

Б И Л Ь Я Р Д

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

рамиды и кладется на полку слабому спортсмену.

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

Если фор — 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.

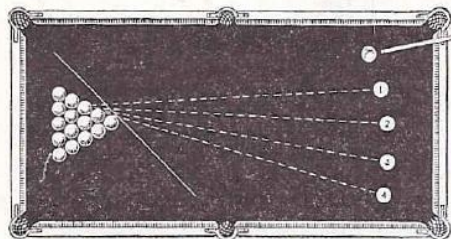
Многие бильярдисты поступают наоборот. Сначала «дают» кикс, а потом, негодуя на себя, начинают мелить. Особенно, если этим киксом они проигрывают партию. А потом опять не мелят до следующего кикса.

РАЗБИВКА

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

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

Вот перед вами стол...



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

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

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

Если ваш противник очень силен, то лучше всего начинать партию с той позиции, на которой 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».

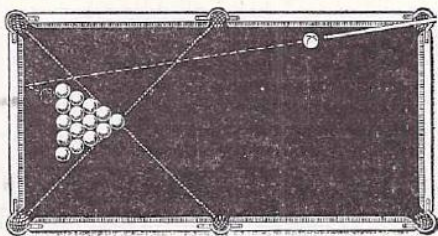
Эта разбивка морально подавляет противника, ибо такой прием трудновыполним, и партнер невольно думает: «Как же он играет, если делает такую рискованную и трудную разбивку».

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 вверх.

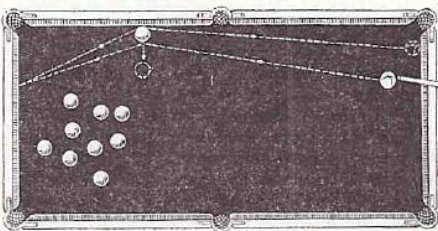
Этот способ разбивки затягивает партию. Ибо из того положения, в каком очутится



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

ОБРАТНЫЕ ВИНТЫ

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



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

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

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

БИЛЬЯРДНЫЕ ТРЮКИ

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

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

чертится кружок, диаметр которого равен трем диаметрам шара. На шар кладется монета, и затайник 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.

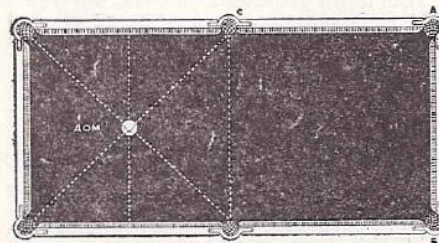
А тут вдруг целый кусок материи. И спортсмену кажется, что шар нельзя сыграть в ту лузу, перед которой находится такая тряпичная «надолба». Кажется, что шар или отклонится от своего пути, или вовсе запутается в платке.

Но это только кажется.

Для преодоления этого препятствия необходимо нанести сильный удар по битку, и играемый шар преодолит 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»?



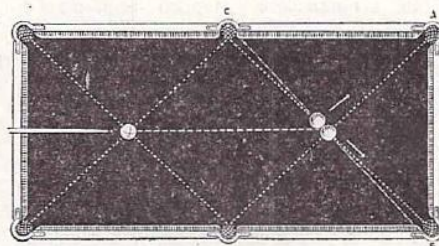
Задача № 2. Является продолжением первой. Но в усложненном варианте.

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

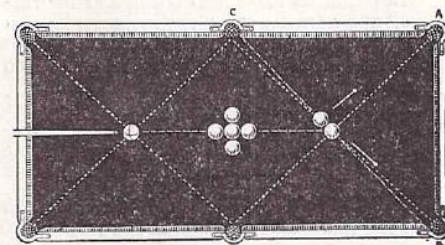
Задача № 1. Для того, чтобы решить задачу № 1, надо поставить «зайцы» так, как изображено на рисунке. То есть один из них должен обязательно находиться на точке стола — первой или третьей, а другой — рядом с ним, почти вплотную. Необходимо только, чтобы центры шаров непременно находились на линии СВ.



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 впечатляющее 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.