

Б И Л Ь Я Р Д

Трудные и легкие удары

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

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

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

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

Гораздо труднее «прямой» шар положить

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

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

Чтобы положить «своего» в этой, казалось бы, 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

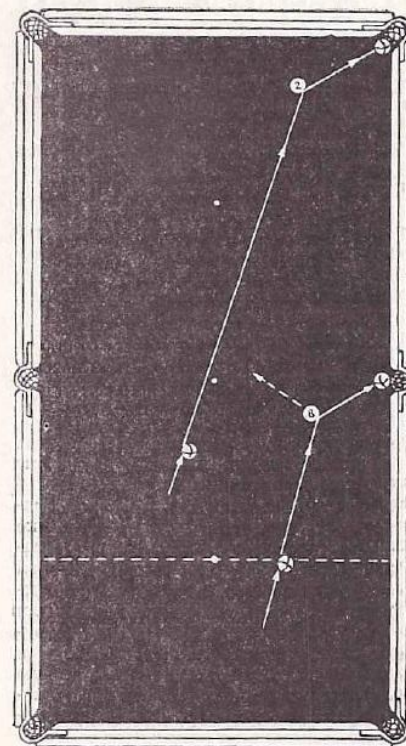


Рис. 1.

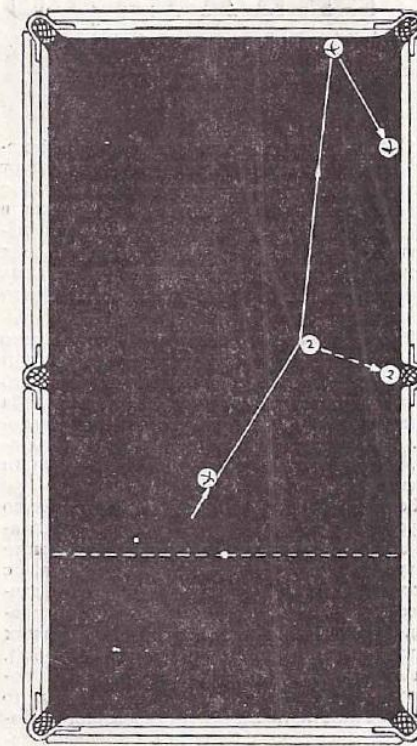


Рис. 2.

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

При выполнении такого эффе учитывайте: чем ближе к борту стоит шар (в данном случае восьмерка), тем сильнее надо «взять» боковик, этим вы придадите 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 отпрянет в сторону и назад и неминуемо упадет в лузу.

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

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

Для этого надо ударить кием в правую половину 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 дает 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 пятёрку 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 пятёрку 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 вплотную друг к другу, так называемые «зайцы» (рис. 4). Если бы они «ляглись» 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. Образованный 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,

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

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

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

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

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

Шар, стоящий у середины, пойдет по борту и нанесет удар застрявшему в правую «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.

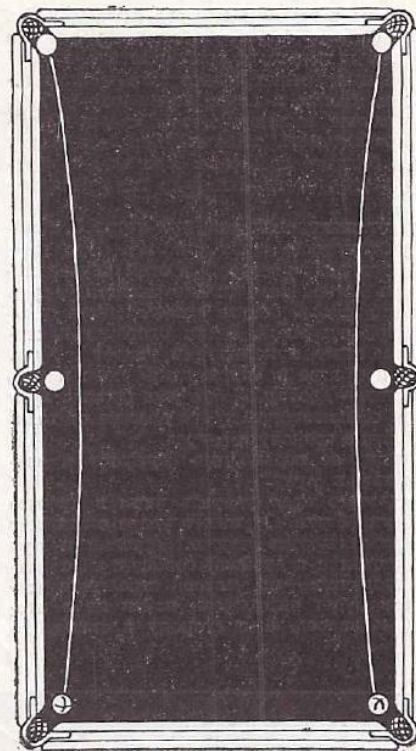


Рис. 7.

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-

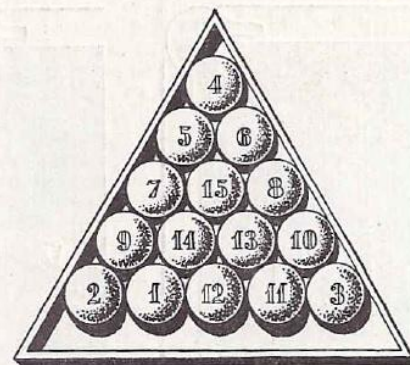


Рис. 8.

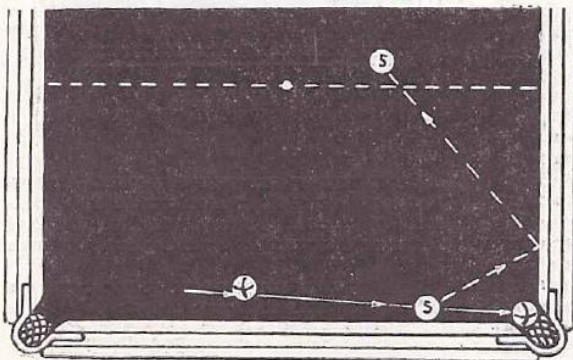


Рис. 3.

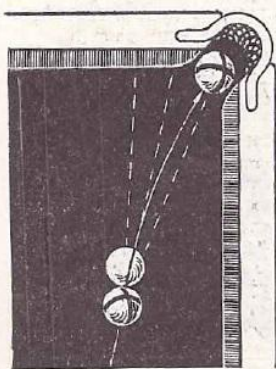


Рис. 4.

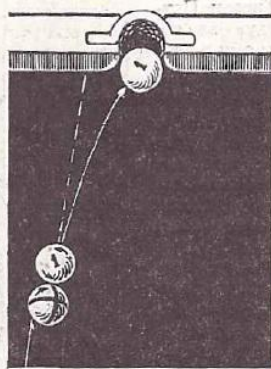


Рис. 5.

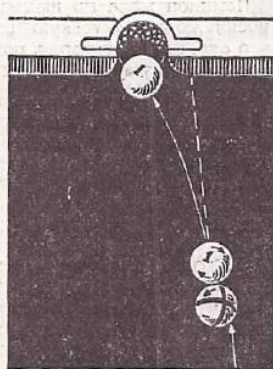


Рис. 6.

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

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

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила — незыблемый закон в любом виде спорта.

При игре в «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 условилась 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 выпавшие 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 кончик кия. И когда на столе повторится примерно такая же композиция шаров, старайтесь скопировать удар мастера, подсмотренный вами.

Только внимательно наблюдая за игрой мастера и копируя ее, вы достигнете успеха, быстро 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, рассчитывать за несколько ходов вперед и свои удары и удары противника.

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

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

(Продолжение следует.)