

БИЛЬЯРД

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 наметенной лузе и падает в нее.

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

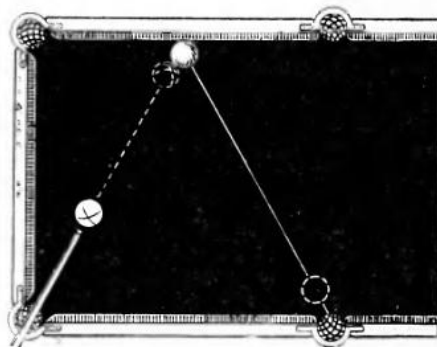
Один из сложных ударов называется дуплетом. Он, в свою очередь, подразделяется на два вида: прямой и резаный. Вот их и рассмотрим.

ДУПЛЕТ

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

Если воображаемые линии, проведенные мысленно от бита 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.



Прямой дуплет.

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 подставки не произойдет.

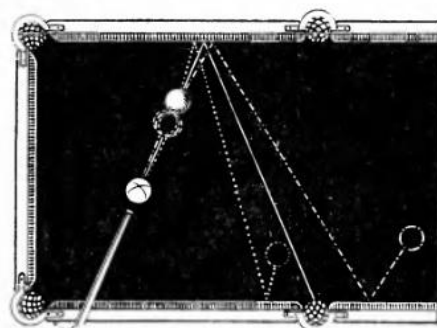
Если дуплет в середину играть сильно, то при неточном ударе шар не упадет. И может случиться еще хуже. Ударившись о губку, он отразится к углу, и партнер получит подставку.

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.

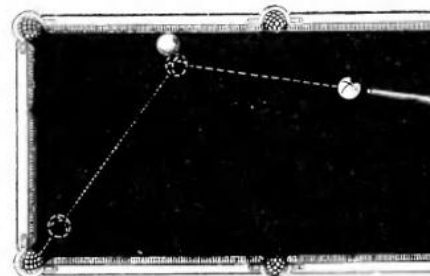
Резаный дуплет в отличие от прямого весьма сложен. В позиции, когда угол падения не равен углу отражения, шар-мишень нельзя играть прямо «в лоб». И если неопытный спортсмен сделает такой удар, то шар в лузу не упадет. Ударившись о борт, он отойдет от него и может встать около лузы.

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

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



Варианты резаного дуплета.



Крузе-оборотный.

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

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

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

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

Дуплет-крузе 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, крузе чаще всего кончается подставкой, ибо шар, если он не будет сыгран, остановится где-то в районе средних луз.

При крузе также встречаются два случая, требующих различных ударов.

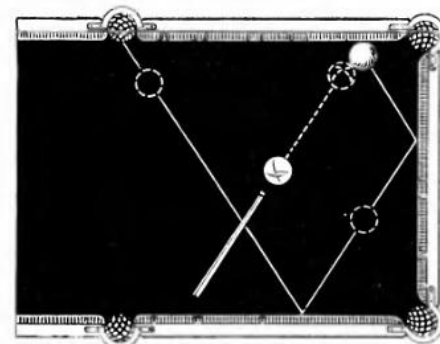
В первом случае, независимо от того, как стоит шар-мишень — у борта или в стороне

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 крузе, не исключаешь возможности сделать подставку, ибо биток пересекает линию, на которой расположены средние лузы.

Существуют и еще сложные удары: триплет, то есть шар, отраженный от двух бортов, трубан — 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 считать 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.



Трубан в середину.

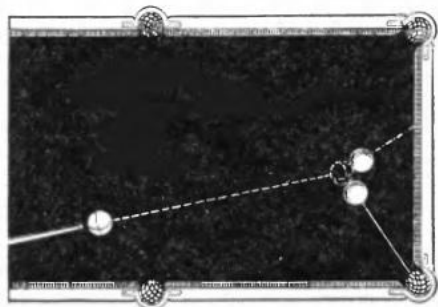
Трубан употребляется довольно часто. Когда спортсмен опасается сделать дуплетом подставку, он «заказывает» трубан. Этим он «бьет сразу двух зайцев». Во-первых, при трубане в середину (как указано на рисунке) шар падает довольно часто. Если же шар не упадет, то получится хороший отыгрыш, не грозящий подставкой, ибо шар-мишень уйдет от бита 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 выполнимы. При исполнении этих ударов большую роль играет лишь глазомер. А его можно развить только практическими упражнениями.

При игре дуплетами из всех ударов, наносимых по битку, чаще всего употребляется клап-што-с.

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.

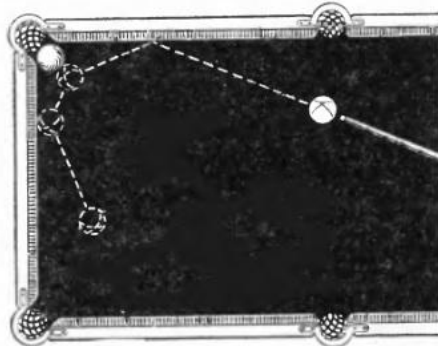


Удар вразрез.

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 намеченный шар.

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



Абриколь.

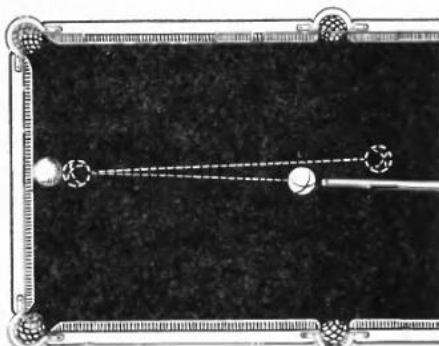
он приносит не часто. Его делают главным образом для того, чтобы отбить «повисший» шар, если уж его нельзя положить.

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.

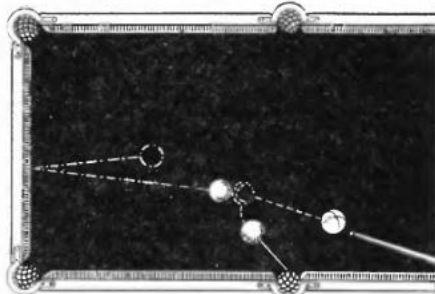
Контр-тушем называется удар, когда шар-мишень, получив удар от битка, в свою очередь, сам наносит ему удар. И от этого собственного удара сваливается в лузу. Но такая удача случается очень редко. Обычно контр-тушем пользуются для отыгрыша. Особенно в такой трудной позиции, когда на столе осталось два 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 отскоков еще не совсем разбитой пирамидки.



Разновидность удара карамболом.

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

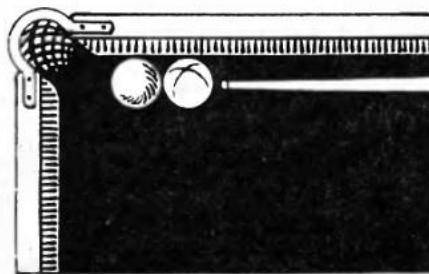
ван другими шарами, тогда биток посылается в пирамидку, и, отразившись от нее, он попадает в «застрявший» шар и кладет его.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ УДАРЫ

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

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

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



Пропих.

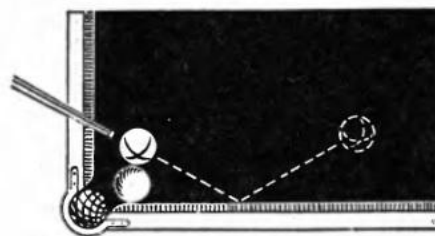
случае шар не успеет отскочить: нажимая сзади, биток заставит его нырнуть в лузу.

Вторым запрещенным ударом считается нажим.

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

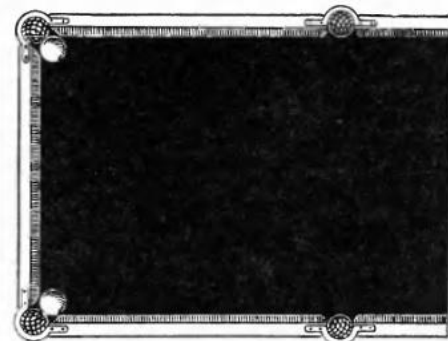
ЗАДАЧИ

Бильярдные задачи делятся на две категории:

1) решаемые за счет прекрасной техники игры и

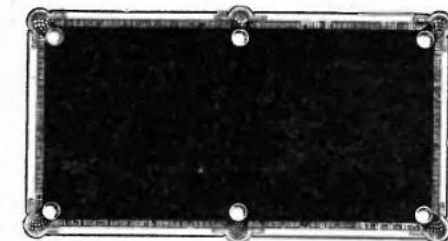
2) за счет догадки спортсмена, за счет его смекалки.

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?

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

Любил его и В. В. Маяковский.

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

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

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

Маяковский начал медленно мелить кий, подшучивая над своим партнером:

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

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

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

И ударил.

От резкого движения 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 Владимич. 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 «пятку»?

— 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 — «пятку». 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 «пятку», не то не «пятку». 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 кинотрилогии о Максиме. Одним ударом он кладет сразу два шара в разные углы. Этот фокус — результат блестящего владения битком и точного расчета удара. В шар, стоящий на точке 1 или 3, наносится удар «в скулу», отчего он идет в одну лузу, а биток, получив «боковичок», — в другую.

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

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

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

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

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