

Бильярд — очень популярная и массовая игра. В свое время журнал давал несколько уроков ее побителям (см. «Наука и жизнь», 1966, №№ 2, 3, 4, 6, 11). Интерес к ней с тех пор отнюдь не ослаб, о чем свидетельствует обширная читательская почта.

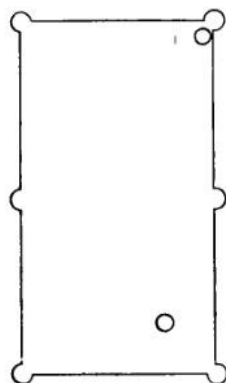
Сегодня и в нашей стране бильярд вновь становится популярным видом спорта. В конце прошлого года была создана Московская федерация бильярдного спорта. Аналогичные федерации уже есть в Грузии, Узбекистане и Ленинграде. В недалеком будущем под эгидой Госкомспорта СССР предполагается создание и Всесоюзной федерации бильярда. Сыгран первый международный матч — команда лучших бильярдистов страны встречалась со сборной финских профессионалов и победила с общим счетом 13:12, хотя игра и велась по совершенно забытым у нас правилам «5 шаров с карамболом» [в финском варианте — «Кайза»].

В мире существует немало разновидностей игры на бильярде, даже по ориентировочным подсчетам — более тридцати. В СССР наибольшим распространением пользуются «Малая русская пирамида [71 очко]», «Московская пирамида», «Большая пирамида с цветными шарами [251 очко]», «Американка», «Кегли». За рубежом, кроме того, за бильярдными столами состязаются в национальных и международных чемпионатах мастера игры в «Снукер», «Пуп», «Кенон» [о «Снукере» рассказывалось в журнале «Наука и жизнь», 1981, №№ 3, 10].

Публикации мы возобновляем с описания основных правил игры в «Малую русскую пирамиду», или «71 очко». Мы попросили вести занятия школы члена президиума Московской федерации бильярдного спорта Владимира Серафимовича Симонича.

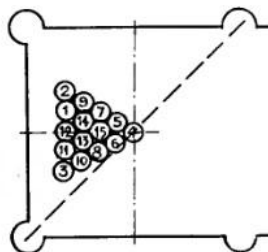
ПОСЛЕДНИЙ ШАР

Последний шар стоит вплотную к борту на губе лузы. Положить его прямым ударом в лузу невозможно. Практически любое касание чреватой подставкой партнеру. Намеренный штрафной удар (промах) тоже исключен — у партнера в пяти очках партия. Что делать?



зыгрыше последней вновь бросается жребий.

Начинающий игру ударяет по битку, установив его в любой точке («с рук») «дома». При игре из «дома» игроку запрещено выходить за линию продолжения длинных бортов бильярда. Фактически началом игры считается тот момент, когда шар-биток пересечет линию, ограничивающую «дом». По-



этому касание или сдвиг битка с места в пределах «дома» нарушением не является и наказания не влечет.

Игра — в зависимости от договоренности между партнерами или условий турнира — может вестись по правилу «чистое назначение» либо «шар — луза». При «чистом назначении» выполняющий удар игрок исчерпывающим образом описывает предполагаемое движение битка и заданных им шаров до конечного результата удара. Например: «Карамболом от шестерки, одиннадцатый шаром тройка, прямо в середину» — то есть, по замыслу играющего, после столкновения с шестеркой биток попадает в одиннадцатый шар, который, ударяя в свою очередь в тройку, кладет его в среднюю лузу. Характерно, что все остальные шары, упавшие в лузу вследствие этого же удара, не засчитываются и выставляются на бильярд.

Выставляемый шар (кроме битка) обычно ставится на третью точку бильярда. Если же она занята, шар ставится плотно к центру короткого борта, противоположного «дому».

При способе «шар — луза» указывается только номер шара и луза, в которую игрок намерен его положить. При этом засчитываются и все другие, не заказанные шары, упавшие в любые лузы, если заказ выполнен правильно.

Несмотря на то, что в официальных соревнованиях у нас играют в основном на условиях «чистого назначения», многие ведущие мастера бильярда полагают, что способ «шар — луза» ничуть не хуже и к тому же значительно упрощает судейство, поскольку в играх соперников высокого и даже среднего класса вероятность случайного падения незаказанного шара в лузу чрезвычайно мала.

Нарушение правил наказывалось штрафными очками. Штраф взыскивается в следующих случаях:

при промахе, т. е. когда биток после удара не задает ни одного из шаров;

при падении битка в лузу;

при вылете битка за борт; за случайное касание любого шара до удара, во время удара и после него;

за игру не своим шаром (не битком);

при неправильном ударе кием (ребром или турником);

если при игре «с рук», то есть из произвольно выбранной играющим точки в пределах «дома», биток попадает в шар до выхода из «дома»;

за удар, сделанный до полной остановки шаров после удара предыдущего.

Во всех случаях штраф равен пяти очкам, которые вычитаются из суммы, набранной оштрафованным, и прибавляются к очкам его партнера. При одновременном нарушении нескольких правил штраф не суммируется, а назначается в размере тех же 5 очков. Положенные шары при штрафных ударах не засчитываются и выставляются на бильярд.

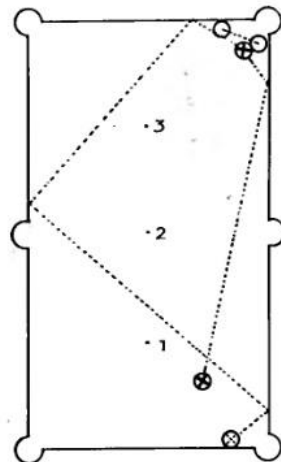
В игре может сложиться такое положение, когда партнерам выгодно делать штрафные удары, чтобы не предоставлять игрового преимущества сопернику. В этом случае после трех ударов с каждой стороны, если шары не изменили своего положения на бильярде, партия признается оконченной вничью. Ничейный результат достигается и когда оба партнера набрали по 70 очков. Если в партии по условиям соревнования обязательно требуется определить победителя, она переигрывается полностью или (при обоюдном согласии партнеров) только в последнем шаре. Шар ставится на третью точку бильярда, и первый удар производится из «дома» тем партнером, который положил последний шар. При этом по одному удару каждый играющий делает без заказа.

При падении битка в лузу или за борт партнер оштрафованного играет битком из «дома» «с рук». Если все шары находятся в «доме», а необходимо выполнять удар «с рук», временным «домом» считается противоположная сторона бильярда.

Подобные ситуации в игре складываются не так уж и редко. Но задача трудная. Достаточно сказать, что и вполне зрелые мастера не всегда правильно находят выход из такого положения.

Удар наносится с сильным левым винтом — кий бьет в левую часть битка чуть выше центра. Отражаясь от борта, биток по касательной задевает шар, придавая ему обратное вращение, в результате чего шар поднимается на короткий борт, не отходя от него. В свою очередь, биток после столкновения с шаром попадает в короткий борт, причем за счет сохраненного вращения угол его отражения от борта значительно круче, отчего биток касается длинного борта перед средней лузой. Отразившись еще раз, он попадает в противоположный длинный борт и в итоге становится в «доме» вплотную к короткому борту. При идеально выполненном ударе шар и биток становятся на одной линии, параллельной длинному борту.

Таким образом, партнер теперь сам поставлен в сложное положение. Положить шар в лузу он не может и к тому же должен изрядно подумать над вариантом своего удара.

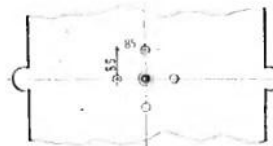


В. СИМОНИЧ.

КЕГЛИ НА БИЛЬЯРДЕ С ЛУЗАМИ (100 ОЧКОВ)

«Кегли» — пожалуй, одна из наиболее динамичных игр на бильярде. Протекает она довольно быстро, поскольку практически не имеет положений, из которых бы невозможно было нанести результативный удар. Любителю этой игры, кроме умения выполнять удары, потребуется своего рода перспективное геометрическое мышление — игра все время идет от двух, трех, четырех и даже пяти бортов, что и определяет ее зрелищность и популярность.

В игре принимают участие два игрока. В центре стола устанавливаются пять деревянных кеглей (рис. 1) диаметром 15 мм и высотой 140 мм (одна средняя) и 130 мм (четыре крайних). Обычно точки установки кеглей обозначаются наклейками — бумажными кружками диаметром 15 мм.



Удары наносятся игроками поочередно. Ведется игра тремя шарами, из которых один цветной (биток) и два белых. В начале игры белые шары ставятся на 1 и 3 точки бильярда. Первый удар наносится «с рук» из «дома» по шару, установленному на третьей точке. Выигрывает тот, кто, сбивая кегли, первым наберет 100 очков.

За каждую сбитую кеглю начисляются очки: по 2 за крайние, 3 — за среднюю. Если сбита только одна средняя кегля, игрок получает 5 очков. Пять одновременно сбитых кеглей приносят 30 очков.

Сбивать кегли можно только чужим шаром:

— в том случае, если после удара по нему битком белый шар отразится по меньшей мере от одного борта;

— после карамболя по нему битком от второго чужого шара;

— после столкновения с битком, предварительно отразившимся от борта (то есть, абриколем);

— «третьим» шаром (биток — белый шар — белый шар — кегли).

Если кегли сбиваются с нарушением этих требований, набранные ударом очки записываются не в пользу бившего, а на счет его партнера.

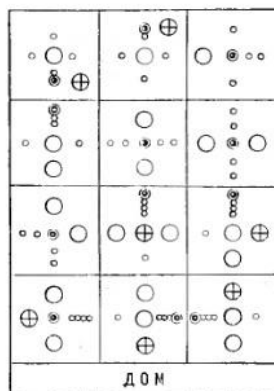
Кроме того, неправильным считается удар, при котором кегли сбиваются непосредственно битком. Неумышленный или намеренный промах, падение битка в лузу или его вылет со стола дополнительно штрафуются двумя очками в пользу партнера.

Вылетевший со стола или упавший в лузу биток выставляется на стол следующим образом. Если оба белых шара находятся на одной половине бильярда, биток ставится на противоположную сторону. Если белые шары остановились на разных половинах бильярда, бьющий выбирает место установки битка по своему усмотрению. В обоих случаях бьющий не имеет права выходить за линии продолжения длинных бортов.

Вылет со стола, падение в лузу белого шара не штрафуются и не поощряются. Упавший шар становится на первую или третью точку бильярда так, чтобы со вторым белым шаром его разделяла условная линия, проходящая через средние лузы. Если место занято битком, упавший шар становится вплотную к короткому борту.

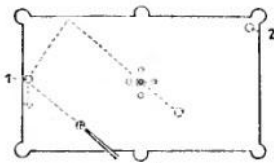
После каждого удара кегли устанавливаются на свои отметки. В ходе игры

возможны положения, когда места кеглей займут шары. Варианты установки кеглей в этих случаях показаны на рис. 2.



ЗАДАЧА

Позиция, изображенная на рисунке, казалось бы, ясна. По шару 2 попасть труднее, и вы явно предпочитаете нанести удар по ближайшему шару 1. Однако дуплетом от двух бортов с помощью простой резки сбить кегли не удастся, а дуплет от четырех бортов сопряжен с опасностью неконтролируемого движения битка через центр бильярда. Не принесет результата и оборотный удар (в правую часть шара 1), поскольку



ку играемый шар направить на кегли невозможно.

Предлагаю в этом случае использовать контратуш. Удар по битку наносится с левым верхним винтом. Биток должен попасть чуть левее центра шара 1, что и послужит причиной их двойного, очень короткого

соударения. Вот теперь угол отражения играемого шара от короткого борта окажется таким, что дуплет от двух бортов по кеглям станет осуществимым.

Удар этот не из простых, и не нужно отчаиваться, если он не удастся с первого раза. Отрабатывая этот удар, старайтесь найти оптимальную резку играемого шара.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ РУССКОГО БИЛЬЯРДА

АБРИКОЛЬ — удар по чужому шару битком, отразившимся от борта.

ВИНТ — децентрированный удар кием по битку с целью придания последнему наряду с поступательным движением вращательного момента.

ВЫХОД — удар с очевидным намерением забить шар и одновременно создать наиболее удобное положение для своего последующего удара.

ДОМ — часть бильярдного стола, ограниченная ко-

ротким бортом и условной линией, проходящей параллельно ему через первую точку бильярда.

ДУПЛЕТ — удар, при котором играемый шар сначала ударяется о борт, а затем направляется в лузу или на кегли.

ИГРАТЬ С РУК — наносить удар по битку из любой точки в пределах дома.

КАРАМБОЛЬ — удар, в результате которого биток задевает, кроме играемого шара, еще один или несколько шаров.

КИКС — неудачный удар кием, при котором биток не достигает играемого шара.

КЛОПШТОСС — короткий, отрывистый удар по битку.

КОНТРАТУШ — двойное соударение битка с играемым шаром.

МАЗКА — расположение шаров, затрудняющее прямой удар битком по определенному шару.

МАШИНКА — специальная подставка под кий для облегчения исполнения удара.

НАЖИМ — запрещенное правилами, продолжи-

тельное касание шара кием при ударе.

НАКАТ — удар кием по шару выше его центра (верхний винт).

ОБОРОТНЫЙ УДАР — дуплет, при котором биток после столкновения с играемым шаром пересекает предполагаемую траекторию движения последнего.

ОТЯЖКА — резкий удар кием ниже центра шара.

ОТЫГРЫШ — удар, направленный на то, чтобы создать на бильярде невыгодное для противника расположение шаров.

ПОЛЗУНОК — мягкий удар кием ниже центра битка.

ПРОПИХ — запрещенный удар, проталкивание шара в лузу.

РЕЗКА ШАРА — попадание битком в край играемого шара.

СЕРИЯ — два или более ударов, выполненных одним из игроков подряд в соответствии с правилами или по договоренности.

ТУЗ — принятое в бильярде название шара № 1.

ТУРНИК — толстый конец кия.

ТУШ — любое прикосновение к шару кием.

АЛАГЕР

Игра «Алагер» популярна во многих бильярдных центрах нашей страны, но наибольшее распространение имеет на Кавказе. Наиболее сложный вариант этой игры известен под названием «Грузинский Алагер». Его правила и предлагаются вниманию читателей.

Игра ведется тремя шарами на обычном бильярде с лузами. Один из шаров — обычно цветной — является контрольным и устанавливается на центральную точку бильярда. Два других шара — битки. Они также различаются цветом или метками, поскольку каждый из партнеров должен играть только своим битком.

Партнеры совершают удары по очереди. Цель каждого удара заключается в том, чтобы, не задев контрольного шара, попасть своим битком по битку противника, но таким образом, чтобы в итоге оба битка остановились в разных половинах стола. При этом нужно стремиться создать для противника такое положение, когда все три шара оказываются на одной линии и контрольный шар мешает прямому удару. Это вынуждает партнера использовать сильно крученные удары, удары от одного, двух и более бортов и — чаще ошибаться. Партия считается сыгранной, когда кто-либо из игроков совершит две ошибки.

Ошибкой в нашей игре является:

- промах (то есть непопадание своим битком по битку партнера);
- касание своим битком или кием контрольного шара;
- удар не своим шаром;
- положение, когда после удара оба битка оказались на одной половине поля (для удобства судейства обычно через центры средних луз специально проводится контрольная линия);
- вылет своего битка со стола;

В. СИМОНИЧ.

падение своего битка в лузу (если ваш биток забит в лузу ударом партнера, ошибка записывается на ваш счет);

• двойной удар, промах или нажим.

Ошибка записывается на счет игрока, нанесшего удар, и в том случае, если после падения в лузу битка соперника биток бьющего также падает в лузу, вылетает со стола или касается контрольного шара.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Если контрольный шар после вашего удара сдвинут чужим битком, штраф не засчитывается. Контрольный шар просто возвращается на свое место.

В игре может сложиться такое положение, когда центральная точка окажется занятой одним из битков. Контрольный шар в этом случае ставится плотно к помехе со стороны ближайшей к центральной точке.

Если невозможно определить, на какой половине стола остановился после удара шар (центр его находится точно на контрольной прямой), штраф не засчитывается. Обычно говорят: «Черта в пользу бывшего».

Игра начинается по жребию. Получивший право первого удара устанавливает свой биток на любой половине стола и выкатывает его в любую точку противоположной половины. При этом второго битка на бильярде пока нет. Его произвольно устанавливает на противоположной (по отношению к первому битку) половине стола второй игрок и наносит удар с соблюдением всех перечисленных условий. Выполняя начальные удары, оба игрока не имеют права выходить за линии продолжения длинных бортов бильярда.

Особенно увлекательной и оживленной игра становится, когда в ней принима-

ют участие несколько человек: условия игры допускают любое количество желающих, которые постепенно выбывают, совершив по две ошибки. Победителем оказывается, естественно, последний, невыбывший игрок. Причем в случае участия трех и более играющих после совершения одним из них ошибки следующий удар наносит тот игрок, кто начинал партию по жребию. Далее — по очередности. Кроме того, если игрок забивает в лузу чужой биток, ошибка записывается на счет того, кто был автором предыдущего удара.

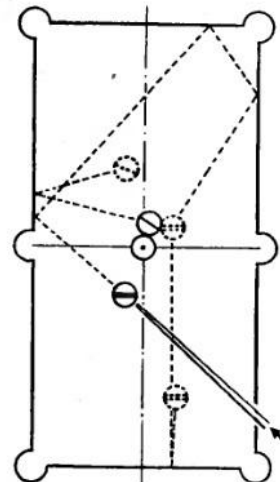
«Алагер» — игра скоротечная. Случается, игроку удается сделать всего два-три удара за партию. Именно поэтому она требует к себе чрезвычайного внимания. Чаще всего в ней побеждает не тот, кто обладает сильной кладкой, а тот, кто лучше понимает геометрию стола и владеет умением наносить строго дозированные по силе удары, использовать различные винты, столь необходимые в этой игре.

Сочетая в себе элементы «Карамболя», английского «Снукера» и американского «Пула», игра «Алагер» весьма полезна при освоении малоизвестных нам зарубежных игр на бильярде.

ЗАДАЧА

Все три шара находятся на одной прямой, причем биток соперника — вплотную к контрольному шару. Как в этой позиции нанести удар, выполнив все условия правил?

Выход из положения есть. Удар нужно выполнять от трех бортов так, чтобы биток прошел рядом с центром, задев биток противника. Удар должен быть достаточно сильным: полученный битком противника энергии должно хватить не



только на то, чтобы податься к длинному борту, но и, отразившись от него, вновь занять место вблизи продольной оси симметрии бильярда. В идеальном случае оба битка вновь должны расположиться на одной линии с центральным шаром, что также поставит партнера в сложное положение.

Посчитайте, за сколько попыток вам удастся правильно выполнить этот удар, и тогда вы оцените всю сложность позиции. Ведь в игре у каждого партнера есть всего лишь одна попытка...

● ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ

ВЕК И ГОД

ABCD-й год был годом второй половины BD-го века нашей эры. Найдите этот год. Одинаковыми буквами обозначены одни и те же цифры.

И. АКУЛИЧ.
г. Минск.