорию бильярдной игры. Но прежде чем эта книга была закончена, он напал на идею зеркал, отражающих поле игры, и немедленно занялся*

осуществлением этой идеи. В настоящее время уже взят патент на новое изобретение во многих странах».

Сообщение это, судя по всему, носит не только ознакомительный, но и рекламный характер. Фотографии, сопровождающие журнальный текст, говорят как минимум об одном серьезном недостатке — возможности повреждения зеркал шарами, случайно вылетевшими за борт. Не исключено, что именно это стало препятствием к распространению изобретения.

С середины XVIII в. в связи с ростом популярности бильярда в ряде стран вводятся ограничительные законы, по которым часть прибыли от игровых залов отнималась в доход государства. В какой-то степени эти налоги сдерживали развитие бильярдного спорта.

Так, например, во Франции с 1789 г. для содержания бильярдных в общественных местах требовался специальный, весьма дорогостоящий патент. Ему соответствовали такие строгие правила, что устроителям бильярдных приходилось закрывать свои заведения.

В некоторых городах Германии (в Бремене, Любеке), а также в Швейцарии (в Женеве) был введен налог с владельцев бильярдных залов. Такую же подать с 1871 г. установили и во Франции для частных лиц, в чьих домах, дворцах и поместьях имелись бильярдные столы. Платить приходилось от 6 до 60 франков в год за один стол, в зависимости от населенного пункта. В целом по стране в казну поступало таким образом свыше 1 миллиона франков в год.

Франция длительное время фактически владела монополией на производство бильярдных. В одном Париже к середине XIX в. насчитывалось до 50 бильярдных фабрик и мастерских, выпускавших ежегодно до 3000 столов.

Находчивые и темпераментные французы в течение длительного времени развивали и совершенствовали бильярд. Они опережали других европейцев и в производстве инвентаря, и в совершенствовании техники игры. Здесь впервые и наиболее основательно была разработана ее теория.

Франция раньше других освоила и свой, особый тип безлузного бильярда. В 70—80-е гг. XVIII столетия на родине Вольтера и Руссо впервые вошла в обиход трехшаро-

вая игра карамболь, сутью которой было последовательное соударение шара-битка с двумя другими шарами. При этом победителем становился тот, кто первым выполнил заранее оговоренное или правилами предусмотренное количество карамблей.

Новая игра быстро завоевала множество поклонников. Люди самого различного социального положения с удовольствием коротали за ней время. Французы, придумав карамболь, быстро развили эту игру и ввели первые бильярдные термины для различных видов ударов: накат, клапшtos, оттяжка, эффе и др. Француз Бергер первым совершил путешествие в Америку и как профессионал бильярда с большим успехом провел там показательные игры. С тех пор вплоть до наших дней эта «трехшаровая партия» пользуется популярностью во многих странах мира.

Первые правила бильярдной игры издал в 1674 г. в городе Лионе француз Этьен Луазон. Трактовка им различных игровых моментов была сложной и недостаточно ясной. Но уже в этих первых правилах автор их подчеркивал, что бильярдная игра не только «приятна для ума», но и полезна для здоровья.

В 1758 г. любопытными наблюдениями над бильярдной игрой поделился с публикой Иоганн Альбер Эйлер, старший сын знаменитого геометра Леонарда Эйлера. Результаты своих изысканий под названием «Исследование о движении шара в горизонтальной плоскости» он опубликовал в «Сборнике Берлинской академии».

О происхождении названия игры существует несколько мнений. Английский автор Джон Вильк, например, отмечал, что первоначально бильярдная игра имела название *balyerds*, составленное из древнесаксонских слов *bal* (мяч) и *nyerds* (палка). В других источниках упоминается о том, что слово «бильярд» происходит от франц. *bille* (шар).

Вплоть до конца 20-х гг. XIX столетия действия кием не отличались замысловатостью. «Диапазон» их ограничивался простым ударом в центр шара, посредством которого невозможно было дать шару-битку произвольное направление. Причиной тому было залитое гипсом углубление в тонком конце кия. При попытке ударить такой на-

шлепкой в любую точку шара, кроме центра, происходил сбой, или, как его называют, «кикс». Кроме того, каждый игрок имел около себя несколько киев, которые регулярно макал в жидкий гипс. Столы пачкались и имели неопрятный вид. Гипсовые кии часто рвали сукно.

Изобретателем такого неплохого все же для своего времени гипсового кия считается французский офицер майор Дуга. Он был заслуженным воином, награжденным орденом Почетного легиона. Современник писал о нем так: «Он много странствовал, много всего видел... но ни о чем не говорил, кроме бильярда... Его настоящее место было за бильярдным столом с кием в руках, с сигарой в зубах, когда Дуга забывал обо всем».

За бильярдным столом он много лет был непобедим. Но невозможность хорошо владеть «своим» шаром из-за несовершенства кия побудила игроков искать способы улучшения этого орудия игры.

В 1827 г. французский виртуоз бильярда Менго изобрел круглую кожаную наклейку для кия. Это на первый взгляд простое новшество произвело своего рода революцию. При игре гипсовым кием требовался лишь механический навык — после удара в центр шар катился строго по прямой. Теперь с помощью кожаной наклейки ее изобретатель стал демонстрировать несравненно более сложные удары: шар вращался и двигался по искривленной траектории, вдруг сам собой останавливался и откатывался назад, перескакивал через другие шары и т.д. Такая игра вызвала у всех окружающих удивление и восхищение.

В 1827 г. Менго приехал в Тулузу, где в то время всех побеждал изобретатель гипсового кия с намерением вызвать соперника на решительный поединок. Вызов Менго Дуга отклонил. Он сразу понял, что кусок кожи, приклеенный к концу кия, вынес ему окончательный приговор. Отказавшись от поединка, подавленный Дуга уединился в принадлежавшем ему имении и ненадолго пережил гибель своего кия.

Вскоре Менго написал книгу. Она называлась «Теория бильярдной игры. Руководство для желающих сделаться первоклассными игроками». Перевод ее на русский язык

был издан в Санкт-Петербурге в 1847 г. В этой книге автор привел описание бильярда, его принадлежностей, рассмотрел движение шара при горизонтальном и наклонном ударах кием, особенности отражения шаров при столкновении их с бортами и друг с другом.

Очередным поворотным пунктом в развитии бильярда стало появление американских резиновых бортов, благодаря которым игра усложнилась, а интерес к ней повысился. Шары хорошо отражались бортами, что незамедлительно сказалось на занимательности и зрелищности игры.

В Америке, так же как и в Западной Европе, игра на лузном бильярде стала менее популярной, чем карамболь. После Менго сильнейшим французским игроком стал Мангин. Он был хорошим теоретиком и практиком игры, авторитетным наставником. Мангин своими многочисленными сеансами в Европе (1862—1872) содействовал более широкому распространению бильярда.

С годами все острее ощущалась потребность в развитии соответствующей промышленной базы. В Европе и Америке энтузиастами-предпринимателями в короткое время были созданы десятки бильярдных фабрик. По советам лучших мастеров кия на них совершенствовались технологии, улучшался инвентарь для игры. И, хотя европейские и американские предприятия постоянно конкурировали между собой, их качественные бильярды пользовались все большим спросом. Процветающие в финансовом отношении фабриканты стали учреждать ценные призы для победителей и участников соревнований и этим содействовали не только реализации своих изделий, но и превращению соревнований по бильярду в увлекательные спортивные мероприятия.

В 1873 г. в Нью-Йорке состоялся первый всемирный спортивный турнир по карамболу, победителем которого стал француз Гарнье. Год спустя также в Нью-Йорке проводились бильярдные соревнования на звание «Мастер Америки». Здесь уверенную победу одержал знаменитый француз из Парижа Виньо (*Vignaux*), которого потом называли «великим бильярдным матадором Франции». Виньо успешно демонстрировал свои уникальные способности в

904895

Запорізька обласна
бібліотека
ім. О. М. Горького

17

карамболе на протяжении более чем 30 лет, возглавив в начале XX в. Парижскую бильярдную академию.

В эти годы в бильярдном мире появилось еще одно новшество. Американский мастер Вильям Секстон впервые в публичном состязании применил игру сериями. Он может считаться основателем этого способа игры, получившего название «американская серия».

Так соревновались между собой профессиональные мастера многих стран. Их игра, по существу, превращалась в виртуозное искусство, которое привлекало все большее число людей. Бильярд повсюду находил себе приверженцев и друзей. С началом XX в. наступил его расцвет. Теперь во всем мире играли уже сотни тысяч людей самого разного возраста.

Владельцы гостиниц, трактиров, пивных и кафе оповещали о наличии у них бильярда крупными буквами на витринах, чтобы об этом знали все проходящие и проезжающие мимо. Как правило, у входных дверей каждого такого заведения можно было прочитать: «*Аншлаг: французский бильярд*».

На бильярдном «небосклоне» в начале нашего века блистало большое количество «звезд» карамболя — профессиональных игроков многих национальностей. Всех перечислить невозможно. К их числу, например, относится Гуго Керкау, немецкий бильярдный гений. В редком по напряженности матче с французом Жаном Бруно, начавшемся в Штутгарте и закончившемся через пять дней в Цюрихе, он выполнил рекордную серию карамблей и одержал эффектную победу. Керкау своими фантастическими ударами приводил в восхищение бильярдный мир.

Таким же виртуозом был владелец бильярдных столов известного в то время берлинского кафе «Бауэр» Георг Меслахер. Четырнадцатилетним мальчиком он поступил в маркеры в один из немецких ресторанов, затем жил некоторое время в Венгрии, где совершенствовался в игре, потом возвратился в Германию. Выступая во многих европейских городах, Меслахер демонстрировал превосходную игровую технику на карамбольном бильярде.

Вообще в Германии развитию бильярда уделялось самое серьезное внимание. В Майнце в 1901 г. был основан

первый немецкий бильярдный клуб. Он организовывал турниры между игроками разных германских городов.

18 апреля 1911 г. в Кельне был учрежден «Союз немецких любителей бильярда». Его основателем и затем многолетним президентом был блестящий организатор и отличный бильярдный специалист Роберт Курт.

С 1913 г. в Берлине начал издаваться специальный журнал «Мир бильярда», позднее стала выходить «Бильярдная газета». В них сообщалось о бильярдных новостях в стране и в мире, а также давались советы начинающим спортсменам.

В 1912 г. в Париже было создано «Международное объединение федераций любителей бильярда». Эта ведущая организация всех европейских спортсменов-бильярдистов намечала мировые соревнования, разрабатывала правила их проведения, вела работу по их организации, готовила бильярдных судей, назначала ставки (призовые фонды). К этому времени главными европейскими бильярдными странами стали: Франция, Англия, Германия, Бельгия, Голландия, Швеция, Австрия и за океаном — США.

С началом первой мировой войны в развитии международного бильярда наступил закономерный спад. В последние два десятилетия, в 20—30-е гг., произошло не только его возрождение, но и рост популярности. Наряду с французскими столами небольших размеров стали изготавливать большие карамбольные, состязания на которых носили профессиональный характер и были интереснее. Появились новые игры, что позволило ввести в практику национальных и международных турниров «карамбольное многоборье». Выросли новые поколения профессионалов высочайшего класса. К выдающимся мастерам карамболя этого времени следует отнести: Конти (Франция); Вильяма Фредерика Гоппе, Якоба Шефера, Хоремана (США); Муна Ван Белла, Габриэля (Бельгия); Вана Лемпуга (Голландия); Суза (Египет); Хагендохера, Поенсгена, Иоахима Тидке (Германия). Новая волна подъема в бильярдном спорте наступила в США и в Западной Европе с окончанием второй мировой войны. С этого времени он получил на Западе равные права с другими видами спорта.

В России бильярд появился в начале XVIII столетия при Петре I. Будучи за границей, в Голландии, и познакомившись с этой игрой, Петр приказал изготовить для себя бильярд, который стал любимым его развлечением. По примеру царя его приближенные тоже стали заводить у себя бильярдные столы. Спустя некоторое время игра быстро распространилась по дворянским поместьям, клубам, дворцам знати.

Еще большее распространение бильярд получил при императрице Анне Иоанновне, которая играла на нем почти ежедневно. С началом XIX столетия игра из дворцов и поместий переместилась в общественные места: гостиницы, трактиры, клубы. Например, уже к 40-м гг. прошлого века в русской армии не было ни одного полка, в офицерском собрании которого не стоял бы бильярд.

На 20—30-е гг. прошлого века приходится начало увлечения «Французской трехшаровой карамбольной партией» в России. Этому способствовала довольно распространенная в то время мода среди состоятельных русских дворян путешествовать по Европе, причем особое значение придавалось пребыванию в Париже. Находясь во Франции, некоторые из таких путешественников становились заядлыми игроками, приобретали там столы, кии, шары. Возвратившись на родину, новоиспеченные поклонники бильярда не только сами с удовольствием играли в карамболь, но и приобщали к нему своих знакомых.

С распространением «французской» игры у нас даже произошла переориентация бильярдного производства. Талантливые деловые люди из числа игроков, знатоков и любителей бильярда наладили изготовление новых столов и принадлежностей. Наиболее известными фабрикантами такого рода были А. Фрейберг и М. Ерыкалов в Петербурге, В. Щульц, К. Щульц и братья Богомолы в Москве, Я. Гоц в Ростове-на-Дону, В. Галушкин в Одессе.

Наиболее предприимчивые из них, не оставив изготовления лузных столов, быстро освоили и производство французских бильярдных столов. Так, самая первая построенная в России петербургская фабрика А. Фрейберга славилась большими масштабами производства и высоким качеством продукции. В середине XIX столетия здесь наряду с

десятью типами лузных столов начался выпуск двух видов французского карамбольного бильярда. Пятая часть из 200 ежегодно выпускаемых фабрикой Я. Гоца столов также были карамбольными.

В игры на традиционном русском бильярде были включены и карамбольные удары. Так появилась интересная и любимая многими отечественными игроками прошлого века партия «Пять шаров с карамболями», в которой французский карамболь удачно сочетается с покладкой шаров в лузы. И хотя «колыбелью» бильярда были Франция и Англия, в дальнейшем именно в нашей стране игра была доведена до совершенства.

В России с самого начала освоение бильярда шло автономно. Именно в Москве и Петербурге появились не только строгие столы, на которых шары могли быть положены лишь точными ударами, но и новые интересные игры.

В 30-х гг. XIX в. в России придумали «Малую русскую пирамиду», которая сразу приобрела большую популярность. Эта игра до сих пор остается классикой бильярда. Наглядность борьбы и разнообразие ударов никого не могут оставить равнодушными.

В середине XVIII столетия в петербургских трактирах собиралась «золотая» молодежь того времени. Судя по некоторым источникам, в жарких схватках за бильярдным столом сходились такие известные исторические личности, как великий русский ученый Михаил Васильевич Ломоносов и гвардейский офицер Григорий Григорьевич Орлов.

Особого упоминания заслуживают колоритные фигуры трех генералов русской армии: Ивана Никитича Скобелева, Дмитрия Гавриловича Бибикова и Александра Ивановича Остермана-Толстого. Все они в сражениях потеряли по руке, но, несмотря на это, систематическими упражнениями и тренировками достигли больших успехов в бильярде. При игре одной рукой все трое считались лучшими бильярдистами России в 20-х гг. прошлого столетия.

Удивительна судьба каждого из них.

Генерал от инфантерии (пехоты) И.Н. Скобелев (1778—1849) участвовал в войнах 1806—1810 гг. и в Отечественной войне 1812 г., в походах 1813—1814 гг. В шведской

кампании 1808 г. в битве при Куортани Скобелев был сильно контужен, ранен в грудь и потерял два с половиной пальца правой руки, а в польской кампании 1831 г. в бою под Минском ядро раздробило ему левую руку, которую тут же пришлось ампутировать. В то время как врачи проводили эту операцию, Скобелев сидел на полковом барабане и диктовал свой знаменитый прощальный приказ. В нем есть и такие слова: *«...Для меча и штыка к защите... славы святого вам Отечества, среди храбрых товарищей и трех по милости Божьей оставшихся у меня пальцев с избытком достаточно».*

Иван Никитич имел много других ранений и контузий, но, несмотря на это, слыл первым кием России.

Вторым считался генерал от инфантерии Д.Г. Бибииков (1792—1870). Он потерял руку в Бородинском сражении. Позднее, с 1852 по 1855 г., был министром внутренних дел.

Третьим все признавали генерал-лейтенанта графа А.И. Остермана-Толстого (1770—1857). В кампании 1806—1807 гг. он получил тяжелое ранение и вскоре оставил военную службу. В начале Отечественной войны вернулся в строй, командовал корпусом. Под Бородино его сильно контузило, в бою под Бауценом 9 мая 1813 г. ранило в плечо, а 17 августа того же года под Кульмом ядро оторвало ему руку. Несмотря на многие ранения, А.И. Остерман-Толстой сохранил бодрость духа до глубокой старости и умер на 88-м году жизни в Женеве.

В середине XIX в. в России издаются первые правила известных в то время игр. В 1834 г. такую книгу-руководство подготовил профессиональный петербургский игрок и бильярдный фабрикант М.Н. Ерыкалов. Это самое первое описание двухшаровой игры «Алагер», «Французской трехшаровой» и «Русской пятишаровой» карамбольных партий, игры в «Пирамиду», а также нескольких игр, распространенных среди военных, таких как «Офицерская», «Гусарская» и «Морская». В 1853 г. в Москве были изданы более совершенные «Правила бильярдной игры...», составленные местным маркером Р. Бакастовым. В том же году в Петербурге примерно такие же «Правила» издал известный игрок, управляющий бильярдной фабрикой А. Фрейберг.

О высоком мастерстве русских игроков прошлого века говорит, например, такой факт. В 1868 г. в Россию приехал знаменитый француз Перро с намерением удивить «восточных варваров» своей артистической игрой. Он выступал во многих первоклассных бильярдных Петербурга, каждый раз привлекая множество публики. Поначалу несколько сильных соперников были повержены. Но затем Перро встретился с уже упоминавшимся выше маркером петербургского Английского клуба по прозвищу Андрей Часовщик и в пух ему проигрался.

Перро был все-таки, несомненно, талантливым мастером. Перед началом каждой партии он показывал присутствующим редкие фокусы. Среди них был трюк, который позже никому не удавалось повторить. Четырьмя пальцами правой руки француз захватывал шар и особым движением кисти бросал его на определенную точку стола; шар останавливался, но с невероятной силой вращался на месте. Рядом с первым шаром Перро точно таким же образом бросал второй. В продолжение некоторого времени оба шара вращались, не сходя с места. Затем ослабление вращения и начало действия центробежной силы приводили к тому, что шары начинали описывать раскатные круги — сначала небольшие, а затем все увеличивающиеся, подобно волчку. Вскоре шары касались друг друга и, «чокнувшись», разбегались, а затем, описав параболы, сбегались к фокуснику.

Подобно тому, как некоторые другие игры (кегли, настольный теннис и др.) не сразу стали видами спорта, и на бильярде вначале играли в гостиницах, кофейнях и трактирах. Хозяева подобных заведений заботились в первую очередь об увеличении своих доходов и привлечении постояльцев и посетителей. В таких «клубах» алкоголь и никотин, как правило, были неизбежными спутниками бильярдной игры. Соревновательные моменты мало кого беспокоили.

Иногда в играх случались различные злоупотребления и проделки. Например, предварительно сговорившись, партнеры играли на так называемую «сплавку»: тот, на кого публика делала свои ставки, умышленно уступал, а после игры мошенники делили деньги между собой. Для проигрыша использовались различные приемы, принима-

емые доверчивой публикой за чистую монету: намеренные промахи, как будто бы случайный вылет «своего» шара за борт, сыгрывание его в лузу «на себя» и т.п.

Все это почти сводило на нет усилия по-настоящему преданных бильярду игроков, которые серьезно изучали его и добивались успехов за счет правильной тактики и высокой техники. Эти бильярдисты, сторонники здорового, спортивного начала в игре, делали все для того, чтобы обычное трактирное зрелище переросло в виртуозное искусство и стало привлекательным для большего числа людей.

К приверженцам «спортивного» бильярда может быть отнесен сильный игрок 40-х гг. XIX столетия граф Иван Илларионович Воронцов-Дашков (1790—1854). Интересные сведения приводит о нем М.И. Пыляев в своей известной книге «Старый Петербург» (изд. А.С. Суворина. СПб., 1889): «Этот вельможа имел внешность дипломата и сохранял таковую даже играя на бильярде, до которого был большой охотник...» И далее следует свидетельство одного рассказчика о случившемся с ним небольшом происшествии, связанном с бильярдом, графом Воронцовым и его чрезвычайной деликатностью:

«Летом 1834 года я приехал на почтовых в Петербург и, проезжая в два часа ночи мимо ресторана Леграна, впоследствии Дюссо, ощутил зверский аппетит. Видя в окнах свет, взошел и заказал себе что-то. Какой-то господин, в одиночку забавлявшийся на бильярде, обратился ко мне с предложением: не сыграю ли я партию, пока мне готовят кушанье?

— Почему нет, — отвечал я, не зная, что господин этот игрок по ремеслу.

Игрок сначала маскировал свою игру, делал грубейшие ошибки, но в конце концов всегда выигрывал. Я проиграл ему в заключение вечера 200 рублей.

— Завтра я пришлю сюда деньги на имя Леграна, — сказал я.

— Хорошо, — отвечал он, — а меня зовут Долгушев. На другой день я послал деньги к Леграну, но слуга принес их обратно. Деньги, по уверению Леграна, были уже заплачены, и притом человеком, выдававшим себя за моего слугу. Я рас-

сказал о происшествии графу Виельгорскому, который тоже не мог решить, кто же это мог сделать. Год спустя однажды Воронцов пришел к своему другу Виельгорскому.

— Слушай, Воронцов, — сказал последний, — я подозреваю, что ты это сделал.

— Очень просто, — отвечал тот, — я находился в соседней комнате, узнал его по голосу и подумал, что он, вероятно, не при деньгах. Что его обманули, это не подлежало сомнению; я оставался до конца игры и потом обделал это дело. Если бы он пошел дальше, то я вышел бы и запретил ему играть».

Излагая подробности жизни блестящего вельможи, флигель-адъютанта Александра I князя А.Я. Лобанова-Ростовского (1788—1866), Пыляев пишет:

«Под конец своей жизни князь Лобанов жил в Петербурге на углу Большой Морской и Гороховой улиц, в доме Штрауха, где и давал один раз в год, великим постом, роскошный раут для мужчин. На этом светском рауте устраивали всегда турнир на бильярде. В то время в знатных русских домах везде были заведены бильярды в подражание французам. Иностранные посланцы и другие высокие гости состязались на бильярде во фраках и со всеми звездами. Маркером у игроков был известный в то время Тюрин из Английского клуба. Победителем на этих турнирах был всегда граф И.И. Воронцов-Дашков».

Среди выдающихся игроков прошлого особое место занимает русский писатель конца XIX — начала XX в. Анатолий Иванович Леман. Именно ему принадлежит заслуга создания лучшего для того времени труда под названием «Теория бильярдной игры».

Интересна личность самого Лемана. Это был настоящий самородок. Современники отзываются о нем как об одном из самых талантливых и оригинальных людей.

Леман родился в Москве в 1859 г. в небогатой дворянской семье. Отец его, Иван Петрович, был известным в Москве врачом-невропатологом. Одновременно он занимался издательской деятельностью, фотографией, был отличным композитором и музыкантом, владел четырьмя иностранными языками.

Мать, Полина Павловна, была высокообразованной женщиной, свободно говорила на нескольких языках, хорошо играла на рояле.

В родителей пошел и их сын Анатолий, который был четвертым ребенком в семье (всего детей было шестеро).

Тринадцати лет Леман поступил в 1-ю Московскую военную гимназию, преобразованную позднее в 1-й Кадетский корпус. Впоследствии он часто жалел, что лучшие годы прошли, по его словам, «в тюрьме», ибо в закрытом учебном заведении молодой человек «лишен свободы, инициативы, оторван от жизни». Воспоминания об этом времени Анатолий Иванович включил в интересные «Очерки кадетской жизни».

Имея характер пылкий, стремительный, А. Леман в то же время был очень исполнительен, аккуратен, великолепно учился. Тем не менее начальство его не жаловало и по поведению почти всегда выставляло дурную отметку. Он был хорошо развит физически, занимался гимнастикой и едва ли не всех в классе превосходил силой и ловкостью. Такие качества обеспечили ему особое положение среди товарищей, которые слушались и уважали его. По словам Лемана, он никогда ни с кем не ссорился. Начальство же, зная его решительность и смелость, продолжало ставить ему низкий балл за поведение, приписывая иногда чужие проступки.

В 1879 г. Анатолий Иванович окончил курс одним из первых и перешел сначала в 1-е Павловское, а затем в Николаевское инженерное училище в Петербурге, которое окончил в 1882 г. и был выпущен офицером-сапером.

Службу А. Леман начал в крепости Иван-город недалеко от Петербурга. В одном из своих писем он сетовал: *«Я тут задыхался; крепость даже хуже корпуса. Представьте в сто верст болотистую равнину, среди нее громадная река Висла, а у реки кирпичный мешок, в котором неизвестно за что заточен я. Нет, бежать, бежать отсюда».*

Но пребывание в крепости не прошло бесследно. Неся караульную службу, Леман располагал и достаточным количеством свободного времени, благодаря чему начал осваивать бильярд и достиг больших успехов. Упражнялся он ежедневно в военном собрании крепости и получил от

товарищей прозвище Профессор. Изучив всесторонне и прилежно технику и практику игры, Леман начал составлять разные бильярдные задачи, а затем, ознакомившись с существующими трудами, сам приступил к разработке общей теории бильярдной игры. Об этом он поведал в интересном романе «В казематах».

Но крепость угнетала. В 1884 г. Леман оставил военную службу и поселился в Москве, где был приглашен сотрудничать в журнал «Развлечение». Редактор этого журнала А. В. Насонов оказался большим поклонником бильярда. В конце 1884 г. Леман опубликовал в «Развлечении» первую часть своей теории бильярдной игры. В это же время он познакомился с Лидией Александровной Лашеевой и женился на ней. Позднее супруга А. Лемана стала писательницей и публиковалась под псевдонимом «Марк Басанин». Почти ежедневно после работы Анатолий Иванович с Насоновым отправлялись в соседний с редакцией ресторан «Москва» и часами играли на бильярде.

В 1885 г. Леман с семьей переехал в Петербург. В этот период жизни он писал: *«Что могу я делать? Без знаний, без связей. Полжизни затрачено на искусство убивать людей. Я изучил тридцать шесть наук, и ни одна из них не пригодилась мне».*

Здесь, еще не зная, чем будет заниматься, он составил несколько бильярдных задач и принес их в редакцию «Нивы». Заведовавший отделом игр популярнейшего в России журнала О. Ю. Грюнберг, ознакомившись с творениями Лемана, сказал: *«Я сам играю на бильярде, но так сыграть невозможно».* Леман ответил, что решение, наоборот, просто и в этом легко убедиться практическим путем. Грюнберг проверил утверждение автора на бильярдном столе, после чего редакция опубликовала задачи, заплатив их составителю за каждую по 25 рублей. Это по тому времени были немалые деньги, да еще первые, заработанные молодым человеком в Петербурге.

Леман завязал отношения с журналом «Всемирная иллюстрация», где стал вскоре заведовать литературным отделом.

Открытый, прямой характер, любознательность, литературный вкус помогли Леману быстро завести знакомст-

ва в литературных и артистических кругах. Он часто посещал Льва Николаевича Толстого, поддерживал с ним переписку, был хорошо знаком с Ильей Репиным, написавшим великолепный портрет Анатолия Ивановича в натуральную величину.

В эту пору развертывается писательская деятельность Лемана. Он создал и опубликовал ряд произведений, получивших большую известность. Это книги «Дворянская повесть», «Очерки кадетской жизни», романы «Подвиг», «Порча жизни», «Музыка», повести «Старая скрипка», «Ирина Калугина», «Пограничная крепость», «В казематах».

Анатолий Иванович одновременно был и талантливым музыкантом. Он не только играл на скрипке, но и научился изготавливать эти музыкальные инструменты и даже опубликовал свои изыскания: «Книга о скрипке», «Акустика скрипки», «Скрипачи и скрипки».

В этот же период Леман вдруг увлекся зубоорудственным делом, и так сильно, что через три года блестяще сдал в Медицинской академии экзамен на зубного врача и открыл свой кабинет, где с успехом лечил больных.

Привыкший все делать основательно, Леман научился изготавливать оригинальные зубные протезы, а хладнокровие и твердая рука помогли ему стать первоклассным зубным хирургом-оператором.

Задумав труд о бильярде, Леман все-таки довел и это дело до конца, хотя, к несчастью, ушел из жизни довольно рано: в 1913 г. в возрасте 54 лет.

Первое издание книги «Теория бильярдной игры» (1885 г.) разошлось быстро; второе, дополненное, также вышло при жизни автора в 1906 г.

Издатель «Теории бильярдной игры» Н.Н. Филиппов и другие современники отзывались о книге как о добротном труде, который стал наиболее полным теоретическим и практическим курсом бильярда. В книге изложены история и техника игры, помещены подробные разборы разных партий, предложен ряд остроумных и интересных задач, дана характеристика и сравнительная оценка столов, выпускавшихся тремя главными бильярдными фабриками России — М.Н. Ерыкалова и А. Фрейберга в Петербур-

ге, Якова Гоца в Ростове-на-Дону. Затронут был автором ряд нравственных вопросов, касающихся взаимоотношений партнеров во время игры. Книга Лемана привлекает ясным, образным и живым языком, хорошим стилем и строгой систематичностью изложения.

По воспоминаниям современников, Анатолий Иванович Леман, владея феноменальной техникой игры (были удары, которые выполнял только он, — так называемые «лемановские удары»), вместе с тем по своему характеру был человеком веселым, скромным, не искал крупных выигршей и большой известности.

Известен такой случай. Приехав в 1885 г. в Петербург, Леман зашел на Невском в ресторан Доминика. Там стояли три бильярдных стола. Записавшись в очередь, Анатолий Иванович выбрал самого сильного из находящихся в зале игрока и красиво, в хорошем зрелищном стиле выиграл у него несколько партий в «Алагер». Затем предложил присутствующим решить несколько бильярдных задач. После этого эпизода среди петербургской публики распространился слух о нем как о приезде профессионального мастера. Но Анатолий Иванович на некоторое время почти оставил практику игры и стал избегать появляться в общественных бильярдных.

Рассматривая бильярд как чисто спортивное занятие, Леман отмечает, что эта игра развивает характер человека. Он с большой симпатией относился к настоящим мастерам бильярда и утверждал, что *«опытный, хороший мастер игры — это философ, слюик и знаток сердца человеческого»*.

В конце XIX — начале XX в. бильярд становится спортивной игрой. В ряде стран организуются внутренние и международные соревнования. Об этом, например, свидетельствуют следующие сообщения журнала «Иллюстрированный спорт» (1905, № 5), издававшегося в Киеве:

«1. В феврале 1902 года в Париже Louis Cure завоевал титул чемпиона Франции. Он намерен предложить своему земляку Vignaux матч на звание всемирного игрока. Какой-то состоятельный любитель бильярдной игры уже предоставил в его распоряжение 500 долларов, каковые суммы должны быть внесены обоими противниками.»

Vignaux, владелец знаменитой «Первой Парижской бильярдной академии», с ноября 1903 года имеет славу и приз за игру в карамболь. Этот приз — совершенно ювелирное искусство. *Vignaux* внес залог в 4000 марок за два приза, так как они могут считаться его собственностью лишь в том случае, если он в продолжение двух лет удержит за собой звание всемирного игрока.

2. В Англии закончился большой гандикап-турнир между семью лучшими профессиональными бильярдными игроками. Гарверсон выиграл решающую партию у Инмана, который вначале сильно было опередил его, но затем отстал настолько, что 9000 очкам Гарверсона мог противопоставить всего 7523 очка, несмотря на полученные от Гарверсона вперед 500 очков.

Конечные результаты турнира таковы:

	всего партий	выиграно	проиграно
Гарверсон	6	6	0
Инман	6	5	1
Ройс	6	4	2
Стивенсон	6	3	3
Кеок	6	2	4
Батеман	6	1	5
Даусон	6	0	6».

В начале 1906 г. в Париже проходил чемпионат мира с главным призом в 40 тыс. франков.

О масштабах распространения бильярда в Европе можно судить по тому, что к 1910 г. только в одной столице Франции насчитывалось более 20 тыс. бильярдных столов.

В России перед первой мировой войной был организован «Петербургский кружок любителей бильярдной игры», который ежегодно устраивал различные турниры.

В первые годы советской власти бильярд, по существу, оказался в забвении. Но уже через 10—12 лет после революции этим видом спорта снова заинтересовались. В 1930 г. в типографии треста «Белоцерковская госпечать» тиражом всего 5 тыс. экз. была напечатана брошюра М. Ва-

силева «Бильярд». Автор ее главным образом обращал внимание на полезность игры и призывал организовать производство отечественного бильярдного инвентаря.

В начале 30-х гг. при Комитете по делам физкультуры и спорта создается бильярдная секция. Она проводила бильярдные турниры разного масштаба. Начало массовым соревнованиям было положено в 1935 г., когда в Москве в клубе им. Ф.Э. Дзержинского было разыграно первенство Москвы. Участвовали в нем бильярдные секции Всесоюзного общества старых большевиков, ЦДКА, Клуба писателей, Дома ученых, Дома печати, Дома мастеров искусств, Дома кино, клуба милиции.

Незадолго до войны лучшим игрокам страны Н. Березину, Н. Кобзеву и А. Миляеву было присвоено звание мастеров спорта по бильярду.

Через два года после окончания войны, в 1947 г., издательство «Физкультура и спорт» выпустило книгу В.И. Гофмейстера «Бильярдный спорт». В ней приводились правила 30 бильярдных игр, объяснялась техника действий кием и рассматривались — с позиций того времени — особенности проведения соревнований и турниров.

В журнале «Наука и жизнь» (№ 2, 3, 4, 6, 11 за 1966 г. и № 2 и 5 за 1968 г.) был опубликован цикл статей В. Борухвостова «Бильярд». Однако официально в послевоенное время бильярд как спортивная игра не культивировался.

В этот период в его развитии установился своеобразный затяжной застой. Порой бильярд даже относили к проявлению буржуазного образа жизни, хотя на деле многие такие теоретики сами не прочь были покатать шары на столах, установленных на личных и правительственных дачах и в резиденциях для руководящей номенклатуры.

Выше уже отмечалось, что со времен Петра I бильярдные столы в России были непременной принадлежностью царского обихода. Эта традиция в своеобразном преломлении нашла свое продолжение и в послереволюционное время среди советского руководства. Например, бильярд был установлен в резиденциях Сталина, на его «дальней» и «ближней» дачах под Москвой. В своем романе «Тридцать пятый и другие годы» Анатолий Рыбаков пишет:

«...Военный совет утомил Сталина, он уехал на ближнюю дачу, велел на следующий день к завтраку вызвать Михаила Ивановича Калинина. Михаил Иванович приехал, уютный старичок, кротко переносил насмешки Сталина. Впрочем, Сталин шутил с ним добродушно — зачем обижать... Особенно ценил в нем Сталин то, что Калинин плохо играл на бильярде, но играть любил и Сталин у него обычно выигрывал. Он и у других выигрывал, но замечал: подставляются, целятся и мажут — нарочно мажут, боятся выиграть у него. А Калинин играет честно, старается, трясет бороденкой и — мимо! Они играли три партии, все Сталин выиграл и был доволен: шары хорошо ложились в лузу. Похлопал Михаила Ивановича по плечу: «Не огорчайся, Калиныч, бильярд штука такая — сегодня я выиграл, завтра ты выиграешь», хотя отлично знал, что Калинин никогда не выигрывает — мазила».

Не менее интересен и эпизод, о котором поведал писатель Л. Лазарев в книге «Коснувшись неба» (М., 1983), посвященной жизни и деятельности известного авиаконструктора Д.А. Архангельского. На основе его личных воспоминаний Лазарев рассказывает:

«Весной 1940 года в воскресенье его (Д.А. Архангельского. — И. Б.) вызвал Сталин к себе на дачу. Разговор пошел о том, что сейчас не хватает моторов для самолетов... После обеда они со Сталиным прошли в большую комнату, где стоял бильярд. Архангельский с видом знатока взял тяжелый кий.

— А вы играете в бильярд? — спросил Сталин.

— Да, и очень люблю, товарищ Сталин.

Сталин растянул воротник своего кителя.

— Давайте сыграем.

Архангельский также растянул верхнюю пуговицу своего френча и подошел к бильярду.

— В «американку» или «пирамидку»? — спросил Сталин, беря кий.

— В «пирамидку», товарищ Сталин.

— Начинайте.

Архангельский мастерски играл в бильярд, с азартом. Четкими ударами он с треском загонял шары в лузы.

Сталин также хорошо играл, но все-таки сказывалась разница в возрасте: Сталину уже исполнилось шестьдесят, а Архангельскому было лишь сорок восемь. Вскоре Архангельский выиграл партию. И тут же с него сошел азарт. Краем глаза он заметил, что Сталин явно огорчен проигрышем, хотя старается это скрыть. Минута прошла в молчании. Наконец Сталин сказал:

— Сыграем еще партию.

Архангельский растерялся. Как быть? Поддаться и проиграть? Но Сталин-то отлично видит, что он играет лучше, и может воспринять выигрыш как обиду. А ну, была не была. Буду играть на выигрыш. Снова выиграл. К счастью, в третий раз Сталин не предложил играть, а пригласил пить чай».

В недавно изданной книге Б.Н. Ельцина «Исповедь на заданную тему» автор следующим образом описывает выделенный ему загородный особняк в бытность его членом Политбюро:

«Когда я подъезжал к даче в первый раз, у входа меня встретил старший караула, он познакомил с обслуживанием — поварами, горничной, охраной, садовником и т.д. Затем начался обход. Уже снаружи дача убивала своими огромными размерами. Вошли в дом — холл метров пятьдесят с камином, мрамор, паркет, ковры, люстра, роскошная мебель... Одна комната, вторая, третья, четвертая, в каждой — цветной телевизор, здесь же, на первом этаже, огромная веранда со стеклянным потолком, кинозал с бильярдом...»

В то время как в спортивном бильярде ощущался острый дефицит бильярдных столов, сотни, если не тысячи их могли годами простаивать на таких дачах, ожидая, когда временные хозяева этих резиденций захотят покатать шары.

В 50—70-е гг. официальные соревнования почти не проводились. Но и в то время преданные любимой игре энтузиасты бережно сохраняли богатую традициями отечественную школу бильярда. Продолжались состязания в клубах предприятий, в домах творческих работников, в санаториях, на спортивных базах; появлялись новые, великолепно подготовленные мастера.

Днем возрождения спортивного бильярда можно считать 19 ноября 1988 г. — день создания Московской федерации бильярдного спорта. Вскоре такие же федерации возникли в Санкт-Петербурге и в других городах, а в декабре 1989 г. в Москве прошла учредительная конференция Федерации бильярдного спорта СССР (ФБС СССР).

Позднее ФБС СССР была преобразована в Федерацию бильярдного спорта СНГ, которая является общественной, самодеятельной спортивной организацией, строящей свою работу на принципах самофинансирования. Возродить славные традиции русского бильярда, освоить новые, современные виды этой игры, помочь оздоровить образ жизни нашей молодежи, приобщить к бильярдному спорту инвалидов, научиться и сегодня делать прекрасные столы, кии, шары, которыми славилась Россия в начале века, — это лишь некоторые цели Федерации СНГ.

Кроме чисто организационных мероприятий в последнее время в стране прошли интересные соревнования с участием наших лучших представителей бильярдного искусства.

В конце 1988 г. в Ленинградском окружном Доме офицеров им. С.М. Кирова был сыгран первый в истории отечественного бильярда международный матч. Наша команда состояла из москвичей Владимира Левитина, Ашота Потикяна, Владимира Симонича, ленинградца Михаила Аншилевича и спортсмена из Подмосковья Юрия Пантелеева.

Соперников представляли официальные чемпионы Финляндии по бильярду разных лет. Двое из них — Ари Ярвинен и Кари Йохансен — бильярдные профессионалы.

Поединки проходили по подзабытым у нас правилам игры «Пять шаров с карамболями», которая в несколько модернизированном виде широко распространена в скандинавских странах и носит там название «Кайза».

С самого начала завязалась острая борьба. Наши мастера не давали финнам далеко уйти вперед, постоянно догоняли их и сравнивали счет. С каждой новой парой подходящих к столу игроков напряжение среди участников и зрителей возрастало. При счете 6:4 в пользу финнов последовали две победы подряд наших спортсменов, и положение выравнялось.

Наконец, счет 11:11. До окончания матча оставалось сыграть три партии. Финны выигрывают очередное очко, но наш Владимир Симонич тоже берет верх — 12:12.

Последняя, решающая партия!

Все внимание приковано к столу, на котором сражаются двукратный чемпион Финляндии капитан команды Ари Ярвинен и Юрий Пантелеев.

Опытный финский профессионал, ежедневно по несколько часов проводящий за бильярдным столом, не успел по-настоящему войти в игру, как уже проигрывал со счетом 0:41. А Юрий Пантелеев применил удачную тактическую комбинацию и, показав при этом завидную точность сыгрывания шаров, в хорошем стиле одержал победу.

Матч был выигран со счетом 13:12!

Двумя крупными турнирами порадовал мастеров и всех поклонников бильярда 1989 г.

С 15 по 19 марта на арене Дворца спорта автозавода им. Ленинского комсомола был разыгран открытый Кубок Москвы по игре «Малая русская пирамида».

Организовали турнир Московская федерация бильярдного спорта, спорткомитет Москвы, совместное предприятие «Челек», производственное объединение «Москвич». Генеральный спонсор турнира — «Уорд Крафтс корпорейшн» (США). Соревнования проводились по кубковой системе с выбыванием проигравших участников.

Валютные доходы от турнира были направлены на приобретение за рубежом качественного инвентаря для бильярдных клубов и детских спортивных школ.

Весь цвет отечественного бильярда принял участие в этом престижном турнире. И вот в финальной встрече сошлись наш сильнейший мастер Ашот Потикян и опытный финский игрок Анти Саари. Решающий поединок длился несколько часов, в течение которых зрители неоднократно награждали аплодисментами виртуозов кия за зрелищно красивые, артистично выполненные и остроумные удары. Судьи единогласно присудили обоим финалистам первое место.

Завершился турнир показательными выступлениями неоднократного чемпиона мира и Европы по артистическому бильярду Джо Бессемса из Голландии.

В мае—июне 1989 г. состоялся первый открытый чемпионат Москвы по одной из самых распространенных у нас — динамичной и интересной игре «Американка». Этот турнир проходил в московском Дворце спорта «Крылья Советов» и фактически стал неофициальным чемпионатом страны. В борьбу вступили 32 лучших игрока из 9 городов, победители или призеры клубных соревнований.

Чтобы свести к минимуму элементы случайности, в полуфинальных играх соперники проводили между собой встречи из 5 партий, а решающий поединок предполагал 11 партий. В финал вышли киевлянин Валентин Вонсовский и спортсмен из г. Электросталь Юрий Соснин. Вонсовский обыграл соперника с убедительным счетом 6:2 и стал чемпионом Москвы.

Наблюдавший за игрой наших спортсменов генеральный секретарь Всемирного бильярдного союза К.Д. Майер дал высокую оценку их мастерству.

В октябре 1990 г. в Москве прошел фестиваль профессионального бильярда, на котором состоялись три турнира: чемпионат мира по «Кэнону», открытое первенство страны по «Снукеру» и международный турнир по «Русской пирамиде». В играх по «Кэнону» участвовали только иностранные профессионалы. Наши мастера, впервые играя в «Снукер», дошли до полуфинала, но в решающих поединках не смогли победить: Юрий Соснин уступил австралийцу Робби Фалдвари, а Ашот Потикян — англичанину Иэну Уильямсу. Однако, по мнению авторитетных зарубежных специалистов, присутствовавших на фестивале, наши лучшие профессионалы уже в ближайшие несколько лет путем интенсивных тренировок могли бы достичь мирового уровня. А выиграл турнир по «Снукеру» Робби Фалдвари.

Удался чемпионат Европы по бильярду, проходивший с 6 по 11 августа 1991 г. в помещении Госцирка в городе на Неве. На арене было установлено семь столов американской фирмы «Брюнsvик» с более широкими лузами и небольшими (62 мм) разноцветными шарами. Соревнования проводились по правилам Европейской федерации лузного бильярда по неизвестным у нас трем играм — «Восьмерка», «Девятка» и «14+1», американской разновидности

бильярда (система «Пул»). В поединках на бильярдном ринге приняли участие около 80 профессиональных игроков из 11 стран — Австрии, Венгрии, Германии, Голландии, Лихтенштейна, Норвегии, СССР, Финляндии, Швейцарии, Швеции и Югославии.

Все игры системы «Пул» очень динамичны. При частой покладке шаров в лузы и крупных сериях отыгрыш применяется редко. Например, на этом чемпионате феноменальные результаты показали швейцарец Самвел Клеман и швед Томас Метала. В варианте «14+1» оба положили в лузы по 41 шару с кия.

В играх приняли участие школьники (до 14 лет), юноши (до 18 лет) и сеньоры (старше 40 лет). Среди бильярдистов было много титулованных спортсменов, чемпионов Европы и разных стран, и в том числе наши виртуозы А. Потикян, В. Левитин, В. Симонич, Р. Садриев, М. Аншиелевич. Несмотря на то, что они ранее не принимали участия в играх «Пул», увидели американские столы всего лишь за два дня до начала турнира, свои игры они провели вполне достойно.

В первом, предварительном туре соревнований взрослых успешно выступил председатель оргкомитета чемпионата М. Аншиелевич, который одержал победу в «Восьмерке» над М. Рандератом (Германия) — 6:4. Р. Садриев одержал верх над Р. Панаши (Венгрия) — 6:4, В. Левитин выиграл в «Девятку» у Р. Туоминана (Финляндия) — 9:6, В. Симонич победил в игре «14+1» К. Кулмалу (Финляндия), и А. Потикян выиграл в «Девятку» у И. Андерсона (Швеция) — 9:4. С каждым днем борьба становилась все упорнее и напряженнее.

Так, например, 47-летний москвич В. Симонич 4 часа 10 минут сражался за выход в полуфинал и одолел опытного германского бильярдиста Х. Мальдонера. Четвертый день тура был предоставлен для отдыха участников, которые знакомились с достопримечательностями города на Неве, побывали в музеях.

Заключительные игры оказались особенно интересными. Несмотря на то, что в командном зачете и в личных играх большинство призовых мест досталось более опытным гостям, наши мастера А. Потикян, Р. Садриев, В. Левитин

завоевали в командных соревнованиях серебряные медали среди взрослых. К тому же А. Потикян, Р. Садриев и В. Симонич стали бронзовыми призерами в личных состязаниях, а М. Аншиелевич был четвертым. Из гостей особенно сильными оказались представители Германии и скандинавских стран. В команде Германии выступили два молодых талантливых спортсмена — родные братья 17-летний Дерк Бастин, прошлогодний чемпион Европы среди юниоров, и 14-летний Уве Бастин, который имел тот же титул, только среди школьников. И на этом первенстве оба брата, продемонстрировав превосходную технику и хорошую психологическую подготовку, вторично стали чемпионами Европы в своих возрастных группах.

Но не только игровыми достижениями был замечателен этот турнир. Младший из братьев Бастинов стал инициатором полезной благотворительной акции. Вот что сам Уве рассказал корреспондентам: *«В холле цирка мы поинтересовались ценами на билеты. Для нас это деньги небольшие, а у кого-то их, может быть, не найдется. И захотелось помочь хоть некоторым ребятам из очень гостеприимного города, где мы находимся. Мы собрали деньги среди участников, выкупили в кассе 500 билетов на два заключительных дня состязаний и передали их в качестве подарка в детский дом № 51 Смольнинского района и в его загородный лагерь «Факел». Пусть молодежь посмотрит на бильярдную игру своих сверстников, взрослых и, может быть, сама пристрастится к этому прекрасному виду спорта».*

Этому примеру последовали и отечественные генеральные спонсоры чемпионата кооператив «Сфинкс» и студия «Плюс», которые подарили ребятам значки, другую спортивную символику и чек на крупную сумму денег. Чем ближе становился день завершения игр, тем теснее становилась дружба спортсменов одиннадцати европейских стран.

В заключительный день первенства по окончании финальных игр лучшие звезды бильярда из западных стран продемонстрировали сложные и оригинальные бильярдные фокусы, которые доставили всем присутствующим большое удовольствие. Каждый такой трюк вызывал среди зрителей оживление и аплодисменты.

Присутствовавший на играх президент Европейской федерации лузного бильярда Х. Вонденхов из Германии дал высокую оценку чемпионату. В интервью по окончании соревнований он отметил:

«Мы очень довольны приемом, ходом чемпионата, обстановкой вокруг турнира, вниманием к нам журналистов. За рубежом о нас пишут меньше и реже показывают по телевидению, чем сейчас в Ленинграде. Уверен, что скоро советские бильярдисты, которые только что начали осваивать «Пул», окажутся среди лучших европейских игроков. Еще раз хотел бы отметить отличную организацию чемпионата. Если раньше мы играли в гостиницах, в небольших спортзалах, то теперь в нашем распоряжении была арена цирка. Это здорово!»

Обращает на себя внимание и такой штрих — на протяжении всего первенства в зале царил по-настоящему праздничная обстановка, чему способствовало яркое выступление перед началом и по окончании игр небольшой группы артистов цирка.

Кроме упомянутых выше наших ведущих бильярдистов — участников прошедших турниров — в стране есть немало других отличных игроков.

Несколько слов о распространенном в былые времена предвзятом мнении, будто бильярд больше относится к азартным играм, чем к спорту. Сюжетные элементы такого рода действительно трудно не заметить, но азарт этот, как и в любом виде спорта, основан на состязании и борьбе. А поскольку успех зависит от искусства и сообразительности игрока, а не от случая, как, например, в рулетке и тотализаторе, то игра является прежде всего одним из увлекательных видов спортивного состязания. Вот почему в Западной Европе и Америке бильярд, как оказывающий всестороннее влияние на организм, особенно молодой, отнесен к полезным подвижным спортивным играм и пользуется популярностью среди всех слоев населения.

Сущность бильярдной игры с формальной точки зрения заключается в катании шаров по площади бильярдного стола с целью направления их в лузы. Интересно, что

это дало повод известному общественному деятелю России конца XVIII — начала XIX века, староверу и знатоку русского языка адмиралу Александру Семеновичу Шишкову, до абсурда увлекавшемуся заменой иностранных слов русскими, назвать бильярд «шарокатом»*.

Однако видеть в бильярде простое перекатывание шаров столь же нелепо, как утверждать, что игра в футбол — простое перебрасывание мяча, а шахматная игра — только механическая перестановка фигур.

Что же дает человеку бильярд как вид спорта?

Пожалуй, трудно найти другую игру, где бы так всесторонне проявлялись физические, умственные и интеллектуальные способности личности. Бильярд прежде всего — действие. Игрок находится в постоянном движении, проходя вокруг стола за одну партию до 2—3 и более километров. По существу, игра на бильярде — это продолжительный (1—2 часа) полезный моцион без выхода из помещения. В дореволюционное время врачи многим малоподвижным, апатичным больным рекомендовали бильярд как отличное средство поддержания хорошей физической формы.

За последнее время в нашей стране появились обнадеживающие признаки все большего тяготения к здоровому образу жизни, особенно среди молодежи. Распространяются такие сравнительно новые виды спорта, как культуризм, восточные единоборства и т. п. И это вполне объяснимо. Кто не хотел бы иметь крепкое здоровье и гармонично развитую спортивную фигуру? Например, правильной, красивой считается осанка человека, у которого прямая спина, не слишком прогибающаяся в области таза, широко, свободно разведенные и слегка опущенные плечи, высоко, но не чрезмерно поднятая голова, втянутый живот. Считается, что именно в таком положении тела кровообращение не затруднено, а дыхание благодаря расправленной грудной клетке свободно.

Однако в действительности из-за недостатка движения и неправильного физического воспитания как среди взрослых, так и среди подростков довольно часто наблю-

* Он же называл: галоши — мокроступами, фонтан — водометом, а бульвар — топталищем.

даются искривление позвоночника и нарушение осанки. Встречаются они даже у спортсменов.

Осанка человека, которая формируется в течение жизни, зависит от физической активности, режима дня и многих других факторов. В бильярдной карамбольной игре часто удары по шару наносятся кием почти вертикально, причем выполнять их приходится, удерживая рукоятку кия (турняк) высоко поднятой выше головы и чуть отведенной назад рукой. Такая поза способствует выпрямлению позвоночника и придает осанке играющего спортивный вид. В то же время легкость и непринужденность движений в разных игровых позах у бильярдного стола оказывают благоприятное воздействие на работу внутренних органов.

Исходя из сказанного, бильярдная игра может быть рекомендована как одно из вполне доступных физических упражнений, способствующих поддержанию у спортсмена правильной осанки и хорошей физической формы. При этом игра не требует отменного сердца и легких, которые, наоборот, поддерживаются у играющего в хорошем состоянии. В этом смысле и для многих пожилых разминка вокруг бильярдного стола не может быть заменена никаким другим видом спорта. Следовательно, бильярд есть прежде всего вид **физической закалки организма**.

Кроме того, он развивает глазомер, вырабатывает четкость и координацию движений, быструю реакцию, находчивость — ведь на столе практически никогда точно не повторяется одинаковое расположение шаров. Постепенно игрок приучается к терпению и хладнокровию. При этом бильярдное поле — это и практический учебник по геометрии и физике. Многое зависит от знания физических свойств шаров при столкновении, от точного расчета и умения дать «своему» шару задуманное вращательное и поступательное движение.

Настоящая игра должна доставлять как партнерам, так и зрителям зрелищное удовольствие. Это достигается умением сыграть красиво, так, чтобы «свой» шар вышел на новую позицию по желанию спортсмена, выполняющего удар. Следовательно, в игре присутствует и эстетический элемент.

В то же время бильярд — прекрасный способ отдохнуть. Он снимает накопившееся нервное напряжение в первые же минуты. Играющий почти полностью отвлекается от повседневных мелочей и отдается увлекательному состязанию.

Бильярд уравнивает эмоции и вырабатывает ряд качеств, необходимых человеку в жизни. Он учит выигрывать, напрягая всю силу воли, и преодолевать сопротивление соперника, причем настоящий профессионал воспринимает выигрыш без какого-либо злорадства и неприличного ликования. Бильярд учит и проигрывать — не впадая в панику или отчаяние и не теряя веры в себя. Настоящий игрок не падает духом и сохраняет хладнокровие в трудные моменты, а если и переживает неудачу, то делает это с достоинством и юмором. Настоящий игрок скорее проигрывает, чем нарушит правила, а в обычной жизни это и называется честностью и принципиальностью.

И, наконец, следует отметить доступность бильярда в любое время года. Занятия им не зависят от погодных условий.

Следует, наверное, сказать, что бильярд в настоящее время приобретает более широкое значение, подчас выходящее за чисто игровые и спортивные рамки. Сегодня идеи бильярдной игры все чаще находят применение в различных областях науки. Так, наблюдения за движением бильярдного шара на столе произвольной формы помогают решать **проблемы математики и механики**. Среди них — переливание жидкости, освещение зеркальных комнат, осциллограф и фигура Лиссажу, теория чисел и т.д. При этом в качестве основы при решении подобных задач, как правило, принимается безлунный бильярдный стол карамбольного типа. Более подробно об этих заслугах бильярда можно прочитать в книге Г.А. Гальперина и А.Н. Землякова «Математические бильярды» (Наука, 1990).

В нашей стране и без посторонней помощи тысячи поклонников стремятся приобщиться к этой оригинальной и полезной игре. Но необходимы и организованные мероприятия: надо воспользоваться положительным опытом развития бильярда в других странах, создать хорошую материальную базу (качественный инвентарь, просторные и

удобные бильярдные залы), развернуть широкую сеть бильярдных клубов, а также наладить подготовку высококлассных мастеров, тренеров-инструкторов, разработать и издать достаточными тиражами специальную литературу.

Некоторые из перечисленных мероприятий уже осуществляются. Налаживаются деловые связи с зарубежными бильярдными федерациями и фирмами. Так, в порядке подготовки наших игроков к крупным международным турнирам были приглашены тренер национальных сборных команд по бильярду Голландии, Дании и Люксембурга Л. Вильяме и многократный чемпион мира и Европы по артистическому бильярду голландец Джо Бессемс. Они в течение двух недель демонстрировали свое великолепное мастерство и давали уроки карамбольной игры 25 лучшим игрокам из Москвы и других крупных городов страны.

По приглашению Федерации бильярдного спорта не так давно в Москве гостила делегация итальянской Федерации бильярда во главе с ее президентом Ринальдо Розетти. В составе делегации были владельцы крупнейших фирм по производству бильярдного инвентаря и лучшие профессиональные игроки. Они намеревались ознакомиться с возрождающимся отечественным бильярдом и обсудить варианты сотрудничества и практической помощи, которая теперь фактически уже оказывается. Итальянцы в качестве дара привезли два прекрасных больших карамбольных стола, на которых известные мастера провели показательные игры. Столы установлены в московском клубе «Русская пирамида», созданном в 1990 г.

Все это вселяет надежду на то, что в недалеком будущем наряду с другими видами спортивных игр достойное место займет и бильярд.

Глава 2

ПОМЕЩЕНИЕ И ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЕ

Если мы хотим достичь ощутимых результатов в развитии бильярда, то должны прежде всего иметь эстетически привлекательные и удобные для играющих бильярдные залы в домах культуры, дворцах спорта, в зонах отдыха на крупных предприятиях, а также создать сеть специализированных бильярдных клубов.

Один из немецких вариантов оборудования бильярдного клуба, рассчитанного на 30—40 человек, представлен на рис. 4. В таком клубе, оставив верхнюю одежду в гардеробе, до начала игры и в перерыве между партиями спортсмены имеют возможность отдохнуть в удобных креслах, почитать литературу по бильярду или понаблюдать за игрой своих товарищей. В главном бильярдном зале устанавливаются столы № 1 и № 2 для проведения турниров и отдельно от них № 3 и № 4 для тренировок и обучения начинающих игроков. Вблизи столов на стендах вывешиваются объявления, графики турниров и тренировок. Для подсчета и записи очков на стенах закрепляются специальные счеты и грифельные доски. Рядом устраивается пирамида для киев. В большом шкафу с полками для шаров хранятся бильярдные принадлежности. Бильярдная игра приобретает особую остроту лишь в присутствии зрителей. Для них неподалеку оборудуются небольшие двух-, трехступенчатые трибуны с поднимающимися вверх рядами сидений. Близ свободной стены могут находиться несколько круглых столиков с

креслами. Для изучения теории игры, организации различных сборов, проведения инструктажей среди участников соревнований и судей в клубе предусмотрено особое помещение. В нем, кроме бильярдного стола № 5, установлен обычный стол для занятий, вдоль стен — скамейки или диваны, а также шкаф для бильярдного и другого инвентаря. Около входа в главный зал расположены помещения администрации клуба и буфет, где можно подкрепиться соком, чаем или кофе с бутербродами. В таком клубе созданы все условия для развития бильярда, для отдыха игроков и их общения. В бильярдных залах крайне нежелательно курение. Для него следует отводить специальные места на лестничных площадках, в коридорах, но лучше всего иметь курительную комнату.

Помещение для игры в бильярд должно быть светлым, сухим, с высоким потолком (не ниже 4 м) и хорошей вентиляцией. Расстояние от стола до стены или до мест расположения зрителей должно быть не меньше 1,75 м. При установке нескольких столов расстояние между их бортами должно быть не меньше 2 м.

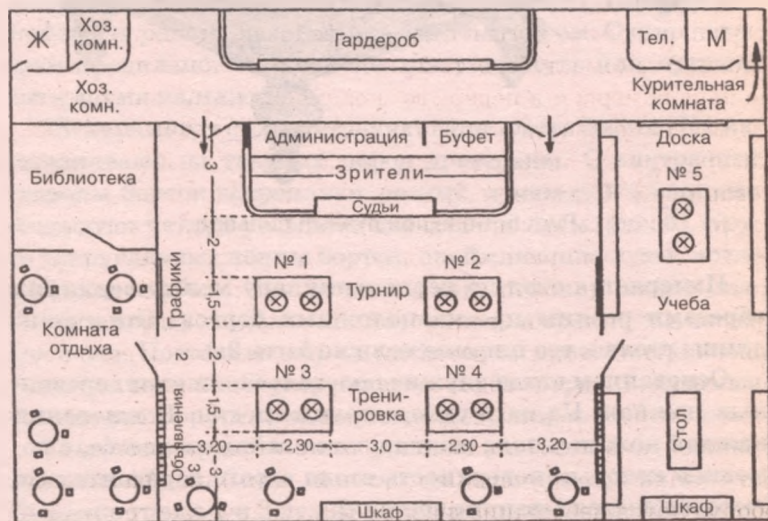


Рис. 4. Бильярдный клуб

К бильярдному инвентарю относятся: бильярдный стол, кии, шары, машинка, мазик, полки для шаров и киев, доска для записи и деревянный равносторонний треугольник.

Бильярдный стол (лузный или карамбольный) может быть различных размеров. Наибольшее распространение из русских лузных бильярдных для взрослых получили:

Полный стол	3,6 x 1,8 м
Большой стол	3,5 x 1,75 м
Средний стол	3,2 x 1,6 м
Малый стол	2,9 x 1,45 м

Лучше всего подходит для высококвалифицированной игры большой русский бильярд 3,5 x 1,75 м с высотой от пола до верхнего края доски 0,8 м (рис. 5).



Рис. 5. Большой лузный бильярд

Измеряется стол по перпендикуляру между верхними обрезами резины противоположных бортов. Отношение длины стола к его ширине должно быть 2:1.

Основанием стола служит подстолье на шести деревянных ножках. На него укладываются доски. В основании каждой ножки у пола монтируются гайки на резьбе, с помощью которых поверхность стола строго горизонтально выравнивается («выставляется»).

В зависимости от времени и места изготовления стола можно встретить доски аспидные, мраморные, железобетон-

ные, деревянные и асфальтопечковые. Аспид — редкий сорт камня, хорошо поддающийся шлифовке; обладает большой прочностью и не боится сырости. Большая часть столов до-революционного изготовления имеет аспидные доски, которые ввозились в Россию из Англии. Некоторые старинные столы покрыты мраморными досками, что, как показала практика, не очень удобно: требуется сложная обработка при изготовлении, доскам вредит перемена климата, они легко колются при ударах и в них образуются трещины.

На большом бильярдном столе устанавливаются заподлицо три или пять досок толщиной 3 см. Между собой они соединяются медными штифтами. К подстолью доски крепятся шурупами. На хорошо отшлифованные доски укладывается специальное зеленое или голубое бильярдное сукно. Эти цвета выбраны потому, что на их фоне четче вырисовываются белые шары, а зрению игроков не грозит переутомление даже после нескольких часов концентрации внимания. На мраморные или деревянные доски под сукно обычно еще укладывается полотно. Края сукна под натяжением закрепляются на подстолье специальными гвоздями, после чего подготовленную таким образом поверхность рекомендуется прогладить утюгом. Сукно натянуто правильно, если его нельзя ущипнуть или приподнять двумя пальцами.

По периметру стола устанавливают шесть бортов. Их изготавливают из твердых пород древесины. С внутренней стороны бортов закрепляют резину, а между их концами оборудуют четыре угловые и две средние лузы (рис. 6). Круто закругленные концы бортов, окаймляющие лузы, носят название «губы». Они устроены так, что шар может уместиться между «губами» и стать на самом краю лузы, не падая в нее. Поставить шар за «губу» лузы считается удачей, но выполнить такой удар нелегко. На бильярде со строгими лузами раствор их превышает диаметр шаров на 3—4 мм.

Поле бильярдного стола условно разбивают на отдельные зоны (рис. 7а) и наносят на него три яркие точки. Крайние точки 1 и 3 лежат на скрещении линий, соединяющих средние лузы с угловыми лузами на противоположной стороне стола (малые диагонали). Средняя точка 2

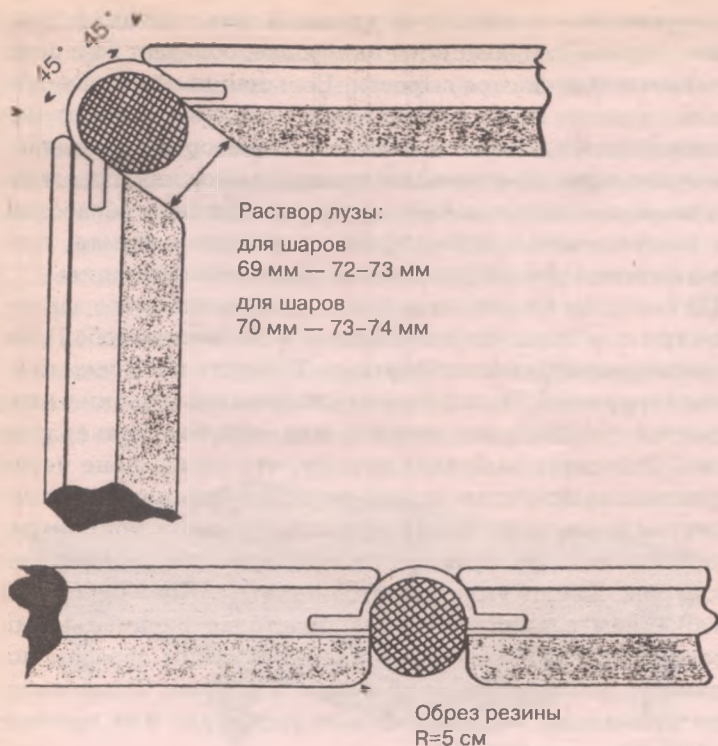


Рис. 6. Устройство угловой и средней лузы

находится строго посередине бильярда — на пересечении линии, соединяющей средние лузы, и линии, соединяющей точки 1 и 3, а также линий, соединяющих угловые лузы (большие диагонали).

Через крайние точки 1 и 3 проводятся воображаемые линии, параллельные коротким бортам. Они делят поле на три зоны.

Зона между линией, проходящей через точку 1 и передним коротким бортом (отсюда производится первый удар), называется «дом». Смежная с «домом» зона посередине бильярда между 1-й и 3-й точками называется «выгон», а зона от точки 3 и до дальнего короткого борта носит название «глубина».

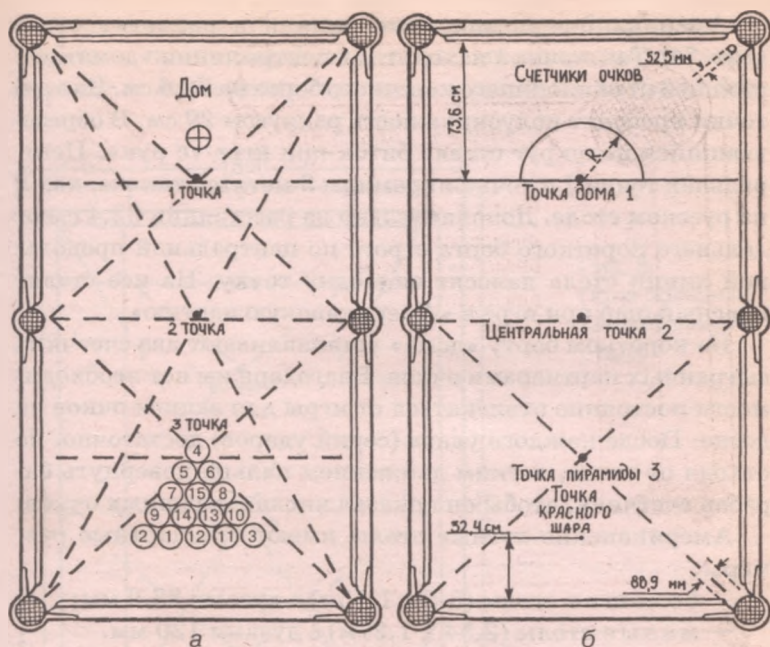


Рис. 7. Поле бильярдного стола:

а — русский бильярд; б — американский бильярд

Иногда встречаются бильярдные столы с дополнительной разметкой. В каждый короткий и в обе половины длинных бортов сверху вставляются по три «бриллианта» — ярких, хорошо заметных бусинки из перламутра. Композиция этих 18 точек носит название «бриллиантовая система». Она помогает выстраивать схемы ударов, вычислять траектории движения шаров.

В отличие от традиционного русского современный шестилузный американский стол имеет более широкие лузы и очень упругую, эластичную резину. Покрытие не из шерстяного, а из синтетического, почти безворсового материала сводит к минимуму сопротивление вращающемуся шару. Плиты на таких столах, как правило, железобетонные или пластмассовые. Сыгранные в лузы шары по специальным наклонным направляющим скатываются на полку, установленную под коротким бортом в районе «дома».

Американцы внесли изменения и в разметку стола (рис. 76). Так, точка 1 находится в центре линии «дома», отстоящей от ближайшего короткого борта на 73,6 см. Из этой точки проводят полуокружность радиусом 29 см. В образовавшийся полукруг ставят биток при игре «с рук». Центральная точка 2 и точка пирамиды 3 метятся так же, как и на русском столе. Дополнительно на расстоянии 32,4 см от дальнего короткого борта строго по центральной продольной линии стола наносят еще одну точку. На нее ставят красный шар при игре в «Американскую партию».

На коротком борту «дома» устанавливают два счетчика сыгранных партнерами очков. Благодаря им нет необходимости постоянно отвлекаться от игры для записи очков на доске. После каждого удара (серии ударов) достаточно, не отходя от стола, легким движением пальца повернуть барабан счетчика, чтобы он показал число сыгранных очков.

Американские лузные столы имеют стандартные размеры:

- большие столы (3,5 x 1,75 м) с лузами 88,9 мм;
- малые столы (2,54 x 1,27 м) с лузами 120 мм.

Очень популярна на Западе игра «Снукер». Английский лузный стол для нее — большой (3,5 x 1,75 м), с шириной луз 90 мм. Полукруг зоны «дома» очерчивается радиусом, равным одной трети длины линии «дома». Для игры в «Снукер» помечаются две дополнительные точки, образовавшиеся на пересечении полуокружности с линией «дома». Под каждой из шести луз находятся накопители, вмещающие по 6 шаров.

Карамбольные столы бывают двух размеров:

- малый — 2,1 x 1,05 м;
- большой — 2,84 x 1,42 м (рис. 8).

На ответственных турнирах игра ведется, как правило, на больших столах, отвечающих всем современным требованиям. По сравнению с русским лузным бильярдом карамбольный стол несколько ниже и имеет более широкие борта. Четыре сплошных, без луз, борта с внутренней стороны окантованы специальной резиной. Упругость ее по всей длине выверяется с помощью специальных измерительных устройств. Достигаемая таким образом равномер-

ная эластичность помогает мастерам карамболя точно попадать в прицельный шар после многократного: семи-, восьми- и даже девятикратного отражения битка от бортов.

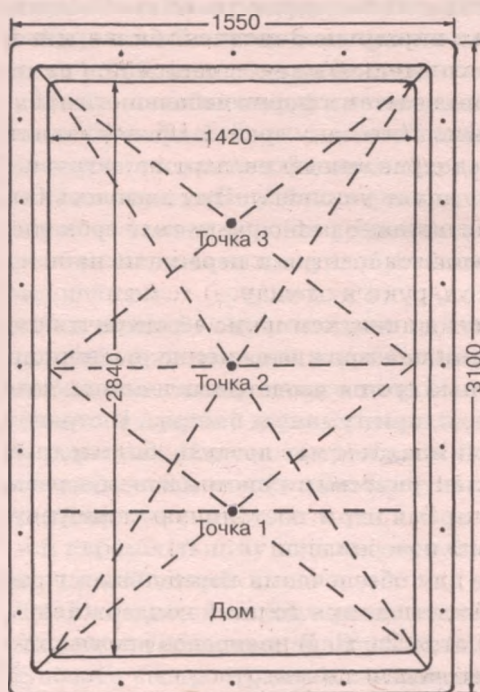


Рис. 8.
Поле большого
карамбольного
стола

Основанием служит подстолье на четырех-шести деревянных ножках. Иногда на больших матчевых столах в качестве опоры используются массивные продолговатые тумбы из ценных твердых пород древесины. На подстолье укладывают доски, как правило, аспидные; на них сверху натягивают бильярдное сукно.

В связи с тем что бильярдное сукно портится попавшими на него пылью и мелом, оно требует особого ухода. Необходимо ежедневно пылесосить его и после каждой игры легкими движениями мягкой щеткой удалять мел.

Ни в коем случае нельзя вытирать поверхность стола влажной тряпкой. Пыль и мел при этом втираются в сук-

но, и оно растягивается, что потом приводит к торможению бега шаров.

Многолетней практикой установлено, что использование обычного сухого мела белого цвета сильно сокращает срок службы дорогостоящего бильярдного сукна. Поэтому за рубежом уже давно в ходу специальный бильярдный мел синего или зеленого цвета. Он не осыпается при намеливании кия, а изготавливается в форме небольшого кубика высотой 20—25 мм. Пять его граней обклеиваются плотной бумагой, предохраняющей пальцы от загрязнения, а шестой гранью мелят наклейку. Это, казалось бы, небольшое усовершенствование резко увеличило срок эксплуатации сукна. Кроме того, игроки перестали пачкать мелом бильярдный стол, руки и одежду.

Необходимо помнить и о том, что сукно «боится» влаги, которая, впитываясь, также преждевременно его портит. В связи с этим не рекомендуется проветривать помещения в ночное время, в дождь, при тумане и в мороз. В странах с постоянной высокой влажностью воздуха бильярдные столы оборудуются электрическими системами обогрева, обеспечивающими во время игры постоянную температуру и влажность игровой поверхности.

В бильярдном зале для обеспечения нормальных условий игры и сохранения инвентаря должна поддерживаться температура от 18 °С до 24 °С. В неигровое время каждый стол следует закрывать чехлом.

Все игровое поле должно освещаться сверху — лучше всего достаточной мощности углубленными светильниками с открытой частью, направленной на поверхность стола и удаленной от него на 90—95 см. Боковой дневной или электрический свет ослепляет, а шары дают от него тени на сукне.

Кий — составной, из сухой выдержанной древесины твердых пород. Лучшие кии изготавливают из бука, черного дерева, ясеня, палисандра, липы и др. Тонкий ударный конец чаще всего делают из клена.

Кий должен быть строго прямым и хорошо подогнан по руке.

Длина обычного кия — 145—150 см, вес — 550—600 г.

Нижний конец кия («турняк», или «турникет») залива-

ется 200—250 г свинца. Он имеет толщину 25—30 мм и, постепенно утончаясь к другому концу, сходит до 10—14 мм. Залитое гнездо закрывается отдельной «личиной». К нижнему концу турняка привинчивается круглая резина диаметром 25—30 мм, толщиной 20—25 мм.

На тонкий конец кия приклеивается — самым тщательным образом — круглая кожаная наклейка.

Кий — основное «оружие» игрока. Как бы ни были хороши бильярдный стол, его освещение, шары и другие принадлежности — игра «не пойдет», если кий не в порядке. Поэтому лучше всегда играть одним и тем же кием высокого качества, хорошо подогнанным по руке. Единовременные затраты на его приобретение с лихвой окупятся в дальнейшем.

В отличие от обычных длинных киев для русского лузного бильярда кии для игр на американских столах и карамбольные легкие и короткие. Поэтому во время прицеливания их удобно держать и под большими углами к плоскости стола. Именно посредством таких ударов игрок может заставлять «свой» шар двигаться по криволинейным траекториям.

К карамбольному кию высокого качества предъявляется ряд требований.

1. Состоящий из двух или трех частей, кий в рабочем собранном состоянии должен оставаться строго прямым. Наиболее распространена и рациональна так называемая «бутылочная» форма кия с утолщенной рукояткой (турняком). Свинчатые части должны быть плотно пригнаны, нигде не допускается даже маленького зазора. Для такого хорошего соединения можно нанести на резьбу небольшое количество воска.

2. Длина кия в зависимости от роста и длины рук игрока — от 1,35 до 1,5 м.

3. Вес — от 480 до 520 г.

4. Турняк диаметром от 3,5 до 4,0 см должен иметь гладкую поверхность, которая обычно обертывается лентой из плотной пряжи, широкой резиновой, изоляционной лентой или другим материалом по вкусу игрока. Часто на рукоятке кия гравировается имя его владельца.

5. Центр тяжести кия должен быть удален от нижнего конца на 42—45 см.

6. Верхняя, тонкая часть кия обязательно изготавливается из ценных пород сухой, выдержанной древесины: ясеня, клена, белого бука, палисандра, липы и др. Если у кия верхний конец тоньше 12 мм, то при сильных ударах он пружинит, в результате чего может произойти кикс, т.е. неудачный, скользящий удар по шару, который только сдвинется с места или откатится куда-нибудь в сторону. Обычно на деревянной части кия сверху закрепляется насадка из пластмассы или слоновой кости, к ней приклеивается или привинчивается на небольшой колодочке круглая кожаная наклейка.

7. Наклейка — предмет заботы всех игроков — должна постоянно быть в порядке. Лучше всего для нее подходит специальной спиртовой выделки кожа оленя или буйвола, не слишком упругая и не мягкая. Поверхность наклейки должна иметь умеренную округлость, что помогает выполнять сложные удары и препятствует соскальзыванию ее с шара. Надо быть готовым в любой момент привести в порядок кий, если во время игры наклейка отлетела или была повреждена. В этом случае устраняются неровности на поверхности верхнего торца кия и на поверхности наклейки. Их протирают чистой ветошью, затем тонким слоем наносят клей (желательно «Момент» или ПВА), после чего в течение 5—10 минут требуется выдержать их на воздухе и затем, наложив наклейку на торец как можно точнее по оси кия, сильно прижать ее. После этого кий ставят «на голову» (кожей на пол) примерно на 20—30 минут — по возможности в угол или на специальную пирамиду. Когда наклейка прочно закреплена, на ней при необходимости подрезают лишнюю кожу, неровности обтачивают мелким наждаком, несколько увлажняют ее по окружности. Наклейка должна быть более твердой по краям и эластичной в центре. Для этого рекомендуется края периодически после увлажнения с силой поджимать ногтем большого пальца. Основные дефекты наклейки и ее правильная форма приведены на рис. 9.

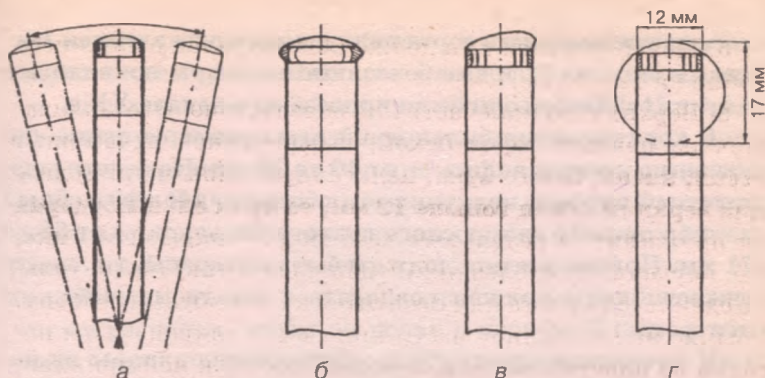


Рис.9.

Основные дефекты наклейки и ее правильная форма:
 а — кий слишком тонкий. Возможен кикс; б — диаметр наклейки превышает толщину кия. Возможен кикс; в — наклейка имеет неправильную форму. Возможен кикс; г — правильная форма наклейки

Кий следует устанавливать на стеллаж или укладывать в специальный футляр и хранить в строго вертикальном положении при температуре не выше 18—20 °С. Составной кий, хорошо и правильно склеенный из разных пород древесины, так что древесные волокна располагаются симметрично относительно его оси и идут по разным направлениям, с течением времени (при постоянном уходе и правильном хранении) не коробится и не теряет прямолинейности.

Шары в течение длительного времени изготавливались из дорогостоящей слоновой или мамонтовой кости. Такие шары, выдержанные, несколько раз обточенные и обкатанные в течение 5—6 лет, считаются наилучшими по качеству. Их и сейчас еще можно встретить. Костяные шары обладают наилучшей упругостью и большой долговечностью. Но из-за наличия в них множества тонких сосудиков, заполненных животным клеем, они подвержены деформации при перепадах температуры. Перед изготовлением из кости шаров необходимо просушивать ее не менее одного года. С развитием химии шары стали изготавливать из бензолина и различных пластмасс. Заливочная масса готови-

лась из специального сорта целлулоида с добавлением костяных опилок. Впервые бензолиновые шары появились в Англии; в Россию они были привезены в начале XX в.

В ходе развития бильярдной игры размеры шаров постепенно увеличивались — от 40 до 76 мм. На основе многолетней игровой практики выработан наиболее удобный калибр шаров для взрослого лузного бильярда — от 68 до 71 мм. Причем все они должны быть выверены, т.е. центр тяжести шара должен совпадать с его геометрическим центром.

В настоящее время у нас изготавливают шары из нейлокорита (пластмассы) диаметром от 40 до 70 мм. Качество этих шаров удовлетворительное.

Для игр на американских столах и карамболя установлен международный стандарт калибра шаров — от 52 до 62 мм. В «Снукер» играют шарами размером 52,8 мм.

Поверхность шаров должна быть хорошо отполированной, без царапин, трещин и налета мела, пыли и т.п. Для продления срока службы шаров рекомендуется ежедневно протирать их чистой теплой водой или кислым молоком. Во время соревнований назначенному лицу следует после каждой партии протирать шары шерстяной материей.

Если на шаре появилась щербина или трещинка, его надо сразу же заменить другим, ибо он начнет портить борта, сукно и другие шары. Существуют особые правила хранения шаров: нельзя держать их вблизи труб парового отопления, оставлять на полках и на столе после игры. Укладывают шары в деревянные ящики, выложенные фетром или сукном. Закрытые ящики с шарами хранят в шкафу, но не на подоконниках, где им угрожают холод и сырость.

Машинка служит подставкой для длинного или короткого кия. Она облегчает игру на столах больших размеров и представляет собой дощечку размером 10 x 6 см, толщиной 2 см с пятью вырезами (три сверху и два по бокам) для установки ударной части кия. Дощечка закрепляется на конце легкой деревянной рукоятки длиной 1,6 м для обычного кия и 2,4—2,5 м для длинного кия (рис. 10а).

Мазик был изобретен специально для людей, лишившихся одной руки, но используется иногда и начинающи-

ми игроками, которые прибегают к нему, когда опасаются порвать кием сукно. Мазик не склеен из разных пород дерева, а представляет собой легкую палку длиной 1,45—1,5 м, на которую вместо наклейки насажена скошенная полукругом деревянная колодочка с фигурными вырезами (рис. 10б). На нижнюю плоскую поверхность колодочки наклеивается зеленое бильярдное сукно. Мазиком не ударяют по битку, как кием, а, подведя одной рукой под «свой» шар, таким резким движением толкают вперед с таким расчетом, чтобы он попал в играемый шар, а тот в свою очередь — в лузу. Перед обычным кием мазик имеет некоторые преимущества. Например, длина его такая же, как и у кия, но какая-то часть последнего «пропадает», так как игрок держит кий не за конец, а на довольно приличном расстоянии от торца турняка. Мазик же держат за самый конец, и, следовательно, им легко достать те шары, до которых кием без машинки не дотянуться. Кроме того, мазик легче кия, но удар им получается сильнее. Удар кия, как правило, резкий, отрывистый, а мазик некоторое время скользит по сукну за битком, «наддавая» ему скорость. Несмотря на это, использование мазика весьма ограничено, так как он не позволяет выполнять сложные, в том числе боковые удары, и затрудняет игру битком от бортов.

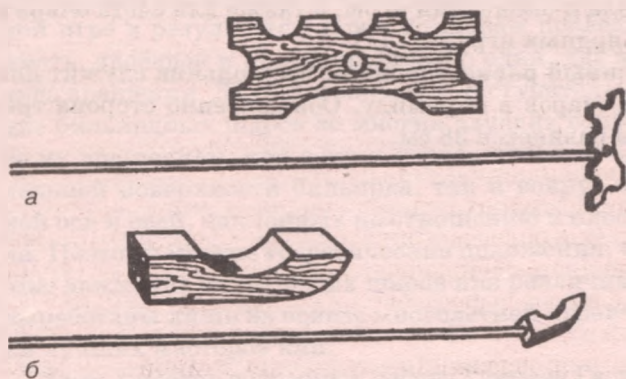


Рис. 10. Инвентарь, облегчающий игру на бильярде:

а — машинка; б — мазик

Полки для шаров и киев бывают разных конструкций. Шары складывают на полку во время игры. Кии хранятся на полке, как правило, постоянно.

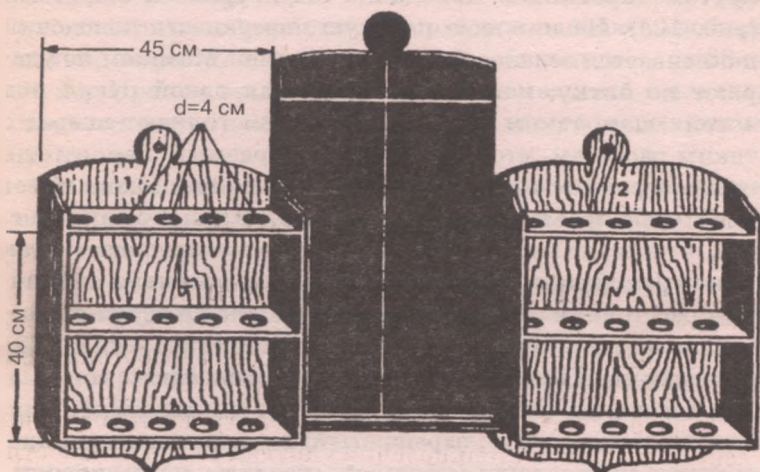


Рис. 11. Доска с полками для бильярдных шаров

Доска для записи используется для фиксирования времени начала и окончания игры, а также для счета очков в ряде бильярдных игр (рис. 11).

Деревянный равносторонний треугольник служит для установки шаров в пирамиду. Обыкновенно сторона треугольника равняется 38 см.

Глава 3 ЛУЗНЫЙ БИЛЬЯРД

ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНИКИ

Теория движения бильярдных шаров разработана к настоящему времени недостаточно полно.

В физике довольно подробно рассматриваются законы действия сил при столкновении упругих тел на плоскости, определено соотношение силы удара тел и их скорости после удара и т.д. Однако все эти правила применительно к бильярдной игре могут быть использованы лишь для единственного частного случая: только для шаров с поступательным движением вперед. Фактически же в бильярдной игре в результате ударов по шарам последние могут иметь, вдобавок к прямолинейному, один, два и даже три вида вращения. Другими словами, поступательное движение бильярдных шаров во многих случаях сопровождается их вращением: как вокруг горизонтальной оси, параллельной поверхности бильярда, так и вокруг вертикальной оси и осей, наклонных по отношению к плоскости стола. Поэтому многие теоретические положения, объясняющие движение бильярдных шаров при различных ударах, выработаны лишь на основе многолетней игровой практики лучших мастеров кия.

Здесь уместно вспомнить работу Гюстава Гаспара Кориолиса (1792—1843) под названием «Математическая теория явлений бильярдной игры». В историю развития науки этот французский ученый-механик вошел прежде всего

как автор теории относительного движения тел в связи с обнаруженными им силами и ускорениями, действующими во вращающейся системе отсчета.

Кориолис подошел к изучению бильярда как математик и механик. Он впервые на примерах из этой игры поставил задачу о движении шаров по шероховатой плоскости, дал свои же оригинальные решения, а также теоретически обосновал возможность «возвратного» движения шара, практически осуществленного позднее виртуозами бильярдной игры (см. раздел «Бильярдные фокусы»).

Работа, посвященная бильярду, была опубликована в 1835 г. незадолго до избрания Кориолиса академиком Парижской академии наук. Впоследствии ученый не раз говорил, что это исследование стало его самым любимым произведением. В своем предисловии к этому труду Кориолис отмечал: *«Я думал, что люди, знающие теоретическую механику... с интересом познакомятся с объяснениями всех оригинальных явлений, которые можно наблюдать во время движения бильярдных шаров. После того как я наблюдал эти явления в игре знаменитого Менго*, я постарался дать для них математический расчет...»*

Следует отметить, что Кориолис прежде всего обращал внимание на изящество и остроумие аналитических решений и графических методов расчета сил, скоростей и ускорений при ударах кием по шару, при столкновении шаров друг с другом и при отражении шаров от бортов бильярда. Обильно уснастив текст книги формулами из теории пределов и теории вероятности, дифференциального и интегрального исчисления, Кориолис в то же время почти не дал практических рекомендаций игрокам. В этом, как представляется, недостаток упомянутого труда, который может иметь определенный теоретический интерес в первую очередь для ученых, занимающихся динамикой твердого тела, но не для спортсменов — любителей бильярда.

Теория бильярдной игры нужна для того, чтобы можно было научиться играть. Поэтому, образно говоря, теория должна представлять как бы опытного, превосходного иг-

* Изобретатель кожаной наклейки Менго считается основателем современной школы бильярдной игры.

рока, который стоит рядом с начинающим и учит его, объясняя и показывая различные удары.

Конечно, талант, опыт, навык, наблюдательность, «чутье» могут подсказать, как правильно вести игру, как точно направить в лузу шар, с какой силой его ударить, чтобы вызвать требуемое движение всех других шаров от выполненного удара. На равных соперничать с такими игроками и даже одерживать над ними верх могут и менее талантливые от природы, и реже берущие в руки кий спортсмены, но при условии твердого знания ими основных теоретических положений, объясняющих следствия того или иного удара. И, хотя никакая теория не может заменить практики, она частично компенсирует отсутствие регулярных тренировок, помогает быстрее оценивать игровую обстановку в коротких перерывах между ударами и действовать на основе точного расчета. Во многих случаях таким образом уравниваются шансы игрока-эмпирика и игрока-теоретика.

Важно подчеркнуть, что чаще именно осмысленное, утонченное игровое искусство оказывается более зрелищным, чем прямолинейная ставка на выигрыш. Пожалуй, нет ничего интереснее, чем наблюдать, как сходятся два сильных спортсмена с разными человеческими темпераментами и различными игровыми «почерками». Следовательно, как и в других областях человеческой деятельности, в бильярдном спорте теория и практика должны идти рядом, рука об руку.

В дальнейшем для удобства изложения при рассмотрении основ техники бильярдной игры условимся называть шар, по которому наносится удар кием, — битком, или «своим», а шары, в которые направляется биток, — «чужими», прицельными или играемыми шарами.

Под техникой игры на лузном бильярде понимают умение правильно ударять кием в биток, наносить точные прямые и резаные удары битком по прицельным шарам, сыгрывать бортовые шары, дуплетировать и умело владеть отыгрышем и выходом.

Изучение основ техники должно обязательно предшествовать практическому освоению приемов самой игры, ибо

только при доскональном знании элементов теории возможно совершенствование спортсмена. И наоборот, неосведомленность в технических приемах делает удар, как правило, неровным и неустойчивым, а это предпосылка в лучшем случае для неудачи (проигрыша), в худшем для повреждения дорогостоящего сукна. Конечно, если не задаваться целью достичь каких-то конкретных спортивных результатов или хотя бы выйти на уровень прилично или хорошо владеющих кием игроков, серьезно осваивать теорию и практику не обязательно. У того, кто находится в бильярдной, чтобы «убить время» или «для моциона», не может быть настоящего стремления к совершенствованию.

Кроме изучения техники игры, начинающим спортсменам полезно наблюдать за действиями уже опытных игроков. Это помогает подметить подчас неуловимые нюансы техники и игровой тактики мастеров.

Опыт показывает, что у каждого бильярдиста есть свой «почерк», независимо от класса, опыта и квалификации, есть своя, индивидуальная, только ему присущая манера игры, или, как иногда говорят, «свой удар». Но несмотря на такое разнообразие, еще в дореволюционное время все удары было принято условно подразделять на два вида: «красивые» и «коммерческие».

Есть игроки, которым свойствен ровный, умеренный и обычно правильный удар, удар «навверняка» подставленных в лузы шаров. Такой игрок не любит рисковать, не пренебрегает из внешней хвастливости ни одной подставкой и сам ее сделает лишь случайно. Удар же такой называли «коммерческим», а выполняющего его — «промышленником». И, хотя здесь налицо рациональная и расчетливая манера игры — наиболее результативная, все же она суха и, образно говоря, слишком «машинна». В ней нет рискованных, смелых действий, артистизма и красоты.

«Красивые» удары, предполагающие сыгрывание наряду с верными подставками и трудных шаров, несут в себе определенную долю риска. Но зато каждый удачный удар доставляет эстетическое наслаждение и самому смельчаку, и зрителям, наблюдающим за его действиями. Таких игроков называют «артистами».

И все-таки наиболее интересна и привлекательна манера игры, включающая элементы и красоты, и расчетливости. Именно к такой гармоничной тактике должен стремиться каждый начинающий бильярдист.

Точный и красивый удар вырабатывается нелегко: нужны месяцы и даже годы, чтобы изучить и освоить только основные действия кием.

Каждый удар фактически включает в себя два: удар кием по битку и удар битком по прицельным шарам.

Удары кием по битку

Разновидность удара по битку определяется точкой на нем, в которую необходимо нанести удар кием. И, хотя на шаре имеется бесчисленное множество таких точек, практически достаточно изучить удары по девяти из них, расположенным на стороне битка, обращенной к игроку (рис. 12).

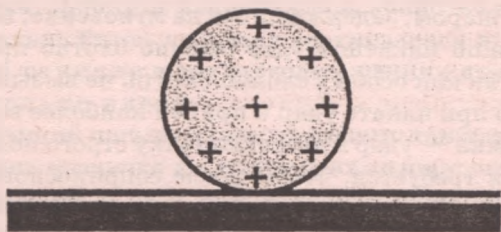


Рис. 12. Девять точек удара кием в «свой» шар

Удар в каждую точку носит определенное название.

1. Клапшотс — удар в центр битка, один из основных, позволяющих «положить» шар наверняка. При ударе строго по его центру в плоскости, параллельной поверхности бильярда, биток получит только поступательное движение вперед и, столкнувшись с «чужим» шаром, остановится на месте. Играемый шар отскочит в желаемом направлении. Будучи полезным и красивым ударом, клапшотс легко выполняется на близком расстоянии от прицельного шара и очень труден на дальнем.

Но наиболее трудновыполним клапштос, если биток остановился, плотно прижавшись к тому борту, со стороны которого его предстоит играть. В данном случае удар наносится несколько необычно: толстый конец кия поднимается вверх с расчетом, чтобы наклейкой коснуться точки, наиболее близкой к центру шара.

Клапштос, удар в центр шара, является краеугольным камнем всей бильярдной техники, а потому, не освоив его, нельзя переходить к отработке других, более сложных ударов.

Остальные восемь ударов носят общее название эффе, т.е. крученный удар, от которого шар при поступательном движении начинает еще и вращаться.

2. Накат — удар в верхнюю точку строго над центром шара. Часто бывает нужно, чтобы «свой» шар после соприкосновения с «чужим» пошел вперед. Для этого наносится протяжный длинный удар в верхнюю часть битка. При этом биток, кроме толчка в направлении от игрока, получит вращательное движение и после столкновения с играемым шаром, задержавшись на мгновение, покатится вперед. Такой накатной удар обычно охотно применяют новички, так как особых сложностей он не вызывает. Считается, что при накате удар и прицел наиболее верны.

3. Оттяжка — удар в нижнюю точку строго под центром шара. Если требуется, чтобы после соприкосновения шаров «свой» ушел назад, то удар наносится в нижнюю часть битка. При этом в противоположность накатному удару вместе с поступательным движением вперед биток получит вращение вокруг горизонтальной оси в обратную сторону и, задержавшись на месте, после удара покатится назад.

Оттяжка считается одним из самых красивых и трудных ударов. Ее применение весьма обширно. При оттяжке важны быстрота и мягкость удара. Большое значение при этом имеет состояние наклейки. Только хорошо намеленная, закругленная, эластичная и шероховатая ее поверхность даст возможность правильно выполнить удар.

Рассмотренные первые три удара обеспечивают либо остановку битка, либо движение его после столкновения с играемым шаром вперед или назад. Клапштос, накат и от-

тяжку принято относить к простым ударам. Если же необходимо, чтобы после столкновения с прицельным шаром «свой» покатился вправо или влево, то применяются более сложные боковые, или французские удары. Эти удары применяли еще на первых безлузных французских бильярдах в карамбольных партиях. Большое распространение они получили лишь после усовершенствования киев и появления кожаной наклейки. Главное достоинство боковых ударов заключается в возможности посредством их выполнять отыгрыш и выход.

4. Правый боковик — удар в среднюю точку на правой стороне битка. При таком ударе биток получает, кроме поступательного движения вперед, вращательное движение вокруг вертикальной оси, проходящей через центр шара, против часовой стрелки и, столкнувшись с играемым шаром, передав ему поступательное движение, завертевшись волчком и увлекаемый своим вращательным движением, пойдет только вправо.

5. Левый боковик — удар в среднюю точку на левой стороне битка. Действие данного удара аналогично предыдущему, только биток получает вертикальное вращение по часовой стрелке и после столкновения с другим шаром пойдет только влево.

Следующие четыре удара являются наиболее сложными и носят название комбинированных ударов, так как включают в себя одновременно элементы боковых ударов, а также наката или оттяжки. Иногда такие удары называют боковой накат или боковая оттяжка.

6. Верхний правый боковик — удар в верхнюю точку на правой стороне битка. Данный удар выполняется, если надо, чтобы биток после столкновения с шаром покатился вправо и при этом вперед. Удар кием наносится в верхнюю правую часть шара плавно и протяжно. Этот удар сообщает шару три вида движения:

- 1) поступательное движение вперед,
- 2) ускоряющее движение — накат,
- 3) некоторое, на глаз едва заметное, отклонение в правую сторону благодаря боковому вращению шара вокруг вертикальной оси, т.е. эффе.

7. **Верхний левый боковик** — удар в верхнюю точку на левой стороне битка. Последствия такого удара аналогичны предыдущему, только биток уходит влево и вперед.

8. **Нижний правый боковик** — удар в нижнюю точку на левой стороне битка. В результате данного удара биток после столкновения «оттягивается» назад и вправо.

9. **Нижний левый боковик** — удар в нижнюю точку на левой стороне битка. Следствия этого удара: «свой» шар, столкнувшись с играемым, «оттягивается» назад и влево.

Однако не всегда следует ударять точно в одну из указанных девяти точек битка. Большое значение здесь имеет удаление «своего» шара от играемого. Например, если перед ударом накат биток стоит на расстоянии 0,5— 2,5 м от прицельного шара, то удар кием наносится примерно в точку, расположенную посередине между центром «своего» шара и его верхним краем. В этом случае при ударе о другой шар биток хотя и потеряет часть полученной энергии, но сохранит вращение вокруг горизонтальной оси, которое и даст ему возможность двигаться намного дольше, чем если бы у него такого вращения не было.

Если же «свой» шар отстоит от прицельного на 0,2— 0,5 м, то при таком ударе кием по битку наката не получится, ибо шар на столь коротком отрезке не успеет получить вращение нужной силы. Поэтому в данном случае для получения наката наносится короткий сильный удар почти в самый верхний край шара.

Точно так же необходимо производить корректировку при выборе точки удара с учетом взаимного расположения битка и играемого шара при выполнении оттяжки и боковых ударов.

Удары битком по прицельным шарам

При выполнении ударов по прицельным шарам необходимо выбрать так называемую истинную точку прицела (рис. 13). Представим себе линию, проходящую через середину лузы А до центра играемого шара.

Точка М, расположенная на стороне шара, обращенной в обратную от лузы сторону, и является истинной точкой прицеливания, так как именно в ней должны соприкоснуться шары, чтобы прицельный шар оказался в лузе.

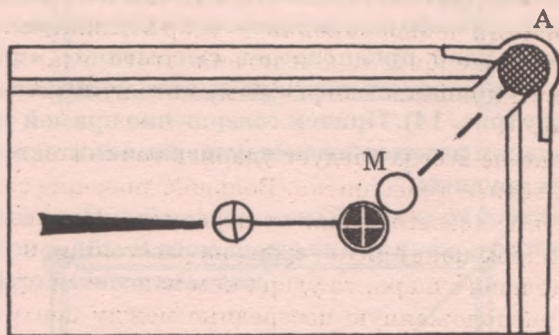


Рис. 13. Истинная точка прицела

Для облегчения нахождения этой точки можно прикинуть кием, т.е. поцелить в лузу один играемый шар, а потом уже целить «своего» в найденную точку. Но так обычно поступают начинающие игроки. Опытные спортсмены одним взглядом безошибочно определяют точку прицеливания и наносят точные удары.

Но для правильного сыгрывания шара определить точку прицела еще недостаточно. Надо еще уметь правильно ударить шар. Для этого необходимо полностью сосредоточиться на предстоящем ударе, пытаться охватить глазами воображаемые траектории движения «своего» и «чужого» шаров, и, сделав 2—4 прицельных взмаха, уверенно нанести удар кием в соответствующую точку.

Иногда начинающие игроки долго целятся, делая до 5—6 и более взмахов кием, в результате удар получается неверный, шар в лузу не попадает. Это происходит потому, что кульминационным моментом перед ударом являются те короткие несколько секунд, в течение которых играющий напрягает до максимума свое внимание, и если время прицеливания затянуть, то еще до удара наступает

закономерное расслабление мышц, зрения, и он получается нерезультативный.

Наиболее распространенными видами ударов битком по прицельным шарам являются: прямой удар, резаный удар, удар по бортовым шарам, удар по шарам, отражаемым бортами (дуплет, триплет, труабан, катрбан, оборотный), удар карамболь, удар шаром и удар вразрез.

Прямой удар предполагает сыгрывание «прямого шара», т.е. шара, стоящего на линии, соединяющей биток и лузу (рис. 14). Причем совершенно прямой удар при значительном расстоянии между шарами считается одним из самых трудных.

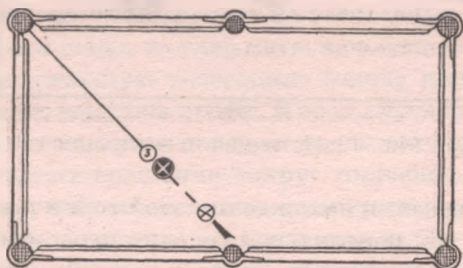


Рис. 14. Прямой шар в угол

При выполнении прямого удара обращают особое внимание на силу и вид удара кием, учитывая ряд обстоятельств.

Легче всего сыграть прямой шар накатом. Значительно трудней он играется клапшtosом и еще труднее — оттяжкой. В каждом случае конкретные вид и сила удара кием определяются взаимным расположением шаров и необходимостью выполнить отыгрыш или выход.

В общем случае прямые удары в угловые лузы наносятся энергично, а в средние лузы, как правило, шары сыгрываются мягким, несильным ударом. Здесь учитывается, что при тихом ударе, даже если есть небольшая ошибка в прицеле, она не мешает шару, один-два раза отразившись от «губы» средней лузы, все-таки упасть в сетку (рис. 15).

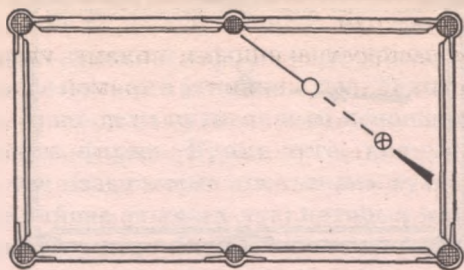


Рис. 15. Прямой шар в среднюю

Самый сложный вид прямого удара — от борта прямого в угол (рис. 16). В этом случае удар кием в биток лучше всего выполняется накатом.

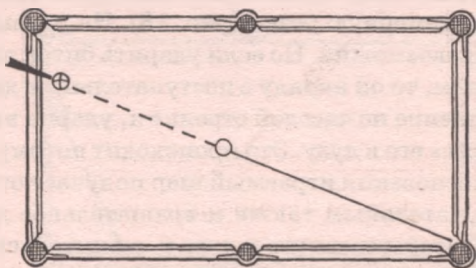


Рис. 16. От борта прямого в угол

Резанный удар. Под резкой понимается сыгрывание шаров, расположенных вне линии, соединяющей центры битка и лузы.

Прицел при резке определять легче, чем у прямых шаров, да и на бильярде всегда гораздо больше шаров, которые можно резать, чем играть прямо. Однако резка имеет и свое неудобство. При ней труднее определить, где остановится биток после удара.

Резать в большинстве случаев следует, когда видна точка прицеливания. Если шары стоят под углом 90° , то это уже предел для резки, которая в этом случае так и называется «предельной» (рис. 17).

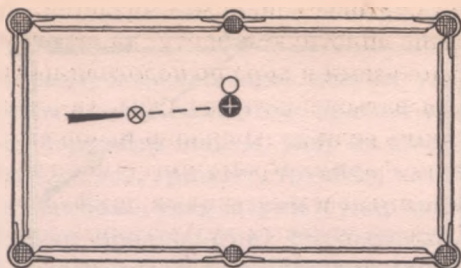


Рис. 17. Предельная резка

Однако на бильярде есть возможность сыграть резаный шар и тогда, когда угол немного меньше 90° , т.е. когда точка прицеливания не видна. Еще в прошлом веке при исследовании бокового французского удара выяснилось, что «своим» шаром, получившим два вида движения, можно выполнить чрезмерную резку (рис. 18). На первый взгляд, такая резка невозможна. Но если ударить биток крутым левым боковиком, то он наряду с поступательным движением получит вращение по часовой стрелке и, ударив в играемый шар, «завинтит» его в лузу. Это происходит потому, что в момент соприкосновения играемый шар получает от битка наряду с поступательным также и вращательное движение, достаточное, чтобы свернуть к лузе и «завинтиться» в нее.

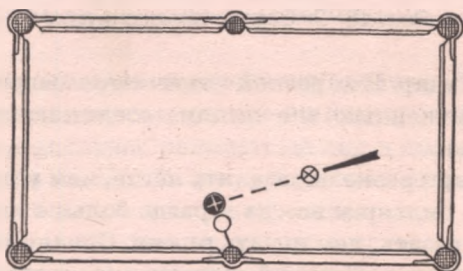


Рис. 18. Чрезмерная резка

Если необходимо выполнить чрезмерную резку в лузу по правому от игрока борту, то биток ударяется крутым правым эффе. Результат удара аналогичен предыдущему.

Удары по бортовым шарам. Считается, что бортовые шары, стоящие вплотную к борту, на строгом бильярде с правильными лузами и хорошо подогнанными шарами не должны сыгрываться в угловые лузы. Такие шары можно положить, лишь если лузы сильно изношены или имеют неправильную форму. Кроме того, кое-где еще можно встретить так называемые «польские» лузные бильярды, у бортов (в районе угловых луз) которых плоскость стола специально понижена. Вследствие этого бортовой шар, направленный к лузе, как бы притягивается к ней и даже на тихом, не вполне точном ударе легко может быть сыгран.

Вот некоторые характерные ситуации.

Бортовой шар по короткому борту рекомендуется ударить битком, как бы желая снять его со стола, поддать вверх (рис. 19). Для этого не обязательно, чтобы биток тоже касался борта. Удар — накат или клапштос умеренной силы.

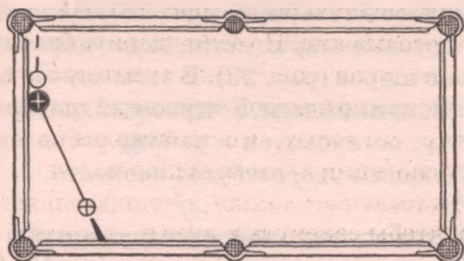


Рис. 19. Бортовой шар по короткому борту

Прямой бортовой шар по длинному борту сыгрывается легким клапштосом (рис. 20).



Рис. 20. Прямой бортовой шар по длинному борту

Бортовой шар по длинному борту положить довольно трудно. «Свой» надо пустить длинным накатом, ударя им одновременно по «чужому» шару и по борту (рис. 21).

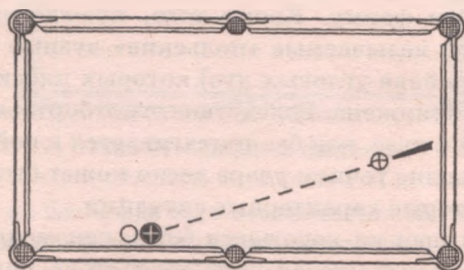


Рис. 21. Бортовой шар по длинному борту

Более безопасно (чтобы не сделать верную подставку) сыграть бортовые шары, когда надо ударять через один или несколько шаров (рис. 22). В этом случае биток после удара остается прикрытым, а играемый шар даже если не упадет в сетку, остановится в районе устья лузы, и сыграть его следующим ударом будет непросто.

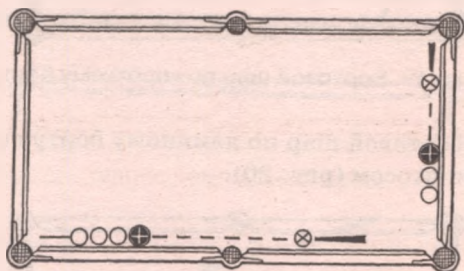


Рис. 22. Шаром по борту в угол. Шарами по борту в угол

Однако следует отметить, что в заключительной стадии ответственных партий, а также при играх на незнакомом столе играть бортовые шары не рекомендуется. Как правило, они становятся хорошей приманкой лишь для неопытных игроков.

Удары по шарам, отражаемым бортами. При игре отражаемых бортами шаров надо учитывать законы физики, из которых применительно к бильярду следует, что:

а) угол падения равен углу отражения при простом ударе (накат, клапшtos и оттяжка);

б) угол падения может быть не равен углу отражения при боковых ударах.

Все шары, отражаемые бортами, имеют несколько разновидностей. Так, удар с отражением прицельного шара одним бортом носит название дуплет; двумя — триплет; тремя — труабан и четырьмя — катрбан.

Наиболее просто играется прямой дуплет, когда играемый шар стоит вплотную к борту, а воображаемые линии, проведенные мысленно от битка к этому шару и от него к лузе, образуют равнобедренный треугольник (рис. 23). В данном случае шар-мишень бьют прямо «в лоб», в самый центр шара.

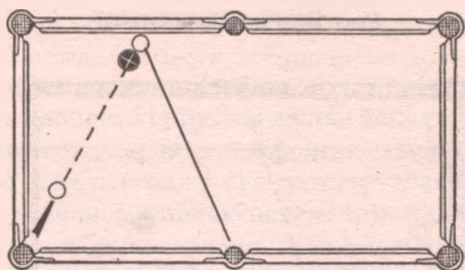


Рис. 23. Прямой дуплет

Сила удара при игре прямым дуплетом в среднюю и угловую лузы различна.

Дуплет в среднюю лузу выполняют несильным ударом, с расчетом, что если шар не сыграется, а стукнется о «губку» лузы, то он отойдет на некоторое расстояние и явной подставки не произойдет.

Дуплет в угол, наоборот, надо играть только сильным ударом. Если сыграть тихим, то при неточном ударе подставка почти неминуема.

Сыгрывание шаров, стоящих вплотную к борту или на некотором отдалении от него, может выполняться резаным дуплетом (рис. 24). Этот удар более сложен. В позиции, когда угол падения не равен углу отражения, шар-мишень надо резать, а не ударять «в лоб». При этом угол отражения может увеличиться по сравнению с углом падения.

Резаным дуплетом можно играть шары предельной трудности.

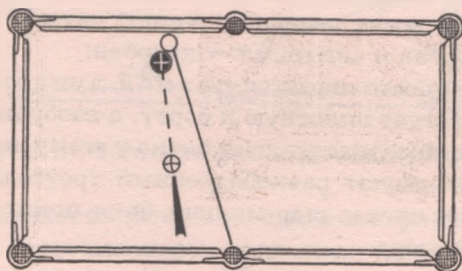


Рис. 24. Резаный дуплет

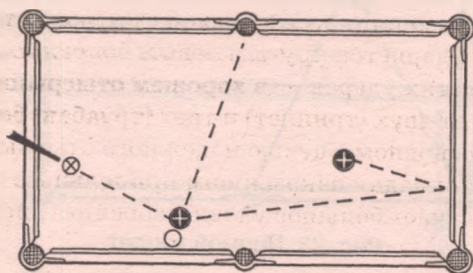


Рис. 25. Обратный в середину

Разновидностью дуплета является удар круазе, или, как его обычно называют, оборотный (рис. 25). Он применяется, когда шар-мишень стоит вплотную к борту или на удалении от него, не превышающем половины ширины стола, под очень тупым углом.

От удара оборотным биток обязательно пересекает линию падения играемого шара.

Если на столе композиция шаров такова, что при отыгрыше оборотным невозможно провести биток обратно, тогда прибегают к другой разновидности дуплета, которая называется обратный винт. При этом, если удар выполняется по правой от игрока стороне стола, то битку дается крутое правое эффе; в результате «свой», коснувшись шара-мишени, даст рикошет и, ударившись в короткий борт, благодаря вращению против часовой стрелки уйдет в обратную сторону и возвратится в «дом» (рис. 26).



Рис. 26. Обратный винт

Если удар выполняется по левой от игрока стороне стола, то биток ударяется крутым левым боковиком. Главное достоинство этих ударов — в хорошем отыгрыше.

Дуплеты от двух (триплет) и трех (труабан) бортов тоже играют в основном с целью надежного отыгрыша, но зато в случае покладки заказанного прицельного шара в лузу игрок получает большое удовлетворение (рис. 27 и 28).

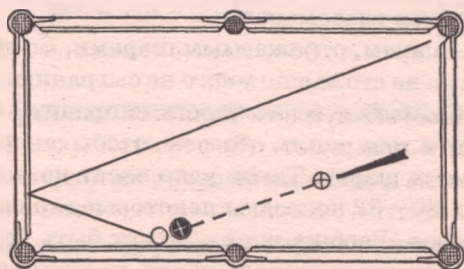


Рис. 27. От двух бортов в угол

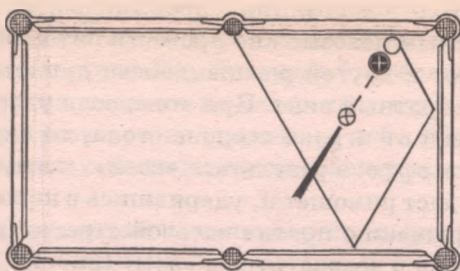


Рис. 28. От трех бортов в среднюю

Удар от четырех бортов (катрбан) применяется сравнительно редко, да и то лишь на бильярдных столах, где борта имеют очень мягкую резину (рис. 29).

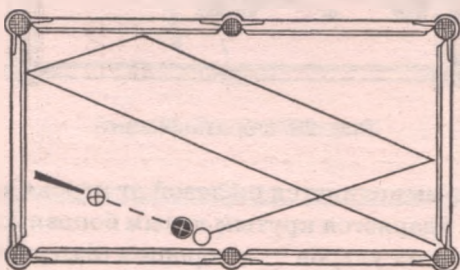


Рис. 29. От четырех бортов в угол

Хотя дуплеты относят обычно к сложным ударам, технически они легко выполнимы для тренированного спортсмена с хорошим глазомером.

Удары по шарам, отражаемым шарами. Во время игры, особенно когда на столе еще много не сыгранных шаров, довольно часто имеется возможность направить «свой» или «чужой» шар в лузу таким образом, чтобы он по пути отразился от других шаров. Такой удар носит название карамболь. На рис. 30—32 показаны некоторые варианты карамбольных ударов. Вообще же их может быть бесчисленное множество. Есть даже несколько игр, предусматривающих кладку шаров в лузы только карамбольными ударами.

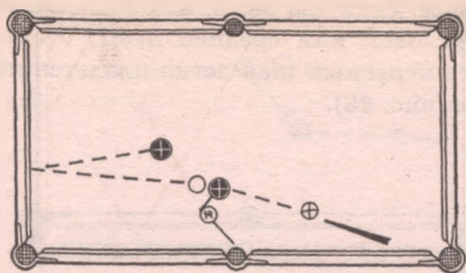


Рис. 30. Карамболом «14» в среднюю

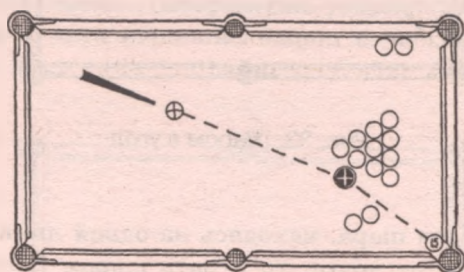


Рис. 31. Карамболом «15» в угол

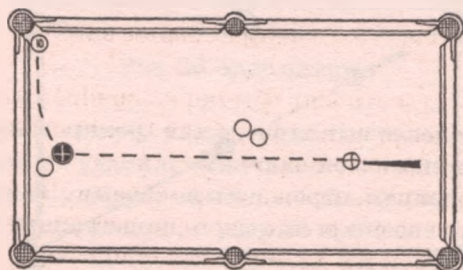


Рис. 32. Карамболом «10» в угол

Каждый шар, сыгранный карамболом, как правило, красив, а эффективность таких ударов во многом зависит от умения игрока владеть «своим» шаром.

Удар шаром. Если два шара, находясь на одной линии с центром угловой или средней лузы, стоят при этом вплотную, то играемый шар легко кладется посредством удара шаром (рис. 33).

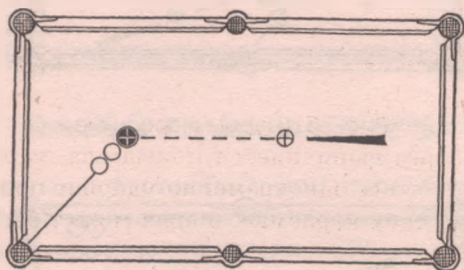


Рис. 33. Шаром в угол

Если же два шара, находясь на одной линии с лузой, удалены друг от друга, то играть шаром в этом случае труднее (рис. 34).

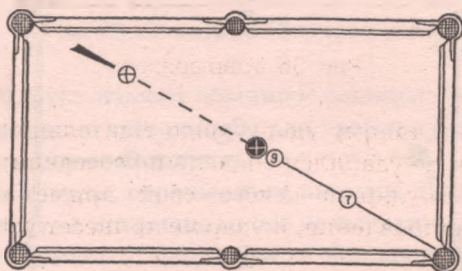


Рис. 34. Шаром в угол

Наиболее сложно этот удар выполнить, если два белых шара не находятся в створе с серединой лузы. Здесь требуется уже резка через шар (рис. 35).

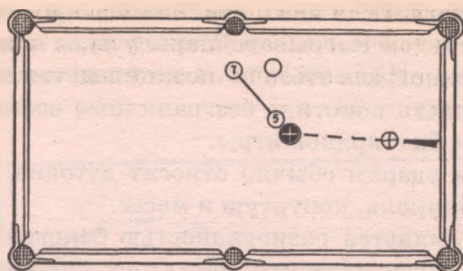


Рис. 35. Шаром в среднюю

Удар вразрез выполняется, когда два шара стоят так близко, что «свой» одновременно ударяет по обоим. При этом один из двух играемых шаров может быть сыгран в лузу (рис. 36).

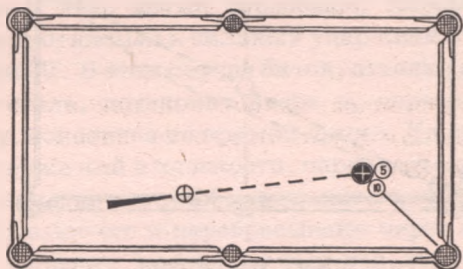


Рис. 36. Удар вразрез

Готовясь к такому удару, надо тщательно рассчитать, чтобы биток не ударился сначала по соседнему шару, ибо тот «сомкнет» удар, из-за чего «свой» примет «незапланированное» направление, и удар не принесет успеха.

Особые удары

Существует несколько особых, в основном сложных ударов, которые употребляются сравнительно редко. Однако умение результативно выполнить их позволяет

спортсмену не только вести тактически осмысленную игру, но и с успехом сыграть шары в лузы при, казалось бы, невозможной для этого их позиции и, таким образом, демонстрировать поистине безграничные возможности и всю прелесть бильярдной игры.

К особым ударам обычно относят дуговик, перескок, пистолет, абриколь, контртуш и массе.

Дуговик является разновидностью бокового французского удара, когда играемый шар стоит в растворе лузы, а биток находится на большом от него расстоянии, да еще «замазан» другими шарами (рис. 37).

Чтобы сыграть шар в лузу, ударяют биток влево и вниз или вправо и вниз, придавая ему сильное вращение вокруг оси.

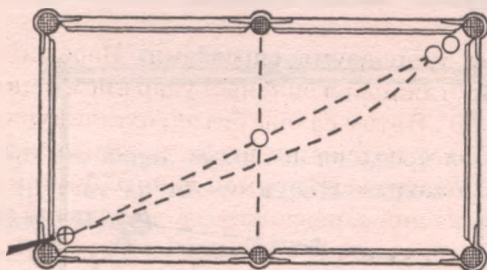


Рис. 37. Дуговик

В первом случае «свой» закрутится слева направо, но, получив также и поступательное движение вправо от линии, соединяющей центры шаров, при сложении этих двух движений направится по дуге (параболе), обойдет справа мешающий шар и направит застрявший шар в лузу.

При ударе «своего» вправо и вниз биток закрутится справа налево и таким же образом пойдет по дуге и обойдет мешающий шар слева. Удар выполняется средней силы, чтобы, обойдя шар, «свой» потерял инерцию данного ему прямолинейного толчка и покатился в сторону играемого шара. Кривизна дуговой траектории зависит от большего или меньшего преобладания тангенциальной силы над центральной.

Перескок — при этом ударе биток, перескочив через «лишний» шар, «маскирующий» сыгрываемый, ударяет последний и направляет его в лузу (рис. 38).

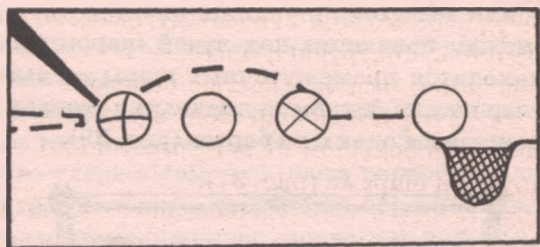


Рис. 38. Перескок

Выполняется удар двумя способами. Первый способ предполагает протяжный и сильный удар кием в низ «своего» под углом 30° . В этом случае биток, оттолкнувшись от поверхности стола, подскочит вверх и, перелетев через шар-преграду, покатится по прямой линии. Другой способ этого удара: держа кий в плоскости, параллельной поверхности стола, подводят тонкий конец кия под биток, затем быстро вскидывают его и перебрасывают через шар. Этот способ хотя и красив, но не так надежен, как предыдущий.

Удар пистолетом, или тычком, представляет собой разновидность удара кием по битку.

Иногда шары на столе располагаются так, что играемый шар-мишень находится в районе лузы в хорошей позиции, а биток остановился вблизи других шаров в положении, при котором играть обычным ударом или с помощью машинки не представляется возможным или целесообразным из-за опасности стусежать, т.е. задеть кием один из шаров и «заработать» штраф. В таких случаях удар выполняется одной рукой пистолетом. Кий берется за турняк и уравнивается в руке. После прицеливания им ударяют в биток как бы тычком. Для того чтобы рука не уставала во время прицеливания, иногда перед

ударом тонкий конец кия кладут на сукно. Остается хорошо взять прицел, приподнять кий и ударить.

Для многих хороших игроков шары, удобные лишь для игры пистолетом, как говорят, — «мертвые» шары.

Удар абриколь может выполняться при игре в лузу «чужого» или «своего».

Если между повисшим над лузой шаром-мишенью и битком находятся промежуточные шары — «маска», то сыграть шар можно битком, пущенным в сторону от «маски» и отраженным одним из бортов (рис. 39).

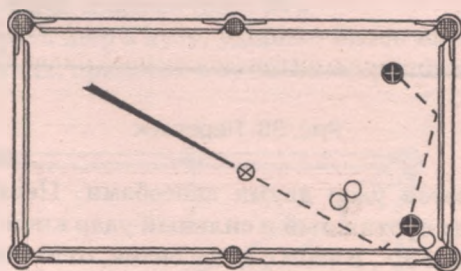


Рис. 39. Абриколь

Другой вариант сыгрывания «чужого» шара носит название абриколь из-за «губы» лузы. Положим, в ответственной партии игра идет в последнем шаре и одному из игроков удалось поставить «чужой» шар в угловую лузу и отыгаться так, что биток встал за «губу» лузы (рис. 40).

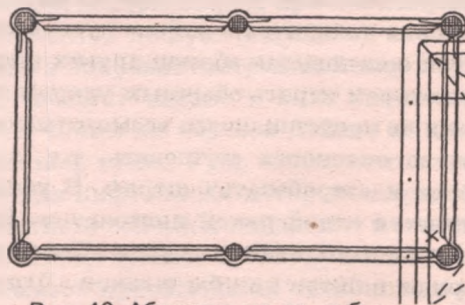


Рис. 40. Абриколь из-за «губы» лузы

Соперник, по-видимому, должен дать промах и сделать подставку. Но тут настоящий мастер может во всем блеске продемонстрировать свое умение, ударив крутым правым эффе. Биток, отразившись от борта винтом, уйдет вправо и положит шар.

Другой вариант абриколя предполагает игру в лузу «своего» шара, отраженного сначала от борта и уже потом от шара или шаров.

Удар контртушем считается трудновыполнимым, особенно для тех, кто постоянно не отрабатывает его. Сущность этого удара в том, что после первого столкновения битка и игаемого шара последний, отразившись от борта, второй раз ударяется о биток, после чего падает в сетку лузы (рис. 41).

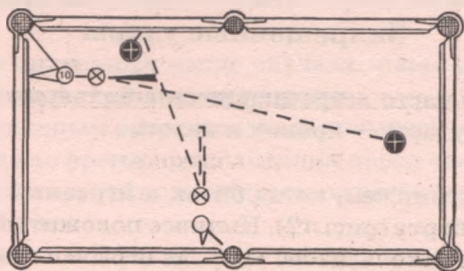


Рис. 41. Контртуш в угол и контртуш в среднюю

Этот удар практикуется в тех случаях, когда биток и шар-мишень находятся близко от бортов и луз. Ударяют при этом не прямо в лоб прицельного шара, а в его боковую часть, с расчетом сделать им промежуточный дуплет, при вторичном столкновении положить его в лузу, а биток после этого направить подальше от лузы, отведя его далеко назад.

Недостатком удара контртушем является то, что, желая щегольнуть своим знанием игры, не подкрепленным, однако, ювелирной техникой, можно легко допустить ошибку, которая приведет к подставке, а в ответственный момент партии — и к проигрышу.

Удар массе наносится кием в верхнюю часть битка под крутым углом, почти перпендикулярно к поверхности бильярда.

Относится к трудновыполнимым ударам и выполняется в основном зарубежными игроками в карамбольных играх. У нас этот удар применяется редко из-за того, что его исполнение во многом зависит от величины и качества шаров.

В западных странах пользуются обычно шарами небольшими (58—62 мм в диаметре), сухими, легкими, абсолютно выверенными. На отечественных крупных шарах, имеющих диаметр от 69 до 73 мм, качественно выполнить удар массе весьма затруднительно. Более подробно этот удар рассматривается в разделе «Карамбольный бильярд».

Запрещенные удары

Наиболее часто встречающиеся в бильярдной игре запрещенные удары — пропих и нажим.

Пропих возможен, когда биток и играемый шар стоят вплотную к борту (рис. 42). Пытаясь положить такой шар, некоторые игроки наносят удар, не отрывая кия от битка, т.е., по существу, проталкивают, пропихивают «чужого» в лузу. Такой шар не засчитывается, вынимается из лузы и ставится на стол.

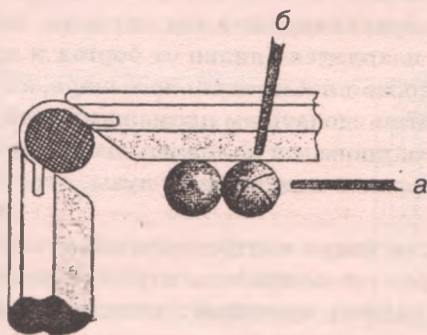


Рис. 42. Запрещенный пропих (а) и разрешенный удар (б)

Второй запрещенный удар — нажим — возможен, когда те же шары стоят вплотную близи угловой лузы, причем играемый шар упирается в «скулу» лузы (рис. 43). Если на биток нажать кием, то играемый шар ввинтится в лузу. Такой шар также не засчитывается и выставляется на стол.

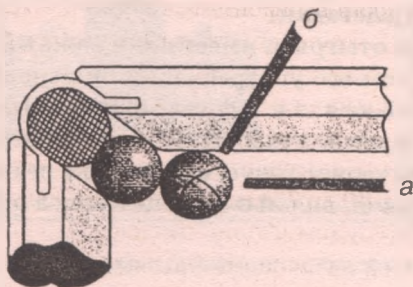


Рис. 43. Запрещенный удар нажим (а) и разрешенный удар (б)

В обоих описанных выше случаях шары разрешается сыграть только резаными ударами.

К запрещенным относится и так называемый двойной удар, когда во время прицеливания перед основным ударом наклейка случайно коснулась «своего» шара.

Отыгрыш

Отыгрышем называется технический прием, который позволяет «своему» шару удалиться после удара от играемых шаров или просто остановиться в положении, неудобном для игры соперника.

По значимости владение отыгрышем почти не уступает умению класть шары в лузы, хотя выиграть партию, постоянно отыгрываясь, весьма трудно.

Обычно отыгрываться следует, когда нет уверенности в том, что удастся положить шар. В этом случае лучше сделать отыгрыш, чтобы заставить партнера также отыграть с риском, сделать при этом подставку. При отыгрыше важное значение имеют характер человека, его хладнокровие и терпение.

Иногда в ответственных партиях случается делать 5—6 и более отыгрышей подряд, особенно при игре с серьезным партнером. В своеобразной дуэли отыгрышей, как правило, первыми не выдерживают горячие по характеру и неосмотрительные игроки, которые, небрежно отыгравшись, делают подставки.

Вместе с тем отыгрыш имеет один важный недостаток. При очень частом его употреблении он исподволь «сбивает» играющего с кия, т.е. портит прицел и точность удара при кладке шаров в лузы. Постоянно отыгрывающийся партнер как бы теряет тонус, его тактика становится сугубо оборонительной, вялой и в конце концов приводит к неудаче.

Рассмотрим некоторые часто практикуемые виды отыгрыша.

Отыгрыш на клапштосе — это один из легких ударов, применяемый в тех случаях, когда есть шар для отыгрыша (рис. 44). Ударив по шару, стоящему у борта, клапштосом, «свой» становится вплотную к борту.

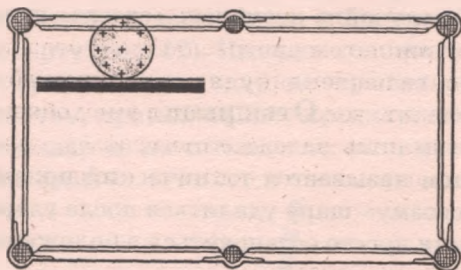


Рис. 44. Дуплет без назначения. Отыгрыш клапштосом

Если же прицельный шар не у самого борта, то делают небольшой накат, после чего «свой» подойдет вплотную к борту.

Отыгрыш дуплетом с отходом назад. Это один из самых употребительных и легких видов отыгрыша. Например, довольно часто в заключительной стадии ответственных

партий, особенно когда игра идет в последнем шаре, отыгрываясь дуплетом в угол, часто прицельный шар направляют не в угол, а к середине короткого борта (рис. 45).

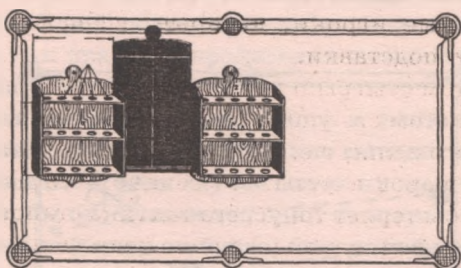


Рис. 45. Отыгрыш дуплетом с отходом назад

В этом случае можно избежать подставки и создать партнеру трудности с его ударом.

При отыгрыше дуплетом в середину удар не должен быть чрезмерно сильным. Это позволит прицельному шару, не упавшему в лузу, оставаться после выполнения удара в районе длинного борта.

Отыгрыш триплетом употребляется, когда линия между шарами почти перпендикулярна длинному борту стола. Назначая триплет, вовсе не имеют в виду обязательно положить шар, а лишь надежно отыграться, удалив биток подальше от центра стола и поставив его на короткий борт (рис. 46).

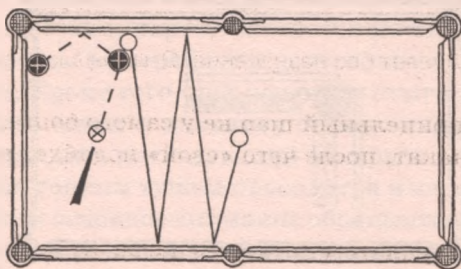


Рис. 46. Отыгрыш триплетом

Отыгрыш оборотным круазе представляет весьма надежный способ отыграться, особенно если играемый шар находится на значительном расстоянии вплотную у борта или вблизи него (рис. 47).

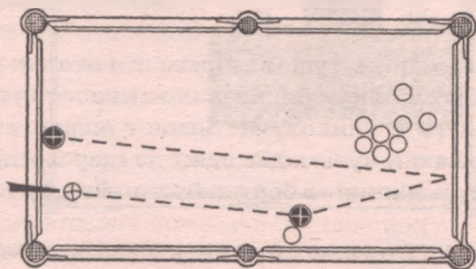


Рис. 47. Отыгрыш оборотным по отдельному шару

Если игрок хорошо чувствует степень упругости бортовой резины, всегда есть возможность при данном отыгрыше вернуть биток к себе на короткий борт. А прицельный шар, отразившись от длинного борта, остается при этом в районе противоположного короткого борта.

Отыгрыш простой оттяжкой. Это один из самых эффективных и красивых видов отыгрыша, но он требует безукоризненного исполнения. По шару-мишени ударяют стоящим недалеко битком, который после этого откатывается назад (рис. 48).

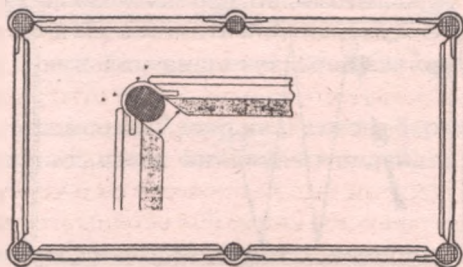


Рис. 48. Отыгрыш оттяжкой

Оттяжку следует выполнять аккуратно, так как если вместо нее получится лишь незначительное перемещение битка назад или клапшtos, то опытный игрок может этим воспользоваться и положить в лузу один из оставшихся шаров. И наоборот, постоянное эффективное отыгрывание оттяжкой, как правило, производит сильное впечатление на партнера.

Отыгрыш тонким тушем. Часто в начальной стадии партии бывает слишком рискованно выводить «свой» шар из-за пирамиды. В этом случае биток пускают тихим ударом так, чтобы он, чуть задев один из шаров пирамиды и отразившись от длинного борта, стал вплотную к короткому борту, т.е. в положение, невозможное для сыгрывания шаров (рис. 49).

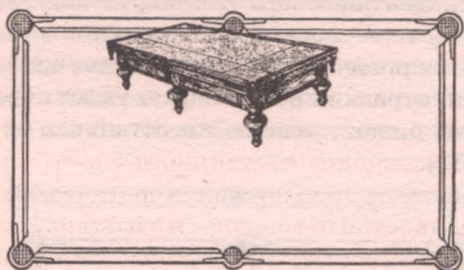


Рис. 49. Отыгрыш тонким тушем за пирамидой

Этот способ отыгрыша легко выполним, недостаток же его состоит в том, что и партнер легко может отыграться таким же способом, партия затянется на время, пока все шары пирамиды не перейдут в центральную и удаленную части стола. Кроме того, при нечетком отыгрыше партнер может угнать биток к дальнему от пирамиды короткому борту и затруднить последующий отыгрыш.

Отыгрыш тонким тушем проводится и через весь бильярд. При этом основное внимание обращается на аккуратность проводки битка, с тем чтобы он не запутался в шарах и не стал на хорошую позицию для кладки шаров (рис. 50).

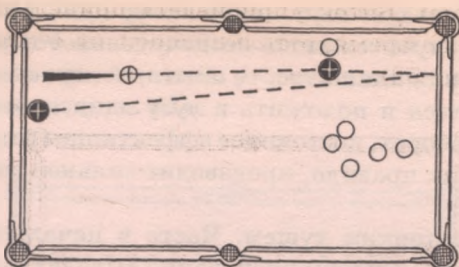


Рис. 50. Отыгрыш тонким тушем через весь бильярд

Отыгрыш длинным накатом. Довольно часто представляется возможность отыгаться длинным накатым ударом. Если из-за пирамиды виден один шар, то биток пускают сильным накатом в этот шар, целя его в противоположный борт. А поскольку прицельный шар будет иметь более сильное поступательное движение, нежели «свой», то он, отразившись от борта, уйдет обратно в район скопления шаров; «свой» же останется на коротком борту (рис. 51).

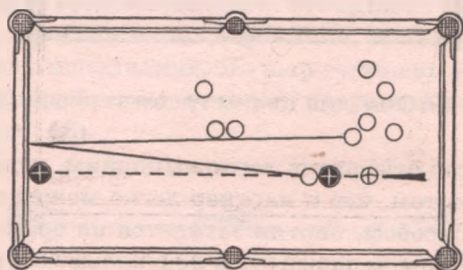


Рис. 51. Отыгрыш накатом

Отыгрыш контртушем требует большого мастерства и очень эффектен. Применяют его, когда шар-мишень находится на коротком борту, а «свой» расположен от него на большом или среднем удалении в районе середины бильярдного стола. Выполняется такой отыгрыш сильным на-

катным ударом. Биток «прибивает» прицельный шар к борту и в то же время, оттолкнувшись от «чужого», уходит назад (рис. 52).

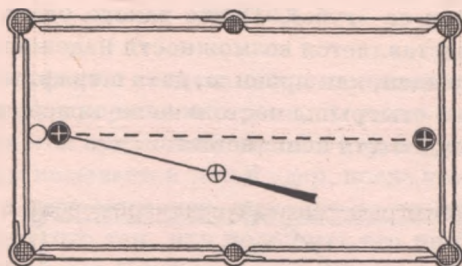


Рис. 52. Отыгрыш контртушем

Отыгрыш тонкой резкой. При игре в «пирамиду», когда она еще не полностью разбита, довольно часто применяют отыгрыш тонкой резкой. В этом случае «свой» шар пускают так, чтобы он, чуть тронув один из отделившихся от пирамиды шаров, ушел бы опять назад (рис. 53).

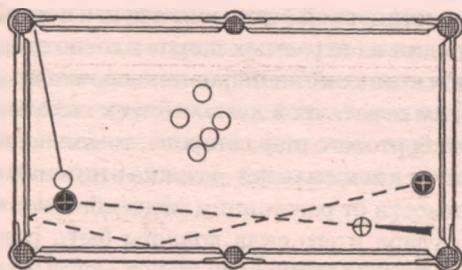


Рис. 53. Отыгрыш тонкой резкой без назначения шара

Хорошо выполняемая тонкая резка с постановкой «своего» вплотную к ближайшему борту характеризует искусного и хладнокровного спортсмена.

Распространенным вариантом данного приема является отыгрыш тонкой резкой с назначением шара. Так стоит действовать, когда играемый шар стоит в удобной для кладки в лузу позиции.

Отыгрыш за «губу» лузы является верхом техники отыгрыша (рис. 54). Суть его заключается в том, что после энергичного удара по шару биток хорошей мягкой оттяжкой ставится в устье ближайшей угловой лузы, слегка прижавшись к ее «губе». После такого удара партнеру почти не представляется возможности надежно отыграть-ся, и он вынужден, как правило, дать штраф.

Этот способ отыгрыша настолько же красив зрелищно, насколько труден для исполнения.

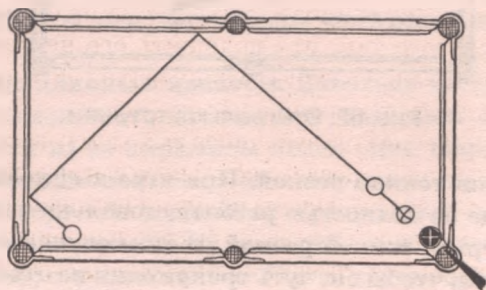


Рис. 54. Отыгрыш за «губу» лузы

Отыгрыш постановкой битка вплотную к короткому борту. Если хотя бы один из играемых шаров плотно стоит на коротком борту и вся композиция шаров такова, что не представляется возможным играть их в лузы, а биток находится в противоположной от бортового шара стороне, то для надежного отыгрыша наносится кием сильная оттяжка в нижнюю часть «своего». В зависимости от расстояния между битком и играемым шаром точка удара и его сила должны быть разными. При большом взаимном удалении этих шаров, когда биток расположен в районе противоположного короткого борта, удар следует наносить почти в самый низ «своего» шара. С уменьшением расстояния до прицельного шара точку удара на битке необходимо располагать выше, ближе к его центру. При выполнении данного отыгрыша важно обязательно попасть в правую половину бортового шара, если биток стоит правее последнего, и, наоборот, в левую половину, если биток стоит левее его.

Следствие удара: отбив играемый шар, биток силой данного ему вращения нейтрализует силу отражения и ос-

тановится, плотно прижавшись к борту. Выполнение партнером очередного прицельного удара затруднится.

Выход

Если уверенная кладка шаров и надежный отыгрыш характеризуют хорошего игрока, то умело выполняемый выход является признаком высокого мастерства.

Выходом называется такой удар, после которого биток, направив в лузу один шар, выходит на позицию для сыгрывания другого так, что положить его не представляет особой сложности. Следовательно, выход есть прямая противоположность отыгрыша.

Игрок, уверенно пользующийся выходом и доводящий этот прием до успешного последовательного сыгрывания нескольких шаров, во многих случаях получает подавляющее преимущество над партнером и нередко быстро заканчивает партию в свою пользу. Выход требует от играющего особой сосредоточенности, терпения, точности и осмотрительности. Нередко можно встретить игроков с хорошо поставленным, четким и верным ударом и совершенно пренебрегающих выходом.

При определенном расположении шаров существуют простые закономерности выхода. Так, например, если два шара «8» и «12» стоят на подставках в среднюю, то, очевидно, надо сначала легким накатом играть «двенадцатый» шар, после чего биток, отразившись от борта, выйдет под «восьмерку» (рис. 55).

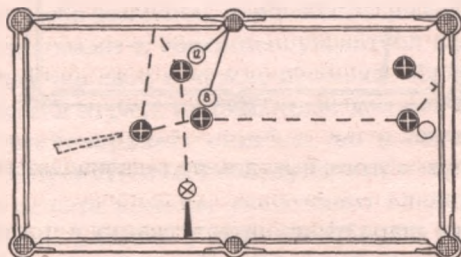


Рис. 55. Два шара с выходом.

«Двенадцать» в среднюю. «Восьмерку» в среднюю

Следующий вариант расположения шаров: «десятка» стоит на резке в правую середину, а шар «5» — близ угла правого борта (рис. 56). В данном случае сначала надо резать тихим ударом шар в среднюю, а биток должен выйти под «пятерку».

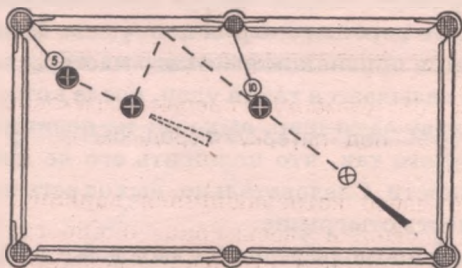


Рис. 56. «Десятку» в среднюю с выходом под «пятерку» в угол

Если шар «12» стоит у длинного борта, а «туз» у ближайшего короткого, то, сыграв ударом средней силы «туза», после отражения битка от длинного борта нетрудно положить «двенадцатый» в тот же угол (рис. 57).

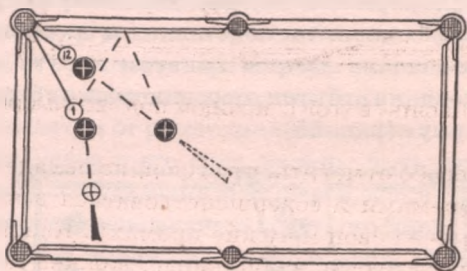


Рис. 57. «Туз» в угол с выходом под «двенадцатый» в угол

Иногда два шара стоят на подставках в противоположные средние лузы (рис. 58). При таком расположении, просчитав силу удара, следует резать «семерку» и выходить под «пятерку».

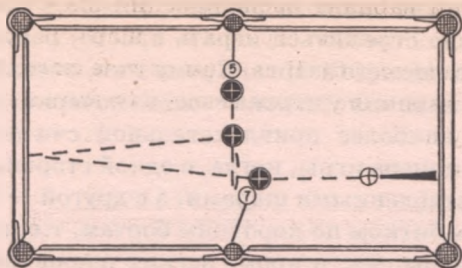


Рис. 58. «Семерку» в среднюю с выходом под «пятерку» в среднюю

Еще один часто встречающийся вариант: «десятка» подставлена в угол, а «восьмерка» около третьей точки (рис. 59). Очевидно, что, сыграв с умеренной силой подставку, легко выйти под прямого в угол.

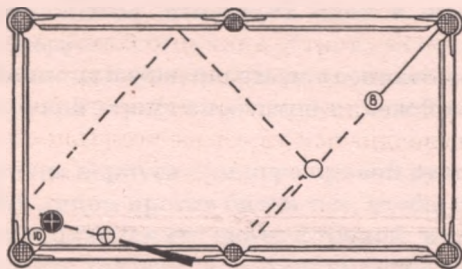


Рис. 59. «Десятка» в угол с выходом под «восьмерку» в угол

Следует особо отметить, что успешно овладевать техническими приемами и совершенствоваться в игре можно, только подмечая свои и чужие промахи. Каждый, кто решил научиться играть на бильярде, должен не только замечать и анализировать ошибки, но и обязательно стараться не допускать их в последующем.

Только освоив приемы уверенного владения «своим» шаром, можно развить у себя способность перед каждым ударом быстро определять логическую зависимость между покладкой шаров в лузы, отыгрышем и выходом и, что самое главное, практически выполнять задуманные удары.

В заключение данного раздела хотелось бы подчеркнуть, что надо стремиться играть просто, разумно и уверенно, без излишнего азарта. Кроме того, очень важно, независимо от наличия у игрока своего «почерка», все же помнить, что наиболее привлекательной считается чисто спортивная манера игры, когда, с одной стороны, не гоняются за подставленными шарами, а с другой — постоянно не «жмутся» битком по коротким бортам, т.е. не злоупотребляют отыгрышем, и кроме легких шаров назначают и сыгрывают действительно трудные шары, обнаруживая при этом глубокое понимание тактики бильярдной игры и высокую технику.

Настоящие мастера играют внешне незамысловато, легко, но уверенно и без чрезмерного напряжения.

МЕТОДИКА САМООБУЧЕНИЯ

Освоение правильного положения корпуса и рук при ударе

Хороший удар возможен лишь при правильных первоначальных приемах. Успех зависит от умения встать у стола, прицелиться, взмахнуть кием и нанести удар по «своему» шару.

Положение корпуса при ударе в основном зависит от того, какой рукой играет спортсмен — левой или правой.

Положение корпуса при игре правой рукой:

а) встать лицом против битка так, чтобы воображаемая линия, соединяющая его центр с точкой, в которую желательно попасть, была бы перпендикулярна середине груди играющего;

б) повернуться вполоборота направо и выставить левую ногу вперед на пшлага так, чтобы ступня левой ноги по отношению к ступне правой была почти под прямым углом; если биток удален на приличное расстояние, то для большей устойчивости во время удара лучше касаться левым бедром стола;

в) слегка наклониться и свободно положить вытянутую левую руку на сукно, слегка опираясь на стол; пальцы следует согнуть так, чтобы ладонь была приподнята над сукном на 3—3,5 см;

г) между большим и указательным пальцами положить ударный конец кия, который при взмахе и прицеливании

может выходить за кисть руки вперед на 15—20 см; не рекомендуется держать тонкий конец кия между указательным и средним пальцами, как кольцом охватывая кий указательным пальцем (рис. 60);

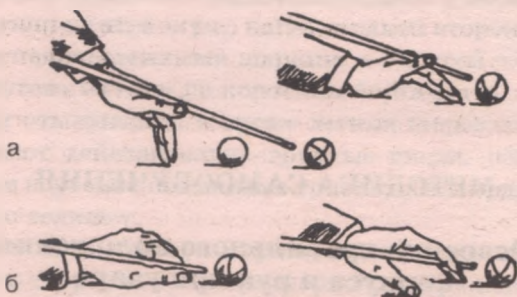


Рис. 60. Положение левой руки:
а — правильно; б — неправильно

д) правой рукой свободно, без напряжения охватить сверху турняк кия всеми пятью пальцами; большой палец обращен в сторону тонкого конца кия, который направляется на шар-биток;

е) при игре одной правой рукой положение корпуса сохраняется; левой рукой можно слегка опираться на стол, а кий либо кладется на борт, если биток стоит недалеко, либо, если до битка далеко, шар играется с навеса пистолетом (тычком).

Положение корпуса при игре левой рукой: выполняются те же приемы, что и при игре правой, но в зеркальном отражении, т.е. вперед выставляется правая нога, а не левая, поворот корпуса производится налево, а не направо и т.д.

Особенности практической отработки первоначальных приемов

Очень важно научиться правильно стоять у бильярдного стола и обращаться с кием. Изложенные ниже советы могут принести пользу не только новичку, но и тому, кто

уже какое-то время находится под магическим влиянием зеленого сукна, иногда имеет многолетний игровой стаж, но не добивается заметных успехов. Иногда такой игрок даже сам признается себе в неспособности к дальнейшему совершенствованию и связывает это с отсутствием таланта, недостатком практики или с какой-либо другой причиной, но только не с истинной, заключающейся в том, что он никогда вдумчиво не изучал азы бильярдной игры. Обычно такой игрок может вспомнить, что, не имея рядом опытного наставника, он однажды взял в руки кий и постепенно самостоятельно научился обращаться с ним, действуя у стола примерно так же, как по его наблюдениям это делали другие и как ему подсказывала собственная интуиция.

В действительности, как показывает практика, у такого игрока никогда и не было шанса научиться настоящей игре на бильярде, разве что он случайно не оказался одним из тех людей, у которых от природы стойка, держание и размах кия настолько хороши, что в советах опытных специалистов и нет особой нужды.

Прежде всего в зависимости от расположения битка и направления удара кием, требуется выбрать такую позицию, при которой ноги находились бы на определенном расстоянии от линии ближайшего борта, а ступни были должным образом развернуты по отношению к столу и одна по отношению к другой.

Начинать осваивать стойку надо применительно к удару по битку, установленному на первую точку игрового поля, чтобы пустить его вперед прямо перед собой, и целясь точно в середину противоположного короткого борта.

Спортсмен среднего роста (172—176 см), играющий правой рукой, становится так, чтобы центры его стоп находились: правая на расстоянии 50—60 см, левая — 15—20 см от линии ближайшего борта. Для создания необходимой устойчивости правая ступня должна быть развернута вправо наружу, а ее центр — находиться на продольной линии стола, проходящей через точку 1 (рис. 61а). Левая стопа при этом направлена к точке 1. Правая нога прямая, левая слегка согнута в колене.

Если рост игрока ниже или выше среднего, то он может слегка перемещать ноги вперед или назад, пока не найдет наиболее удобное для удара положение тела, но в любом случае расстояние между ступнями по направлению, совпадающему с длиной стола, следует изменять так, чтобы правая нога перемещалась назад намного больше, чем левая вперед. Следует знать, что правильное расположение ступней ног для бильярдиста так же важно, как правильная работа ногами для боксера.

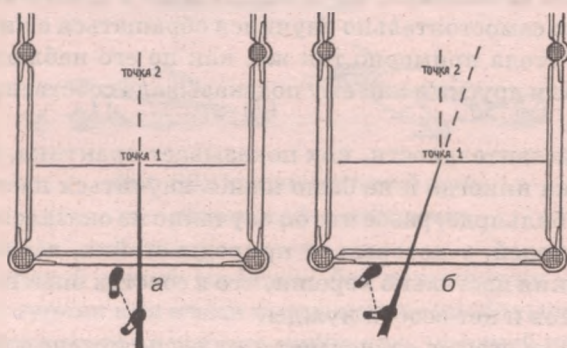


Рис. 61. Положение ступней ног

Если необходимо изменить направление удара и пустить биток в правую дальнюю угловую лузу, то для этого необходимо переместить корпус влево, стараясь сохранить расположение ступней относительно друг друга (рис. 61б).

К сожалению, многие игроки не обращают внимания на ноги, а при необходимости изменить направление движения кия и чувствуя себя в неудобном для удара положении, стараются наклонять влево или вправо верхнюю часть тела. Это и становится главной причиной, мешающей произвести точный удар. Вот почему знающие об этом опытные спортсмены прежде всего перемещают ноги, чтобы их положение согласовалось с направлением удара. И лишь в некоторых частных случаях, например при небольших расстояниях между «своим» и прицельным шарами, допускается вносить корректировку в стойку, немного наклоняя корпус влево или вправо без перемещения

ступней ног. При этом голова игрока должна занимать такое положение, чтобы в момент удара тонкий конец кия с наклейкой находился строго на уровне глаз.

Не менее важно правильное положение кисти руки, по которой скользит ударная часть кия, и расстояние между шаром-битком и рукой.

В ходе прицеливания кисть руки, биток и часть кия, примыкающая к наклейке, по внешнему виду напоминают мост. От длины этого своеобразного моста во многом зависит точность удара. Обычно это расстояние рекомендуется выдерживать в пределах 20—25 см. При слишком малом или, наоборот, большом удалении кисти руки от шара выполнить точный удар затруднительно.

Перед ударом следует положить кисть руки ладонью на сукно с вытянутыми вперед пальцами и постепенно сгибать ладонь в дугу так, чтобы рука опиралась на стол запястьем ладони и подушечками первых трех пальцев, начиная с мизинца. И, хотя существуют большие различия в строении пальцев и характере их сгибания у разных игроков, в любом случае эта рука должна представлять собой одновременно и удобную опору для кия, направленного в точку удара, и для корпуса спортсмена.

Очень важно с самого начала приучить себя крепко прижимать большой палец к указательному. Только в этом случае, во-первых, кий будет легко скользить по руке и, во-вторых, исключаются нежелательные колебания кия вверх и вниз, снижающие точность удара.

Не менее важно правильно держать кий рукой, которой наносится удар. Если держать кий слегка расслабленной рукой и производить предварительные взмахи, стараясь прижимать локоть руки к туловищу настолько, насколько это удобно, то особых проблем в освоении данного приема не возникает. Место, где надо охватывать рукой турняк, находится там, где кий хорошо реагирует на малейшее задуманное поступательное движение, где он послушен, как смычок в руке скрипача. Надо избегать крепкой хватки — это явный путь к неудаче. Когда кий держится рукой в нужном месте, то предплечье образует с ним почти прямой угол.

В случае, если следование вышеприведенным рекомендациям все же не помогает ощутить легкость владения кием, если игрок продолжает испытывать неудобство и излишнее напряжение — данный кий ему не подходит. Он либо слишком длинный, либо слишком короткий, либо плохо сбалансирован. Очевидно, следует опробовать несколько киев и выбрать из них тот, который лучше всего соответствует росту, длине рук, ног и физической силе конкретного спортсмена.

Основные требования к игроку в момент нанесения удара:

а) удар по шару производится только наклейкой; всякий другой удар — турняком, боковой частью кия — не допускается;

б) при любом положении корпуса и рук хотя бы одна нога играющего во время удара должна касаться пола;

в) первый удар в партии, называемый игрой «с рук», производится после того, как игрок предварительно поставит рукой шар-биток в любом месте «дома»; момент прохода битком линии «дома» является началом игры;

г) игра «с рук», кроме того, производится при игре в «пирамиду», когда удар переходит к одному из партнеров после падения битка в лузу от предыдущего удара, а также игроком после покладки им битка в лузу при игре «Московская пирамида»;

д) в момент удара «с рук» корпус и ноги играющего не должны выходить за линию, продолжающую длинные борта (левый и правый).

Упражнения для овладения первоначальными ударами

Все первоначальные удары наносятся только клапштом, т.е. в центр шара.

За время прохождения начального курса, состоящего из 10 упражнений, обучающийся должен освоить правильную постановку корпуса, рук и отработать удар в центр шара.

Упражнение 1. Простой удар по битку без прицеливания

Первые удары ученик делает со средней силой, не целясь, а только для того, чтобы немного привыкнуть. Во

время удара обязателен самоконтроль за правильным положением корпуса, рук и за нанесением удара точно в центр шара.

Чтобы исключить порчу дорогостоящего сукна и с самого начала научиться правильно владеть кием, особое внимание следует обратить на то, чтобы его толстый конец (турняк) не поднимался вверх, а ходил свободно и плавно почти параллельно плоскости стола.

Удары наносятся наклейкой с шероховатой и слегка намеленной поверхностью.

Упражнение 2. Попадание битком прямо в точку

На противоположном борту мелком отмечается несколько точек. Ученик ставит шар на любое место в «доме» и ударами в центр шара отрабатывает попадание в намеченные точки-цели. В дальнейшем места отметок меняются и располагаются на длинных бортах.

Упражнение 3. Подкатка шара:

а) биток, стоящий на первой точке, подкатывается попеременно ко второй и третьей точкам;

б) то же к противоположному короткому борту, но не коснувшись его;

в) то же к различным местам на выбор.

Данное упражнение является особенно важным, поскольку позволяет приступить к освоению так называемого размера удара, включающего в себя силу, точность и направление.

Примером высшего мастерства во владении размером удара является подкатка «своего» шара, стоящего на первой точке, таким образом, чтобы биток стал вплотную к другому шару, стоящему на третьей точке, тушуя (касаясь) его, но не сдвинув с места.

Размером удара нельзя овладеть за определенное количество уроков. Это достигается годами серьезной и настойчивой работы.

Упражнение 4. Кладка битка в лузу:

а) биток, стоящий в первой точке, положить сначала в правый, затем в левый угол;

б) то же в правую и левую середину;

в) проделать все эти покладки в лузы с различных точек стола, но при свободном ударе, т.е. не от борта.

Упражнение 5. Подкатка шара от одного борта:

- а) подкатить биток отраженным ударом от короткого противоположного борта к третьей точке;
- б) то же ко второй точке;
- в) то же к первой точке;
- г) то же к короткому борту «дома», но шар не должен коснуться его;
- д) то же с различных точек стола на определенное место на выбор.

Упражнение 6. Подкатка шара от двух бортов

Проделать все подкатки предыдущего упражнения, но от двух бортов.

Упражнение 7. Удары в биток с прицеливанием:

- а) удары с прицеливанием битка в определенную точку или в лузу, постепенно отдаляя биток за линию «дома» до предельной возможности, при необходимости пользуясь машинкой и длинным кием;
- б) то же, приближая постепенно биток к бортам;
- в) то же, поставив биток плотно к борту или в разрез лузы, но точка попадания должна быть видна.

Упражнение 8. Попадание в шар

В игру вводится второй шар. Биток ставится на первую точку, другой шар — на третью.

- а) попасть битком прямо «в лоб» другого шара;
- б) попасть битком попеременно то в правую, то в левую сторону шара;
- в) то же, по выбору, изменяя положение обоих шаров.

Упражнение 9. Дуплетирование бортовых шаров:

- а) сначала сыграть один «свой» шар простым дуплетом в середину; когда из пяти дуплетов три раза «свой» упадет в лузу, можно приступить к следующему приему;
- б) то же, но в угол;
- в) выполнить попеременно прямой дуплет шаром по шару в среднюю и в угол.

Упражнение 10. Комплексная тренировка в пройденных упражнениях

Вводятся несколько шаров; создаются различные комбинации их взаимного расположения. Обучающийся на выбор производит удары по различным шарам с целью по-

становки их в определенное место, выполнения дуплетов в угол и в середину, а также сыгрывания шаров в лузы.

В связи с тем что отработка в течение полутора-двух часов одного и того же приема утомительна, рекомендуется в ходе занятий варьировать элементы из разных упражнений. Это вносит разнообразие в тренировки и повышает к ним интерес.

В процессе самообучения, кроме одиночных занятий, полезно проводить совместные тренировки, объединяясь по 2—3 новичка в группе и соревнуясь между собой: кто из 10 ударов больше положит шаров в определенную лузу, ближе подкатит биток к намеченной точке и т. д.

Дальнейшее повышение квалификации — на тренировочных парных играх. Следует также использовать любую возможность для приглашения в качестве инструкторов опытных игроков, которые могли бы дать хорошие советы и продемонстрировать отдельные приемы игры.

Количественные и временные характеристики всего курса упражнений для овладения первоначальным ударом по шару приведены в табл. 1.

Таблица 1

**Количество уроков и распределение времени
при отработке упражнений**

№ п/п	Упражнение	Кол-во уроков	Время (часов)
1.	Простой удар без прицеливания	5	5
2.	Попадание битком прямо в точку	5	5
3.	Подкатка шара	10	20
4.	Кладка битка в лузу	5	10
5.	Подкатка шара от одного борта	5	10
6.	Подкатка шара от двух бортов	5	10
7.	Удары в биток с прицеливанием	5	10
8.	Попадание в шар	5	10
9.	Дуплетирование бортовых шаров	5	10
10.	Комплексная тренировка	10	20
Итого:		60	110

Во время игры часто возникает ситуация, когда шар легко может быть сыгран «не с руки». В связи с этим все первоначальные удары уже на ранней стадии обучения рекомендуется отрабатывать обеими руками попеременно. В тех случаях, когда необходимо играть «не своей» рукой, а биток и играемый шар находятся недалеко от борта, можно пользоваться приемом «через спину». При этом кий закладывается за спину, правая (или левая) рука охватывает турняк, а другая рука поддерживает тонкий конец кия.

Умение действовать обеими руками, а также приемом «через спину» отличает хорошего игрока и часто выгодно для него влияет на исход состязания.

Тренировочные игры

После ознакомления с техникой игры и прохождения первоначального курса обучения можно приступить к тренировочным играм. Они позволяют не только закрепить ранее полученные навыки нанесения ударов, но также — с учетом знания основ теории движения шаров — отработать эти удары в обстановке состязания с партнером.

Приступая к парным играм, следует ясно представлять, что каждый удар важен и должен быть быстро и в то же время тщательно продуман. Следует полностью исключить небрежные, необдуманные действия и исходить из того, что партнер ни одной ошибки не простит и реализует любую подставку.

Такое серьезное отношение к бильярду — хорошая предпосылка к овладению расчетливой манерой игры, которая вносит в состязание элементы настоящего, здорового спортивного азарта.

Ниже приводятся основные правила пяти тренировочных игр.

1. «Перекатка одного шара другим»

Игра производится двумя шарами. Шар «1» ставится на первую точку; шар «2» — на третью. Играют два партнера, предварительно оговорив, до скольких раз они играют (до 3, 5 и т.д.).

Условия игры: шаром «1» ударяют шар «2» так, чтобы последний, отразившись от короткого борта, перешел ли-

нию «дома». При этом, если он ударится о короткий борт «дома» и даже выйдет из него, удар считается выполненным. Следующий удар делает второй партнер шаром «2» по шару «1», где бы он ни остановился, на таких же условиях, и так далее, чередуя удары до тех пор, пока какой-либо из шаров после первого отражения остановится, не дойдя до линии «дома». В этом случае партия считается проигранной, шары выставляются на те же точки и начинается новая партия.

Если во время игры один из шаров уйдет в лузу или вылетит за борт, то партия также считается проигранной.

За лишнее касание шаров во время удара и за прикосновение к шару кием, рукой, машинкой и т.д. также взимается штраф: игрок лишается одного удара.

Игра эта развивает умение владеть «своим» и «чужими» шарами, вырабатывая точность удара и чувство его силы.

В игре может быть выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя фиксируется, когда оба партнера за условленное количество ударов перекачают шары правильно.

2. «Кладка шаров битком в лузы»

Участвуют два или несколько игроков.

Условия игры: положить битком все 15 шаров, первоначально поставленных пирамидой, не придерживаясь нумерации шаров. Игру начинают по жребью, в дальнейшем — поочередно.

Первый удар производится «с рук» на общих основаниях, причем разбивать пирамиду не обязательно.

Наиболее выгодно ударить биток так, чтобы он, отразившись от короткого борта, стал вплотную сзади и посередине пирамиды, но не разбил ее.

Вторым энергичным ударом пирамида разбивается так, чтобы шары выкатились на середину стола.

Далее произведя как можно меньше ударов, нужно положить все шары.

Отсчет ударов ведется громко партнером или судьей (инструктором).

Начинать игру первым невыгодно, так как партнеру предоставляется возможность рассчитывать свои удары, ориентируясь на результат соперника.

Каждая штрафная санкция при касании шаров считается за один удар. Например, играющий на девятом ударе тушет шар. Судья громко объявляет: «Девять» и «десять» за туш шара». Если биток упадет в лузу или выскочит за борт, лиш- ний удар не прибавляется, игра продолжается из «дома».

Можно давать умышленно промах, пускать шар куда угодно, но при этом каждый удар считается.

Выигрывает тот, кто положит шары за наименьшее ко- личество ударов. Разрешается играть машинкой, мазиком и кием любой длины.

Игра эта, наряду с тренировкой по кладке «чужих» ша- ров, дает практику ведения расчетливой игры, в том числе с выходом.

Могут быть три исхода: выигрыш, проигрыш и ничья (при покладке шаров одинаковым числом ударов).

3. «Кладка шаров по порядку номеров»

Соблюдаются правила предыдущей игры. Разница в том, что, во-первых, шары устанавливаются по правилам игры в «Малую русскую пирамиду» и, во-вторых, сыгры- ваются в лузы, начиная с «единицы» — «туза» и далее «двойки», «тройки» и т.д. по порядку номеров.

Правильная разбивка пирамиды имеет здесь важное значение, ибо от этого во многом зависит результат партии.

Подобно предыдущей игре, выгоднее первым ударом пирамиду не разбивать, а поставить «свой» позади нее с тем, чтобы вторым ударом ее разбить и выкатить шары на середину стола.

Если играющий ошибется и положит не порядковый шар, то последний не засчитывается и выставляется на об- щих основаниях. Игра и счет продолжаются.

Эта игра труднее и сложнее предыдущей и требует бо- лее тонкого расчета.

4. «Финская партия»

Участвуют два партнера, но можно играть и одному. Сущность игры состоит в том, что все 15 шаров ставят осо- бым образом и сыграть их битком надо за наименьшее чис- ло ударов.

Около каждой лузы устанавливаются плотно друг к другу по 2 шара, а 3 шара ставятся на линии, соединяю-

щей центры средних луз, причем средний шар — на точке, остальные два — плотно к нему по сторонам (рис. 62).

Шары каждый партнер ставит для себя сам.

Первую партию начинают по жребию, в дальнейшем — по очереди.

Игрок громко заявляет: «Начинаю!» — и производит первый удар из «дома» на общих основаниях.

Партнер или судья громко считает удары.

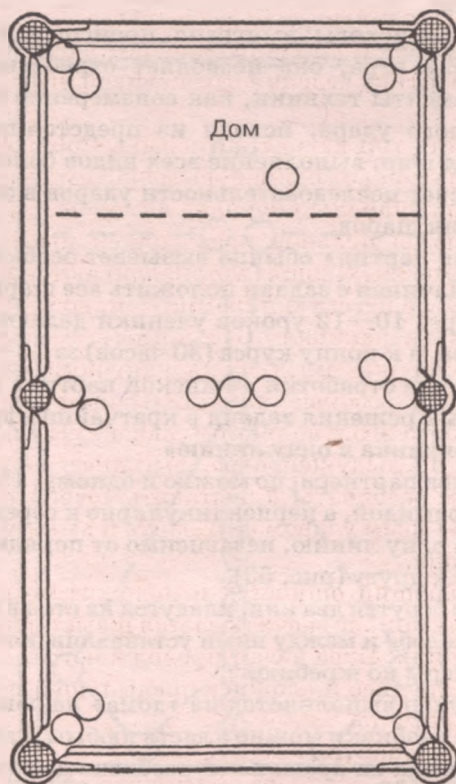


Рис. 62. «Финская партия»

Каждая штрафная санкция увеличивает количество сыгранных ударов, а положенный при этом шар засчитывается. Случайная покладка «своего» в лузу или вылет его

за борт не штрафуются. В этом случае игра продолжается ударом «с рук».

Вылет «чужого» шара не штрафуются. Этот шар выставляется на среднюю точку, а если она занята, то на одну из крайних; если же все три точки заняты, то на середину короткого борта, противоположного «дому».

Выигрывает тот, кто положит шары меньшим числом ударов. Разрешается играть машинкой, мазиком, кием любой длины.

Возможные исходы: выигрыш, проигрыш и ничья.

Это особая игра, она позволяет отрабатывать такие важные элементы техники, как соизмерение силы и точности каждого удара, исходя из предстоящего выхода «своего» под шар, выполнение всех видов боковых ударов (эффе) и расчет последовательности ударов в зависимости от положения шаров.

«Финская партия» обычно вызывает особый интерес у новичков. Начиная с задачи положить все шары за 30 ударов, уже через 10—12 уроков ученики делают партию за 20—23 удара, а к концу курса (30 часов) за 13—15 ударов.

В результате отработки «Финской партии» появляется первый навык решения задачи в кратчайшее время.

5. «Американка в одну линию»

Играют два партнера, но можно и одному. 15 шаров ставятся не пирамидой, а перпендикулярно к середине короткого борта в одну линию, независимо от порядка номеров, плотно друг к другу (рис. 63).

Для этого берутся два кия, кладутся на стол в виде направляющего желоба и между ними устанавливаются шары.

Начало игры по жребью.

Первый удар выполняется из «дома» на общих основаниях. После разбивки можно класть любым шаром любой.

Игра основана на правильной разбивке шаров. Надо разбивать энергично в правую или левую половину головного шара, беря соответствующее эффе, чтобы биток, отразившись от длинного борта, а потом от короткого, разбил все шары.

При всяком прямом ударе в правую или левую сторону стоящих шаров из ряда выбивается только один шар, вся же линия не будет нарушена.

Если разбивать, целясь в правую половину лобового шара, то при ударе берется левое эффе, и наоборот.

Тогда в первом случае биток получит вращение по часовой стрелке и, отразившись от длинного и короткого бортов, сохранит силу вращения и разгонит все шары.

Во втором случае получится тот же результат, но биток получит вращение против часовой стрелки.

Выигравшим считается тот, кто положит большее число шаров с кия.

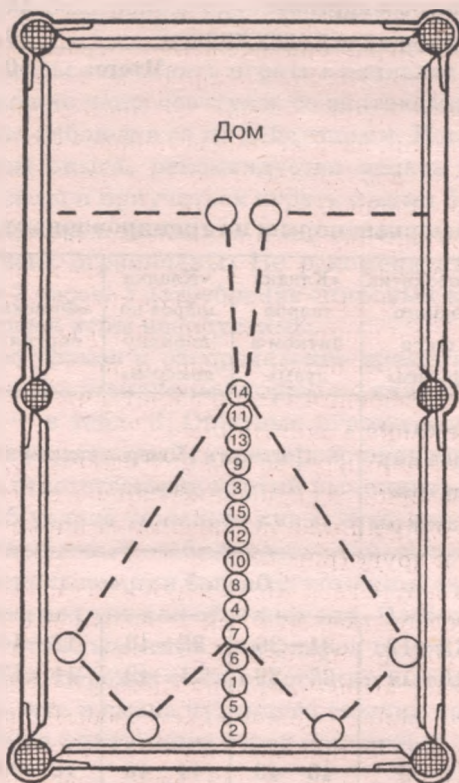


Рис. 63. Расстановка шаров (независимо от порядка номеров) для игры «Американка в одну линию» и способы разбивки шаров

Таблица 2

**Количество уроков
и распределение времени тренировочных игр**

№ п/п	Игра	Кол-во уроков	Время (часов)
1.	«Перекатка одного шара другим»	5	10
2.	«Кладка шаров битком в лузы»	10	15
3.	«Кладка шаров по порядку номеров»	10	15
4.	«Финская партия»	15	30
5.	«Американка в одну линию»	10	15
Итого:		50	85

Таблица 3

Примерные нормы по тренировочным играм

Игра	«Перекатка одного шара другим»	«Кладка шаров битком в лузы»	«Кладка шаров по порядку номеров»	«Финская партия»	«Американка в одну линию»
Условия выполнения норм	Перекатить один шар другим числом раз	Положить 15 шаров числом ударов			После разбивки положить с кия шаров

Оценка

Отлично	12—13	34—36	38—40	12—14	4 и более
Хорошо	10—11	37—39	41—43	15—17	2—3
Удовлетворительно	8—9	40—43	44—46	18—20	1
Слабо	7 и меньше	44 и больше	47 и больше	21 и больше	ни одного

В отличие от игры «Кладка шаров по порядку номеров», в «Американке» выставлением шара на стол штрафуются и вылет за борт «чужого».

Все рассмотренные игры необходимо освоить в обязательном порядке, не считаясь с принципом «нравится — не нравится». Только тогда можно в итоге оценить красоту и прелесть тренировочных игр и понять, что перед тобой открывается совершенно новая и интересная область в бильярдном спорте.

Удары карамболь рекомендуется широко применять во всех играх.

Надо стремиться начинать играть с равными себе партнерами, возможно чаще советуясь со знатоками бильярда и внимательно наблюдая за их действиями. Постепенно, с приобретением опыта, рекомендуется искать партнеров все большей силы и приучаться играть с ними без форы.

Следует обращать внимание и на число партий. Силы любого человека ограничены. Не рекомендуется играть подряд более 2 часов. Употребление спиртных напитков и курение во время игры недопустимы.

Количество уроков и распределение времени приведены в табл. 2, а рекомендуемые нормы по каждой тренировочной игре — в табл. 3. Опытные игроки рекомендуют при отработке упражнений, в тренировочных играх, а также до начала ответственных партий выполнить предварительно 10—15 ударов тяжелым кием. Этот прием во многих случаях повышает стабильность точных прицельных ударов при использовании более легкого кия, подобранного спортсменом по руке для обычных игр. Особенно важны упражнения тяжелым кием для ударов одной рукой без опоры. В общем, переход от тяжелого кия к легкому играет ту же роль, что и смена чугунного смычка на нормальный скрипачами-виртуозами перед концертом.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Разнообразие человеческих характеров, вкусов, темпераментов привело к возникновению множества разных бильярдных игр. Всего их насчитывается более тридцати.

В нашей стране наибольшее распространение получили игры: «Малая русская пирамида» (чаще просто «Пирамида»), «Американка» и «Московская пирамида». Правила этих игр будут изложены ниже.

Обычно, намереваясь выбрать зрелищно интересную игру, основанную на частой кладке шаров, предпочитают «Американку» или «Московскую пирамиду». Если партнеры располагают достаточным временем и в их распоряжении добротный большой стол с хорошо подобранными к лузам шарами, многие предпочитают «Пирамиду» — игру тонкую, неторопливую, в которой события развиваются перед взором зрителей наглядно и имеется возможность продемонстрировать различные технические приемы.

Для устранения споров между партнерами бильярдная игра подчинена точным правилам. Общие правила каждой игры едины и обязательны для всех, хотя довольно часто можно встретить некоторые, обычно незначительные, отличия в правилах, принятых в том или ином городе, клубе, доме отдыха, секции и т.д. по известному принципу «В каждом монастыре свой устав».

Кроме правил, игра может регламентироваться определенными условиями по взаимному соглашению играющих.

«Малая русская пирамида»

Шары, очки, инвентарь, условия игры.

Игра производится 16 шарами. 15 белых шаров имеют нумерацию от 1 до 15 очков. Шестнадцатый шар — биток — может быть цветным либо полосатым, заметно отличающимся от других шаров.

Шары устанавливаются в пирамиду в строго определенном порядке (рис. 64). В вершине пирамиды, на третьей точке стола — «четверка» (лобовой шар), по бокам основания пирамиды — «двойка» и «тройка», а самые крупные шары «13», «14», «15» — в центре пирамиды. При таком расположении после разбивки пирамиды, как правило, раскатятся только крайние шары с малыми номерами, а крупные шары останутся в середине пирамиды.

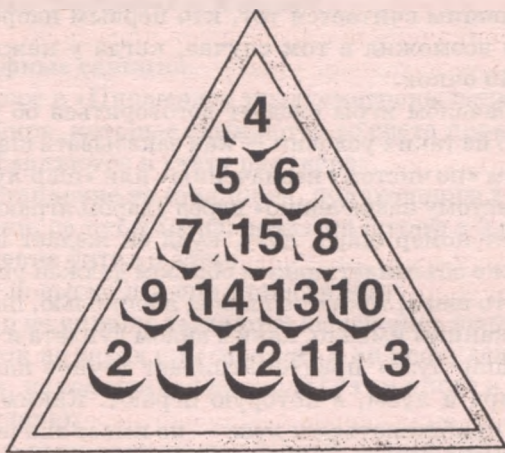


Рис. 64. Установка шаров при игре в «Пирамиду»

Сумма всех обозначенных на шарах цифр составляет 120 очков. К номеру шара с «единицей» («туз») прибавляется 10, и к последнему оставшемуся шару, независимо от нанесенной на нем цифры, прибавляется также 10. Таким образом, общая сумма очков — 140. Игра ведется только одним «своим» шаром.

Выигравшим считается тот, кто первым наберет 71 очко. Если один игрок набрал 70 очков («своя»), то даже в случае покладки последнего шара его партнером в партии фиксируется ничья.

Иногда играют втроем и даже вчетвером. Так бывает в товарищеских встречах на досуге, когда желающих поиграть много, а столов мало.

При игре втроем дополнительно к шару «2» прибавляется 10 очков, и тогда в пирамиде будет 150 очков.

Чтобы одному из партнеров выиграть, ему необходимо набрать 51 очко. Если все трое сыграли по 50 очков, то фиксируется ничья.

При игре вчетвером (каждый за себя) к общему числу очков в пирамиде прибавляется еще 10. На этот раз к шару «3». Таким образом, общая сумма очков в пирамиде оказывается равной 160.

Выигравшим считается тот, кто первым набрал 41 очко. Ничья возможна в том случае, когда у каждого окажется по 40 очков.

Перед началом игры следует договориться об условиях игры. Одно из таких условий — как заказывать шары: строгим заказом «по чистому назначению» или «шар-луза». При игре «по чистому назначению» перед ударом играющий точно называет номер шара, лузу, куда он желает положить шар, а также объясняет, каким образом должен упасть шар (от такого-то шара, таких-то шаров, абриколью, шаром или шарами и какими именно, каким видом дуплета и т.д.).

Игра «шар-луза» предусматривает точное назначение номера шара и лузы, в которую играют. Каким образом шар будет приближаться к лузе — не имеет значения.

Другим условием игры может быть фора, которую дает более сильный игрок более слабому. Эта фора обычно составляет 5, 10, 15, 20, 30 и даже 35 очков. Вместе с тем новичкам не рекомендуется привыкать к перестраховке от проигрыша, требуя вперед очки. Фора снижает качество игры, ослабляет волю игрока, его собранность, мешает сосредоточиться. Фора оправданна в основном при встречах на товарищеских турнирах команд или во время игр партнеров разного класса.

Заказ должен быть произнесен громко, ясно и обязательно до удара.

При правильном сыгрывании назначенного шара все остальные шары, упавшие в лузы вследствие этого же удара, засчитываются как сыгранные, вне зависимости от времени их падения по отношению к падению заказанного шара.

Когда на бильярде остается один шар, называть его номер не требуется.

Если шар ударился о внутреннюю стенку лузы и выскочил обратно на стол, он не засчитывается и оставляется там, где остановился.

Кому начинать игру в первой партии — определяется жребием. В дальнейшем игру начинает победитель предыдущей партии.

Во время игры разрешается пользоваться киями разной длины, машинкой и мазиком.

Штрафные санкции.

При игре в «Пирамиду» предусмотрены штрафы:

а) 5 очков, которые снимаются со счета провинившегося и прибавляются к счету партнера;

б) выставление на стол шара, положенного в лузу.

Ошибки, за которые назначается штраф в 5 очков:

а) падение битка в лузу;

б) биток выскочил при ударе за борт;

в) удар по ошибке выполнен не «своим» шаром;

г) биток не задел шар-мишень и не коснулся ни одного из шаров, находящихся на столе (в том числе и при самом первом ударе);

д) удар выполнен не наклейкой, а турняком или боковой частью кия;

е) во время удара партнер ступал (задел) любой шар кием, одеждой, рукой и т.д.;

ж) удар во время движения шаров от предыдущего удара;

з) касание шаров игроком, ошибочно посчитавшим партию оконченной;

и) прямое попадание в шар, находящийся в «доме», при игре «с рук».

При ошибках, предусмотренных пунктами «а» и «б», кроме штрафа в 5 очков, если в лузу упадут заказанные шары, то они не засчитываются и выставляются на третью точку стола. Если же точка занята, то на короткий борт с внутренней стороны пирамиды.

Иногда ошибки, отмеченные в пунктах «д» и «е», по предварительному взаимному договору партнеров не штрафуются. Однако в целях выработки у спортсменов аккуратности и повышения культуры игры эти ошибки целесообразно штрафовать.

Если один из партнеров после удачного удара посчитал, что у него партия, и смешал остальные шары (пункт «З», то положение шаров восстанавливается, игра продолжается, удар переходит к сопернику.

Ошибки, после которых сыгранный шар не засчитывается:

а) шар положен запрещенным ударом (пропих, нажим);

б) при игре «с рук» часть корпуса и ноги игрока выступают за линию длинного борта;

в) во время удара партнер, навалившись на край стола, не касается пола ногами.

Во всех перечисленных случаях штраф ограничивается тем, что сыгранный шар выставляется на стол на общих основаниях. Удар переходит к партнеру.

Если все шары находятся в «доме», а играть надо «с рук», то временным «домом» становится «глубина» стола, находящаяся в районе третьей точки.

Ход игры.

«Малая русская пирамида» — одна из интереснейших игр. В ней различают три фазы: начало игры (разбивка пирамиды и завязка), середина игры и окончание партии.

Разбивка пирамиды обычно производится накатом по боковым шарам, боковым ударом по угловому шару, ударом с тыла и оттяжкой «своего» на короткий борт.

При разбивке накатом по боковым шарам чем больше приближать путь битка к линии mn , тем меньше будет

разбита пирамида (рис. 65). Если ударить по пирамиде с позиций № 1—4, то биток скользнет рикошетом по шарам и при этом «свой» может упасть в лузу, что карается штрафом. Поэтому чаще применяется разбивка боковым ударом по угловому шару с той позиции, на которой биток изображен на рисунке. При задевании самого края углового шара битком последний, почти не разрушив пирамиду, возвращается на короткий борт «дома».

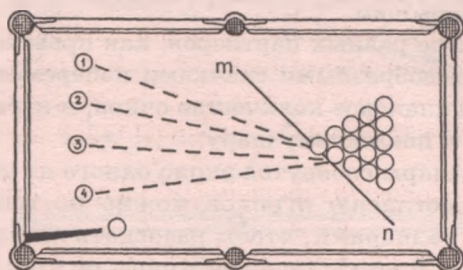


Рис. 65. Разбивка пирамиды накатом по боковым шарам

Разбивка с тыла является наиболее осторожной и безопасной для дальнейшего развития партии, но она затягивает игру, ибо после нее обычно следует целая серия отыгрышей и партнеры начинают «месить» пирамиду, постепенно перегоняя шары на другую половину стола (рис. 66).

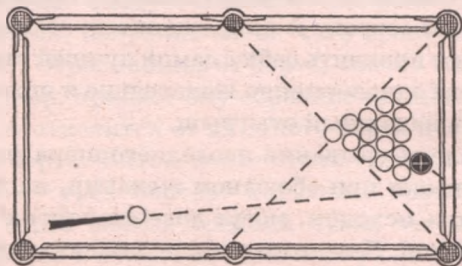


Рис. 66. Разбивка с тыла пирамиды

Разбивка «в лоб» с оттяжкой битка назад считается одним из красивых, но трудных ударов. Вся сложность заключается в умении оттянуть «свой» и поставить вплотную к короткому борту.

После разбивки завязывается игра, в которой каждый стремится первым положить шар и в дальнейшем опередить партнера по сумме набранных очков. При этом иногда в середине партии у одного из игроков происходит как бы всплеск энергии, он вдруг сыгрывает подряд несколько «крупных» шаров и в хорошем стиле заканчивает партию выигрышем.

Но при игре равных партнеров, как правило, то один, то другой своеобразными скачками попеременно делают примерно одинаковое количество очков, и игра постепенно сводится к последнему шару.

Если все шары соберутся около одного из углов, то по обоюдному согласию игроков можно поставить биток около лузы за шарами, чтобы разогнать их по всему полю бильярда. В этом случае партнеры по разу отыгрываются.

После завершения удара игравший обязан своевременно вынуть из лузы сыгранный шар. Шар, упавший в лузу незаметно для обоих игроков, после его обнаружения выставляется на стол на общем основании.

Окончание партии может быть самым неожиданным. Выгоднее всего стремиться закончить ее выигрышем не далее предпоследнего шара, так как игра в последнем шаре ставит судьбу партии в зависимость от одной случайной подставки. Вместе с тем разыгрывание последнего шара вносит особую остроту и напряженность, которые позволяют игрокам проявить себя с самой лучшей стороны в условиях, когда одновременно желательно и положить шар, и выполнить надежный отыгрыш.

Если после сыгрывания последнего шара фиксируется ничья, то игроки при обоюдном желании, не довольствуясь «мирным» исходом, могут довести партию до результативного конца. Для этого шар, положенный последним, вынимается из лузы и устанавливается на дальнюю третью точку стола, а игрок, только что положивший его,

вновь производит удар. Выигрывает тот, кто сумеет первым положить шар в лузу. При этом по одному первому удару каждый игрок делает без заказа, стараясь как можно лучше выполнить отыгрыш.

Рассмотрим один из вариантов розыгрыша последнего шара, когда он остановился вплотную к длинному борту на «губе» дальней угловой лузы, а «свой» находится на большом удалении в районе ближнего угла (рис. 67).

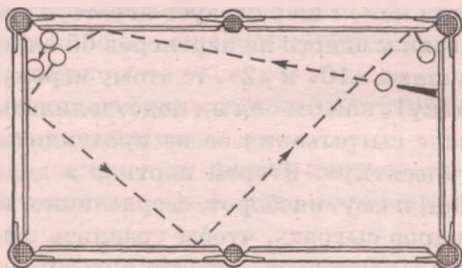


Рис. 67. Вариант отыгрыша

Положить шар прямым ударом в лузу невозможно. Любое касание его, как легко заметить, чревато подставкой партнеру. Намеренный штрафной удар (промах) тоже исключен — у партнера в пяти очках партия. Ситуация довольно распространенная. Причем даже опытные мастера не всегда удачно выходят из такого положения.

Один из наших лучших московских игроков мастер спорта В. Симонич рекомендует решать эту задачу следующим образом. Следует нанести сильный удар верхний левый боковик, направив биток чуть правее прицельного шара в борт. Отразившись от борта, «свой» слегка заденет играемый шар, придаст ему обратное вращение, в результате чего он откатится от длинного борта и остановится у короткого борта. Биток после столкновения с шаром дуплетировать от трех бортов: короткого, потом от левого длинного борта вблизи средней лузы, затем от правого длинного борта и в итоге остановится у ближнего короткого борта. Таким образом, оба шара «разведены» по противоположным бортам.

При идеально выполненном ударе играемый шар и биток устанавливаются примерно на одной линии, параллельно длинному борту. Теперь партнер поставлен в сложное положение: сыграть шар в лузу он не может и к тому же ему предстоит основательно подумать над вариантом своего удара. Если оба шара окажутся в подобном положении, но у левого длинного борта, то задача решается сильным верхним правым боковым.

В «Малой русской пирамиде» важно правильно рассчитать, когда какой шар следует играть, а какой — нет. Например, если у одного из партнеров 65 очков, а на столе остались шары «10» и «2», то этому игроку не следует играть «двойку», как бы она ни подставлялась, разумеется, если после сыгрывания ее не предвидится хороший выход под «десятку». Второй партнер в данном случае имеет 53 очка, и ему, наоборот, безразлично, какой из оставшихся шаров сыграть, чтобы уравнять шансы на выигрыш. Таких вариантов, требующих придерживаться особой тактики в игре, может быть бесчисленное множество.

«Американка»

Игра проводится 16 шарами. Можно играть любым шаром, находящимся на столе. Побеждает тот, кто первым положит 8 шаров.

Перед началом игры 15 шаров ставятся в пирамиду без учета их номеров.

В целом соблюдаются правила «Малой русской пирамиды». Разница в том, что после первого удара «с рук» из «дома» можно играть любым шаром любой шар, а также класть в лузу «свой» шар от шара или шаров. Заказывать лузу и назначать шары не надо. Безразлично, сколько шаров упадет от одного удара, если только не будет штрафа.

Штраф взимается в виде шара с полки партнера, допустившего ошибку, или «будущих» шаров, если на момент штрафного удара сыгранные у него отсутствуют. Снятый с

полки шар выставляется на стол плотно к тому короткому борту, где ставится пирамида.

Штраф взимается:

а) при всяком касании (кием, рукой, одеждой и т.п.) любого шара играющим до, после и при выполнении удара;

б) при ударе турняком или боковой частью кия;

в) при промахе, когда «свой» шар не коснется ни одного из шаров;

г) при касании шаров играющим, ошибочно посчитавшим партию оконченной;

д) при ударе по все еще движущемуся после предыдущего удара шару;

е) при вылете за борт «своего» или «чужого» шара, по которому произведен удар.

Если при нарушении правил пунктов «а», «б», «д» и «е» были положены в лузу шары, то они выставляются на стол.

Играть партнеру выставленными штрафными шарами сразу не разрешается, за исключением случая, когда на столе остаются только штрафные шары.

Ничья может быть зафиксирована по взаимному согласию партнеров при условии, если оба положили по 7 шаров.

Важным в «Американке» является умело выполненный начальный удар, так как в случае покладки первого шара ударом «с рук» и удачной композиции остальных опытный игрок может с «разбоя» либо закончить партию, либо сыграть подряд несколько шаров.

При заметной разнице в классе игры между партнерами может устанавливаться фора. Разбивает пирамиду обязательно более сильный игрок.

Фора дается двумя способами:

а) партнер, дающий фору, разбивает пирамиду, а после окончания удара снимает со стола договоренное число шаров (которые выбирает по своему усмотрению) и отдает их партнеру, получающему фору;

б) партнеры договариваются, сколько шаров играть каждому: например, дающему фору — 10 шаров, а получающему — 6 и т.д.

Отыгрыш выполнить при игре в «Американку» сложнее, чем в «Малой русской пирамиде», так как даже незначительная ошибка при постановке шаров в неудобное для игры положение может привести к сыгрыванию их партнером. Игра в «Американку» более живая по сравнению с «Пирамидой», она развивает умение выполнять самые разные виды ударов, широко используя при этом боковое вращение «своего» (эффе).

Пользоваться машинкой, мазиком и длинным кием не разрешается.

«Московская пирамида»

Эта игра появилась в нашей стране в начале 60-х гг., а к настоящему времени получила широкое распространение. Иногда ее называют просто «Московская». В ней одновременно присутствуют элементы как «Малой русской пирамиды», так и «Американки».

Игра проводится 16 шарами. 15 шаров устанавливаются в пирамиду без учета номеров. Победителем считается тот, кто первым положит в лузы 8 шаров. Заказывать лузы и назначать шары не требуется.

Игра, так же как и в «Пирамиде», ведется только одним битком, отличающимся от других шаров цветом или нанесенными на него взаимноперпендикулярными полосами. Но, в отличие от «Пирамиды», биток можно играть в лузы от шара или нескольких шаров, в том числе и при разбивке пирамиды ударом «с рук».

Каждая покладка «своего» в лузу означает, что в актив данного игрока поступает один шар. Этот шар по своему выбору снимает со стола его партнер и передает игроку, сыгравшему биток в лузу.

Если при сыгрывании битка в лузу в сетки луз упадут другие шары, то все они также засчитываются как правильные.

Игрок, положивший в лузу «своего», вынимает его рукой из сетки, по своему усмотрению выставляет на любую точку «дома» и продолжает игру ударом «с рук» на общих основаниях.

Штраф взимается выставлением одного шара с полки допустившего ошибку игрока или зачетом шаров «будущих», если к моменту этой промашки шары у него в активе отсутствовали. Снятый с полки шар выставляется на стол к короткому борту со стороны пирамиды. Штраф в виде одного шара взыскивается:

а) при всяком касании играющим любого шара рукой, одеждой и т.п. до, после или при выполнении удара;

б) при ударе по битку турняком или боковой частью кия;

в) при ударе по все еще движущемуся после предыдущего удара шару;

г) при промахе, когда «свой» не коснулся ни одного из шаров;

д) при вылете за борт «своего» шара;

е) при отрыве обеих ног от пола во время удара.

Если при нарушении пунктов «а», «д» и «е» были сыграны один или несколько шаров, то последние не засчитываются, вынимаются из луз и устанавливаются у короткого борта в районе третьей точки.

В отличие от «Американки», в этой игре одним из результативных и в то же время сравнительно безопасных ударов является сыгрывание «своего» в угловую лузу на тихом ударе. При игре в «Американку», если биток в лузу не упадет, он почти наверняка подставляется для сыгрывания его партнером. Здесь же, наоборот, «свой» шар, застряв в лузе или оказавшись вблизи нее, становится в неудобную для игры позицию.

Условия, на которых может даваться фора для уравнивания шансов на игру, такие же, как и при игре в «Американку».

Во время игры разрешается пользоваться киями разной длины, машинкой и мазиком.

«Московская пирамида» дает хорошую возможность использовать в игре как простые, так и сложные удары, а также широко применять отыгрыш, выход и все виды боковых ударов.

Несколько особых, непредвиденных случаев, хотя и редко, но все же встречающихся в практике игры, и рекомендуемые решения по ним приведены в табл. 4.

Особые случаи

№ п/п	Случай	Решение
1	При неправильном ударе биток выскочил за борт и, ударившись о кого-либо, возвратился на бильярд	Штраф не взимается. Если заказанный или играемый шар упал в лузу, то он не засчитывается. Удар переходит к партнеру
2	Биток или любой шар выскочил и остановился на борту	Шар ставится плотно к борту около того места, где он остановился на борту. Удар переходит к партнеру, но если был положен шар, то он засчитывается
3	Кто-либо из посторонних или партнер во время удара случайно помешал: толкнул, задел и т.п.	По желанию пострадавшего положение шаров может быть восстановлено. Удар переигрывается
4	Шар остановился в растрепе лузы, но упал в промежутки времени между началом прицеливания одного партнера и моментом подхода битка к застрявшему шару, в результате чего получился промах	Удар сохраняется за промахнувшимся. Упавший шар выставляется на точку 3 или на ближайший к ней короткий борт. Биток переставляется в «дом», и удар выполняется оттуда на общем основании

Примечание. Поскольку все непредвиденные случаи предусмотреть невозможно, то при возникновении спорных ситуаций рекомендуется спокойно все обсудить и принять разумное решение, не ущемляя ничьи интересы.

Другие бильярдные игры

В табл. 5 приводятся перечень и правила известных бильярдных игр, которые по разным причинам у нас либо забыты, либо мало распространены. Некоторые из них стали известны благодаря участвовавшим за последнее время международным соревнованиям с участием отечественных и зарубежных мастеров кия. Есть все основания ожидать, что некоторые игры, например «Кайза», «Снукер», до сего дня широко распространенные лишь в западных странах, уже в ближайшее время найдут своих поклонников и среди российских спортсменов.

«Кайза» — одна из интересных и достаточно сложных бильярдных игр, в которой широко используется удар карамболь, т.е. сыгрывание в лузы прицельного шара после его соударения с одним или несколькими вспомогательными. Название игре дано по использующемуся в ней шару желтого цвета (по-фински — «кайза»).

«Снукер» — это увлекательная игра, по преданию, изобретенная в конце XIX столетия родственником английского премьер-министра (1937—1940) Невилла Чемберлена. Создатель игры был в то время молодым человеком и служил в английских колониальных войсках в Индии. Поскольку в английской армии юных кадетов называли «снукерами», такое название и получила игра. Эта игра ведется на особом, «снукерном» столе, отличающемся от обычного (со строгими лузами) увеличенной шириной луз. Это способствует более частой покладке шаров и в том числе сыгрыванию подряд нескольких шаров сериями, что делает игру более динамичной и содержательной.

В Англии в «Снукер» можно сыграть в любом городском центре развлечений, а также в многочисленных общественных заведениях: кафе и т.п. Первенство по «Снукеру» часто разыгрывается на чемпионатах мира среди особой группы игроков-профессионалов, которые, прежде чем добиться такой чести, тренируются начиная с подросткового возраста. Из почти 6 миллионов человек, охваченных английской системой бильярдных клубов и ассоциаций, таких профессионалов насчитывается всего около

трех десятков. Англичане давно установили, что необходимость иметь зоркий глаз и твердую руку заставляет за-всегдаев питейных заведений, особенно среди молодежи, существенно ограничивать потребление не только крепких напитков типа виски и коньяка, но и обычного пива, излюбленного напитка британцев.

Таблица 5

Перечень и правила известных бильярдных игр

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
1.	«Алагер»	<p>Играется двумя шарами, одним белым и одним цветным — красным, полосатым и т.п.</p> <p>Участвовать в «Алагере» может неограниченное число игроков, но не менее двух.</p> <p>Для определения, кому и каким номером играть, проводится жеребьевка. Для этого по числу игроков отбираются пирамидные шары; все окружают бильярд. Один из игроков, стоя у короткого борта, мешая приготовленные шары и потом сразу раскатывает по всему бильярду. Кто какой шар возьмет, тот под тем номером и записывается для игры.</p> <p>Запись производится на доске в порядке взятых номеров, меняться которыми нельзя.</p> <p>Получивший первый номер берет один из двух шаров и ставит его на любое место в «доме». Отсюда и производится первый удар. Цель — как можно ближе поставить «свой» шар к противоположному короткому борту и этим затруднить для следующего играющего задачу положить этот шар в лузу.</p> <p>Второй партнер также ставит уже свой биток на любое место в «доме» и отсюда имеет право играть шар противника куда угодно.</p> <p>При игре из «дома» соблюдаются все правила, перечисленные в «Малой русской пирамиде» (71 очко).</p> <p>Каждый из участвующих имеет право только на один удар, после которого играет следующий партнер. И так далее, по очереди номеров.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

Игрок, когда его шар будет удачно сыгран следующим партнером, получает крест, который и ставится на доске против его номера. Получивший условленное число крестов выбывает из партии.

Первый выбывший из партии игрок имеет право опять вступить в нее за последним партнером, т.е. приписаться, но с условием, что он уравнивается в количестве крестов с партнером, имеющим наибольшее их число.

Разрешается приписать и нескольких выбывших игроков. Число последних зависит от условия, но когда останутся трое, приписка не разрешается. Каждый выбывший имеет право приписаться (согласно условиям) только в тот момент, когда получил последний крест. Позднее приписка не разрешается.

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

Если играющий даст промах, положит «свой» шар в лузу, выбьет его за борт, сыграет не «своим» шаром, потушает «свой» или шар противника кием, машинкой, рукой и так далее, за все это ему пишется крест.

Обыкновенно условливаются играть не менее чем до двух крестов и не более чем до четырех.

Можно предложить положить шар «вне очереди», обязуясь сыграть его наверняка. В случае неудачи рискнувшему приписывается крест. Так обычно делает сильный игрок, видя, что игрок послабее может не сыграть нетрудный шар, а также во избежание подыгрывания одного игрока другому. Если играющий не пожелает дать другому сыграть

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>«вне очереди», то он обязан положить этот шар сам. Если не положит — получает крест.</p> <p>Игра оканчивается, когда все участники, за исключением одного, получили условленное число крестов и вышли из партии. Этот один, последний, и считается выигравшим.</p> <p>Если играющий положит шар и одновременно сделает штрафной удар, то положенный шар не считается, а играющему ставится крест.</p> <p>Два креста одновременно записаны быть не могут.</p> <p>Если по окончании первой партии участвующие пожелают сыграть еще одну, обязательно надо снова бросить жребий, чтобы повысить интерес к игре, в частности, изменить невыгодную для слабейших очередность, когда за ними или за некоторыми из них все время играют сильнейшие.</p> <p>Разрешается играть машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.</p> <p>Шар, положенный запрещенным ударом (пропихом или нажимом), не засчитывается. Упавший в лузу шар выставляется на точку. Шар, которым играли, остается на своем месте. Удар переходит к партнеру.</p> <p>Партия в «Алагере» может окончиться выигрышем или проигрышем. Ничьей быть не может.</p>
2.	«Алагер с контроль- ным шаром»	<p>Эта игра ведется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил предыдущей, а разница в том, что на среднюю точку здесь ставится третий шар — контрольный.</p> <p>Если в ходе игры любой шар коснется контрольного, играющему записывается крест.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>Если играющий положит шар, а потом «своим» коснется контрольного, то штрафной крест ставится играющему и тому, на кого играли.</p> <p>Главная задача при ведении партии — ставить оба шара так, чтобы контрольный препятствовал попаданию в играемый шар, т.е. «замазывать» последний.</p> <p>Эта игра учит попадать в шар от борта или от бортов, что чрезвычайно важно при игре в различные «пирамиды».</p> <p>Результатом партии может быть выигрыш или проигрыш.</p>
3.	«Алагер — американка»	<p>Эта игра ведется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил предыдущей игры, за следующими исключениями:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) играют любым шаром, каким удобнее; б) какой бы шар и как бы ни упал в лузу, он засчитывается; в) разрешается «свой» шар класть от «чужого»; <p>Если играющий положит «чужой» шар, а «свой» тоже упадет в лузу, то записываются два штрафных креста тому игроку, после которого играют.</p> <p>Если играющий даст промах, выбьет «свой» или другой шар за борт, коснется шара кием, рукой, машинкой и т.п., ему записывается штрафной крест.</p> <p>Если играющий выбьет оба шара за борт, он получает два штрафных креста; если положит шар, а «свой» при этом выбьет за борт, то один крест получает играющий и один крест предыдущий партнер; если играющий положит шар, произведя двойной удар или коснувшись другого шара, ему назначается один штрафной крест.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

На тех же основаниях играется «Алагер-американка с контрольным шаром».

Эти игры требуют большого умения не только владеть своим шаром, но и рассчитывать, где станет другой шар после удара.

4. «Арктика»

«Арктика» изобретена нашими полярниками и представляет собой разновидность «Алагера». Особенностью этой игры является то, что каждый из участников имеет свой, за определенным номером, шар, а соперничать могут как отдельные игроки, так и команды.

Участвовать в игре могут не менее 4 и не более 16 человек. При большем количестве к 16 пирамидным шарам добавляют цветные.

При индивидуальной (некомандной) игре для определения, кому и под каким номером играть, проводится жеребьевка, как в «Алагере», или путем «вытягивания» листов бумаги с написанными на них номерами. Выпавшему номеру соответствует за этим же номером и шар. Биток идет под цифрой «0».

После жеребьевки все записываются на доске по порядку полученных номеров. Меняться номерами запрещается.

В начале игры все шары участников, за исключением битка, перемешиваются и ставятся в пирамиду. Биток ставится в «доме»; вынувший жребий за номером «0» производит первый удар с любого места «дома» на общих основаниях.

Каждый из играющих имеет право делать удары до тех пор, пока он кладет шары или до штрафного удара. После этого удар переходит к следующему партнеру согласно записанным на доске номерам.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>Участник, чей шар положен в лузу, получает крест, который пишется на доске против соответствующей фамилии. Получивший условленное число крестов выбывает из игры, а шар его снимается с бильярда.</p> <p>Если участник получил первый крест и согласно условиям игры обязан продолжать ее, то шар вынимается из лузы и ставится плотно к середине короткого борта, противоположного «дому», а игра продолжается дальше.</p> <p>Заказывать шары не надо. Всякий упавший шар считается, как бы он ни упал в лузу, при условии, что при этом не был сделан штрафной удар.</p> <p>Если при ударе одновременно упадут несколько шаров, то все они засчитываются и их владельцам ставятся на доске кресты.</p> <p>При первом ударе из «дома» (разбивке пирамиды) все упавшие шары засчитываются. Тем, кому они принадлежат, ставятся кресты.</p> <p>Штрафные удары учитываются на общем основании согласно правилам игры в «Малую русскую пирамиду».</p> <p>Если играющий, положив шар, сделает штрафной удар, то такой шар не засчитывается и выставляется плотно к середине короткого борта, противоположного «дому».</p> <p>Одновременно одному и тому же игроку два креста не записывают.</p> <p>Каждый из участников имеет право положить шар вне очереди. Если ему это не удастся, он получает крест.</p> <p>Если игрок не пожелает дать другому сыграть вне очереди, то обязан сам положить шар. В случае же неудачи получает крест. Партия заканчивается, когда все участники, за исключением одного, получили условленное число крестов и вышли из игры. Оставшийся считается выигравшим.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

Если по окончании партии возникает желание сыграть еще, обязательно надо снова провести жеребьевку.

При игре командами желательно, чтобы в них было равное число играющих. Если в какой-либо команде окажется на игрока меньше, то с общего согласия одному из членов этой команды дают два шара и он играет за двоих, в две очереди.

Капитаны команд кидают жребий: какой команде играть четными шарами, а какой — нечетными. После этого капитаны раздают шары. Каждый играет под номером полученного им шара, чередуясь с порядковыми номерами участников другой команды.

Капитан, взяв биток, ставит его в любое место «дома» и выполняет первый удар на общих основаниях. После этого играет капитан другой команды, за ним игрок из команды, производившей первый удар, и так далее по очереди.

Игрок, получивший условленное число крестов, выбывает, шар его снимается с бильярда. Таким образом, в одной из команд может оказаться на несколько участников меньше. Игра при этом продолжается по порядку оставшихся номеров.

Результатом партии могут стать выигрыш, проигрыш и ничья. Последняя может быть только вынужденной, если останется по одному игроку в каждой команде.

Эта игра развивает умение владеть «своим» шаром, тонко рассчитывать удары и быстро ориентироваться в обстановке.

5. «Батифон»

Играется двумя шарами с соблюдением всех правил «Алагера». При этом держащий «батифон» играет один против всех поочередно.

№
п/п Игра

Правила и основные особенности игры

Первый удар — выставку «своего» шара — всегда делает держащий «батифон». Выставка производится из «дома», за исключением случаев, когда держащий «батифон» дает фору.

После этого в игру вступает партнер, записанный под первым номером; он ставит «свой» шар на любое место в «доме» и оттуда производит удар. Играют поочередно вдвоем до тех пор, пока кто-то не положит шар противника или не сделает штрафной удар.

По окончании игры партнера № 1 к столу становится партнер № 2 на тех же основаниях и так до последнего участника, после которого опять наступает черед первого.

Все выигранные и проигранные удары отмечаются знаками «плюс» или «минус» против соответствующих фамилий на доске.

Держащий «батифон» может дать фору одним из следующих способов:

а) «Плотная» — получающему фору разрешается взамен первого его удара (перед ударом держащего «батифон») поставить «свой» шар рукой в любое место на бильярде (кроме «дома»). Выгоднее в данном случае поставить шар плотно к короткому борту вблизи одной из угловых луз или около «губы» средней, так как сыграть этот шар невозможно, а отбить трудно;

б) «Промах» — получающему фору разрешается дать один промах. Это право реализуется игроком только в очень трудном положении;

в) «На себя» — разрешается класть «свой» шар от шара в любую лузу;

г) «Любым любого» — разрешается играть любым шаром, каким удобнее, а дающий фору играет только «своим».

д) Смешанная — из всех перечисленных фор.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>Партия в «Батифон» может завершиться выигрышем или проигрышем.</p> <p>Эта игра развивает главным образом умение владеть «своим» шаром. Кроме того, «Батифон» обладает всеми свойствами и особенностями «Алагера».</p>
6.	«Большая русская пирамида»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Однако подсчет очков производится по-другому. К шарам «2», «3», «4» и «5» прибавляется по 10 очков. Таким образом, в «Большой русской пирамиде» всего получается $140+40=180$ очков.</p> <p>Кто первым положит 91 очко, считается победителем.</p> <p>Партия может закончиться выигрышем, проигрышем или ничьей. Ничья может быть нормальной, когда каждый сыграет по 90 очков, и вынужденной, когда каждый делает по три штрафных удара подряд (не изменяющих положения шаров на бильярде). Эта игра сложнее, интереснее, а главное — результат партии меньше зависит от случайностей, чем при игре в «Малую русскую пирамиду».</p>
7	«Винт»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница в том, что цифры на шарах меняют свое значение в зависимости от: а) количества положенных подряд шаров и б) различных комбинированных ударов, которыми положен тот или иной шар. Кроме того, насчитываются дополнительные очки за «коронки» — шары с определенными номерами, находящимися на полке у каждо-</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

го партнера, и за определенное число положенных шаров. Это делает «Винт» сложнее, разнообразнее и интереснее малой и большой «русских пирамид».

Первый чисто положенный шар засчитывается согласно его номиналу, второй удваивает свое цифровое значение, третий утраивает и т.д. Шары «винтятся» при условии, что они кладутся подряд, один за другим без ошибки (с кия).

Пример. Положено подряд четыре шара: «7», «10», «5» и «11». Первый шар «7» считается за 7 очков, «10» (второй шар) за $10 \times 2 = 20$ очков, «5» (третий) за $5 \times 3 = 15$ очков и «11» (четвертый) за $11 \times 4 = 44$ очка, а всего $7 + 20 + 15 + 44 = 86$ очков.

Всякий комбинированный удар «винтит-ся»: дуплетом — в 2 раза, от двух бортов — в 3 раза, от трех бортов — в 4 раза, от шара — в 1 раз, шаром — в 2 раза, абриколью — в 2 раза и т.д.

Пример. Положено подряд 4 шара: «9», «4», «10» дуплетом от шара и «12» абриколью. Первый шар считается за 9 очков, «4» — как второй шар — $4 \times 2 = 8$ очков, «10» — как третий шар — $10 \times 3 = 30$, как положенный дуплетом — $30 \times 3 = 60$ и еще от шара — $60 \times 2 = 120$ очков, «12» — как четвертый шар $12 \times 4 = 48$ и как положенный абриколью — $48 \times 2 = 96$ очков, всего $9 + 8 + 120 + 96 = 233$ очка.

Если шар положен двумя шарами, то его стоимость увеличивается в 3 раза, тремя шарами — в 4 раза, от двух шаров — в 3 раза, от трех шаров — в 4 раза, от четырех шаров — в 5 раз и т.д.

Пример. Положена «шестерка» четырьмя шарами дуплетом от шара в середину. «Шестерка», положенная четырьмя шарами,

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

считается $6 \times 5 = 30$, дуплетом — $30 \times 2 = 60$ и от шара — $60 \times 2 = 120$ очков.

За первый штрафной удар взимается 5 очков, за второй у того же партнера — 10 очков, за третий — 20 очков, за четвертый — 40 очков и т.д. Штрафные очки не списываются с давшего штраф, а приписываются его партнеру.

Пример. Дано 5 штрафных ударов: первый считается 5 очков, второй — 10, третий — 20, четвертый — 40 и пятый — 80, всего $5 + 10 + 20 + 40 + 80 = 155$ очков. Все эти очки приписываются к очкам другого партнера.

«Коронки». «Коронками» называются определенные шары, находящиеся на полке у одного из партнеров, хотя бы и положенные одновременно. За такие «коронки» прибавляется:

- а) «туз» («1») — 50 очков,
- б) «малая коронка» («12» и «2») — 50 очков,
- в) «большая коронка» («13», «14» и «15») — 200 очков,
- г) десять различных шаров — 300 очков,
- д) «полная коронка» (все 15 шаров) — 500 очков.

К положенному после десятого шара одиннадцатому, кроме его номинала, прибавляется 50 очков, к двенадцатому — 100, к тринадцатому — 150, к четырнадцатому — 200, к пятнадцатому — 250 очков (кроме 500 за «полную коронку»), а всего — 750 очков.

Когда на бильярде остается один или несколько шаров, которые не могут изменить уже определившийся результат партии, решается не разыгрывать ее до последнего шара, а победа признается за тем, у кого больше очков.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>В последнем шаре партию разыгрывают только тогда, когда это может дать выигрыш одному из партнеров или когда оставшийся шар — «короночный» для одного из играющих.</p> <p>Проигравший определенное число очков может предложить разыграть их на новую партию, т.е. если он проиграет эту партию, то очки удваиваются, если выиграет, то очки списываются. Например, на новую партию разыгрывается 300 очков. При выигрыше партии должником очки скидываются, игроки остаются в расчете, при проигрыше должника — последний будет должен уже 600 очков.</p> <p>Партия может завершиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной и вынужденной.</p> <p>Для уравнивания игры может даваться фора. По сравнению с «Малой русской пирамидой» размер ее примерно в 5—10 раз больше.</p>
8.	«Винт с цветными шарами»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил игры в «Винт». Разница в том, что к пятнадцати номерным шарам прибавляются семь цветных: четыре красных и по одному желтому, зеленому и черному. Всего в игре двадцать два шара (кроме битка).</p> <p>К «2», «3», «4» и «5» прибавляется по 10 очков. Четыре красных шара считаются по 30 очков, желтый — 60 очков, зеленый — 120 очков и черный — 240 очков.</p> <p>Цветные шары класть первым и притом чистым ударом нельзя, можно класть сразу комбинированным (дуpletом, от шара, шаром и т.п.) или после другого положенного</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>шара. Исключение составляет случай, когда на бильярде остаются одни цветные шары.</p> <p>Кроме того, в этой игре иные «коронки», за набор которых прибавляется:</p> <p>а) «малая коронка» («2» и «12») — 50 очков,</p> <p>б) «средняя коронка» («13», «14» и «15») — 200 очков,</p> <p>в) «большая коронка» («2», «3», «4» и «5») — 400 очков,</p> <p>г) «цветная коронка» (все семь цветных шаров) — 500 очков,</p> <p>д) десять различных шаров — 400 очков,</p> <p>е) пятнадцать различных шаров — 800 очков,</p> <p>ж) «полная коронка» (все двадцать два шара) — 1000 очков.</p> <p>Эта игра — самая интересная и захватывающая из всех «пирамидок». В ней масса всевозможных сложных комбинаций.</p> <p>Партия может завершиться выигрышем, проигрышем и ничьей. Последняя может быть нормальной и вынужденной; и та, и другая бывают очень редко.</p> <p>Фора дается примерно в 15—20 раз большая, чем в «Малой русской пирамиде».</p>
9.	«Игра от бортов»	<p>Игра коллективная, похожа на «Алагер», с той разницей, что на среднюю точку бильярда ставится простая пробка средней величины.</p> <p>Играют в два шара неограниченное число партнеров.</p> <p>Цель игры: от борта или бортов «чужим» сбить пробку. Тот, кому это удастся, считается выигравшим определенное число очков. Затем пробка снова ставится на середину и игра продолжается до тех пор, пока кто-либо</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

не наберет условленное число очков (обычно играют до 100).

В начале игры каждому записывается по одному очку; вместе они образуют сумму, необходимую для расчетов за штрафные удары и за удачные, когда пробка сбивается.

Удар считается штрафным, когда играющих:

- а) соьет пробку «своим» шаром;
- б) соьет пробку «чужим» шаром прямо, а не от борта;
- в) не попадает в шар;
- г) положит «свой» шар в лузу;
- д) потушет шар «свой» или «чужой»;
- е) выбьет «свой» шар за борт.

Штраф взимается в размере суммы очков, имеющихся в данный момент у всех игроков. Например, при десяти играющих первый штраф будет 10 очков, второй — 20 очков (10+10), третий — 40 очков (10+10+20) и т.д.

За правильно сбитую пробку тоже прибавляется сумма очков, имеющихся в данный момент у всех игроков.

Запись очков производится мелом на черной доске. Для этого она графится по числу играющих, вписываются их номера и фамилии и против каждой пишется единица, а внизу общая сумма очков. Впоследствии, в зависимости от хода игры, очки прибавляются или убавляются.

Пример. Участвуют 8 человек. В какой-то момент игрок № 2 дал штрафной удар, на доске против его фамилии стирается «1» и пишется «-7», а сумма всех очков исправляется с «8» на «16»; № 4 дал штрафной удар, против его фамилии стирается «1» и пишется «-15», а сумма очков исправляется с «16» на «32»; № 6 дал штрафной удар, против его фамилии «1» исправляется на «-31», а сумма

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>всех очков исправляется на «64»; наконец, № 6 сбил правильно пробку, против его фамилии «-31» исправляется на «+33», так как $64-31=33$. На этом партия, возможно, завершается, и запись начинается сначала для новой партии.</p> <p>Партия может окончиться выигрышем и проигрышем. Эта игра развивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) умение играть от бортов и класть шары дуплетом, триплетом, труабаном и пр.; б) точность попадания битком в играемый шар от борта или бортов; в) владение «своим» шаром.

**10. «Кайза»
(финский
вариант
игры «Пять
шаров
с карамбо-
лями»)**

«Кайза» распространена в ряде западных стран. Играется пятью шарами: 2 белыми (битка), 2 красными и желтым («кайза»). Цена шаров разных цветов: белого — 2, красного — 3, желтого — 6 очков. Для победы необходимо набрать 60 очков.

Перед началом игры шары расставляются следующим образом: желтый — на точку «2», один красный — на точку 1, другой красный — на точку 3. Право первого удара разыгрывается следующим образом. Оба партнера одновременно ударяют каждый по «своему» шару, поставленному в «доме», так, чтобы отразившись от противоположного борта, он возвратился обратно в «дом». Чей шар подойдет ближе к короткому борту «дома», тот получает право первого удара.

Каждый партнер имеет свой биток белого цвета, помеченный, соответственно, одной или двумя точками.

Начинающий игру получает шар с одной точкой, его партнер — с двумя точками. После этого второй игрок ставит свой шар-биток

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

до начала игры за центральную точку так, чтобы он не мешал партнеру играть желтый или дальний от него красный шар в желаемый угол.

Игроки заказывают, в какую лузу какой шар играется.

При первом ударе нельзя играть красный шар, находящийся на ближней точке 1, и желтый (на точке 2) — в среднюю лузу.

Дуплет считается только в середину. Карамболь заказывать не обязательно, а при сыгрывании шаров таким образом к полученным очкам прибавляются дополнительные, в зависимости от количества карамблей и цвета шаров, от которых выполняется удар. Счет очков ударом карамболь:

- | | |
|----------------------------|------------|
| а) белый шар, положенный | |
| в любую лузу, | — 2 очка |
| с карамболом: | |
| по красному | — 4 очка |
| по двум красным | — 7 очков |
| по желтому | — 7 очков |
| по желтому | |
| и красному | — 10 очков |
| по желтому | |
| и двум красным | — 13 очков |
| б) красный шар, положенный | |
| в любую лузу, | — 3 очка; |
| с карамболом: | |
| по белому | — 5 очков |
| по красному | — 6 очков |
| по белому | |
| и красному | — 8 очков |
| по желтому | — 9 очков |
| по белому и желтому | — 11 очков |
| по красному | |
| и желтому | — 12 очков |
| по белому, желтому | |
| и красному | — 14 очков |

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		в) желтый шар, положенный в угол, — 6 очков с карамболом: по белому — 11 очков по красному — 12 очков по белому и красному — 14 очков по двум красным — 15 очков по двум красным и белому — 17 очков
		г) желтый шар, положенный в середину или дуплетом (от нескольких бортов) в угол, — 12 очков с карамболом: по белому — 17 очков по красному — 18 очков по белому и красному — 20 очков по двум красным — 21 очко по двум красным и белому — 23 очка

При первом ударе нельзя играть по красному шару, стоящему на точке в «доме». Первый удар в партии и удар после попадания битка в лузу всегда производят из «дома».

Обычно игра заканчивается, если один из игроков набрал 60 очков. Но при этом существуют два исключения:

1. Если игрок, набравший 58 очков, забивает белый шар без карамболя, то партия не заканчивается и игра продолжается. При этом у игрока сохраняется право на удар. Партия может быть закончена либо забитым белым шаром после удара карамболом, либо просто любым другим шаром (желтым или красным).

2. Если игрок набрал 59 очков и при этом забивает белый шар без карамболя, он лишается удара. Партия продолжается.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>При игре в «Кайзу» наказываются штрафными очками следующие ошибки:</p> <p>1. Если «свой» шар попадает в лузу или за борт, то штраф начисляется в следующем размере:</p> <ul style="list-style-type: none"> биток не коснулся других шаров — 2 очка; был карамболь по белому шару — 2 очка; был карамболь по красному шару — 3 очка; был карамболь по желтому шару — 6 очков. <p>После любой ошибки право на удар теряется. Также теряется право на удар, если игрок заденет любой шар частью тела, одеждой или кием.</p> <p>2. Если судья посчитает, что ошибка («туш») была преднамеренная, в результате чего игрок получил определенную выгоду, то он восстанавливает прежнее положение шаров и передает право на очередной удар партнеру. Штрафные очки вычитаются из суммы очков, набранных провинившимся игроком.</p> <p>При игре в «Кайзу» необходимо выполнять следующие условия:</p> <p>1. Забитый шар (желтый или красный) тут же выставляется на свою первоначальную точку, желтый — на центральную точку; в случае если она занята другим шаром, желтый выставляется на свободную точку красного шара. Если после выполненных ударов центральная точка окажется свободной, а желтый шар еще не двигался с точки красного шара, то он переставляется на свою центральную точку.</p> <p>2. Красный шар всегда выставляется на точку в «доме». Если она занята, то на противоположную точку красного шара. Если же заняты обе эти точки, то красный шар после сыгрывания в лузу выставляется на середину у короткого борта в «доме».</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>3. Если в лузу сыгран белый шар, то игрок, чей биток упал в лузу, по окончании серии партнера выставляет его в любое место в «доме» и играет, в свою очередь, по правилам игры из «дома».</p> <p>4. Если игрок сыграет шар и сделает при этом карамболь, но какой-либо шар, кроме «своего», вылетит за борт, то очки автору этого удара начисляются в обычном порядке, а очередь переходит к партнеру.</p> <p>5. Очки за карамбольный удар не начисляются, если при этом шар игрался шаром.</p> <p>6. Шар не засчитывается, если он сыгран двумя и более шарами.</p> <p>7. Игрок не обязан при своем ударе попадать в другие шары. Промах не штрафуется. Разрешается по своему усмотрению просто катнуть биток в любую точку стола с выгодой для себя и затрудняя задачу сопернику.</p> <p>8. Не разрешается сыграть желтый шар в середину дважды подряд, тогда как в угловые лузы его можно сыграть раз за разом сколько угодно. В случае нарушения этого условия удар переходит к партнеру.</p>
11.	«Кладка шаров кием чисто в лузы»	<p>Одна из вспомогательных, тренировочных игр. Ставится обычная пирамида, без определенной нумерации шаров по рядам. Играющий должен положить кием все 16 шаров в лузы.</p> <p>Началом игры считается заявление игрока: «Начинаю!». После этого производится разбивка пирамиды или кладка битка в любую лузу.</p> <p>В первом случае играющий разбивает пирамиду и начинает класть любой шар в любую лузу, причем ведется подсчет ударов.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

Во втором случае играющий сначала кладет биток в любую лузу, а потом все шары поочередно, начиная с угловых, кладет в правый или левый углы, противоположные «дому». При таком начале игры все шары могут быть положены за 16 ударов.

Разрешается класть шары шаром, от шара, как угодно, а также играть машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

Если играющий, кладя какой-либо шар, сделает двойной удар по битку или коснется (до удара или после него) любого шара кием, машинкой, рукой и т.п., ему присчитывается лишний удар. Упавший в лузу шар обратно не выставляется.

Если играющий выбьет за борт какой-либо шар, последний просто выставляется на точку или к короткому борту, если точка занята. Штраф при этом не начисляется.

При коллективной игре выигрывает тот, кто положит все 16 шаров за меньшее число ударов.

В этой игре может быть и один участник, наметивший положить все шары за определенное число ударов.

Партия может завершиться выигрышем, проигрышем или ничьей. Последняя может быть нормальной и условной. Нормальная ничья получается:

а) когда играют несколько человек и каждый положит 16 шаров за одно и то же число ударов;

б) при даче форы — например, в 3 удара, дающий ее положил все шары за 16 ударов, а его партнер положил шары за 19 ударов.

Фора может быть трех видов:

а) дается начало — сильнейший бьет первым, а его партнер затем рассчитывает свои

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>удары, уже зная, на какой результат ему следует ориентироваться;</p> <p>б) ударами — 1, 2, 3 и т.д.;</p> <p>в) смешанная — даются начало и удары.</p>
12.	«Кладка шаров по солнцу»	<p>Эта игра вырабатывает умение: наносить прямой удар в центр шара, класть в лузу шар при любой неудобной композиции на поле, избегать касания шаров в самом трудном положении, играть шаром, стоящим плотно к борту.</p> <p>Одна из вспомогательных тренировочных игр. Соблюдаются все правила «кладки шаров по порядку номеров». Разница в том, что шары кладутся не только по порядку номеров, но и в определенные лузы.</p> <p>После первого удара начинающего, вне зависимости от того, разобьет он пирамиду или нет, партнер назначает лузу, в которую должен быть положен «туз» («1»). При этом надо стремиться, чтобы следующие шары «2», «3», «4» не оказались близко от луз, в которые они должны быть сыграны.</p> <p>После сыгранного первого шара второй («2») кладется в следующую по ходу солнца (по часовой стрелке) лузу; «3» — в следующую и т.д. Например, «туз» назначено положить в правый дальний угол, находящийся против «дома», значит, шар «2» надо класть в правую середину, «3» — в правый угол «дома», «4» — в левый угол «дома», «5» — в левую середину, «6» — в левый дальний угол и т.д.</p> <p>Надо твердо запоминать лузы и соответствующие шары. В одну и ту же лузу кладутся шары:</p> <p>«туз», «7» и «13»;</p> <p>«2», «8» и «14»;</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>«3», «9» и «15»; «4» и «10»; «5» и «11»; «6» и «12».</p> <p>Если шар будет по ошибке положен не в ту лузу, то он не засчитывается и выставляется на бильярд.</p> <p>Если ошибка играющего в пропуске шара обнаружится после покладки других шаров, то пропущенный шар снимается с бильярда и засчитывается, а игра продолжается.</p> <p>Если будет перепутана луза и это обнаружится после нескольких положенных шаров, то все они засчитываются и игра продолжается согласно новому порядку. Например, шар «4» надо было положить в правую середину, а играющий положил его в правый угол «дома», шар «5» положил в левый угол «дома», «6» — в левую середину, после чего ошибка обнаружилась. Все неправильно положенные шары «4», «5» и «6» засчитываются. Создался новый порядок, в соответствии с которым и следует продолжать класть очередные шары, т.е. «7» — в левую дальнюю, «8» — в правую дальнюю, «9» — в правую середину и т.д.</p> <p>Эта игра требует не только высокой техники, умения хорошо класть шары, но главным образом точного и сложного расчета. Продумывать ход игры приходится часто на 7—8 ударов вперед.</p>
13.	«Пачекот»	<p>Особая разновидность игры в кегли. Играется на любом бильярде (лузном и безлузном) тремя шарами — двумя белыми и битком.</p> <p>Кегли можно сбивать любым шаром: белым — как угодно, битком — только от шара.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

По сбитым кеглям в соответствии с их нумерацией начисляют очки.

Первая кегля, стоящая правее «короля», — 1 очко, вторая кегля — 2, третья — 3, четвертая — 4, «король» — 5 и все кегли — 15 очков. Счет кеглей идет по часовой стрелке; возле каждой обычно пишется мелом соответствующий номер.

В игре могут участвовать от 2 до 15 человек. Чем больше — тем будет интереснее.

Перед началом игры пишутся на 15 бумажках номера от 1 до 15. Все участвующие вынимают эти закрытые билеты и, посмотрев свой номер, прячут их, так что никто не знает номеров у других.

Оставшиеся билеты закрываются и откладываются в сторону.

Цель игры — набрать 31 очко, считая за очки и свой номер. Например, партнер, вынувший № 1, должен фактически набрать 30 очков.

Партнер, который первым наберет точно недостающее до 31 число очков, считается выигравшим.

Если один из играющих переберет очки, то он обязан показать свой номер. Из игры он выбывает.

Если играющий собьет 4 кегли вокруг «короля», то вне зависимости от его номера считается, что он партию выиграл, так как сделал «пачекот».

Давать промах и касаться «своего» или белого шара разрешается. Штраф не взимается, но удар переходит к следующему партнеру.

Результатом игры может быть выигрыш или проигрыш.

Эта игра развивает: точность удара — так как часто требуется нанести такой удар, что-

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

бы во избежание перебора очков упала только одна определенная кегля; умение попадать в шар от борта; умение попадать «своим» шаром от шара в определенное место (в кеглю).

14. «Пирамида
счетом
шарами»

Играется на тех же основаниях и 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. Кто первым положит 8 шаров, тот и выиграет партию.

Игра может окончиться выигрышем, проигрышем или ничьей. Ничья может быть только вынужденной. Например, в конце игры шар-биток встает вплотную к одному из двух шаров, оставшихся на бильярде, а второй шар стоит в растворе лузы. Партнеры, не желая рисковать, будут только касаться кием битка. После трех таких касаний каждым партнером партия объявляется законченной вничью.

За штрафной удар выставляется шар с полки. Если у допустившего промах нет таких шаров — то из сыгранных впоследствии. Если же у давшего штраф так и не будет сыгранных шаров, то партнер его играет уже до 8 шаров за минусом количества штрафных. Например, игрок дал два шара штрафа, а сыгранных не имеет — его противник играет только до 6 шаров.

Обыкновенно подобным образом счет ведется между равными партнерами, так как при игре на шары реже случайные результаты, которые часто имеют место при игре на очки.

Фора дается обычно следующим образом: сильнейший отдает часть своих сыгранных

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>шаров слабейшему, а также в виде шаров, снятых со стола перед началом игры. Форa может быть смешанной: часть шаров снимается со стола, а часть дается из сыгранных. При даче форы может случиться, что в конце игры не хватит шаров для выигрыша, тогда недостающее их количество выставляется на бильярд с полки.</p>
15.	«Пирамида с цветными шарами»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница только в том, что изменяется счет очков и к пирамиде прибавляются 5 цветных шаров: 4 красных и 1 желтый. Всего в игре 20 шаров (кроме битка).</p> <p>Каждый номерной шар считается за 10 очков, все 15 шаров — 150 очков. Цветные шары считаются: 4 красных — каждый по 40 очков и один желтый — 50 очков, всего — 210 очков. Сама пирамида — без цветных — имеет 140 очков. Таким образом, в пирамиде с цветными шарами получается общее количество очков $140+150+210=500$.</p> <p>Партия играется до последнего шара, после чего меньшее число очков, набранное одним из партнеров, вычитается из большего числа очков, набранного другим. Разница очков и составляет выигрыш одного из партнеров. Например, один партнер набрал 367 очков, а другой 133; первый выиграл $367-133=234$ очка.</p> <p>Можно условиться считать разницу между 251 и лишними очками, сыгранными партнером. Например, один партнер набрал 367 очков, значит, он выиграл $367-251 = 116$ очков.</p> <p>Точно так же партия может считаться оконченной, когда один из партнеров наберет 251 очко.</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>Партия может завершиться выигрышем, проигрышем или ничьей. Последняя может быть нормальной (по 250 очков у каждого) и вынужденной (на общих основаниях).</p>
16.	«Пирамида-подкатка»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница в том, что один из партнеров — «подкатчик» — делает два удара подряд. Обыкновенно первым ударом он подкатывает играемый шар по возможности ближе к лузе, а вторым ударом кладет его. После положенного шара — благодаря подкатке или сделанного сразу с первого удара — подкатчик имеет уже только один удар, который обыкновенно используется для отыгрыша.</p> <p>Игра ведется без заказа. Куда бы какой шар ни упал — он засчитывается.</p> <p>Эта игра вырабатывает у подкатчика точность и мягкость удара — одну из главных составляющих высшего мастерства, кроме того, учит быть крайне осторожным при отыгрыше.</p> <p>У играющего против подкатчика развиваются, во-первых, умение точно класть шары (необходимо играть любой мало-мальски возможный шар, иначе он будет сыгран с двух ударов подкатчиком), во-вторых, умение применять самые сложные комбинации по кладке шаров.</p> <p>Партия в «подкатку» может завершиться выигрышем, проигрышем или ничьей.</p>
17.	«Пирамида без касания борта»	<p>Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил «Малой русской пирамиды» (71 очко). Разница в том, что один из партнеров не имеет права касаться битком</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>бортов; за всякое такое прикосновение с него взимается 5 очков штрафа. Партия ведется обязательно с форой. Тот, кто не имеет права касаться борта, получает вперед от 50 до 70 очков включительно — в зависимости от силы противника и конструкции бильярда. Со стороны дающего фору партия ведется на общих основаниях, как при игре в «Малую русскую пирамиду».</p> <p>Заказ делать не надо, любой упавший шар засчитывается, если при этом не было штрафного удара или действия.</p> <p>Игра может завершиться выигрышем, проигрышем и ничьей.</p> <p>Получающий фору должен обладать очень высокой техникой, в совершенстве владеть «своим» шаром, иначе ему трудно добиться победы.</p>
18.	«Пять шаров — 60 очков» («Русская партия»)	<p>Играется пятью шарами: двумя белыми — «1» и «2», двумя красными и одним желтым. Каждый из цветных шаров имеет свое определенное место на бильярде. Красные шары ставятся на крайние точки (1 и 3), желтый — на точку 2.</p> <p>После расстановки цветных шаров играющие кидают жребий, кому начинать. В следующих партиях первый удар выполняют по очереди.</p> <p>Начинающий игрок берет белый шар «1» и ставит его на любое место в «доме», откуда и делает первый удар на общих основаниях.</p> <p>Началом партии считается этот первый удар при условии, что шар выйдет за линию «дома». Если же он из «дома» не выкатится, то штраф не взимается, а удар повторяется.</p> <p>Класть шар первым, начальным ударом нельзя. Если при этом шар, в который попал</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

биток играющего, упадет в лузу, то он выставляется на прежнее место, очки не считаются и удар переходит к партнеру.

Играющий вторым номером (белым шаром «2») также делает свой первый удар из «дома» и имеет право играть любой находящийся вне «дома» шар в любую лузу.

Всякий промах, называемый в этой игре «выставкой», оплачивается одним очком в пользу партнера.

Положенный в лузу шар сразу вынимается и ставится на прежнее место: красные шары на крайние точки, желтый — на среднюю.

Если нужная точка занята, шар ставится на другую, вне «дома»; если и эта точка не свободна, он ставится на точку «дома»; если же все три точки заняты, то шар ставится посередине короткого борта, противоположного «дому». Как только освободится одна из точек, шар с короткого борта переставляется на нее при том лишь условии, если он не был тронут при ударе одним из шаров.

Играть прямо шары, находящиеся в «доме», нельзя, попадать в них разрешается только обратным ходом битка от короткого борта, противоположного «дому». Сыгранные же прямо шары не считаются и ставятся на свои точки, а удар переходит к партнеру.

Если играть надо «с рук», а все шары находятся в «доме», то играть их надо обязательно и только из постоянного «дома» (попадать обратным ходом битка от короткого борта или вообще от бортов в шары, находящиеся в «доме»); если же шар будет просто сыгран, то он ставится на свою точку, очки не считаются.

Счет положенных шаров:

- а) белый шар — в любую лузу — 2 очка,
- б) красный шар — в любую лузу — 3 очка,

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		<p>в) желтый шар — в угловую лузу — 6 очков,</p> <p>г) желтый шар — в среднюю лузу — 12 очков.</p> <p>Класть желтый шар два раза подряд в середину нельзя. Если же это произойдет, то шар не засчитывается и ставится на точку «2». Штраф при этом не взимается, а удар переходит к партнеру.</p> <p>После каждого удара сумма сделанных игроком в эту его очередь очков записывается на доску с подведением общего итога всех набранных очков.</p> <p>Играют до 60 очков. Тот, кто раньше наберет 60 очков, считается выигравшим партию.</p> <p>Штрафными очками партия не может быть завершена, требуется положить обязательный шар.</p> <p>Штраф взимается за:</p> <p>а) выставку (промах), касание «своего» шара или других кием, рукой, машинкой, одеждой, удар «чужим» шаром — 1 очко;</p> <p>б) падение «своего» шара в лузу или вылет его за борт — 2 очка;</p> <p>в) падение белого шара в любую лузу, а «своего» «на себя» (т.е. в любую лузу от шара) — 2 очка;</p> <p>г) падение красного шара в любую лузу, а «своего» «на себя» — 3 очка;</p> <p>д) падение желтого шара в угол и «своего» «на себя» — 6 очков;</p> <p>е) падение желтого шара в середину и «своего» «на себя» — 12 очков.</p> <p>Очки приписывают партнеру, но не снимают у проштрафившегося.</p> <p>Если играющий ударит не «своим» шаром, если партнер задержит или отклонит катящийся биток, заказанный или незака-</p>

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

занный шар, помешает играющему, а также если застрявший шар упадет в лузу до удара партнера — от явного толчка, то поступают согласно правилам игры в «Малую русскую пирамиду».

Фора дается обыкновенно одним способом — слабейший партнер играет меньшее число очков, сильнейший же все 60 очков. Например, при форе 25 очков слабейший играет 35 очков, а сильнейший — 60 и т.п.

Иногда фора дается карамболями, т. е. получающий ее, делая карамболи, засчитывает их себе, а дающему фору карамболи не засчитываются.

Партия может завершиться выигрышем или проигрышем. Ничьей не бывает.

19. «Пять шаров с карамболями»

Играется на тех же основаниях и с соблюдением всех правил игры «Пять шаров — 60 очков», только считаются карамболи.

Карамболом называется такой удар, когда «свой» шар (биток) во время движения касается двух, трех и более шаров.

Очки при этом начисляются играющему только в том случае, когда правильно положен заказанный шар и непосредственно после этого сделан карамболь. Подсчет ведется следующим образом:

- а) белый шар, положенный в любую лузу, с карамболом:
- | | |
|---------------------------|----------|
| по красному | 4 очка |
| по двум красным | 7 очков |
| по желтому | 7 очков |
| по желтому и красному | 10 очков |
| по двум красным и желтому | 13 очков |
- б) красный шар, положенный в любую лузу, с карамболом:

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
		по белому 5 очков
		по красному 6 очков
		по желтому 9 очков
		по белому и красному 8 очков
		по белому и желтому 11 очков
		по красному и желтому 12 очков
		по красному, желтому и белому 14 очков
		в) желтый шар, положенный в угол, с карамболом:
		по белому 11 очков
		по красному 12 очков
		по белому и красному 14 очков
		по двум красным 15 очков
		по двум красным и белому 17 очков
		г) желтый шар, положенный в середину, с карамболом:
		по белому 17 очков
		по красному 18 очков
		по белому и красному 20 очков
		по двум красным 21 очко
		по двум красным и белому 23 очка
		При шаре, положенном шаром, этот удар за карамболь не считается.
		Если играющий сделает штрафной удар, то все, что он сыграл, включая и карамболь, присчитывается партнеру. Например, был положен желтый шар в угол и сделан карамболь по двум красным, но и «свой» шар (белый) упал в лузу. Согласно пункту «в» начисляется 15 очков, но все они приписываются партнеру и т.д.
		Партия может завершиться выигрышем или проигрышем. Ничьей не бывает.
20.	«Снятие шаров рукой»	Одна из вспомогательных, тренировочных игр, в которой один игрок действует кием, а другой снимает шары рукой.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

В начале игры выставляется пирамида (с любым расположением шаров). Играющий кием из «дома» разбивает ее или отраженным ударом от короткого борта ставит «свой» шар (биток) сзади пирамиды, чтобы следующим ударом разбить ее.

Если при разбивке какой-либо шар упадет в лузу, удар повторяется, очередь к другому партнеру не переходит. Если же все шары останутся на столе, то партнер в свою очередь снимает рукой любой шар и кладет к себе на полку.

Перед началом партии заключается устное соглашение, сколько шаров обязан положить играющий кием. Положивший условленное количество шаров считается выигравшим, а партия — оконченной.

Играют по очереди: сперва один кладет шары кием, а другой снимает рукой любой шар в свою пользу; потом — наоборот.

Играющий кием должен соблюдать все правила «Малой русской пирамиды». Исключение составляет штрафной удар — за него потом играется лишний шар.

Результатами в этой партии могут быть выигрыш, проигрыш или ничья.

В этой игре развиваются умение класть шары, сообразительность и тонкий расчет.

Фора дается шарами.

21. «Снукер»

Игра ведется на лузном бильярде с 22 шарами, среди которых 1 белый (биток), 15 красных и 6 шаров различных цветов (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый и черный).

Шары оцениваются в зависимости от цвета: красный — 1 очко, желтый — 2, зеленый — 3, коричневый — 4, синий — 5, розовый — 6 и черный — 7 очков.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры	
		по белому	5 очков
		по красному	6 очков
		по желтому	9 очков
		по белому и красному	8 очков
		по белому и желтому	11 очков
		по красному и желтому	12 очков
		по красному, желтому и белому	14 очков
		в) желтый шар, положенный в угол, с карамболом:	
		по белому	11 очков
		по красному	12 очков
		по белому и красному	14 очков
		по двум красным	15 очков
		по двум красным и белому	17 очков
		г) желтый шар, положенный в середину, с карамболом:	
		по белому	17 очков
		по красному	18 очков
		по белому и красному	20 очков
		по двум красным	21 очко
		по двум красным и белому	23 очка
		При шаре, положенном шаром, этот удар за карамболь не считается.	
		Если играющий сделает штрафной удар, то все, что он сыграл, включая и карамболь, присчитывается партнеру. Например, был положен желтый шар в угол и сделан карам- боль по двум красным, но и «свой» шар (бе- лый) упал в лузу. Согласно пункту «в» начис- ляется 15 очков, но все они приписываются партнеру и т.д.	
		Партия может завершиться выигрышем или проигрышем. Ничьей не бывает.	
20.	«Снятие шаров рукой»	Одна из вспомогательных, тренировоч- ных игр, в которой один игрок действует ки- ем, а другой снимает шары рукой.	

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

В начале игры выставляется пирамида (с любым расположением шаров). Играющий кием из «дома» разбивает ее или отраженным ударом от короткого борта ставит «свой» шар (биток) сзади пирамиды, чтобы следующим ударом разбить ее.

Если при разбивке какой-либо шар упадет в лузу, удар повторяется, очередь к другому партнеру не переходит. Если же все шары останутся на столе, то партнер в свою очередь снимает рукой любой шар и кладет к себе на полку.

Перед началом партии заключается устное соглашение, сколько шаров обязан положить играющий кием. Положивший условленное количество шаров считается выигравшим, а партия — оконченной.

Играют по очереди: сперва один кладет шары кием, а другой снимает рукой любой шар в свою пользу; потом — наоборот.

Играющий кием должен соблюдать все правила «Малой русской пирамиды». Исключение составляет штрафной удар — за него потом играется лишний шар.

Результатами в этой партии могут быть выигрыш, проигрыш или ничья.

В этой игре развиваются умение класть шары, сообразительность и тонкий расчет.

Фора дается шарами.

21. «Снукер»

Игра ведется на лузном бильярде с 22 шарами, среди которых 1 белый (биток), 15 красных и 6 шаров различных цветов (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый и черный).

Шары оцениваются в зависимости от цвета: красный — 1 очко, желтый — 2, зеленый — 3, коричневый — 4, синий — 5, розовый — 6 и черный — 7 очков.

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

На одном столе могут играть не только двое, но и несколько человек. Для игры в «Снукер» надо специально подготовить стол: нанести мелом зоны «дома» для битка. Для этого через точку 1 проводится жирная меловая поперечная линия «дома». Радиус зоны равен одной трети расстояния от линии «дома» до ближайшего короткого борта. Полуокруг зоны легко наносится при помощи тонкой веревки. Ее нужно сложить пополам, в петлю просунуть кусочек мела, а концы прижать к точке 1.

Шары устанавливаются, как показано на рис. 68а.

При игре соблюдается принцип очередности: если удар не принес выигрышных очков, право на него переходит к следующему игроку. Разбивающий пирамиду может поставить биток на любой удобной для него точке в зоне «дома».

Первым ударом биток должен обязательно коснуться только красного шара, если он заденет другой, то фиксируется ошибка (штраф) и с играющего списываются очки — в зависимости от ценности задетого шара.

При выполнении первого удара важно не только удачно разбить пирамиду, но и как можно дальше откатить от нее биток. Вариант такого рационального удара показан на рис. 68а.

Шары кладутся в любую из шести луз, но первым обязательно должен быть сыгран красный шар, после чего можно играть любой цветной, каковым считается любой шар, кроме красного и битка. То есть в процессе игры каждый раз перед сыгрыванием цветного шара должен быть положен в лузу красный. В этом случае открывается возмож-

№
п/п

Игра

Правила и основные особенности игры

ность с кия (т.е. несколькими последовательными ударами) сделать «крупную серию», которая представляет собой большую сумму выигранных очков.

Положенный в лузу красный шар из игры выходит. До тех пор пока на столе есть хотя бы один красный шар, цветные шары можно забивать в любом порядке.

Положенные в лузы цветные шары на этой стадии игры сразу выставляются на те точки стола, где они находились вначале. Если такая точка занята другим шаром, цветной шар выставляется на самую верхнюю свободную точку.

Например, если в лузу сыгран зеленый шар, а его место занято красным, то зеленый ставится на место черного, если же и это невозможно, то на место розового и т.д.

Первая часть игры заканчивается с последним положенным красным шаром.

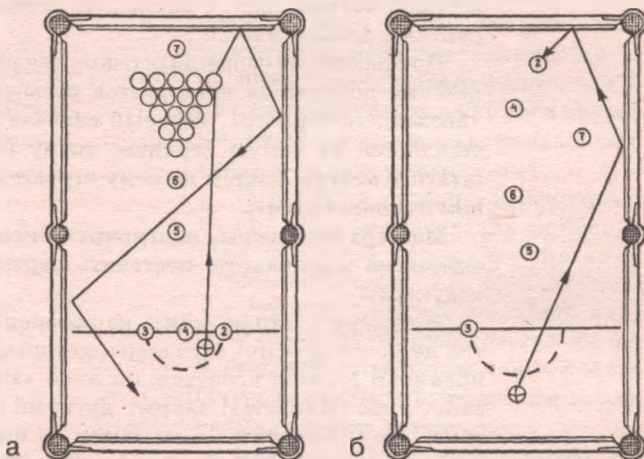


Рис. 68. Игра «Снукер»

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

С этого момента правила по отношению к цветным шарам становятся более строгими: их следует сыграть в лузы обязательно в порядке ценности, начиная с желтого. В целом последовательность такова: желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный.

Положенные таким образом в лузы цветные шары в игре больше не участвуют. Исключением являются случаи ошибок при ударе. Тогда сыгранный цветной шар выставляется на свою основную позицию.

Вышедшие из игры красные и цветные шары обычно по специальным направляющим дорожкам скатываются на полки, смонтированные внутри снукерного стола.

Игра подходит к завершению, когда на столе остаются два шара: биток и черный. Может случиться, что ни один из партнеров не достиг большого преимущества перед другим, и тогда все решают семь очков за положенный черный шар, с покладкой которого партия и заканчивается.

При равенстве набранных очков для определения победителя повторяется розыгрыш «последнего черного», который сначала выставляется на самую верхнюю точку (свое штатное место), а затем по нему играют битком из зоны «дома».

Мастера этой игры, маневрируя битком, стремятся в результате поставить партнеру «снукер».

«Снукер» — это позиция, из которой биток не может достичь того шара, который по правилам должен играть: он либо «замазан», либо полностью закрыт другими шарами. Но шансы все же остаются — выручить может меткий бортовой удар (абриколь).

№ п/п	Игра	Правила и основные особенности игры
----------	------	-------------------------------------

На рис. 686 показано положение «снукер» при игре цветными шарами, когда для попадания в желтый шар (2 очка) можно направить биток двойным отражением от длинного и короткого бортов, но так, чтобы не задеть синий и черный шары. Следовательно, положение «снукер» — это своеобразная ловушка, из которой может выбрать только хладнокровный и хорошо подготовленный игрок. Штраф в 4 очка (наименьший) назначается за:

а) касание битка какой-либо частью кия, кроме наклейки;

б) касание любого шара рукой, одеждой и т.п.;

в) покладку в лузу битка вслед за правильно забитым красным, желтым, зеленым и коричневым шарами;

г) вылет битка при ударе за борт.

Штраф увеличивается до 5, 6 и 7 очков при покладке в лузу битка после правильно сыгранных соответственно синего, розового и черного шаров. Штрафные очки списываются у игрока, допустившего ошибку.

Если при игре шара одного цвета в лузу падает вместо него какой-либо другой, то очки не списываются, а сыгранный шар выставляется на свое штатное место.

Если игрок поставил партнеру «снукер», но при этом ему засчитана ошибка, следующий по очереди игрок имеет право объявить «свободный» шар, т.е. любой шар на столе заменяет тот, который оказался закрытым. Этот «свободный» шар можно либо положить в лузу, либо отыграть так, чтобы спрятать биток за каким-нибудь другим шаром и уже самому сделать «снукер».

Обычно мастера разыгрывают всю партию за 20—25 минут и стремятся набрать се-

рию в 100 очков. Крупные серии лучше получаются в начале игры, когда на столе много красных шаров, а цветные могут сыгаться по нескольку раз каждый. Подсчитано, что пределом, максимумом является серия в 155 очков. Например, выдающийся английский игрок Джо Дейвис в 1955 г. установил рекорд мира, набрав в «Снукере» серию в 147 очков.

«Снукер» — состязание достаточно сложное и по-своему содержательное. У играющих пробуждается интерес к сложному движению шаров даже больше, чем к собственно победе.

АМЕРИКАНСКИЙ БИЛЬЯРД

Из получивших широкое распространение в Америке игр на лузном бильярде, пожалуй, наибольший интерес представляют «Трехшаровая партия Кэнон» и игры пула. Всем им свойственна большая динамичность не только потому, что ширина луз на американских столах, подобно снукерным, заметно превышает размеры шаров, которые при этом чаще сыгрываются, но и потому, что такой пассивный способ ведения игры, как отыгрыш, используется в них весьма ограниченно. Именно этим американский бильярд привлекает больше всего.

Уже много лет на Западе проводится первенство мира и Европы по «Кэнону» и пулу. В марте 1992 г. в Санкт-Петербурге впервые проводился международный, среди стран СНГ, коммерческий турнир по пулу с достаточно привлекательным призовым фондом.

«Трехшаровая партия Кэнон»

Игра ведется на большом американском столе тремя шарами диаметром 52,5 мм — двумя белыми (каждый игрок имеет свой белый) и одним красным. Предварительно партнеры условливаются играть до определенного числа очков — 50, 100 и т.д.

В процессе игры можно не только сыгрывать в лузы «свой» белый, прицельные шары (белый партнера и красный), но и делать карамболи.

Перед началом партии красный шар ставится на специальную точку, лежащую на продольной оси стола в 32,4 см от дальнего короткого борта. После этого происходит розыгрыш начала удара, во время которого каждый партнер берет в руку по шару и с силой пускает его из «дома» вперед так, чтобы после отражения от дальнего короткого борта он возвратился обратно к тому короткому борту, со стороны которого выполнялся удар. Чей шар остановился ближе к борту — тот первым начинает игру. Если шары стали одинаково, розыгрыш повторяется. Игроку, биток которого при этом коснулся красного шара, засчитывается ошибка, а его сопернику при этом начисляются два очка.

Выигравший начало может выбрать цвет битка и даже предоставить партнеру право играть первым.

После этого биток соперника ставится на точку 2, а начинающий, установив свой шар в полукруг «дома», может играть в лузу красный, биток партнера или «свой».

Порядок начисления очков следующий:

за покладку в лузу:

— красного — 3 очка;

— битка партнера — 2 очка;

— своего битка от красного — 3 очка;

— от битка партнера — 2 очка;

за карамболь — 2 очка.

Каждый игрок выполняет свою серию ударов до первой ошибки, т.е. промаха при игре в лузу или неудачной попытки сделать карамболь, после чего удар переходит к партнеру.

При сыгрывании:

— красного шара в лузу — он выставляется на точку красного шара;

— белого шара партнера — последний устанавливается на прежнюю точку.

После каждого падения в лузу «своего» он устанавливается в «доме», откуда можно играть по шарам «с рук» только в дальние угловые лузы. Если два других шара оказались в «доме», то удар наносится от противоположного борта из «глубины» стола, находящейся за точкой 3.

Подряд без карамблей красный шар можно сыграть не более 15 раз. После десятого судья делает об этом устное напоминание. Каждый раз после карамбля начинается новый счет красных. Карамблей подряд можно выполнять не более 75. После 70-го судья предупреждает об этом. Перебор в обоих случаях штрафуются 2 очками, которые приписываются партнеру, но очки за правильно сыгранные до этого шары и карамбли остаются на счету у того же игрока.

Если красный был сыгран подряд три раза с его точки, то это считается нарушением, за которое партнер получает 2 очка, хотя со счета игравшего очки не списываются.

Если во время игры красный станет на свою точку сам, то его можно играть три раза подряд. При падении красного в лузу и если при этом его точка занята другим шаром, он ставится на точку 3. Если и она не свободна, то на центральную точку 2. С обеих этих точек красный можно забивать без штрафа не более двух раз подряд.

При сыгравании в лузу «своего» с карамблем счет очков ведется:

— за первое попадание в красный, второе — в биток соперника — $3+2=5$ очков;

— за первое попадание в биток соперника, второе — в красный — $2+2=4$ очка.

Исходя из тактических соображений можно намеренно положить свой биток прямо в лузу, не касаясь других шаров. За это взимается штраф в 2 очка. Но после 15 таких покладок игрок выставляет «свой» на центральную точку «дома» или, если она занята, на правую.

Кроме упомянутых выше нарушений штраф в 2 очка назначается за:

— удар во время движения шаров от предыдущего удара;

— удар не «своим» шаром;

— удар не наклейкой;

— касание шаров рукой, боковой частью кия, одеждой и т.п.;

— выбрасывание любого шара за борт;

— отрыв обеих ног от пола.

Пул

Наибольшее распространение и популярность из игр пула получили три: «Девятка», «Восьмерка» и «14+1». Все они проводятся, как правило, на малом столе, шарами диаметром 62 мм, имеющими определенную окраску. Всего в комплекте 16 шаров. Из них: один шар — биток белого цвета, восемь шаров с «1» по «8» окрашены полностью (цветные шары) и семь шаров с «9» по «15» с широкими цветными полосами (полосатые шары).

Цветные шары:

- «1» — желтый,
- «2» — синий,
- «3» — красный,
- «4» — фиолетовый,
- «5» — оранжевый,
- «6» — зеленый,
- «7» — вишневый,
- «8» — черный.

С двух сторон каждого шара симметрично нанесены круги белого цвета диаметром 20 мм, внутри которых обозначен номер шара.

Полосатые шары:

- «9» — полоса желтая,
- «10» — полоса синяя,
- «11» — полоса красная,
- «12» — полоса фиолетовая,
- «13» — полоса оранжевая,
- «14» — полоса зеленая,
- «15» — полоса вишневая.

На шарах с цветными полосами шириной 25 мм с двух сторон, так же как и на цветных шарах, нанесены круги белого цвета, внутри которых обозначены номера.

В играх пула начало разыгрывается так же, как в «Трехшаровой партии».

«Девятка»

Для этой игры требуется всего 10 шаров: один биток, восемь цветных с «1» по «8» и один полосатый шар «9».

Все шары, кроме битка, устанавливаются в определенном порядке в виде ромба так, чтобы головной шар «1» стоял на точке 3, «9» — в центре ромба, а шары «2» и «4» соответственно крайними слева и справа.

Шары играют в порядке их нумерации, а победителем становится партнер, положивший последний — «9». Шары в лузы не заказываются.

При «разбое» ромба игрок должен обязательно сразу попасть битком в шар «1», стараясь положить в лузы как можно больше шаров. Если при этом в лузу упал шар «9», то партия считается выигранной с одного удара.

Все прицельные шары, упавшие в лузы от первого удара, считаются сыгранными правильно; право нового удара сохраняется за тем же игроком, который в дальнейшем, начиная с меньшего по размеру шара, старается последовательно направлять в лузы остальные шары в порядке возрастания их номеров.

Если расстояние между играемым шаром и бортом в какой-то момент окажется меньше диаметра шара, допускается не более двух раз подряд выполнить отыгрыш накатом этого шара на борт.

При игре в «Девятку» фиксируются следующие ошибки, за которые засчитывается фол:

а) биток не коснулся ни одного прицельного шара (промах);

б) нарушен порядок покладки шаров;

в) биток или любой шар выскочил за борт;

г) не было касания борта битком или играемыми шарами;

д) попадание битка в лузу;

е) удар по ошибке выполнен не «своим» шаром;

ж) удар выполнен не наклейкой;

з) при ударе во время движения шаров от предыдущего удара;

и) при касании во время удара шаров рукой, одеждой и т.п.;

к) во время удара игрок, навалившись на стол, не касается пола ногами;

л) отыгрыш выполнен более двух раз подряд.

При всех перечисленных ошибках, кроме пункта «а», упавшие в лузы шары не засчитываются и выставляются на линию возврата шаров. Она совпадает с центральной продольной осью стола и ограничивается с одной стороны точкой 3, с другой — ближайшим коротким бортом. Допускается не более двух ошибок подряд. Игроку, сделавшему подряд три фола, засчитывается поражение. Шары, сыгранные с нарушением порядка, выставляются на линию возврата.

При вылете битка за борт или падении его в лузу партнер производит улучшение позиции, т.е. берет в руки «свой» шар и устанавливает его на любую удобную позицию, из которой можно легко сыграть очередной шар с расчетом выйти для игры под следующий шар, и т.д.

При попадании в лузу битка с «разбоя» партнер получает возможность выбора:

а) после установки шаров на начальную позицию он сам наносит первый удар;

б) производит двойное улучшение позиции постановкой битка в «дом» с одновременной установкой на точку 3 шара «1», если он оказался в «доме».

«Восьмерка»

В отличие от «Девятки» в этой игре участвуют все 16 шаров, а победителем становится игрок, положивший шар «8», который устанавливается в центр пирамиды. Право на покладку этого шара получает тот, кто первым сыграл все цветные или полосатые шары.

Кому какие шары играть — зависит от варианта начала партии. Игрок, первым ударом положивший цветной шар, продолжает играть все цветные, а его партнер — все полосатые шары, и наоборот.

В случае, если с «разбоя» шары не сыграны, второй партнер может играть по любому («1» или «9») шару, и первый правильно сыгранный им шар и определит, какими шарами он будет играть. Если от одного удара одновременно упадут и полосатый, и цветной, то игрок выбирает вид шаров, которые он будет забивать.

Штрафные санкции — как в «Девятке». Игра ведется с заказом шаров в лузы.

Кроме случая, когда подряд допущены три ошибки, в этой игре поражение также засчитывается и тому участнику игры, который:

- сыграл «восьмерку» без заказа;
- преждевременно сыграл «восьмерку»;
- ударом выбросил «восьмерку» за борт;
- играл по «восьмерке», но от нее биток упал в лузу или выскочил за борт;
- положил «восьмерку» в незаказанную лузу.

После любого фола битком его надо играть из зоны «дома». Отыгрыш предваряется словом «Отыгрываюсь».

Если игрок положил в лузы все шары своего цвета, а «восьмерка» закрыта другими, разрешается один раз сыграть по шару соперника с обязательной затем покладкой «восьмерки».

Если «восьмерка» в заказанную лузу не упала, засчитывается фол.

Если при игре по шарам своего цвета сыграны шары соперника, они не вынимаются и засчитываются тому в актив.

«14+1»

В игре участвуют все 16 шаров. 15 шаров устанавливаются в пирамиду без учета номеров. Победителем становится тот, кто первым набрал условленное число очков. Обычно играют до 75, 100 или 150 очков.

Покладка любого шара — 1 очко. От первого удара биток и хотя бы два прицельных шара обязательно должны коснуться борта. При невыполнении игроком этого условия фиксируется фол.

Поскольку сумма всех шаров пирамиды равна 15, а игра может вестись до 100 и более очков, то партия играется в несколько приемов (эпизодов), пирамиду приходится неоднократно ставить в исходное положение. Причем это делается, как только будет сыграно 14 шаров.

Играется с объявлением заказа.

В начале очередного эпизода пирамиду ставят из 14 шаров. Головной ее угол при этом остается без шара. Биток и 15-й шар остаются на тех точках стола, в которых они находились при покладке последнего, 14-го.

Игрок, положивший перед этим 14-й шар, продолжает игру из позиции, в которой находился биток, причем первым ударом он может направить его в пирамиду или же положить 15-й и уже дальше играть по шарам в пирамиде.

В связи с этим партнер, заканчивавший предыдущий эпизод, старается оставить 15-й на удобной точке, с которой в следующем эпизоде он сможет сыграть его в лузу и одновременно сильным ударом накатить или оттянуть биток, с расчетом как можно лучше разогнать по столу шары из пирамиды и тем самым создать хорошую композицию для продолжения своей серии.

Если 15-й шар мешает выставлению пирамиды, его переносят на точку 3. Если же и эта точка занята битком или последний находится от нее слишком близко — то на центральную точку 2.

Пирамида выставляется полностью, если:

а) 15-й шар и биток встали так, что мешают построению пирамиды;

б) 15-й шар остался на точке 1 или 3;

в) в конце предыдущего эпизода вместе с 14-м в лузу сыгрался 15-й шар.

При покладке в лузы одним ударом 14-го и 15-го шаров начисляют 2 очка. Игрок продолжает выполнять удары, пока не промахнется, или не нарушит правила, или не закончит партию в свою пользу.

Если биток мешает построению шаров, то действуют следующие правила:

1. Удар производится из «дома», если 15-й шар находится между поперечной линией, проходящей через точку 3, и коротким бортом «дома».

2. Биток устанавливается на точку 3, если 15-й шар находится в «доме».

3. Биток устанавливается на центральную точку 2, если 15-й шар находится на точке 3 или рядом с ней, что

делает невозможным постановку «своего» на точку 3. Право игрока при этом — бить по пирамиде или по 15-му шару.

Начинающему предоставляются две возможности открыть игру:

1. Заказать шар. Игрок объявляет шар и лузу. Если удар удастся, то он играет дальше.

2. Сделать заказ удара на отыгрыш. Биток ударяется в пирамиду. При этом необходимо, чтобы биток и два шара обязательно коснулись бортов.

При невыполнении обоих этих условий проигрываются 2 очка.

Если шар заказывается и не забивается, но выполняется условие отыгрыша — очки не снимаются и удар переходит к партнеру.

Если игрок собрался сделать отыгрыш, но не сумел, соперник может потребовать от него повторять начальный удар до тех пор, пока ему это не удастся.

Если после выполнения условий начального удара биток попадает в лузу или вылетает за пределы стола, с игрока снимается 1 очко. Все шары, забитые с нарушением правил, выставляются на точку 3 или на линию возврата.

При каждом нарушении правил с игрока списывается 1 очко или, за отсутствием таковых, очки приписываются со знаком «минус».

Штрафные санкции такие же, как в «Девятке», но штраф трех нарушений не применяется и вылет «чужого» за борт не карается. Отыгрываться можно подряд не более двух раз.

Во всех играх на американских столах разрешается использовать машинку.

БИЛЬЯРДНЫЕ ЗАДАЧИ

Одним из видов развлечения и одновременно совершенствования техники игры является решение бильярдных задач.

В основе любой задачи должна лежать вполне ясная геометрическая идея. Без этого условия задача не имеет практического интереса и оказывается бессодержательной. Задачи могут быть простыми и сложными.

Простые не требуют от игрока большого искусства, для их решения достаточно выполнить обычные удары. Чтобы справиться со сложными задачами, требуется, как правило, не только всестороннее владение техникой игры, но и сообразительность и даже в известной степени «бильярдная фантазия».

Задача № 1

В месте расположения дальней точки 3 установить вплотную два шара так, чтобы после удара по ним битком с ближней «домовой» точки 1 оба упали в разные угловые лузы В и D.

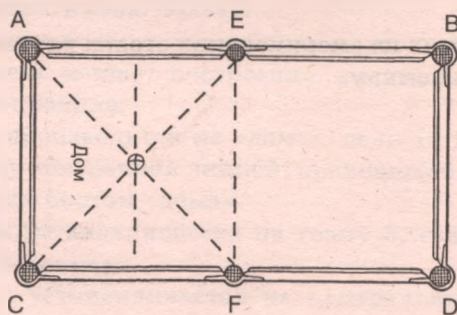


Рис. 69. Задача № 1

Эта задача может быть сформулирована и так: «Шаром из «дома» в один удар положить два составленных вместе шара в две разные лузы» (рис. 69).

Задача № 2

Продолжение предыдущей задачи в усложненном варианте. Задача — поставить между битком и прицельными шарами дополнительно пять шаров так, чтобы одним ударом битка по ним положить те же шары в те же лузы.

Задача № 3

Сыграть одним ударом два шара («свой» и «чужой») в две средние лузы (рис. 70).

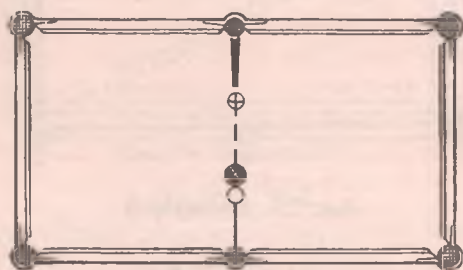


Рис. 70. Задача № 3

Задача № 4

Сыграть одним ударом два смежных шара, стоящих над лузой, в эту же лузу (рис. 71).

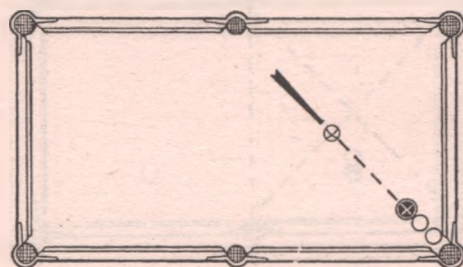


Рис. 71. Задача № 4

Задача № 5

Шары пирамиды устанавливаются по диагонали бильярда так, чтобы 10 шаров находились с расстоянием друг от друга, равным диаметру шара. К последнему, 10-му по счету, шару вплотную пристраиваются еще 4. Один из шаров повис над лузой (рис. 72). Требуется сыграть этот шар битком, стоящим на одной из точек отрезка P—G.

Вопрос: где должен стоять биток, какой надо сделать удар и в какую точку этот «свой» направить?

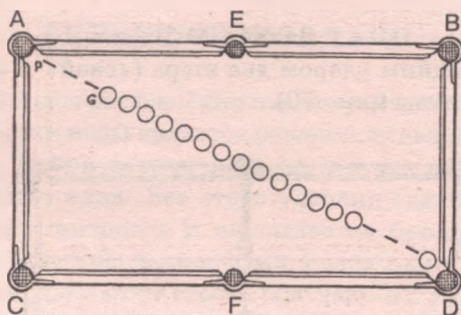


Рис. 72. Задача № 5

Задача № 6

Требуется положить биток последовательно в лузы A, E и B. При каждом ударе определить точку прицела на линии AB.

Шары тщательно установить, как показано на рис. 73.

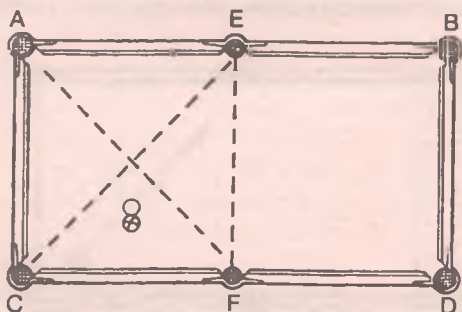


Рис. 73. Задача № 6

Задача № 7

Известно, что при ударе шара «в лоб» угол падения равен углу отражения, а с возрастанием числа отражений от бортов увеличивается вероятность падения его в одну из луз.

Определить частный случай, при котором шар никогда не попадет в лузу, даже если бы отражения продолжались до бесконечности. Исходное местоположение шара приведено на рис. 74.

Задача решается без выполнения удара.



Рис. 74. Задача № 7

Задача № 8

Поставить четыре шара на бильярде так, чтобы все прямые линии, проведенные между лузами, делились бы на три равные части в точках расположения шаров.

Задача № 9

Два шара стоят, как показано на рис. 75. Требуется поставить на стол еще один шар так, чтобы с его помощью нижним шаром положить верхний шар в лузу Е.

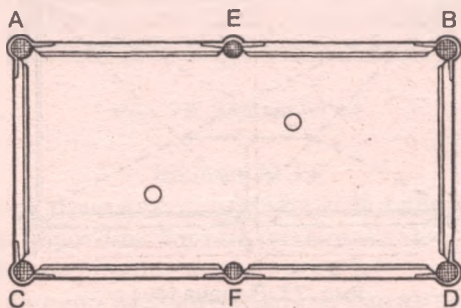


Рис. 75. Задача № 9

Задача № 10

Положить шар, стоящий в устье угловой лузы, в эту же лузу. Остальные шары устанавливаются в соответствии с рис. 76.

Определить точку прицела, полагая, что угол $a =$ углу b , причем «свой» шар стоит близ угла b .

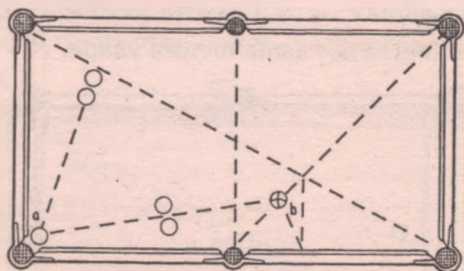


Рис. 76. Задача № 10

Задача № 11

«Свой» шар стоит ближе к лузе F на удалении от нее, равным $1/3 EF$.

Определить направление и точку прицела, чтобы шар три раза отразился от бортов EB , BD и DF и попал в лузу E , полагая, что угол падения равен углу отражения (рис. 77).

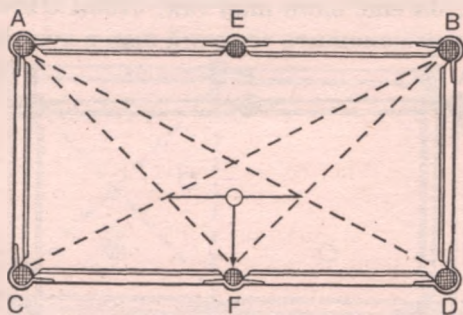


Рис. 77. Задача № 11

Задача № 12

Устанавливаются 12 шаров так, чтобы один из них положить в лузу А с помощью 11 остальных, выполняя удар битком в направлении лузы С (рис. 78).

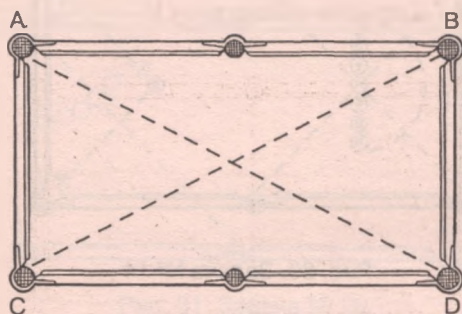


Рис. 78. Задача № 12

Задача № 13 («задача Лемана»)

Сыграть одним ударом 6 шаров, висящих над шестью лузами. Для решения предлагается взять произвольное число других шаров (рис. 79).

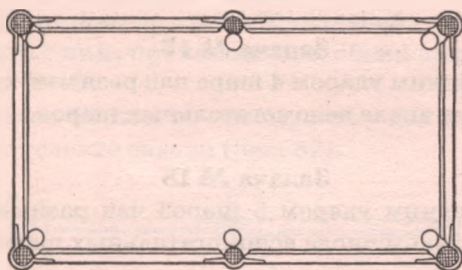


Рис. 79. Задача № 13

Задача № 14

Поставить вплотную семь шаров на одной линии, параллельной коротким бортам бильярда, так, чтобы средний («свой») шар пришелся на точку 1.

Очертить мелом полукруг. Осторожно выкатить «свой» шар из линии и расположить его в полукруге так, чтобы,

не тронув остальные шары, положить два шара с одного удара в угловые лузы (рис. 80).

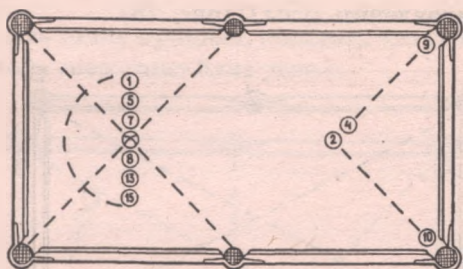


Рис. 80. Задача № 14

Задача № 15

Сыграть одним ударом из «дома» 2 шара, поставленных над разными лузами.

Задача № 16

Сыграть одним ударом 3 шара над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 17

Сыграть одним ударом 4 шара над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 18

Сыграть одним ударом 5 шаров над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

Задача № 19

Сыграть из «дома» одним ударом два шара, из которых один стоит над левой средней лузой, а второй — над правой дальней угловой лузой.

Задача № 20 («Ожерелье»)

Пусть шары поставлены в виде ожерелья так, как показано на рис. 81.

Еще один шар стоит внутри «ожерелья» над угловой лузой, а биток — по другую сторону «ожерелья» вблизи него на линии, соединяющей угловую и противоположную ей среднюю лузы.

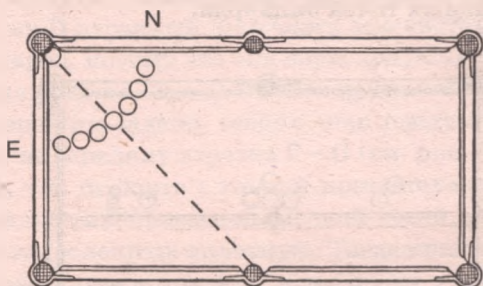


Рис. 81. Задача № 20

Требуется, не трогая «ожерелья», положить шар над угловой лузой в эту лузу.

Решение задач

Решение задачи № 1

Ставят один шар на третьей «дальней» точке стола, а другой рядом с ним, причем центры обоих шаров находятся на линии P—G.

После удара битком по левому шару два шара пойдут, как требует условие задачи (рис. 82).

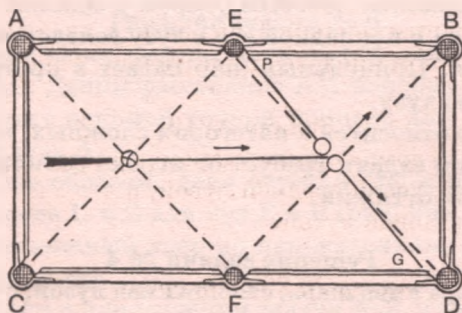


Рис. 82. Решение задачи № 1

Решение задачи № 2

Пять шаров устанавливают так, как показано на рис. 83. Сильным ударом клапштос биток посылается по направлению трех смежных шаров, расположенных на линии трех главных точек бильярда.

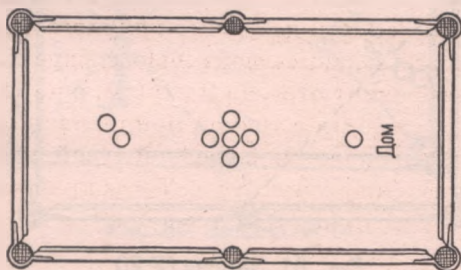


Рис. 83. Решение задачи № 2

Последний из трех шаров ударит в два шара, стоящие вблизи третьей точки, и положит их в лузы.

Если бильярд с очень строгими лузами, то над угловыми следует поставить дополнительно два шара, которые и должны упасть от удара двух смежных шаров. Этим облегчается решение задачи, которая во всем остальном остается в прежнем виде.

Решение задачи № 3

Задача решается лобовым ударом с сильной оттяжкой «своего» шара и покладкой его в лузу вследствие обратного движения. Прицельный шар падает в противоположную среднюю лузу.

Этот удар относится к категории сложных, поэтому решение данной задачи требует от игрока отличного владения техникой оттяжки.

Решение задачи № 4

После удара в два шара, стоящих над лузой, с умеренной оттяжкой «своего» один шар упадет в лузу вследствие передачи силы удара через шар, а последний (второй шар) —

вследствие толчка, данного ему вращательным движением битка.

Решение задачи № 5

Силы прямого удара может не хватить, чтобы положить в лузу D играемый шар через всю систему промежуточных шаров, потому что она израсходуется на преодоление трения раньше, чем достигнет крайнего шара.

Для решения задачи «свой» шар следует установить примерно на середину отрезка P—G (см. рис. 72) и ударом абриколь, т.е. от борта с точкой прицеливания, расположенной за противоположной средней лузой, ударить в ряд шаров, установленных вплотную. Тогда крайний шар пойдет к угловой лузе и положит в нее шары в соответствии с условием задачи (рис. 84).

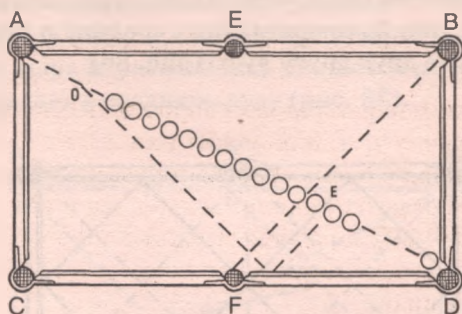


Рис. 84. Решение задачи № 5

Решение задачи № 6

Проводим через центры двух шаров линию M, параллельную AC. Делим расстояние AM пополам. Найденная точка X будет искомой точкой прицела для сыгрывания «своего» в лузу A.

Таким же образом, деля отрезки ME и MB, находим точки прицела U и Z для луз E и B (рис. 85). Следует выполнить протяжный удар по направлениям, показанным положениями кия.

Так же как и при решении задачи № 3, в данном случае от игрока требуется хорошее знание техники игры.

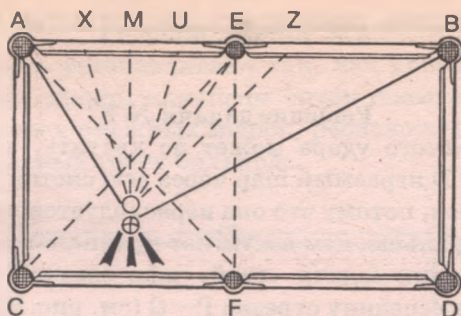


Рис. 85. Решение задачи № 6

Решение задачи № 7

Задача будет решена, если первоначальное направление движущегося шара перпендикулярно или параллельно одной из линий, соединяющих средние и угловые противоположные друг другу лузы (рис. 86).

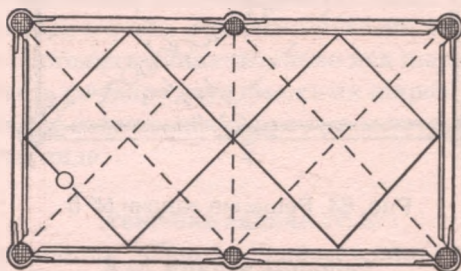


Рис. 86. Решение задачи № 7

Решение задачи № 8

Проводятся основные линии бильярда. Точки пересечения больших и малых диагоналей определяют искомое положение шаров, потому что именно в этих точках все линии, проведенные из луз, делятся каждая на три части (рис. 87).

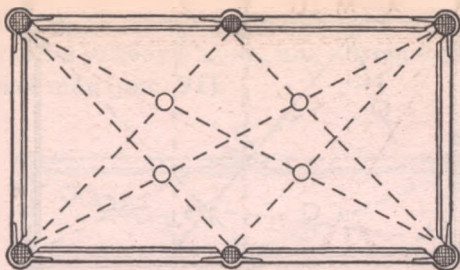


Рис. 87. Решение задачи № 8

Решение задачи № 9

Приставить к верхнему шару, который нужно положить в лузу, другой, вспомогательный шар так, чтобы центры обоих находились на линии mn .

После удара битком с целью предельной резки вспомогательного шара играемый шар движется по малой диагонали и попадает в среднюю лузу (рис. 88).

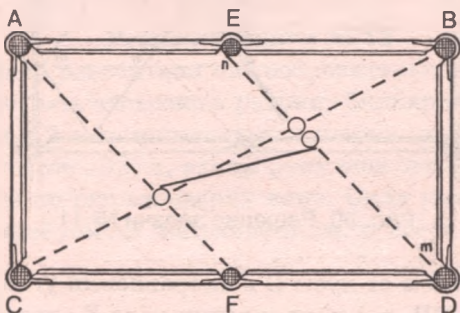


Рис. 88. Решение задачи № 9

Решение задачи № 10

Если углы a и b равны, то и треугольники, заключающие в себе эти углы, тоже равны. Поэтому точка X является точкой прицела, так как при ней угол падения равен углу отражения (рис. 89).

После выполнения дуплета биток ударит в два шара и шар над лузой C упадет в нее от удара шаром.

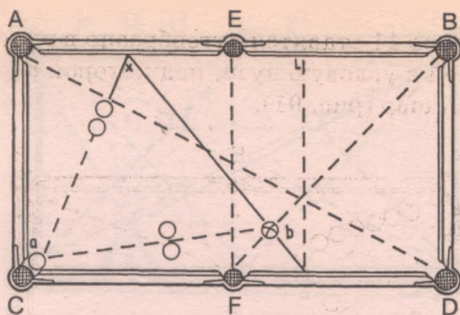


Рис. 89. Решение задачи № 10

Решение задачи № 11

Разделив отрезок EB пополам, проводим через полученную точку линию ab (рис. 90).

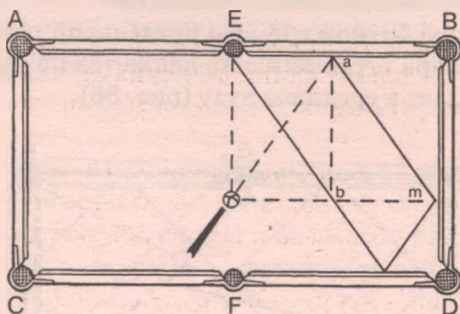


Рис. 90. Решение задачи № 11

Откладываем от лузы D в направлении угла B отрезок, равный $1/3 DB$, а в направлении угла F отрезок, равный $1/4 DF$. После удара шара в направлении точки a он, отразившись от трех бортов, упадет в лузу E .

Решение этой задачи основано на равенстве углов равных и пропорциональных треугольников.

Решение задачи № 12

Эта задача интересна тем, что на плоскости бильярда наглядно демонстрирует закон передачи силы удара упругими шарами.

Из 12 шаров 11 ставятся дугообразно в виде параболы, направленной в угловую лузу, над которой располагается двенадцатый шар (рис. 91).

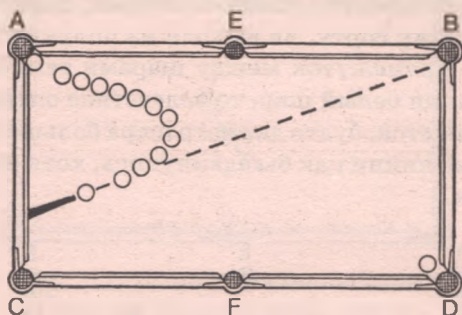


Рис. 91. Решение задачи № 12

После удара битком в направлении лузы В по короткому концу параболы от длинного конца ее отделяется шар и сталкивает играемый шар в лузу А.

Решение задачи № 13

Эта задача рассчитана на сообразительность спортсмена и может быть отнесена к разряду бильярдных фокусов.

Следует 12 вспомогательных шаров установить, как показано на рис. 92, и, взяв в руку еще один шар, сильно ударить им по шарам сверху вниз. Сила удара распределится по требуемым направлениям, и все 6 шаров будут сыграны.

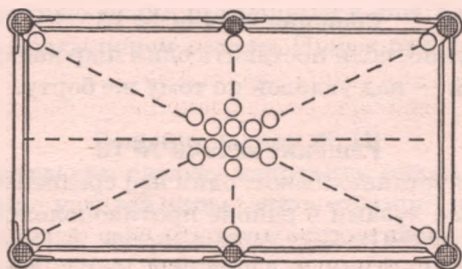


Рис. 92. Решение задачи № 13

Решение задачи № 14

Задача эффектна в исполнении и требует от бильярдиста филигранной точности.

Биток откатывается назад по линии, перпендикулярной к короткому борту, не выходя из полукруга. Так как оставшийся промежуток между шарами темнее, чем вынутый из линии белый шар, то вследствие оптической иррадиации кажется, будто диаметр шара больше промежутка, а шары на линии как бы сдвинулись, хотя на самом деле это не так.

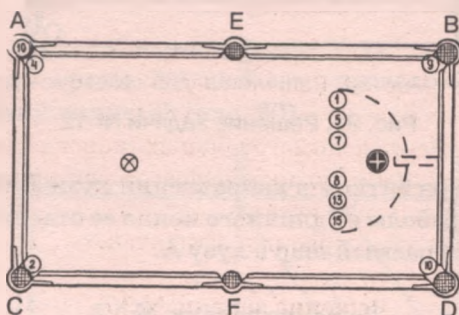


Рис. 93. Решение задачи № 14

Биток сильным и точным ударом направляется вперед, он ударится в «двойку», в результате чего один из двух шаров сыграется в лузу А, другой в С, куда они и столкнут соответствующие шары (рис. 93).

Решение задачи № 15

Это нетрудно, если поставить один шар над средней лузой, а второй — над угловой по тому же борту.

Решение задачи № 16

Три шара устанавливают: один над средней лузой и два над угловыми лузами в районе противоположного короткого борта.

Для игры шаром около средней точки бильярда ставят плотную два шара по линии, соединяющей средние лузы.

Таким же образом по два шара располагаются на диагоналях, ведущих в угловые лузы (рис. 94).

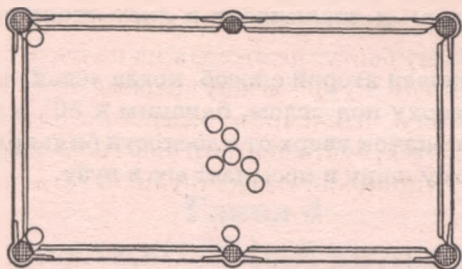


Рис. 94. Решение задачи № 16

Затем эти шесть вспомогательных шаров сближают настолько, чтобы одним ударом «своего» три шара были направлены к шарам над лузами.

Внешне этот удар красив и эффектен.

Решение задачи № 17

Решают эту задачу, как и предыдущую, но прибавляют еще два шара для сыгрывания четвертого шара во вторую среднюю лузу.

Все вспомогательные шары ставятся несколько ближе к «дому» от средней точки бильярда.

Решение задачи № 18

Шары ставят над всеми лузами, кроме одной угловой. Вспомогательные шары размещаются еще ближе к «дому», чем в предыдущем случае. Прием при решении тот же.

Решение задачи № 19

Сильным ударом следует направить «свой» шар в правый борт близ угловой лузы, сбить стоящий над ней шар абриколью, после чего дуплетом от противоположного короткого борта биток покатится к левой средней лузе и столкнет в нее шар.

Решение задачи № 20

Задача решается двумя способами ударом перескок. В первом случае концом кия биток перебрасывается через «ожерелье» и сталкивает в лузу стоящий над ней шар.

Более надежен второй способ, когда «свой» шар ударяется кием сверху под углом, близким к 50° , в результате биток делает скачок вверх от плоскости бильярда и вперед к прицельному шару и посылает его в лузу.

Глава 4

КАРАМБОЛЬНЫЙ БИЛЬЯРД

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Среди бильярдных игр, пришедших к нам из-за рубежа, особое место занимает карамболь — широко распространенный и престижный вид спортивного единоборства. Динамизм, переменчивость сюжета — важные, но не единственные качества карамболя, содержащего неисчерпаемое богатство новых идей. Игра требует особой духовной и физической сосредоточенности, формирует определенное мышление для решения игровых задач с помощью игровых приемов и прогнозирования результатов каждого удара. Нигде больше в бильярде не достигается такой гармонии разнообразных впечатлений, как в карамболе. Как непросто точно прицелиться и соотнести линию удара кием и все — каждое по-разному направленное — движения шаров после их соударения и отражений от бортов!

В дальнейшем для удобства изложения условимся называть:

а) удары кием, параллельные плоскости стола, — горизонтальными, а пересекающие игровую поверхность, — наклонными;

б) шар «1», по которому ударяют кием, — битком или «своим»; остальные два шара — «чужими», прицельными или шарами-мишенями, причем первый прицельный шар, от которого делается карамболь, будем обозначать цифрой «2», а второй — цифрой «3».

Изучение карамболя, как и любой другой разновидности бильярда, следует начинать с выработки первоначальных навыков: правильной постановки корпуса и рук, умения взять кий перед ударом и действовать им в дальнейшем.

На важность этих основных элементов техники указывал французский мастер карамболя А. Мортье в учебнике «Как стать сильным бильярдным игроком» (Париж, 1923). В предисловии к своей работе автор отмечал:

«Метод — это все. Изучение не имеет смысла, если что-либо предоставлено воле случая... В бильярде, как и в других видах спорта, есть ряд важных основ, которыми необходимо полностью овладеть. Сложности освоения бильярда можно сравнить с трудностями при обучении игре на музыкальном инструменте. До того как блестяще играть в оркестре или солировать, нужно овладеть всеми элементами исполнения, из которых потом и составитя виртуозность».

Несмотря на то что в игре используется всего три шара, существует бесчисленное число их взаимных расположений перед ударом и еще большее количество вариантов соударения этих шаров после начала движения.

Главная проблема, цель игры — однократное столкновение битка с обоими, один за другим, шарами-мишенями и выполнение непрерывной, как можно более длинной серии таких ударов.

При этом после каждого удара всем трем шарам следует оставаться вблизи друг от друга. Рассмотренная особенность составляет одно из основополагающих понятий карамболя.

Таким образом, по сравнению с обычными играми на лузном столе, где надо класть шары в лузы («Малая русская пирамида», «Американка» и т.д.), здесь полностью изменяются смысл, содержание игры, а тактика лузного бильярда оказывается, по существу, неприемлемой. Однако некоторые общие положения важны для всех разновидностей бильярда. Так, успех в любой игре зависит от умения встать у стола, правильно держать в руках кий, прицеливаться и наносить точные удары по «своему» шару. Положение корпуса при этом в основном зависит от вида удара и от того, какая рука «игровая» — правая или левая. При горизонтальном ударе и при игре как правой, так

и левой рукой оно должно соответствовать рекомендациям, изложенным в разделе «Лузный бильярд».

Можно также добавить, что если биток удален от прицельных шаров на приличное расстояние, то для большей устойчивости тела во время удара лучше касаться левым (правым) бедром стола.

В иностранной бильярдной литературе обычно называют удары правой рукой левосторонними, а левой — правосторонними.

Чтобы не перегружать спортивную сторону игры теоретическим балластом, постараемся, так же как и при рассмотрении игр на лузном столе, по возможности избегать рассуждений о физических и геометрических законах, прибегнув для наглядности изложения к рисункам и фотографиям.

На рис. 95 показана правильная постановка корпуса при данном варианте расположения шаров: правый глаз находится точно на линии кия, совпадающей с линией расположения шаров «1» и «2», одна нога сзади, вторая — выступает вперед. В таком положении вес тела распределяется равномерно и тем самым достигается устойчивая позиция, благодаря чему и создаются предпосылки для взятия

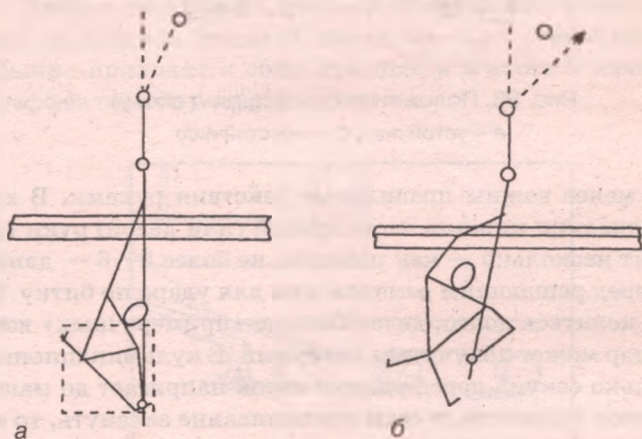


Рис. 95. Положение корпуса (вид сверху):

а — правильно; б — неправильно

верного прицела. При отступлении от этих требований позиция игрока делается неустойчивой, взять точный прицел ему затруднительно, и в результате биток «1» после столкновения с шаром «2» уходит в сторону от шара «3» и карамболя не получается (рис. 95б). Варианты постановки корпуса при выполнении удара приведены на рис. 96.

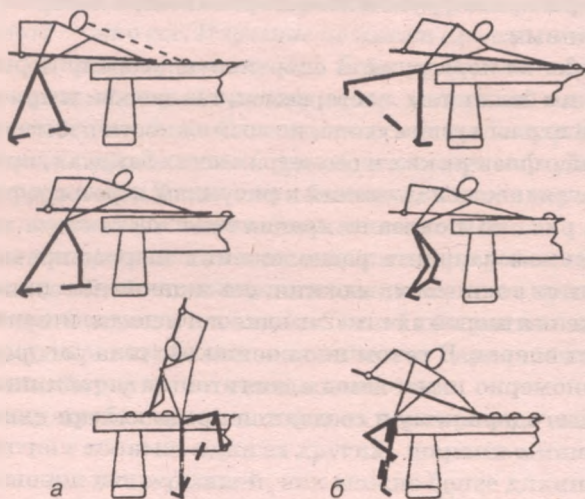


Рис. 96. Положение корпуса (вид сбоку):
а — устойчиво; б — неустойчиво

Не менее важны правильные действия руками. В ходе прицеливания нижняя часть правой (или левой) руки производит несколько — как правило, не более 5—6 — движений перед решающим взмахом кия для удара по битку. Если же целиться долго, делая больше «примерочных» взмахов, удар может получиться неверный. В кульминационные несколько секунд перед ударом игрок напрягает до максимума свое внимание, и если прицеливание затянуть, то может преждевременно наступить закономерное расслабление мышц, зрения и как следствие — неудачный удар. Чтобы избежать этого, необходимо отрабатывать непринужденное

движение расслабленной кистью, согнутой под углом примерно 90° по отношению к верхней части руки (рис. 97). При этом пальцы не захватывают жестко турняк кия вблизи его центра тяжести. При горизонтальном ударе основной опорой о стол служит вторая рука, с помощью большого, указательного и среднего пальцев которой направляется тонкая часть кия в выбранную точку удара на битке.



Рис. 97. Механизм удара

При наклонном ударе эта рука, кончиками пальцев которой слегка опираются о стол, в основном выполняет роль направляющей для тонкого конца кия (рис. 98). После удара рука короткое время остается в той же позиции; если же ее поднять слишком быстро, возможны нежелательные последствия (двойной удар, случайное касание шаров и др.).

Любые колебания, неуверенность, неплотный хват кия пальцами, лишний взмах им или утеря внимания обычно приводят к сбою прицела и в итоге к нечеткому, неэффективному удару.

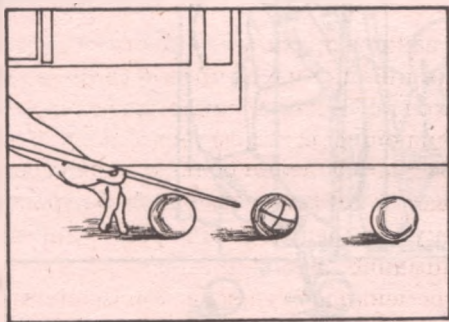


Рис. 98. Наклонный удар



а



б

Рис. 99. Охват кистью турняка при выполнении горизонтального удара: а — правильно; б — неправильно



Рис. 100. Отвесный удар



а



б

Рис. 101. Охват турняка кия при выполнении отвесного удара:

а — большим и указательным пальцами сверху вниз;

б — теми же пальцами снизу вверх;

в — средним и указательным пальцами в виде вилки



в

На рис. 99а показан правильный хват кистью турняка при выполнении горизонтального удара. Во всех случаях локоть должен находиться вблизи корпуса, кисть легко держит кий. Неправильно, когда локоть отведен в сторону при сильном захвате кия пальцами руки (рис. 99б).

Особая постановка корпуса имеет место при выполнении разновидности наклонного удара — отвесного (при значениях угла между линией удара и плоскостью стола, превышающих 35—40°). В таких случаях игрок опирается на ноги, стоящие на полу (рис. 100), либо — в зависимости от личных качеств бильярдиста (ловкости, тренированности) — часть веса тела приходится на согнутую в коленном суставе ногу, опирающуюся о край стола.

Многое при этом зависит и от умения держать рукоятку кия. На рис. 101 показаны три наиболее распространенных способа: с обхватом большим и указательным пальцами рукоятки сверху вниз (рис. 101а), с обхватом теми же пальцами снизу вверх (рис. 101б) и с обхватом турняка средним и указательным пальцами в виде вилки (рис. 101в). Все три способа в равной мере применяются на практике.

Рассмотрев основные особенности карамболя, рекомендации по постановке корпуса и владению кием, обратим внимание на требования к игроку в момент нанесения удара:

а) удар по шару производится только наклейкой; всякий другой — турняком, боковой частью кия — не допускается;

б) при любом положении корпуса и рук хотя бы одна нога игрока во время удара должна касаться пола;

в) при определении силы удара следует учитывать расстояние между шарами, величину бильярда, упругость бортов, состояние сукна и жесткость наклейки;

г) во избежание кикса необходимо, чтобы удар был уверенный, с мгновенным отведением кия от битка, а наклейка была хорошо намелена.

ВИДЫ УДАРОВ

Удары кием по битку

Горизонтальные удары

Удары, наносимые кием параллельно плоскости стола, достаточно широко применяются и в карамбольных играх, а их разновидности определяются точками на битке, в которые следует ударять. Например, клапштос, будучи полезным и красивым ударом, в карамбольных играх находит применение, как правило, при резке шара «2», т.е. когда точка прицела находится справа или слева от его центра. При этом биток, столкнувшись с шаром «2», перемещается немного в сторону для соударения с шаром «3».

Клапштос «в лоб» шара «2» не имеет смысла, ибо в этом случае биток остается на месте и столкновения его с шаром «3» не происходит. Часто бывает нужно, чтобы «свой» шар после первого столкновения пошел вперед. Для этого наносится протяжный накатной удар в верхнюю часть битка, получающего при этом кроме поступательного движения еще и вращательное. Биток после столкновения с играемым шаром «2», задержавшись на мгновение, покатится вперед. Расстояние, пройденное шаром за один полный оборот при накате, равно длине его окружности по «экватору». Это необходимо учитывать при выполнении карамблей.

Если требуется, чтобы после столкновения с шаром «2» «свой» откатился назад, то соответственно наносится удар оттяжкой в нижнюю часть битка. При этом в противополо-

ложность накатному удару вместе с поступательным движением вперед биток получит вращение вокруг горизонтальной оси к игроку и после столкновения, задержавшись на миг, покатится назад. При оттяжке, в отличие от наката, биток после удара кием сначала не катится, а скользит по столу так, что его трение о сукно резко увеличивается.

При скользящем перемещении шара трение и сопротивление движению значительно сильнее, чем когда шар катится по сукну. Схожий пример дает опыт с обычным обручем, который после броска вперед с одновременной закруткой его «от себя» может катиться достаточно долго. Но даже при очень сильном броске с одновременным движением рукой назад, закруткой «к себе», тот же обруч не катится, а как бы скользит и проделывает заметно более короткий путь, а потом, приостановившись на месте из-за резкого увеличения трения о землю, начинает катиться обратно — по аналогии с оттяжкой в бильярде. Это обстоятельство надо всегда учитывать при выборе силы удара.

Если необходимо, чтобы после столкновения с прицельным шаром биток покатился вправо или влево по крутым траекториям, применяются более сложные боковые горизонтальные удары.

Наклонные удары

Наряду с горизонтальными в технике карамболя большое место отводится наклонным ударам, когда ось кия составляет с плоскостью стола некоторый угол. Как и в лузном бильярде, в карамболе могут практиковаться два удара этого вида: перескок и пистолет, или тычок.

Применительно к карамболу перескок — это такой удар, когда биток, перескочив через маскирующий шар «2» и задев за него, сталкивается с шаром «3» (рис. 102). Перескок выполняется посредством очень сильной оттяжки при ударе в нижнюю часть шара с наклоном кия под углом $30—45^\circ$. От такого удара биток, отскочив от поверхности стола, перепрыгнет через шар-преграду и покатится по прямой линии. Перескок относится к числу сложных и в то же время красивых ударов.

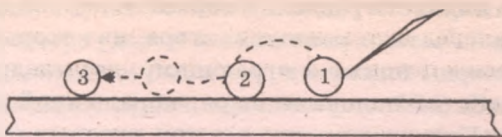


Рис. 102. Перескок

Иногда шар «1» останавливается вблизи двух других в положении, при котором играть обычным ударом, придерживая и направляя второй рукой тонкий конец кия, не представляется возможным или целесообразным из-за опасности ступшевать, т.е. задеть кием один из шаров и «заработать» штраф. В таких случаях удар выполняется одной рукой пистолетом, или тычком. Кий берется за турняк и уравнивается в руке. Затем частью кия, оставшейся на весу, после прицеливания под углом $20-60^\circ$ ударяют в биток.

В карамболе наряду с обычными, прямыми применяется особая разновидность наклонных ударов — отвесных и вертикальных, в результате которых «свой» шар катится по кривым (параболам) самой разной конфигурации — от чуть заметных глазу пологих линий до самых крутых траекторий, имеющих сильную кривизну. Это не только необходимо для успешной игры, но и существенно ее разнообразит, придавая карамболу особые красоту и зрелищность.

Шар катится по параболе вследствие ряда причин. Прежде всего на карамбольных столах используется высококачественное, тщательно выровненное безворсовое сукно, которое сводит к минимуму сопротивление движущемуся шару. Как ранее уже отмечалось, карамбольные кии легки и коротки, при нанесении удара их очень удобно держать не только под большими углами к поверхности стола, но и строго вертикально и даже в положении наклона от себя, т.е. направляя кий под тупым углом. Именно такие отвесные удары сверху вызывают криволинейное перемещение шара «1» по игровому полю. Кроме того, для криволинейного движения необходимо одновременное действие на шар двух или трех сил, направленных в разные, но не противоположные стороны.

Для наглядности разделим верхнюю половину шара по вертикали на четыре равных сектора, из которых два (1 и 4) расположены ближе к играющему, два же других (2 и 3) находятся на половине шара, обращенной от игрока (рис. 103). Представим, что все три игровых шара стоят вблизи друг от друга у длинного борта примерно на одной линии так, что крайним слева оказался биток, а крайним справа — шар «3» (рис. 104). При таком расположении шаров задача игрока — сделать карамболь. Для этого он ударяет в правую верхнюю часть шара «1» (сектор 4) отвесным ударом под углом $60\text{--}80^\circ$ так, что ось кия пересекается с плоскостью стола по эту сторону опорной точки битка. Под таковой понимается точка на сукне, которой касается шар, стоящий на месте. По аналогии с принятой ранее классификацией и терминологией назовем этот удар **удар верхней правой оттяжкой**.

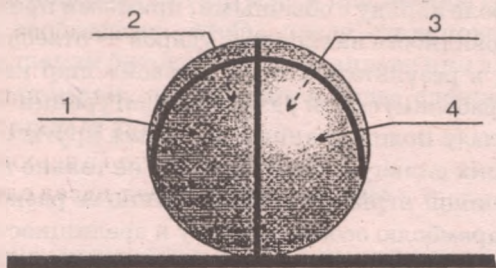


Рис. 103. Сектора отвесных ударов на битке

В соответствии с теоремой Кориолиса в результате удара биток, пущенный вперед и вправо с сильной крутой оттяжкой, вначале в скользящем состоянии движется по кривой вперед вправо, а как только стремление к обратному движению получит перевес, он начнет катиться в обратную сторону, обойдет близстоящий шар «2», чуть скользнув по нему, и столкнется с шаром «3». Таким образом будет выполнен карамболь. Чем сильнее будет приданное битку боковое обратное вращение, тем его путь будет иметь большую кривизну.

В данном случае возможны и другие варианты действий. Например, ударом в противоположный борт крутым дулетом направить биток к прицельным шарам и сделать карамболь (пунктирная линия на рис. 104). Вместе с тем первый вариант удара при условии, что игрок хорошо и уверенно им владеет, более предпочтителен с точки зрения подготовки следующего карамболя.

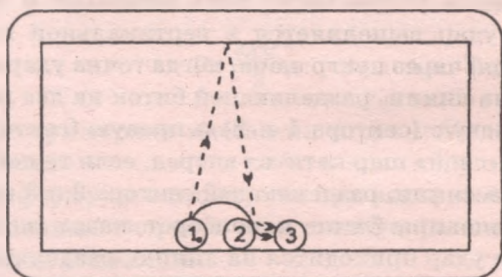


Рис. 104. Варианты одиночного карамболя

По аналогии при обратном расположении шаров (правый крайний — биток, а слева — шар «3») верхнюю левую оттяжку следует наносить соответственно в верхнюю часть сектора 1. Тогда биток покатится вперед-назад с тем же результатом.

Вертикальный удар в точку, находящуюся на линии, разделяющей левый и правый сектора противоположной половины шара, заставляет биток катиться прямо вперед. При этом шар получит два вида движения: 1) поступательное вперед и 2) вращательное сверху вниз. Этот удар по своим следствиям аналогичен горизонтальному накатному удару.

К числу сложных наклонных ударов относят отвесные, наносимые сверху в сектора 2 и 4 на противоположной стороне шара (см. рис. 103). Эти два удара носят название «массе» (от французского слова «masser» — собирать в кучу, скапливать). Удар массе в правый сектор 3 придает битку три вида движения: 1) поступательное вперед, 2) ускоренное «накат» и 3) боковое вращение слева

вверх направо (эффе). Следствие этого удара — перемещение шара «1» по кривой вправо. Массе в левый сектор 2 приведет к тем же результатам, что и в предыдущем случае, только шар «1» покатится по кривой влево. Кривизна траектории так же, как в случае ударов в сектора 1 и 4, соответствует силе бокового вращения битка. Частое результативное применение удара массе — верный признак игрока высокого класса.

Наклонные удары могут быть боковыми и плоскими. Плоский удар выполняется в вертикальной плоскости, проходящей через центр шара, когда точка удара находится точно на линии, разделяющей биток на две равные половины: левую (сектора 1 и 2) и правую (сектора 3 и 4). При этом «свой» шар катится вперед, если точка удара находится на линии, разделяющей сектора 2 и 3 противоположной половины битка, и, наоборот, назад, в сторону игрока; если удар приходится на линию, разделяющую сектора 1 и 4 половины битка, обращенной к игроку. При боковом наклонном ударе эта точка смещается влево или вправо от середины битка.

Несколько подробнее остановимся на физике горизонтального, наклонного и отвесного ударов.

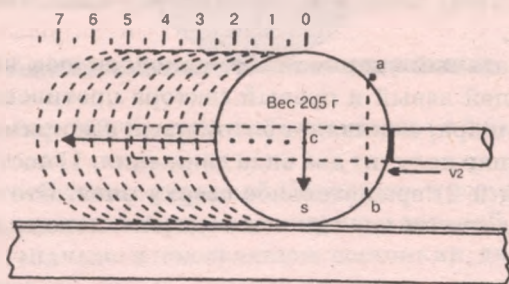


Рис. 105. Центральный удар

На рис. 105 изображен клапшот в момент соединения кия и шара «1». Контакт битка с кием будет продолжаться до тех пор, пока шар не достигнет заданной скорости движения. На рисунке штриховые полуокружно-

сти обозначают последовательные положения шара в начале движения, а на шкале нанесена длина его пробега во время контакта от 0 до 7 см. Считается, что при коротком ударе, ударе средней протяженности и длинном ударе контакт наклейки кия и битка происходит на длине его пробега, составляющей соответственно 0—2, 2—4 и 4—7 см.

Значение силы удара F может быть определено по формуле:

$$F = \frac{MV^2}{2},$$

где M — суммарная масса кия и руки; V — скорость движения кия.

Из этой формулы следует, что при заданном значении M с повышением скорости кия сила удара возрастает в квадратичном отношении.

Схема наклонного удара в середину битка под углом 30° изображена на рис. 106. Здесь же схематично обозначен наклонный удар под углом 45° . На вертикальной оси шара находится точка e (точка размаха).

На карамбольном шаре диаметром 61,5 мм точка e по вертикали удалена от центра тяжести шара на 12,3 мм. Если ось кия проходит выше точки e , — например, при угле 30° , — то такой удар носит накатной характер и биток после столкновения с прицельным шаром будет катиться вперед. Если же ось кия проходит ниже точки размаха e , то, столкнувшись с прицельным шаром, биток либо остановится на месте, либо будет иметь тенденцию к обратному движению подобно тому, как это происходит после оттяжки. К такому результату приводят отвесные удары, наносимые с наклоном кия, превышающим 45° . При плоском наклонном ударе противодействующие силе удара (сила 1) происходит в опорной точке S (сила 2). Поскольку обе эти силы направлены в разные стороны, то по правилу параллелограмма шар покатится по направлению равнодействующей, которая увлечет биток в сторону большей силы (в нашем случае — силы удара кием).

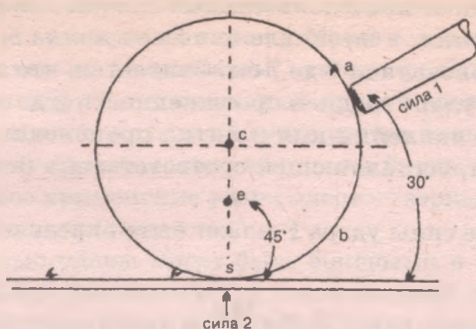


Рис. 106. Наклонный удар (плоский)

В рассмотренном варианте наклонного удара вращение шара происходит вокруг горизонтальной оси с.

Если наносится боковой наклонный удар, когда точка удара смещена вправо или влево от середины битка, то шар начинает вращаться вокруг наклонной оси.

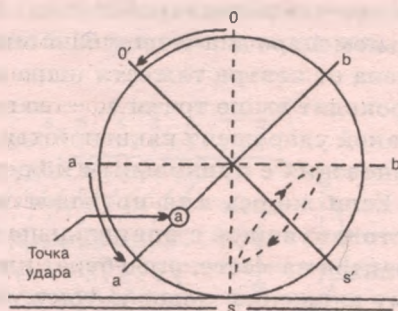


Рис. 107. Наклонный удар (боковой)

Разновидность бокового наклонного удара под углом 30° в точку a на нижней левой части шара представлена на рис. 107. В данном случае шар получает вращение вокруг оси OS , имеющей наклон 45° от вертикали.

Некоторыми особенностями отличается вертикальный удар (рис. 108).

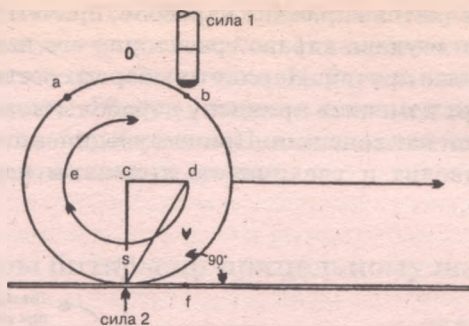


Рис. 108. Вертикальный удар

Здесь сила удара (сила 1) направлена точно сверху вниз и проходит через точку *d*, а сила противодействия удару (сила 2), приложенная к точке опоры *S*, наоборот — вверх, так что линия *cd* является плечом приложения двух противоположных сил. Шар «1» получает сильное вращение по часовой стрелке вокруг горизонтальной оси и с большим запасом полученной энергии устремляется в том направлении, со стороны которого выполнялся удар. Таким образом, следствия вертикального удара напоминают движение отраженного от прицельного шара битка после нанесения по нему оттяжки. Однако преимущество вертикального удара состоит в том, что он позволяет «оттянуть» биток назад для соударения его с шарами «2» и «3», расположенными от него на небольшом удалении, что затруднительно сделать при помощи обычного горизонтального удара.

С уменьшением угла отвесного удара путь, проходимый битком (при той же силе удара), будет уменьшаться. Таким образом, варьируя угол наклона кия, можно изменять длину пробега шара «1».

Очевидно, что направление движения битка легко изменить выбором соответствующей точки удара на его поверхности. На рис. 109 показаны четыре разновидности отвесного удара: в точку *a* посередине шара и в три точки *б*, *в* и *г*, расположенные на верхней правой половине битка. Если отвесный удар в точку *a* применяют, когда хотят «оттянуть» шар на себя, то ударами в три другие точки би-

ток направляется вправо по параболе, причем по мере смещения точки удара вправо траектория его движения становится более крутой. Наряду с выбором соответствующей точки удара изменить кривизну параболы можно варьированием угла наклона кия. Причем увеличение «крутости» удара приводит к увеличению кривизны параболы (см. рис. 109б).

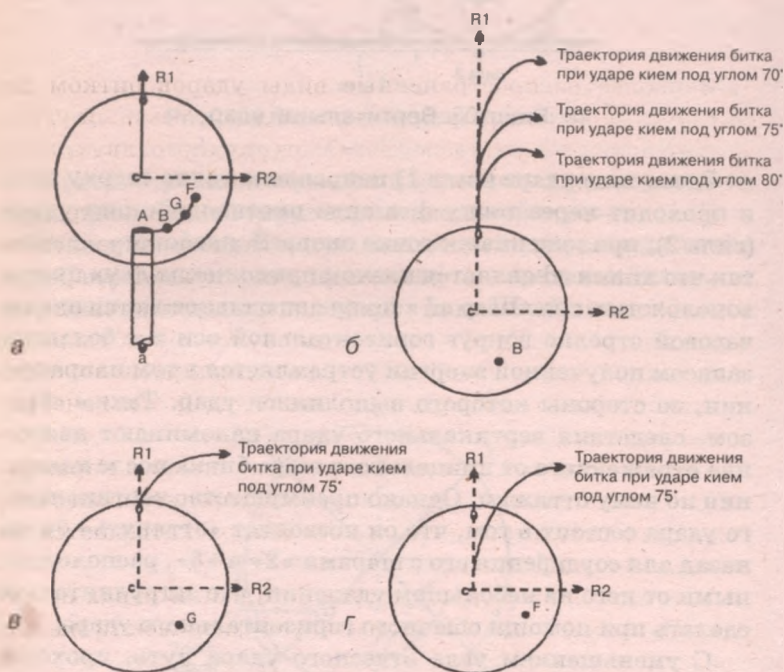


Рис. 109. Зависимость траектории движения битка от точки удара и угла наклона кия:

а — удар в точку А при наклоне кия 70° ; б — удар в точку В при наклоне кия $70, 75$ и 80° ; в — удар в точку G при наклоне кия 75° ; г — удар в точку F при наклоне кия 75°

Применение отвесных и вертикальных ударов не только обогащает технику карамболя, но и помогает решать игровые задачи наиболее коротким и прямым путем.

К недостаткам отвесных и вертикальных ударов относятся повышенную вероятность соскальзывания кия (кикса) и, как следствие этого, «потерю» удара, а также опасность повредить сукно. Поэтому первые навыки таких ударов рекомендуется отрабатывать на специальных учебных столах с заведомо старым сукном.

Удары битком по прицельному шару

Наиболее распространенные виды ударов битком по первому прицельному шару: прямой удар, резаный удар, удар по шару, отражаемому бортами (от одного, двух, трех и т.д. бортов), оборотный удары и абриколь.

Прямой удар предполагает прицеливание в центр «чужого» шара, который потом катится точно в направлении нанесенного удара. Причем совершенно прямой удар при значительном расстоянии между шарами считается одним из трудных. В каждом конкретном случае точки удара на битке и сила удара определяются взаимным расположением шаров и необходимостью сделать вслед за этим очередной карамболь.

Резаный удар — самый распространенный в карамболе. Под резкой понимается такое столкновение битка с шаром «2», в результате которого оба они раскатываются по разным направлениям.

Удары по шару, отражаемому бортами. В играх на карамбольных столах также действует физический закон, согласно которому:

а) угол падения равен углу отражения при прямом ударе (точно в центр шара-мишени);

б) угол падения может быть не равен углу отражения при боковых ударах в биток и резаных ударах в прицельный шар.

Эластичная резина карамбольного стола может отражать шары от пяти, шести бортов и более. Наиболее просто выполняется прямой дуплет, когда шар «2» стоит вплотную к борту, а воображаемые линии, мысленно проведенные от битка к этому шару и по направлению его от-

ражения, образуют равнобедренный треугольник. В данном случае шар-мишень бьют прямо «в лоб», в самый центр. Такой же удар наносится кием по битку, если последний, перед тем как столкнуться с шарами «2» и «3», должен отразиться от борта (бортов) при обязательном равенстве углов удара и отражения.

В позиции, когда углы отражения битка или шара-мишени должны быть отличными от углов удара, применяется **резаный дуплет**. При этом шар «2» надо резать, а не ударять «в лоб». Если же в борт направляется биток, резаный дуплет происходит в результате нанесения по нему боковых ударов.

Удар (оборотный) круазе применяется, когда шар стоит у борта или на небольшом удалении от него. От оборотного удара биток обязательно пересекает линию движения отраженного бортом шара.

Абриколь предусматривает сначала отражение битка бортом (бортами), а потом соударение его с прицельными шарами.

Рассмотрев различные удары в играх на карамбольном бильярде, еще раз обратим внимание на то, что во всем процессе изучения и освоения техники игры, пожалуй, самым сложным и в то же время необходимым является полное овладение так называемым размером удара, под которым понимается соотношение его силы, точности и направления.

Шар «1» — биток

Карамболь, как уже отмечалось, содержит бесконечное разнообразие игровых идей. Для лучшего овладения всеми тонкостями необходимо познакомиться с физическими и геометрическими закономерностями движения «своего» шара.

При горизонтальном ударе игрок имеет в распоряжении достаточно большую ударную площадь на шаре «1». Если приходится наносить наклонный удар, то эта площадь сокращается и становится еще меньше при крутом и

вертикальном ударе. В общем виде задача стоит следующая: находящийся в покое шар весом 250 г посредством удара кием, вес которого 510 г, должен быть приведен в движение, с одной стороны, строго дозированной силой толчка рукой, с другой — правильным выбором точки удара на шаре. Биток рассматривается как твердое тело, которое на основе закона инерции в первый момент оказывает сопротивление «брошенному» вперед кию. Покрытая мелом кожа наклейки при толчке сжимается, шар вначале скользит по сукну, а затем, преодолев момент инерции, начинает катиться со скоростью, сообщенной ему кием. В этом процессе важно ясно представлять соотношение длины пути, проходимого скользящим и катящимся по поверхности стола шаром.

При центральном ударе клапшотс максимальная скорость битка достигается после удара средней силы, причем лучше, если точка удара приходится не точно по центру шара, а чуть выше — на 1—1,5 мм (рис. 110а). В этом случае биток вначале очень короткое время скользит, а затем начинает катиться.

При накатном ударе протяженность пути скольжения особенно мала, внешне почти не заметна, а начальная скорость катящегося шара, наоборот, велика (рис. 110б).

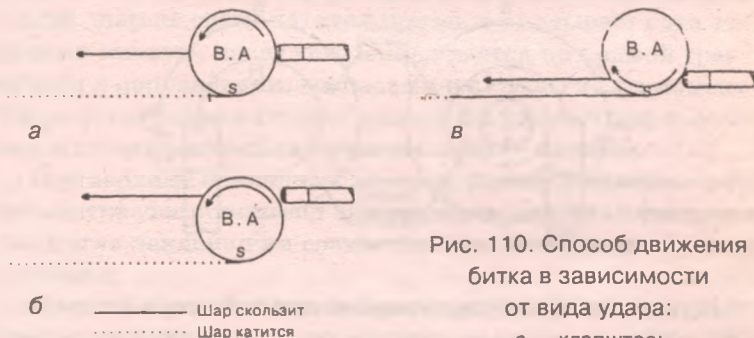


Рис. 110. Способ движения битка в зависимости от вида удара:
 а — клапшотс;
 б — накат; в — оттяжка

Наибольшая протяженность скольжения наблюдается при оттяжке из-за сравнительно сильного обратного вращения битка вокруг горизонтальной оси (рис. 110в).

Рассмотренные три простых удара по битку необходимо как можно чаще практиковать. Для этого могут быть рекомендованы три упражнения:

- а) освоение клапштоса;
- б) освоение наката;
- в) освоение оттяжки.

Во всех трех упражнениях биток ставят в 50 см от ближнего короткого борта и ударяют в направлении противоположного короткого борта. Темп ударов в ходе каждого упражнения может постепенно повышаться. Следует попеременно действовать правой и левой рукой. Надо иметь в виду, что игрок, без затруднения пользующийся обеими руками, при прочих равных условиях имеет определенное преимущество перед соперником, действующим только одной рукой.

В 50-х гг., исследуя закономерности движения битка при боковых ударах, известный немецкий игрок В. Теплер специально для этой цели изготовил учебный шар с гравировкой, чтобы легче находить зоны точек удара («ударной площади») и зоны возможных киксов. Определить их помогает рис. 111.



Рис. 111. Гравированный шар В. Теплера

Если мы выберем на горизонтальной оси шара слева (или справа) крайнюю боковую точку, находящуюся на

границе «ударной площади», то при сильном горизонтальном ударе в эту точку шар получит максимальную скорость вращения вокруг вертикальной оси из-за незначительного трения о сукно. С приближением точки удара к центру шара скорость его вращения при той же силе удара падает (уменьшается плечо приложения двух противоположных сил). Удары, нанесенные в точки на внешних обводах битка за пределами «ударной площади», как правило, приводят к киксу.

Зарубежные знатоки карамболя в своих исследованиях не советуют увлекаться сильными боковыми горизонтальными ударами, если биток должен сначала ударить в борт (борта), а потом в прицельный шар «2». Это объясняется — особенно при игре на незнакомом столе — совершенно непредсказуемым направлением движения отраженного бортами битка при сильном его вращении. И наоборот, частое и умелое применение сильных боковых ударов при направлении «своего» непосредственно в шар «2» для последующего соударения с шаром «3» признается не только полезным, но и во многих случаях необходимым.

Графические изображения на рис. 112 поясняют протяженность пути скольжения, проката битка и действие крутящего момента (эффе) при простых и боковых ударах. Для наглядности путь скольжения и начальная кривая бега шара даны в увеличенном виде. Как видно на примерах *б* и *в*, под действием горизонтальных боковых ударов «свой» шар не сразу катится прямо, а описывает едва заметную кривую, после чего направляется по прямой траектории в направлении, совпадающем с осью кия в момент удара. На коротком отрезке кривой (параболы) шар скользит, а на прямолинейном участке пути — катится.

При верхних наклонных боковых ударах (примеры *г* и *д*) путь битка уже принимает вид параболы, причем с увеличением угла наклона кия соответственно увеличивается и ее кривизна.

Представляет интерес и так называемый возвратный удар крутой оттяжкой при наклоне кия под углом 80—85° (пример *е*). Этот удар наносится в точку, расположенную ниже центра битка на 5—7 мм. В результате «свой» шар,

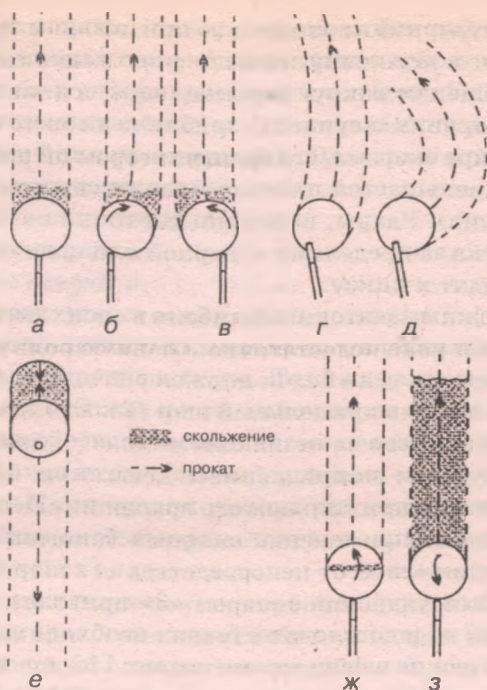


Рис. 112. Движение битка при выполнении горизонтальных и наклонных ударов:

- а — горизонтальный удар; б — горизонтальный боковой удар со смещением точки удара влево; в — горизонтальный боковой удар со смещением точки удара вправо; г — верхний наклонный боковой удар, выполняемый при наклоне кия под углом 45° ;
- д — верхний наклонный боковой удар выполняемый при наклоне кия под углом 70° ; е — возвратный удар крутой оттяжкой при наклоне кия под углом $80-85^\circ$;
- ж — короткий накатной удар; з — длинная протяжная оттяжка

перемещаясь вперед, скользит так, что его трение о сукно быстро возрастает и вскоре стремление шара к обратному движению пересиливает, он приостанавливается и начинает уже не скользить вперед, а катиться обратно. По технике выполнения возвратный удар чрезвычайно труден и удаётся лишь профессионалам самого высокого класса.

Практический и теоретический интерес представляет сравнение протяженности пути скользящего шара при коротком накатном ударе (положение *ж*) и длинной протяжной оттяжке (положение *з*). Если в первом случае путь скольжения минимальный, то во втором штриховка на рисунке демонстрирует самую большую протяженность скольжения битка.

Специального рассмотрения требует механизм отражения битка от бортов. Угловой удар, т.е. удар по шару «1» с целью его отражения от борта под определенным углом, исследован пока недостаточно. Главную роль здесь играют сила удара шара о борт и характер его вращения. Также имеют значение эластичность бортовой резины, качество сукна, общий вид, монтаж всех деталей бильярда. Обычно все эти конструктивные особенности стола быстро познаются спортсменами при частых играх и тренировках.

При точном центральном ударе клапшотс под прямым углом к борту угол отражения шара «1» всегда равен углу удара; шар откатывается обратно (рис. 113а).

На рис. 113б показано отражение битка после протяжного накатного удара под углом 45° к борту. При этом биток, оттолкнувшись от бортовой резины, катится по параболе в направлении от игрока. Это происходит из-за того, что шар «1» под действием силы удара кием (сила 1), вращаясь вокруг горизонтальной оси снизу-вверх-вперед, в момент касания борта давит на него и в результате противодействия трехслойной резины отталкивается силой ее упругости (сила 2) от борта вправо и вперед. Одновременно левостороннее касание борта вызывает так называемый «бортовой эффект». Суть его в том, что сила отталкивания шара резиной (сила 2) действует на него так, что придает ему едва заметное левое вращение вокруг наклонной оси, проходящей через центр шара. Здесь имеет место обычный параллелограмм сил. На тело (в нашем случае — шар) действуют две силы в разных, но не противоположных направлениях, и, следовательно, само тело передвигается по равнодействующей, направление которой ближе к направлению большей силы. В качестве таковой выступает сила 2, которая и заставляет шар катиться по кривой в сторону

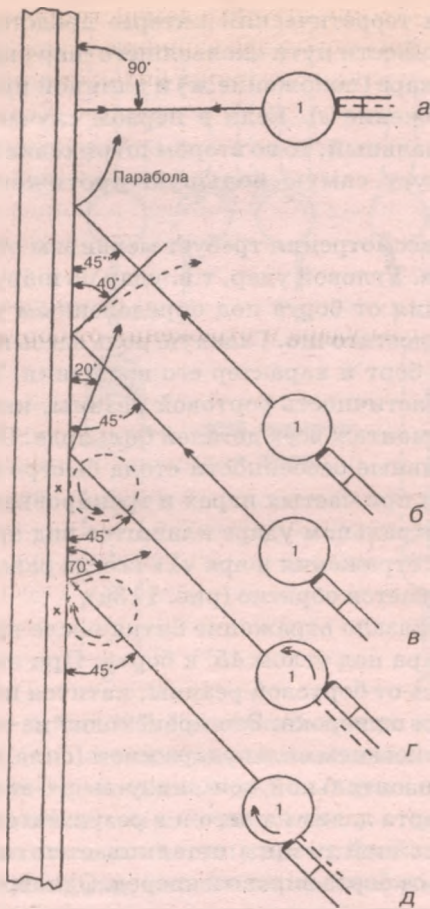


Рис. 113. Механизм отражения битка от борта:

а — клапшtos; б — накат; в — оттяжка;
 г — правый боковик; д — нижний левый боковик

его вращения. Таким образом, игроку с учетом «бортового эффекта» предоставляются широкие возможности заставить биток отражаться от бортов по крутой или, наоборот, пологой кривой путем изменения силы и протяженности наката с одновременной корректировкой точки удара на «своем» шаре.

Отражение шара «1» при оттяжке демонстрируется на рисунке 113в. Здесь могут быть два варианта отражения в зависимости от того, в каком состоянии биток сталкивается с бортом — в катящемся или скользящем. Если при сильном ударе кием ниже центра под углом 45° к борту биток ударяет в него в скользящем состоянии, то за счет обратного вращения он покатится по кривой в направлении к игроку (пунктирная линия). Когда шар ударяет в борт в катящемся, а не скользящем состоянии, он отражается по прямой линии под углом примерно 40° . В обоих рассмотренных вариантах углы удара и отражения от борта примерно одинаковы.

Ситуация резко меняется при боковых ударах, когда шару «1» придается вращение вокруг вертикальной оси. После правого боковика биток, получив вращение против часовой стрелки и коснувшись борта в точке, лежащей слева от прицельной линии, отражается под значительно меньшим углом (рис. 113г). Существенное уменьшение угла отражения по сравнению с углом удара (20° вместо 45°) происходит в связи с тем, что отражающая резина усиливает вращение шара.

Но в арсенале бильярдиста имеется возможность и увеличить этот угол. Вариант такого маневра показан на рис. 113д. Сильным нижним левым боковиком, придающим шару три вида движения, можно примерно в полтора раза увеличить угол отражения по сравнению с углом удара за счет вращения битка по часовой стрелке.

Все рассмотренные выше примеры иллюстрируют отражение битка от борта, расположенного по отношению к игроку слева. Если же борт находится справа, вместо правого боковика следует левый боковик и, соответственно, вместо нижнего левого боковика — нижний правый боковик.

Порекомендуем в дополнение к ранее упомянутым еще несколько упражнений, которые помогут приобрести труднообъяснимое чувство соотношения углов при ударе битка в борт и при его отражении, а также почувствовать характер окантовки бортов данного бильярда.

Упражнение 4 предполагает направление шара «1» протяжным центральным ударом клапштос точно в сере-

дину левого длинного борта под углом 45° (рис. 114). Отразившись под тем же углом, биток катится вправо и после двукратного отталкивания от бортов возвращается к исходной точке. Затем следует сделать то же самое накатом и оттяжкой с тем, чтобы прочувствовать соответствующие изменения в механизме отражения «своего» шара. Боковые удары в данном упражнении не применяются.

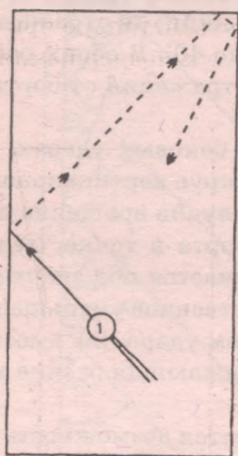


Рис. 114. Упражнение 4

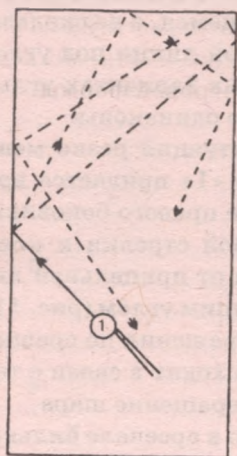


Рис. 115. Упражнение 5

Упражнение 5 более сложное. Исходная точка здесь также находится примерно в середине нижней половины игрового поля, шар «1» под тем же углом 45° направляется в середину левого длинного борта, но при этом наносятся боковые удары эффе (рис. 115). При этом надо попеременно левым и правым боковыми ударами различной силы, резкости и протяженности изменять траекторию отражения битка, добиваясь возвращения шара к исходной точке.

На рис. 116 изображена примерная схема ударов и движение битка при отработке **упражнения 6**. Предварительно на поверхность стола мелом наносится круг диаметром 25—30 см (зона попадания шара). Задача сводится к нанесению ударов по битку с разных исходных точек (обозна-

ченных крестиками) с целью конечной остановки шара «1» в зоне мелового круга.

Упражнение 7 предусмотрено для отработки ударов левой рукой, если спортсмен «праворукий» (рис. 117).

Все эти семь упражнений предназначены для освоения в карамболе главным образом горизонтальных ударов по «своему» шару, который после отражения от бортов должен останавливаться в требуемой точке. Подобные тренировочные занятия следует проводить не только при изучении карамболя, но и постоянно, для поддержания хорошей игровой формы.

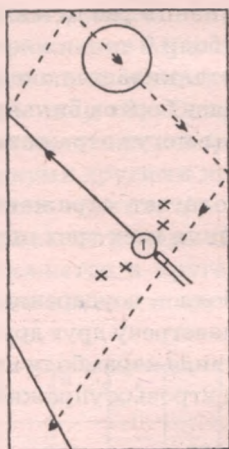


Рис. 116. Упражнение 6

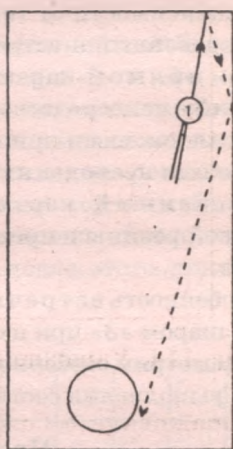


Рис. 117. Упражнение 7

Карамболи

Мы уже знаем, что задача бильярдиста в карамболе сделать так, чтобы биток последовательно коснулся двух прицельных шаров, а вид, сила и направление удара должны быть такими, чтобы вслед за ним все три шара оказались вблизи друг от друга в удобной для последующих действий композиции. Причем идеальным является расположение шаров в форме треугольника.

Чтобы возможно дольше сохранять такую благоприятную позицию, необходимо овладеть системой действий, в которых очень точный расчет сочетается с не менее точной, буквально до миллиметра, игрой. Другими словами, мастерство игрока выражается в сочетании мышления и владения кием.

В бильярдном лексиконе есть такое понятие, как «рисунок игры», предполагающий наряду с правильными действиями и уверенную, решительную игровую манеру. Как и во многих других видах спорта, здесь правомерен девиз: *«Нападение — лучший вид обороны»*. Только при такой активной тактике возможны большие серии ударов.

В зависимости от техники исполнения различают прямой, косвенный и встречный карамболи.

При прямом карамболе биток сталкивается с шарами «2» и «3» непосредственно, не касаясь бортов бильярда, в то время как сами прицельные шары могут отражаться от одного или нескольких бортов.

Косвенный карамболь предполагает отражение от бортовой резины в процессе соударения всех трех шаров и бортов.

Особенность встречного карамболя — соударение «своего» с шаром «3» при их движении навстречу друг другу.

Рассмотрим особенности каждого вида карамболя на примерах выполнения соответствующих игровых упражнений.

Прямой карамболь

На рис. 118 приведены три варианта упражнения 8 для отработки одной из разновидностей «прямого одиночного карамболя». Вначале биток, расположенный на продольной оси игрового поля неподалеку от прицельных шаров и ближнего короткого борта, посылают вперед несильным коротким накатом так, чтобы он, слегка задев резаным ударом шар «2», несколько сильнее ударил по шару «3» с расчетом сохранить расположение шаров в виде треугольника (рис. 118а).

Во втором варианте данного упражнения прицельные шары удаляются от битка, который остается на прежнем месте (рис. 118б). При этом длина пробега «своего» шара примерно в 2—3 раза увеличивается. Биток здесь посыла-

ют вперед более протяжным мягким центральным ударом в точку, расположенную чуть ниже центра — на 1—2 мм. Такой удар необходим, чтобы биток получил слегка скользящее движение, при котором сила его трения о сукно обеспечит после касания с шаром «2» лишь незначительное перемещение вперед для соударения с шаром «3».

В третьем варианте расстояние между битком и шарами «2» и «3» опять увеличивается с расчетом, чтобы оба прицельных шара находились вблизи противоположного короткого борта (рис. 118в). Биток следует направить мягким несильным протяжным клапшотсом, чтобы после карамболя шары, отразившись от борта, не раскатились слишком далеко.

Упражнение 9 (рис. 119). На основании равнобедренного треугольника устанавливаются шары «1» и «3», а в вершине — шар «2». Вокруг шара «3» мелом вычерчивается круг, в пределах которого шар «1» должен оказаться вместе с двумя другими после удара. Эта задача решается, если биток пустить протяжным левым верхним боковым ударом в центр шара «2», который после двойного отражения окажется в круге. Биток же после этого покатится вперед и влево к шару «3».

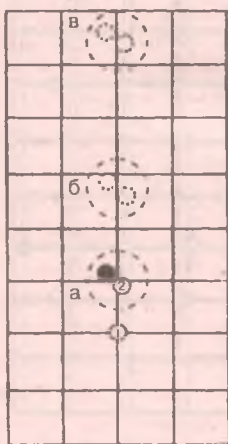


Рис. 118. Упражнение 8

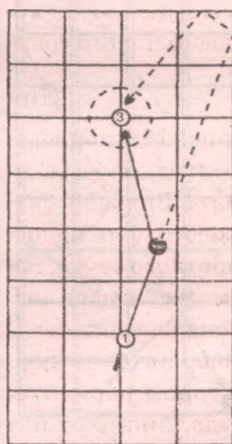


Рис. 119. Упражнение 9

Упражнение 10 предусмотрено для отработки прямого карамболя с трехкратным отражением шара «2» бортовой резиной (рис. 120). После расстановки шаров по битку для направления в левую половину шара «2» наносится клапшот средней силы. В результате первый прицельный шар после трех касаний резины направится в сектор, обозначенный мелом в нижнем левом углу игрового поля. Биток, отскочив от первого прицельного шара влево, столкнется с шаром «3». Это упражнение очень важное. Его рекомендуется выполнять как можно чаще, меняя при этом углы бильярдного стола и направление ударов.

Упражнение 11 помогает освоить сложные боковые удары по битку при значительном удалении его и шара «2» от шара «3» (рис. 121). В данном случае нижним правым боковиком надо направить шар «1» в шар «2» так, чтобы биток изменил направление движения вправо почти на 90° и, пройдя примерно равной ширине игрового поля путь, попал в шар «3». Если мысленно представить, что шар «3» стоит не у правого борта, а на середине линии шаров «2» и «3» (маленький пунктирный кружок), решение задачи будет существенно облегчено.

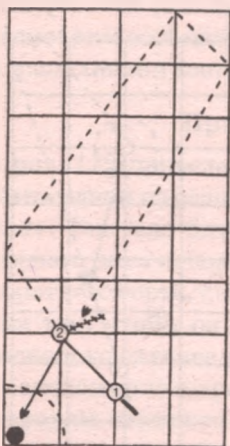


Рис. 120. Упражнение 10

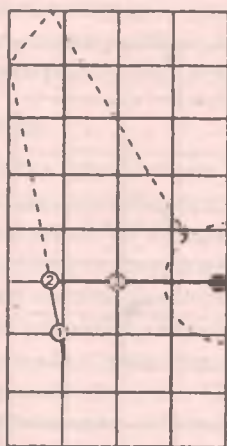


Рис. 121. Упражнение 11

Упражнение 12 нацелено на отработку сложных горизонтальных ударов, в результате которых отраженный от первого прицельного шара биток катится по кривой в виде параболы (рис. 122). Такую задачу требуется решать, когда в исходном положении шар «3» расположен справа или слева от шара «2», а биток после первого соударения необходимо направить к шару «3» с некоторым обратным смещением в сторону игрока. Упражнение выполняется протяжным нижним левым боковиком, причем точка удара на битке должна находиться на 2—3 мм левее его центра.

Упражнение 13 предусмотрено для случая, когда шар «2» прижат к борту и требуется, чтобы биток после столкновения с ним направился по кривой к шару «3», но в сторону от игрока (рис. 123). Верхний левый боковик наряду с поступательным движением придает битку сильное вращение вокруг наклонной оси, в результате чего он покажется по параболе и столкнется с шаром «3».

На рис. 124 все три шара расположены так близко друг к другу, что прямой карамболь обычным горизонтальным ударом не выполнить. В таком случае выйти из положе-

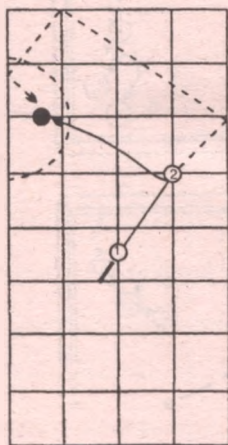


Рис. 122. Упражнение 12

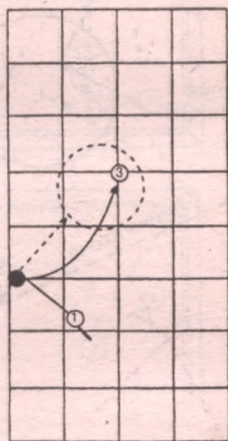


Рис. 123. Упражнение 13

ния можно, применив отвесный удар. На шаре «2» мысленно намечается точка а, в которой он должен быть слегка затронут битком. По шару «1» вдоль прицельной линии R1 наносится мягкий несильный отвесный удар под углом 80° в точку б. Если угол между прицельной линией и линией плеча игрока составляет примерно 35° , то биток, отвернув по кривой несколько вправо и оттолкнувшись от шара «2», вторично, под действием заданного ему бокового вращения, покатится вправо по параболе и столкнется с шаром «3».

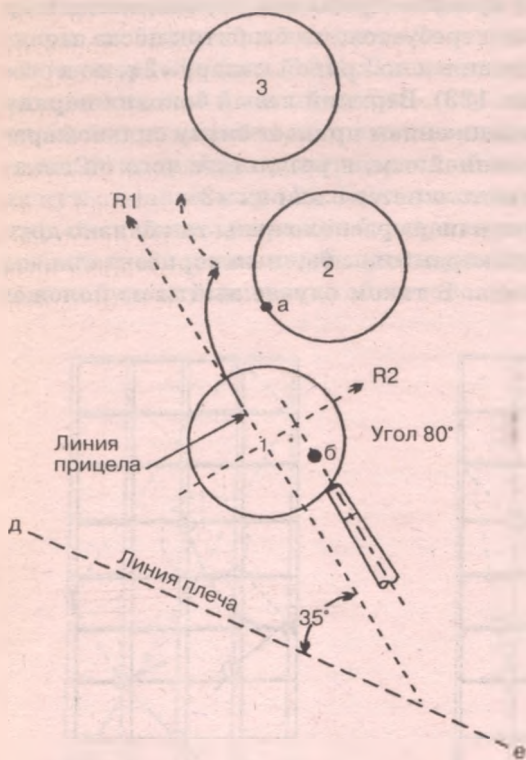


Рис. 124. Прямой одиночный карамболь.
Выполняется отвесным ударом

Так, с помощью отвесного удара можно не только осуществить соударение всех трех шаров, но и поставить их на позицию, удобную для очередного карамболя.

На рис. 125 приведено упражнение 14 для тренировки в выполнении прямых одиночных карамблей с применением отвесных ударов. Даны девять часто встречающихся композиций шаров. Удары кием наносятся в точки, отмеченные на битке.

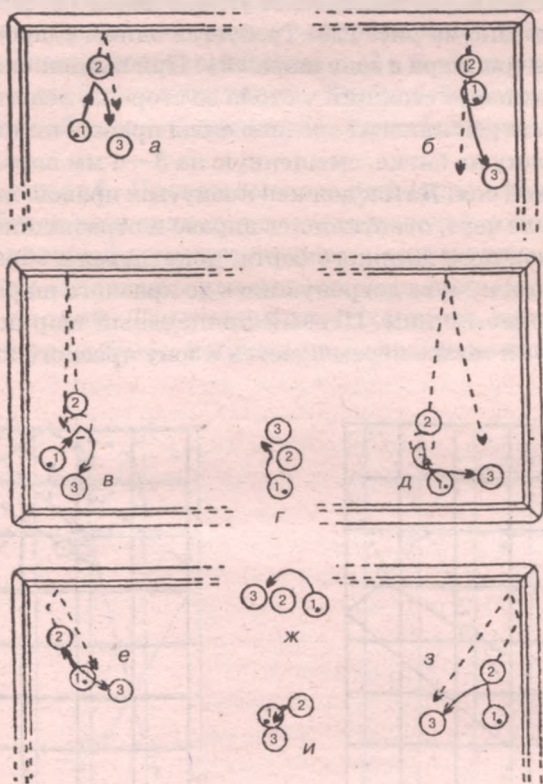


Рис. 125. Упражнение 14

Косвенный карамболь

По сравнению с прямым косвенный карамболь является более сложным тактическим приемом и в то же время более зрелищным. Исполнителю косвенного карамболя надо в короткий отрезок времени намечать и сопоставлять траектории отраженных бортами «своего» и прицельных шаров, из-за «бортового эффекта» порой перемещающихся по столу в непредсказуемых направлениях.

Упражнение 15. В исходном положении шар «3» прижат к длинному борту недалеко от угла, а шары «1» и «2» стоят, как показано на рис. 126. Требуется одним ударом объединить все три шара в зоне шара «3». При выполнении данного упражнения стоящий у стола со стороны левого длинного борта игрок наносит средней силы правый нижний боковик в точку на битке, смещенную на 3—4 мм вправо от вертикальной оси. Биток должен коснуться правой части шара «2», после чего, откатившись вправо и отразившись от противоположного длинного борта, покатиться в обратном направлении и, чуть дотронувшись до красного шара, остановиться рядом с ним. Первый прицельный шар после двух отражений также перемещается в зону красного шара.

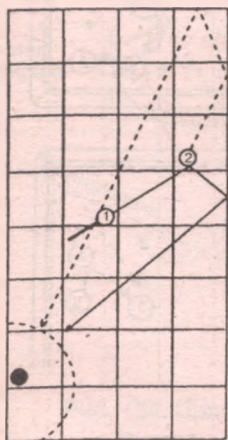


Рис. 126. Упражнение 15

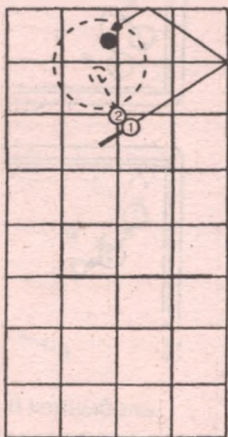


Рис. 127. Упражнение 16

Упражнение 16. Шар стоит у продольной оси стола примерно в двух диаметрах от короткого борта, а шары «1» и «2» находятся в сомкнутом положении (рис. 127). Длинным мягким левым боковиком шар «2» слегка толкается влево внутрь круга; биток, дважды отразившись, не сильно ударяет в красный шар.

В упражнении 17 отрабатывается один из сложнейших вариантов косвенного карамболя с двойным отражением шара «2» и тройным отражением битка (рис. 128).

В отличие от предыдущих схем первым прицельным здесь является шар красного цвета. «Зона сбора» всех шаров обозначена пунктиром, а «опасная зона», где возможно пересечение траекторий шаров «1» и «2» и их столкновение, — двойным пунктиром. Чтобы избежать такой нежелательной встречи, карамболь выполняется двумя способами.

1-й способ. Протяжным средней силы правым боковиком биток направляется в середину левой половины шара «2», который получает скорость, достаточную для прохождения «опасной зоны» раньше, чем шар «1».

2-й способ. Тем же правым боковиком, но несколько большей силы биток направляют в крайнюю четверть ле-



Рис. 128. Упражнение 17

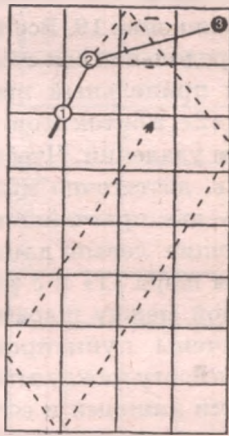


Рис. 129. Упражнение 18

вой половины шара «2» так, чтобы он «срезался» под несколько большим углом, чем в предыдущем случае. В результате уменьшается скорость перемещения первого прицельного шара, а скорость битка, наоборот, увеличивается, и он проходит «опасную зону» раньше, чем шар «2». После третьего отражения биток ударяет в шар «3» и вместе с ним попадает в зону сбора всех шаров. Данное упражнение особенно наглядно показывает сложность, высокий динамизм и неоднозначность способов решения задач в карамбольных играх.

Упражнение 18, как и предыдущее, нацелено на овладение приемами, позволяющими избежать столкновения шаров в «опасной зоне», пересечения их траекторий (рис. 129). Эта задача решается с помощью так называемого «заторможенного» шара «1», который после первого соударения, медленно двигаясь, сначала «пропускает» через «опасную зону» шар «2», затем пересекает ее сам и попадает в шар «3». Первый прицельный шар после четырехкратного отражения также катится в район сбора шаров. Для выполнения такого карамболя надо коротко, сильно ударить левым верхним боковым в точку, отстоящую на 5—6 мм выше центра битка. При этом «свой» должен почти «в лоб», чуть правее его вертикальной оси, ударить шар «2».

Упражнение 19. Все три шара стоят на продольной оси стола (рис. 130). Второй прицельный шар «замазан» шаром «2», а биток стоит от них на некотором удалении. Чтобы сделать карамболь, достаточно мысленно представить две кратчайшие линии, соединяющие левый длинный борт с центром шара «1» и с точкой, расположенной между шарами «2» и «3» (обозначены пунктиром). Средняя точка на борту между этими вспомогательными линиями и есть точка прицела битка на бортовой резине. Удар — несильный, протяжный накат.

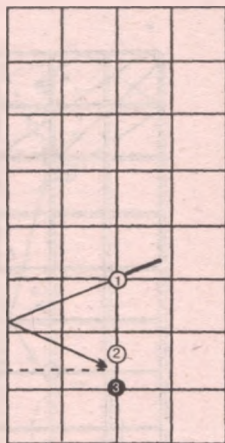


Рис. 130. Упражнение 19

Встречный карамболь

В этой разновидности карамболя между первым и вторым соударениями битка происходит промежуточное соударение двух прицельных шаров, в результате чего биток и шар «3» контактируют, двигаясь навстречу друг другу.

Упражнение 20. Оба прицельных шара стоят рядом, причем шар «3» «замаскирован» так, что попасть в него битком можно лишь после вспомогательного соударения шаров «2» и «3» (рис. 131). После левого верхнего боковика средней силы в центр шара «2» он, столкнувшись с шаром «3», уходит в сторону, а красный шар, отразившись от борта под острым углом, встречается с «заторможенным» битком.

Упражнение 21. Все три шара расположились друг за другом на одной линии у борта, как показано на рис. 132. Чтобы сделать встречный карамболь, наносится короткий, средней силы левый верхний боковик по битку с направлением его в центр шара «2». В результате переданного битком вращательного движения шар «2», столкнувшись с шаром «3», уйдет вправо в сторону, а посланный вперед красный шар отразится от короткого борта и на обратном пути встретится с остановившимся битком.

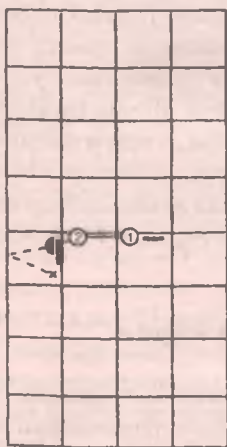


Рис. 131. Упражнение 20

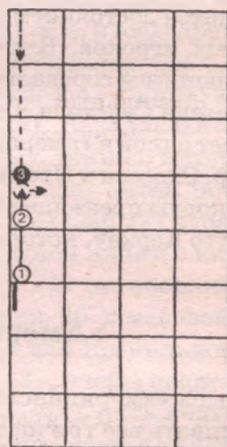


Рис. 132. Упражнение 21

СЕРИИ

Использовать непрерывные серии ударов начали в прошлом веке. Самые первые попытки серийной игры предпринял в 1840 г. французский игрок Ромен, который на маленьком карамбольном столе с бортами, окантованными фетром (в то время резиновых еще не было), выполнял до 100 карамблей подряд. Однако начало осмысленной серийной игре, как об этом упоминалось в начале книги, положил в 1876 г. американец Вильям Секстон. Он впервые на международном турнире, играя на большом столе, продемонстрировал свои серии в 251 и 287 очков.

В конце XIX столетия игра продолжительными сериями становится достоянием целого ряда талантливых профессиональных игроков. Благодаря интенсивным тренировкам и участвовавшим соревнованиям многие из них стали улучшать показатели Секстона. Сначала француз Морис Виньо увеличил счет очков в «американской» серии, а затем американцы Шефер, Слоссон и Иве довели счет серий до четырехзначного. Все рекорды превзошел замечательный немецкий профессионал Хуго Керкау, который выполнил серию в 7156 очков.

«Американская» серия

Смысл «американской» серии заключается в том, чтобы удерживать все три шара на небольшом расстоянии от борта в положении, позволяющем легко делать карамболи. При этом число соударений наращивается, шары переме-

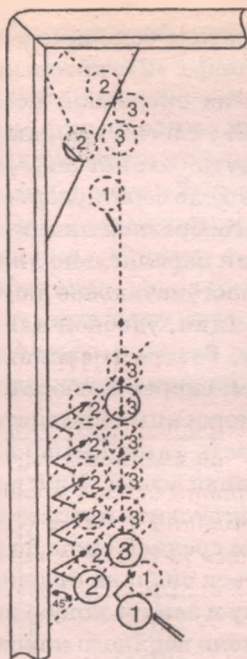


Рис. 133. Упражнение 22. «Американская» серия

щаются вдоль борта к ближайшему углу, рядом с которым необходимо сделать поворот на 90° с тем, чтобы двигаться к следующему углу, и т.д. Чтобы познакомиться с «американской» серией, проложим под углом 45° линию к левому длинному борту бильярда (рис. 133). Параллельно ей проведем несколько тонких штриховых линий с интервалами между ними, равными диаметру шара. Затем установим шары в виде треугольника так, чтобы шар «2» стоял в 2 см от борта, а шар «3» находился на одной линии с ним, но на большем удалении от борта. Шар «1» устанавливается в 4 см от шара «2» под углом примерно 80° к меловой линии.

Такая расстановка необходима для правильного выбора точек прицела на шарах «2» и «3», чтобы после отражения от бортовой резины шара «2» чуть-чуть подтолкнуть битком шар «3» и установить их в исходное для следующего карамболя положение точно на соседней штриховой ли-

нии. Несильным правым боковиком шаром «1» ударяют чуть правее центра шара «2», который, оттолкнувшись от борта, оказывается на очередной исходной точке. Отразившись от шара «2», слегка вращающийся против часовой стрелки биток чуть толкнет шар «3» вперед.

Таким образом, в ходе серии ударов шар «2» перемещается вперед по зигзагообразной линии, а шар «3» движется в том же направлении параллельно линии борта. Биток каждый раз, передав поступательное движение шару «3», останавливается в позиции, удобной для следующего карамболя. Удар по битку, хотя и не сильный, в то же время не должен быть мягким; скорее наоборот, довольно жестким, наноситься как бы коротким отрывистым «щелчком».

Важная особенность «американской» серии — выполнение поворотов вблизи углов. Уже при подходе к линии угла необходимо подготовить поворот таким образом, чтобы левым боковиком средней силы по шару «2» заставить его дважды отразиться сначала от длинного, потом от короткого бортов в углу и занять новую позицию для продолжения серии уже вдоль верхнего короткого борта.

С рассмотренными выше особенностями игры можно ознакомиться на практике благодаря упражнению 22, предназначенному для изучения и освоения «американской» серии. Выполнять его следует на большом карамбольном столе. Вначале лучше не спешить, удары наносить медленно, чтобы не ошибиться. После нескольких занятий, изучив особенности стола и надежно отработав удары кием по «своему» шару, темп можно постепенно повышать. Свидетельством хорошего освоения игры сериями является надежное исполнение 10—15 карамблей подряд.

Серия «штрихов»

Этот вид серий стал применяться с появлением кадр-партий, в которых поверхность стола начали разбивать на несколько игровых участков — кадров. В данной серии, в отличие от «американской», линия движения шаров отстоит от борта несколько дальше (рис. 134). Эта же линия

одновременно является границей смежных кадров. При этом, поскольку шар «2» в ходе выполнения карамболя проходит более длинный путь, удары наносятся жестче и сильнее. Наклейкой кия необходимо ударить ниже середины и чуть правее центра битка и направить шар точно в середину правой половины шара «2» (рис. 134а). При ударе в левую половину битка возможна встреча шаров «2» и «3», чего следует избегать. Пример б решается подобно предыдущему, но без бокового удара (рис. 134б). Когда шары «1» и «2» становятся на одну линию под углом 90° к борту, то следует выполнить нижний левый боковик, так как шар «2» надо направить несколько правее (рис. 134в).

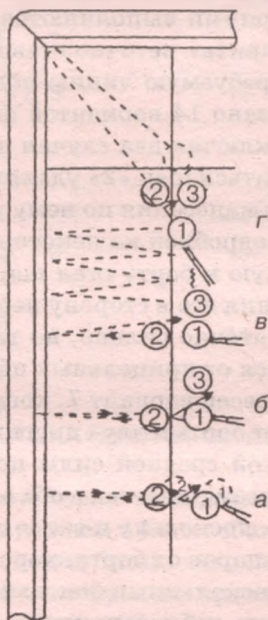


Рис. 134. Серия «штрихов»

На повороте шар «2» направляется в угол тем же нижним левым боковиком, но большей силы, чтобы после двойного отражения в углу он докатился до перекрестка кадра (рис. 134г).

Само понятие серия «штрихов» означает, что игра идет с дополнительным «препятствием» — объединением трех шаров у меловых линий («штрихов») с остановкой шара «2» постоянно слева, а шаров «1» и «3» — справа от «штрихов».

Игра сериями «штрихов» — самая сложная и предполагает хорошее владение всеми видами ударов, которое свойственно игрокам высокого класса.

Коррективные удары

По самым разным причинам любой удар редко приводит к идеальному расположению трех шаров. Поэтому в процессе игры сериями выполняются коррективные удары с целью «заставить» неточно ставшие шары «2» и «3» снова выйти на требуемую линию под углом 45° к борту. На рис. 135 показано 14 вариантов позиций для коррективных ударов, включая два случая поворотов. При этом всегда надо стремиться шар «2» удалять от бортов на позицию, удобную для нанесения по нему удара.

Остановимся подробнее на некоторых вариантах позиций. Если вплотную к борту стал шар «2» (варианты 4 и 12), то для отведения его в сторону необходимо ударить по нему битком достаточно сильно, но так, чтобы «свой» не слишком отделился от прицельных шаров.

Довольно интересен вариант 7, когда шар «3» оказался слишком далеко от борта и двух других шаров. В этом случае биток оттяжкой средней силы посылается прямо «в лоб» шара «2», в результате чего оба эти шара приблизятся к шару «3». Но, поскольку и такое положение неудобно из-за отхода всех шаров от борта, хорошую позицию можно восстановить несколькими боковыми ударами. В варианте 8 шары стоят неблагоприятно (нарушена замкнутость треугольника). Чтобы выйти из положения, биток правым боковиком направляют чуть влево от центра шара «2» так, чтобы после его отражения под острым углом восстановилась нормальная позиция.

В варианте 10 нужен сложный коррективный удар массе при угле наклона кия $70-80^\circ$ с направлением битка в середи-

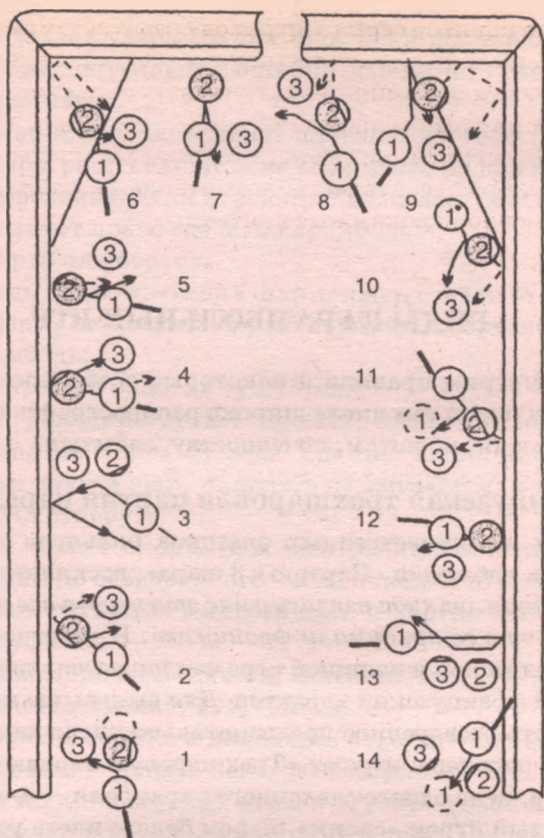


Рис. 135. Коррективные удары

ну правой (со стороны верхнего короткого борта) половины шара «2». Место удара кием в биток обозначено точкой. Под действием силы вращения биток, чуть скользя по первому прицельному шару, покатится по кривой и легко ударит в шар «3». Первый прицельный шар, отразившись от борта, остановится в удобном для очередного удара положении.

Вариант 14 иллюстрирует возможность изменения общего направления игры на 180° . После левого боковика биток проходит между шарами «2» и «3», слегка задев их, и занимает позицию, из которой серия может быть продолжена в обратном направлении.

Пример 2. Когда при том же примерно расположении шаров они находятся близко друг от друга (рис. 137), для выполнения карамболя надо пустить «свой» сильным накатом, целя почти «в лоб» шара «2». Этот удар несколько труднее предыдущего.

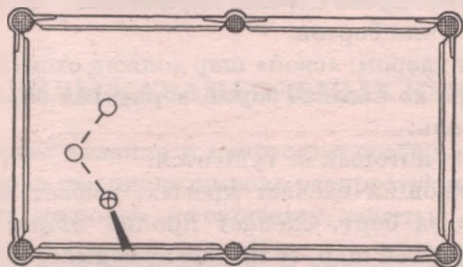


Рис.137. Пример 2

Пример 3. Шары стоят, как показано на рис. 138. Чтобы сделать карамболь, следует пустить «свой» шар левым боковиком. Коснувшись ближайшего шара, биток отразится сначала от длинного, потом от короткого бортов и выполнит карамболь.

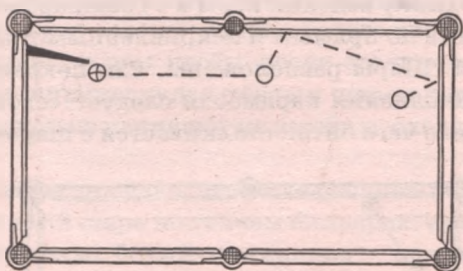


Рис.138. Пример 3

Пример 4. «Свой» расположен между двумя прицельными шарами, как показано на рис. 139. Чтобы сделать карамболь, выполняют левым боковиком, тушуя биток о

другой шар. Отразившись последовательно от трех бортов, биток ударяется в шар «3».

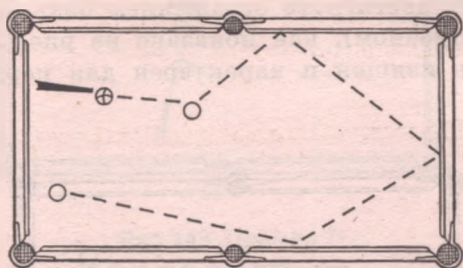


Рис. 139. Пример 4

Пример 5. Требуется сделать карамболь при значительном расстоянии между прицельными шарами. С учетом того, что правильный удар нанести тем труднее, чем больше расстояние между шарами, биток следует пустить так же, как в предыдущем случае (рис. 140). Коснувшись первого белого шара, «свой», отразившись от короткого и длинного бортов, делает карамболь.

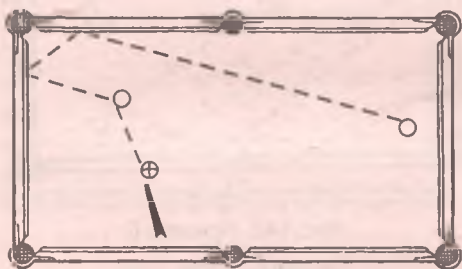


Рис. 140. Пример 5

Пример 6. Если прицельные шары находятся близ короткого борта (рис. 141), то «свой» шар, стоящий в отдалении, правым боковиком направляют в правую половину левого шара. При столкновении с первым прицель-

ным шаром биток теряет почти все поступательное движение, продолжая двигаться вправо вдоль борта за счет приданного ему вращения и производя карамболь. То же может быть достигнуто отражением битка от четырех бортов (катрбаном), как показано на рис. 142. Такой удар очень изящен и характерен для первоклассной игры.

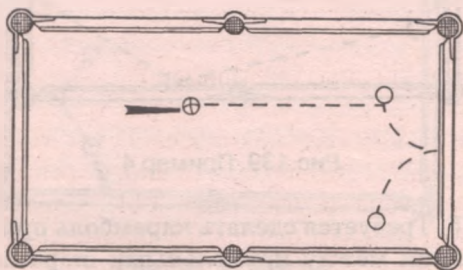


Рис. 141. Пример 6

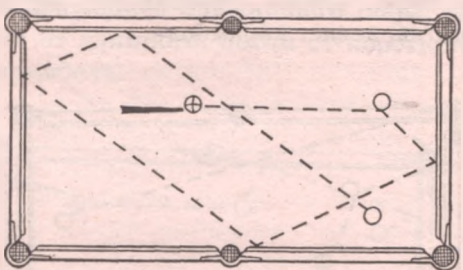


Рис. 142. Пример 6

Пример 7. Прицельные шары расположились на некотором удалении друг от друга вблизи длинного борта. «Свой» шар стоит в средней части стола напротив левого шара (рис. 143). Здесь надо сделать короткий и мягкий левый нижний боковик, после чего биток покатится по кривой и, слегка оттолкнувшись от борта, сделает карамболь.

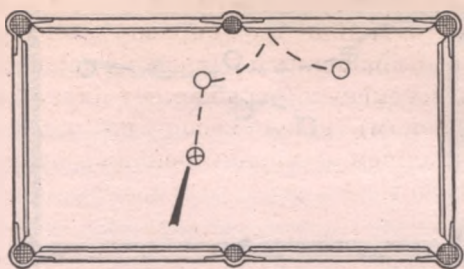


Рис. 143. Пример 7

Пример 8. «Свой» шар находится в углу стола вблизи и левее первого шара. Второй белый шар стоит у противоположного по диагонали угла (рис. 144). Следует пробить очень сильным правым боковым ударом, держа кий под углом $30-40^\circ$. Биток, слегка коснувшись рядом стоящего шара, движется по кривой в направлении второго шара и сделает карамболь.

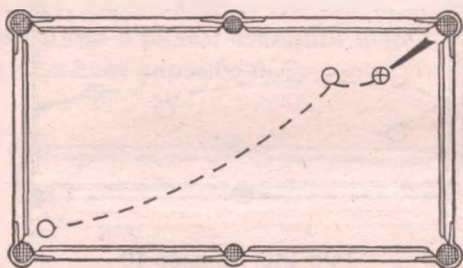


Рис. 144. Пример 8

Пример 9. Когда все три шара одинаково удалены друг от друга и находятся примерно на одной линии, сыграть без ошибки сложно (рис. 145). В этом случае, пуская шар с умеренным боковым вращением слева направо, следует очень тонко резать первый шар, после чего выполняется карамболь.

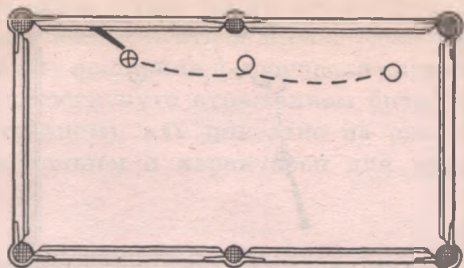


Рис. 145. Пример 9

Пример 10. Иногда только что рассмотренная проблема разрешается ударом о борт карамболирующего шара (рис. 146). При этом важно учитывать, что угол удара о борт при боковом ударе не равен углу отражения. На рисунке показаны направление удара кием и траектория битка.

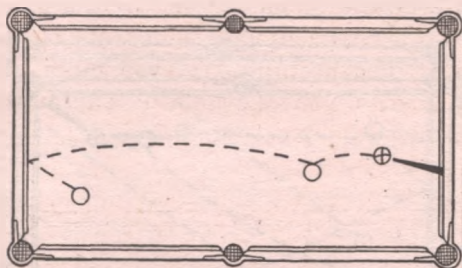


Рис. 146. Пример 10

Пример 11. Три шара расположены близко друг от друга, как показано на рис. 147. Стремясь резать шар и потом сделать карамболь, пускают биток с сильным боковым вращением, ударяя кием в его нижнюю правую часть. После столкновения с первым белым шаром карамболирующий, потеряв большую часть своей поступательной энергии вследствие бокового вращения, круто заворачивает в сторону и производит карамболь.

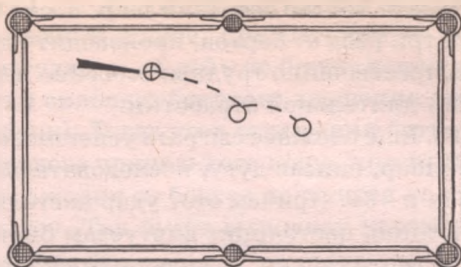


Рис.147. Пример 11

Пример 12. Траектория битка может достигнуть значительной кривизны в зависимости от силы бокового вращения и от ослабления движения поступательного. Многолетней практикой карамбольной игры во Франции и в других странах, чтобы заставить «свой» шар двигаться по крутой дуге, были выработаны особые удары под очень большим углом к плоскости бильярда.

На рис. 148 представлен случай, когда для получения двух соударений битка нужно нанести удар в его левую нижнюю точку, держа кий почти вертикально. Тогда биток после касания о рядом стоящий шар опишет крутую дугу влево и сделает карамболь.

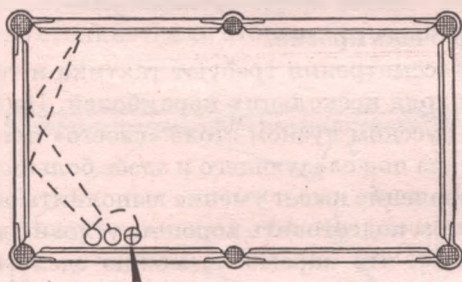


Рис.148. Пример 12

В том же положении шаров карамболь может быть выполнен и другим способом: обычным нижним левым боко-

виком чуть режут тот же соседний шар, после чего биток, отразившись три раза от бортов, производит карамболь.

Оба удара чрезвычайно трудны, особенно первый, и поэтому требуют длительной отработки.

Пример 13. Еще сложнее сыграть успешно, если карамболирующий шар, описав дугу, последовательно ударяется в шары «2» и «3». Причем этот удар настолько труден, что доступен лишь настоящим виртуозам бильярда. Держа кий почти вертикально, мгновенным сильным движением ударяют в нижнюю правую или левую часть «своего» шара. В этом случае биток, двинувшись вперед, вдруг заворачивает назад и производит карамболь, как показано на рис. 149.

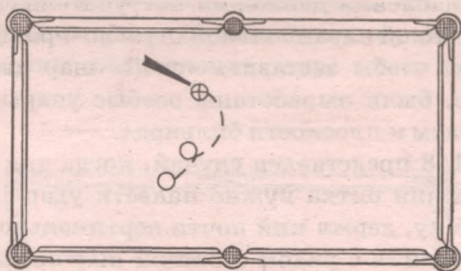


Рис. 149. Пример 13

Этот удар очень красив.

Особого рассмотрения требуют тактика и техника выполнения подряд нескольких карамблей. По аналогии с выходом на русском лузном столе «своего» после покладки одного шара под следующего и здесь большое, а подчас решающее значение имеет умение выполнить один карамболь и при этом подготовить хорошие условия для нового. Мы уже знаем, что карамболь можно сделать разными способами, из которых опытный бильярдист выбирает самый удобный для сбора вместе всех трех шаров. Начинающим игрокам рекомендуется просто заучить несколько карамблей-выходов, чтобы потом в разных ситуациях быстро находить лучший вариант игры.

Пример 14. Чтобы подготовить следующий карамболь при расположении шаров, приведенном на рис. 150, самый лучший удар — «в лоб» по ближайшему шару с приданием битку сильного бокового вращения слева направо (левый боковик). Тогда угол отражения битка будет больше, чем у первого прицельного шара, который после троекратного отражения от бортов покатится ко второму прицельному шару. Так будет выполнен карамболь с подготовкой следующего.

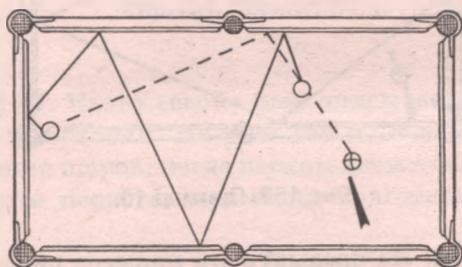


Рис. 150. Пример 14

Пример 15. «Свой» шар находится примерно посередине между играемыми (рис. 151). Правым боковиком необходимо «потолще» срезать налево верхний шар. Биток, отразившись от ближайшего борта, уйдет в нижний правый угол, где столкнется со вторым белым шаром; первый

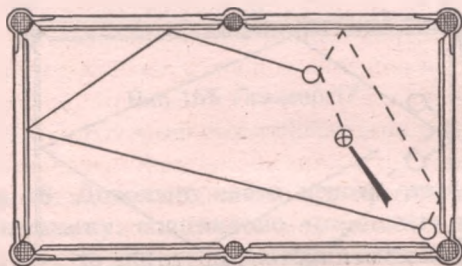


Рис. 151. Пример 15

прицельный шар после двукратного дуплетирования, обжав поле стола, в свою очередь приблизится к первым двум.

На рис. 152 показан примерно такой же вариант решения этой задачи, но в обратную сторону.

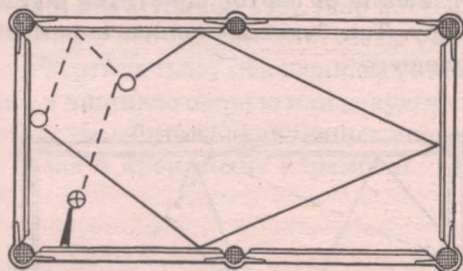


Рис.152. Пример 15

Пример 16. Из предыдущего примера видно, что первый играемый шар приходится порой пускать по всему полю стола даже тогда, когда три шара находятся рядом. На рис. 153 показан карамболь с подготовкой следующего, причем первый шар делает катрбан, хотя этот же результат можно получить другим способом: первый шар режут очень тонко влево, придавая битку вращение слева направо (рис. 154). После карамболя шары вновь собираются вместе.

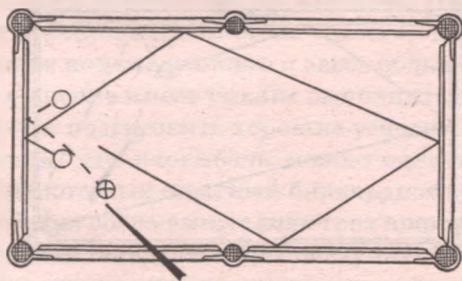


Рис.153. Пример 16

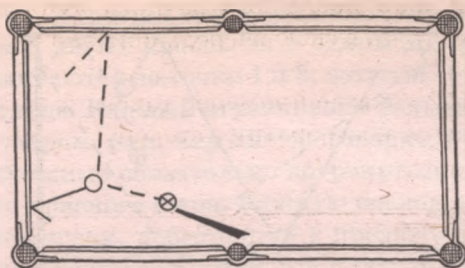


Рис.154. Пример 16

Пример 17. Часто «свой» шар описывает самые причудливые траектории. На рис. 155 приводится вариант расположения шаров, когда легким левым боковиком не трудно после первого карамболя подготовить следующий.

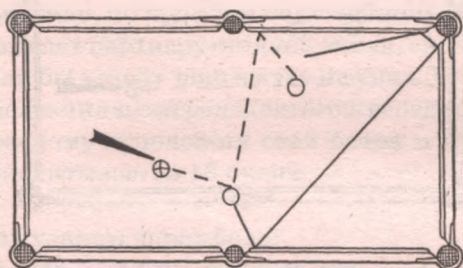


Рис.155. Пример 17

Пример 18. Довольно часто игрок, стараясь спутать карты противнику, специально «разводит» шары по углам (рис. 156). Из данного примера видно, как после отыгрыша партнера надо сближать шары, чтобы подготовить игру в одном из углов.

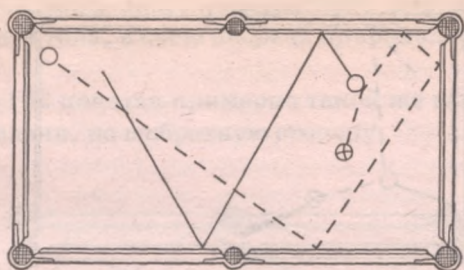


Рис. 156. Пример 18

Пример 19. На рис. 157 представлен случай, когда биток перед столкновением с шарами ударяется о борты. В данной позиции карамболь выполняется правым боковым умеренной силы. В результате шары не разгоняются в разные стороны, и выполнение следующего карамболя не затрудняется.

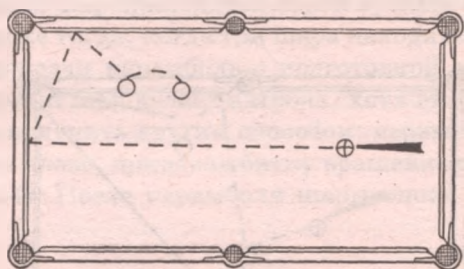


Рис. 157. Пример 19

«Русская карамбольная партия в 5 шаров»

После того как «Трехшаровая французская партия» стала известна в России, отечественные мастера бильярда стали использовать принципы карамболя в играх на русском лузном столе. Так, в начале XIX в. у нас появилась русская карамбольная игра под названием «Пять шаров с

карамболями». Играется она до 60 очков пятью шарами: двумя белыми, двумя красными и одним желтым. Красные устанавливаются на точки 1 и 3; желтый — на точку 2 в центр бильярда. Каждый играет своим белым шаром.

Первым ударом, или, как иногда говорят, при выставке № 1, необходимо обязательно дотронуться до желтого или дальнего красного шара. Каждую последующую партию начинает игрок, победивший в предыдущей. За выставку платится одно очко. Желтый в середину считается 12 очков, в углы — по 6. Красные в любую лузу по 3 очка, белые — по 2. Желтый в середину дважды подряд сыграть нельзя, в углы — сколько угодно раз. Игра предусматривает широкое использование карамблей, при выполнении которых к вышеуказанным очкам присчитываются дополнительные. Причем карамболь здесь отличается от карамболя во «французской» партии тем, что карамболирует не биток, а «чужой» (прицельный) шар, играемый в лузу. За промах игрока его партнеру приписывается 1 очко.

Характерная черта «Русской карамбольной пятишаровой партии» состоит в том, что игрок, выполнивший результативный удар, но при этом положивший свой биток в лузу, проигрывает партнеру столько очков, сколько он выиграл бы, если бы «свой» шар в лузу не упал. Если, например, игрок назначил и сыграл желтого в середину с карамблем по красному и положил свой биток в лузу, то его партнеру присчитывается 18 очков.

Счет очков ударом карамболь:

- а) белый шар, положенный в любую лузу, — 2 очка;
- с карамблем:
 - по красному — 4 очка
 - по двум красным — 7 очков
 - по желтому — 7 очков
 - по желтому и красному — 10 очков
 - по желтому и двум красным — 13 очков
- б) красный шар, положенный в любую лузу, — 3 очка;
- с карамблем:
 - по белому — 5 очков

по красному	— 6 очков
по белому и красному	— 8 очков
по желтому	— 9 очков
по белому и желтому	— 11 очков
по красному и желтому	— 12 очков
по белому, желтому и красному	— 14 очков
в) желтый шар, положенный в угол, с карамболом:	— 6 очков;
по белому	— 11 очков
по красному	— 12 очков
по белому и красному	— 14 очков
по двум красным	— 15 очков
по двум красным и белому	— 17 очков
г) желтый шар, положенный в середину или дуплетом (от нескольких бортов) в угол, с карамболом:	— 12 очков;
по белому	— 17 очков
по красному	— 18 очков
по белому и красному	— 20 очков
по двум красным	— 21 очков
по двум красным и белому	— 23 очка

Рассмотрим тактические и технические особенности игры на примерах.

Пример 20. Начиная игру первым ударом сбил красный с третьей точки и поставил его вместе со своим битком в район дальнего борта (рис. 158). Второй партнер легким клапштосом играет желтый в угол, стараясь удержать биток в районе средней лузы, куда выставляется сыгранный желтый, с тем чтобы следующим ударом положить его в середину. При этом правым боковиком он отводит биток вправо и слегка назад, чтобы затем после покладки желтого в середину и выставки на точку 2 сыграть его в угол (рис. 159, позиция 21 и 2п). Рассмотренные в данном примере три начальных удара почти неизменно встречаются во всякой правильно разыгрываемой игре. В дальнейшем первый игрок, в свою очередь, будет стараться сыграть красный в угол и выйти под желтый, положить его в среднюю, выйти под него же в угол и т.д.

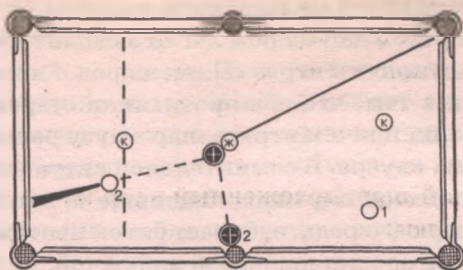


Рис. 158. Пример 20

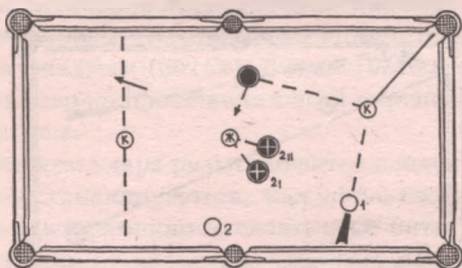


Рис. 159. Пример 21

Недостаток всех этих ударов на начальной стадии игры заключается в том, что они не предусматривают карамблей, приносящих дополнительные очки. Следовательно, при данном варианте розыгрыша выполнение карамблей обоими партнерами откладывается. Но в дальнейшем тактика игры сводится к ожиданию ошибки соперника, после которой можно будет несколькими карамблями быстро закончить партию.

Пример 21. Довольно часто желтый шар в начале партии встает вплотную к борту, из-за чего игра ведется одними красными шарами (играть биток партнера следует как можно меньше). Это выгодно тому, кто хорошо сыгрывает шары в лузы, но слабо владеет выходом. Если игрок уверенно несколько раз подряд кладет красный в угол, то его противнику следует быстрее вводить в игру

желтый (рис. 160). В приведенной позиции желтый стоит с краю на борту. Удар шаром легко выводит его на игру.

В целом сущность игры «Пять шаров с карамболями» заключается в том, что оба противника стараются не делать подставок, причем играть шар в лузу решаются только в «верном» случае. В сомнительной ситуации игрок будет отбивать биток партнера подальше от других шаров. Партнер, в свою очередь, отбивает биток противника, и таким образом игра идет до первой надежной подставки, после которой с помощью карамблей можно быстро набрать необходимые для победы очки. Так что грамотный отыгрыш имеет здесь очень большое значение.

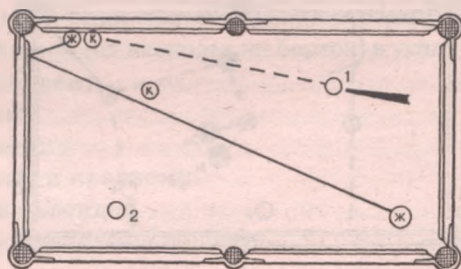


Рис. 160. Пример 21

Современные карамбольные игры

Рассмотренные выше игры, особенно «Французская трехшаровая партия», стали своеобразным фундаментом для развития карамбольного бильярда. В течение многих десятилетий за рубежом карамбольная игровая техника и тактика постоянно совершенствовались. Появлялись новые игры, для успеха в которых бильярдистам приходилось не только использовать особые, сложные удары, но и пополнять арсенал творческих находок и нестандартных решений, чему способствует практически неограниченное количество вариантов взаимного расположения шаров на бильярдном столе. Сегодня игрокам помогают высококачественный инвентарь и осо-

бенно хорошо сбалансированные, удобные карамбольные кии. Превосходны и столы, на которых упругость бортов по всей их длине выверяется особыми измерительными устройствами. Все это сводит почти к нулю влияние на игру посторонних, не зависящих от самих спортсменов факторов.

В настоящее время наибольшее распространение получили карамбольные игры, входящие в программу так называемого «бильярдного пятиборья», имеющего официальный спортивный статус во многих странах мира на всех континентах. Предполагается, что пятиборье будет со временем включено в программу Олимпийских игр.

Все игры пятиборья проводятся на карамбольном столе без луз тремя шарами уменьшенного диаметра (60—62 мм) трех цветов: желтым (биток), белым (биток) и красным. Каждый партнер на протяжении всей партии играет только своим битком.

Право первого удара разыгрывается следующим способом. Шары устанавливаются, как показано на рис. 161. Оба игрока одновременно пускают свой биток так, чтобы после отражения от дальнего короткого борта он возвратился назад. Чей шар остановится ближе к короткому борту, со стороны которого выполнялись удары, тот начинает игру. Если шары стали одинаково, розыгрыш повторяется. Игрок, биток которого при этом коснулся красного шара, проигрывает.

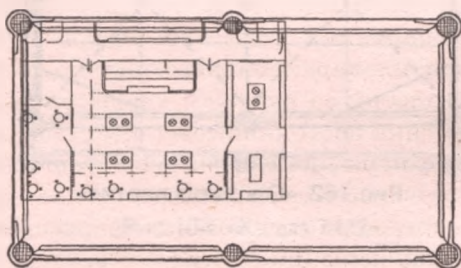


Рис. 161. Расстановка шаров для карамбольных игр «бильярдного пятиборья»

В состав пятиборья включены «Открытая партия», «Кадре 47/1», «Кадре 74/2», «Карамболь от одного борта» и «Карамболь от трех бортов»*.

«Открытая партия» играетс до 500 очков и во многом напоминает «Французскую трехшаровую партию». Карамболи здесь сыгрываются по тем же правилам соударения битка с двумя прицельными шарами, одним из которых является биток партнера. Причем касание бортов битком играющего не обязательно. Каждый карамболь приносит 1 очко. Существенное отличие этой партии от «французской» в том, что в районе всех углов специальными линиями очерчены «запретные зоны», в пределах которых играющий может сделать карамболь только один раз (рис. 162). Если все три шара собрались в одном углу, играющий выполнил один карамболь и при этом все три шара остались в запретной для второго карамболя зоне, то право следующего удара переходит к сопернику. Поэтому, выполняя карамболь в рассмотренном случае, игроки стараются хотя бы один шар из трех выкатить за пределы зоны и получить возможность продолжить серию карамбелей.

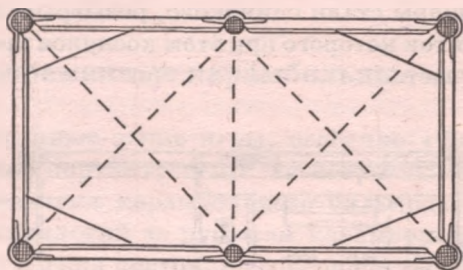


Рис. 162. «Открытая партия»

* Чтобы разнообразить карамбольные игры, еще в начале XX в. были разработаны партии типа «Кадре» (от французского «cadre» — рама, рамка, окружение), т.е. игры с оградительными зонами поля. Первые три партии из пяти перечисленных относятся к играм этого типа.

«Кадре 47/1». Для этой партии на поле стола размечаются девять зон: шесть квадратов (по три у обоих коротких бортов) со стороной каждого 47 см и три прямоугольные зоны (рис. 163). Правила выполнения карамблей те же, что и в «Открытой партии», т.е. играть шарами, собравшимися вместе в одной зоне, можно только один раз.

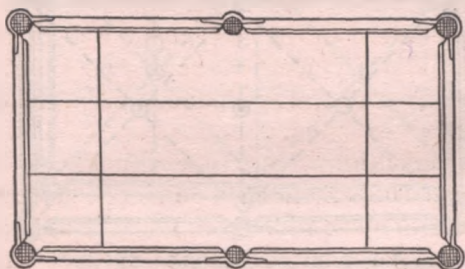


Рис. 163. «Кадре 47/1»

«Кадре 74/2». В отличие от предыдущей игры на столе размечаются шесть зон: четыре квадрата и два прямоугольника, причем в каждой зоне разрешается подряд выполнять не один, а два карамболя (рис. 164).

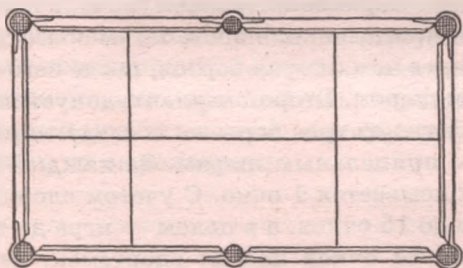


Рис. 164. «Кадре 74/2»

«Карамболь от одного борта». Поле стола на зоны не размечается. В соответствии с названием игры в процессе выполнения карамблей перед столкновением со вторым

прицельным шаром биток обязательно должен отразиться хотя бы от одного борта. В данной игре, так же как и в трех предыдущих, начальная позиция имеет вид, изображенный на рис. 165, т.е. все три шара выстраиваются в одну линию.

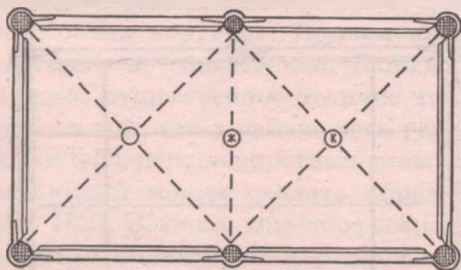


Рис. 165. «Карамболь от одного борта»

«Карамболь от трех бортов». Это самая сложная и наиболее престижная в профессиональном бильярде игра, требующая от спортсмена превосходного владения «своим» шаром и особого мышления, позволяющего не только рассчитывать свои удары, но и последующие за ними варианты действий соперника. По правилам, биток игрока, выполняющего карамболь, должен сначала коснуться любого из двух прицельных шаров, затем обязательно отразиться не менее чем от трех бортов, после чего столкнуться со вторым шаром. Вторым вариантом, допустимым в игре: отражение битка от трех бортов с последующим карамболом по двум прицельным шарам. За каждый карамболь игроку приписывается 1 очко. С учетом сложности игры счет ведется до 15 очков, а в целом — игра до трех побед. Если первым 15 очков набрал спортсмен, начинавший партию, то его сопернику дается право на последнюю серию ударов, которая может свести игру к ничьей.

В начале игры шары выставляют на позицию, показанную на рис. 166. Первый удар битком — обязательно по красному шару. Вылетевший за борт «чужой» шар выставляется на свою первоначальную точку без каких-либо по-

следствий. При вылете за борт битка удар переходит к сопернику, который начинает серию из начальной позиции. Право на восстановление начальной позиции, кроме того, имеет игрок, чей биток стал вплотную к красному.

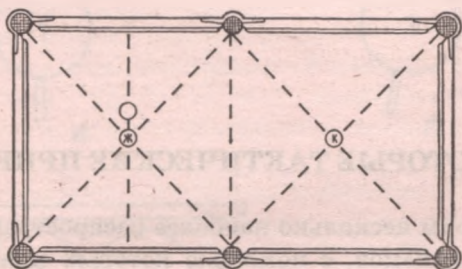


Рис. 166. «Карамболь от трех бортов»

Лучшие мастера современного карамбольного бильярда делают подряд до 25 и более карамблей, а точное попадание в прицельный шар иногда достигается ими после 8—9-кратного отражения битка от бортов.

Когда следишь за игрой профессиональных игроков из Англии, Франции, Голландии и других стран, в глаза бросается их прекрасное владение техникой и тактикой карамбольных игр. Складывается впечатление, что они играют как будто бы машинально, не затрудняясь выбором того или другого варианта карамболя или вида удара. Они как бы отчеканивают, не колеблясь, карамболь за карамболом, применяя тем не менее наилучшие в данный момент способы их выполнения.

НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Рассмотрим несколько наиболее распространенных тактических приемов, с помощью которых можно быстро принимать решения и в целом вести карамбольную игру более уверенно и быстро.

На рис. 167а все три шара образуют почти равнобедренный треугольник, и если «свой» шар направить точно между шарами «2» и «3», то они раскатятся в разные стороны, что нежелательно. В данном случае биток следует направить в шар «2» клапшtosом так, чтобы откатить его от первоначального местоположения не более чем на половину диаметра (рис. 167б). Удар должен быть несильным, но коротким. Оттолкнувшись от шара «2», биток коснется шара «3», чуть сдвинув его с места. Все три шара оказываются готовы к следующему карамболу.

В другом случае прицельные шары стоят почти рядом у борта (рис. 167в). Чтобы они не раскатились в стороны, необходимо слабым коротким левым боковином ударить в шар «2» с тем, чтобы он отошел от борта. Затем последовательными карамболями оба прицельных шара отводятся от борта на желаемое расстояние. Если же расстояние между ставшим у борта «своим» и шаром «2» окажется несколько меньше, а между шарами «1» и «3» несколько больше их диаметра, то для удаления от борта всех шаров и сохранения так называемой «внешней» позиции (когда биток находится на свободной части поля по отношению к прицельным шарам) «свой» посылается вперед накатным ударом средней силы с расчетом его последовательного ка-

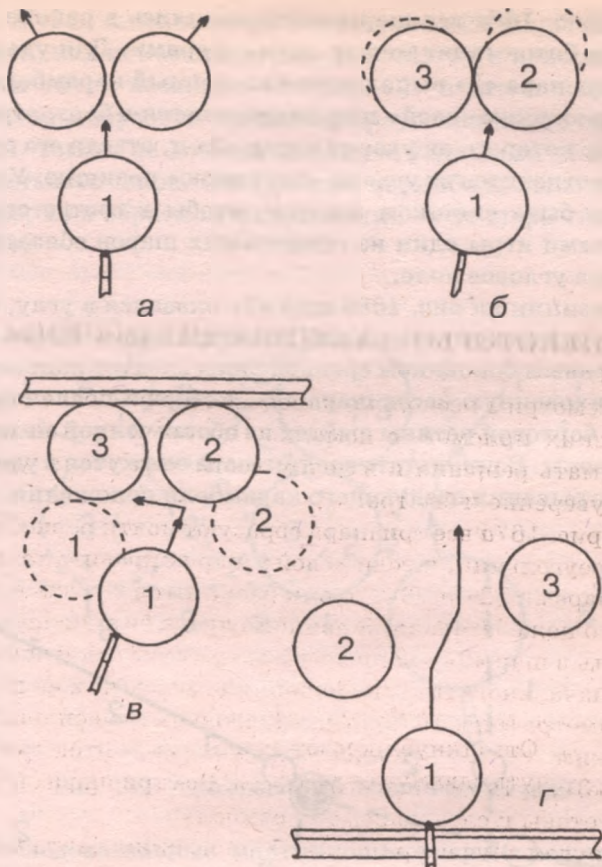


Рис. 167. Варианты прямого карамболя

сания шаров «2» и «3» (рис. 167г). При этом биток почти беспрепятственно проходит между шарами и катится дальше, чем создается удобная для новых карамблей композиция. Другими словами, «внешняя» позиция занимает за счет прохода битка между шарами.

Следующие два примера правильной тактики относятся к играм «Открытая партия» и «Кадре 47/1», когда внутри обозначенного меловыми линиями участка поля разрешается играть только один карамболь.

На рис. 168а все шары расположились в районе угла, причем биток стоит между двумя шарами. Для удаления от борта шара «2» выполняется косвенный карамболь. Левым боковиком «свой» шар направляется в борт, отразившись от которого он ударит в шар «2» и, отведя его от борта, сам откатится от угла на «внешнюю» позицию. Удар не должен быть слишком мягким, чтобы в соответствии с правилами игры один из прицельных шаров обязательно покинул угловое поле.

В позиции на рис. 168б шар «2» оказался в углу, а «1» и «3» удалены от него на два диаметра шара. Биток твердым правым боковиком средней силы следует направить в заштрихованную часть шара «2», который после отражения от бортовой резины выйдет из обозначенной мелом угловой зоны. В результате все три шара окажутся в удобном для сыгрывания следующего карамболя положении.

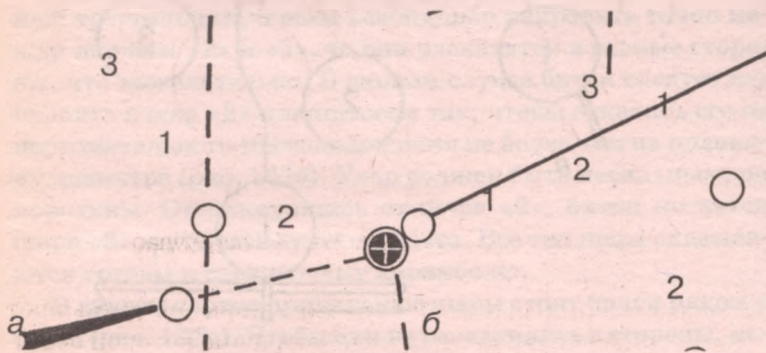


Рис. 168. Варианты косвенного карамболя

Интересны серии так называемых маятниковых ударов. Предположим, что все три шара сгруппировались в средней части игрового поля (рис. 169). Возникает вопрос: какие удары обеспечивают наращивание очков путем постоянного удержания шаров в виде треугольника? Задача эта решается с помощью попеременного касания битком двух других шаров таким образом, чтобы вся группа перемещалась последовательно на позиции 1, 2, 3

и т.д. Перед выполнением упражнения 23 шары надо поставить, как показано на рис. 169. Мягким центральным ударом биток посылается в шар «2» и затем в шар «3» так, чтобы образовался тот же треугольник, но перевернутый. Биток не должен слишком удаляться от второго прицельного шара. Следующий карамболь выполняется так же, но в обратном направлении — от шара «3» к шару «2».

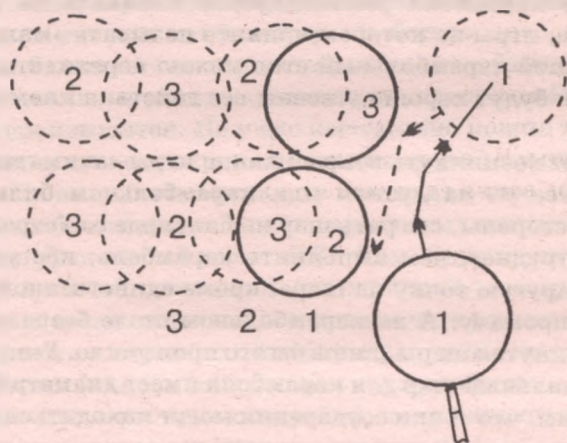


Рис. 169. Упражнение 23. Маятниковый удар

Последовательные маятниковые удары представляют собой серию «челночного» типа, овладение которой обогащает технический арсенал бильярдиста.

При отработке маятниковых ударов возможны следующие ошибки. Во-первых, слишком сильный посыл битка в шар «2» и слишком слабый удар в шар «3». Во-вторых — «разбег» шаров «2» и «3» из-за слишком слабого удара в шар «2» и сильного удара в шар «3». В обоих случаях выполнять следующий маятниковый удар затруднительно. Ситуация еще осложнится, если точка удара на шаре «1» будет хоть немного смещена влево или вправо. Нужно помнить: удар нужно наносить точно в центр битка.

Очень важно обращать внимание на выработку у игрока чувства размера удара. Под таковым понимают совокупность трех элементов: силы, точности и направления. Размер удара должен быть таким, чтобы шары оставались в положении, удобном для проведения серии.

Вышеприведенные примеры хотя и не охватывают все возможные случаи, но все же дают представление о возможности выполнения больших серий.

В соответствии с принципом постепенности обучения освоение карамболя рекомендуется начинать на малом бильярде, игры на котором принято называть «малыми». На большой карамбольный стол можно переходить после того, как будут хорошо усвоены все действия кием на малом.

Может возникнуть вопрос: какие игры занимательнее, интереснее — на лузном или карамбольном бильярде? С одной стороны, сыграть шар на бильярде со «строгими» лузами труднее, чем выполнить карамболь, ибо удар во всякую другую точку на шаре, кроме единственной, приведет к промаху. А на карамбольном столе безразлично, как столкнутся шары, лишь бы это произошло. Учитывая, что нормальный шар для карамболя имеет диаметр 62 мм, определим, что точки соударения могут находиться на окружности двух сталкивающихся шаров, т.е. на расстоянии $2\pi R$,

где $\pi = \frac{22}{7}$.

$$\text{Отсюда } \frac{2 \times 22 \times 31 \times 5}{7} = \frac{6820}{7} = 974 \text{ точки.}$$

Следовательно, при принятом условии число точек соударения шаров, дающих необходимый результат, в карамбольной игре несравнимо больше.

Лишь в частных случаях в сравниваемых играх можно сыграть одинаково легко. Это бывает, когда прицельный шар, как говорят, висит над лузой (явная подставка), а в карамбольной партии все три шара расположены близко друг от друга.

Что же касается интереса и занимательности, то многое зависит от вкуса, темперамента игроков, времени, кото-

рым они располагают, и других факторов. Например, «Малая русская пирамида» — игра неторопливая, а карамболь — более живая, причем оговоренное число необходимых для победы очков может колебаться в широких пределах. Вспоминают, что знаменитые игроки прошлого века, такие как американец Слоном, французы Шарль Соре, Виньо, играли карамбольные партии в 2500 и даже в 3000 очков, делая по 200 карамболой с кия. А поскольку карамболирующий шар может многократно удариться о борта стола, играющим доступны все тонкости игры, заложенные в системе «кий — шары — борта».

Для большинства игр на карамбольном бильярде нужны специальные разноцветные шары, которые в России пока не производятся. Но у нас кое-где еще можно встретить безлузные столы, сохранившиеся с дореволюционного времени. На них обычно играют в кегли, для чего достаточно обычных белых шаров и пяти деревянных или пластмассовых фигурок-кеглей высотой 7—9 см. Одна из них побольше (на 1—2 см), отличающаяся окраской, называется «королем» и всегда ставится посередине четырех кеглей.

Играют на карамбольном бильярде тремя шарами: двумя белыми («1» и «2») и битком другого цвета.

В начале игры кидают жребий, кому бить первым; следующие партии начинают по очереди.

Для игры ставятся пять кеглей посередине бильярда следующим образом: большая кегля — «король» — ставится на среднюю точку бильярда. Вокруг нее (с четырех сторон) на расстоянии диаметра шара ставятся остальные кегли с таким расчетом, чтобы 2 кегли (с «королем» — три) выстроились параллельно короткому борту, а другие две кегли (с «королем» — три) — перпендикулярно к ним.

Для облегчения расстановки на середину бильярда обычно наклеивают пять мушек-меток для кеглей.

Сбивать кегли разрешается следующими способами:

- а) белым шаром или шарами от дуплета, триплета и т.д., т.е. от бортов после удара по белому «своим» шаром;
- б) белым шаром после карамболя по нему;
- в) белым шаром от удара по нему битком, отразившимся от борта;

г) белым шаром от удара по нему другим белым после прямого удара в последний «своим» шаром.

Во всех случаях, когда «свой» шар собьет кеглю непосредственно или кегля упадет вследствие его движения, все сделанные очки считаются штрафными и записываются партнеру. Например, если «свой» шар толкнул лежащую кеглю, а она покатила и сбила стоящие кегли.

Если из-за быстрого движения одновременно нескольких шаров не удастся установить точно, какой именно сбил кеглю, то такой сомнительный удар считается штрафным и сделанные очки записываются партнеру.

Счет очков за правильно сбитые кегли:

- | | |
|---|-------------|
| а) каждая из четырех кеглей | — 2 очка, |
| б) «король» один или вместе с какой-либо одной кеглей | — 5 очков, |
| в) «король» и две кегли | — 7 очков, |
| г) «король» и три кегли | — 9 очков, |
| д) все пять кеглей | — 30 очков. |

Если сделан карамболь, но непосредственно после него не сбита ни одна кегля, засчитывается 3 очка, но удар переходит к другому партнеру.

При штрафном ударе все сыгранные очки записываются партнеру.

Штраф взимается, когда играющий:

- а) не попадет ни в один шар, т.е. даст промах;
- б) выбьет «свой» шар за борт;
- в) потушает кием, машинкой, рукой или одеждой «свой» или «чужой» шар;
- г) собьет кегли белым шаром прямо (не от борта, не от шара и не от карамболя) (Но, если играющий прямым ударом направит играемый шар в кегли и после этого сделает карамболь, причем карамболь, очевидно, будет сделан до того момента, как шар сбил кегли, очки засчитываются ему.);
- д) собьет кегли «своим» шаром;
- е) сыграет не «своим» шаром;
- ж) произведет удар, когда кегля еще не поставлена (лежит) или ставится.

Партия начинается следующим образом: поставив пять кеглей по местам и два белых шара на точки 1 и 3, начина-

ющий берет «свой» шар, ставит его на любое место первой или второй половины бильярда (не выходя за линию, проведенную через среднюю точку параллельно короткому борту) и выполняет начальный удар.

При игре «с рук» корпус бьющего не должен выходить за продолжение длинных бортов.

Если играющий выбьет «свой» шар за борт, то его партнер получает право играть «с рук» с любой половины бильярда, когда там имеются шары. Если же оба шара на одной половине, то надо играть с противоположной, т.е. с той, где нет шаров.

Если белый шар вылетит за борт, то он выставляется на точку, штрафа за это не полагается, сыгранные очки записываются играющему, но удар переходит к партнеру.

Если «свой» шар вылетит за борт и, ударившись о партнера или кого-либо из присутствующих, упадет обратно на бильярд, не свалив кегли, то штраф не назначается, а удар переходит к партнеру. Сыгранные раньше очки записываются играющему.

Если при ударе биток подскочит и остановится на борту, то выставляется на бильярд около прежнего места. Штраф не взимается. Сделанные очки записываются играющему, удар переходит к партнеру.

Если во время удара партнер задержит биток рукой, кием, одеждой и т.п., то играющий имеет право поставить биток на любое место бильярда. Если при этом были правильно сбиты кегли — продолжать игру.

Если партнер задержит кием, рукой и т.п. катящийся белый шар, то играющему засчитывается 30 очков, шары остаются в новом положении и удар к другому не переходит.

Если играющий коснется «своего» или другого шара, а затем произведет удар, то сыгранные очки прибавляются к штрафным и положение шаров восстанавливается.

Если играющий во время удара задержит или отклонит катящийся биток, то засчитывается штраф 30 очков, если же до этого им были сыграны очки, то они присчитываются к штрафным очкам и все записывается партнеру.

Партия может играть до любого числа очков (обычно — до 100).

Партия считается выигранной и оконченной, когда у одного из партнеров окажется договоренное число очков, безразлично, сам ли он их сыграл, или все очки сыграл партнер.

Партия может быть окончена штрафным ударом противника. Одним карамболом (без последующего сбития кеглей) партия не кончается.

Разрешается играть с машинкой, мазиком, длинным и коротким киями.

Если места сбитых кеглей займет шар или шары, то кегли ставятся следующим образом:

а) если занято место «короля», то он ставится рядом с крайней кеглей ближе к тому короткому борту, у которого находится биток (рис. 170а, б);

б) если занято место простой кегли, то она ставится посередине между «королем» и другой кеглей на продолжении той же линии, на которой стояла прежде упавшая (рис. 170в);

в) если заняты места «короля» и одной из кеглей, то они ставятся рядом с кеглей, стоящей по линии продолжения упавшей и «короля» (рис. 170г);

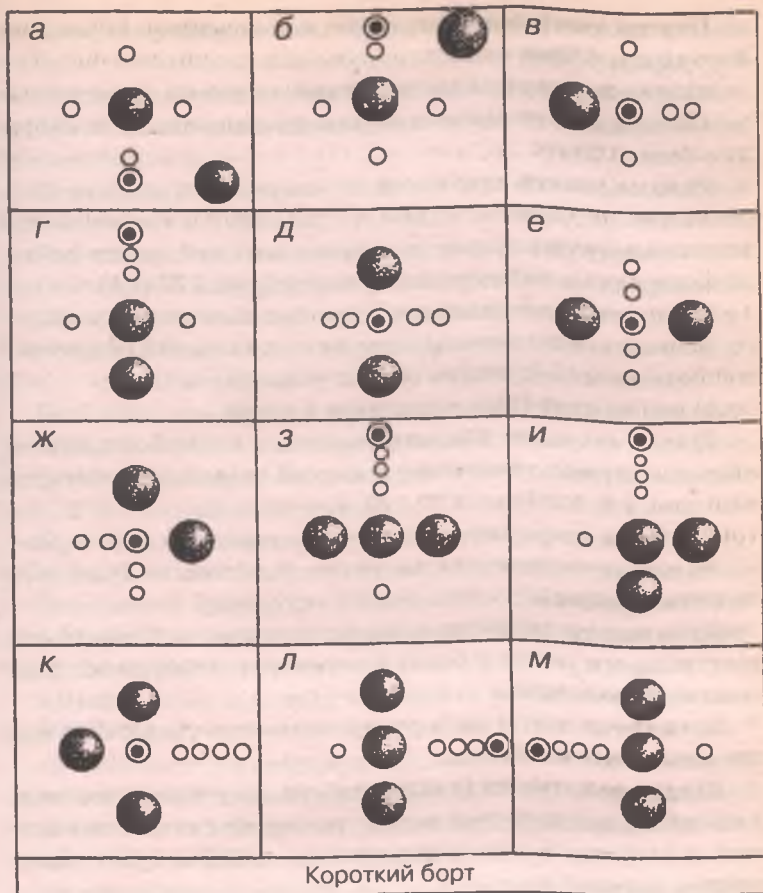
г) если заняты места двух кеглей, стоявших по длинной линии (параллельной длинным бортам), то они ставятся посередине между «королем» и стоящими в одну линию кеглями (рис. 170д);

д) если заняты места двух кеглей, стоявших по короткой линии (параллельной коротким бортам), то они ставятся посередине между «королем» и стоящими в одну линию кеглями (рис. 170е);

е) если заняты места двух кеглей, стоявших наискось, то они ставятся посередине между «королем» и стоящими кеглями (рис. 170ж);

ж) если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоявших по короткой линии (параллельной коротким бортам), то упавший «король» и две кегли ставятся рядом с кеглей, которая ближе к противоположному короткому борту по линии, перпендикулярной занятым шарами местам (рис. 170з);

з) если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоявших наискось, то «король» и две кегли ставятся ря-



○ — кегля простая ● — «король»

Рис. 170. Порядок расстановки кеглей при занятии — шаре или шарами — постоянном месте:

- а, б — «короля»; в — одной кегли; г — «короля» и одной кегли;
- д — двух кеглей, стоявших по длинной линии; е — двух кеглей, стоявших по короткой линии; ж — двух кеглей, стоявших наискось;
- з — «короля» и двух кеглей, стоявших по короткой линии;
- и — «короля» и двух кеглей, стоявших наискось; к — трех кеглей;
- л, м — «короля» и двух кеглей, стоявших по длинной линии

дом со стоящей ближе к противоположному короткому борту (рис. 170и);

и) если заняты три места кеглей, то упавшие кегли ставятся подряд к стоящей по продолжению линии к «королю» (рис. 170к);

к) если заняты три места — «короля» и двух кеглей, стоящих по длинной линии, то две кегли и «король» ставятся вплотную, правее или левее стоящей кегли по линии, параллельной короткому борту (рис. 170л, м).

Следует твердо запомнить, что при постановке упавшего «короля», когда его место занято, последний ставится с соблюдением следующих общих условий:

1) рядом с кеглями последним в ряду;

2) если «короля» можно поставить и с одной, и с другой стороны кеглей, то он ставится с той стороны, на которой находится биток (рис. 170а, б).

Если при ударе кегля отскочит и станет на другое место, то она не переставляется до тех пор, пока не будет сбита новым ударом.

Если при ударе кегля отскочит и станет на борт, то она выставляется рядом к борту и оставляется там до тех пор, пока не будет сбита.

Если кегля легла на борт, то считается упавшей и выставляется на свое место.

Если кегля при падении легла на шар или прислонилась наклонно к другой кегле, то она не считается упавшей и остается в таком положении, пока не будет сбита другим ударом.

Если прислонившаяся к шару кегля упадет до удара другого партнера, то очки приписываются играющему. Если же она упадет при ударе партнера, но не от попадания в нее или в шар, то ставится на место и очки не считаются.

Если кегля прислонилась или легла на биток, то она не считается упавшей. Играющий обязан сделать удар, хотя кегля от удара по битку непременно упадет. Очки считаются штрафными и записываются партнеру.

Если кегля была поставлена неправильно, то после произведенного удара она не переставляется, пока не будет сбита.

Если возникнет такое положение шаров, что изменять его будет невыгодно, и играющие начнут повторять одни и те же удары, то так можно сделать лишь по 3 раза каждому. Если положение шаров не изменится и после этого, признается ничья.

За удар турняком или боком кия взимается штраф в 2 очка.

Партия может окончиться: выигрышем, проигрышем или ничьей. Последняя может быть только вынужденной.

Игра может вестись партнерами тремя способами: а) «по серии», б) «по штоссу», в) одним — «по серии», другим — «по штоссу».

При игре «по серии» один играющий бьет до тех пор, пока падают кегли и не будет штрафа, после чего удар переходит к партнеру, который действует по тем же правилам, и так до конца партии.

При игре «по штоссу» удары партнерами делаются попеременно вне зависимости от того, падают кегли или нет.

Играющий «по серии» обыкновенно дает соответствующую фору играющему «по штоссу». Фора дается различными способами:

а) «началом», т.е. получающий ее всегда начинает партию;

б) очками — договариваются, на сколько очков меньше дающего получающий будет играть; может и сильнейший играть до большей суммы: например, при партии 100 очков до 150 или 200;

в) «началом» и очками, т.е. получающий начинает и записывает на доске полученные в виде форы очки;

г) получающий играет «по серии», дающий — «по штоссу». Начало по очереди или по договоренности, начинает дающий фору;

д) получающий начинает и играет «по серии», дающий — «по штоссу»;

е) получающий записывает себе очки, начинает и играет «по серии», дающий играет «по штоссу».

Партнеры могут играть две партии, одну на равных условиях, другую на более легких для получающего фору.

Эта игра развивает умение:

- а) попадать в шары от борта или бортов;
- б) играть дуплетом, триплетом и т.д.;
- в) делать различные карамболи;
- г) быстро и точно рассчитывать удары.

В связи с тем что карамбольных столов дореволюционного производства сохранилось немного, в кегли у нас играют и на лузных столах с соблюдением тех же правил. Разница только в том, что изменяется счет очков и можно класть шары в лузу.

Счет очков:

- каждая из четырех кеглей — 5 очков;
- «король» — 10 очков (во всех случаях: упадет ли один или с другой кеглей, например, «король» с одной кеглей — 15 очков, «король» с двумя кеглями — 20 очков и т. д.);
- все пять кеглей — 50 очков;
- карамболь — 5 очков.

Положенный в лузу белый шар считается в 5 очков (заказывать его не требуется), после чего выставляется на первую точку бильярда; если она занята, шар выставляется на вторую точку, а если обе точки заняты — к короткому борту «дома». Как только освободится одна из точек, шар выставляется на нее.

Удар остается у игрока только при условии падения кеглей. После положенного в лузу белого шара или карамболя удар переходит к партнеру, если только при этом не было падения кегли или кеглей.

Если упадет в лузу биток, штраф не взимается, но удар переходит к другому партнеру.

Партия обычно играется до 100 очков.

Глава 5

АРТИСТИЧЕСКИЙ БИЛЬЯРД

Качественно новой игрой, родившейся из многолетней практики карамболя, стал артистический бильярд. Само его название говорит о том, что он подвластен только мастерам высокого класса, настоящим артистам.

Соревнования по артистическому бильярду, так же как и по карамболу от трех бортов, собирают множество поклонников этой красивой игры. Они проходят в рамках Кубка мира по бильярду, победа в котором и у нас, и за рубежом оценивается как наиболее престижная. Лучшие зарубежные мастера добиваются на таких турнирах удивительных результатов, точно попадая в прицельный шар после многократного отражения битка от бортов и заставляя «свой» шар перемещаться по самым замысловатым траекториям. Проявить высочайшее мастерство игрокам помогает и превосходный инвентарь — тщательно сбалансированные кии из драгоценных сортов дерева, идеально выточенные шары, отличные карамбольные столы с аспидными досками. В артистическом бильярде нет места случайностям (удача, везение и т.п.) и квалификация игроков выявляется с наибольшей объективностью.

Если в играх на лузном бильярде и в карамболе многое решает композиция шаров на столе, возникшая после ударов партнера, то здесь каждый «делает» свою игру сам, независимо от кого бы то ни было.

Правила игры артистического бильярда строго регламентированы. От игроков требуется предельная точность в постановке «сценария» их выступления. Это напоминает обязательную программу в соревнованиях гимнастов или фигуристов.

Артистический бильярд представляет собой комплекс позиций-задач, которые решаются заведомо однотипными для всех участников состязания способами. Однако, несмотря на такую формализацию (перед каждым ударом у всех игроков позиции шаров абсолютно одинаковые), зрелище это очень интересное, чрезвычайно увлекательна игра и для самих бильярдистов.

Проводится игра на большом матчево карамбольном столе (2,84 x 1,42 м) двумя белыми шарами — «1» (биток) и «2» и одним красным — «3». Чтобы отличить шар «1» (биток) от второго белого шара, один из них как-то помечается, например, яркой точкой.

Поле бильярда условно делится на 32 больших квадрата, сторона каждого из которых равна $\frac{1}{8}$ длины или $\frac{1}{4}$ ширины стола. Каждый большой квадрат в свою очередь делится еще на 36 маленьких, которые и определяют точную позицию всех трех шаров перед ударом.

В инвентарь артистического бильярда, кроме обычных его элементов (стол, кии, шары), входит прямоугольный шаблон размером 71 x 35,5 см, покрывающий как раз два больших квадрата. Изготавливается он из твердого картона, специальной пластмассы или прочного легкого металла. В шаблоне по центрам маленьких квадратов просверливаются отверстия, называемые основными. Всего таких отверстий делается 72 — по 36 в каждом большом квадрате. Каждый ряд отверстий по ширине шаблона содержит номера от 1 до 6, а по длине они обозначаются десятками. Таким образом, отверстия одного большого квадрата шаблона имеют номера от 1 до 56, а второго — от 101 до 156.

Каждое основное отверстие сопровождают три отверстия-спутника, просверленные посередине линий, соединяющих центры соседних малых квадратов: на север — спутник 7, на северо-восток — спутник 8, на восток —

спутник 9 (рис. 171). С помощью основных и вспомогательных номеров отверстий-спутников 7, 8 и 9 возможно точно и кратко формулировать исходные позиции шаров для удара.

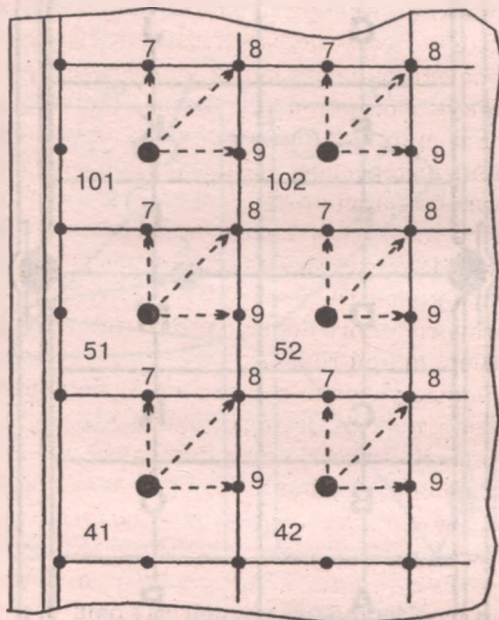


Рис. 171. Фрагмент прямоугольного шаблона

Непосредственно перед игрой бильярдный стол подготавливается таким образом:

а) на игровое поле 16 раз накладывается прямоугольный шаблон с расчетом охвата отверстиями всей поверхности стола;

б) сквозь каждое отверстие на сукно с помощью мела или химического карандаша наносятся хорошо различимые точки-отметки;

в) каждое из 16 положений шаблона обозначается буквой латинского алфавита (рис. 172).

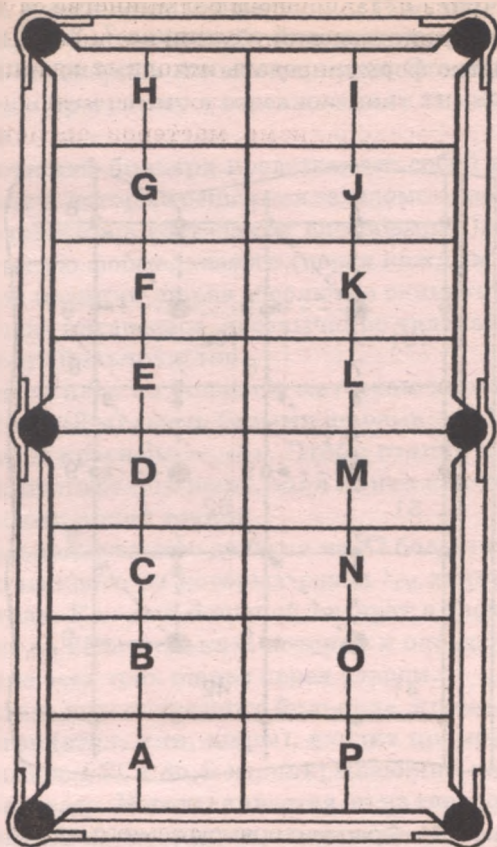


Рис. 172. Положение шаблона на столе

Правилами игры предусмотрено 68 разных позиций-задач, причем каждой соответствуют не только точные исходные координаты всех трех шаров, но и схема движения битка при выполнении карамболя — при его соударении с белым шаром «2», затем с красным «3», а также число таких соударений и количество отражений битка от бортов. Линия движения битка после удара обязательно должна совпадать с графическим изображением этой линии на фигуре.

«Свой» шар в подавляющем большинстве случаев движется по сложной траектории самой неожиданной конфигурации. На рис. 173 приведены лишь две позиции-задачи (фигуры 20 и 21), но и они дают достаточно ясное представление о профессионализме мастеров артистического бильярда.

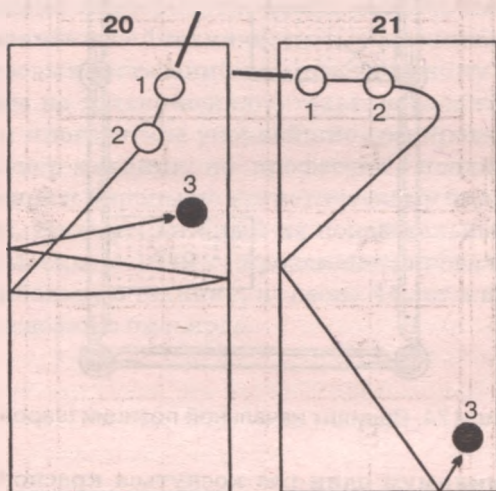


Рис. 173. Фигуры карамблей артистического бильярда

Каждая исходная игровая позиция записывается определенным способом. На рис. 174 приведена следующая позиция шаров: 1. О 116 (9), 2. Е 154 (7), 3. Н 13. Такая запись означает, что:

а) шар «1» (биток) должен стоять на точке «спутник 9» отверстия 116 в секторе О;

б) шар «2» — на точке «спутник 7» отверстия 154 в секторе Е;

в) шар «3» — на точке «отверстие 13» в секторе Н.

Каждый бильярдист должен добиться определенного схемой количества соударений битка с прицельным шаром «2» и отражений от бортовой резины. Битку при этом

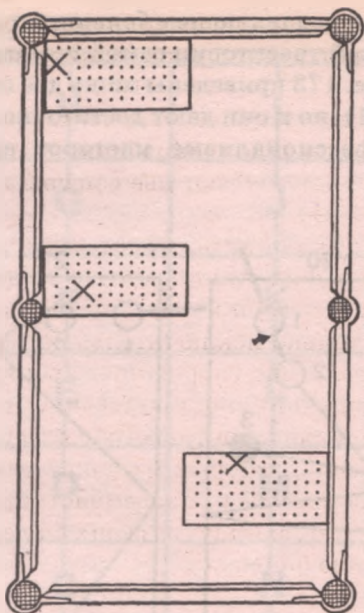


Рис.174. Вариант начальной позиции шаров

надо как минимум один раз коснуться красного шара и при этом повторить траекторию движения, указанную на схеме.

На официальных международных турнирах предусматривается разделение всех позиций-задач на несколько видов: в зависимости от вида удара (накат, боковой, наклонный, вертикальный и т.п.) или способа решения (карамболь от двух, трех и более бортов).

Обычно состязаются группами по 4—8 человек. Игроки выполняют удары поочередно в каждом виде позиций, причем на каждую дается три попытки, которые используются за один подход. Победитель определяется подсчетом набранных очков с учетом коэффициентов сложности ударов. При равенстве очков предпочтение отдается тому, кто выполнил всю программу с наименьшим числом попыток. Иногда приходится подсчитывать, сколько фигур каждый спортсмен выполнил с одной,

двух или трех попыток. Не выполненные с трех попыток задачи уменьшают число очков, записываемых в актив данного игрока.

Если во всех перечисленных элементах результаты окажутся равными, то конкурирующие участники с помощью жеребьевки определяют две фигуры и опять играют до победы одного из них.

Необходимо подчеркнуть: чтобы достичь наибольших высот в карамбольной технике, стать участником европейских и мировых состязаний по артистическому бильярду, необходимы не только исключительные талант и способности, но и многолетние упорнейшие тренировки. Например, инженер-механик по профессии, неоднократный чемпион мира и Европы по артистическому бильярду голландец Дж. Бессемс, который на показательных выступлениях в Москве в 1989 г. продемонстрировал высочайшую карамбольную технику, из своих 44 лет жизни 31 год посвятил освоению бильярда.

Глава 6

БИЛЬЯРДНЫЕ ФОКУСЫ

Трюковые удары

Фокусы в бильярде представляют собой, по существу, забавное, удивительное, поучительное и интересное зрелище. Представление разворачивается на обычном бильярдном столе. Иногда этим ударам легко обучиться с помощью рисунков и соответствующих объяснений, но есть и сложные фокусы, требующие высочайшего мастерства и длительных упорных тренировок.

Авторство того или иного фокуса часто связано с конкретной личностью. В дальнейшем изобретатели и исполнители особенно интересных ударов будут упомянуты. Но многие трюки анонимны, их авторы неизвестны, хотя сами фокусы не забываются и переходят от одного поколения игроков к другому.

Трюковые удары, являя собой интересное зрелище для публики, в то же время развивают творческое начало в самих игроках, помогают им находить нестандартные решения, разнообразят их технику. Часто в ожидании прихода партнеров игрок как бы для развлечения выполняет такие удары, сочетая, как принято говорить, приятное с полезным.

Во многих странах мира бильярдные трюки входят в программу спортивных состязаний и даже используются на телевидении в рекламных целях. В этой книге мы постарались показать все самое лучшее из опубликованного в отечественной и зарубежной бильярдной литературе.

Многие из этих фокусов в нашей стране неизвестны, ранее нигде не публиковались.

Большинство трюковых ударов появились в XIX в., но некоторые были придуманы очень давно. Американский историк бильярда Уильям Хендрикс утверждает, что еще в конце XVII в. один искусный игрок сколотил целое состояние, демонстрируя трюки.

Из зарубежных источников известно об одном итальянце, оказавшемся в Париже во время революции 1789—1794 гг. Его специальностью были удары через стол. На пари он проделывал подряд по тридцать ударов, в ходе которых биток перелетал с одного стола на другой и загонял прицельный шар в лузу. И это несмотря на то, что на кие в те времена еще не было кожаной наклейки. Известен и игрок из Гамбурга, который тогда же ловко перебрасывал шары на рядом стоящие столы.

Но настоящую революцию в бильярде по части трюковых ударов совершил в XIX в. отставной капитан французской пехоты Миньо. В тюрьме, где он оказался, был бильярдный стол, и узнику великодушно разрешили им пользоваться. Миньо выполнял удары кием с кожаной наклейкой и овладел сложнейшими техническими приемами. Даже когда срок заключения истек, бильярдист добровольно остался на некоторое время за решеткой, чтобы завершить свои исследования и усовершенствовать игровую технику. Его трюки были известны во многих странах Европы.

Интересно, что фокусы Миньо всегда казались настолько сложными, что на первый взгляд даже самые лучшие игроки не смогли бы их исполнить. Некоторые удары Миньо кажутся просто невыполнимыми. Английский издатель его книги «Благородный бильярд», впервые вышедшей во Франции, в Париже (1887), Джон Терсон вынужден был специально отметить в предисловии, что собственными глазами видел невероятные удары Миньо.

Следует упомянуть и замечательного специалиста по трюкам Майкла Фелана. В своем капитальном труде «Бильярдная игра» (Нью-Йорк, 1858) он между прочим пишет: *«Милые дамы, взгляните на бильярдный стол как на средство удержать мужа дома... на средство, делающее для него дом настолько приятным местом, что он*

будет очень редко покидать его только для того, чтобы пойти на службу или же в Вашем обществе».

Появляются специалисты по ударам из-за спины, одной рукой, а в случае с американцем Джоном Шатоном — даже без рук. Еще в юности после несчастного случая он потерял кисти рук, но это не помешало ему с помощью несложных приспособлений для держания кия набирать по 1000 очков в карамболе.

Американский игрок Ральф Гринлиф зарабатывал по 2000 долларов в неделю, демонстрируя свои трюковые удары при помощи установленного над бильярдным столом зеркала, в которое публика могла наблюдать за его игрой.

В настоящее время в Европе и Америке известны более десяти профессиональных игроков, которые живут за счет демонстрации различных трюков. Публичные выступления бильярдистов стали своеобразным шоу-бизнесом.

Заинтересовавшимся трюковыми ударами следует помнить, что шары, сукно, кии в разных местах и странах могут отличаться. Поэтому сначала надо сделать пробный удар по описанию, а затем уже самому по ситуации изменить силу удара, траекторию и скорость движения шаров, их первоначальное расположение. Когда шары расставляются на столе, некоторые из них скатываются чуть в сторону. Возьмите другой шар и постучите сверху по «непослушному», как бы водворяя его на место. Появившееся при этом чуть заметное временное углубление на сукне облегчит повторную установку шара на исходную позицию. Рассмотрим несколько фокусов на русском лузном бильярде.

Сыграть «свой» с борта

Положив биток на борт вблизи угловой лузы, игрок точным ударом направляет его в противоположный дальний угол (рис. 175). На первый взгляд кажется удивительным, как этот шар, соскочив с борта, может сохранить направление движения. Однако сильным ударом положить шар в лузу не представляет особой трудности. Усложненный вариант этого фокуса — сыгрывание битком, поставленным на борт около средней лузы, другого шара в угол (рис. 176).

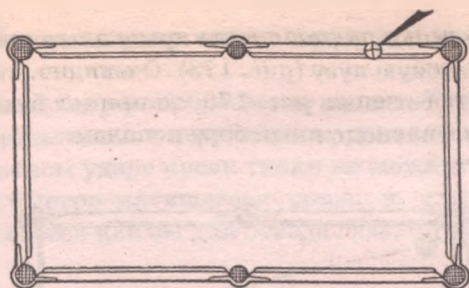


Рис. 175. «Свой» с борта в угол

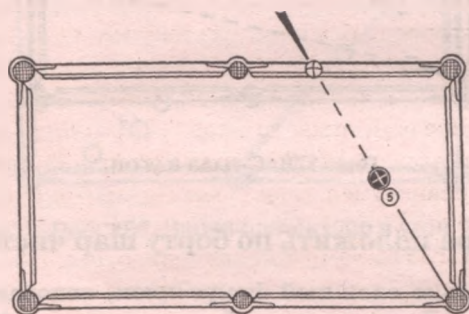


Рис. 176. С борта пять очков в лузу

Сыграть шар с тыла в лузу

Этот удар представляет дуплет «своим» шаром, который, отразившись от дальнего короткого борта под острым углом, на обратном ходу сыгрывает шар в середину (рис. 177).

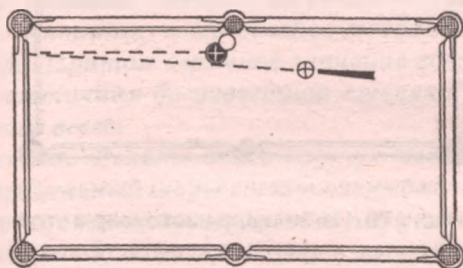


Рис. 177. С тыла в среднюю

Другой вариант удара с тыла предусматривает покладку шара в угловую лузу (рис. 178). Очевидно, что если шары поставить согласно рис. 178, то прицел будет в точке, делящей противоположный борт пополам.

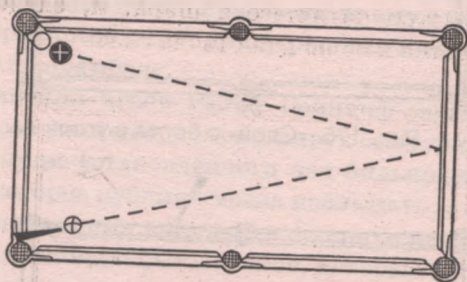


Рис. 178. С тыла в угол

Из-за шара положить по борту шар чисто в лузу

Это довольно сложный фокус-трюк, основанный, как уже отмечалось ранее, на владении дуговиком.

Раньше при объяснении этого удара речь шла о шарах, находящихся посреди бильярда. В данном случае все шары ставятся вдоль борта (рис. 179).

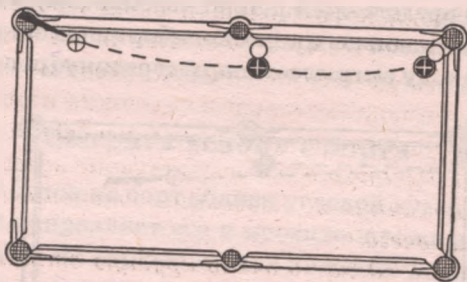


Рис. 179. Из-за шара чисто шар в угол

Удар наносится согласно описанию дуговика. Данный фокус удаётся только игрокам высокого класса.

Сыграть шар через платок в угол

На бильярд небрежно бросается платок. Требуется, чтобы шар, перекатившись через платок, упал в лузу (рис. 180).

При плотном ударе кусок ткани не может повлиять на движение быстро катящегося шара, и, следовательно, платок бросается как бы для отвода глаз.

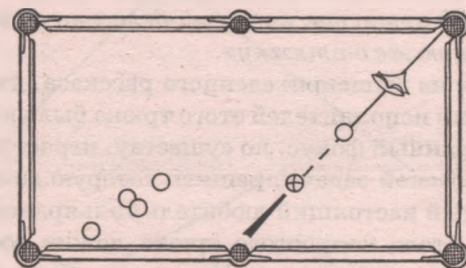


Рис. 180. Через платок шар в угол

Пустить шар в борт так, чтобы он, не коснувшись борта, вернулся назад

Этот фокус есть высшая форма оттяжки. В настоящее время отсутствуют какие-либо свидетельства об исполнителях этого трюка, хотя с большой долей вероятности можно предположить, что такие мастера кия все же имеются.

Приведем свидетельство автора «Теории бильярдной игры» А.И. Лемана, который об оттяжке пишет следующее: «При оттяжке всего важнее мгновенность и мягкость удара. Притом огромное значение здесь имеет накладка. Эластичная до известной степени и шероховатая — лучше всего.

Если хотят сделать очень крутую оттяжку и если «свой» и прицельный шары стоят очень близко, тогда необходимо ударить кием сверху вниз под углом в 45°.

Этот короткий и быстрый удар в высшей степени труден, и употребление его тотчас обличит игрока высокой силы подобно тому, как и удар клапшотсом через весь бильярд.

Один артист из Парижа, Миньо, в Варшаве ставил на третью точку стакан с водой. Затем, оставив на бильярде один шар, артист пускал его из дому с невероятной оттяжкой вперед, и шар, не долетев на дюйм до стакана, оттанавливался и вмиг отбрасывался назад.

Миньо ударял кием сверху вниз по крайней мере под углом в 75°. Бильярд был французский. Это было в 1883 г.

Н.Н. Филиппов, издатель этой книги, видел в Милане года два назад артиста, который делал на французском бильярде такую же оттяжку».

Как видно из вышеприведенного рассказа, даже в прошлом столетии исполнителей этого трюка было не так много. Поэтому данный фокус, по существу, играет роль трудной, но интересной задачи, решить которую должен стремиться каждый настоящий любитель бильярдной игры.

В основе этого непростого трюка лежит особенность движений шара при оттяжке. При таком ударе, в отличие от накатного, биток не катится вперед по поверхности стола, а скользит. При этом трение его о сукно резко возрастает, и при энергичном, профессионально выполненном ударе наступает момент, когда стремление шара к обратному движению получает перевес и он, перестав скользить, катится в обратную сторону. Чем тяжелее шар и более шероховатое сукно, тем сильнее должен быть удар.

Особенно эффектны трюковые удары на американском лузном бильярде с его уменьшенными в сравнении с размером луз шарами и, как правило, высоким качеством всего инвентаря.

На иллюстрирующих эти фокусы рисунках биток дан в увеличенном виде и на нем обозначена точка, в которую необходимо наносить удар кием.

Прыжок от «губы» лузы

Биток у правой верхней лузы закрыт шарами, а «восьмерка» находится около устья нижней правой угловой лузы (рис. 181). Выход из положения нашел француз Миньо. Верхним правым боковиком он резко посылал прыжком «свой» шар в «губу» лузы, биток изменял направление влево, перебрасывался через мешающие шары и после

тремякратного отражения от бортовой резины ударял в «восьмерку».

Тот же результат можно получить, играя из верхнего левого угла.

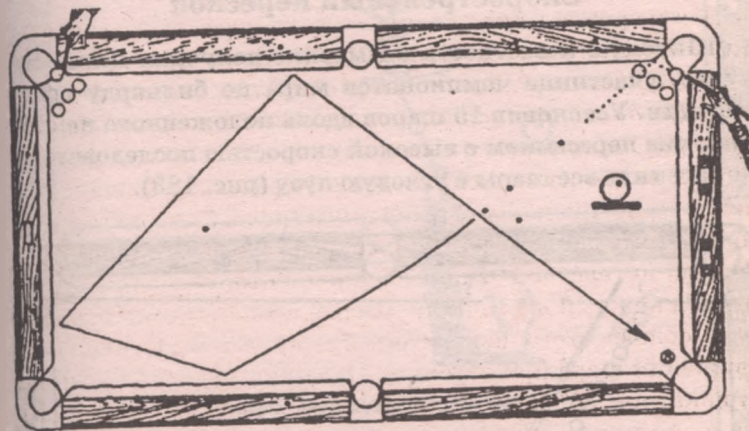


Рис. 181. Прыжок от «губы» лузы

Шар на шаре

Шары ставятся один на другой, а сверху на них для поддержки опускается угол треугольника (рис. 182). Пос-

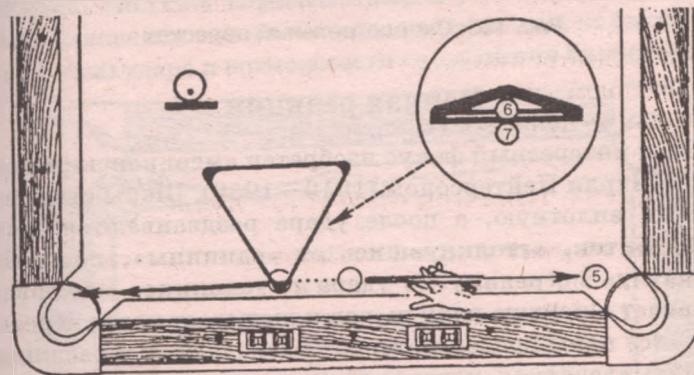


Рис. 182. Шар на шаре

ле мягкой оттяжки биток не только направит шары «6» и «7» в левый угол, но и, оттянувшись назад, сыграет в лузу «5».

Скорострельный перескок

Широкую известность в Америке получила Джин Балукас, участница чемпионатов мира по бильярду среди женщин. Установив 15 шаров вдоль положенного на столе кия, она перескоком с высокой скоростью последовательно загоняла все шары в угловую лузу (рис. 183).

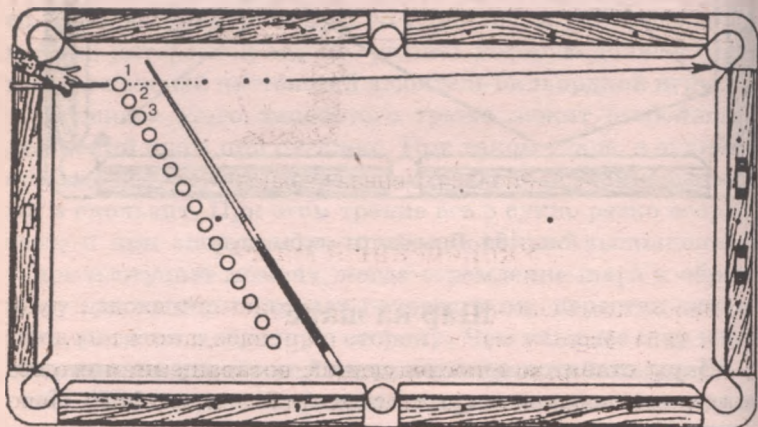


Рис. 183. Скорострельный перескок

Цепная реакция

Этот интересный фокус изобретен американским мастером Чарли Пейтерсоном (1910—1950). Шары ставятся парами вплотную, а после удара раздваиваются (рис. 184). Биток, оттолкнувшись от «единицы», посылает «девятку» в середину. От удара по «единице» «семерка» попадает в первую пару шаров и вызывает цепную реакцию: все пары последовательно распадаются и расчищают путь «девятке», которая беспрепятственно скатывается в лузу.

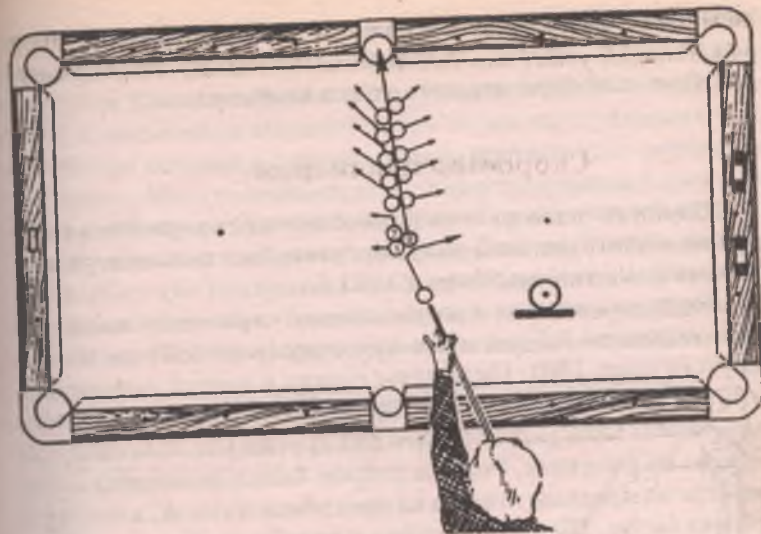


Рис. 184. Цепная реакция

Укороченный массе

Необходимо сыграть шар «15», стоящий у входа в лузу (рис. 185). Ударом массе «свой» шар посылается по сложной кривой вправо с последующим возвращением его обратно для соударения с «восьмеркой», которая, в свою очередь, столкнет игаемый шар в угол. Длина траектории отклонения зависит от угла падения кия, от быстроты (резкости) удара и возможности скольжения битка по сук-

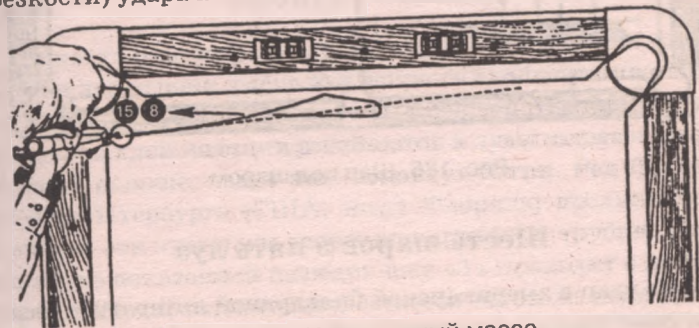


Рис. 185. Укороченный массе

ну и от угла наклона кия. Чтобы уменьшить траекторию отклонения «своего» и свести к минимуму возможность ошибки, кий надо держать почти вертикально.

Шар под шаром

Это сравнительно новый, необычный, простой и в то же время впечатляющий удар, впервые был показан по американскому телевидению в 1981 г.

Берут два заранее изготовленных картонных цилиндра диаметром по 2,5 см, один из которых на 5,35 см короче другого (рис. 186). Цилиндры ставят в центре поперечной линии, делящей игровое поле пополам, а на них — шары так, чтобы один располагался над другим (см. боковую проекцию на рисунке). Резким ударом битка цилиндры выбиваются за пределы стола в направлении лузы А, в которую падает биток. Шары, упавшие с цилиндров на стол, сталкиваются друг с другом и, раскатившись в противоположные стороны, оказываются соответственно в лузах А и В.

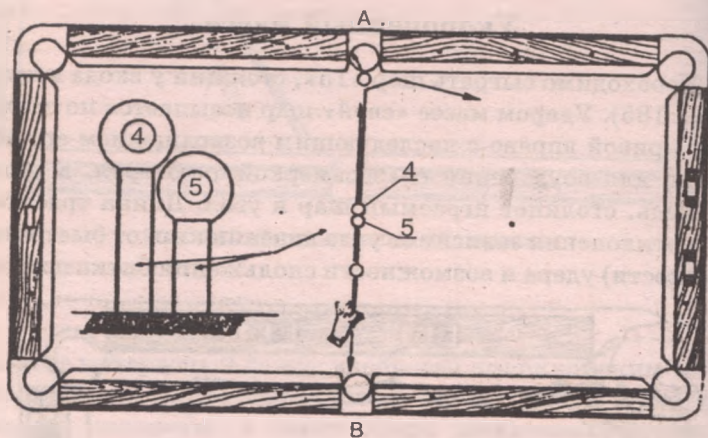


Рис. 186. Шар под шаром

Шесть шаров в пять луз

Этот удар в американской бильярдной литературе называют апогеем телевизионной рекламы (рис. 187). Он посто-

янно воспроизводится в рекламных вставках. Изобрел трюк четырехкратный чемпион США по американскому бильярду Стив Мизерак. Впервые он сумел исполнить этот удар со 181-й попытки, а впоследствии в своих выступлениях безошибочно загонял в лузы все шесть шаров в трех случаях из четырех. Мелкие пунктирные линии показывают, как нужно ориентировать комбинации пар шаров. При исходной расстановке надо обратить внимание на то, чтобы комбинация «1» — «5» находилась ближе к середине стола, чем комбинация «2» — «3». Только при этом условии «двойка», отскочив от «пятерки», непременно попадает в среднюю лузу.

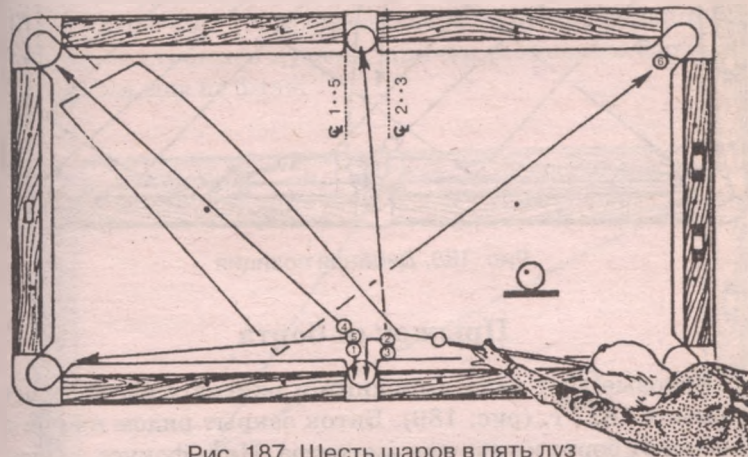


Рис. 187. Шесть шаров в пять луз

Двойная позиция

Иногда рассмотренный выше трюк исполняют одновременно два игрока, расположившиеся вдоль противоположных длинных бортов (рис. 188). В связи с тем что «шестые» шары каждой позиции забиваются в лузы шарами другого игрока раньше, чем к ним подойдут битки, Ред Джонс из Санкт-Петербурга (США, штат Флорида) предложил поставить эти «шестые» шары на картонные трубки. В этом случае в показанной позиции шар «1» проходит в лузу под «2», который падает вниз, остается на столе и забивается затем битком второго игрока. То же самое происходит и с

шарами «3» и «4». Особое значение здесь приобретает согласованность действий выступающих. В связи с повышенной зрелищностью и красотой этим фокусом мастера трюковых ударов часто заканчивают выступления, вызывая у публики восхищение и дружные аплодисменты.

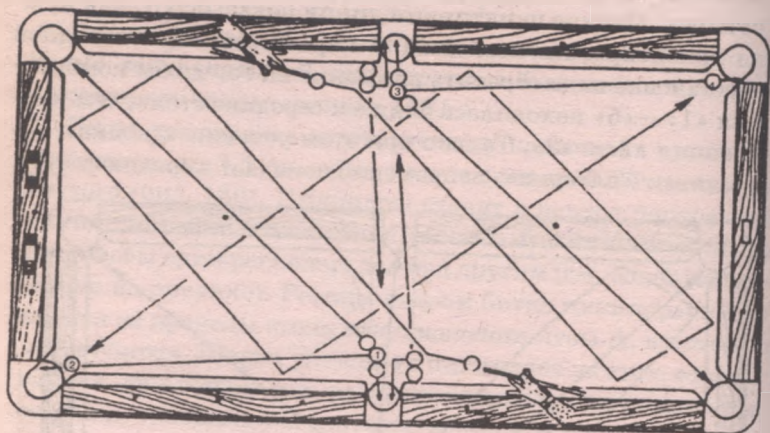


Рис. 188. Двойная позиция

Прыжок от борта

Впервые этот удар выполнил и описал в своей книге Миньо в 1827 г. (рис. 189). Биток закрыт рядом шаров и удален от борта на два-три диаметра. Цель фокуса — сыграть «девятку» в лузу так, чтобы «свой» по пути не задел ни один промежуточный шар.

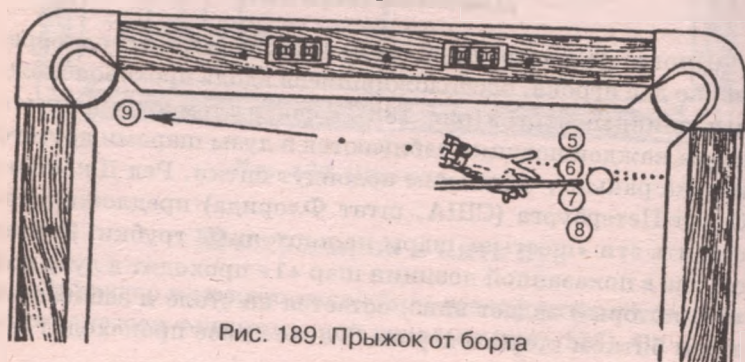


Рис. 189. Прыжок от борта

Удар кием о биток наносится сверху с наклоном 20—30°. Отскочив от борта, «свой» перепрыгнет через стенку и столкнет «девятку» в угол. Необходимые навык и уверенность приобретаются длительной тренировкой.

Карамболь Миньо

Три шара устанавливаются, как показано на рис. 190. Шары, обозначенные пунктирной линией, должны помочь определить удаление битка и шара «1» от бортика. В результате карамболя по двум шарам оба они должны быть сыграны в лузы. Миньо впервые продемонстрировал этот удар в 40-х гг. прошлого века на столах больших размеров со строгими лузами, причем резиновых бортиков в то время еще не было.

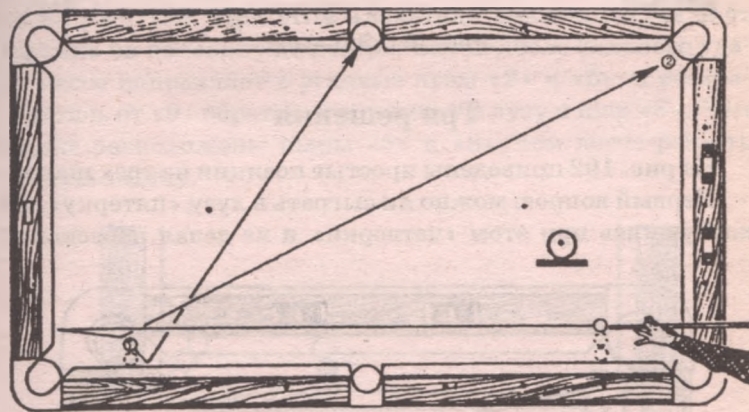


Рис. 190. Карамболь Миньо

Эстакада

Двенадцать шаров ставятся на картонные трубки вдоль линии, направленной в центр угловой лузы (рис. 191). Сильным и резким ударом биток посылается в угловую лузу. По мере прохождения «своего» под эстакадой шаров последние падают на стол и остаются стоять на своем месте.

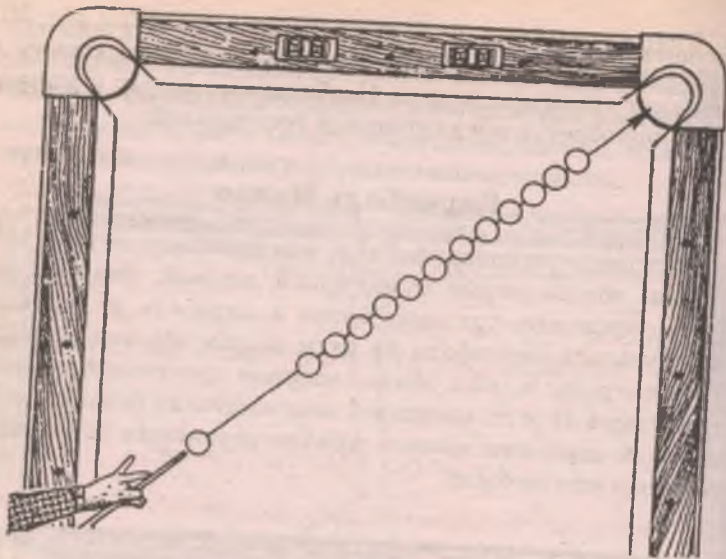


Рис. 191. Эстакада

Три решения

На рис. 192 приведены простые позиции из трех шаров. Первый вопрос: можно ли сыграть в лузу «пятерку», не коснувшись при этом «четверки» и не делая перескока?

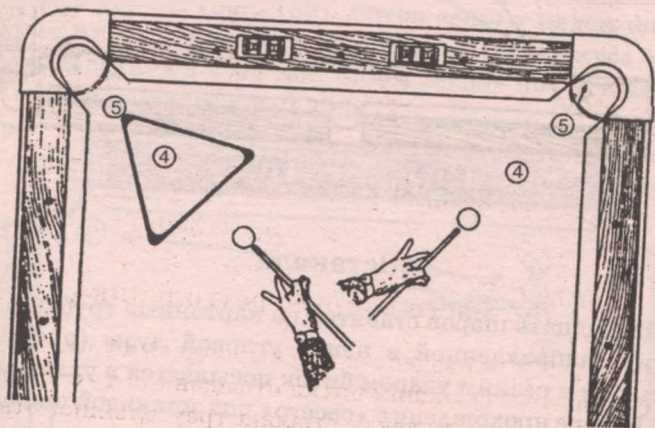


Рис. 192. Три решения

После того как вопрос задан зрителям и они устанут гадать, «четверка» ставится на трубку и через нее битком «пятерка» направляется по назначению (правая позиция на рис.)

Второй вопрос: можно ли забросить в лузу «пятерку», не коснувшись «четверки» и не устанавливая ее на трубку? Решение: можно, но теперь на трубку ставится биток, который и перебрасывается через ограду.

Третий вопрос: можно ли сыграть «пятерку» при том же условии, но без применения трубки? Оказывается, можно с помощью треугольника (решение показано на левой позиции).

Удар массе Билла Хьюза

Четырнадцать шаров ставятся полукругом, как показано на рис. 193. При этом «девятка» должна отстоять от бортика на половину диаметра. Биток после сильного удара массе направляет в угловые лузы «9» и «5», а возвратившись от «9» обратно, сталкивает в лузу и шар «8». Чем ближе расположены шары «5» и «8», тем легче решить данную задачу.

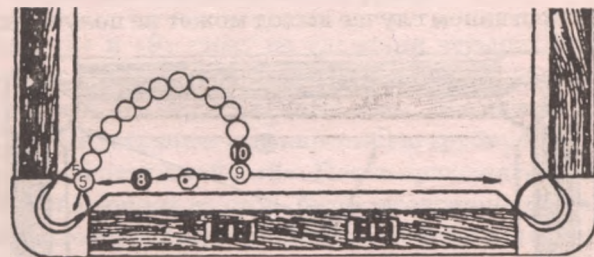


Рис. 193. Удар массе Билла Хьюза

Удар массе вокруг треугольника

На рис. 194 приведена схема выполнения удара. В случае сильного отклонения битка от заданной траектории в направлении игрока левая сторона треугольника отведет «свой» в нужном направлении.

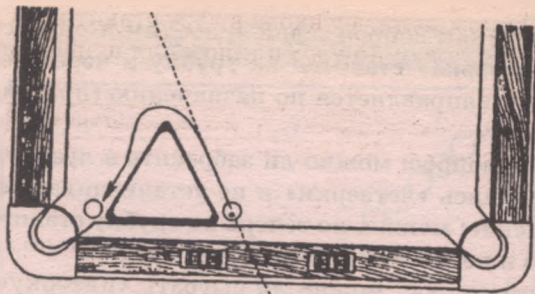


Рис. 194. Удар массе вокруг треугольника

Удар массе с выходом

В данном трюке используются три шара (рис. 195). Задача: положить в угол «тройку» и открыть позицию для сыгryвания в тот же угол «девятки». Обычным ударом решить эту задачу не представляется возможным, так как после контакта с «тройкой» биток окажется далеко в стороне от «девятки». Удар массе при почти вертикальном положении кия пошлет «свой» шар по траектории, показанной на рисунке. Это удар красив и имеет практическое значение, когда надо сыграть несколько шаров в одну и ту же лузу. Важное условие — биток должен находиться рядом с «тройкой», в противном случае выход может не получиться.

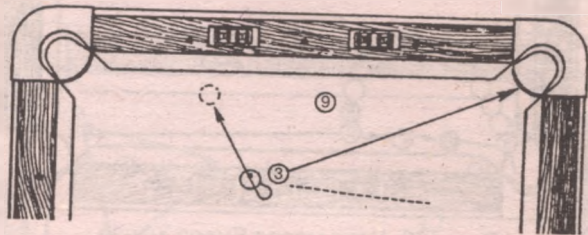


Рис. 195. Удар массе с выходом

Удар в корзину

На пол под одну из угловых луз устанавливается канцелярская корзина для бумаг, на бортик этого угла шар «6», который удерживается на месте подложенной спичкой

или кусочком мела, а у входа в лузу ставится на ребро треугольник, служащий трамплином для шара (рис. 196).

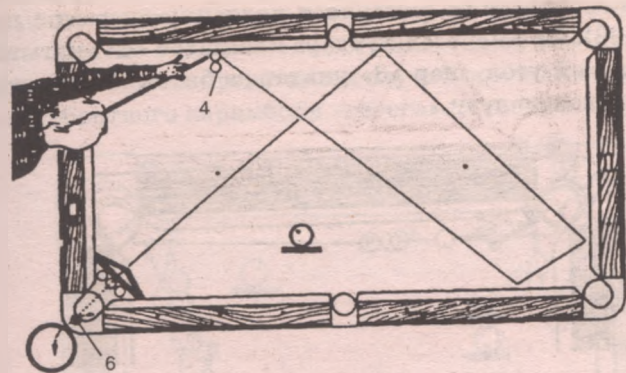


Рис. 196. Удар в корзину

Биток после тоекратного отражения подпрыгивает, ударившись в нижнюю грань треугольника, сталкивает «6» в корзину, а сам падает в лузу. Для усложнения трюка биток ставится вплотную к борту и тушующему шару «4».

Челночный удар

Шары «8» и «9» стоят на удалении четырех-пяти диаметров (рис. 197). «Свой» поставлен в ряду крайним слева. Цель: сыграть оба шара в разные лузы. Это можно сделать, если шар «9» установить на картонную трубку и направить биток крутой оттяжкой в «8». После прохождения под шаром «9», падающим на стол, биток возвращается назад и с противоположной стороны сыгryвает его в левый угол.

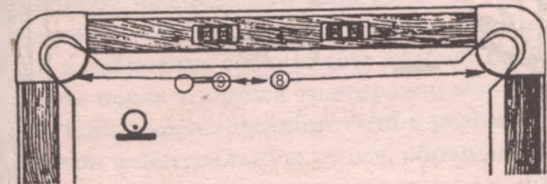


Рис. 197. Челночный удар

Падение на полшара

Шар «3» ставится на трубку, а расстояние между ним и «4» по горизонтали составляет половину диаметра шара (рис. 198). При нанесении удара клапшот «4» скатывается в правый угол, шар «3» упадет на биток и отобьется в левую угловую лузу.

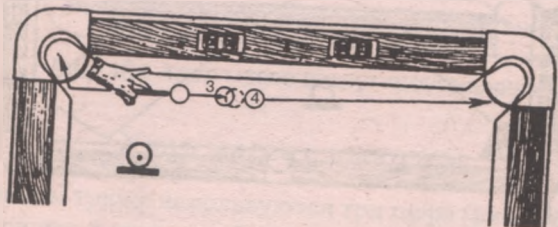


Рис. 198. Падение на полшара

Двойное отражение

Этот фокус (рис. 199) впервые освоил и успешно продемонстрировал Майкл Фелан. Он использовал идею Миньо об угловом отражении битка и ввел в позицию шар «3», от которого после накатного удара биток первый раз отразится вправо и назад. Вторично отразившись от группы промежуточных шаров, биток сталкивает «9» в лузу.

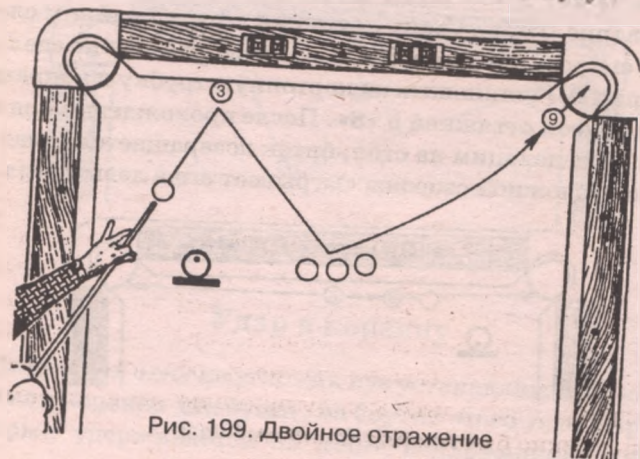


Рис. 199. Двойное отражение

Обратные карамболи

На рис. 200 с левой стороны показан вариант карамбольного удара, в результате которого биток, возвратившись обратно в лузу от «4», отражается от «13» с падением в лузу. Справа представлен случай покладки в лузу «9» после обратного карамболя «своего» по шарам «1» и «6».

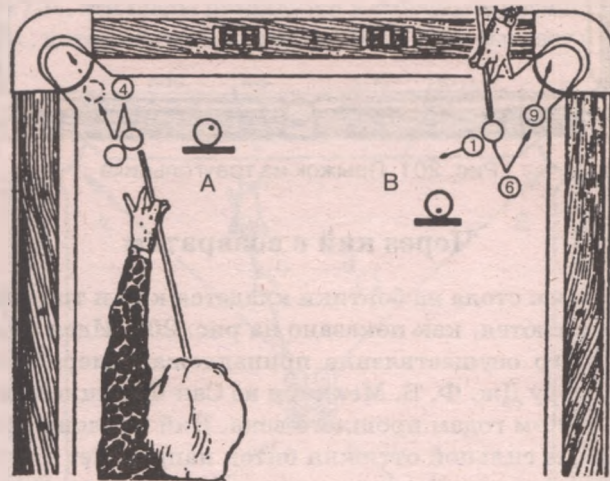


Рис. 200. Обратные карамболи

Прыжок из треугольника

Прошло по крайней мере 200 лет, как стало известно, что «свой» шар, если ударить по нему кием сверху, отскочит от стола. С конца прошлого века такие удары стали применять с использованием треугольника, внутри которого помещают прицельный шар (рис. 201). На первый взгляд кажется невозможным выбить этот шар из треугольника и забросить его в угловую лузу. Но оказывается, что игрок после упорных тренировок может проделать этот трюк. Кий следует наклонить под углом 45° и сильно ударить биток в центральную точку, обращенную в сторону игрока. Расстояние между прицельным и «своим» шарами должно быть порядка 30 см.

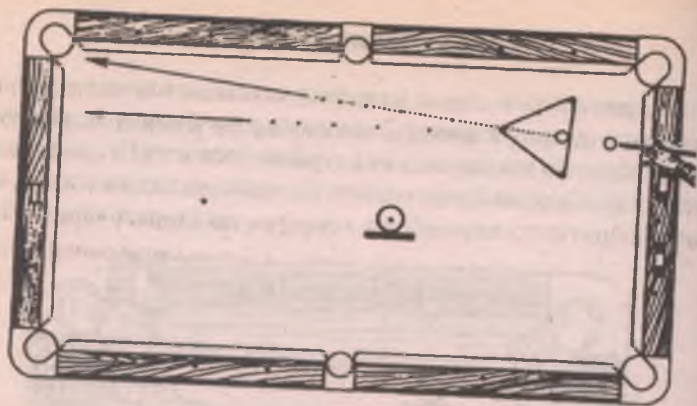


Рис. 201. Прыжок из треугольника

Через кий с возвратом

Поперек стола на бортики кладется кий и три шара устанавливаются, как показано на рис. 202. Идея этого фокуса и его осуществление принадлежат американскому профессору Дж. Ф. Б. Меклири из Сан-Франциско и относятся к 90-м годам прошлого века. Кий наклонен на 25—30°. После сильной оттяжки биток направляет «семерку» в дальний правый угол, после чего перепрыгивает через кий, проходит путь около полуметра, а затем возвращается и забрасывает «десятку» в ближнюю лузу.

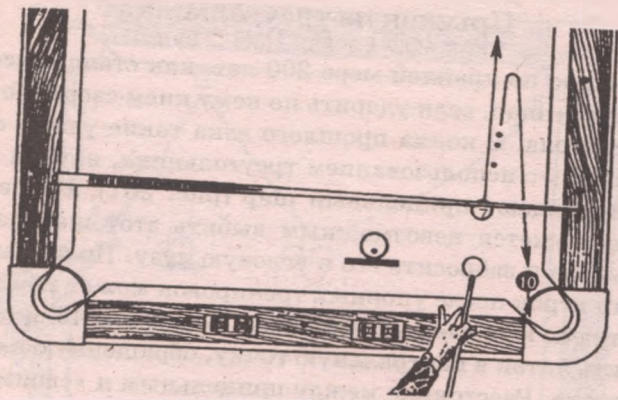


Рис. 202. Через кий с возвратом

Расходящийся бутон

Несмотря на то, что шар «8» стоит в окружении других, он может быть положен в любую из четырех луз, расположенных на одной половине стола (рис. 203). Если зрители хотят, чтобы играемый шар «8» попал в лузу С, то биток ставится на точку С. После сильного горизонтального удара по «5», «7» и «10», эти шары разойдутся в стороны и расчистят путь для «8», который рикошетом от «9» и «11» сыграет в лузу С.

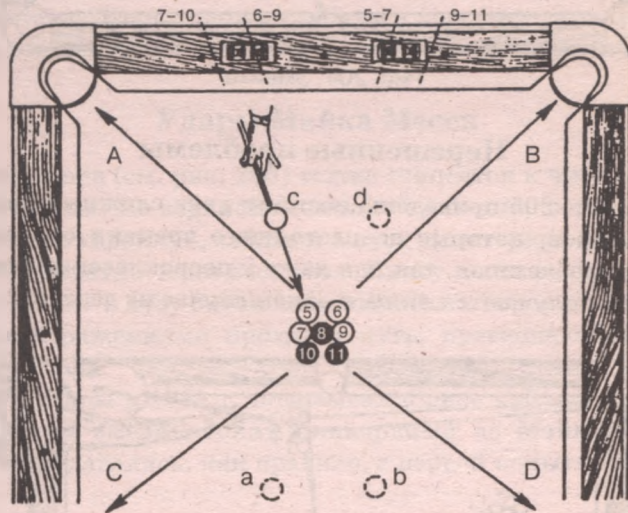


Рис. 203. Расходящийся бутон

Аналогично задача решается при желании сыграть прицельный шар в лузы А, В и Д.

Пунктирные линии помогают правильно установить на исходную позицию соответствующие пары шаров.

Змейка

Четыре шара ставятся в извивающийся ряд, как показано на рис. 204. Сильным центральным ударом биток направляется в правую часть «единицы», и далее в результате цепной реакции все прицельные шары забрасываются в лузы.

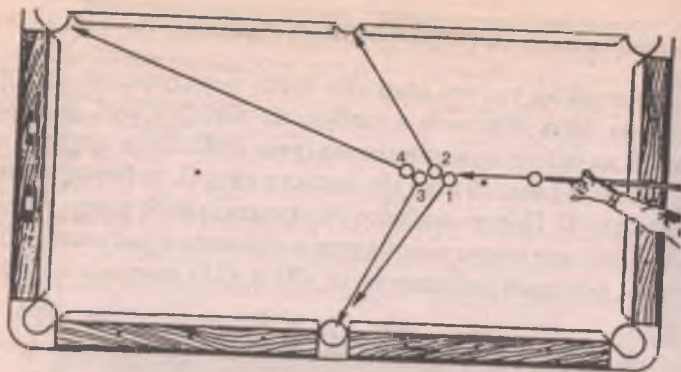


Рис. 204. Змейка

Нерешенные проблемы

На рис. 205 приведены позиции двух сложных трюковых ударов, которые до настоящего времени относят к числу проблемных, так как даже у первоклассных мастеров они получаются лишь в одном случае из десяти.

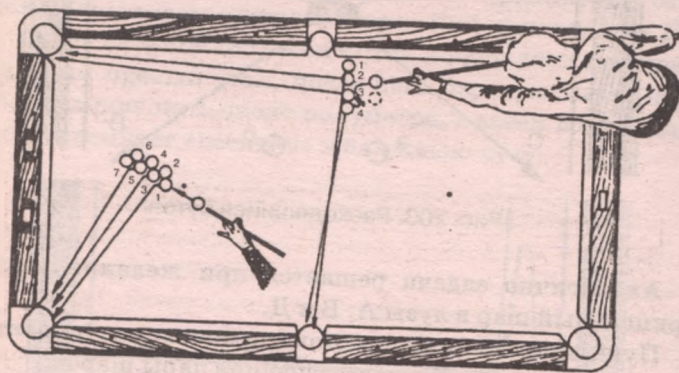


Рис. 205. Нерешенные проблемы

В «змейке» из семи шаров, показанной слева, три шара отделяются от группы и устремляются в угол. Проблемность этого трюка заключается в сложном, до известной степени запутанном взаимодействии всех восьми шаров. Первым исполнителем данного фокуса считают четырех-

кратного чемпиона США по американскому бильярду Ирвина Рудольфа. Наверху справа показана позиция с четырьмя шарами, два из которых скатываются в среднюю и два — в угловую лузы. В этой позиции основная трудность в том, что после ухода «2» и «3» с линии шаров в левый верхний угол шар «1», сопровождающий шар «4» в середине, часто догоняет его и сбивает с правильного пути. Следовательно, в лузы попадают не четыре, а три шара. И несмотря на это, такой трюк неизменно приносит успех его исполнителю. Иногда можно добиться хорошего результата, если поставить биток на место, обозначенное пунктиром.

Удары Майка Месси

Оба удара (см. рис. 206) также относятся к числу весьма сложных. На верхней позиции «свой» шар перепрыгивает через «двойку», забивает в лузу «шестерку» и возвращается обратно через весь стол. Внизу после сыгryвания «шестерки» в лузу биток возвращается к игроку и далее с двумя отражениями проходит путь, превышающий две длины стола.

Эти удары в 1981 г. показывал в ряде публичных выступлений американский бильярдный ас Майк Месси. Они ему удавались, как правило, с первой попытки.

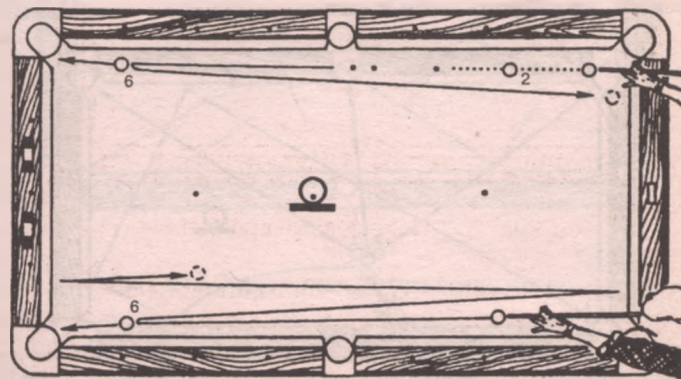


Рис. 206. Удары Майка Месси

Невероятная эстафета

Этот трюк, изображенный на рис. 207, относится к числу наиболее интересных и эффектных. Он появился в США в начале XX столетия среди игроков в карамболь. Необходимо так ударить «своим» в шар «1», чтобы оставить биток вращаться на месте. При возвращении «1» и своеобразной передаче эстафеты движения битку, последний после трехкратного отражения сыграет «2» в верхний левый угол.

Этот удар многократно показывал в 1979 г. двукратный чемпион Америки по карамболу Эди Робин.

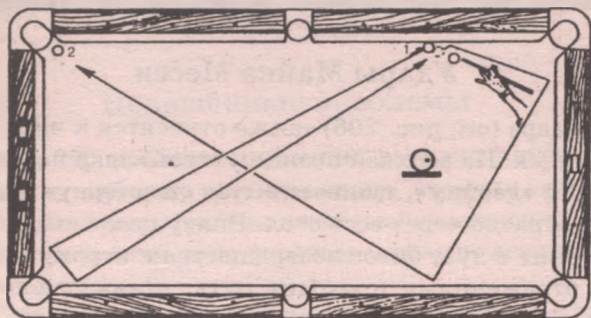


Рис. 207. Невероятная эстафета

Обводной удар Майка Месси

Фокус, показанный на рис. 208, не требует особых пояснений, хотя относится к категории самых сложных.

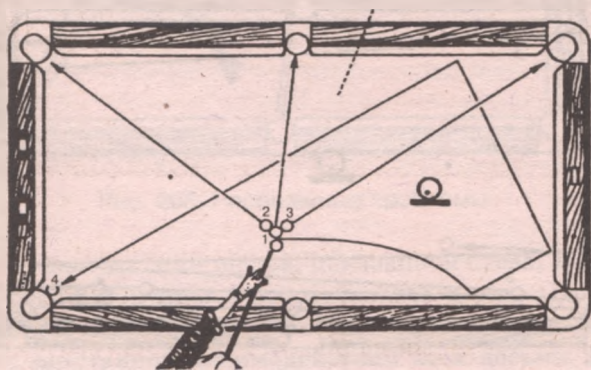


Рис. 208. Обводной удар Майка Месси

Обводной удар Шенмейкера

Дж. Гарвард Шенмейкер был девятикратным победителем американских чемпионатов среди любителей с 1913 по 1935 г. Шар-ориентир «6» помогает подобрать силу и направление удара (рис. 209).

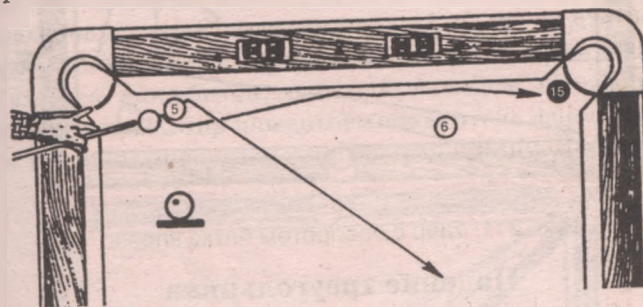


Рис. 209. Обводной удар Шенмейкера

Удар с поворотом битка влево

Этот удар (рис. 210), так же как и следующий, придумал и с блеском выполнил американский игрок Боб Джуг.

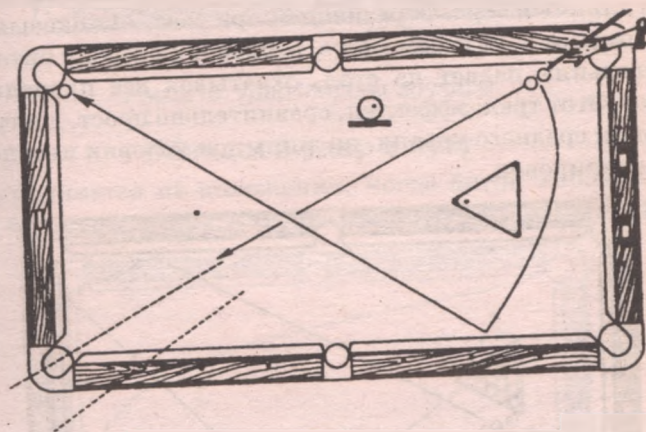


Рис. 210. Удар с поворотом битка влево

Удар с поворотом битка вправо

Трюк, показанный на рис. 211, тоже не требует специального разбора.

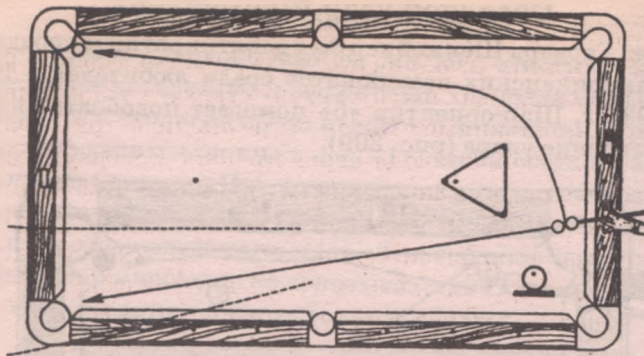


Рис. 211. Удар с поворотом битка вправо

Падение треугольника

Пирамида из четырнадцати шаров ставится без головного «1», после чего треугольник приподнимают и устанавливают одной гранью на биток, ступенчатый с пирамидой (рис. 212). Шар «1» из точки, показанной на рисунке, правым верхним боковиком направляется в левый от игрока длинный борт. Отразившись три раза, «1» оказывается в пирамиде на своем месте, отбивает в сторону биток, и треугольник падает на стол, охватывая все пятнадцать шаров. Этот трюк эффектен, сравнительно прост, доступен игрокам среднего уровня, но лишь при условии интенсивных тренировок.

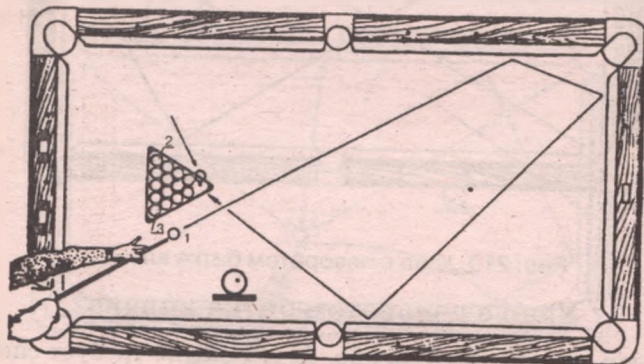


Рис. 212. Падение треугольника

Удар Мирона Зоунира

Три кия располагают на столе так, как показано на рис. 213. Два прицельных шара и «свой» ставятся в одну линию со спаренными киями. Биток, отразившись три раза от бортиков, проходит вдоль верхнего кия, поворачивается вправо и опускается по среднему кию вниз, чтобы столкнуться с «2». Шар «2» посылает «1» в лузу, останавливается и «ждет», пока биток, катящийся следом, не сыграет и его в середину. Автор и первый исполнитель фокуса — ветеран трюковых ударов Мирон Зоунир из Нью-Йорка.

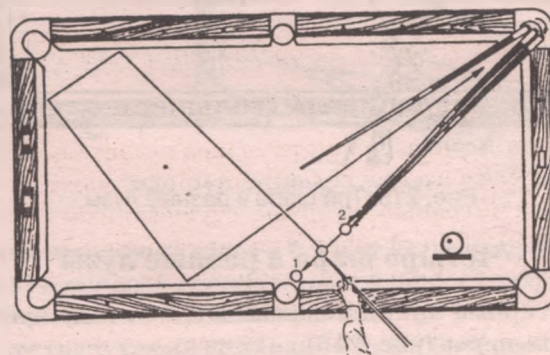


Рис. 213. Удар Мирона Зоунира

Обводной удар в лузу

Выполняется из положения, когда биток «прилепился» к бортовой резине, а справа прикрыт шаром (рис. 214).

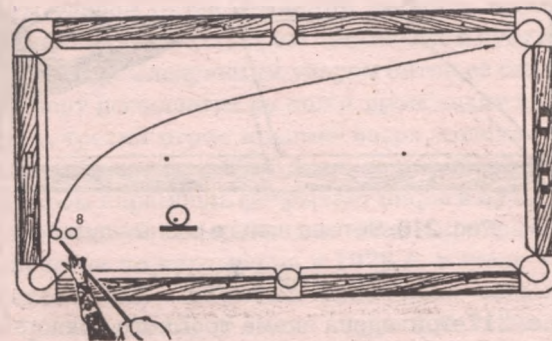


Рис. 214. Обводной удар в лузу

Три шара в разные лузы

Шары, обозначенные пунктиром, помогут точнее определить начальную позицию (рис. 215).

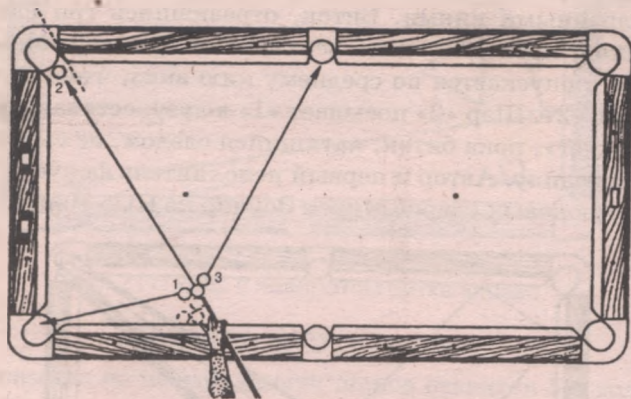


Рис. 215. Три шара в разные лузы

Четыре шара в разные лузы

Пунктирные линии показывают, как надо ориентировать пары шаров (рис. 216).

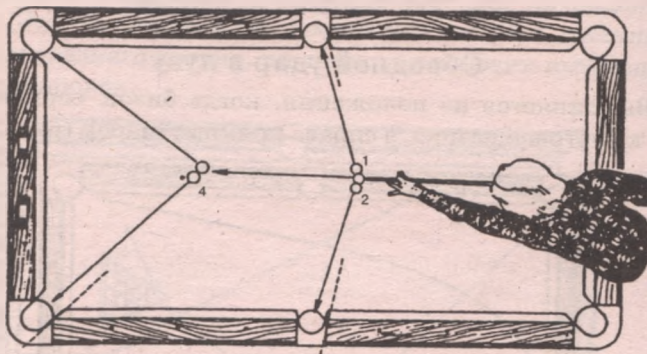


Рис. 216. Четыре шара в разные лузы

Тройной эффект

На рис. 217 приведена схема тройного трюка, который демонстрируется последовательно тремя игроками.

Для первого фокуса у входа в лузу А ставится прицельный шар, после чего берутся три вспомогательных кия, два из которых располагаются по диагонали стола, а третий с угла опускается на пол. В 25 см от рукоятки этого кия, также на пол, ставится биток.

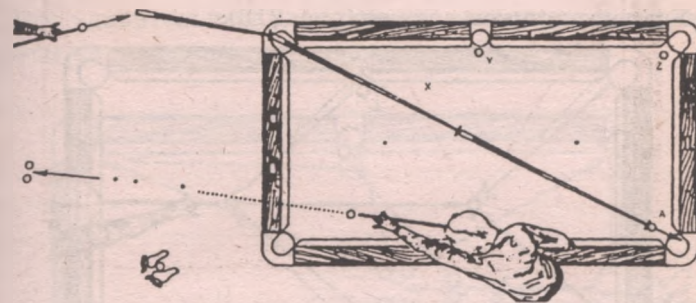


Рис. 217. Тройной эффект

Для второго трюка слева в 2,5 м от стола на полу ставится пара прицельных шаров, а третий (биток) находится на столе в районе левого нижнего угла.

Для третьего трюка на входах в лузы Y и Z ставятся еще два прицельных шара, а биток находится слева на полу между ступнями ног игрока, стоящего спиной к столу.

Перед тем как готовить исходные позиции шаров и приспособления, громко объявляется содержание данных трюков.

Первым ударом биток, стоящий на полу, посылается в рукоятку наклонного кия, в результате чего в лузу А загоняется первый шар. Следующим ударом биток со стола прыжком через борт посылается на пол и производит карамболь. И, наконец, третий игрок прыгает вверх, согнув колени, и ногами с пола бросает свой биток на стол в район точки X, откуда он ударом карамболь сыгрывает шары в лузы Y и Z.

Этот необычный номер был включен в программу мирового первенства по карамболу в 1978 г. в отеле «Сахара» г. Лас-Вегас (США). Бельгиец Лудо Дьеде выполнил карамболь броском битка со стола, а другой бельгиец Реймон Кулеман броском битка ногами сделал второй карамболь.

Следующие три удара часто заключают публичные выступления. Шары здесь обильно падают в лузы, и это производит на зрителей особенно сильное впечатление.

Шесть шаров одним ударом

Удар не слишком сложен (рис. 218).

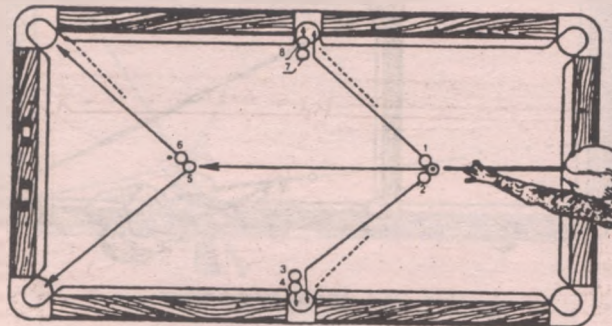


Рис. 218. Шесть шаров одним ударом

Бабочка

Шесть прицельных шаров ставятся на позицию в виде бабочки (рис. 219). В каждую из шести луз в итоге забрасывается по одному шару. Это возможно сделать только одним ударом. Расстояние между «5» и «8» должно составлять примерно две трети диаметра шара. Шары «6» и

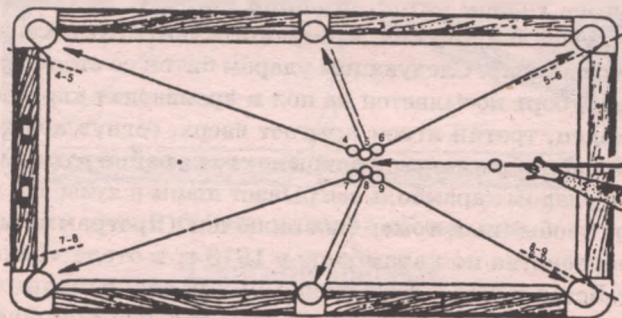


Рис. 219. Бабочка

«9» ставятся почти вплотную к линии, соединяющей бриллиантовые отметки на бортах, ближайшие к средним лузам.

Удар экстра-класса

Этот удивительный удар венчает рассмотренные нами фокусы на американском лузном столе (рис. 220).

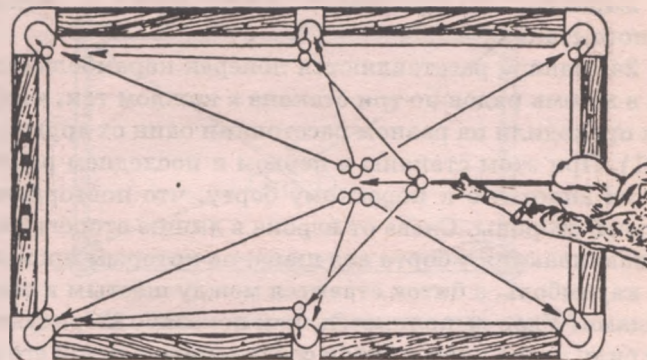


Рис. 220. Удар экстра-класса

К предыдущей позиции «Бабочка» добавляются еще десять шаров. Таким образом, представляется возможным одним ударом сыграть шестнадцать шаров. Это тот максимум, который на сегодняшний день достигнут в мире трюкового бильярда. Даже если один или два шара останутся на столе, успех выступления будет все равно обеспечен.

Обычно шары для данного заключительного трюка устанавливаются заранее на особом столе, закрытом сверху чехлом на специальном каркасе, обеспечивающем хорошую устойчивость всех семнадцати шаров. Американский виртуоз трюков Билл Стетон блестяще продемонстрировал этот фокус в спортивной телепрограмме в 1967 г.

Показываются фокусы и на французском безлузном бильярде. Во второй половине прошлого столетия в ре-

зультате широкого распространения карамболя в Европе и Америке часто появлялись игроки, удивлявшие публику своим искусством. К числу таких мастеров своего дела принадлежал владелец бильярдных в известном в то время берлинском кафе «Бауэр» Георг Меслахер.

Вот лишь два из его бильярдных фокусов.

24 стакана и три шара

Карамболь по двум шарам от пяти бортов, не задевая ни одного стакана.

24 стакана расставляются поперек карамбольного стола в восемь рядов по три стакана в каждом так, чтобы ряды проходили на равном расстоянии один от другого (рис. 221). При этом стаканы в первом и последнем рядах ставятся вплотную к короткому борту, что повторяется и с другой стороны. Слева от игрока в линию второго ряда устанавливаются у борта два шара, по которым производится карамболь, а биток ставится между шестым и седьмым рядами. Удар выполняется, как показано на рисунке. Если силу удара кием в биток соразмерить с силой его отталкивания от борта, то карамболь будет выполнен после отражения «своего» шара от пяти бортов и ни один стакан не будет задет.

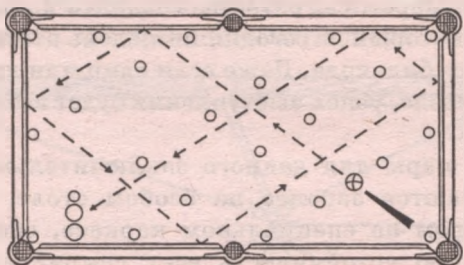


Рис. 221. Карамболь по двум шарам от пяти углов, не задевая стаканов

Пять шаров и пять кеглей

Одним ударом пять шаров сбивают по одной кегле. В каждом углу стола ставится по одной кегле на расстоянии диаметра шара от бортов и одна кегля по центру стола. Биток стоит между последней кеглей и длинным бортом со стороны игрока. Слева и справа от битка вплотную устанавливаются по два шара так, чтобы все четыре прицельных шара образовали дугу (рис. 222).

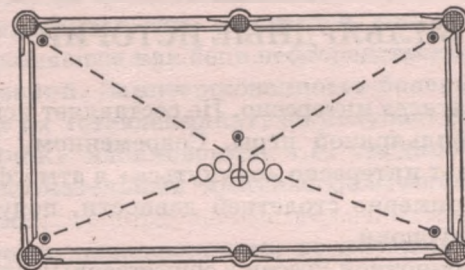


Рис. 222. Одним ударом сбивается пять кеглей

Удар в направлении центральной кегли должен быть очень точным, чтобы все шары получили одинаковый толчок и, равномерно раскатившись в разные стороны, сбили каждый по кегле.

Глава 7

БИЛЬЯРДНЫЕ ИСТОРИИ

Прошлое всегда интересно. Не составляет исключения и прошлое бильярдной игры. Современному любителю бильярда будет интересно «окунуться» в атмосферу игровых залов примерно столетней давности, почувствовать атмосферу той эпохи.

В дореволюционной России в общественных бильярдных играли в основном «на интерес», т.е. кроме жажды борьбы и желания самоутвердиться одним из побудительных мотивов в игре выступала определенная ставка за победу в партии.

А.И. Леман в своей книге прямо отмечал: *«Очень часто слышатся восклицания: «Я не понимаю игры на интерес», «Я играю лишь для удовольствия!» Подобным господам не стоит и возражать, потому что действительно они не понимают игры на бильярде и вообще человеческой натуры. Так уж создан человек, что материальный интерес для него, как правило, наиболее притягателен. Поэтому все партии просто так, «на время», обыкновенно ведутся небрежно, спустя рукава, а потому не радуют ни игроков, ни зрителей. В самом деле, стоит ли известному игроку тратить время, терпение и силы для того, чтобы доказать, что он может выиграть партию. Если бы состязание на бильярде уподоблялось турниру с многочисленными зрителями, прекрасными дамами, тогда имела бы смысл игра из самолюбия. Но так как в наше время ничего подобного нет, то материальный интерес в игре хороших игроков вполне оправдан».*

Далее Леман с помощью математики просчитывает различные варианты игры «на интерес». Он рекомендует договариваться об условиях игры так, чтобы партнеры даже при небольшом проигрыше показывали свою технику, не впадали в излишний азарт и не испытывали физических и психических перегрузок.

По Леману, умеренные ставки способствуют игре аккуратной, выявляют весь технический арсенал бильярдистов и их бойцовские качества, в случаях же, когда в долю к игрокам входят делающие свои ставки зрители, действие становится еще интереснее, так как окружающие превращаются как бы в непосредственных участников состязаний. Заинтересованность болельщиков поддерживает их «ставленника», он получает дополнительный «толчок» вдохновения, т.е. труднообъяснимый, почти бессознательный импульс физической и нравственной силы.

Как это ни парадоксально, но положение о материальном интересе, сформулированное Леманом почти столет назад применительно к бильярду, в наше время подтверждается практикой спорта вообще. Вряд ли уважающий себя современный футболист, хоккеист или шахматист достаточно высокого класса согласится участвовать в ответственном соревновании без денежного вознаграждения, рассчитывая только на голый энтузиазм. И не случайно, например, в отечественном спорте все чаще взаимоотношения спортсменов и клубных организаций определяют контракты, в которых учитываются одновременно моральные и материальные интересы обеих сторон.

В бильярде материальная заинтересованность спортсменов в ответственных соревнованиях должна обеспечиваться хорошо продуманной организацией призовых фондов, причем так или иначе целесообразно поощрять всех участников турниров — в зависимости от показываемых результатов. Разумное решение этого вопроса во многом зависит от Федерации бильярдного спорта. Игра «просто так», «на время» характерна для начинающих спортсменов, осваивающих азы техники и получающих

навыки общения в бильярдной, а также для товарищеских встреч, в которых ставится задача не победить, а просто провести время, отдохнуть и отвлечься от будничных забот.

Анатолий Иванович Леман, будучи сам мастером, виртуозно владеющим техникой игры, много путешествовал по городам России, внимательно наблюдал за игрой в общественных местах, нередко он сам брал в руки кий и, будучи по характеру человеком не только веселым, но и остроумным, частенько давал «уроки» так называемым бильярдным шулерам. Это были, как правило, игроки достаточно высокого класса; переезжая из города в город и скрывая свое мастерство вначале, в конце концов они часто обыгрывали ничего не подозревающих любителей. Ниже приводятся три бильярдные истории, которые наблюдал и о которых вспоминал А.И. Леман, а в некоторых и сам принимал участие. Думается, эти «дела давно минувших дней» помогут и современным поклонникам бильярда быстро распознать гастролера, который пытается «облапошить» партнеров и зрителей.

I

«В 1883 году зашел я как-то в бильярдную гостиницы «Доминика» в Санкт-Петербурге. Там было довольно много народу. На одном столе играл сам хозяин с «гостем». Зрители держали «мазу»*: игроки были известные.

Я присел в уголок, любясь превосходной игрой. Партия была сыграна, «мазы» распределены, игроки сели пить чай, но страсти еще были возбуждены.

В это время в бильярдную вошли трое прилично одетых господ; высокий и маленький спросили «5 шаров»**. Высокий вынул из туго набитого бумажника 100 рублей и положил на борт.

* Держать «мазу» означало делать ставку на того или другого игрока.

** Игра «Пять шаров с карамболем».

— Идет на всю? — спросил он товарища. Тот колебался.

— Ну, ладно, — произнес он нерешительно и также достал «радужную».

Игроки и завсегдатаи кругом встрепнулись... Я подсел поближе и внимательно взгляделся в лица новоприбывших. Высокий брונет был недурен собой. Маленький, пышно, но безвкусно одетый, с огромными брелками и брильянтами, имел весьма подозрительный вид. Через минуту я не сомневался более: передо мной были два шулера. Игра началась. Высокий хлопнул желтого в угол, потом в среднюю и... пошел. Чисто, самоуверенно сделал он 48 очков.

В свою очередь, маленький стал сыпать шары. Чуть не кончил партию. У него не хватало 3 очков. Зрители зашептались. Игроки действительно были достойны друг друга. Интересно, кто же выиграет? Оба они играли молча.

Теперь заволновался высокий, он покраснел и не сделал легкого шара, а маленький сделал партию.

Пока маркер ставил шары, высокий присел к столику и потребовал вина.

— Играть так играть! — напряженно воскликнул он. — Труссы на бильярде не играют, а деньги на то, чтобы поселиться. Идет еще на сотню? — Маленький кивнул головой.

— А вы позволите «примазаться»?* — произнес один господин, обращаясь к высокому игроку.

— Извольте, — хвастливо ответил тот, — может быть, господа, еще кто хочет?

Опытная бильярдная молчала. Господин примазался на 25 рублей. Опять высокий ушел было вперед, но маленький быстро догнал его, «сбил с кия» и выиграл партию. На самом деле он играл лучше товарища.

— Получите 25 рублей, — сказал высокий, — ну, попробуем третью? Угол!**

* «Примазаться» означало, что зритель принимает на себя часть риска в игре за данного игрока.

** «Угол» означал двойную ставку.

Маленький согласился. Зрители заволновались. Сразу человек десять выразили желание примазаться. Высокий был на все согласен.

Старый маркер, глубокий философ и знаток людей, ставя шары, с многозначительной улыбкой посмотрел на меня. Я его понял, но все-таки мне хотелось убедиться, что передо мной два шулера. За маленького держали рублей 90, и я предложил ответный маз маленькому игроку за высокого.

«Если ты согласишься, — думал я, — то во всяком случае вы вдвоем ничего не выиграете, потому что «за» 90 и «против» 90. Если не согласишься, значит, высокий обязательно должен выиграть и вы оба шулера».

Действительно, маленький не согласился. Господин, выигравший 25 рублей, не примазался. Сморкаясь, он вынул платок, совершенно такой же, как и у высокого. Теперь было ясно, что это три сообщника.

И я решил спокойно наслаждаться поучительным зрелищем. Мудрый маркер поставил за высокого три рубля. Ему великодушно разрешили.

Игра началась. Высокий выиграл. Но каковы люди? На четвертую партию опять все держали за маленького, и опять он проиграл. Да что! В этот вечер шулера выиграли 600 и вовремя благополучно удалились».

II

«В прошлом, 1906 году в Батуми я зашел в центральную гостиницу со своим приятелем. Мы завязали игру. Он играл недурно, я дурачился. Но, закончив первую партию, я уселся обедать, а к приятелю подошел хорошо одетый господин, следивший за нашей игрой, и предложил сыграть «по маленькой». Мой приятель, рьяный игрок, тотчас же согласился.

По своему обыкновению я принялся изучать незнакомца и заподозрил в нем сильного игрока, так называемого «промышленника». Однако поначалу он играл неуверенно, ударял шары неверно. Партия шла за парти-

ей, и мой приятель незаметно проиграл более 20 рублей.

Я решил выручить своего приятеля. Когда он подошел, я ему шепнул, чтобы он не играл больше. Он последовал моему совету.

— А вам не угодно ль сыграть? — мягко обратился ко мне незнакомец, — не будете ли вы счастливее? Я утомился, и удар уже не тот.

Смеясь в душе, я ответил лениво:

— Да я вот пообедал. От вина голова шумит.

— Так вот для моциона сыграйте.

— Давайте, пожалуй.

Маркера там не было. Бильярд был большой, фрейбуровский, превосходной работы. Шары и кии в порядке. Начали мы играть по три рубля.

Незнакомец играл чрезвычайно легко, маскируя игру и делая исподволь нужные шары. Зорко следя, он нет-нет да и положит два-три нужных шара, когда я чуть уходил вперед. Играл он с такой силой, как я играл со своим приятелем.

Я тоже сдерживал себя. Наконец, у меня 58, у него 54. Я хлопаю два шара и выигрываю партию. Он предлагает угол. Мы играем. Он по-прежнему не отстает от меня, и опять я как бы случайно выигрываю.

— А вы счастливо играете, — произнес он, не теряя надежды обыграть меня. — Угодно еще угол?

— Извольте!

Он понял, что шутить нельзя. Началась игра открытая, вольно. Но не сделал он и трех шаров, как я кончил партию. Он положил кий и сказал мне с досадой:

— С вас двадцать очков вперед надо брать. Дадите, буду играть.

Желая окончательно проучить шулера, я согласился и, разумеется, выиграл партию.

Незнакомец позеленел... Денег у него не хватило для расчета, да я и не требовал, только сказал ему:

— Вот вам урок... милостивый государь! Вы счастливы, что мало заплатились. Советую вам избрать другой вид занятий.

Он проворчал что-то сквозь зубы и скрылся».

«Вообще бильярдная игра почему-то доступна немногим. На многие сотни играющих едва найдется один-два настоящих артиста, про которых можно сказать, что они имеют что-то особенное или, как раньше говорили, «искру священного огня».

Проезжая как-то через Калугу, я зашел в бильярдную местного трактира. На столе играли превосходно двое игроков. Один был толстый купец, другой, вероятно, бывший маркер, т.е. тип, отличавшийся характерными особенностями. Ставка в игре была по 25 рублей.

Купец обратился ко мне и сказал:

— Не примажетесь ли вы на «красненькую»?

Зная по опыту, как рискованно примазываться к партиям незнакомых игроков, я хотел было отказаться, но партнер купца сказал мне вполне искренне:

— Поддержите за меня. Не раскаетесь.

Купец усмехнулся. Я примазался.

Партия только что началась. Играли в «пирамидку». Шары были крупные, бильярд большой, а главное — в полном порядке.

Купец играл смело и так счастливо, что после остроумной «разбивки» противника, положил с кия очков 40. А еще после нескольких отыгрышей купец красиво положил 15-й шар трудной резкой. «Свой» ушел к короткому борту.

Я уже пожалел: мол, «свистит» моя «красненькая». Партнер же купца ухом не ведет. В это время выкатилась «двойка» на подставку, да еще с выходом. Играть экс-маркеру. К этому времени на столе оставались только крупные шары. «Двойка» была последним из маленьких.

Экс-маркер помелил кий и... отыгрался.

Купец кричит ему:

— Что, страшно?

Его партнер вежливо отвечает:

— Партия еще на столе.

Не прошло и минуты, как экс-маркер с кия положил почти все оставшиеся шары и закончил партию. Я при-

шел в восторг. Такой уверенной и отчетливой игры я не видывал.

Положив последний шар, экс-маркер обернулся ко мне и сказал:

— Никогда не играйте «двойку». Вот видите, голубушка и теперь осталась. Помните, я отыгрался? А сыграв я «двойку», взял бы еще шара два-три и игра была бы в последнем. А это не след! Был бы риск проигрыша.

Какова же должна быть выдержка характера, чтобы, видя у противника три четверти партии, еще отыгрываться и выбирать шары, отказываясь от подставки?

Только потом, достигнув уже известного опыта, я убедился в справедливости глубокого замечания этого мастера.

Затем игра продолжалась. Как и следовало ожидать, купец проиграл. Однако он был превосходный игрок.

Когда игра окончилась и купец ушел, незнакомец подошел ко мне.

— Вы, наверное, были маркером? — спросил я его.

Он улыбнулся:

— Да, был... в Петербурге у Доминика, в Киеве у Жоржа, в Одессе у Фанкони, в Варшаве в Русском клубе.

У нас завязался разговор. Он говорил просто, не рисуясь, потом взялся за кий и показал прекрасное владение шаром.

Он показал мне так называемую «вилку», то есть клал на бильярд два кия на пол-аршина друг от друга, а между ними ставил шар. Потом, поместив «свой» шар по ту сторону кия, перескоком ударял по шару, а тот, перескочив через следующий кий, падал в лузу.

Он показал и другие фокусы.

Я уехал. Больше я с ним не встречался. Звали его Григорием.

Известный русский журналист и писатель Владимир Гиляровский, сам большой знаток и любитель бильярда, в рассказе «Последний удар», который приводится ниже с незначительными сокращениями, поведал о драматической судьбе талантливого московского игрока Василия Яковлевича Казакова.

Последний удар (Очерк из жизни бильярдных)

Он вошел в бильярдную. При его появлении начался шепот, взгляды всех обратились к нему.

— Василий Яковлевич, Василий Яковлевич... «Капитан» пришел! — слышалось в разных углах.

А он стоял у дверей, прямой и стройный, высоко подняв свою с седой львиной гривой голову, и смотрел на играющих. На его болезненно-бледном лице появлялась порой улыбка. Глаза его из глубоких орбит смотрели бесстрастно, и изменялась лишь линия мертвенно-бледных губ, покрытых длинными седыми усами.

«Капитан» — своего рода знаменитость в мире бильярдных игроков. Игра его была поистине изумительная. Он играл не по-маркерски, не по-шулерски, а блестящим вольным ударом.

Много лет существовал он одной игрой, но с каждым годом ему труднее и труднее приходилось добывать рубли концом кия, потому что его игру узнали всюду и брали с него так много вперед, что только нужда заставляла его менять свой блестящий «капитанский» удар на иезуитские штуки.

В бильярдных посетителям даются разные прозвища, которые настолько входят в употребление, что собственные имена забываются. Так, одного прозвали «Енотовы штаны» за то, что он когда-то явился в мохнатых брюках. Брюк этих он и не носил уж после того много лет, но прозвание так и осталось за ним; другого почему-то окрестили «Утопленником», третьего — «Подрядчиком», пятого — «Кузнецом» и т.д.

Василия же Яковлевича звали «Капитаном», потому что он на самом деле был капитан в отставке...

В юности, не кончив курса гимназии, он поступил в пехотный полк, в юнкера...

У юнкеров была одна заветная вещь, никогда не пропивавшаяся: это гитара Казакова, великого виртуоза по этой части. Гитара сделала Казакова первым бильярдным игроком.

Переход от первого инструмента ко второму совершился случайно. Казаков прославился игрой на гитаре по всему городу, а любители, купцы и чиновники таскали его на вечеринки и угощали в трактирах.

Казаков стал бывать в бильярдных, шутя сыграл партию с кем-то из приятелей, а через год уже обыгрывал всех маркеров в городе... Его произвели в офицеры, дали роту, но он не оставлял игры.

Слава о нем как о первом игроке достигла столиц, а вскоре он и сам сделался профессиональным игроком.

Опоздав на какой-то важный смотр, где присутствие его было необходимо, Казаков... должен был выйти в отставку.

Ему некуда было больше идти, как в бильярдную. И пошла жизнь игрока.

То в кармане сотни рублей, то на другой день «Капитан» пьет чай у маркеров и раздобывается «трешницей».

Когда своих денег не было подолгу, находились антрепренеры, водившие Казакова по бильярдным. Они давали денег на крупную, верную игру, брали из выигрыша себе львиную долю и давали «Капитану» гроши «на харчи».

Он играл в клубах, был принят в порядочном обществе, одевался у лучших портных, жил в хорошем отеле и... вел тесную дружбу с маркерами и шулерами. Они сводили ему игру.

Шли годы. Слава его как игрока росла, известность его как порядочного человека падала.

«Капитан» после случайного крупного выигрыша бежал из столицы на юг и начал гастролировать по бильярдным. Лет в семь он объездил всю Россию и, наконец, снова появился в столице. Но уже не тот, что прежде: состарился.

От прежнего джентльмена-капитана остались гордая, военная осанка, седая роскошная шевелюра и сильно поношенный, но прекрасно сидевший черный сюртук. Вот каким он явился в бильярдную бульварного трактира.

Играли на деньги два известных столичных игрока: старик, подслеповатый, лысый, и молодой маркер из соседнего трактира.

Маркер проигрывал и горячился, старик хладнокровно выигрывал партию за партией и с каждым ударом жаловался на свою старость и немощь.

— Ничего, голубушки мои, господа почтенные, не вижу, старость пришла! — вздыхает старик и с треском «делает» трудный шар.

— Старый черт, кроме лузы, ничего не видит! — сердится партнер.

— Подрезаю красненького.

— Тридцать пять, и очень досадно! — считает маркер.

— В угол.

— Не было. Никого играют, тридцать пять ждут!

— Батюшки мои светы! Кого это вижу, сколько лет, сколько зим, голубушка Василий Яковлевич! Какими судьбами-с?

— На твою игру, Прохорыч, посмотреть приехал; из Нижнего теперь...

Прохорыч, живо кончив партию, бросил кий, и два старика, «собратья по оружию», жарко обнялись, а потом уселись за чай.

— Где побывал, Василий Яковлевич?

— Дурно кончил. Теперь из Нижнего, в больнице лежал месяца три, правая рука сломана, сам развинтился... Все болит, Прохорыч!

Прохорыч вздохнул и погладил бороду.

— Руку-то где повредил? — спросил он, помолчавши.

— В Нижнем с татариним играл. Прикинулся, подлец, неумелым. Деньжат у меня а ни-ни. Думал — наверное выиграю, как и всегда, а тут вышло иначе. Три красных стало за мной да за партии четыре с полтиной. Татарин положил кий: дошлите, говорит, деньги! Так и так, говорю, повремените: я, мол, такой-то. Назвал себя. А татарин-то себя назвал: а я, говорит, Садык... И руки у меня опустились...

— Садык, Садычка? Ну, на черта, Василий Яковлевич, налетел.

— Да, Садык. Деньги, кричит, мне подавай. Маркер за партии требует. Я было и наутек, да нет...

— Ну, что дальше, что?

— Избили, Прохорыч, да в окно выкинули... Со второго этажа в окно, на мощный двор... Руку сломали... И надо же было!.. Н-да. Полежал я в больнице, вышел — вот один этот сюртучок на мне да узелочек с бельем. Собрали кое-что маркеры в Нижнем, отправили по железной дороге, билет купили. Дорогой же — другая беда, указ об отставке потерял — и теперь на бродяжном положении.

«Капитан», за несколько минут перед тем гордо державший по военной привычке свою голову и стан, как-то осунулся.

— Ну а игра, Василь Яковлевич, все та же?

«Капитан» встрепнулся:

— Не знаю; из больницы вышел, еще не пробовал. Недели две только руку с перевязки снял.

— Поди, похуже стала.

— А может, отстоялась. Когда я долго не играю — лучше игра. Думаю свести.

— Своди, что же — на красненькую... — Прохорыч незаметно сунул под блюдечко десятирублевку.

— Спасибо, старый друг, спасибо, — выручаешь в тяжкую минуту.

— Мы старую хлеб-соль не забываем!

«Капитан» взял кий в руки.

— За «Капитана» держанье, держу за «Капитана» красный билет! — послышалось во всех углах. Посыпались на столы кредитки... «Капитан» гордо выпрямился.

Его партнер, известный игрок «Свистун», молодой мальчик, начал партию. Ловко, «тонким зефиром», его шар скользнул по боку пирамидки и вернулся назад.

«Капитан» оперся на борт, красиво согнул свой тонкий стройный стан, долго целился и необычайно сильным ударом «в лоб» первого шара пирамиды разбил все шары, а «своего» красного вернул на прежнее место. Удар был поразительный.

— Bravo, «Капитан», bravo! — аплодировала, восхищаясь, бильярдная.

Но «Капитану» было не до того. Он схватился левой рукой за правую и бледный, как мертвец, со стоном опу-

тился на стул. «Свистун» сделал удар — и не отыгрался. Его шар встал посередине бильярда, как раз под всей партией. Стоило положить одного шара и выиграть все.

А «Капитан», удививший минуту тому назад бильярдную своим былым знаменитым «капитанским» ударом, продолжал стонать, сидя на стуле. Вся бильярдная столпилась около него.

Ему дали воды. Он немного оправился и помутившимися глазами смотрел на окружающих.

— Играйте, играйте, ваш удар! — требовал «Свистун» и державшие за него.

— Пусть другой играет, он не может, видите, болен! — говорили противники.

— А болен — не берись! Мы тоже деньги ставили.

— Послушай, «Свистун», я стою надо всей партией, разойдемся! — посмотрев на бильярд, промолвил «Капитан».

— Играйте-с!

«Капитан», бледный, с туманным взором, закусив от боли губу, положил правую руку за борт сюртука, встал, взял кий в левую руку и... промахнулся.

«Свистун» с удара сделал партию и получил деньги. «Капитан» без чувств лежал на стуле и стонал. Кто-то, уплачивая проигрыш, обругал его «старым вором, бродягой».

Его выгнали, больно, измученного, из бильярдной и отобрали у него последние деньги...

Прошло несколько месяцев, о «Капитане» никто ничего не слышал, и его почти забыли. Прошло еще около года. До бильярдной стали достигать слухи о «Капитане», будто он живет где-то в ночлежном доме и питается милостыней.

Это было верно: «Капитан» действительно жил в ночлежном приюте, а по утрам становился на паперть вместе с нищими, между которыми он был известен за «безрукого барина». По вечерам его видели сидящим в бильярдных разных трактиров.

Он поседел, осунулся, стан его согнулся, а жалкие лохмотья и ампутированная рука сделали его совсем не похожим на бывшего щеголя-капитана.

Идут годы, меняется время. Сейчас лучшие игроки объединяются в бильярдные клубы, федерации и ассоциации, что гарантирует им при поддержании высокой игровой формы участие в различных состязаниях. Бильярдисты-профессионалы наших дней — это, как правило, вполне обеспеченные люди. Их труд и высокое мастерство, которое они демонстрируют на многочисленных коммерческих турнирах самого разного масштаба, хорошо оплачиваются. Да и сами условия проведения таких турниров: разнообразие видов современных игр, высокое качество бильярдного инвентаря, солидные размеры и хорошее оборудование спортивных помещений — все это привлекает к бильярду все большее количество поклонников. Бильярд превратился сегодня в один из самых интеллектуальных и престижных видов спорта в мире.

Глава 8

ПСИХОЛОГИЯ И ЭТИКА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ

Азбука игровой психологии

Игра — одно из замечательных явлений жизни. Будучи на первый взгляд вроде бы бесполезной, на самом деле она представляет собой сложный психологический процесс и является жизненно необходимой. Известно много различных теорий игры — К. Гросса, Ф. Шиллера, Г. Спенсера, К. Брюллера, З. Фрейда, Л. Выготского и др.

Любая игра рождается как бы из подражания трудовому процессу, но вместе с тем имеет от него четкое отличие. Работающий человек делает во многих случаях не то, что ему в данную минуту хотелось бы, а то, что необходимо, нужно, должно. Вступая же в игру, человек удовлетворяет в первую очередь потребность в развлечении и утверждении себя как личности.

В процессе игры ее участник обычно ставит перед собой ряд задач, а именно:

- одержать верх, победить, выиграть;
- попутно приятно провести время;
- удовлетворить потребность нервной системы в игровом азарте, т.е. в состоянии, при котором забываются, отходят на задний план повседневные заботы. В состязании, борьбе все силы человека мобилизуются, человек демонстрирует свои физические и интеллектуальные возможности (умение быстро находить выход из трудного положения, принимать нестандартные решения и успешно их выполнять);

— развить свои способности или отдельные стороны характера и поднять игру до уровня искусства.

Любая игра увлекает людей, заставляет их отдаваться борьбе, переживать всей душой и тем самым доказывать неувядающую силу человеческого духа. На результат любого состязания влияют различные факторы, из которых важнее всего природные способности играющего и эмоциональность его натуры.

Способности — это закрепленная в человеке система психических процессов, определяющих его пригодность для того или другого вида деятельности. Здесь и наследственные предпосылки, и усилия самого человека по развитию природных задатков. Например, среди предков, братьев и потомков И. С. Баха (в пяти поколениях) мы обнаруживаем восемнадцать музыкальных дарований. Среди составляющих таланта важнее всего легкость, быстрота усвоения и широта охвата всех влияющих на результат данной игры приемов.

Наблюдается и раннее, и позднее проявление способностей. Нередки случаи, когда человек в юные годы ничем выдающимся не отличается, а в зрелом и даже преклонном возрасте становится крупным специалистом, ученым, художником и т.д. Другие, наоборот, подают многообещающие надежды в молодости, а повзрослев, ожиданий не оправдывают — это так называемые вундеркинды.

Но особого уважения заслуживают люди, рано заявившие о себе и не растерявшие способностей до конца жизни. Таким был, например, один из выдающихся виртуозов кия американец Вильям Фредерик Гоппе (1887—1959). Еще мальчиком он проявил удивительный талант в бильярдной игре, а потом совершенствовал свое мастерство на протяжении всей жизни. В общей сложности В. Гоппе становился чемпионом мира среди профессионалов по различным играм более 50 раз, а также устанавливал рекорды почти в каждой разновидности бильярда.

Другой важный игровой фактор — эмоциональность человеческой натуры. Переживания человека, связанные с отношением к окружающему миру, составляют сферу его чувств и эмоций. Если чувство есть отношение личности к

тому, что она делает, то эмоции представляют собой чувства положительные или отрицательные. Другими словами, человек чувствует с помощью конкретных эмоциональных переживаний. В игре переживания следуют попеременно со знаками «+» и «-», ситуация меняется быстро и непредсказуемо. По окончании партии или ее этапа человеком могут овладеть эмоции, на какое-то время создающие приподнятое или, наоборот, плохое настроение.

К положительным игровым эмоциям относятся, например, любопытство, любознательность, удивление, с которых начинается всякое познание (в нашем случае освоение игры), а также удовольствие, радость, которые испытывает участник состязания, в том числе — в случае победы — в течение значительного послеигрового периода. Удачные, смелые, оригинальные решения и действия других игроков могут вызвать у зрителей и более сильные положительные эмоции: восхищение и преклонение.

К отрицательным эмоциям относятся легкое раздражение, досада, неудовольствие, подавленное состояние. Нарушение принципа справедливости, некорректные действия соперника, несправедливые решения судей могут вызвать крайне отрицательные эмоции — такие, как гнев и даже отвращение.

Кроме вышперечисленных эмоций можно выделить родственные с ними, но занимающие особое место сильные переживания — так называемые аффекты и страсти.

Стремительный, бурный взрыв эмоций, приводящий к разрядке и одновременно к не контролируемым сознанием действиям, представляет собой аффект. Он обычно вызывается внезапными, дезорганизующими психику потрясениями. В современном, все более коммерциализирующемся спорте проигрыш иногда приводит к аффекту. В результате спортсмен оказывается выбитым из колеи, а иногда даже на длительное время утрачивает интерес к соревнованиям.

В состоянии аффекта человек, как говорят, «теряет голову». Поддавшись эмоциональному срыву, он иногда способен на необдуманные поступки. По мере ослабления конфликт переходит в интеллектуальную сферу, стано-

вится предметом спокойного анализа, его влияние на личность падает.

Психологи рекомендуют тем, кто особенно склонен к аффектам, тормозить внезапные взрывы эмоций, не переходить к действиям. В острой ситуации лучше побыстрее покинуть место возникновения конфликта, постараться о нем забыть и переключиться на другое.

Страсть, в отличие от аффекта, более стойкое, надолго сохраняющееся чувство. В зависимости от обстоятельств страсть может вспыхивать на какое-то время, а потом проходить, ослабевать и даже исчезать. Для нее характерны сосредоточенность, «собранность» помыслов и действий, направленных к одной цели.

Известно выражение: «Ничто великое не совершалось без великой страсти». Для бильярдиста страсть — это жажда овладеть всеми техническими, тактическими приемами, это стремление играть как можно чаще и побеждать, т.е. то ценное качество, без которого невозможно достичь серьезных успехов.

Аутотренинг и медитация

После статистического анализа 5000 опросных анкет выяснилось, что на крупных соревнованиях почти половине неудач сопутствует ухудшение психического состояния участников. Причем в 42% случаев спортсмены в ответственные моменты испытывают сильную тревогу и еще примерно 5% — страх, толкающий даже к отказу от дальнейшей борьбы.

Спокойными в экстремальных условиях оставались 25% участников. Многие из этой группы стали чемпионами, призерами либо заняли достаточно высокие места. Еще примерно 25%, испытывая тревогу и страх, все же сумели мобилизоваться, преодолеть эти состояния и в конечном итоге добились успеха.

Первым исследователем стресса считается канадский ученый Г. Селье, который еще в середине 30-х гг. выделил три стадии этого явления:

1. Реакция тревоги (фаза «шока»), понижающая сопротивление организма с включением защитных механизмов.

2. Стадия сопротивления, когда нервная система приспособляется к новым условиям.

3. Стадия истощения защитных механизмов — разбалансирование действий.

Вместе с тем общеизвестно, что стрессовые состояния в ходе спортивного единоборства не возникают спонтанно, из ничего. Обычно они зарождаются значительно раньше, на стадии подготовки. Уже в этот период мешает сосредоточиться «тревожное ожидание», все более заметными становятся повышенная взволнованность, озабоченность, излишняя суетливость в движениях. Контакт с такими людьми затруднен: они отвечают невпопад, болезненно реагируют на шутки, обижаются из-за пустяков, часто невнимательны к советам тренеров, наставников и товарищей. Стараются избегать расспросов, предпочитают уединяться. У некоторых наблюдается частое изменение цвета лица: за покраснением приходит бледность и наоборот; появляется сухость во рту. Накануне соревнований пропадает аппетит, мучает бессонница.

Все эти проявления «тревожного ожидания» особенно характерны для соревнований высокого ранга, встреч с заведомо сильными или с ранее неизвестными соперниками. Постоянное напряжение лишает спортсмена необходимого ему отдыха, а во многих случаях просто истощает его нервную систему.

Серьезной проблемой в подготовительный период может стать реакция невротического пресыщения, возникающая на фоне слишком интенсивных игр и тренировок.

Л. Тиссен в книге «Время стрессов» (М., 1990) приводит такой пример. Баскетболист П., спокойный, уравновешенный по натуре, выносливый, с бойцовским характером, в совершенстве владеющий техникой игры, по результатам первой половины чемпионата страны был признан лучшим игроком. В каждой встрече он находился на площадке примерно по 80% игрового времени, принося команде немало очков. Таким образом, как ключевой игрок команды он нес на своих плечах основную нагрузку.

Но однажды спортсмен неожиданно заявил: «Мяч стал мне противен, смотреть на него не могу; ужасно надоел баскетбол!..» У П. пропало желание и тренироваться, и участвовать в состязаниях. Несмотря на снижение тренировочных нагрузок и психотерапию, спортсмен до конца сезона так и не смог восстановить своей лучшей формы.

Возникает законный вопрос: как преодолеть нежелательный для спортсмена стресс? Конечно, многое зависит от тренеров и психогигиенистов, но все же главная роль в преодолении неблагоприятных психологических состояний отводится самому спортсмену. Ему следует изучить свой организм и освоить способы защиты от стресса, или, как часто называют их в последнее время, методы психической или психологической саморегуляции.

К числу таких методов, давно зарекомендовавших себя с лучшей стороны, относится система аутогенной тренировки, разработанная и впервые описанная в 1932 г. берлинским невропатологом Иоганном Шульцем в монографии «Аутогенная тренировка — сосредоточенное расслабление».

В основу метода аутогенной тренировки были положены системы саморегуляции Древнего Востока, основанные на гипнотическом самовнушении. Проводя многочисленные сеансы гипноза, Шульц обратил внимание на однотипность ощущений у пациентов и возможность добиваться при этом сознательного расслабления мышц, вызывать в теле ощущения тепла, тяжести или облегчения, что, в свою очередь, позволяет ввести в дремотное состояние без вхождения в сон.

В первом издании монографии Шульц отмечал, что по своей внутренней сути аутогенная тренировка направлена на перестройку сознания человека и что аутотренинг подходит больше людям интеллектуального типа, особенно если они обладают достаточными волей и упорством.

Собственно, метод Шульца представляет собой шесть предложений-самоприказов, которые мысленно многократно проговариваются спортсменом:

Я совершенно спокоен.

1. Моя правая (левая) рука (нога) тяжелая. Обе руки тяжелые.

2. *Моя правая (левая) рука (нога) теплая. Обе руки и обе ноги теплые.*

3. *Сердце бьется мощно и ровно.*

4. *Дыхание совершенно спокойно.*

5. *Мое солнечное сплетение излучает тепло.*

6. *Мой лоб приятно прохладен.*

Весь курс обучения рассчитан на несколько месяцев, после чего каждый освоивший метод приобретает способность достигать необходимого расслабления. Это метод с большой пользой уже много лет применяется при лечении ряда нервных заболеваний. Сам И. Шульц уже в послевоенное время впервые применил его в работе со спортсменами. В 13-м (1970) издании книги, еще при его жизни, Шульц предостерегал от занятий аутотренингом без врачебного контроля. Вместе с тем, по его мнению, каждый спортсмен после соответствующего обучения способен сам себе помогать без посторонней помощи. После опубликования метода Шульца появилось много вариантов ауто-тренинга, и в том числе учитывающих не только специфику разных видов спорта, но и разработанных индивидуально для конкретного спортсмена.

Характерно, что многие спортсмены, даже незнакомые с трудами психологов, интуитивно приходят к необходимости саморегуляции. При этом очевидна взаимосвязь между интеллектом человека и возможностями использования психологической саморегуляции. Заметим, что победители крупнейших соревнований, как правило, высокоинтеллектуальные личности, а многие сегодняшние чемпионы и призеры практически во всех видах профессионального спорта применяют методы саморегуляции, немало измененные ими для самих себя.

Аутотренинг является одним из важнейших рычагов самовоспитания человека как личности. К числу особенно ценных результатов систематических психорегулирующих тренировок относятся:

- развитие мышления;
- лучшее познание и понимание самого себя;
- повышение общей эрудиции;
- развитие волевых качеств, самостоятельности, уст-

ранение ненужных колебаний при выборе средств и методов ведения спортивной борьбы;

— снижение тревожности в повседневной жизни;

— у спортсмена организуется «внутренняя речь», он отдает самому себе приказы, обязательные для исполнения.

Действенным средством снятия нервного и мышечного напряжения, к которому с недавнего времени у нас все чаще стали прибегать, является медитация. Суть ее в умении ввести себя в состояние полной безмятежности и отрешенности от внешних объектов и внутренних переживаний.

Зародилась медитация в индийской и буддийской йоге, развитие получила в духовных упражнениях иезуитов, в учении мусульман-суфиев и в некоторых школах психоанализа, направленных на совершенствование личности. Иногда ее называют гигиеной души. Индийский физик Махариши Махеш-Йога в целях приспособления техники йоги для «западного» человека, создал так называемую «трансцендентальную медитацию». Она получила особенно широкое распространение в США в 60-х гг. XX в. К настоящему времени в Америке медитация используется как здоровыми людьми (в том числе в спорте), так и при лечении наркоманов, алкоголиков, для снятия у больных тревожного состояния, бессонницы и нервного напряжения.

Медитация, в отличие от аутогенной тренировки, не требует перестройки сознания. Наоборот, она предполагает устранение культовых, религиозных и других наслоений. Поэтому медитировать — это значит уединиться, выбрать любую удобную позу и войти в состояние «ничего неделания» и полного отрешения от окружающей действительности.

Значимы в это время лишь дыхательные упражнения, о роли которых еще в 1950 г. писал Герман Гессе: «...Я сумел убедиться, что наилучшим внешним подспорьем для достижения внутреннего покоя могут в самом деле служить дыхательные упражнения... Делайте эти упражнения, как любой человек, который занимается лечебной гимнастикой».

Известный американский специалист по проблемам долголетия Поль С. Брэгг считал, что между рождением человека и смертью лежит жизнь, полностью зависящая от дыхания, этой невидимой пищи, без которой не про-

жить и 5 минут. «Я знаю, — писал Брэгг, — что мы — машины, работающие на воздухе. Я знаю, что кислород — один из величайших поставщиков энергии. Между вдохом и выдохом образуется вакуум. И до тех пор, пока мы пользуемся этим динамическим насосом, мы будем жить... Более 50 лет я изучаю долгожителей и обнаружил, что все они — медленно дышащие люди. Я обнаружил, что чем глубже дышит человек, тем меньше дыханий он производит в минуту, тем длиннее его жизнь... Вот уже в течение многих лет при пробуждении я произвожу несколько медленных и глубоких вдохов и выдохов. В течение дня я периодически повторяю такие дыхательные движения».

Словам Брэгга можно полностью доверять, ибо он доказал их правильность всей своей долгой активной жизнью. Ученый умер в 1976 г. в возрасте 95 лет, находясь в хорошей спортивной форме, и не от старости и болезней, а в результате несчастного случая: во время катания на доске у побережья Флориды его накрыла огромная волна. К сожалению, спасти Брэгга не удалось. Патологоанатом установил, что сердце, сосуды и все внутренние органы этого удивительного человека были в превосходном состоянии.

Но — возвратимся к медитации. Глубокое спокойное дыхание — лишь часть этого метода. Главное в нем — способность почувствовать некое просветление, внутренний зов к полному покою и свободе от каких-либо переживаний.

По мнению Э.М. Рутман, автора недавно вышедшей интересной книги «Надо ли убежать от стресса» (М., 1990), медитация — это не то, что человек может или должен сделать в любой момент времени, а нечто, возникшее скорее по вдохновению, нежели по обязанности.

О талисманах, ритуалах и особых приметах

«Приносящие счастье» талисманы придают спортсмену уверенность. Выполнение всевозможных ритуалов, запоминание счастливых примет повышает психологическую устойчивость. Например, одержав победу, спортсмен

часто стремится и в следующий раз сохранить условия дня успешных выступлений.

В качестве приносящих удачу используются нательные кресты, значки, небольшие фигурки людей и животных, кольца, перстни и т.п. К числу примет относятся «счастливые» дни недели, майки, нагрудные номера и другие предметы спортивной одежды, связанные со временем побед, и даже употреблявшаяся тогда пища.

Сейчас повсеместно производятся ритуальные действия: перед началом матча игроки одной команды сходятся вместе, произносят фразы-клятвы, соединяют руки в едином рукопожатии и т.п. А многократная чемпионка мира и Европы по скоростному бегу на коньках А. Кейлен-Деелстра однажды по прибытии на стадион обнаружила, что забыла свой талисман — «счастливую» золотую цепочку — в гостинице, в 20 км от стадиона. Риска опоздать к старту, она бросилась на машине обратно и возвратилась с талисманом. Свою победу спортсменка объяснила тем, что успела вовремя обнаружить отсутствие цепочки. Сами спортсмены не склонны много распространяться о своих приметах и талисманах, считая их чем-то вроде «секретного» оружия.

Искусство расслабляться

Рассмотрим кратко сущность релаксации (расслабления) и ее пользу. В спорте представление о релаксации связывается обычно с расслаблением мышц. Чем больше расслаблена мышца в начале производимого ею сокращения, тем на большее усилие она способна потом. Например, если бильярдист перед нанесением удара сильно напрягает руку, движение битка не будет таким стремительным, как если бы удар наносился изначально хорошо расслабленной рукой. Этот же закон распространяется и на мышцы ног.

Американский тренер Ларри Снайдер считал главным достоинством его воспитанника, всемирно известного легкоатлета Джесси Оуэнса, «способность сознательно конт-

ролировать свои действия... с полным сознанием того, что... стараешься совершить, и все же оставаться расслабленным».

В спортивной литературе не раз отмечалось, что артистическая игра бразильских футболистов в течение многих лет объясняется в первую очередь хорошей расслабленностью мышц тела, расслабленностью, к которой в этой стране приучают будущих кудесников мяча с самого раннего детства.

Взмахи кием расслабленной рукой не только помогают наносить сильные удары, но и повышают их точность. Кроме того, игроки, которые во время тренировок и соревнований умеют сохранять свои мышцы расслабленными, меньше устают и, следовательно, имеют больше шансов достичь успеха.

Чем же еще может быть полезна релаксация? Оказывается, что работа всех мышц, покрывающих скелет спортсмена, тесно связана с головным мозгом. От каждого мышечного волокна в мозг постоянно поступают сигналы. Они сообщают нервной системе о том, в каком состоянии находится та или иная мышца. Когда же мышцы расслаблены, поток сигналов от них уменьшается и мозг тоже начинает успокаиваться. При этом снижается психическая активность, участки мозга постепенно переходят в состояние покоя, а затем впадают в отдых-сон.

Спортсмены, овладевшие мышечной релаксацией, могут на несколько секунд погрузить себя в состояние глубокого успокоения, граничащего со сном. Именно такой короткий самовнушенный отдых-сон прекрасно восстанавливает силы, нервно-психологическую свежесть. Рекомендуется использовать его в промежутках между играми, в тех случаях, когда в течение одного дня участнику турнира предстоят встречи с несколькими соперниками.

Российский врач-психотерапевт Анатолий Алексеев рекомендует использовать расслабленный мозг для самовнушения (самогипноза). Такая методика психологической тренировки называется аутогипноидеомоторикой. Она все шире применяется в тех видах спорта, где точные движения играют решающую роль.

Возникает закономерный вопрос: если расслабление мышц ведет к успокоению головного мозга, то возможна ли при этом высокая психическая активность, без которой успеха не достичь? Оказывается, именно на этом противоречивом сочетании мышечного расслабления и повышенной психической мобильности основаны все сколько-нибудь значительные спортивные достижения. Опытные мастера эту способность вырабатывают постепенно в процессе тренировок и соревнований.

Достоин внимания и метод релаксации Бенсона. Он появился в 70-х гг. в результате анализа существовавших к тому времени вариантов техники аутотренинга и медитации. Здесь должны быть соблюдены следующие условия:

1. Спокойная обстановка.
2. Объект сосредоточения.. Им может быть какое-нибудь слово, которое не следует никому сообщать.
3. Пассивное отношение. Полная освобожденность разума от мыслей, целей; опустошенность сознания.
4. Удобная поза. Главное — комфорт и возможность расслабиться.

При этих исходных позициях Бенсон рекомендует расслабляться в следующей последовательности:

1. Сидеть спокойно.
2. Закрывать глаза.
3. Расслабить все тело, начиная с мышц ног и кончая мышцами лица.
4. Дышать через нос. «Осознать» свое дыхание. После выдоха произнести про себя слово, например «один». Вдох... выдох — «один», вдох... выдох — «один» и т.д. Дышать глубоко, легко и естественно.

5. Сохранять принятую позу от 10 до 20 минут. Можно открыть глаза, чтобы взглянуть на часы. Когда установленный срок пройдет, можно посидеть еще несколько минут сначала с закрытыми, а потом с открытыми глазами.

6. Не беспокоиться о том, насколько глубоко расслабление; не напрягаться.

Такая техника релаксации не требует специального обучения ей и каких-либо особых тренировок. Применять

ее следует 1—2 раза в сутки в любое время, но не раньше, чем через 2 часа после еды.

По опубликованным данным, большинство применявших этот метод испытывали чувство покоя и расслабления. У некоторых возникало ощущение удовольствия, хорошего самочувствия. У некоторых не возникло никаких ощущений. Однако у всех обнаружено снижение потребления кислорода. Одни нуждаются в полной тишине, другие практикуют расслабление в транспорте. Многие применяют методику, лежа в постели, чтобы затем заснуть. «Было бы полезно, — отмечал Бенсон, — введение в современную культуру ежедневной утренней релаксации с помощью любой техники вместо утреннего кофе».

Итак, мышечное расслабление и элементы самогипноза могут порой способствовать точности ударов по прицельным шарам, снижению усталости, быстрому восстановлению физических сил и хорошему психологическому настрою. Поэтому каждому спортсмену, решившему достичь в бильярде серьезных успехов, стоит взять на вооружение и эту методику.

Советы Джима Лоэра

По характеру спортивного противоборства бильярд во многом схож с теннисом. Поэтому бильярдистам полезно ознакомиться с системой американца Джима Лоэра — штатного психолога в теннисной академии Ника Боллеттери. Лоэр помогает спортсменам противостоять психологическому прессингу и добиваться победы в самых, казалось бы, сложных условиях. Каждую игру он рассматривает как поединок личностей, позиций, характеров и связывает поведение спортсмена в напряженном поединке с типом характера. При этом выделяются три основные категории спортсменов:

- 1) стойки;
- 2) эмоциональная личность;
- 3) смешанный тип реакций.

При прочих равных условиях преимущество получает

спортсмен стойческого характера, которого характеризует и самообладание в острые моменты борьбы, и способность к вдумчивому анализу своих действий.

Спортсмены-стойки ведут игру в условиях жесткого прессинга особенно сильно: чем выше цена поединка, тем собраннее они его проводят. Игроки второго типа во встречах с такими партнерами в острые моменты, как правило, не выдерживают напряжения и пассивно проигрывают борьбу. По мнению Лоэра, спортсмены с ярко выраженным эмоциональным характером хотя и склонны к внезапным всплескам энергии и связанным с ними удачным действиям, в то же время чаще подвергаются различным психологическим срывам. Именно их решения часто непредсказуемы, и, следовательно, им помощь психолога нужна больше всего.

В бильярде, например, неудачное начало партии может привести к эмоциональному сбою: допустив подряд одну-две промашки, которыми удачно воспользовался соперник, игрок эмоционального типа теряет равновесие, действует неуверенно. Он начинает испытывать психологический прессинг, с обреченностью ожидая очередной ошибки и, как следствие ее, успешных действий партнера.

У спортсменов эмоционального типа, как правило, сильно развито чувство воображения. Бывает, что на протяжении всего состязания «прокручиваются» в сознании предыдущие промахи. Игрок досадует и ругает себя.

Лоэр считает, что играть под страхом ошибки невозможно, и дает для таких случаев несколько психологических «рецептов». В ходе предматчевой подготовки рекомендуется:

- избегать чрезмерных тренировок; систематически отдыхать и отвлекаться от всего, связанного с игрой;
- стараться, чтобы все тренировки и упражнения приносили удовлетворение, а особенно — сама игра;
- при необходимости снижать нагрузку, обращаться к активному отдыху или, наоборот, усиливать тренировочную работу, совершенствовать игровую технику;
- овладеть искусством снижать избыточное возбуждение и приводить себя в состояние готовности к борьбе, изменяя при необходимости мотивацию игры (например, «я

играю потому, что мне это интересно, приносит радость, а не потому, что должен»);

— за день-два до ответственных состязаний для снятия стресса, связанного со страхом «неизвестности», полезно переключиться в неспортивную сферу (встречи с друзьями, прогулки и т.п.);

— внимательно следить за так называемыми стрессинг-сигналами своего организма.

Важно помнить, что перетренированность ведет к пресыщению игрой. О наступлении такого состояния говорят индивидуальные для каждого игрока стрессинг-сигналы, например: быстрая утомляемость, потеря внимания, ухудшение настроения, утрата интереса к игре, снижение общего тонуса и другие проявления депрессивно-тормозных процессов, приводящие в итоге к резкому снижению результативности игры.

И наоборот, положительные эмоции, продуманный распорядок дня надежно предохраняют от переутомления и даже при интенсивных тренировках позволяют легко переносить значительные физические и психологические нагрузки.

Для вывода себя из состояния скованности во время турнира Лоэр рекомендует:

— уметь мгновенно забывать о неудачах, расслабляться в коротких интервалах между ударами, тут же мобилизуясь на очередной игровой эпизод;

— направлять отрицательные эмоции в конструктивное русло, стараясь компенсировать допущенную ошибку результативным ударом или удачным тактическим ходом. Если же все идет хорошо, игра получается, не надо слишком радоваться успехам, лучше оставаться постоянно собранным.

Но вот разыграна последняя партия турнирной встречи. Победитель, улыбаясь, принимает поздравления; проигравший вынужденно, без особой радости, но соблюдая игровой этикет, поздравляет партнера, стараясь не смотреть на зрителей. Настроение и самочувствие недавних соперников различно. И все же им надо внимательно разобратся: какой получилась встреча?

Если побежденному важно установить главные причины проигрыша, то победителю необходимо выяснить, за счет чего достигнут успех: по причине низкой квалификации партнера, его неудачных действий или же в результате собственной аккуратной, результативной игры, позволившей победить соперника сильного, так же хорошо игравшего, не допуская серьезных промахов. Лоэр советует по окончании ответственного поединка обоим партнерам вспомнить все нюансы борьбы и наряду с тактико-техническим анализом разобрать встречу с точки зрения психологии. Игроки высокой квалификации часто по своему техническому потенциалу оказываются примерно равными, а победу приносит лучшая психологическая подготовка.

Лоэр стал фиксировать настроение игрока после удачного или же неудачного удара с помощью видеокамеры. В результате последующего анализа удалось «подсмотреть» жесты, мимику и другие бессознательные действия спортсмена. Уже зная результат игры, можно выяснить истоки неудач или успешных действий.

На тренировках Лоэр вооружает спортсменов мини-компьютерами в виде наручных часов, сигнализирующими о деятельности сердца во время игры. Сопоставляя их показания с данными видеозаписи, удалось установить, что досада, злость, раздражение и сопутствующие им мимика и жесты резко учащают пульс, тревожат сердце.

Красной нитью в методике американского психолога проходит мысль о том, что главная цель — не победа любыми средствами, а борьба, главное — почувствовать прелесть трудностей, напряжения и радость преодоления себя. Все сложности и проблемы заключены прежде всего в нас самих. Если во время игры наступил психологический спад, надо мобилизоваться самому, а не ждать помощи тренера или психолога. Уныние, потеря концентрации внимания, мышечная скованность — верные предвестники неудачи.

Перечислим еще несколько правил-советов, которыми делится Лоэр в книге «Совершенствование психологической устойчивости спортсменов» (1986).

1. Уверенная поза. Необходимо вырабатывать уверенные движения и внутреннюю невозмутимость после неудачных действий и эмоциональных срывов. Реакция на ошибку должна быть одна: все нормально! Это надо уметь показать своим видом. Ни единого жеста, обнаруживающего досаду или раздражение при неудаче!

2. Зрительный контроль. В перерывах между партиями взгляд лучше направлять вниз или на отдельные элементы спортивного инвентаря, чтобы внимание не расплывалось.

3. Дыхание. Глубокое размеренное дыхание успокаивает. Во время удара полезно сделать резкий выдох — это способствует короткой эмоциональной разрядке.

4. Бескомпромиссность в борьбе. Как бы ни было сложно, «противник» должен постоянно чувствовать, что сражаться вы будете до конца.

5. Никаких негативных самооценок. Находясь под прессингом, внушайте себе, что жаркая схватка — это то, за чем вы сюда пришли и что именно это вас привлекает в самой игре.

Лицом к лицу с партнером

В. Борахвостов известен как автор опубликованной в 1966—1968 гг. в журнале «Наука и жизнь» серии статей о бильярде. В середине 30-х гг. в партии с Валерием Павловичем Чкаловым он в решающий момент (игра шла в «последнем» шаре) поторопился, забыл помелить кий и дал промах, в результате чего «свой» вышел на удобную позицию. Чкалов красиво положил в угловую лузу последний шар и одержал эффектную победу, хотя в целом уступал своему партнеру в классе игры.

Психологическая подготовка спортсмена, его умение сдерживать азарт, не быть торопливым в самые ответственные игровые эпизоды — крайне важны. Надо уметь полностью сосредоточиться и сконцентрировать внимание на составляющих удар элементах: нормальном положении корпуса и рук, выборе точки прицела и непосредственно ударе кием по шару.

При этом надо постоянно поддерживать наклейку кия в надлежащем состоянии. При недостаточной концентрации внимания, рассеянности и несобранности возможен либо промах при попытке положить шар в лузу, либо неправильный отыгрыш, в результате которого соперник получает благоприятное для удара расположение шаров.

Способность сконцентрировать внимание на своих действиях, по мнению специалистов-психологов, является своего рода искусством, которое необходимо постоянно и регулярно совершенствовать.

Суть бильярда способствует такому тренингу. По данным современной психологии, в структуре внимания главными являются концентрированность (аллертность) и степень сосредоточенности (диффузность).

Если концентрированность внимания в значительной мере зависит от вида спорта, то на степень сосредоточенности сильно влияют внешние причины, в частности помехи. В бильярде это могут быть некомфортная обстановка в помещении, шум, разговоры, подсказки со стороны зрителей и т.п. И здесь многое зависит от самого человека. Как правило, бильярдисты-мастера умеют полностью «погрузиться» в игру, предельно сконцентрировать внимание на ударах и не реагировать на внешние обстоятельства.

Начинающим спортсменам следует избегать ложного пути, когда удар выполняется «на зрителя», с целью «блеснуть» или, как говорят, «сорвать аплодисменты». Такой «показной» стиль игры обычно приводит к сбоям в ответственных поединках, а чаще всего к проигрышу.

В стрельбе, бильярде и близких им по характеру видах спорта важно не столько противостоять внешним помехам, сколько сосредоточиться на собственных ощущениях: хладнокровии, внутреннем спокойствии в самые решительные моменты состязания. Эта концентрация внимания включает также контроль за сердцебиением и частотой дыхания.

Если же такой саморегуляции нет, предпринимаются попытки объяснить неудачу изначальной нервозностью и медленным переключением в ходе игры внимания с внешних факторов (помех) на внутренние.

С точки зрения психологии, очень важно и хорошо ориентироваться в быстро меняющейся по ходу игры обстановке. Иногда достаточно двух-трех ударов, чтобы расположение шаров резко изменилось. В этих условиях стремление быстро «схватить» возникающие комбинации шаров, мгновенно оценить возможные варианты — признак высокого мастерства.

В бильярде тесно связаны психологическая устойчивость и физическая выносливость. По неписаному правилу следует играть подряд не более 1,5—2 часов. Именно физическая усталость приводит, как известно, к психологическим сбоям.

Еще одну интересную особенность обнаружили зарубежные психологи. Доведение техники в каком-либо виде спорта до автоматизма, как оказалось, имеет и свои недостатки, а именно: «автоматические», как бы по привычке, по инерции движения (удары) снижают способность к совершенствованию, а обнаруживать конкретные причины совершаемых ошибок становится труднее.

Так, прилично играющий бильярдист-практик (типа дореволюционного «промышленника») в обычной игре с привычными партнерами, зная особенности стола, почти постоянно выходит победителем. Но случись ему играть на другом столе, с незнакомыми соперниками — как вдруг он начинает совершать элементарные, казалось бы, ошибки и в результате терпит неудачу.

Творческое отношение к бильярдной игре крайне важно. Нельзя всегда основываться на каких-то одних, пусть даже хорошо освоенных технических приемах и ударах. Следует постоянно совершенствовать технику, дополнять ее изобретательностью, импровизацией и вдохновением.

Пожалуй, ни одна другая игра не вызывает столько разноречивых толков, как бильярд. В начале книги уже отмечалось, что борьба, стремление превзойти, одолеть соперника — характерная черта бильярда как вида спорта. Но одного желания одерживать верх во всех поединках далеко не достаточно. Необходимо еще и умение технически правильно сыграть шары в лузы, владеть «своим» ша-

ром и в каждом фрагменте игры, а также в серии из нескольких партий правильно выбирать тактику.

Когда техника и тактика не только изучены теоретически, но и творчески применяются на практике, бильярдная игра становится не только видом спорта, но и искусством. Здесь так же, как в футболе, боксе, шахматах и других видах спорта, наряду со встречами ordinarily, вылетающими из памяти уже на другой день бывают партии яркие, которые потом неоднократно вспоминаются и становятся образцом для подражания.

Отметим еще один важный элемент спортивной психологии. Нередко над игроком, словно дамоклов меч, «нависает» слава его партнера — чемпиона, призера какого-нибудь турнира или просто известного мастера. Подсознательная неуверенность и даже страх перед авторитетом формируют «комплекс неполноценности».

Довольно точно эту особенность подметил Гарри Каспаров в своей книге «Безлимитный поединок» (М., 1989), где он пишет (с. 126): *«Думаю, здесь уместно сказать об одном феномене... на который, по-моему, еще никто не обращал внимания... Как бы удачно ни складывалась ситуация на доске, как бы глубоко вам ни удавалось проникнуть в тайны позиции, авторитет чемпиона, гипноз его титула оказывают сильнейшее влияние на каждое ваше решение. Я бы назвал это феноменом чемпионского титула...»*

В такой обстановке при прочих равных условиях многое зависит от индивидуальных особенностей человека. Если он по характеру решителен, невозмутим, малочувствителен к внешним воздействиям, играет осторожно и в то же время идет на разумный риск, такой «комплекс» быстро преодолевается и борьба даже с очень сильным противником может получиться интересной.

Характеру же горячему, вспыльчивому, да еще неустойчивому к различным помехам преодолеть отмеченный «комплекс» значительно труднее. Как правило, такой спортсмен чаще допускает ошибки; игра ведется, по существу, «в одни ворота» и, следовательно, зрелищно неинтересна.

Но преодолеть психологическую скованность можно соответствующими тренировками в предсоревновательный период, и тогда игрок с характером второго типа на какое-то время выработает в себе здоровую агрессивность по отношению к сопернику, и это позволит ему во многих случаях преодолевать предыгровую робость и проводить встречи достойно.

Во многих странах, например, непосредственно перед боем боксерам-профессионалам устраивают короткие словесные поединки. При этом будущие соперники по очереди, в рамках элементарных нравственных норм, дают друг другу нелестные, часто остроумные и забавные характеристики, заведомо преуменьшают возможности противника и, наоборот, преувеличивают свои способности и рекламируют себя.

Такие словесные поединки хорошо психологически настраивают, обостряют жажду борьбы, стремление в ходе поединка выполнить свои обещания. В конечном счете интерес к данному спортивному мероприятию только повышается.

Примеров можно было бы привести много, но мы ограничимся лишь двумя — из жизни боксеров.

30 октября 1974 г. в г. Киншаса в Заире состоялся «матч века» между американцами — абсолютным чемпионом мира 1973 г. по боксу Джорджем Формэном (награжденным прозвищами Большой Джон, Слон и Монстр) и экс-чемпионом мира легендарным Мохаммедом Али (прозвище Газель), по подвижности не имевшим себе равных среди тяжеловесов. Его знаменитая формула победы была: «Парить мотыльком и жалить, как оса».

До этого поединка Али уже был чемпионом мира и решил во второй раз завоевать почетный титул. Формэна иногда называли «Король нокаута». В истории профессионального бокса он занимает первое место среди абсолютных чемпионов-тяжеловесов по числу решающих ударов: 61 нокаут в 65 боях (93%). В ходе подготовки к матчу между соперниками развернулась настоящая «психологическая война». В ней по традиции приняли участие как спортсмены, так и их тренеры.

«Я вырастил монстра, которого не может побить ни один человек на Земле», — утверждал в одном интервью тренер Формэна Дик Сэдлер. И он был недалек от истины. Никто из боксеров не знал, какова выносливость Джорджа и умеет ли он держать удар. Но вины Формэна в этом не было, поскольку он обычно нокаутировал соперников в 1-м, 2-м или 3-м раунде и никому из них не удавалось ни добраться до подбородка Монстра, ни продержаться на ринге до финального гонга.

Мохаммед Али обещал сделать и то и другое: «Формэн — слон, я — газель. Если слон поймает газель, он раздавит ее, если же нет — газель загоняет его насмерть. Первые три раунда будут критическими для меня, последние три — для Формэна. Его цель — догнать меня, моя — загнать его. Слон никогда не догонял газели. Поэтому победителем буду я».

В свою очередь, тренер Формэна заявил: *«Бог одарил Али скоростью, но от судьбы не убежишь. Его судьба — Джордж. Мне очень жаль, что он положит конец спортивной карьере Мохаммеда, сделавшего так много для пропаганды бокса. Но все великие рано или поздно сходят со сцены». В ходе дальнейшей словесной полемики Формэн иронически советовал Али «...обратиться за помощью к колдуну». Али, выступая на очередной пресс-конференции, заявил, что он будет «танцевать вокруг Формэна, как матадор вокруг быка». «Я не только величайший боксер в истории ринга, но и выдающийся танцор. — продолжал экс-чемпион мира, — Формэн же неподвижен, как мумия...»*

Бой проходил на стадионе в присутствии 70 тыс. зрителей. После семи раундов Али вел по очкам, а в восьмом раунде за 2 минуты 58 секунд нокаутировал Формэна, совершив своеобразный подвиг, ибо триумфальное возвращение Мохаммеда Али на чемпионский трон в Киншасе явилось вершиной его спортивного пути.

Но самое удивительное, что, как сообщала пресса, Али вел бой с Формэном, делая все наоборот — не так, как ожидали, вопреки логике, опыту, обстоятельствам, правилам. Он стоял на ринге почти неподвижно, словно живая мишень для противника, способного размолотить все, что попа-

дет под его литые кулаки. Он упрямо отказывался от своего самого эффективного оружия — исключительной подвижности.

На самом деле сенсационный парадокс таит в себе тактическую мудрость. Али сознательно отказался от использования своих быстрых ног, чтобы блестяще продемонстрировать быстроту рук, к чему Формэн был меньше всего готов. Этот успех, несомненно, явился результатом удачной психологической подготовки и в очередной раз доказал преимущество творчества, проницательности перед прямолинейностью силы.

25 мая 1976 г. на ринге в Мюнхене Мохаммед Али в очередной раз встретился с одним из претендентов на мировую корону — чемпионом Европы и Великобритании в тяжелом весе Ричардом Данном. На предматчевой пресс-конференции Данн держался стойко, но все же проиграл словесный поединок «по очкам». Когда Ричард, который служил в воздушно-десантных войсках, предложил именитому сопернику перед встречей на ринге посостязаться в парашютных прыжках, Али ответил: «*Это хорошо, парень, что ты умеешь точно приземляться, в матче со мной это тебе здорово пригодится*». Как видно, при обмене «комплиментами» нашлось место вполне доброжелательному юмору.

Свой бой на ринге Али начал так же, как с Формэном: меньше, чем обычно, работая ногами, постоянно открывался, провоцируя англичанина. Данн пробовал атаковать. В четвертом раунде под крики зрителей «Иди ближе!» Данн бросился на Мохаммеда, однако затем трижды оказывался в нокауте. В пятом раунде рефери остановил бой, объявив победу чемпиона нокаутом.

Это всего лишь два эпизода из жизни прославленного американского боксера Мохаммеда Али. Мы видим, что самовнушение спортсменами временной враждебности друг к другу перед состязанием привлекает внимание зрителей, соперники психологически настраивают себя и окружающих на интересное, захватывающее зрелище, «заряжаются» на то, чтобы продемонстрировать все лучшие приемы из своего арсенала.

Нечто подобное происходит и в шахматном мире. Например, много пишут и говорят о «выяснении отношений» между Каспаровым и Карповым. Международный арбитр и шахматный журналист А. Геллер так прокомментировал этот феномен: «*Думаю, когда шахматисты играют в таких матчах... отношения у них не могут быть хорошими. Один мой знакомый гроссмейстер как-то сказал: чтобы стать чемпионом мира, нужно быть... одним словом, очень плохим человеком. На мой взгляд, верно. Слишком большое напряжение испытывают спортсмены во время матча. Это совсем не значит, что в дальнейшем Карпов и Каспаров не могут оказаться по одну сторону*».

Когда в свое время В. Смыслов и М. Ботвинник боролись за звание чемпиона мира, отношения между ними были совершенно невозможными. Но прошло несколько лет, и они подружились... И я вполне допускаю, что через какое-то время, когда появится, например, третий шахматист, который будет на равных конкурировать с ними, Карпов станет помогать Каспарову или, наоборот, Каспаров — Карпову... Конфликты в шахматах были всегда. Мы раньше просто меньше о них знали. В какой-то степени эти конфликты даже помогают развитию игры, не дают «застояться» самим спортсменам, на какой бы ступени мастерства они ни стояли».

Как видно из приведенных примеров, психологические конфликты между соперниками играют роль своеобразного допинга, стимулирующего выработку бойцовских качеств. К сожалению, в нашей стране долгое время вопросы игровой психологии специалисты либо не занимались вовсе, либо уделяли им явно недостаточное внимание.

В период подготовки к турнирам и важным встречам с ранее неизвестными, но именитыми партнерами надо стараться преодолеть так называемый «комплекс неполноценности». Полезным при этом может стать соответствующее самовнушение по типу аутотренинга или, как иногда говорят, дача определенной самоустановки — например, следующей:

«На время игры партнер является моим непримиримым противником. Я должен его одолеть. Да, он, возмож-

но, сильный игрок, но если я проведу свою игру смело, но аккуратно, в своем обычном стиле, без спешки, буду сдерживать излишний азарт, уверенно сыграть явные подставки, не поддаваться на сомнительные, так называемые заманивающие удары и подставки, то все это поможет мне не только вести игру на равных, но при благоприятных условиях и одержать победу».

Такой аутотренинг стоит практиковать как можно чаще и, что самое главное, обязательно следовать собственным установкам.

У бильярда есть присущие только ему особенности. В процессе игры партнеры постоянно находятся вблизи друг от друга. При этом малейшие проявления непривлекательных и, наоборот, хороших черт характера заметно влияют на ход борьбы. Скажем, по оттенкам темперамента соперник может быть беспечно-веселым или желчно-раздражительным (ворчун), серьезным или шутником.

Бильярд требует от игроков особой тактичности, терпения и, главное, сдерживания отрицательных эмоций. Истинная культура игры подразумевает, что все ее участники, включая зрителей, создают обстановку своеобразного спортивного праздника, а джентльменское общение соперников доставляет им истинное удовлетворение.

Когда бильярдист внушает себе временную агрессивность, то имеется в виду, что это должно помочь ему вести игру более аккуратно и в то же время решительно. Но ни в коем случае результатом «заряжающего» аутотренинга не должны быть грубость или другие формы неуважения к партнеру.

Опытные бильярдисты единодушно отмечают, что есть какая-то странная, почти необъяснимая зависимость между настроением игрока и успешностью его действий, так называемым «счастьем» или «невезением». Почему один сегодня «в ударе», а другой, наоборот, играет слабо? Конечно, что-то решает и удача, но до известной степени судьба игрока находится в его собственных руках.

Вот типичная ситуация. Бильярдисту хочется поиграть, он испытывает легкое возбуждение, спешит занять место у стола, тщательно готовит кий. Партия началась.

Первые удары у игрока тверды, а после двух-трех удачно положенных шаров уверенность прибавляется, и вскоре он одерживает победу.

Следующая партия будет для него уже более напряженной, так как соперник приложит все силы, чтобы отыграться. Но, если победитель опять проявит активность, выдержку, смелость и точность, он может выиграть вторую и третью партии. Иногда кажется, что такой удачливый игрок в этот день просто непобедим.

Здесь имеет место психологический феномен, когда способности игрока в начале партии достигли максимума, на него сошло вдохновение, при котором зрение обострено и рука тверда, а шары сыграваются почти без прицеливания. А что же проигравший?

Ему рекомендуется два варианта действий. Видя, что партнер «в ударе», благоразумно после второй или третьей проигранной партии отставить кий в сторону. Если же у обоих есть время и желание играть дальше, то хладнокровный партнер, которому вначале «не повезло», должен как бы переждать, когда кончится «везение» его удачливого соперника, а затем самому своими уверенными действиями «сбить» того «с удара», отыграться и даже победить.

По этой типичной ситуации видно, что настоящая бильярдная игра есть искусство тонкое, представляющее собой соревнование интеллектов. Результат состязания при этом зависит не только от природных способностей, но и от психологической устойчивости игроков, их терпения, умения преодолеть себя в трудных положениях.

На успешность игры влияет и знание особенностей луз, поля, бортов стола, а также состояние кия, в том числе хорошо ли он подобран по руке. Причем соотношение всех факторов, не поддающееся строгому учету, но влияющее на результат, значимо лишь для соперников примерно равного класса. Состязание партнеров сильного и заведомо слабого не представляет интереса.

Бывает, что соперники часто встречаются за бильярдным столом и достаточно хорошо изучили друг друга. Здесь становится важным учет слабых и сильных сторон

партнера: его «любимых» и «нелюбимых» шаров, податливость партнера на «заманивание» крупными шарами (при игре в «пирамиду») или на сыгрывание «своего» шара и т.п.

Особые психологические проблемы возникают, если у бильярдного стола сходятся неравные по силам партнеры. Может показаться, что начинающему полезно постоянно играть с опытным мастером, что он будет быстро прогрессировать и даже может сравняться со своим учителем. На самом деле все складывается не так просто.

Мастер, чтобы придать игре видимость борьбы, вынужден давать молодому коллеге фору в виде шаров или очков. При этом для наглядности обучения и для поддержки своего авторитета он постарается обязательно выиграть у ученика, для чего применит все свое мастерство. И это ему скорее всего удастся.

Ученик также пытается самоутвердиться, стремится выиграть, но в расчете на фору обычно несколько расслабляется. И, хотя по ходу поединка он наблюдает блестящую кладку шаров мастером и умело выполняемые им отыгрыши и выходы, сам ни повторить эти удары, ни даже понять их сущность не может.

Например, ничто так не искушает неопытного игрока, как кажущаяся легкой возможность сыграть подряд несколько шаров, «удобно» ставших вблизи одной или нескольких луз. Но стоит ему ошибиться в первом же шаре, как все надежды рушатся. А мастер его тут же наказывает, последовательно положив несколько шаров.

Поэтому в большинстве подобных игр ученик, несмотря на полученную фору, все же уступает. А чередой поражений ни игровой техники не улучшает, ни оптимизма не прибавляет, без чего совершенствоваться в игре трудно.

Мастеру, в свою очередь, неинтересны легкие победы. Он не входит в настоящий азарт, и выигрыши не приносят ему удовлетворения. Кроме того, многолетняя практика показывает, что даже очень сильным игрокам далеко не всегда удается стать хорошими наставниками. Поэтому самообучение начинающих бильярдистов и игры между ними оказываются более предпочтительными.

В крупных бильярдных турнирах — своя тактика. На начальном этапе, когда еще не отсеялись слабые участники, лучше не открывать все свои козыри. Полезнее мобилизовать весь технический арсенал на заключительной стадии соревнования, куда выходят лишь высококлассные игроки. В решающих поединках особенно важно применять неожиданные технические приемы (постановку битка за «губу» лузы, отыгрыш или такие удары, как перескок, дуговик, массе и т.п.). Как правило, это сбивает «с удара» соперника. Он начинает чаще отыгрываться, остерегается назначать для покладки в лузы трудные шары.

Бильярд увлекает участников игры, по ходу партии они порой входят в настоящий азарт. Но больше всего переживаний вызывает неудачно сыгранный шар и последовавшая за этим подставка. Очень эмоционально напряженной, как правило, оказывается заключительная часть партии; как уже подчеркивалось, наиболее трудной и в то же время самой увлекательной является игра в последнем шаре.

Но всегда ли игру в последнем шаре нужно вести до победы одного из соперников? Как правило, в начале и в середине турнира каждый игрок, стремясь набрать больше очков, старается обязательно выиграть и не помышляет о ничьей.

Но бывают случаи, когда обоим игрокам нет резона ставить судьбу партии в зависимость от случайной подставки. Обычно решения о ничьей принимаются в завершающей части турнира, в полуфинальных или финальных встречах. Соперники сопоставляют свое турнирное положение с другими участниками и заключают, что ничья выгодна обоим. Компромисс здесь становится жестом взаимного уважения и вполне оправдан, так как говорит о примерном равенстве сторон.

Известно, что неприятнее всего общий проигрыш встречи, состоящей из нескольких партий. Преодолеть отрицательные эмоции в этом случае труднее, чем обычно. Здесь открывается широкое поле деятельности для специалистов-психологов. Есть острая нужда в выработке приемов саморегуляции, с помощью которых можно было бы после неудачи снова настроиться на игру.

Выше мы рассмотрели некоторые особенности игровой психологии применительно к схеме «партнер—партнер». Сейчас в стране резко активизировалась деятельность бильярдных федераций, клубов и секций. Организуются состязания команд разного масштаба. И здесь есть чем заняться психологам.

Каждая команда представляет как бы семью, составленную из спортсменов и тренеров с разными характерами и темпераментами. Как они взаимодействуют между собой? Участникам соревнований нужны научно обоснованные рекомендации по психологии общения в схемах: «игрок—тренер» и «тренер—команда».

В руководящих спортивных инстанциях должно быть сделано все, чтобы забота о поиске талантливых игроков, своевременная поддержка и материальное поощрение «звезд» бильярдного спорта обязательно сочетались с помощью детским и взрослым бильярдным школам и клубам. В них надо создавать настоящую рабочую, творческую обстановку. Не секрет, что спорт у нас становится все более жестким, тотальным — коммерциализуется, и это отрицательно воздействует на духовность. Поэтому надо стремиться, чтобы побудительным мотивом у молодых бильярдистов было желание не только постичь секреты и премудрости игры, но и облагородить, оздоровить свой образ жизни.

Этика игрового противоборства

Наряду с обязательными есть так называемые «неписаные» правила игры, выработанные многолетним опытом. Взаимоотношения играющих должны быть товарищескими. Так, например, недопустимо, чтобы один из игроков во время игры заводил посторонние разговоры со зрителями, со своим соперником, если только не фиксирует у него явную ошибку (туш шаров, выход за линию длинного борта при игре «с рук») или предлагает расход и т.п. Есть игроки, которые, пытаясь воздействовать на партнера, все подставки играют намеренно медленно, бес-

конечно долго прицеливаясь и меля кий. Это прием недостойный.

Непривлекательна и «прижимистая» игра, построенная в основном на отыгрыше и на уходе от сыгрывания трудных шаров. Караулить верные подставки, а затем снова «жаться» по бортам, выждать случая, чтобы «слизнуть» следующую подставку, — все это не может входить в арсенал настоящего бильярдиста.

Во время выполнения удара не принято стоять напротив лузы, в которую целится играющий, облакачиваться на бильярд или держаться за борт. Партнеры не обязаны подсказывать друг другу, предупреждать один другого о возможной ошибке.

Немаловажно, и как ведет себя по отношению к своему партнеру игрок, которому «не повезло», и он проиграл. Самое правильное в его положении — подойти к победителю и обменяться с ним рукопожатием. Поэтому очень важно с первых уроков бильярда воспитывать в себе психологическую устойчивость, выдержку и внутреннее хладнокровие в самых различных ситуациях, в том числе и в неудачных игровых эпизодах.

Довольно часто проигравший считает, что ему не везет, что он «не в ударе», что ему кто-то или что-то мешает и т.п. При этом он зачастую упускает из виду того, с кем играл. На самом деле единственная причина поражения, как правило, заключается в том, что его партнер играл лучше, чем он сам.

Уже в тренировочных играх необходимо приучиться считать партнера судьей своих ударов. На замечания партнера о неправильных, наказываемых штрафом действиях надо реагировать без излишних эмоций. Это поможет в дальнейшем избегать ненужных споров. Необходимо выработать взаимную корректность игроков в отношениях друг к другу, без чего не может быть настоящего спорта.

Очень актуально и сегодня звучат слова, с которыми еще в начале нашего столетия обратился к молодым игрокам замечательный русский теоретик и практик бильярда Анатолий Иванович Леман: «Каждый должен разумно относиться к своим дарованиям, правильно развивать

способности. Вино, беспорядочная азартная игра лишают верности глаза и руки...

Но и игра без страсти тоже неувлекательна. Живая любовь к бильярду, серьезное отношение к игре... благородное отношение к партнеру — вот что делает бильярдную игру привлекательной, а отличного игрока столь интересной личностью. Так надо играть в бильярд!»

В заключение перечислим несколько бильярдных заповедей, которые передаются из поколения в поколение любителями бильярдной игры.

1. Начинать играть с равными себе игроками. Постепенно ищи партнеров все большей силы и привыкай играть с ними без фора, на равных.

2. Силы любого человека ограничены. После 1,5—2-часовой игры необходим хотя бы 1—1,5-часовой перерыв.

3. Избегай игры на плохом столе. Только на хорошем большом бильярде с хорошо подогнанным по руке кием может развернуться и окрепнуть талант спортсмена.

4. Если имеется стремление наряду с приятным отдыхом за бильярдным столом добиться высоких спортивных результатов, необходимы, кроме обыкновенной периодической игры, почти ежедневные упражнения, подобно гаммам на рояле или скрипке, которыми систематически занимается настоящий музыкант.

Глава 9 БИЛЬЯРДНЫЕ ТУРНИРЫ

В последние более чем 40 лет вопросами организации спортивных соревнований (турниров) по бильярду практически никто не занимался, поэтому научно обоснованная современная методика их проведения ждет своих исследователей.

Ниже мы попытаемся обобщить имеющийся опыт такого рода работы. Полезно будет ознакомиться с методикой организации бильярдных соревнований, которая широко применялась в 30-е и первые послевоенные годы. Среди разработок недавнего прошлого есть и такие, которые не утратили своего практического значения до настоящего времени.

Наибольший практический интерес среди организационных вопросов представляют следующие:

- а) как оценить уровень игры спортсмена;
- б) как уравнивать шансы игроков разной классификации;
- в) непосредственная организация соревнований.

О классификации игроков и бильярдной форе

Для стимулирования роста игроков и поощрения участия как в официальных турнирах, так и в товарищеских встречах в свое время была разработана классификация игроков. Выделили пять категорий игроков. Наиболее

сильные бильярдисты входили в высшую категорию и получали классификационное звание «мастер бильярдного спорта». Остальные, в зависимости от качества игры, получали классификационные звания «игрока 1-й (2-й, 3-й, 4-й) категории». В свою очередь, каждая категория подразделялась на две части: лучшие игроки относились к подгруппе «А», остальные — к подгруппе «Б».

Такое многоступенчатое деление игроков на десять подгрупп при отсутствии точных критериев оценки уровня игры сильно усложняло квалификационный отбор и проведение турниров. Составлялись бесконечные таблицы и схемы; соревнования надолго затягивались по времени, на живой мир бильярда накладывался нежелательный оттенок канцелярской суеты.

В 50—70-е гг. бильярдный спорт у нас официально не культивировался, но, несмотря на это, на многих предприятиях, в домах творческих работников самими бильярдистами довольно активно устраивались турниры и соревнования. В них участвовали не только любители игры данной организации, но и встречались команды игроков из разных клубов и городов.

В практике спортивной работы этих лет выработалась новая классификация игроков. Вполне достаточным оказалось выделить всего четыре группы спортсменов с соответствующими условными званиями: «Мастер», «Игрок 1-й (2-й, 3-й) категории (разряда)». Поэтому до разработки Конфедерацией бильярдного спорта СНГ новой классификации игроков есть смысл придерживаться отмеченных выше четырех групп. Такая классификация не только более удобна для организации соревнований, но и лучше соответствует традициям других видов спорта.

Мужчины и женщины классифицируются одинаково.

Для игры спортсменов достаточно двух критериев: результатов выполнения классификационных (разрядных) норм в тренировочных играх и результатов игр на различных турнирах и соревнованиях.

Квалификационные (разрядные) нормы, позволяющие в любом клубе, секции, перед любым соревнованием достаточно строго оценить уровень мастерства каждого игро-

ка, приведены в табл. 6. В ней учтен многолетний опыт проведения тренировочных бильярдных игр. Такие квалификационные турниры обычно организуются в конце каждого года, а их результаты действуют до очередного подобного мероприятия.

Таблица 6

Классификационные (разрядные) нормы по основным тренировочным играм

Игра	«Пере- катка одного шара другим»	«Кладка шаров битком в лузы»	«Кладка шаров по порядку номе- ров»	«Фин- ская партия»	«Амери- канка в одну линию»
Условия выполнения норм	Перека- тить один шар другим числом раз	Поло- жить 15 шаров числом ударов	Поло- жить 15 шаров числом ударов	Поло- жить 15 шаров числом ударов	После разбивки положить с кия шаров
Классификационные нормы					
Мастер	13—14	32—33	36—37	12—13	5 и более
И 1-й категории	11—12	34—36	38—39	15—16	3—4
Г 2-й категории	9—10	37—39	40—41	17—18	2
Р 3-й категории	7—8	40—43	43—44	19—20	1

При переводе игроков из одной категории в другую рекомендуется придерживаться следующих положений:

а) игрок, занявший первое место в классификационном турнире данной группы, переводится в следующую, более высокую категорию;

б) игроки, которые заняли 2-е и 3-е места, допускаются к переходным дополнительным играм соответственно с игроками, занявшими два последних места в турнире более высокой группы. По результатам переходных игр первые могут быть переведены в более высокую, а вторые — в более низкую категорию.

Такая в целом несложная система квалификации поощряет в первую очередь тех спортсменов, которые систематическими тренировками совершенствуют свое мастерство.

Уравнивание шансов при встречах игроков разного уровня производится с помощью форы.

В обычных (не турнирных) играх многолетней практикой было выработано несколько видов форы.

Самая легкая для дающего фору игрока и наиболее простая — это так называемая фора «сделанными шарами на бильярд», суть ее в том, что игрок первые сыгранные им шары выставляет на бильярд. О количестве таких шаров условливаются до начала игры.

Фора с бильярда является более трудной для дающего ее, но очень распространенной. Здесь после «разбоя» первым ударом шаров игрок снимает с бильярда по своему выбору в пользу партнера заранее договоренное количество шаров или те из них, сумма очков которых обусловлена установленной форой.

Например, фора с бильярда при игре в «Малую русскую пирамиду», как правило, дается следующим образом:

при форе 10 очков с бильярда снимаются шары «6» и «4»;

при форе 15 очков с бильярда снимаются шары «10» и «5»;

при форе 20 очков с бильярда снимаются шары «11» и «9»;

при форе 25 очков с бильярда снимаются шары «15» и «10»;

при форе 30 очков с бильярда снимаются шары «15», «8» и «7».

Снять со стола именно такие шары целесообразнее, так как если это будут только крупные шары — партия затягивается; если только мелкие — заканчивается слишком быстро.

В данном случае учитываемая разница в очках (при равенстве сыгранных партнерами очков) всегда соответствует установленной форе.

Еще одна разновидность форы — смешанная. Здесь, с одной стороны, более сильный игрок отдает несколько из своих уже сыгранных шаров, а другой — часть шаров снимает со стола.

Если фора выражается не целыми шарами, а половиной, полтора или двумя с половиной, то игроки разыгрывают каждую партию на разных условиях.

При форе в полшара первая партия играется на равных, и, следовательно, каждый партнер должен положить восемь шаров, а во второй слабейшему выигрыш принесут уже лишь семь шаров.

При форе в полтора шара в первой партии сильнейший играет до восьми шаров, а слабейший — до семи. Вторая партия, соответственно, играется со счетом: восемь и шесть.

При форе в два с половиной шара сильный игрок в первой партии сыгрывает восемь, а слабый — шесть шаров. Вторая партия, соответственно, играется со счетом восемь и пять.

При большой форе на столе порой не хватает шаров для окончания партии. В таком случае разрешается снимать с полки недостающее количество шаров и выставлять их на стол для игры. С чьей полки будут сняты шары — безразлично.

И все же самой «тяжелой» для дающего является «фора на запись», т.е. такая, при которой учет соотношения сил ведется мелом на доске.

При такой форе учитываемая разница очков при равном их количестве, сыгранном обоими соперниками, всегда как бы увеличивается в два раза, ибо очки эти вычитаются у одного и прибавляются другому партнеру.

**Гандикапные очки (фора) для игры
«Малая русская пирамида»**

Категории игроков		Фора			
Мастер			10—15	15—20	25—30
И Г Р О К	1-й категории	10—15		5—10	20—25
	2-й категории	15—20	5—10		5—10
	3-й категории	25—30	20—25	5—10	

Но бывают форы и совсем другого характера, когда, например, более сильный игрок берет на себя какое-нибудь осложняющее путь к победе обязательство:

а) окончить партию только дуплетом или другим конкретным ударом;

б) не сыграть в лузы более одного шара подряд;

в) сыграть только четные или только нечетные номера шаров;

г) играть только одной рукой;

д) играть только определенными ударами от шара или дуплетами и т.п.;

е) играть шары только в угловые или только в средние лузы.

В практике бильярдной игры можно встретить и другие, самые разнообразные виды фор.

Установление справедливой форы особенно важно при встречах в официальных или товарищеских соревнованиях команд, в которых играют бильярдисты различной силы. Уравнивание шансов на успех может быть выполнено разными способами. Сильнейший обычно дает другому фору в виде очков, ударов или шаров вперед, называемых иногда гандикапными. Такие очки (удары, шары) даются не по взаимной договоренности участников, а в зависимости от присвоенных игрокам категорий.

Для определения размера форы удобно пользоваться табл. 7, составленной применительно к игре «Малая русская пирамида». За основу здесь был взят уровень игры одного из самых сильных мастеров, а потом произведены все остальные расчеты. Для удобства размер форы принят кратным пяти. Это соответствует счету штрафных очков в обычных играх, к которому спортсмены уже привыкли.

На официальных соревнованиях по «Малой русской пирамиде» обычно дается наиболее «тяжелая» для дающего «фора на запись». Это и вносит в игру особую остроту и мобилизует более сильного партнера. Для компенсации гандикапных очков, переданных сопернику, ему приходится привлекать весь свой технический арсенал и демонстрировать бойцовские качества.

Хорошо знакома всем бильярдистам картина: перед началом игры между партнерами разной силы происходит нечто вроде словесного турнира. Они похваливают друг друга, но высказывают взаимно противоположные пожелания: более сильный старается дать как можно меньшую фору, а более слабый, наоборот, требует ее увеличить.

Прийти к компромиссу в таком неспортивном «прояснении отношений» порой непросто. В помощь игрокам в табл. 7 приводятся по два значения форы, отличающиеся друг от друга на цену обычного штрафа в 5 очков.

Перед началом соревнований специально для определения фактического уровня техники и спортивной формы участников иногда назначаются контрольные игры. Чаще всего это делается, когда партнеры ранее в товарищеских или официальных соревнованиях не встречались. В зависимости от результатов этих контрольных игр судья устанавливает меньшее или большее табличное значение форы.

В табл. 8 приведено примерное соотношение фор в «Малой русской пирамиде» и ряде других бильярдных игр.

Примерное соотношение фор «Малой русской пирамиды»
и других бильярдных игр

«Амери- канка»	«Москов- ская пи- рамида»	«Финская партия»	«Пирами- да счетом шарами»	«Большая русская пира- мида»	«Пира- мида с цветными шарами»
шары очки	шары очки	удары очки	шары очки	очки	очки
0,5	0,5	начало	0,5	10	25
5	5	5	5	5	5
1	1	2	1	15	50
10	10	10	10	10	10
1,5	1,5	3	1,5	20	75
15	15	15	15	15	15
2	2	4	2	30	100
20	20	20	20	20	20
2,5	2,5	5	2,5	35	125
25	25	25	25	25	25
3	3	6	3	40	150
30	30	30	30	30	30
4	4	7	4	45	175
40	40	35	40	35	35

Ориентируясь на рекомендованные цифры, можно условливаться о гандикапных очках на более справедливой основе. Простая договоренность игроков часто оказывается слишком субъективной.

Давать фору в бильярде иногда полезно, но это и увеличивает число случайностей, влияющих на результат игры. Причиной тому прежде всего трудность установления точного гандикапа. Поэтому турниры такого рода следует проводить лишь как исключение.

Все же наибольший интерес в спортивном отношении представляют состязания, где за бильярдным столом встречаются игроки примерно равной квалификации.

Особенности проведения спортивных соревнований

Для подготовки и проведения соревнований по бильярду назначается судейская коллегия в составе:

- а) главного судьи;
- б) одного или двух (в зависимости от масштабов мероприятия) заместителей главного судьи;
- в) старших судей;
- г) судей при столах;
- д) ответственного секретаря.

Назначение судейской коллегии и распределение обязанностей между ее членами производятся на общих для всех видов спорта основаниях.

Наиболее специфична роль судей при бильярдных столах, которым вменяется в обязанность:

а) проверять перед началом каждой встречи состояние стола, шаров, кия и другого инвентаря и при необходимости устранять беспорядок;

б) проводить перед каждой встречей жеребьевку (кому начинать партию) и вручать шар-биток начинающему;

в) объявлять перед каждой встречей фамилии участников и названия их команд, а также гандикап (на уравнительных соревнованиях);

г) следить за соответствием заказов игровых шаров и исполненных ударов;

д) внимательно наблюдать за каждым ударом и соблюдением при этом правил игры;

е) при каждом сыгрывании шара (шаров) засчитывать или не засчитывать удар;

ж) объявлять об ошибках сразу же по их совершении, восстанавливать при необходимости положение шаров и т.п.;

з) вести счет очков путем записи их на доске или объявлять о положенных игроками шарах;

и) предупреждать бильярдистов в случае некорректного поведения, а при неподчинении — прекращать игру;

к) следить за соблюдением установленных перерывов между партиями;

л) объявлять результат каждой партии и встречи; временно оформлять протоколы встреч (приложение 1) и передавать их в секретариат судейской коллегии.

Судья при столе отвечает за соблюдение элементарной культуры общения. Он следит за тем, чтобы началу встречи и ее окончанию сопутствовало рукопожатие партнеров.

Важнейшая обязанность судьи при столе — не пропустить ни одного удара. Как показывает опыт, большинство недоразумений и протестов возникает вследствие невнимательности судей. Достаточно судье не заметить легкого прикосновения конца кия к битку перед нанесением удара, чтобы партия сразу изменила свое течение и закончилась незаслуженным выигрышем одного из игроков. Подобный недосмотр исправить нельзя ни протестами, ни переигрыванием партии. Последствия могут быть самыми нежелательными. Например, если игрок и увидел не замеченный судьей двойной удар партнера, ему все равно не разрешается в это время вступать в дискуссию с судьей. И в случае проигрыша не по своей вине человек может быть психологически надломлен.

Судья должен досконально изучить правила, чтобы участники соревнований признавали его компетенцию и авторитет и безоговорочно выполняли его решения.

Периодически во время партии в промежутках между ударами судья громко объявляет счет очков или шаров. Для этого выбираются небольшие паузы во время обдумывания игроками ситуации на бильярдном столе.

Следует обращать внимание на все тонкости заказов, особенно при игре в «Малую русскую пирамиду».

Бывают случаи, когда надо засчитывать даже не совсем точно назначенный шар. Судья не должен быть чрезмерным формалистом. Надо помнить, что игрок перед ударом может не всегда точно выразить словами некоторые детали своего заказа. Судье надо предупредить игрока, что, сделав заказ, он имеет право указать кием, куда именно желает положить шар, какой и от какого шара (шаров).

Во всяком случае, если при некоторой нечеткости заказа судье совершенно ясно, куда и какой шар играет, и никаких сомнений не возникает, то шар должен быть засчитан.

На одном из соревнований в ответственной партии был случай бессмысленного судейского перегиба. Шар с номером «1» стоял далеко от средней лузы, биток вблизи от него, других шаров рядом не было. Играющий заказал «туз прямо в середину» и положил его. Судья вынул шар и поставил на третью точку, заявив, что никакого «туза» нет, а есть только «единица».

В данном случае как бы играющий ни назвал шар — «единицей», «тузом» или «одинадцатым» — следовало признать удар правильным.

При штрафе судья немедленно и точно объясняет, почему шар не засчитывается.

Перед вынесением окончательного вердикта, особенно по не совсем ясному вопросу, судья при столе может остановить игру, чтобы оперативно проконсультироваться со старшим и главным судьями.

Каждый старший судья, как правило, курирует работу нескольких судей при столах.

На самые ответственные полуфинальные и особенно финальные встречи назначают наиболее квалифицированных судей при столе. При этом, чтобы судья не отвлекался от наблюдения за ударами, в помощь ему дают помощника, который вынимает шары из луз, укладывает их на полки и производит запись очков на доске.

Специального рассмотрения требует вопрос о ничьей в игре «Малая русская пирамида».

Если у партнеров окажется по 70 очков — это нормальная, чистая ничья. Партия считается оконченной. Наибольшие трудности в судействе вызывает обычно так называемая вынужденная ничья. Она фиксируется, как правило, при игре в последнем шаре. Различных положений для вынужденной ничьей довольно много — от элементарных до очень сложных.

К самым простым относится ситуация, когда при игре в последнем шаре биток и играемый шар стали в разных угловых лузах «дома» так, что попасть «своим» в «чужой» нельзя. Соперники при этом, чтобы не сдвинуть биток с места, только притрагиваются к нему наклейками. После

трех таких касаний каждым игроком партия признается закончившейся вничью.

Аналогичная ситуация возникает, когда шар, решающий судьбу партии, оказывается в растворе лузы, а биток тушуетя другими шарами. Партнеры, не желая рисковать, будут и здесь поочередно прикасаться наклейками к битку с целью довести партию до вынужденной ничьей.

Более сложен вариант, когда при игре в последнем шаре биток станет плотно к короткому борту, а прицельный шар — так же плотно к противоположному короткому борту, вблизи угловой лузы. Отыгрыш труден. Одному из партнеров нужна ничья, другому требуется выигрыш. Первый игрок просто трогает биток, второй ставит его на место и т.д. В данном случае судья предупреждает, что даются последние три удара, после которых партия может быть признана закончившейся вничью.

Еще один сложный случай: биток и последний несыгранный шар расположились в растворе угловой лузы так, что результативным может стать только запрещенный удар нажим. При этом одному выгодна ничья, другому нужен выигрыш. После предупреждения судьи о трех последних ударах, которое он делает до изменения положения шаров, стремящийся к выигрышу игрок, учитывая, что за нажим штраф не взимается, решает на третьем ударе положить шар этим способом.

Здесь расчет построен на том, что сыгранный шар будет выставлен на третью точку, а биток останется вблизи борта. При таком расположении шаров отыгрыш для партнера, ищущего ничьей, будет труден.

В предвидении такого развития событий опытный судья предупредит, что сыгрывать шар нажимом он запрещает, а если таковое произойдет, то, хотя штраф и не будет наложен, он (т.е. судья) положение шаров восстановит. В итоге оба партнера во избежание проигрыша скорее всего сделают по три касания битка. Партия после этого будет считаться окончившейся вничью.

Судья ни в коем случае не должен подсказывать своими репликами, как необходимо поступать.

За своими очками и шарами должны следить и учитывать их при выполнении очередного удара и сами спортсмены.

Если у судьи спрашивают, нужно ли играть тот или иной шар, такой вопрос следует оставить без ответа.

При возникновении недоразумений и конфликтов между партнерами или между ними и судьей игра временно прекращается, к столу приглашается главный судья, решение которого по возникшему вопросу является окончательным. Игра после этого может быть продолжена или прекращена.

Игрок может заявить протест по поводу решения, принятого судьей у стола, но до выполнения очередного удара.

В случае несогласия с решением главного судьи руководители соответствующих команд не позднее дня окончания соревнований могут опротестовать этот вердикт на общих основаниях.

В ходе подготовки к соревнованию проводятся инструктажи и семинары с судьями. Основное внимание при этом обращается на особенности данного турнира, правила и культуру игры, четкость работы судей, быстроту и правильность принятия ими решений. Следует добиваться, чтобы у всех судей были единые требования к участникам турнира.

Семинары и инструктажи проводятся в бильярдном зале со столами и полным инвентарем.

Примерный перечень вопросов для обсуждения на семинаре судей (применительно к соревнованиям по игре «Малая русская пирамида»)

1. Подготовка к соревнованиям.
2. Начало игры:
 - а) объявление организаций (команд) и фамилий игроков;
 - б) жеребьевка;
 - в) фактическое начало игры.
3. Особенности выполнения ударов.

4. Правильные и неправильные заказы:

- а) понятие о правильных и неправильных заказах;
- б) какие шары следует засчитывать при не совсем точном заказе;
- в) какие шары не засчитываются, хотя судье ясны заказанные шары и луза.

5. Понятие о штрафе:

- а) штраф очками;
- б) штраф другими способами;
- в) случаи, когда обязательно взимается штраф;
- г) случаи, когда при неправильном ударе штраф не взимается.

6. Игра «с рук»:

- а) различные случаи при игре «с рук»;
- б) когда взимается штраф при игре «с рук».

7. Условия игры:

- а) чистое назначение;
- б) шар и луза.

8. Понятие о ничьей:

- а) ничья нормальная;
- б) ничья вынужденная.

9. Конец партии: различные ситуации, возникающие при окончании партии.

10. Особые случаи:

- а) по вине играющего;
- б) вследствие постороннего вмешательства;
- в) вследствие неисправности инвентаря.

11. Разбор вопросов, возникших у участников семинара.

Во время соревнований каждый член судейской коллегии должен иметь отличительную нарукавную повязку или судейский значок (жетон).

К играм на соревнованиях допускаются только спортсмены, включенные в соответствующую заявку.

После начала турнира замена участников из числа незаявленных игроков не допускается.

Начатая, но не доведенная до конца из-за отказа одного из игроков партия считается для него проигранной.

Каждый участник соревнования имеет право:

- а) до начала встречи с разрешения судьи сделать несколько пробных ударов в течение не более 3—4 минут;
- б) заменить кий, если он по какой-либо причине не подходит;
- в) играть собственным кием;
- г) просить судью объяснить причину незачета шара, штрафа; уточнять счет очков, шаров и т.п.;
- д) при проигрыше двух партий из трех намеченных во встрече последнюю партию не играть.

Участнику соревнований, не явившемуся на игру, а также отказавшемуся от нее, засчитывается поражение во всех партиях данной встречи.

Не допускается в течение дня играть более 6 турнирных партий.

Между встречами делается перерыв не менее 30 минут, а между партиями данной встречи — не более 5 минут.

Если участник преждевременно выбывает из турнира, проведя половину или более встреч, то оставшиеся засчитываются в выигрыш его партнерам.

Если выбывший участник проведет менее половины встреч, то все их результаты аннулируются и игрок вычеркивается из турнирной таблицы.

В процессе встречи не разрешается переводить спортсменов на другой бильярдный стол, а также обязывать их играть другими шарами, если это не вызывается порчей (поломкой) соответствующего инвентаря.

Курение в бильярдном зале, а также посторонние громкие разговоры участников соревнований и зрителей во время турнирных игр не допускаются.

Выявление победителя производится, как правило, по олимпийской, круговой или смешанной олимпийско-круговой системе. Каждая из них имеет свои плюсы и минусы.

При олимпийской системе игроки выбывают после первого или второго поражения. Это помогает даже при большом числе участников уложиться в короткие сроки. Вместе с тем итоги такого турнира во многом зависят от разных случайностей. Чисто олимпийская система не всегда выявляет самых сильных игроков и команды.

Для определения очередности игр при олимпийской системе рекомендуется пользоваться вспомогательной таблицей (прил. 2). С ее помощью нетрудно составить сетку на любое количество участников.

В приложении 3 приводится сетка турнира по олимпийской системе до одного поражения на 11 участников, а в приложении 4 дается сетка турнира до двух поражений на 16 участников.

Возможно проведение розыгрыша и по так называемой усовершенствованной олимпийской системе. В этом случае для выбывших из борьбы за призовые места игроков организуются дополнительные «сетки». Таким образом определяются места всех участников данного соревнования (прил. 5).

В турнире, проводимом по круговой системе, каждый игрок встречается с каждым. Тем самым участникам предоставляется возможность даже после одного или нескольких проигрышей все же выступить в целом достойно и даже завоевать призовые места.

Вместе с тем круговая система оправдана лишь при небольшом составе участников, не превышающем 15—18 человек. Если игроков больше — турнир слишком затягивается по срокам. В итоге у спортсменов накапливается усталость и, как следствие этого, снижается уровень игры.

Для определения очередности игр по круговой системе можно пользоваться таблицей Ребрика (прил. 6) и таблицей Бергера (прил. 7).

Наиболее удобна при большом числе участников смешанная система. Достоинство ее — возможность на начальной стадии отсеять участников послабее и создать условия для встреч друг с другом наиболее техничных, достойных игроков. Соревнования при этом проводятся в два этапа или в два круга.

Сначала все участники распределяются по группам, внутри которых игры проходят по круговой системе. Победители групп или игроки, занявшие первые два места, выходят в следующий круг. На втором этапе победители выявляются по олимпийской системе.

Результаты турниров, разыгрываемых таким образом, носят, как правило, наиболее объективный характер.

Во время соревнований все результаты встреч должны сразу же вноситься в сводные протоколы и таблицы. Они обычно вывешиваются на видном месте для всеобщего обозрения.

В прил. 8 приводится форма протокола командных соревнований, а в прил. 9 — форма сводной таблицы с результатами встреч при круговой системе.

При проведении турниров по карамбольным играм во многих странах используется специальная методика подсчета очков. В протокол встречи двух спортсменов вносятся следующие данные:

- число сыгранных очков (О);
- количество приемов (ЖП);
- среднее число очков (СЧО);
- высшая серия во встрече (ВС).

Под словом «прием» подразумевается одиночный карамболь, серия карамблей или удар с несостоявшимся карамболом. Среднее число очков определяется с точностью до тысячных путем деления числа сыгранных очков на количество приемов.

Образец протокола встречи с записью партии до 200 очков приведен в приложении 10. В столбцах «Серия» и «Очки» результаты игры вписываются нарастающим итогом сверху вниз так, чтобы эта запись наглядно отражала динамику борьбы.

Из приведенного протокола следует, что спортсмен Б за 21 прием первым закончил партию в 200 очков, одержал победу при среднем числе 9,528, с высшей серией 44 очка и с тремя нерезультативными ударами (прочерки). У спортсмена А за 21 прием, соответственно, очков — 188, среднее число — 8,952, высшая серия — 41, безрезультатных ударов — 5.

Протокол встречи подписывается обоими партнерами и судьей при столе.

Данные протокола специально назначенным лицом из состава судейской группы сразу же вносятся в сводную таблицу турнира (прил. 11). В левой части сводной табли-

цы в центре каждого свободного квадрата наносится окружность, которая при выигрыше не заштриховывается, в случае ничейного результата заштриховывается наполовину, а при проигрыше — полностью (прил. 12). В углы каждого квадрата в определенном порядке вписываются данные из протокола встречи. В правой части сводной таблицы для каждого участника состязаний после расчета проставляются данные:

- а) общее число выигранных очков (ΣO);
- б) общее количество приемов ($\Sigma КП$);
- в) общее среднее число очков ($\Sigma С40$);
- г) количество побед;
- д) количество ничьих;
- е) количество проигрышей;
- ж) количество итоговых очков (КИО): (победа — 2 очка, ничья — 1 очко, проигрыш — 0);
- з) высшая серия в турнире (ВСТ);
- и) расчетный множитель (РМ) определяется по формуле: $РМ = 36 + КИО$;
- к) итоговая оценка игры (ИОИ) определяется по формуле: $ИОИ = РМ \times \Sigma СЧО$;
- л) место участника в турнире, исходя из итоговой оценки игры, рассчитанной с точностью до тысячных. (Таким образом, не требуется проводить дополнительные игры даже для участников, набравших одинаковое количество итоговых очков, поскольку итоговые оценки игры выводятся с точностью, практически исключаящей их совпадение.)

Результаты карамбольных турниров при такой методике оказываются наиболее объективными, поскольку учитываются все основные факторы, качественно и количественно характеризующие уровень мастерства спортсмена.

Сводная таблица турнира наглядно отображает сильные и слабые стороны подготовки игроков. Она помогает бильярдистам определить направления их дальнейшего совершенствования.

Спортивный бильярд нуждается в пропаганде, прежде всего среди молодежи. Поэтому соревнования надо организовывать в больших, вместительных и удобных залах,

хорошо оборудованных техникой. Так, с помощью крупногабаритных телевизионных экранов за ходом игры могли бы следить многие зрители. При этом каждое движение шаров при выполнении точных и красивых ударов оказалось бы доступным для наблюдения.

В тех же целях необходимо чаще транслировать внутророссийские и международные соревнования бильярдистов по телевидению.

Необходимо также, чтобы возможно скорее были разработаны и изданы достаточными тиражами официальные правила организации соревнований и бильярдных игр, принципы классификации игроков и условия назначения бильярдного гандикапа.

Все это поможет быстрее закрепить за бильярдом спортом права гражданства наравне с другими видами спорта и обеспечить успешное развитие и рост популярности этой увлекательной игры.

Глава 10

СЛОВО О ТРЕНЕРАХ

В недавние времена, когда бильярд в нашей стране находился на задворках, не возникало и проблем в подготовке спортсменов-бильярдистов. Другое дело сейчас. Какие нам нужны тренеры? Какими качествами они должны обладать? Какие проблемы решать? Это вопросы не праздные, они требуют скорейшего ответа, хотя начинать здесь приходится практически с нуля. Попытаемся хотя бы в общем виде прийти к какому-то решению.

Представляется, что при каждом бильярдном клубе необходимо иметь одного или несколько штатных тренеров-инструкторов. Число их будет зависеть от материальной базы, финансовых возможностей, количества членов клуба. Нанимать тренеров следует, заключая с ними контракт, например, на 3—5 лет. В нем надо четко оговорить права и обязанности сторон. Заработок тренера должен соответствовать уровню его квалификации и характеру самой работы.

Подбор тренеров должен проводиться с учетом специфики бильярда. Главными критериями при оценке кандидатов могут быть: знание основ теории игры, свидетельство об окончании курсов по подготовке инструкторов бильярдного спорта, большой практический опыт (порядка 10—15 лет и более), хорошее владение «своим» шаром, умение результативно и в то же время внешне эффектно выполнять удары. Следовательно, на первое место выдвигается доскональное знание предмета, кото-

рым тренер должен заниматься, — бильярда. Недаром известный педагог А.С. Макаренко говорил, что ученики простят своим учителям и строгость, и сухость, и даже придирчивость, но не простят плохого знания своего дела.

Должны учитываться наличие или отсутствие вредных привычек (курение, алкоголь), а также энтузиазм и желание самого кандидата посвятить себя нелегкой тренерской работе.

При клубах разумно создавать несколько групп:

- детские из мальчиков (девочек), начиная с 10—12 лет;
- юношеские из юношей (девушек) от 16 до 20 лет;
- взрослые 20—60 лет;
- группы ветеранов — старше 60 лет.

Для обеспечения стабильности работы наборы в группы желательно проводить не чаще 1—2 раз в году.

Перечислим примерный круг обязанностей тренера-инструктора.

1. Отбор из числа желающих стать членами клуба наиболее подходящих кандидатов.

2. Создание в группах обстановки взаимной доброжелательности, демократичности и в то же время строгой дисциплины и высокой требовательности.

3. Подготовка спортсменов-разрядников и мастеров бильярдной игры по методикам, в основе которых обязательно лежит принцип постепенности — от простого к сложному.

4. Организация досуга спортсменов с целью оградить их от алкоголя, курения и других подрывающих здоровье привычек. Тренер стремится, чтобы у его воспитанников не вырабатывались вседозволенность, амбициозность, самодовольство, погоня только за материальной выгодой и т.п.

5. Воспитание у спортсменов, особенно молодых, стремления к высоким целям, к борьбе за высшие титулы. Поощрение здоровой конкуренции: ни один, даже самый талантливый, игрок не должен полагать, будто место в команде забронировано за ним на всю жизнь. Только в обста-

новке соперничества можно воспитать хороших мастеров и избежать застоя развития.

6. Быть справедливым, занимать по отношению к каждому воспитаннику позицию доброго и в то же время строгого товарища.

7. Вести журнал учета достигнутых игроками нормативов по упражнениям, их выступлений в тренировочных и турнирных встречах. Отмечать текущие недостатки и их устранение, положительные стороны и все, что позволяет в любое время проанализировать динамику роста спортсмена.

Перечисленные направления работы клубного тренера далеко не исчерпывают весь круг его многочисленных повседневных забот.

Секционная работа, в отличие от клубной, предполагает в первую очередь организацию отдыха членов секции, поэтому здесь нет необходимости иметь штатного тренера. Обычно в бильярдных секциях на предприятиях, в учреждениях, при домах творческих работников в качестве внештатных инструкторов выступают наиболее опытные игроки данной секции.

Кроме рядовых, клубных, необходимы еще тренеры особые — для работы только с лучшими профессиональными игроками и подготовки их к соревнованиям высшего ранга. Здесь задача сложнее: обнаружить у высококлассного игрока резерв, источник дополнительного роста мастерства или дать ему некий импульс к совершенствованию.

В нашей стране опыт развития некоторых бильярдных игр, к сожалению, пока или отсутствует вовсе, или недостаточен. Поэтому целесообразно на тренерскую работу в клубы приглашать и специалистов из других стран. Но не следует забывать, а наоборот, надо еще шире пропагандировать игры, которые изобрели и украсили своим мастерством наши замечательные отечественные виртуозы бильярда.

Несколько слов о бильярдных спортивных комментаторах. В настоящее время их практически нет, хотя необходимость в квалифицированном комментарии бильярдных

игр большая. Организуя курсы по подготовке инструкторов бильярдного спорта, следует предусмотреть и такую специализацию. Специалистам этого нового жанра в ходе ведения репортажей надо исключать громкие общие фразы, бесцветную говорильню, недопустимо, конечно, и косноязычие.

Хорошему бильярдному комментатору должно быть свойственно умение «не мешать» смотреть игру, лишь изредка давая квалифицированную оценку того или другого удара, тактического хода. Следует также давать зрителям или слушателям интересную краткую информацию об участниках соревнований, отдельных видах бильярдных игр, истории их развития.

БИЛЬЯРДНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

АБРИКОЛЬ — удар битком сначала о борт, а затем в прицельный шар.

БЕК — Европейская бильярдная конфедерация. Основана в 1985 г., в нее входит 17 государств.

БИЛЛИЯ — серия ударов, каждый из которых заканчивается правильным сыгрыванием шаров (см. также **С КИЯ**).

БИТОК — шар, которым ударяют по другим шарам. Синоним — «свой».

БОКОВИК — удар кием по битку в точки, лежащие по левую или правую стороны от центральной вертикальной линии. Возможен **ЛЕВЫЙ БОКОВИК** и **ПРАВЫЙ БОКОВИК** (см. также **ДУГОВИК** и **ВИНТ**).

БОРТОВИК (бортовой шар) — шар, стоящий плотно у борта.

БРИЛЛИАНТ — одна из 18 перламутровых меток, вделанных в деревянную часть бортов на лузном бильярде (см. **БРИЛЛИАНТОВАЯ СИСТЕМА**).

БРИЛЛИАНТОВАЯ СИСТЕМА — научно обоснованная бильярдная система, предусматривающая практическое использование на бортах «бриллиантов»,

которые помогают составить четкую диаграмму ударов с расчетом определенного пути шаров.

ВБС — Всемирный бильярдный союз. Основан в 1959 г., объединяет пять бильярдных конфедераций (Европы, Азии, Америки, Африки и Ближнего Востока).

ВИДНО или **НЕ ВИДНО ШАРА** — когда видна или не видна точка прицела.

ВИНТ — удар, при котором придается вращение битку или прицельному шару. «Завинтить» («закрутить») — придать битку сильное и притом только боковое вращение (см. также **БОКОВИК** и **ДУГОВИК**).

ВИСИТ НАД ЛУЗОЙ (шар) — см. «**МЕРТВЫЙ**» ШАР.

В ЛОБ — удар битком в центр прицельного шара.

ВРАЗРЕЗ — удар битком одновременно по двум близко стоящим друг к другу шарам.

ВЫХОД — прием, в результате которого играющий, положив в лузу один прицельный шар, одновременно выходит битком под другой так, что может легко его сыграть.

ДВОЙНОЙ УДАР — один из запрещенных ударов.

ДОМ — место для начального удара, ограниченное бортами и меловой линией, проходящей через первую точку бильярда параллельно короткому борту.

ДУГОВИК — специальный вид боковика, когда биток после удара описывает кривую (см. также **БОКОВИК** и **ВИНТ**).

ДУПЛЕТ — удар, при котором прицельный шар ударился о борт и отразился от него (см. также **КРУАЗЕ**).

ЗАЙЦЫ — два ступеванных шара.

ЗАКАЗНАЯ ЛУЗА — называемая игроком луза, в которую он намеревается положить заказной шар.

ЗАКАЗНОЙ ШАР — шар, который игрок называет перед ударом.

ЗАМАЗАТЬ (шар) — см. **МАСКА**.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ — **НАЖИМ**, **ПРОПИХ** И **ДВОЙНОЙ УДАР**.

ИГРАТЬ «С РУК» — играть с любого места «дома» в установленных правилами случаях.

КАРАМБОЛЬ — два последовательных соударения шаров.

КАТРБАН — отражение шара от четырех бортов.

КИКС — неудачный удар кием по битку, когда наклейка соскальзывает с шара (происходит осечка). Киксовать — сделать промах (кикс), т.е. ударить кием по битку вскользь так, что шар только сдвинется с места или покатится в неожиданном для играющего направлении.

КЛАДКА (делание шаров) — падение в лузу прицельного шара.

КЛАПШТОС — отрывистый, короткий удар, в результате которого биток, ударившись в прицельный шар, остается на месте соприкосновения с ним.

КОНТРПАРТИЯ — решающая партия между партнерами, имеющими одинаковое число выигранных партий. Сокращенно называется контровая, или контра.

КОНТРТУШ — обратный удар по битку отраженного от борта прицельного шара.

КОРОЛЬ — так условно называется бильярдист, играющий один против двух (пары) (см. также **ПРИНЦ**).

КРУАЗЕ — разновидность дуплета, при котором прицельный шар, отражаясь от борта, пересекает линию движения битка. Этот вид дуплета называется также **ОБОРОТНЫЙ** (см. также **ДУПЛЕТ**).

МАЗИК — предмет бильярдного инвентаря. Мазиком ударяют вместо кия по битку.

МАСКА — позиция, когда шар или шары загораживают цель, в которую желательно попасть битком. Иногда в таких случаях говорят, что шар «замазан».

МАССЕ — один из особых ударов.

МАШИНКА — предмет бильярдного инвентаря, служащий подставкой для кия при некоторых ударах. Это приспособление помогает, например, играть шары, которые не достать обычным способом. Машинку иногда называют «граблями».

«МЕРТВЫЙ» ШАР — когда шар стоит в «губах» лузы и достаточно малейшего по нему толчка, чтобы он упал. О таком шаре говорят еще, что он **ВИСИТ НАД ЛУЗОЙ**.

НАЖИМ — один из запрещенных ударов.

НАКАТ — удар, при котором битку придается вращение вперед для движения вслед за прицельным шаром.

НАКЛЕЙКА — кожаный кружок, наклеиваемый на тонкий конец кия.

НАЧАЛО ИГРЫ — фактически началом игры считается тот момент, когда центр битка перейдет линию, ограничивающую «дом» (так называемую «линию дома»).

НАЧАЛО И КОНЕЦ УДАРА — началом удара считается всякое прикосновение играющего к любому шару на бильярде, а концом удара становится момент снятия с бильярдного стола руки, кия, машинки и прекращения движения шаров.

ОБОРОТНЫЙ (дуплет) — см. КРУАЗЕ.

ОТТЯЖКА — удар, от которого биток, стукнувшись о прицельный шар, в результате приданного ему вращения откатывается обратно.

ОТ ШАРА — когда прицельный шар или биток попадают в лузу, коснувшись другого шара.

ОТЫГРЫШ — оборонительная тактика, при которой удар делается с расчетом затруднить исполнение удара противником (поставить биток к борту и подальше от прицельных шаров, прикрыть биток шарами и т.п.).

ПЕРЕСКОК — один из особых ударов.

ПИРАМИДА — шары, поставленные на бильярдный стол плотно один к другому в виде равностороннего треугольника.

«**ПИРАМИДА**» — игра на лузном бильярде. Разновидности этой игры: «Малая русская пирамида» (71 очко), «Большая русская пирамида» (91 очко), «Пирамида счетом шарами», «Пирамида с цветными шарами», «Пирамида-подкатка», «Пирамида без касания борта битком», «Снятие шаров рукой».

ПИСТОЛЕТ (тычок) — один из способов игры одной рукой.

ПОДСТАВКА — положение шаров, когда сыграть результативно не составляет труда.

ПОСТАВИТЬ НА ТОЧКУ — когда шар в определенных случаях ставят на одну из трех основных точек бильярда.

ПРИЖАТЬ (партнера) — тактика ведения игры, при которой играющий старается прижать биток к борту и тем самым затруднить исполнение удара партнером, вынуждая его систематически играть из тяжелого положения, в результате чего он «сбивается с удара» и «теряет кладку».

ПРИНЦ — так условно называется каждый из двух спортсменов, играющих в паре против одного противника (см. также КОРОЛЬ).

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШАР — любой шар, кроме битка. Сокращенно — «прицельный». Встречаются названия: «чужой», играемый шар.

ПРОМАХ — когда биток не коснулся других шаров.

ПРОПИХ — один из запрещенных ударов.

ПРЯМОЙ ШАР — ситуация, при которой биток, прицельный шар и луза, в которую играют, лежат на одной прямой линии.

РАЗБИВКА — первоначальный удар по шарам, стоящим в пирамиде; иногда употребляется термин «разбой».

РАСХОД — прекращение незаконченной партии по обоюдному согласию партнеров.

РЕЗКА — удар битком очень тонко в край прицельного шара. Отсюда выражения: «перерезать» — когда играемый шар взят под более острым углом к принимающей лузе, и «недорезать» — когда шар взят под более тупым углом.

РОКАМБОЛЬ — рикошет по нескольким бортам.

РУССКИЙ БИЛЬЯРД — так называется в литературе наш отечественный лузный бильярд.

СВОЙ — см. **БИТОК**.

СДЕЛАТЬ ШАР — положить, сыграть его ударом битка в лузу.

С КИЯ (закончить партию или положить несколько шаров) — когда играющий заканчивает партию или сыгрывает несколько шаров одной серией ударов.

СМАЗАТЬ ШАР — не положить сравнительно легкий шар.

С РУК — игра битком из «дома».

СТОЙКА БИЛЬЯРДИСТА — позиция игрока у стола (положение ног, корпуса, головы, рук, кия).

СУХАЯ (партия) — партия, в которой проигравшему не удалось сыграть ни одного шара и взять ни одного очка.

СЫГРАТЬ ВОЗДУХОМ — очень тонко задеть битком прицельный шар.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ИГРЫ — перекатка одного шара другим, кладка шаров битком в лузы, кладка шаров по порядку номеров, «Финская партия», «Американка в одну линию».

ТРЕУГОЛЬНИК — один из предметов бильярдного инвентаря: деревянная или пластмассовая треугольная рамка, с помощью которой устанавливаются бильярдные шары перед началом игры.

«ТРИ БОРТА» — один из самых технически сложных видов игры на карамбольном бильярде; разыгрывается на чемпионате мира.

ТРИПЛЕТ — отражение шара от двух бортов.

ТРУАБАН — отражение шара от трех бортов.

ТУЗ — шар, обозначенный цифрой «1» (значит 11 очков при игре в «Пирамиду»).

ТУРНЯК — толстый конец кия.

ТУШ — всякое прикосновение к любому шару: кием, рукой, машинкой, одеждой и т.п. Туш кием отличается от удара тем, что шар после него не совершает движения.

УДАР ШАРОМ — играть так, чтобы биток ударил по шару, который положит в лузу другой шар. Отсюда выражение «Играть системой шаров» — когда удар передается через несколько шаров.

ФОЛ — любое нарушение правил в бильярдном спорте.

ФОРА — дача одним партнером другому вперед условленного количества очков, шаров, ударов и т.д.

ФУКС — шар, упавший неожиданно, непредвиденно. Отсюда выражение **ФУКСОВАЯ ПАРТИЯ**, т.е. партия, выигранная только благодаря счастливой случайности.

ЧУЖОЙ (ШАР) — см. **ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШАР**.

ШАР ВЫСТАВЛЯЕТСЯ НА ОБЩЕМ ОСНОВАНИИ — это выражение означает: при игре в «Пирамиду» шар выставляется на третью точку бильярда или, если она занята, ставится плотно посередине короткого борта, противоположного «дому»; при игре в «Американку» и «Московскую пирамиду» шар ставится плотно посередине короткого борта, противоположного «дому».

ШТОС — вид удара.

ЭФФЕ — удар кием, придающий боковое вращение шару.

ПРИЛОЖЕНИЯ

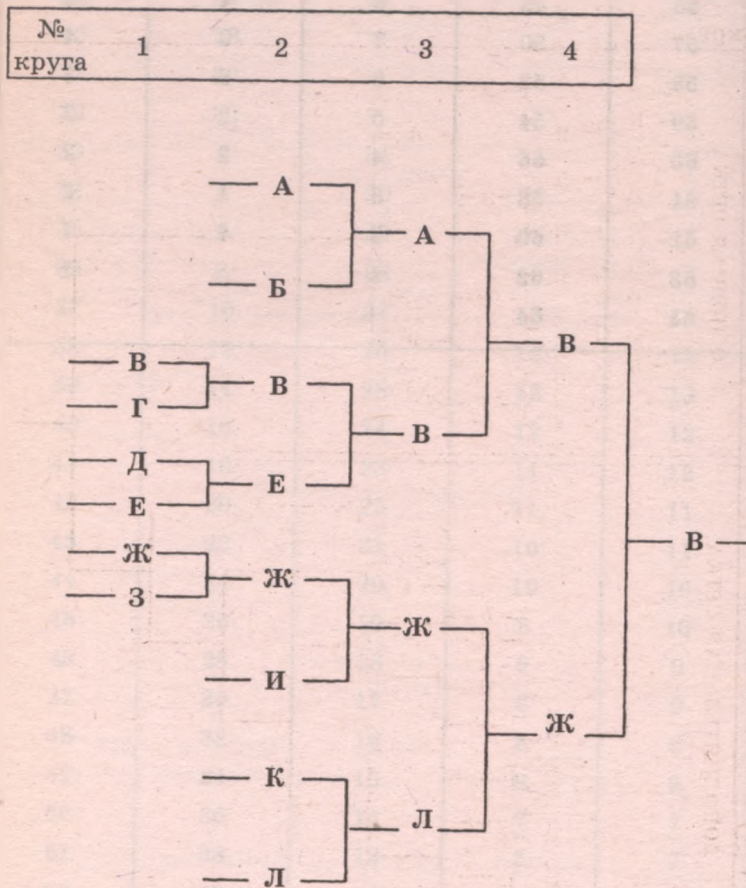
Продолжение прил. 2

Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих со 2-го круга		
		всего	сверху	снизу
28	24	4	2	2
29	26	3	1	2
30	28	2	1	1
31	30	1	-	1
32	32	-	-	-
33	2	31	15	16
34	4	30	15	16
35	6	29	14	15
36	8	28	14	15
37	10	27	13	14
38	12	26	13	13
39	14	25	12	13
40	16	24	12	12
41	18	23	11	12
42	20	22	11	11
43	22	21	10	11
44	24	20	10	10
45	26	19	8	10
46	28	18	9	9
47	30	17	8	9
48	32	16	8	8
49	34	15	8	8
50	36	14	7	7
51	38	13	6	7
52	40	12	6	6
53	42	11	5	6
54	44	10	4	5

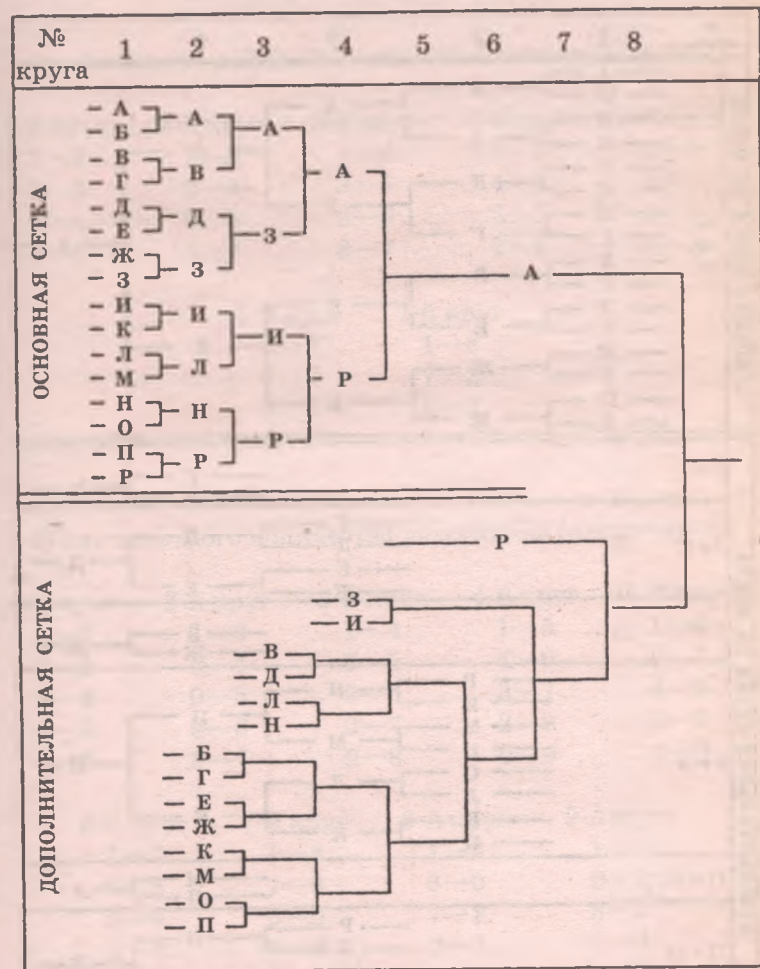
Окончание прил. 2

Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих со 2-го круга		
		всего	сверху	снизу
55	46	9	4	5
56	48	8	4	4
57	50	7	3	4
58	52	6	3	3
59	54	5	2	3
60	56	4	2	2
61	58	3	1	2
62	60	2	1	1
63	62	1	-	1
64	64	-	-	-

Сетка очередности игр по олимпийской системе до одного поражения



Сетка очередности игр по олимпийской системе до двух поражений



Примечание: при поражении А в 8-м круге играется 9-й круг — финальная партия между А и его победителем.

Сетка очередности игр
по усовершенствованной
олимпийской системе

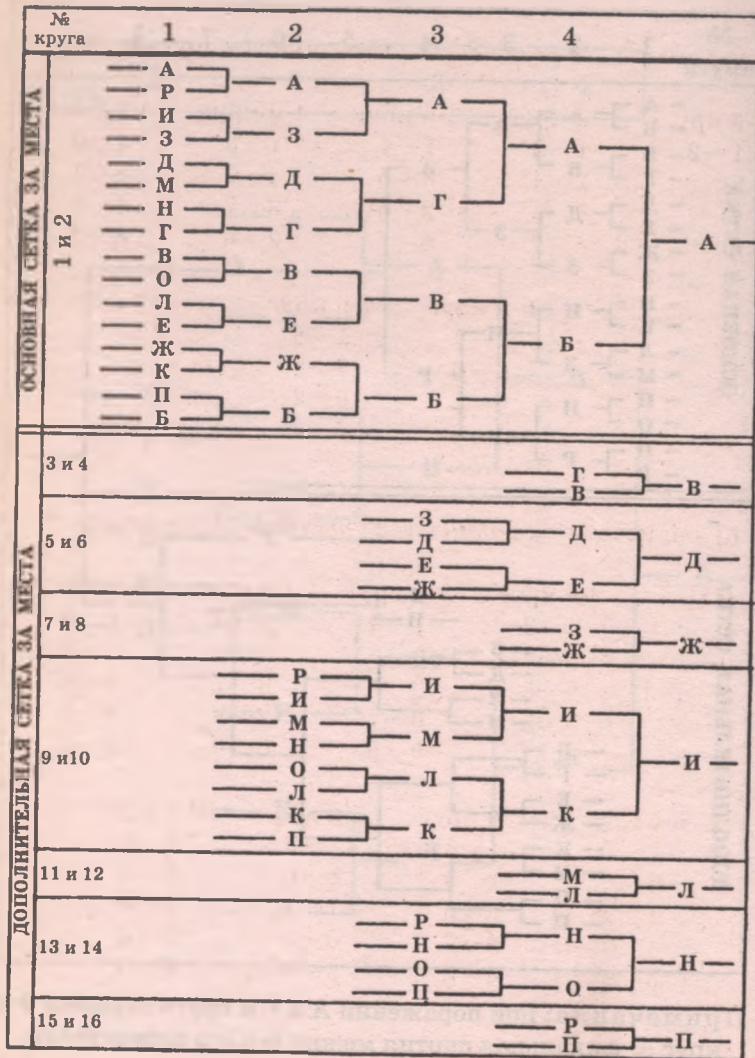


ТАБЛИЦА РЕБРИКА
(для определения очередности игр
по круговой системе)

а) для четного количества участников (например, 8)

1-й круг	2-й круг	3-й круг	4-й круг	5-й круг
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6
8-3	2-4	3-5	4-6	5-7
7-4	8-5	2-6	3-7	4-8
6-5	6-7	8-7	2-8	8-2
	6-й круг	7-й круг		
	1-7	1-8		
	6-8	7-2		
	5-2	6-3		
	4-3	5-4		

б) для нечетного количества участников (например, 9)

1-й круг	2-й круг	3-й круг	4-й круг	5-й круг
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6
0-3	2-4	3-5	4-6	5-7
9-4	0-5	2-6	3-7	4-8
8-5	9-6	0-7	2-8	3-9
7-6	8-7	9-8	0-9	2-0
	6-й круг	7-й круг	8-й круг	9-й круг
	1-7	1-8	1-9	1-0
	6-8	7-9	8-0	9-2
	5-9	6-0	7-2	8-3
	4-0	5-2	6-3	7-4
	3-2	4-3	5-4	6-5

ТАБЛИЦА ОЧЕРЕДИ В ТУРНИРАХ

(Таблица Бергера)

Таблица Бергера служит для определения очереди игры в турнире. Предварительно все участники данного турнира в порядке жеребьевки получают тот или иной номер, начиная с первого и кончая последним, по числу участвующих в турнире. Затем подыскивается соответствующая таблица, которая автоматически указывает, какие номера встречаются друг с другом в каждом туре.

Если количество участников нечетное, то цифра, стоящая вне скобок, показывает, что участник, имеющий этот номер, в данном туре свободен.

При 3—4 участниках

1	1(4)	2,3
2	(4)3	1,2
3	2(4)	3,1

При 7—8 участниках

1	1(8)	2,7	3,6	4,5
2	(8)5	6,4	7,3	1,2
3	2(8)	3,4	4,7	5,6
4	(8)6	7,5	1,4	2,3
5	3(8)	4,2	5,1	6,7
6	(8)7	5,3	6,2	7,1

При 5—6 участниках

1	1(6)	2,5	3,4
2	(6)4	5,3	1,2
3	2(6)	3,1	4,5
4	(6)5	1,4	2,3
5	3(6)	4,2	5,1

При 9—10 участниках

1	1(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2	(10)6	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4	(10)7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6	(10)8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8	(10)9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(10)	6,4	7,3	8,2	9,1

При 11—12 участниках

1	1(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	(12)7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	(12)8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	(12)9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	(12)10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(12)	6,4	7,3	8,3	9,1	10,11
10	(12)11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

При 13—14 участниках

1	1(14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2	(14)8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	13
3	2(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4	(14)9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3(14)	4,3	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6	(14)10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	4(14)	5,3	6,3	7,1	8,13	9,12	10,11
8	(14)11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(14)	6,4	7,3	8,3	9,1	10,13	11,12

Протокол встречи

Фамилия			Дата	15.02.1999			Фамилия		
А			Игра	Карамболь			Б		
			До	200 очков					
Серия	Сумма	Серия	Сумма	№ п/п	Серия	Сумма	Серия	Сумма	
-	-			1	26	7	7		
12	12			2	27	18	25		
1	13			3	28	-	-		
28	41			4	29	9	34		
-	-			5	30	1	35		
-	-			6	31	15	50		
9	50			7	32	32	82		
10	60			8	33	8	90		
12	72			9	34	-	-		
14	86			10	35	-	-		
2	88			11	36	1	91		
7	95			12	37	7	98		
41	136			13	38	4	102		
-	-			14	39	9	111		
14	150			15	40	10	121		
1	151			16	41	9	130		
8	159			17	42	1	131		
12	171			18	43	44	175		
-	-			19	44	18	193		
10	181			20	45	1	194		
7	188			21	46	6	200		
				22	47				
				23	48				
				24	49				
				25	50				

Общее число 188 очков Общее число 200 очков
 Среднее число 8,952 очка Среднее число 9,528 очка
 Высшая серия 41 очко Высшая серия 44 очка

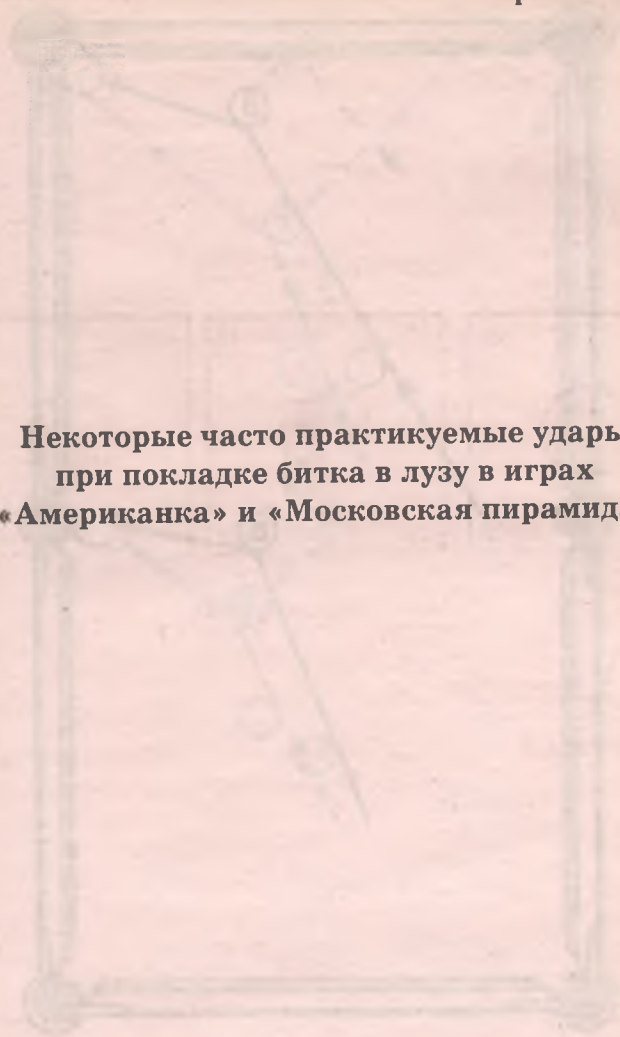
Судья у стола: Сухарев
 Главный судья: Кирьянов

Сводная таблица турнира по карамболу

№ п/п	Участники	1					2					3					4					5					ΣОП	ΣКП	ΣЧО	КИО	ВСТ	РМ	ИОИ	место					
		300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300													
1	А	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	1200	144	8,333	3	71	43	358,319	1
2	В	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	1117	132	8,462	2	76	40	338,480	3
3	С	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	1055	139	7,589	1	67	38	288,382	5
4	Д	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	1176	138	8,521	2	74	41	349,361	2
5	Е	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	300	240	213	37	300	1126	145	7,765	1	70	38	295,070	4



Некоторые часто практикуемые удары при покладке битка в лузу в играх «Американка» и «Московская пирамида»



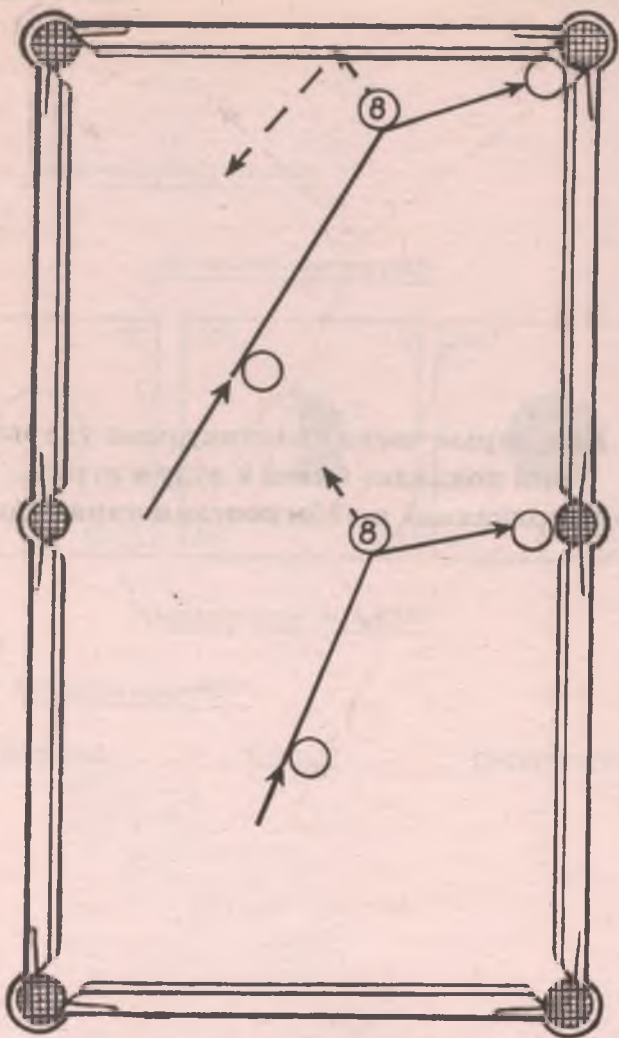


Рис. 223

Когда биток стоит сзади и левее прицельного шара, то он играется от этого шара в правую угловую или среднюю лузы верхним левым боковином.

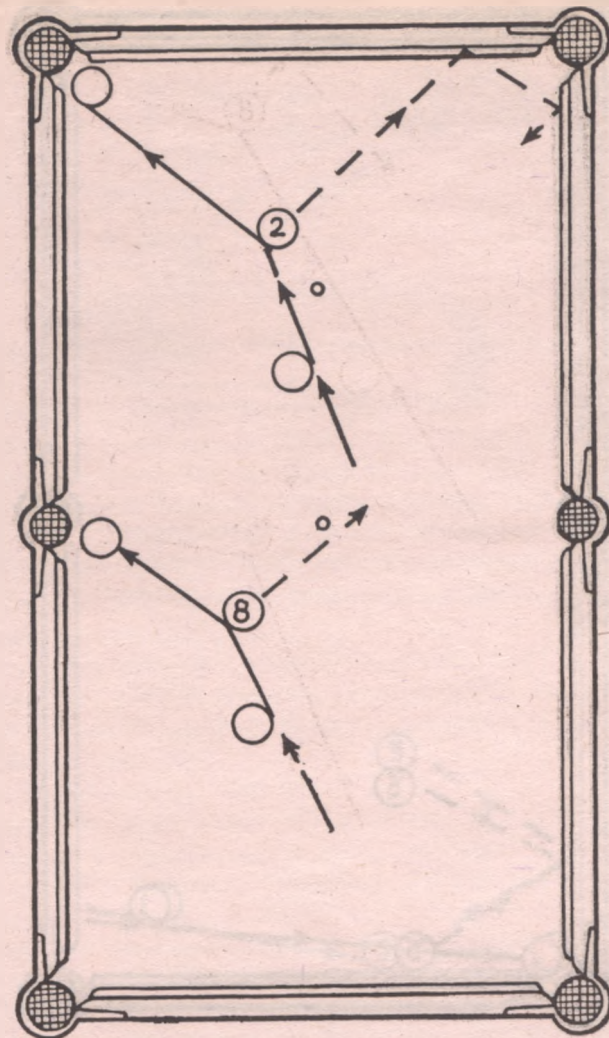


Рис. 224

Когда биток стоит сзади и правее прицельного шара, то он играется от этого шара в угловую и среднюю левую лузы верхним правым боковином.



Рис. 225

Когда прицельный шар стоит левой стороной плотно у борта, а биток сзади и несколько правее, то последний кладется в угловую лузу верхним левым боковиком.

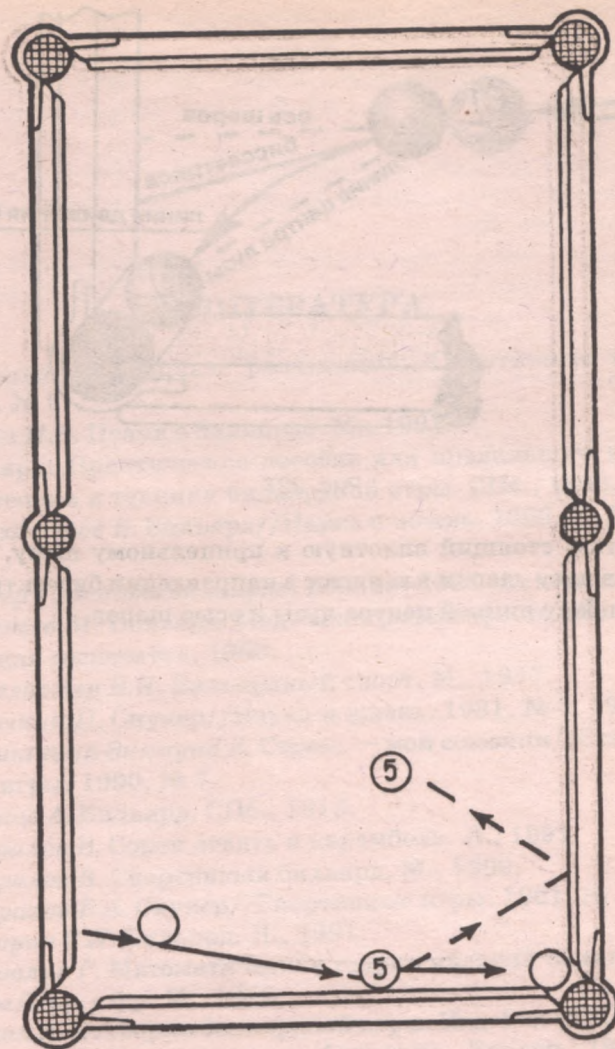


Рис. 226

Когда прицельный шар стоит правой стороной плотно у борта, а биток сзади и несколько левее, то последний кладется в угловую лузу верхним правым боковиком.

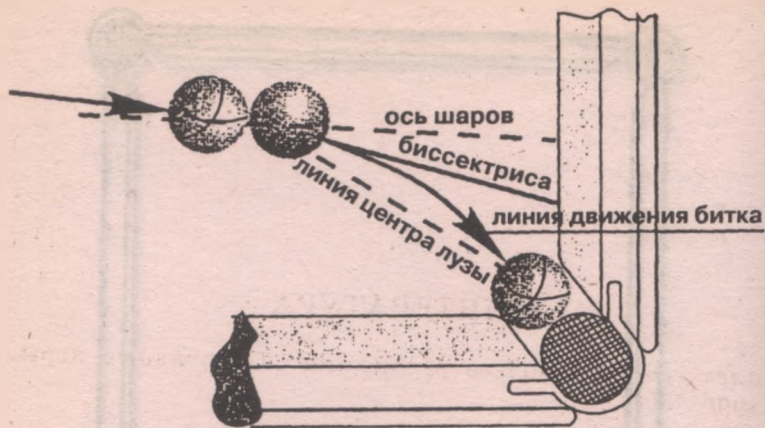


Рис. 227

Биток, стоящий вплотную к прицельному шару, кладется в лузу ударом клапшотс в направлении биссектрисы угла между линией центра лузы и осью шаров.

ЛИТЕРАТУРА

- Алексеев А. О пользе релаксации//Спортивные игры. 1990. № 5.
- Балин И.В. Поэма о бильярде. М., 1991.
- Бильярд: Практическое пособие для правильного изучения теории и техники бильярдной игры. СПб., 1890.
- Борхвостов В. Бильярд//Наука и жизнь. 1966. № 2, 3, 4, 6, 11.
- Вайсер Г. Основы бильярда. Берлин, 1965 (на нем. яз.).
- Васильев М. Бильярд. Изд. типографии треста «Белоцерковская госпечать», 1930.
- Гофмейстер В.И. Бильярдный спорт. М., 1947.
- Дудочкин П. Снукер//Наука и жизнь. 1981. № 5, 10.
- Ермишкина-Зикмунд Е. Стресс — мой союзник//Спортивные игры. 1990. № 7.
- Иванов А. Бильярд. СПб., 1912.
- Капралов В. Сорок девять и карамболь. Л., 1991.
- Капралов В. Спортивный бильярд. М., 1990.
- Капралов В.А. Снукер//Спортивные игры. 1991. № 7.
- Кокорин С.Я. Бильярд. Л., 1991.
- Кориолис Г. Математическая теория явлений бильярдной игры/Пер. с фр. М., 1956.
- Леман А.И. Теория бильярдной игры. Изд. 2-е. СПб., 1906.
- Ньюмен Т. Как играть на бильярде. Лондон, 1923 (на англ. яз.).
- Правила бильярдных игр Всемирного бильярдного союза. Брюссель, 1982.
- Прекрасный и яростный мир шахмат. Вечерний Ленинград, 1990. 10 января.

Роберт Бурне. Трюковые бильярдные удары. Белград, 1990 (на сербскохорватском языке).

Роберт Ч. Бильярдная игра. Лондон, 1921 (на англ. яз.).

Симонич В. Артистический бильярд//Наука и жизнь. 1990. № 3.

Симонич В. Карамболь//Наука и жизнь. 1990. № 1.

Симонич В. Пять шаров и три цвета//Спортивная жизнь России. 1989. № 5.

Средства и методы психологического воздействия на спортивный результат в спорте высших достижений/ВНИИ физической культуры. М., 1987.

Теория бильярдной игры/Пер. с фр. СПб., 1847.

Теория бильярдной игры: Руководство для новичков и артистов А.И. Лемана. М., 1885.

Шатков Г., Алтухов И. Жестокие раунды. Л., 1979.

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ АВТОРА	3
Глава 1. ОТ РАЗВЛЕЧЕНИЯ — К СПОРТУ	
Краткая история бильярда	6
Глава 2. ПОМЕЩЕНИЕ И ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЕ	44
Глава 3. ЛУЗНЫЙ БИЛЬЯРД	59
Основы игровой техники	59
Удары кием по битку	63
Удары битком по прицельным шарам	66
Особые удары	79
Запрещенные удары	84
Отыгрыш	85
Выход	93
Методика самообучения	97
Освоение правильного положения корпуса и рук при ударе	97
Особенности практической отработки первоначальных приемов	98
Упражнения для овладения первоначальными ударами	102
Тренировочные игры	106
Правила игры	114
«Малая русская пирамида»	115
«Американка»	122

«Московская пирамида»	124
Другие бильярдные игры	127
Американский бильярд	165
«Трехшаровая партия Кэнон»	165
Пул	168
«Девятка»	168
«Восьмерка»	170
«14+1»	171
Бильярдные задачи	174
Решение задач	181
Глава 4. КАРАМБОЛЬНЫЙ БИЛЬЯРД	191
Основные понятия	191
Виды ударов	199
Удары кием по битку	199
Удары битком по прицельному шару	209
Шар «1» — биток	210
Карамболи	219
Серии	230
«Американская» серия	230
Серия «штрихов»	232
Коррективные удары	234
Виды карамбольных игр	236
«Французская трехшаровая партия карамболь»	236
«Русская карамбольная партия в 5 шаров»	248
Современные карамбольные игры	252
Некоторые тактические приемы	258
Глава 5. АРТИСТИЧЕСКИЙ БИЛЬЯРД	271
Глава 6. БИЛЬЯРДНЫЕ ФОКУСЫ	
Трюковые удары	278

Глава 7. БИЛЬЯРДНЫЕ ИСТОРИИ	312
Глава 8. ПСИХОЛОГИЯ И ЭТИКА	
БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ	326
Азбука игровой психологии	326
Аутотренинг и медитация	329
О талисманах, ритуалах и особых приметах	334
Искусство расслабляться	335
Советы Джима Лозра	338
Лицом к лицу с партнером	342
Этика игрового противоборства	354
Глава 9. БИЛЬЯРДНЫЕ ТУРНИРЫ	357
О классификации игроков и бильярдной форе	357
Особенности проведения спортивных соревнований	365
Примерный перечень вопросов для обсуждения на семинаре судей (применительно к соревнованиям по игре «Малая русская пирамида»)	369
Глава 10. СЛОВО О ТРЕНЕРАХ	376
БИЛЬЯРДНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ	380
ПРИЛОЖЕНИЯ	389
ЛИТЕРАТУРА	411

Полное руководство для желающих научиться играть на бильярде

Техника игры
Основные удары
Тактические приемы
Правила различных бильярдных игр
Методика самообразования
Проведение турниров
Психология и этика бильярдной игры

Лузный бильярд

«Малая русская пирамида», «Большая русская пирамида»,
«Американка», «Московская пирамида»,
«Алагер», «Винт», «Игра от бортов»,
«Кайза», «Пачекот», «Русская партия»,
«Снукер»

Американский бильярд

«Трехшаровая партия Кэннион»
Пул: «Девятка», «Восьмерка», «14+1»

Карамбольный бильярд

«Французская трехшаровая партия»
«Русская карамбольная партия в 5 шаров»
Современные игры

Артистический бильярд



ISBN 5-17-008329-7



9 785170 083297