

НАУКА И ЖИЗНЬ

СПОРТШКОЛА

В. БОРАХВОСТОВ

Б И Л Ь Я Р Д

Трудные и легкие удары

В. БОРАХВОСТОВ.

НЕМНОГО
ИСТОРИИ

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

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

Вторым считался генерал от инфантерии, герой первой Отечественной войны Д. Г. Бибинов. Потеряв в битве под Бородином левую руку, он начал систематическую тренировку одной правой и достиг большого успеха. На третьем месте считался генерал Остерман-Толстой.

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

В бильярд играют и герои романа Э. Хемингуэя «Прощай, оружие!»: «Я застал графа Греффи в бильярдной. Он упражнялся в различных ударах и казался очень хрупким в свете лампы, спускавшейся над бильярдом...»

Он очень красиво разыграл партию. И, несмотря на фору, я только на четыре очка обошел его к середине игры...

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

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

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

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

Зимний бильярдный сезон обычно открывался в Москве турниром-гандикапом.

КИИ

От него многое зависит в игре.

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

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

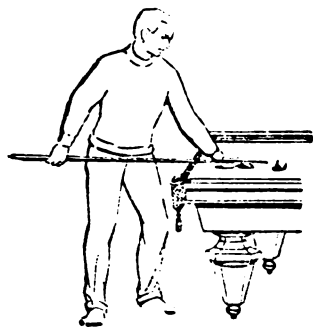
Вспоминается, что Маяковский, выбирая кий, всегда недовольно ворчал.

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

Длина кия 145—150 санти-

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

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



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

Турнир разыгрывался следующим образом.

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

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

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

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

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

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

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

СТОЙКА

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

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

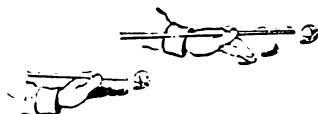
Переносить во время удара всю тяжесть тела на левую руку, которой спортсмен опирается на стол для нанесения удара, не следует. Во-первых, это быстро утомляет руку, а во-вторых, сказывается на точности прицела и, следовательно, на результате удара.

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

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

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

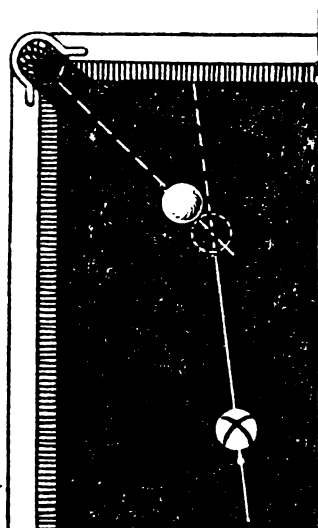
говорят снайперы, «сбивается прицел». Но и «навскидку» тоже бить не следует. Это не на охоте. Шар от игрока никуда не убежит и не улетит. Для хорошего прицела достаточно три-четыре движения кия по левой руке. Необходимо только следить, чтобы толстый конец кия не поднимался вверх, а ходил почти параллельно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



Правильно.



Неправильно.



Во время прицела не следует допускать также, чтобы толстая кофка кия тряслась из стороны в сторону, это вредит точности удара.

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

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

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

ПРИЦЕЛ

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

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

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

МАРШАЛ СОВЕТСКОГО СОЮЗА СЕМЕН МИХАИЛОВИЧ БУДЕННЫЙ:

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

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

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

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

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

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

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

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

НАРОДНЫЙ АРТИСТ СССР МИХАИЛ ИВАНОВИЧ ЖАРОВ:

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

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

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

будет больше — приходится вносить большую поправку.

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

Наша задача — не объяснять с научной точки зрения

Б и л љ я р д е

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

ПЕЧАТНИК МОСКОВСКОЙ ФАБРИКИ ГОЗНАК АНАТОЛИИ МИХАИЛОВИЧ ГОРОХОВ:

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

КАНДИДАТ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК АСКОЛЬД НИКОЛАЕВИЧ МАРТОВСКИЙ:

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

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

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

ПРОФЕССОР АЛЕКСАНДР ЛЬВОВИЧ ТРАХТЕРОВ:

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

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

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

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

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

Шар, как и всякое сферическое тело, имеет на

своей поверхности миллионы воображаемых точек для нанесения удара

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

КЛАПШТОС

Поскольку клапшtos наносится в самый центр шара, мы и посчитаем эту точку за № 1.

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

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

Нанести клапшtos, «отковырнуть» биток от бортика кием, удастся только спортсменам высшего класса, ибо точка № 1 в этом случае не видна. Удар приходится наносить необычно не так, как принято, держа кий параллельно плоскости стола, а задирать его тыльную часть как можно выше, чтобы коснуться наклонной точки, наиболее близкой к № 1.

Клапшtos часто применяется в тех случаях, когда шар, подужавший кладку, стоит очень близко от лузы, особенно средней, а биток находится от него по прямой линии на почтительном расстоянии

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



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

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

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

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

Трудность исполнения клапшотса пропорциональна расстоянию между шарами.

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

Э Ф Ф Е

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

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

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

Эффе — очень результативный, красивый и эффектный удар.

По легкости исполнения первым после клапшотса является *накат*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Боковичок № 2 наносится в точку № 8, то есть в левую сторону шара. От этого боковички и носят названия правого и левого. Теперь перейдем к рассмотрению четырех ударов, носящих общее название «эффе».

Первое эффе наносится в точку № 3.

Удар порождает в шаре три рода движения:

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

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

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

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

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

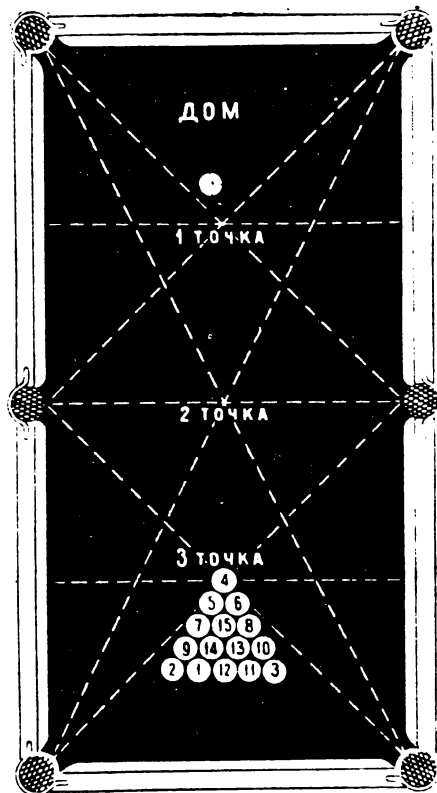
Третье эффе наносится в точку № 7. Удар такой же, как и в точку № 5. Шар также получает три рода движения. Только углы отражения будут направлены в противоположную сторону.

Четвертое эффе наносится в точку № 9. Удар

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

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

«Американка»



Правила игры

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

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

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

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

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

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

6. «Заказывать» шар не требуется. Как и

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

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

Победителем считается тот, кто первым положил 8 шаров.

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

Опытные спортсмены поэтому обычно соглашаются в этом случае на ничью.

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

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

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

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

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

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

(Продолжение следует.)

БИЛЬЯРД

Трудные и легкие удары

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

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

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

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

Гораздо труднее «прямой» шар положить

Продолжение. Начало см. «Наука и жизнь» № 2, 1966 г.

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

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

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

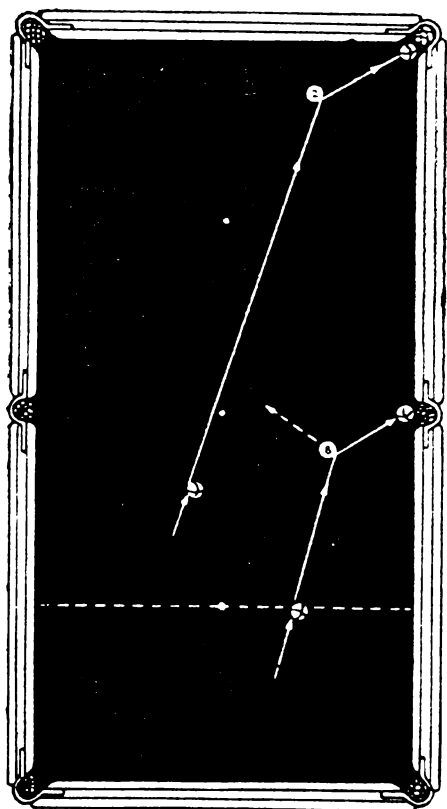


Рис. 1.

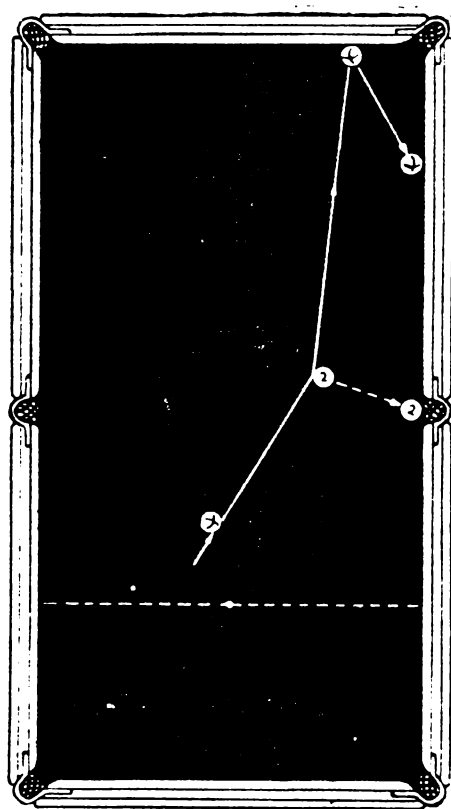


Рис. 2.

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

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

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

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

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

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

есть такой удар даст возможность вернуть шар обратно и сыграть, несмотря на то, что он уже прошел мимо лузы.

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

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

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

Рассмотрим наиболее простые из них.

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

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

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

Позиция шаров, стоящих недалеко от средней лузы,

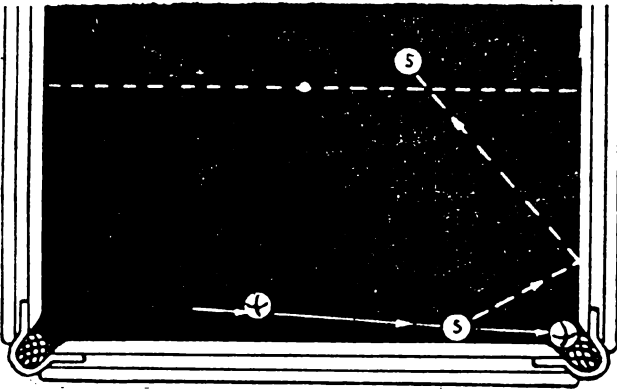


Рис. 3.

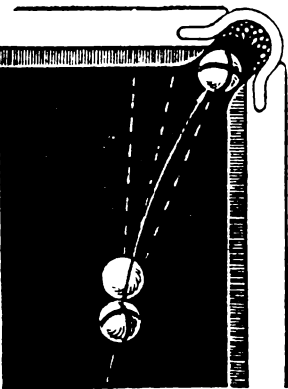


Рис. 4.

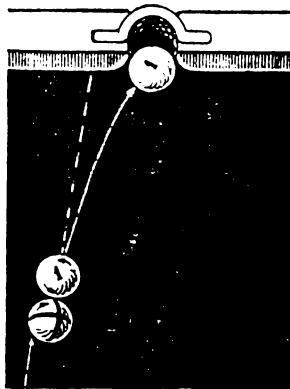


Рис. 5.

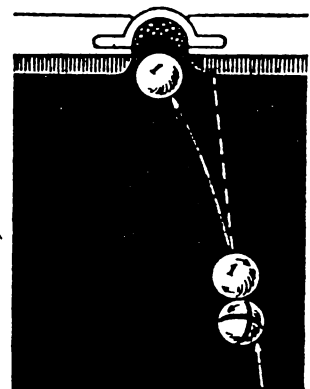


Рис. 6.

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

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

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

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

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

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

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

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

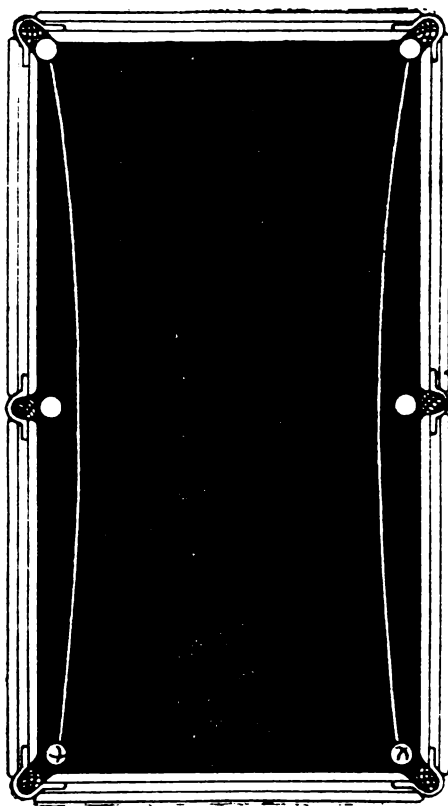


Рис. 7.

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

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

«Русская пирамида»

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

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

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

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

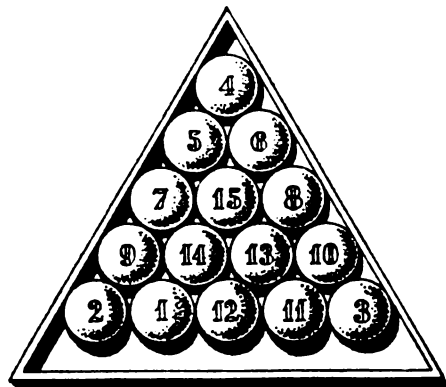


Рис. 8.

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

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

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила — незыблемый закон в любом виде спорта.

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

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

Например, девятку в угол налево.

Если же игаемый шар окажется не девяткой, а шестеркой, — игрок ошибся. Штраф пять очков.

Шар выставляется на прежнюю точку.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩЕМУ СПОРТСМЕНУ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(Продолжение следует.)

Б И Л Ь Я Р Д

В. БОРАХВОСТОВ

СЛОЖНЫЕ УДАРЫ

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

Знание законов поведения упругих тел помогает бильярдисту не делать подставок.

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

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

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

ДУПЛЕТ

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

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

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

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

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

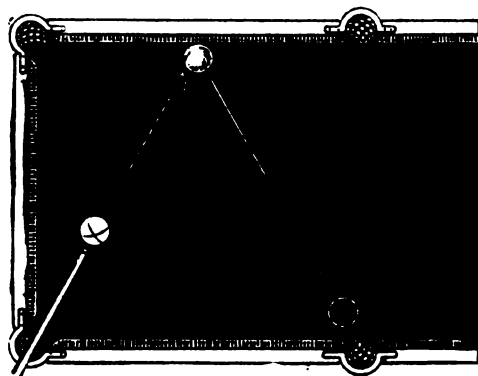
Если дуплет в середину играть сильно, то при неточном ударе шар не упадет. И может случиться еще хуже. Ударившись о губку, он отразится к углу, и партнер получит подставку.

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

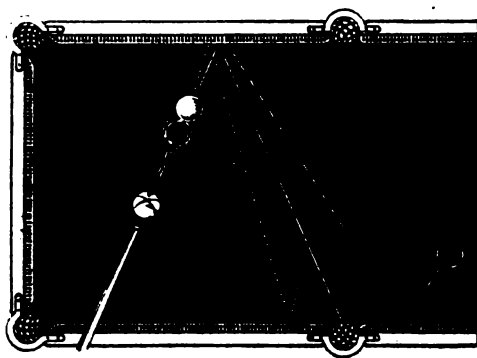
Резанный дуплет в отличие от прямого весьма сложен. В позиции, когда угол падения не равен углу отражения, шар-мишень нельзя играть прямо «в лоб». И если неопытный спортсмен сделает такой удар, то шар в лузу не упадет. Ударившись о борт, он отойдет от него и может встать около лузы.

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

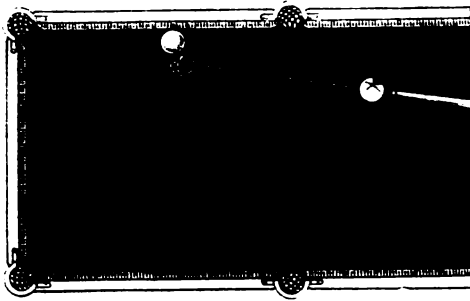
Но часто бывают случаи, когда шар-мишень не касается борта, а стоит на почти-тельном расстоянии от него. В таких слу-



Прямой дуплет.



Варианты резаного дуплета.



Круазе-оборотный.

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

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

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

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

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

При круазе также встречаются два случая, требующих различных ударов.

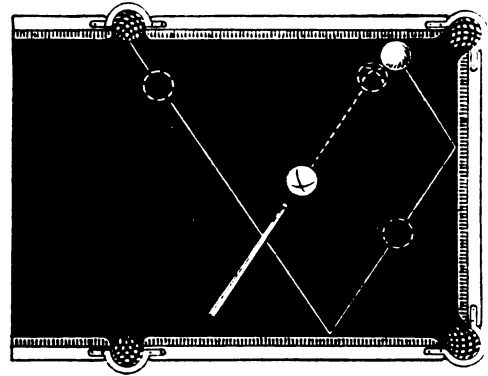
В первом случае, независимо от того, как стоит шар-мишень — у борта или в стороне

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

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

Существуют и еще сложные удары: триплет, то есть шар, отраженный от двух бортов, труабан — от трех бортов, катрбан — от четырех.

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



Труабан в середину.

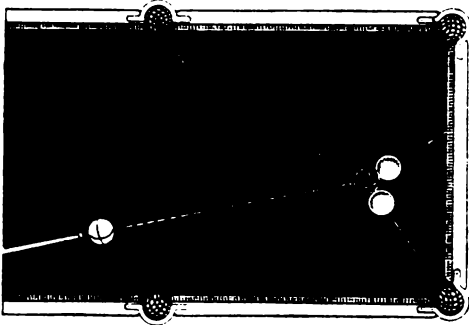
Труабан употребляется довольно часто. Когда спортсмен опасается сделать дуплетом подставку, он «заказывает» труабан. Этим он «бьет сразу двух зайцев». Во-первых, при труабане в середину (как указано на рисунке) шар падает довольно часто. Если же шар не упадет, то получится хороший отыгрыш, не грозящий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

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

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

При игре двумястами из всех ударов, наносимых по битку, чаще всего употребляется клап-ш-тос.

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

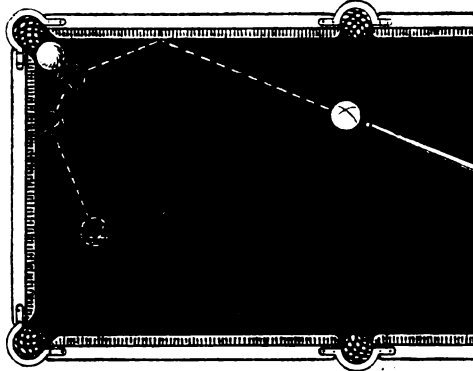


Удар вразрез.

К числу сложных ударов относится также и абриколь.

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

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



Абриколь.

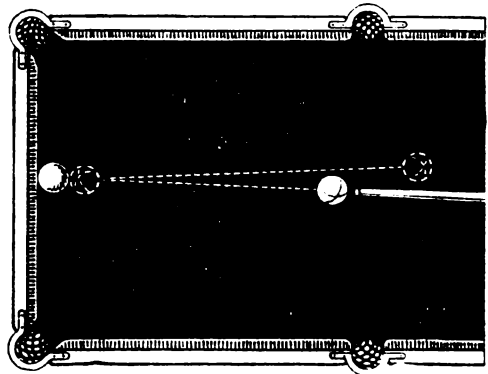
он приносит не часто. Его делают главным образом для того, чтобы отбить «повисший» шар, если уж его нельзя положить.

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

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

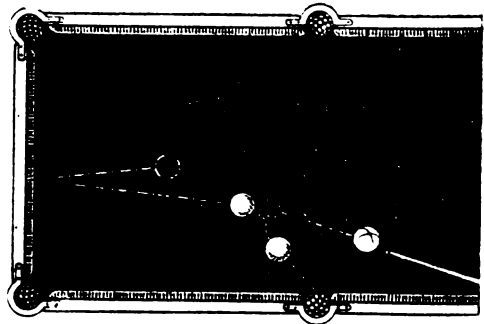
Контр-тушем называется удар, когда шар-мишень, получив удар от битка, в свою очередь, сам наносит ему удар. И от этого собственного удара сваливается в лузу. Но такая удача случается очень редко. Обычно контр-тушем пользуются для отыгрыша. Особенно в такой трудной позиции, когда на столе осталось два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

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



Отыгрыш контр-тушем.

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



Разновидность удара карамболом.

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

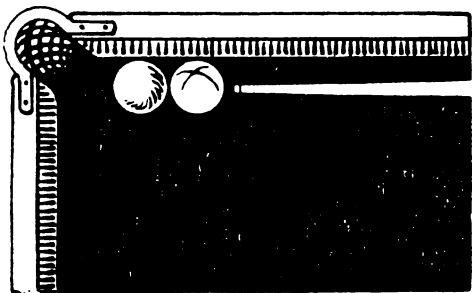
вен другими шарами, тогда биток вскакивает в пирамидку, и, отразившись от нее, он попадает в застрявший шар и кладет его

ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ

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

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

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



Пропих.

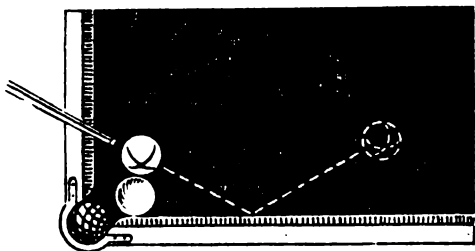
случае шар не успеет отскочить, нажимая скулу, биток заставит его нырнуть в лузу.

Вторым запрещенным ударом считается **нажим**.

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

Третьим запрещенным ударом считается **накат по борту**.

На нормальном столе шар, пущенный по



Нажим.

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

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

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

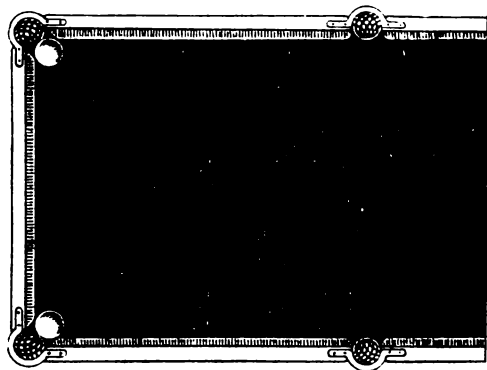
Если, например, игра идет в «американку», то по борту можно сразу спустить в лузу два, три или даже четыре шара. Они ссыплются туда, как в мешок, столько, сколько может вместить луза.

ЗАДАЧИ

Бильярдные задачи делятся на две категории:

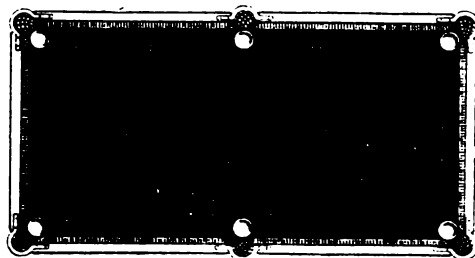
- 1) решаемые за счет прекрасной техники игры и
- 2) за счет догадки спортсмена, за счет его смекалки.

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



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

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



ложить все шесть застрявших надо только одним ударом.

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

СПОРНЫЙ СЛУЧАЙ

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

Любил его и В. В. Маяковский.

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

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

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

Маяковский начал медленно мелить кий, подшучивая над своим партнером:

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

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

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

И ударил.

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

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

Тогда начал хохотать и острить Уткин.

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

— Нет. Это неправильно, — запротестовал Маяковский.

— Но вы же дали «пяток»?

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

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

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

— Сколько вам лет?

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

Маркер в ответ на спор пожал плечами.

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

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

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

И сказал:

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

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

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

Маяковский и Уткин так и поступили.

А партию все-таки выиграл Маяковский.

ФОКУСЫ

Блестящая техника игры позволяет демонстрировать фокусы.

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

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

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

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

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

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

БИЛЬЯРД

В. БОРАХВОСТОВ.

Пирамида счетом шарами

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

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

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

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

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

Сильный игрок может дать слабому фору.

Она бывает трех родов:

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

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

рамиды и кладется на полку слабому спортсмену.

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

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

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

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

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

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

ЗАПОМНИТЕ:

Мелить кий надо перед ударом, а не после него.

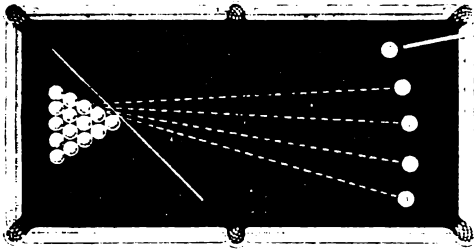
Многие бильярдисты поступают наоборот. Сначала «дают» кикс, а потом, негодуя на себя, начинают мелить. Особенно, если этим киксом они проигрывают партию. А потом опять не мелят до следующего кикса.

РАЗБИВКА

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

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

Вот перед вами стол...



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

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

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

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

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

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

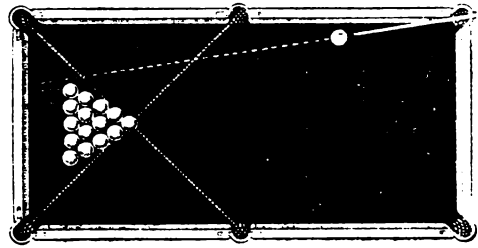
«Как же он играет, если делает такую рискованную и трудную разбивку».

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

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

Существует и «трусливый» прием разбивки, изображенный на рисунке справа вверху.

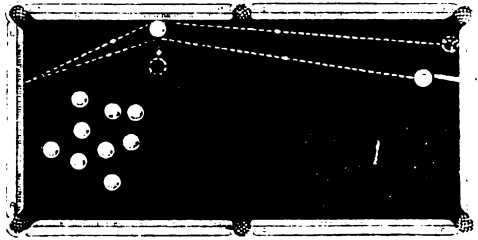
Этот способ разбивки затягивает партию. Ибо из того положения, в каком очутится



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

ОБРАТНЫЕ ВИНТЫ

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



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

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

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

БИЛЬЯРНЫЕ ТРЮКИ

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

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

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

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

Но это только кажется.

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

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

Это знают все умеющие играть на бильярде.

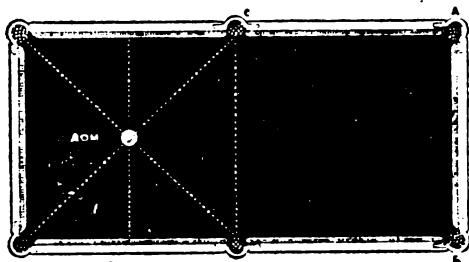
А тут вдруг целый кусок материи. И спортсмену кажется, что шар нельзя сыграть в ту лузу, перед которой находится такая тряпичная «надолба». Кажется, что шар или отклонится от своего пути, или вообще запутается в платке.

Но это только кажется.

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

ЗАДАЧИ

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



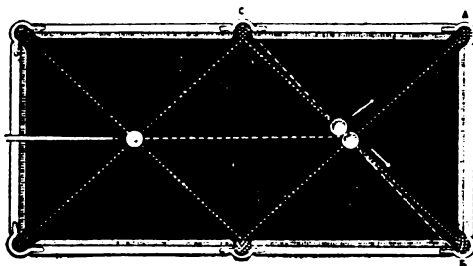
Задача № 2. Является продолжением первой. Но в усложненном варианте.

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

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

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

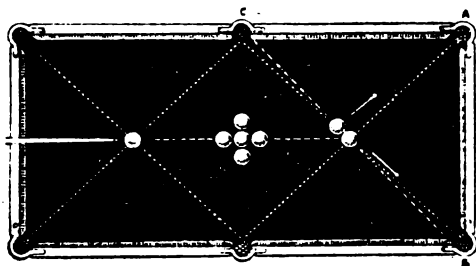
Задача № 1. Для того, чтобы решить задачу № 1, надо поставить «зайцы» так, как изображено на рисунке. То есть один из них должен обязательно находиться на точке стола — первой или третьей, а другой — рядом с ним, почти вплотную. Необходимо только, чтобы центры шаров непременно находились на линии СВ.



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

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

Решение этой задачи наиболее впечатляюще для зрителей...



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

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

Выполняя эту просьбу, мы предлагаем вниманию любителей бильярдного спорта несколько игр, предназначенных специально для тренировок.

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

Кроме того, играя время от времени только в пирамиду и не получая при этом методических указаний, начинающие спортсмены при всем своем желании не могут достичь высоких результатов. Игра в пирамиду не учит экономить удары. Например, хороший бильярдист при отыгрыше поставил начинающего игрока в трудное положение. Сделать тонкий отыгрыш новичок не умеет и поэтому прибегает к самому простому, примитивному накату битка на ближайший шар. Но это еще полпобеды. Когда же биток стоит, касаясь другого шара, начинается поочередное трогание его кием. Регламента времени нет, число ударов не ограничено. Сделают ли партнеры по 50 или по 150 ударов, — безразлично, получается полная безответственность за удары, и игра становится скучной.

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

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

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

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

С Л О В О

ЧЕМПИОН МИРА ПО ШАХМАТАМ ТИГРАН ВАРТАНОВИЧ ПЕТРОСЯН:

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

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

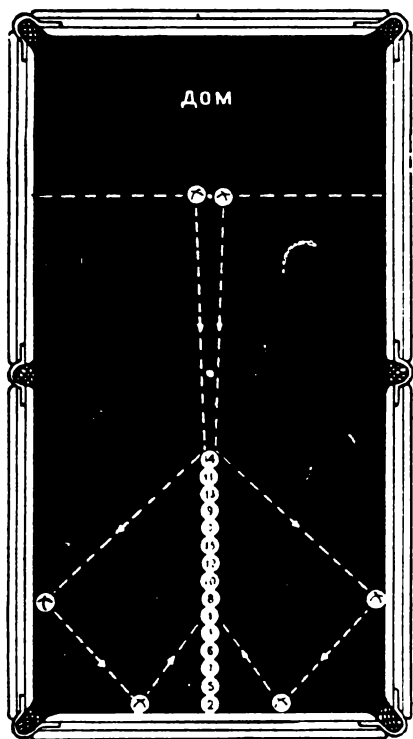
А с бильярдом именно так и получилось.

Я за бильярд. За то, чтобы сделать его честной спортивной игрой. Мне лично бильярд хорошо помогает поддерживать форму при подготовке к соревнованиям.

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

Как говорится, каждому свое. Бильярду бильярово...

¹ См. «Наука и жизнь» №№ 2, 3, 4 и 6.



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

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

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

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

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

Б И Л Ь Я Р Д Е

ПРОФЕССОР, ДОКТОР ХИМИЧЕСКИХ НАУК
ПАВЕЛ ИГНАТЬЕВИЧ ЗУБОВ:

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

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

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

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

Выигрывает тот, кто сумел положить больше шаров.

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

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

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

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

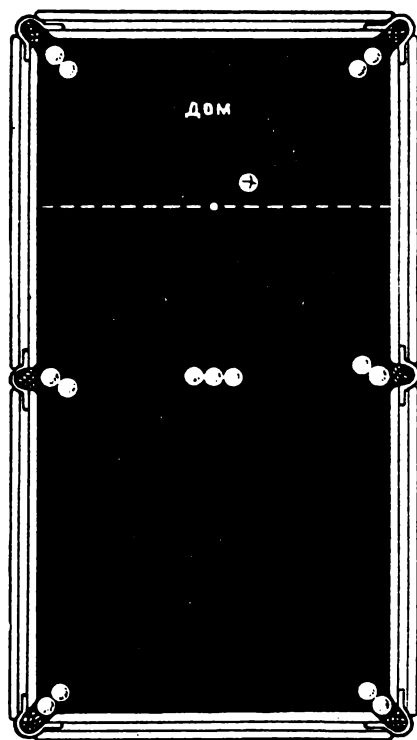
Игра ведется без заказа. В какую бы лузу и какой бы шар ни упал, он засчитывается.

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

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

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

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



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

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

Начинающий ставит свой биток на любое место в «доме» и производит первый удар. После этого партия считается начатой и поправляют шары на бильярдном столе нельзя.

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