



В.Аверьянов, А.Денисов, М.Горба

Методическое пособие

**ЦИКЛ ЗАНЯТИЙ ПО БИЛЛЬЯРДУ
«20 уроков для начинающих игроков»**

Курсы повышения квалификации специалистов по бильярду
Национального государственного университета физической
культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта.

Факультет повышения квалификации и переподготовки кадров

г.Санкт- Петербург

2009 г.

Номер раздела, занятия	Содержание	Стр.
	Введение	3
<i>РАЗДЕЛ I.</i>	<i>ПОСТАНОВКА СТОЙКИ. УДАР.</i>	
Урок № 1.	Вводное занятие. Основные элементы игровой стойки. Техника ударов.	5
Урок № 2.	Закрепление пройденного на уроке № 1 материала. Корректировка игровой стойки и наработка техники исполнения ударов по шару.	7
Урок № 3.	<i>Завершающее занятие начального цикла.</i> Закрепление пройденного материала. Разновидности мостов. Игра с борта и с машинкой.	8
<i>РАЗДЕЛ II.</i>	<i>ИЗУЧЕНИЕ «ЧУЖИХ» ШАРОВ.</i>	
Урок № 4.	Удары с нижним и верхним винтом. Изучение точек на вертикальной и центральной осях битка.	11
Урок № 5.	Клапштос. Контроль и остановка шара.	12
Урок № 6.	Верхнее вращение шара. Накат. Зависимость траектории движения битка («своего» шара) после соударения с прицельным шаром от глубины винта, силы удара и расстояния между шарами.	14
Урок № 7.	Нижнее вращение шара. Оттяжка. Использование упругости резины при игре «чужих» шаров.	16
Урок № 8.	Резка. Сыгрывание непрямых чужих шаров.	18
Урок № 9.	Завершающее занятие по теме «чужие» шары. Сила («размер») удара при игре «чужих» на резке.	20
<i>РАЗДЕЛ III.</i>	<i>ИЗУЧЕНИЕ «СВОИХ» ШАРОВ. БОКОВЫЕ ВРАЩЕНИЯ (ВИНТЫ).</i>	
Урок № 10.	Влияние боковых вращений на соударение шаров.	22
Урок № 11.	Правильный и неправильный для лузы винт. Использование боковых вращений при игре чужих шаров.	25
Урок № 12.	Сыгрывание «свойков» в случаях, когда винт, нужный для соударения, является правильным для лузы.	27
Урок № 13.	Способы сыгрывания «свойков» в различных позициях на игровом столе.	29
Урок № 14.	Выбор вращений при сыгрывании «свойков» в случаях, когда правильный для лузы винт противоположен винту по теории соударения.	31
Урок № 15.	Абрикол. Сыгрывание «свойков» в случаях, когда прицельный («чужой») шар перекрывает лузу и плотно стоит на борту.	33
<i>РАЗДЕЛ IV.</i>	<i>РАЗНОВИДНОСТИ ИГР. ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЕ. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.</i>	
Урок № 16.	Свободная пирамида. Разбой пирамиды. Игра «по выходу» в сторону лузы, в которую падает чужой шар.	36
Урок № 17.	Свободная пирамида. Стандартные позиции. Вариант игры «по выходу», когда «чужой» шар падает в одну лузу, а «свой» откатывается к другой.	38
Урок № 18.	Свободная пирамида. Подбой пирамиды. Характерные варианты сыгрывания шаров.	40
Урок № 19.	Комбинированная и динамичная пирамиды. Стандартные игровые ситуации. Характерные отыгрыши.	42
Урок № 20.	Классическая пирамида. Сложные удары. Заключение.	43
<i>Приложение № 1</i>	<i>Пособие для постановки начальной стойки игроку с иллюстрациями</i>	<i>Отд.</i>
<i>Приложение № 2</i>	<i>Сборник домашних заданий к урокам для начинающих игроков</i>	<i>46</i>
<i>Приложение № 3</i>	<i>Тренировочный журнал</i>	<i>Отд.</i>
<i>Приложение № 4</i>	<i>Словарь бильярдных терминов</i>	<i>56</i>
<i>Приложение № 5</i>	<i>Прикладные игры по бильярду для начального цикла обучения игроков</i>	<i>Отд.</i>

ВВЕДЕНИЕ.

Настоящий курс разработан как практическое пособие для проведения 20 индивидуальных либо коллективных занятий по бильярду с начинающими игроками. При определенной адаптации и дополнениях в комплекс упражнений, данная система тренировок применима не только для занятий по русскому бильярду, но и по пулу и снукеру, в части постановки основ ударной техники, правильной игровой стойки и усвоения наиболее распространенных игровых приемов.

Предлагаемый вниманию ЦИКЛ ЗАНЯТИЙ ПО БИЛЬЯРДУ «20 уроков для начинающих игроков» позволяет начать занятия с нулевого уровня и за период с 2,5 до 5 месяцев, в зависимости от интенсивности учебных и самостоятельных занятий, овладеть основными приемами игры на бильярде, получить представление о тактике игры в различных его разновидностях, и пополнить ряды игроков- любителей. Оптимальной моделью представляется 1 занятие в группе и 1-2 самостоятельные тренировки в неделю для выполнения домашних заданий и наработки игровой практики.

При необходимости и обоюдном желании, начинающие игроки смогут по окончании цикла занятий либо параллельно совершенствовать свое мастерство путем индивидуальных занятий с тренерами, привившими им базовые знания.

Авторы методического пособия не ставили своей задачей создание принципиально новых методик подготовки начинающих игроков. Данная работа призвана, основываясь на многочисленном теоретическом материале в изложении отечественных и зарубежных авторов, а самое главное- на практическом опыте авторов методического пособия и педагогов спецкурса, произвести систематизацию в виде определенного комплекса учебно- тренировочных занятий, снабдив материал вспомогательными рисунками и таблицами.

Данное пособие будет интересно и полезно как для тренерского состава, так и для самих начинающих игроков.

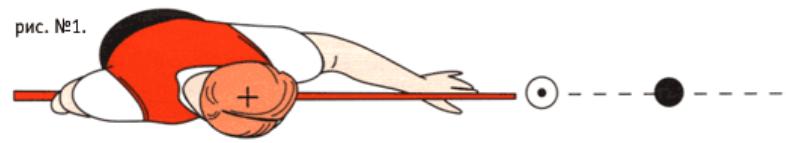
В целях углубленной подготовки самих будущих педагогов и повышения спортивного мастерства игроков, имеющих определенный опыт и знания теории и практики игры на бильярде, в рамках Курса подготовлен обширный электронный материал с подборкой тематических материалов и изданий. Дальнейшее развитие слушателей в качестве игроков и тренеров будет во многом зависеть от их упорства и энтузиазма, а также от ширины кругозора и навыков самостоятельной работы.

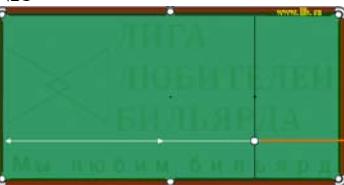
При проведении занятий в группе рекомендуем придерживаться следующих правил:

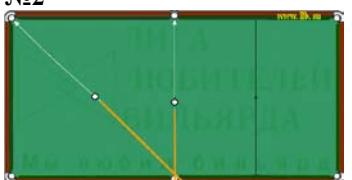
1. Для демонстрации теоретического материала или разучивания нового упражнения/задания необходимо привлекать игрока с наиболее распространенными физическими данными, с ударной правой рукой. Показ производить на бильярдном столе, находящемся в игровой зоне, доступной для всеобщего визуального наблюдения слушателями. Для дальнейшего разучивания нового материала и отработки пройденного ранее, целесообразно разбивать группы на пары. Соответственно, при расчете оптимального количества игровых столов для проведения тренировки, следует брать $\frac{1}{2}$ от числа учеников (например, для группы из 7 учащихся необходимо 4 стола). В ходе занятий, при выявлении характерной для большинства игроков ошибки, практиковать краткосрочную паузу, сбор игроков, разбор данной ошибки, и возврат к выполнению текущих заданий.
2. По мере прохождения курсов, будут выявляться наиболее обучаемые ученики. Для закрепления показанного тренером материала рекомендуется провести одну серию упражнения с их привлечением, что позволит сразу же разобрать на конкретном примере возможные типовые ошибки, и одновременно морально поощрить сильных учеников.
3. При контроле выполнения заданий в игровом зале и проверки домашнего задания следует избегать прямой критики, особенно публичной. Это может нанести учащемуся психологическую травму и сформировать комплекс страха, «зажатого» состояния, что приведет к искажению механики удара, а также снизит интерес к посещению занятий. Тренер должен в любой ситуации сохранять самообладание, выдержку, соблюдать чувство такта по отношению к учащимся, избегать грубости, нецензурной лексики.
4. При работе с детскими и юношескими группами следует помнить о главном: тренер- это прежде всего педагог, личным положительным примером формирующий у еще не вполне сформировавшихся личностей кодекс поведения в бильярдной среде, модель поведения, профессионализм в отношении

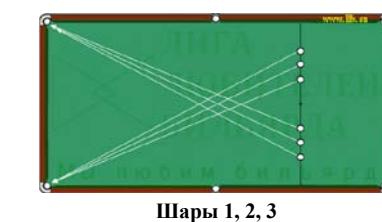
- занятий спортом, здоровый образ жизни, целеустремленность, стремление к успешным результатам в учебе, спорте и в жизни, доброжелательное отношение к окружающим. Т.е. прежде всего на тренера возлагаются педагогические, а уже затем чисто тренерские функции.
5. Очень важно с первых занятий формировать у учащихся правильное представление о билльярде как о серьезном, интеллектуально и физически обогащающем занятии, и об увлекательном виде спорта. Поэтому для формирования позитивного настроя у учащихся и для создания непринужденной обстановки в группе рекомендуется делать небольшие паузы, заполняя их занимательными рассказами из истории билльярда, байками о легендарных играх, интересными случаями из собственной спортивной жизни и просто полезными комментариями.
 6. В группе должна поддерживаться дисциплина и порядок. В случае, если в группе появляются «возмутители спокойствия», необходимо продумать систему наказаний, полезных в учебном процессе. В основном это касается детей и подростков. Например, задание собрать шары после занятий, выполнить сверх нормы комплекс упражнений по окончании тренировки, задание разучить какую-либо тему из книги о билльярде (для этого иметь ее под рукой) и сделать по ней небольшой доклад на следующем занятии, и т.д. Проявляйте фантазию в данном вопросе, но не переступайте грань между справедливым замечанием/ наказанием и личным оскорблением ученика.
 7. Необходимо находить психологический подход к каждому игроку. Формировать базу данных по учащимся, в т.ч.- место и профиль работы/учебы, увлечения, спортивные звания в других видах спорта. Стремиться стать для них равноценными партнерами в очень важном деле- их обучении билльярду, т.е. создавать обстановку совместной работы над общей интересной задачей.
 8. Надлежит обязательно следить за посещаемостью занятий, т.к. без дисциплины не бывает порядка, а также по-настоящему рабочей конструктивной обстановки в билльярдном зале. Необходимо начинать с себя: внешним видом, дисциплинированностью и обязательностью заслужив уважение учеников и получив моральное право предъявлять соответствующие требования к ним. Недисциплинированность- это форма проявления неуважения к окружающим. Рекомендуем вести *Тренировочный журнал*, в котором фиксировать сведения об играх, график посещения тренировок, а также вести пометки о качестве и полноте выполнения домашних упражнений, слабых и сильных сторонах игрока с точки зрения учебного процесса. Предлагаемая форма журнала- в *Приложении № 3*.
 9. Нельзя забывать с первых занятий об обучении игроков навыкам пользования билльярдным оборудованием и аксессуарами. В первую очередь, это- мелок, наклейка, кий, перчатка (при необходимости). У тренера должен быть в запасе набор предложений относительно практических вариантов решения насущных вопросов начинающих игроков по данной проблематике.
 10. Надо знать о датах рождения учащихся. Лучший подарок для них- это внимание коллектива и педагога, какие-то символические для тренера, но раритетные и памятные для ученика подарки (зачастую достаточно содержательной открытки с автографами всей учебной группы или одного из знаменитых петербургских билльярдистов). Или, например, по договоренности с клубом- сертификат на бесплатные игровые часы.
 11. Необходимо установить минимальный набор требований к внешнему виду учеников во время занятий. Это послужит важным элементом формирования уважительного отношения к билльярду и воспитания «корпоративного» духа.
 12. Важно готовить конспект к каждому уроку на основе методички, заниматься постоянным самообучением и совершенствованием своей квалификации. Цикл занятий по билльярду «20 уроков для начинающих» не претендует на универсальность и всеобъемлемость. Главная задача организаторов Курсов- привить слушателям системный подход к тренировочному процессу, дать определенную модель проведения учебных занятий, электронный шаблон, который каждый из слушателей сможет видоизменить и интерпретировать, применительно к собственному жизненному и спортивному опыту, дополнительно полученным в процессе теоретических и практических изысканий знаниям.

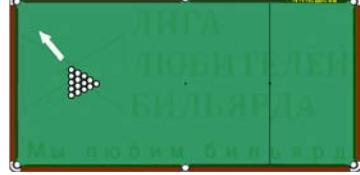
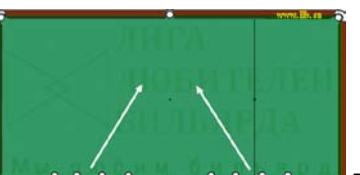
Желаем всем слушателям Курсов успешной учебы, а также самореализации в такой важной и ответственной профессии, как билльярдный тренер!

Интервал времени	Содержание урока.	Пояснения по ведению занятия.
РАЗДЕЛ I. ПОСТАНОВКА СТОЙКИ. УДАР.		
Урок № 1. Вводное занятие. Основные элементы игровой стойки. Техника ударов.		
5 мин	<u>Общие вводные задачи.</u>	Объяснение ученикам конечных целей курса занятий, его протяженности во времени, периодичности, наличии вспомогательных учебных материалов, методике проведения тренировок и освещение других организационных вопросов.
15 мин (20 мин)	<u>Объяснения правил постановки в стойку, пользования кием и их демонстрация.</u> <u>Акцентирование внимания на основных моментах.</u>	<p>1. На основе Практического пособия для тренеров и начинающих игроков (приложение 1) продемонстрировать учащимся методику постановки в стойку и пользования кием. Объяснить исключительную важность грамотной стойки и соблюдения правил подготовки к удару.</p> <p>2. Особое внимание учеников акцентировать на следующих моментах:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Центр тяжести игрока балансируется ближе к опорной- слегка отклоненной прямой ноге (у правши это- правая нога). Показатель правильности постановки ног- мышцы левой полусогнутой ноги практически не напряжены. ▪ Бьющий игрок должен располагаться на оптимальном расстоянии от битка, так, чтобы от рабочей точки моста опорной руки до шара было правильное удаление (как правило, 25-30 см). ▪ Начинающие игроки должны использовать открытый мост. ▪ Плоскость, образованная кием, плечом и предплечьем, перпендикулярна полу и плоскости стола. ▪ Все тело и плечо при покачиваниях перед ударом (разгоне кия) и в момент удара должны быть неподвижными. Предплечье выполняет правильные маятниковые движения. Кий при этих движениях должен быть максимально параллелен плоскости стола. ▪ Переносица или доминирующий (прицельный) глаз бьющего должны располагаться вертикально над кием. <p>рис. №1.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Пальцы руки, держащие турняк, не должны его сильно сжимать. Также не должно быть больших зазоров между кием и внутренней поверхностью ладони, в то же время не следует сжимать турняк. Нельзя выворачивать кисть, которая должна представлять собой продолжение предплечья. ▪ При покачиваниях расстояние от наклейки до шара должно быть не больше 1 см. Прицеливание начинается с фокусирования взгляда на битке, с визуальной фиксацией наклейки. Важный элемент подготовки удара- расчет его требуемой силы (размера) и мысленное прочерчивание траектории движения битка, проходящей через точку соударения наклейки кия со «своим» шаром и прицельную точку на «чужом» шаре.

		<ul style="list-style-type: none"> Покачивания д.б. одинаковыми по динамике движения и длине замаха. Это репетиция самого удара, поэтому в идеале удар должен воспроизводить последнее покачивание. Считается оптимальным 5-7 покачиваний для подготовки удара и достижения максимальной концентрации, хотя это зависит от индивидуальных психологических качеств игрока. Существует несколько вариантов задержки кия в крайних точках: снукеристы зачастую задерживают наклейку перед соударением с шаром, другие игроки, наоборот, делают паузу в момент максимального удаления кия от битка. Начинающим игрокам рекомендуется «правильный маятник» без каких-либо задержек, поскольку так проще откорректировать и подготовить удар во всех нюансах, не сорвав его.
10 мин (30 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Самостоятельная работа игроков над постановкой в стойку и выполнением простейших ударов. Пройтись между столами, поочередно поставить в стойку игроков, помочь им поставить правильный мост, выполнить по несколько «пустых» ударов под контролем тренера.
15 мин (45 мин)	<u>Упражнение 1.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Для закрепления полученных знаний продемонстрировать игрокам упражнение А из Практического пособия: №1  <p>Биток размещается на линии «дома», желательно посередине. Наносится несильный удар в центр шара (или чуть выше) параллельно длинному борту в противоположный короткий борт, при этом кий остается на месте. Если удар нанесен правильно, то шар должен отразиться от борта и вернуться центром на наклейку. Если этого не происходит, значит, удар был нанесен не в центр шара, и необходимо еще раз проверить изначальный прицел, положение кисти и локтя.</p> Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.
5 мин (50 мин)	<u>Полезные советы начинающим бильярдистам.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Пояснить им функции мелка, правильности его выбора и применения, разновидности и физические свойства наклеек, бортовой резины, сукна. Рассказать о правильной эксплуатации бильярдных аксессуаров. В первую очередь кия: класть в перерывах на стол во избежание падений, не хранить в прислоненном виде (либо в специально оборудованных полках, либо в подвешенном состоянии, либо в специальном футляре). Избегать резких температурных перепадов и нагревания- переохлаждения, избыточной влажности и механических повреждений). Пояснить функции игровой перчатки, талька, машинки-«тесчи», удлинителя кия и т.д. Рассказать, как правильно мелить наклейку. Тщательно промазывать мелком после каждого 1-2 подходов. Кий для этого лучше располагать так, чтобы наклейка находилась в освещенной лампами стола зоне. Не просверливать в мелке глубокий кратер, меля не круговыми, а линейными движениями. Это поможет сохранить правильную форму наклейки (не будет стачиваться острые грани между ее цилиндрической и сферической частями), а также избежать порчи шафта кия боковыми касаниями глубокого кратера.
20 мин (и 10 мин)	<u>Упражнение 1 А.</u>	Поручить самостоятельную работу в парах над упражнением 1 с усложнением: сила удара битка параллельно длинным бортам должна быть близка к максимальной, обеспечивая 3,5- 4-кратное поочередное касание шара о противоположные короткие борта (т.е. в завершении движения шар должен оказаться в «доме» или коснуться второй раз ближнего к ученику короткого борта). Кий после совершения удара поднимается над столом (т.е. задача касания наклейки шаром исключается). Последовательно проверить правильность исполнения учениками удара, обращая внимание на все элементы стойки и пластики удара, дать практические рекомендации.
5 мин	<u>Упражнение 2.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников, продемонстрировать им упражнение Б из Практического пособия, но с упрощенным вариантом забивания

(1ч 15 мин)		<p>одного- «пустого» шара</p> <p>№2</p>  <p>Забивать «пустые» шары с разных дистанций под разными углами в среднюю и угловую лузы. Объяснить, что при стандартной геометрии средней лузы без боковых вращений шары забиваются в нее в пределах равностороннего треугольника, образуемого прямыми линиями от средней лузы в противоположные угловые лузы. Из точек расположения «своих» шаров на рисунке слева, дать задание забивать шары на сильном ударе, со звоном за счет касанием забитыми битками задних дуг луз. Наносится удар с небольшим центральным нижним винтом (без бокового смещения).</p> <p>Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.</p>
20 мин (1ч 35 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над упражнением 2.
15 мин (1ч 50 мин)	<u>Игровая часть тренировки</u>	Игра в парах с забиванием «пустых» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. В случае забивания всех шаров в первой пирамиде, игрок, забивший последний шар, ставит и разбивает следующую пирамиду, и т.д. (как в «длинной» пирамиде).
10 мин (2ч)	<u>Подведение итогов тренировки. Постановка домашнего задания.</u>	Приложение № 2 к Пособию
Урок № 2. Закрепление пройденного на уроке № 1 материала. Корректировка игровой стойки и наработка техники исполнения ударов по шару.		
20 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания, а также упражнений 1, 1 А и 2.</u>	
10 мин (30 мин)	<u>Разбор типовых ошибок и повторная демонстрация правил постановки в стойку и подготовки к удару.</u>	<p>Как правило, на втором занятии приходится опять корректировать действия начинающего игрока. Нередко этим приходится заниматься и на десятом уроке. Ведь у разных учеников разные способности. По каждому из пунктов первого урока наберется ряд возможных ошибок. Разберем наиболее часто встречающиеся (пункты соответствуют №1)</p> <p>1.</p> <p>а) Центр тяжести смещен на согнутую ногу или обе ноги согнуты. Следствие: часть энергии уходит на работу мышц ног и быстрая утомляемость игрока.</p> <p>б) Иногда бьющий наваливается весом тела на руку, размещенную на столе. Это тоже ошибка.</p> <p>в) Близко расположенные ступни ног или на одной линии с направлением кия не позволяют стойке обеспечить нужную устойчивость.</p> <p>Корректируя по пунктам тренер вносит, предложив выполнять игрокам задания 1,1-а,2, и т.д.</p> <p>г) Большой зазор между корпусом игрока и кием (расстояние не больше 5-7 см)</p> <p>2. Следить за нормативным расстоянием от руки моста до битка. Объяснить, что уменьшение этой величины не позволит выполнить нужный замах и ухудшит обзор игровой позиции, вследствие уменьшения расстояния до глаз бьющего. А увеличение не позволит как следует фиксировать наклейку у шара при покачивании и ударе.</p> <p>3. Очень часто для лучшего обзора игроки уводят линию кия под грудь, располагая ее под переносицей или под прицельным глазом. Добиться, чтобы кий располагался вертикально под плечевым суставом.</p> <p>4. Довольно часто плечо во время удара имеет значительное движение. Маятниковое покачивание предплечья искажается и удар не получается. В таких случаях говорят : "сорвал удар" или "дернул рукой". Бывает, игрок еще до удара выходит из стойки, изменяя положение позвоночника (как- будто привставая). Следить за статичностью корпуса бьющего. И очень важен вопрос параллельности кия плоскости стола. Зачастую игрок до начала покачиваний выводит кий в это положение. А при маятниковых движениях рука, держащая турнек кия, задирается вверх. Движения кия получаются волнообразными, что приводит к искажению удара. Критерием</p>

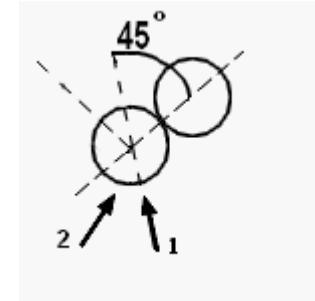
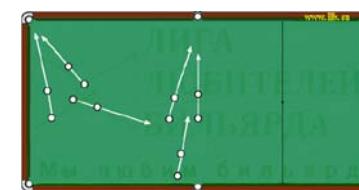
		<p>параллельности кия столу при покачиваниях является стабильное расстояние между кием и бортиком стола. Оно должно быть буквально несколько сантиметров. Игрок должен опустить взгляд к борту и выполняя маятниковые движения следить за постоянством этого промежутка.</p> <p>5. Определиться с индивидуальной оптикой игрока, выявить доминирующий глаз или располагать кий под переносицей.</p> <p>6. Иногда игрок кладет большой палец на турняк. Это ошибка. При покачиваниях допускается немного разжимать мизинец и безымянный палец кисти, обеспечивая возможность кию двигаться параллельно столу.</p> <p>7. Если при покачиваниях фиксировать наклейку на большом расстоянии от шара, то во время удара может получиться небольшой незапланированный боковой винт. Это повлияет на точность. Ведь расстояние 2-3 см довольно большое и покачиваниями не отрепетировано (случаются ошибки и в 5-6 см).</p> <p>8-9. Помочь игроку с выбором количества покачиваний и характера маятниковых движений.</p>
20 мин (50 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Поочередная работа над упражнениями 1, 1 А и 2.
5 мин (55 мин)	<u>Упражнение 3.</u>	<p>1. Собрать учеников, продемонстрировать им упражнение 3.</p> <p>2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.</p> <p>Шары 1, 2, 3 расположенные на линии дома, как показано на рисунке, забить в лузу А. 4, 5, 6- в лузу Б. Норматив: на сыгрывание трех шаров в каждую лузу дается 5 ударов.</p> 
30 мин (1ч 25 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над упражнением 3.
15 мин (1ч 40 мин)	<u>Игровая часть тренировки</u>	Игра в парах с забиванием «пустых» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. В случае забивания всех шаров в первой пирамиде, игрок, забивший последний шар, ставит и разбивает следующую пирамиду, и т.д. (как в «длинной» пирамиде).
5 мин (1ч 45 мин)	<u>Показ домашнего задания к 2 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.
15 мин (2ч)	<u>Самостоятельная работа.</u> <u>Подведение итогов тренировки.</u>	Разучивание упражнений домашнего задания.
Урок № 3. Завершающее занятие начального цикла. Закрепление пройденного материала. Разновидности мостов. Игра с борта и с машинкой.		
20 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u>	

	<u>Проверка домашнего задания, а также упражнения 3.</u>		
	Показать открытый и закрытый мост. Обратить внимание на то, чтобы точка моста, фиксирующая движение кия, четко располагалась на линии прицеливания и была ярко выраженной. В случае открытого моста, желобок для кия за счет приподнятости большого пальца не должен позволять кию выскальзывать из него. При игре закрытым мостом следить, чтобы кольцо, обхватывающее кий, не имело больших зазоров и было по размеру максимально приближено к диаметру шафта. Тренировать гибкость пальцев, используя какие-либо четки или другие вспомогательные приспособления, в свободное от бильярда время. Показать высокий мост. Опора на четыре пальца: безымянный и большой впереди, мизинец и указательный - сзади. Большая высота достигается приподнятостью большого пальца.		
5 мин (25 мин)	<u>Упражнение 4.</u>	1. Собрать учеников. Объяснить постановку высокого моста, открытого моста, закрытого моста. 2. Продемонстрировать им упражнение 4. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.	 №4A  №4B
<p><u>На тренировку высокого моста:</u></p> <p>1) Установить пирамиду шаров симметрично и недалеко от средней лузы. Туш- случайное касание наклейкой, рукой , кием или одеждой шара. Штрафной удар или фол. По правилам штрафуется как туш чужого шара, так и туш своего. Сыграть по правилам 10 шаров пирамиды в среднюю лузу, за исключением последнего ряда, при помощи высокого моста.</p> <p>2) Стандартно установленную пирамиду разобрать в угловую лузу.</p>			
20 мин (45 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над упражнением 4.	
5 мин (50 мин)	<u>Упражнение 5.</u>	1. Собрать учеников. Объяснить технику ударов с борта. 2. Продемонстрировать им упражнение 5. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.	 5A  5B
<p>При игре с борта так же, как и при выполнении предыдущего упражнения, обратить внимание на некоторые важные правила. Поскольку кий по отношению к обычному положению менее параллелен столу, и удар наносится сверху, случайный боковой винт, даже в небольшом количестве, искажает направление значительно сильнее, чем обычно. Избежать этого можно, исполняя удары минимальным по силе размером.</p> <p>При игре с борта не следует использовать обычный мост. В этом случае рабочая точка моста поднимается на высоту борта, чего не избежать, плюс несколько сантиметров обычного моста. В этом случае вышеупомянутые варианты ошибок до предела усложнят удар. Облегчить выполнение таких ударов можно, приблизив точку моста к высоте борта. Существуют два специальных моста для игры с борта- подобие открытого и закрытого. Показать их. При непосредственной игре с борта используют усложненный открытый мост, опирающийся на борт кончиками пальцев. Это обеспечит нормальную длину замаха при покачивании и ударе. Потренировать удар с борта в угловую и среднюю лузы (упр. 5)</p>			
20 мин (1ч 10 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над упражнением 5.	

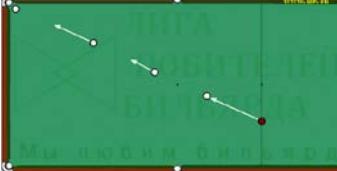
5 мин (1 ч 15 мин)	<u>Упражнение 6.</u>	1. Собрать учеников. Объяснить технику ударов с машинкой («тешей»). 2. Продемонстрировать упражнение 6. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.	
<p>По ходу занятия новый материалдается в сочетании с упражнениями предыдущих занятий. Еще раз обратить внимание на возможность игроками упражнений сильным размером удара, контроль резкости движений. В противном случае мы приведем обучаемого неготовым к упражнениям следующих тем. Особо это замечание относится к начинающим представительницам слабого пола.</p> <p>При игре с машинкой сохраняются правила подготовки к удару. Плоскость, образованная кием, плечом и предплечьем, которая при обычном ударе перпендикулярна столу, теперь стремится к его параллельности. Основными ошибками при игре машинкой являются плохое фиксирование наклейки у шара и задирание турняка кия при покачивании вверх. Тренируется игра с машинкой на примере несложных шаров (см рис.).</p>			
25 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	1. Работа над упражнением 6. 2. Выполнение упражнений 1, 1А, 2 и 3.	Последовательная проверка у всех учеников стойки, моста, техники подготовки к удару. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1 ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием «пустых» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. В случае забивания всех шаров в первой пирамиде, игрок, забивший последний шар, ставит и разбивает следующую пирамиду, и т.д. (как в «длинной» пирамиде).	
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 3 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.	

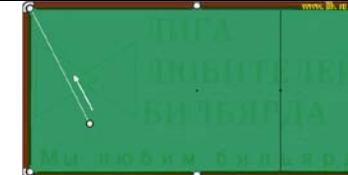
РАЗДЕЛ II. ИЗУЧЕНИЕ «ЧУЖИХ» ШАРОВ.

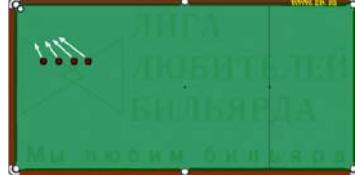
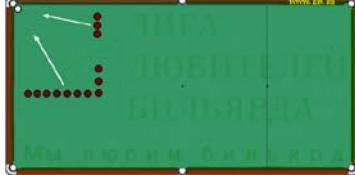
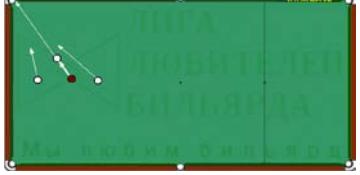
Урок № 4. Удары с нижним и верхним винтом. Изучение точек на вертикальной и центральной осях битка.

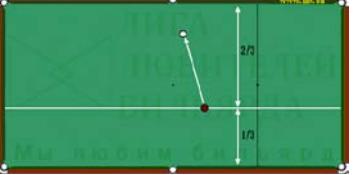
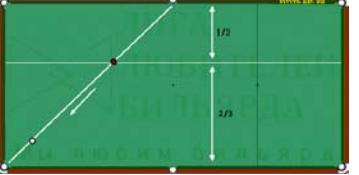
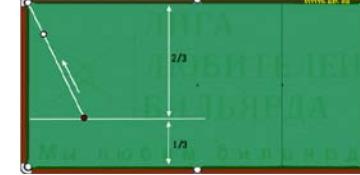
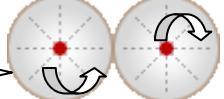
15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>		
15 мин (30 мин)	Теоретический материал	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Разъяснить основные правила игры на бильярде, грамотного выполнения ударов и понятия штрафа. 	
5 мин (35 мин)	<u>Техника выполнения ударов с верхним винтом.</u> <u>Упражнения на закрепление материала.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Объяснить технику выполнения ударов с верхним винтом. Продемонстрировать учебные упражнения. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. <p>Занятие начинается с рассказа об игровых ситуациях, наказываемых штрафом или фолом. Пока не брать в расчет штрафные удары, касающиеся особых разновидностей игр и разбоя пирамиды. Просто рассмотреть возможную ситуацию фола при игре двух шаров.</p> <ol style="list-style-type: none"> Рассказать о требованиях к отыгрышу. После соударения шаров один из них должен коснуться двух бортов. Средняя линия стола (линия, соединяющая средние лузы) приравнивается к бортам. Вылетевший за борт шар (свой, чужой или нескольких шаров) Туш любого из шаров игроком. После забитого последнего шара в партии не трогать шары на поле до полной их остановки. При киксе касание древком кия битка (нельзя как-бы подкидывать свой шар, цепляя его снизу) Пропих, нажим. <p>Подробнее разберем штрафные удары пункта 5.</p> <p>Пропих, или штрафной удар, при котором наклейка кия выходит за точку соприкосновения с битком на расстояние большее расстояния между шарами (своим и чужим). Вследствие этого кий второй раз контактирует с битком после соударения шаров. Получается так называемый двойной удар. Этот фол характерен для ситуации, при которой расстояние между шарами невелико. Показать правильный и штрафной удар, взяв расстояние между шарами в обоих случаях около их диаметра. Нажим- разновидность пропиха. Случай, когда пара шаров располагается у лузы (обычно угловой) залихиваются кием в лузу. Также показать правильный и неправильный удары.</p> <p>Если шары стоят совсем близко (1-2 см) или вплотную, то это не значит, что их нельзя играть. При направлении кия примерно совпадающим с осевой линией шаров, можно исполнить сложный удар массе (см № 20).</p> <p>Более простой вариант направить кий по отношению к осевой линии шаров под углом 45 градусов или большим. При этом положении кия, правилами разрешено выполнять удар, и он не обязан быть коротким. Из зоны 2 (см рис) велика вероятность пропиха. Правильный удар проще исполнить, расположив кий по отношению к осевой линии шаров в зоне 1.</p> <p>Расположить свой и чужой шары на расстоянии двух шаров друг от друга (см рис.). Показать, как ведет себя «свой» шар в зависимости от положения точки контакта с ним.</p> <p>Наклейки кия.</p>	

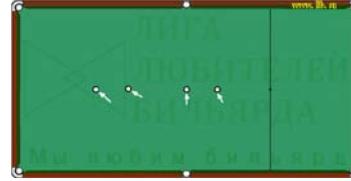
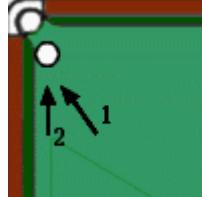
		1) Положение наклейки на рисунке 1. Биток получает верхнее вращение и после соударения движется вперед за «чужим» шаром. На среднем и большом расстоянии «свой» шар за «чужим» по законам физики, вследствие его большой массы, увлекает сила инерции. На предложенном расстоянии в два диаметра шара, именно верхнее вращение помогает битку после соударения с «чужим» докатиться до длинного борта.
<u>30 мин</u> <u>(1ч 5 мин)</u>	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности выполнения учениками упражнений на верхний винт. Замечания по исправлению недостатков.
<u>5 мин</u> <u>(1ч 10 мин)</u>	<u>Техника выполнения ударов с нижним винтом.</u> <u>Упражнения на закрепление материала.</u>	1. Собрать учеников. 2. Объяснить технику выполнения ударов с остановкой шара и с нижним винтом. 3. Продемонстрировать учебные упражнения. (см. упражнения выше, но с другим ударом по битку) 4. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
		На рисунках выше показаны положения шаров. Расстояние между шарами 2 их диаметра. Задача: забивать чужой шар, подкатывая биток к лузу. Верхний винт максимальный. Это обеспечит минимальный размер удара, обеспечивающий выполнение этой задачи. В примере 4 забивать «чужой» шар не обязательно. Этот пример характеризует правильную глубину верхнего винта, хорошее попадание наклейкой в шар. На примере 5 попробуйте исполнить накат, расположив свой шар на борту. На этом занятии большое внимание точке 2 на шаре уделяться не будет. Попробовать задачу на рис 1 выполнить, попадая наклейкой в точку 2. Биток после соударения должен остьаться на месте. В случае попадания в точку 3 наклейкой кия, «свой» шар после соударения должен откатываться назад. Иначе удар с нижним винтом называют оттяжкой. Выполнить задачи рис 1, 2, 3 попадая наклейкой в низ шара (точка 3). Требования к удару таковы: свой шар откатывается назад до борта, чужой падает в лузу.
<u>30 мин</u> <u>(1ч 40 мин)</u>	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности выполнения учениками упражнений на нижний винт. Замечания по исправлению недостатков.
<u>15 мин</u> <u>(1ч 55 мин)</u>	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
<u>5 мин</u> <u>(2 ч)</u>	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 4 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.
<u>Урок № 5. Клапштос. Контроль и остановка шара.</u>		
<u>15 мин</u>	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
<u>5 мин</u> <u>(20 мин)</u>	<u>Теоретический материал</u>	1. Собрать учеников. 2. Повторить теорию ударов с верхним и нижним винтом, клапштоса.

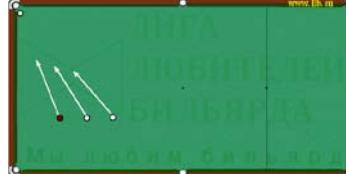
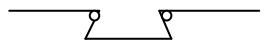
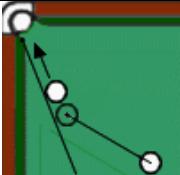
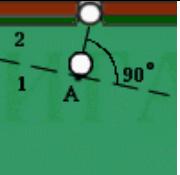
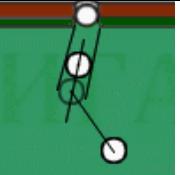
5 мин (25 мин)	<u>Техника</u> <u>выполнения ударов</u> <u>клапштос.</u> <u>Упражнение 5.1.</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разъяснить технику выполнения ударов клапштос. 2. Продемонстрировать учебное упражнение 5.1. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно. 	 <p>5.1.</p>
Клапштосом называют удар, при котором биток после соударения останавливается без движения. На небольшом расстоянии между шарами этого можно достичь, попадая наклейкой в центр шара. При увеличении промежутка между шарами более 3-4 диаметров для остановки битка наклейку придется опускать ниже центральной точки шара и подбирать нужную силу при ударе. Чем ниже наклейка, тем слабее потребуется удар для остановки «своего» шара. Расположить биток на линии дома (см рис). Борт не должен мешать удобному расположению моста руки. Чужой шар размещать на линии «Свой»-Луз. Задача: оставить биток без движения на месте. Если «свой» шар, останавливаясь, крутится, идеальным этот шар не назовешь. В этом случае получился случайный боковой винт и требуется лучшее фиксирование наклейки. Увеличивать расстояние по мере успешного выполнения задачи. Чем ниже наклейка, тем слабее потребуется удар. А чем слабее удар, тем проще его контролировать. Забивать чужой шар в лузу Л нужно в 4й позиции. В первых трех это не обязательно. Главная цель упражнения- научиться четко останавливать «свой» шар.			
30 мин (55 мин)	<u>Самостоятельная</u> <u>работа.</u>	Работа над упражнением 5.1 . Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	
5 мин (1 ч)	<u>Упражнения 5.2А и</u> <u>5.2Б.</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 5.2А и 5.2Б. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 	 <p>5.2.А</p>  <p>5.2.Б.</p>
а) Расположить на линии между средними лузами чужой шар на расстоянии примерно в 20 см от одной из них (см рис). Под среднюю лузу Л1 выставить на этой же линии «свой» шар на своей половине стола(заштрихованная зона) Исполнить клапштос. Повторить проделанное действие. Биток в предыдущем ударе становится «чужим» в последующем. В случае небольшой погрешности (биток после соударения немного скатился с осевой линии) серию ударов можно продолжать, расположив следующий биток в заштрихованной зоне под нужного «чужого». Основная задача: забитый «чужой» и остановка своего шара. Накатный (совсем слабый) размер шара не использовать. В случае касания битком борта после соударения шаров, удар зачетным не является, и надо начинать серию сначала. <u>Норматив для средней лузы</u> -3-4. При выполнении упражнения с угловой лузой для удобства чужой шар в исходной позиции немного сместить от биссектрисы угла в сторону короткого борта. Упражнение 5.1 и 5.2 довольно непростые. Они дают возможность проследить хорошо ли игрок фиксирует наклейку около шара. Если случайные боковые вращения при выполнении этих задач происходят часто (биток вращается после соударения), то следует обратить внимание на этот, один из самых важных ,элемент подготовки к удару. При каждом покачивании наклейка должна фиксироваться у битка на расстоянии (не более 1см-чем меньше, тем лучше).			
40 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная</u> <u>работа.</u>	Работа над заданными упражнениями 5.2А и 5.2Б.. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	

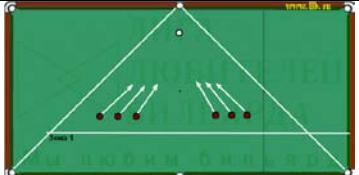
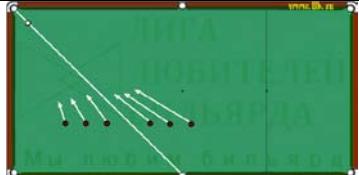
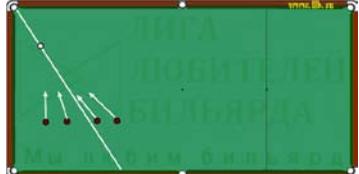
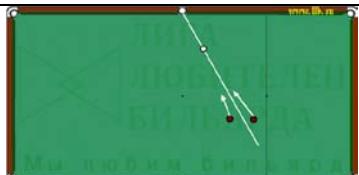
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки. Постановка домашнего задания к 5 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.
Урок № 6. Верхнее вращение шара. Накат. Зависимость траектории движения битка («своего» шара) после соударения с прицельным шаром от глубины винта, силы удара и расстояния между шарами.		
15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников. Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал</u>	<p>1. Собрать учеников. 2. Разъяснить теорию выходов при игре прямых чужих шаров.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>На занятии 4 мы выяснили, что верхнее вращение заставляет биток после соударения двигаться вперед. Также на это влияет сила инерции, связанная с массой шара. Это свойство имеет огромное практическое значение. В свободной пирамиде- это продвижение битка в зоне лузы, в которую сыгран чужой. Это создает перспективу серии и называется выходом. Его можно достичь разными способами: поднять наклейку выше и ударить слабее, или опустить ее чуть ниже и ударить сильнее. На практике эти способы используются в зависимости от расстояния «Свой- Чужой» и «Чужой-Луза». На выбор влияет процент реализации и сложность выполнения удара.</p> <p>1. Максимально верхний винт и, следовательно, минимальный по силе удар, обычно используют, когда расстояние (СЧ) между шарами не больше 2-3 диаметра. Этот способ выхода называется накатом из-за слабого размера удара. Так же его используют при сыгрывании "подставки" (ЧЛ-0)</p> <p>2. Во всех остальных положениях чужого шара (Ч) на оси между лузой и битком (СЛ) надежнее выход получается более сильным ударом. Наклейка в этом случае- чуть выше центра шара. В дальнейшем назовем этот способ выхода силовым.</p> <p>Бывает, игроки рисуют, отклоняясь от этих правил. Особенно в ситуациях с большой разницей в счете.</p> <p>Поскольку игру прямых шаров часто сводят к вышеописанному выходу, чрезвычайно важно уметь собрать максимальную серию, когда мы имеем дело с подставкой. На эту тему первые 3 упражнения.</p>

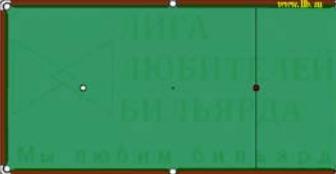
5 мин (25 мин)	Упражнения 6.1., 6.2 и 6.3.	 6.1.	 6.2.	 6.3.	
		1. Продемонстрировать учебные упражнения 6.1., 6.2 и 6.3.	2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.		
		Собрать серию 6.1 и 6.2 в четыре шара, 6.3 максимальную. Стараться после каждого удара не ухудшать позицию. Сыграть подставку с выходом можно разными способами. Можно катнуть «свой» через «чужого» очень точно, "в лоб", рассчитав силу удара. Здесь существует риск уронить в лузу оба шара.. А можно допустить специально микро-неточность. Тогда чужой упадет, а свой встанет от губы на его место. Именно потому, что в силу близости чужого шара допустим вариант небольшой неточности, мы используем накатной размер (слабый удар). На очень большом расстоянии применяют идеальный клапштос (упр. 5.1) или делают выход сильным ударом и верхним винтом (это более сложный способ). Осторожнее стоит относиться к подставке, касающейся губы лузы.			
20 мин (45 мин)	Самостоятельная работа.	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.			
5 мин (50 мин)	Упражнения 6.4., 6.5 и 6.6.	 6.4.	 6.5.	 6.6.	
		1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 6.4., 6.5. и 6.6. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.			
20 мин (1 ч 10 мин)	Самостоятельная работа.	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.			

<p>5 мин (1ч 15 мин)</p>	<p><u>Упражнения 6.7., 6.8., 6.9, 6.10, 6.11.</u></p>	 <p>6.7.</p>	 <p>6.8.</p>	 <p>6.9.</p>	
<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 6.7., 6.8., 6.9., 6.10 и 6.11. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>					
<p><u>Следующие упражнения- выход накатным (минимальным по силе) способом.</u></p>					
<p>6.4, 6.5 и 6.6. «Чужой» шар (Ч) падает в лузу (Л). «Свой» шар (С) встает в лузу (Л) на подставку. Контрольные шары забиваются как в упражнении 6.1, 6.2, 6.3.</p>					
<p>Научиться четко выставлять прямые шары. Это пригодится в динамичной и комбинированной пирамиде. Проще всего идеально ровно выставлять прямую пару, двигая биток кверху кончиком кия. Расположиться при этом нужно подальше от шаров и пониже (лучший обзор- из низкой стойки). Битку придаем максимальный верхний винт, а не пользуемся инерцией шара.</p>					
<p>Потренируем силовой способ выхода.</p>					
<p>Для приобретения уверенности пойдем от простых задач к более сложным.</p>					
<p>Чужой шар удалить от лузы (Л) на расстояние примерно в 15 см. Свой (С) удобно на треть ширины стола от борта. Так же идеально ровно выставить пару шаров. Наклейки чуть выше центра. Удар средний по силе или чуть выше среднего. Предельный по силе удар не нужен- это сложнее.</p>					
<p>Упражнение 6.9, 6.10, 6.11 скопировать с предыдущих, увеличив расстояние ЧЛ до 25-30 см.</p>					
<p>25 мин (1 ч 40 мин)</p>	<p><u>Самостоятельная работа.</u></p>	<p>Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>			
<p>15 мин (1ч 55 мин)</p>	<p><u>Игровая часть тренировки.</u></p>	<p>Игра в парах с забиванием только «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.</p>			
<p>5 мин (2 ч)</p>	<p><u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 6 уроку.</u></p>	<p>Приложение № 2 к Пособию.</p>			
<p>Урок № 7. Нижнее вращение шара. Оттяжка. Использование упругости резины при игре «чужих» шаров.</p>					
<p>20 мин</p>	<p><u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u> <u>Повтор упражнений с предыдущего урока.</u></p>				
<p>5 мин (25 мин)</p>	<p><u>Теоретический материал</u></p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Повторить теорию нижнего винта (оттяжки).</p>			

	<p>Нижний винт имеет свойства передавать чужому шару импульсы верхнего винта (по правилу зубчатых колес). За счет этого удар получается более плотным. И если не стоит задача сделать какой-то выход, а необходимо надежно сыграть простой чужой шар, при ударе наклейку обычно опускают чуть ниже центра шара. Статистика в этом случае лучше. Проверим правильность этого утверждения на практическом примере. На расстоянии примерно 30 см от центральной лузы, по осевой линии между средними лузами, установить 2 чужих шара без зазора. На той же линии и на том же расстоянии разместить биток. Исполняем удар в лоб по осевой, используя разные вращения (центральное, верхнее и нижнее положение наклейки), и следим за движением шара Ч1 после соударения. Если придать верхнее вращение битку С, то чужой Ч1 или остается на месте, или при точном попадании в лоб свой шар подталкивает его вперед. В случае нижнего винта Ч1 уверенно движется вперед. Сместите биток от осевой линии на полдиаметра и проделайте то же самое. В случае верхнего винта биток С уже не будет подталкивать Ч1 вперед. Этот пример показывает справедливость правила "зубчатых колес". Повторим, что если стоит одна задача- забить чужой шар, то обычно для надежности сыгрывания наклейка контактирует с битком в точке чуть ниже центра шара.</p>		
5 мин (30 мин)	<u>Упражнение 7.1.</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Продемонстрировать учебное упражнение 7.1. 2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно. 	
<p>Забивать чужие Ч1 и Ч2 (слева) в угловую лузу Л2, Ч3 и Ч4 (справа)- в среднюю лузу Л1. «Свой» шар располагать на прямой линии к лузе на расстоянии 2-3 диаметра от «чужого». Винт- нижний. Биток после соударения должен откатываться назад и касаться длинного борта.</p>			
20 мин (50 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	<p>Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>	
5 мин (55 мин)	<u>Упражнение 7.2.</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебное упражнение 7.2. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 	
	<p>Выполнить задание, аналогично 7.1., но увеличив вдвое расстояние между шарами. Чем больше расстояние между шарами, тем сложнее выполнить оттяжку. Основные ошибки, не позволяющие правильно выполнить этот удар: из-за боязни кикса игрок в момент удара с большим расстоянием между шарами поднимает наклейку выше точки, обозначенной при покачиваниях. Необходимо добиться соответствия одинаковости ее положения как при подготовке к удару, так и при самом ударе. Иногда игрок задирает руку, держащую турнек, вверх. Это не облегчает стоящую перед ним задачу. Для чужого Ч3 при расстоянии С-Ч = 2-3 диаметра, выполнить удар так, чтобы чужой Ч3 упал в лузу Л1, а свой расположился в зоне лузы Л3 (средняя напротив). Правильно рассчитайте силу удара.</p>		
20 мин (1 ч 15мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	<p>Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>	
5 мин (1ч 20 мин)	<u>Упражнения 7.3.. 7.4.</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 7.3., 7.4. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 	 

	<p>В этой части занятия ознакомимся, как используют упругость резины на практике. Если чужой шар лежит на борту в непосредственной близости от губы лузы, его тоже реально забить. Для этого мощным ударом оказать давление на чужой шар в направлении 1. Треугольный участок резины сжимается, и шар залетает в лузу. Такая же картина и со средней лузой. Расстояние от точки губы до точки касания шаром борта должно быть реалистичным для сыгрывания его в лузу. Для угловой лузы оно обычно не более 2см, для средней лузы оно совсем маленькое, буквально миллиметры.</p>	
	<p>7.3. Чужой шар прижат к короткому борту на расстоянии 1-1.5 см от губы лузы. Свой шар на расстоянии примерно 7см от короткого борта и 1/3 ширины стола от длинного. Задача забить чужого в лузу Л. Удар сильный. Наклейка чуть ниже центра шара для уплотнения удара. При данном положении шаров чужому нужно попадать в лоб.</p> <p>7.4. Если наклейкой попадать в центр битка, при идеальном попадании в лоб чужой может упасть в лузу, а свой расположится у нее как подставка. Это иногда используют как выход в свободной пирамиде. Поставьте пару контрольных шаров и попробуйте исполнить серию из трех забитых шаров подряд.</p>	
20 мин (1ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 7 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.
Урок № 8. Резка. Сыгрывание непрямых чужих шаров.		
20 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (25 мин)	<u>Теоретический материал</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Рассказать теорию определения прицельной точки на чужом шаре и игры на резке. 
		
		
		

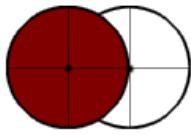
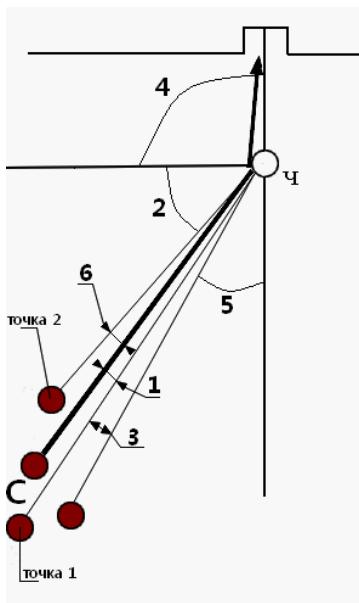
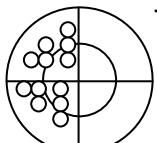
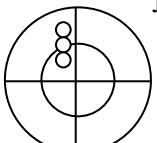
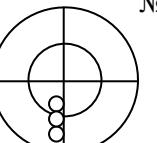
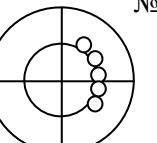
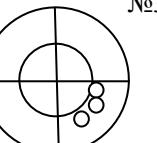
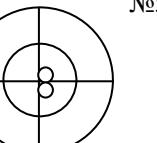
	<p>Если биток полностью находится в плоскости 1, то говорят, что шар режется (рис.8.б.). Т.е. «чужой» шар теоретически после контакта с битком в точке А имеет возможность быть сыганным в лузу. Соответственно, если «свой» шар не полностью находится в этой плоскости, то «чужой шар» не режется. Биток в этом случае не имеет возможности контактировать с прицельным шаром в точке А.</p> <p>Если на траектории одного из шаров, необходимой для сыгрывания в лузу, частично располагается посторонний шар, говорят, что шар мазаный.</p> <p>Для сыгрывания шаров на резке необходимо тренировать зрительную память и объемное воображение. Игрок должен посмотреть на позицию со стороны захода чужого шара в лузу (зайти со стороны резки). Четко привязать перпендикулярные столу касательные плоскости шара к губам лузы (рис 8.а,в). Не приблизительно к вырезу лузы, а непосредственно к верхним точкам губ лузы. Если «чужой» шар по отношению к лузе находится в остроугольной зоне, достаточно совместить прицеливании точку ближней губы с соответствующей касательной к шару.</p> <p>Нужно научиться представлять и запоминать объемную фигуру за чужим шаром до лузы (так называемый "коридор" или "желобок"). И соударение должно произойти в единственной точке-А. При непосредственном приближении к лузе эта точка становится "жирнее". Поэтому шары у лузы проще играются. Только концентрация внимания и зрения поможет разглядеть сложную резку. Говорят, что в среднюю лузу на стандартно собранном столе шар должен падать из зоны I. Близость «чужого» шара к борту при игре своего в угловую лузу также вызывает сложность.</p>			
5 мин (30 мин)	<u>Упражнения 8.1., 8.2.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Продемонстрировать учебное упражнение 8.1., 8.2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно. 		
<p>Упражнения на игру «чужого» шара по резке. В упражнениях 8.1. и 8.2. «чужой» шар расположить на осевой линии лузы, примерно в сантиметрах в 20 от неё.</p>				
20 мин (50 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	<p>Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>		
5 мин (55 мин)	<u>Упражнение 8.3., 8.4.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Продемонстрировать учебные упражнения 8.3., 8.4. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 		
<p>В упражнениях 8.3. и 8.4. немного сместить «чужого» шара с этой оси, как показано на рисунках.</p>				
20 мин (1 ч 15мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	<p>Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>		
5 мин (1ч 20 мин)	<u>Упражнение 8.5., 8.6.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Продемонстрировать учебные упражнения 8.5., 8.6. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 		
<p>В упражнениях 8.5. и 8.6. еще отодвинуть «чужой» шар от лузы и взять расстояние между шарами С-Ч сантиметров 40. Отработать удар на небольшой резке.</p>				

20 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 8 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.
Урок № 9. Завершающее занятие по теме «чужие» шары. Сила («размер») удара при игре чужих на резке.		
15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
45 мин <u>(1ч)</u>	<u>Самостоятельная работа.</u>	Повторение упражнений <ol style="list-style-type: none"> Последовательное выполнение учениками предыдущих упражнений из уроков с 4 по 9 на отработку «чужих» ударов. Обход игровых столов. Проверка правильности выполнения задания учениками. Замечания по исправлению недостатков. Анализ наиболее распространенных ошибок и демонстрация правильного выполнение ударов.
55 мин (1ч 55 мин)	<u>Разучивание упражнений на закрепление материала.</u> <u>Их самостоятельное выполнение под контролем тренера.</u>	<p style="text-align: center;">Упражнения на контроль силы удара.</p> <div style="text-align: center;">  9.1. </div> <p>9.1. Исходное положение: два шара установлены на точках-серединах линии дома. Задание носит характер тренировочной игры. Задача вернуть «свой» шар после соударения на ближнюю к игроку половину поля, а «чужой» оставить на той же, где он и находился. Если тренируются 2 игрока, то у каждого свой биток. Для каждого игрока задача выполнить серию из 10 правильно выполненных ударов.</p> <p>9.2. Изменения по сравнению с упражнением 9.1. таковы, что теперь требуется поменять шары местами. После соударения «свой» переходит на половину поля, где стоял «чужой», а «чужой» возвращается на половину поля, где сначала был «свой» шар.</p> <p>9.3. Суммирование упражнений 9.1. и 9.2. Поочередно, произвольным образом располагать «свой» и «чужой» после соударения по разные стороны от средней линии стола. Получается своеобразный теннис на бильярде.</p>

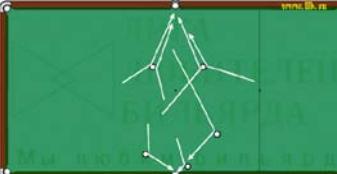
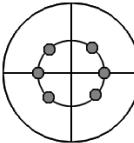
		 <p>9.4.</p> <p>9.4. Две подставки стоят в угловых лузах. Биток удобным образом разместить на противоположной половине стола. Задача: поочередно забивать подставки в левую и правую лузу, восстанавливая «чужие» шары на место после сыгрывания. Биток при этом возвращать на свою половину поля. Норматив: 6-8 хороших ударов подряд.</p> <p>9.5. Усложняем задачу 9.4., возвращая биток не просто на свою половину поля, а в свою «четверть»- в «дом». Норматив: удачная серия из 4 ударов.</p> <p>9.6. Напротив каждой из луз по осевой линии, на расстоянии диаметра шара, установить 6 шаров. Игра одним «своим» шаром. Первый удар- из «дома». Задача: забить 6 шаров подряд по часовой стрелке. Перед каждым ударом игроку загадывать/комментировать, где он планирует разместить биток после реализации. Задевать неприцельные шары нельзя.</p> <p>9.7. Забивать шары против часовой стрелки. 9.8. То же самое по часовой стрелке через один. 9.9. Против часовой через один.</p>
5 мин (2 ч)	<p><u>Подведение итогов</u> <u>тренировки.</u> <u>Постановка</u> <u>домашнего задания</u> <u>к 9 уроку.</u></p>	Приложение № 2 к Пособию.

РАЗДЕЛ III. ИЗУЧЕНИЕ «СВОИХ» ШАРОВ. БОКОВЫЕ ВРАЩЕНИЯ (ВИНТЫ).

Урок № 10. Влияние боковых вращений на соударение шаров.

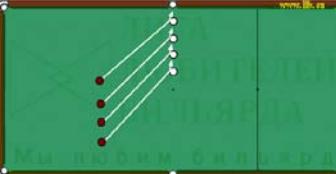
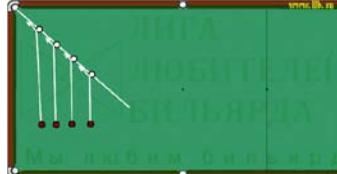
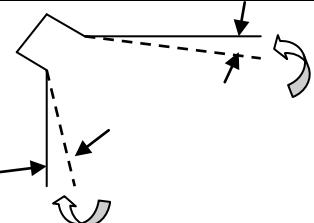
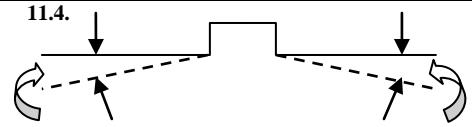
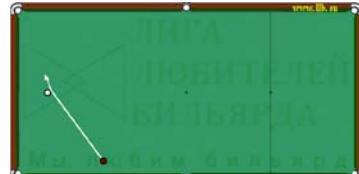
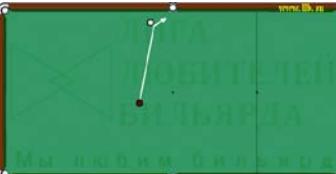
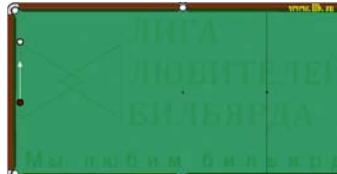
15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>					
15 мин (30 мин)	<u>Теоретический материал</u>	1. Собрать учеников. 2. Изложить теорию соударения шаров и технику извлечения вращения битка, необходимого для изменения траектории его движения. Использовать для пояснения рисунок 10.				
	 <p>Рис. 10.2</p>	 <p>10.1.</p>	<p>Расположим чужой шар (Ч) на центральной линии стола сантиметрах в 30-40 от средней лузы (Л). Введем понятие полшара. Рис.10.2 помогает показать, что значит полшара. Речь идет о грани или плоскости чужого шара, от которой «свой» при соударении с «чужим» отражается по максимальным углом. Не «толсто» (почти в лоб) и не «тонко» (по касательной). Если смотреть на шары при таком ударе в момент их соударения со стороны игрока, по направлению движения, мы как раз и увидим за битком половину «чужого». Угол, под которым «свой» отражается от «чужого», попадает в него в полшара минимальным (скатным) размером-величиной постоянная. Луч СЧ изображен на рисунке и составляет примерно 135 градусов. Этот луч имеет определяющее значение при выборе вращения.</p> <p>Приведем еще одно важное правило и посмотрим, как оно работает на деле.</p> <p>Винт на шара - от лузы (в примере на рисунке правый) отскок смягчает. А винт от шара на лузу отскок усиливает. В справедливости этого правила можно убедиться, направляя с точек 1 и 2 скатным (слабым) размером в полшара в чужого. С точки 1 будем давать правый смягчающий винт («на шара», от лузы). С точки 2- левый усиливающий отскок («от шара», на лузу).</p> <p>Своего шара можно сыграть разными способами. Мы будем говорить о самых простых из них. Во-первых, используем теорию соударения для возможности исполнения удара минимальным по силе размером. Чем слабее удар, тем проще его контролировать. Во-вторых, будем стараться большинство «свояков» привести к единому стандарту-соприкосновению с «чужим» шаром по направлению движения «в полшара». Эти два фактора серьезно облегчают сыгрывание «своих» шаров.</p> <p>Используя принятые выше факторы, подробно разберем каждую зону, соответствующую определенному углу между «своим» шаром, «чужим» и лузой (СЧЛ), в отдельности, по пунктам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Направление. 2. Винт. Какое лучше придать вращение битку. 3. Размер. Требуемая сила удара. 4. Особенности сыгрывания. 5. Оценка сложности по 10-ти бальной системе. 6. Угол между «своим» и «чужим» в градусах. 			
	 <p>№6</p>	 <p>№2</p>	 <p>№4</p>	 <p>№1</p>	 <p>№3</p>	 <p>№5</p>

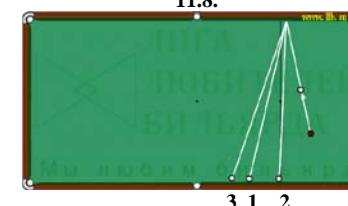
		<u>Зона 6.</u>	<u>Зона 2.</u>	<u>Зона 4.</u>	<u>Зона 1.</u>	<u>Зона 3</u>	<u>Зона 5</u>
		<p>1. Полшара</p> <p>2. На лузу, от шара</p> <p>3. Минимальный (скатной)</p> <p>4. Можно регулировать изменения угла глубиной винта. Угол острее- винт больше</p> <p>5. "3" довольно просто в силу показания слабого удара в полшара</p> <p>6. Примерно 125-135 градусов</p>	<p>1. Полшара</p> <p>2. На лузу от шара, верхний винт</p> <p>3. Усиливается с уменьшением угла</p> <p>4. Даётся минимальный винт (еле заметный). Биток должен винтом оттолкнуться от чужого шара, а не крутиться. Много бокового вращения из-за удара, отличного по силе от минимального в большую сторону, будет негативно влиять на соблюдение траектории движения- бьющий перестанет попадать в полшара. С приближением к 95 градусам наклейку можно чуть опускать, но она все равно выше середины шара (экватора).</p> <p>5. "4". Попасть несложно. Сложнее рассчитать требуемую силу удара. 95-120 градусов.</p>	<p>1. Толще, чем в полшара. При 90градусах-пол-шара, при 0 градусах- «лоб». Между ними ищется грань на чужом шаре или плоскость отскока.</p> <p>2. На лузу, от шара, «нижний».</p> <p>3. Усиливается с увеличением расстояния между шарами</p> <p>4. Боковой винт даётся в минимальном количестве (см зону 2). Чем ниже наклейка, тем слабее удар. С уменьшением угла наклейку опускать ниже.</p> <p>5. "8-9" сложно</p> <p>6. 0-95 градусов</p>	<p>1. Полшара</p> <p>2. От лузы на шар</p> <p>3. Минимальный (скатной)</p> <p>4. Степень снижения отскока можно регулировать глубиной винта. Самый грубый-минимально смягчающий отскок верхний боковик. Самый нежный, максимально смягчающий отскок- низкий боковик. Его иначе называют "тормозящим". Он не является оттяжкой, т.к. удар слабый. При смягчении отскока важна интенсивность вращения битка</p> <p>5. "2" . Такие углы в большинстве выбираются при игре из дома в комбинированной пирамиде</p> <p>6. 135-145 градусов</p>	<p>1. Тоньше, чем в полшара</p> <p>2. От лузы на шар. Чаще нижний (тормозящий) или боковой</p> <p>3. Минимальный размер (скатной)</p> <p>4. Максимально смягчаем отскок "5"- "6" . Сложно найти тонкую грань- касательную плоскость на чужом шаре.</p> <p>5. 145-155 градусов</p>	<p>В этой зоне предпочтение отдается сыгрыванию чужого шара. Свойка можно сыграть способом зоны 3. Или скатным размером толще, чем в полшара. Применяют термин "сквозь шара". Этим способом иногда играют свойков и из зоны 3.</p>

<p>5 мин (35 мин)</p>	<p>Упражнение 10.1.</p>	<p>1. Продемонстрировать учебное упражнение 10.1. 2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.</p> <p>10.1. Исследовать на примере рис. 10.1 или шара 1 рис 10.2 зоны 1, 2, 3, 6 К игре «свояков» в среднюю полностью применима теория соударения шаров. За исключением случаев, когда «чужой» шар встает близко к борту или сильно смещен от средней линии стола (шары 4, 5, 6 рис 10.2)</p>	 <p>10.2.</p>
<p>15 мин (50 мин)</p>	<p>Самостоятельная работа.</p>	<p>Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>	
<p>5 мин (55 мин)</p>	<p>Упражнения 10.2А, 10.2Б.</p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 10.2А, 10.2Б. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>	<p>10.1. Исследовать зоны 1, 2, 3, 6 на примере рис. 10.1. или шара 1 (перпендикулярно средней линии) рис. 10.2. К игре «свояков» в среднюю полностью применима теория соударения шаров. За исключением случаев, когда чужой шар стоит близко к борту или сильно смещен от средней линии стола (шары 4, 5, 6 рис 10.2- прилегающие к длинному борту).</p>
<p>20 мин (1 ч 15 мин)</p>	<p>Самостоятельная работа.</p>	<p>Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>	
<p>5 мин (1 ч 20 мин)</p>	<p>Упражнение 10.3А., 10.3Б.</p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 10.3.А, 10.3.Б. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>	<p>10.2. и 10.3. Исследовать зоны 1,2,3,6 (три шара на рисунке в центре стола- верхние стрелки слева и средняя справа) для положения «своего» (рис 10.2) слева и справа от «чужого» шара. Самостоятельно правильно определять луч Ч-С-Л около 135 град. Зону 1 для всех четырех случаев (шар 2 слева, шар 2 справа, шар 3 слева, шар 3 справа) разбить на 3 сектора. Отследить, как глубина винта влияет на смягчение отскока (рис 10.3.)</p> 
<p>20 мин (1 ч 40мин)</p>	<p>Самостоятельная работа.</p>	<p>Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>	
<p>15 мин (1 ч 55 мин)</p>	<p>Игровая часть тренировки.</p>	<p>Игра в парах с забиванием «своих» и «чужих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.</p>	
<p>5 мин (2 ч)</p>	<p>Подведение итогов тренировки. Постановка домашнего задания к 10 уроку.</p>	<p>Приложение № 2 к Пособию.</p>	

о

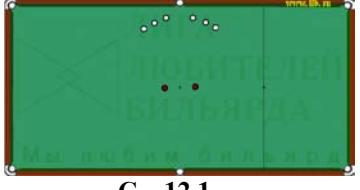
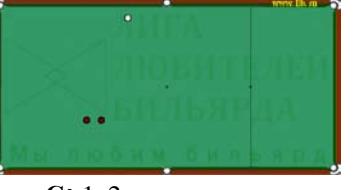
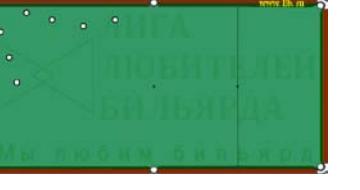
Урок № 11. Правильный и неправильный для лузы винт. Использование боковых вращений при игре чужих шаров.

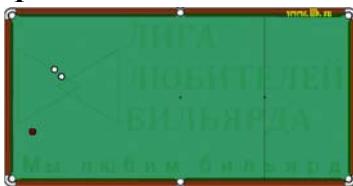
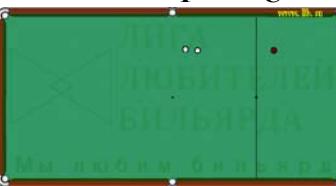
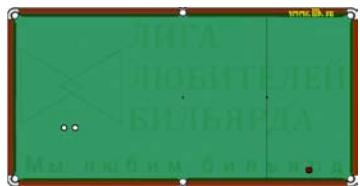
15 мин	<p><u>Разминка в ожидании всех учеников.</u></p> <p><u>Проверка домашнего задания.</u></p>			
5 мин (20 мин)	<p><u>Упражнение 11.1. и 11.2.</u></p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 11.1., 11.2. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>	 <p>11.1.</p>  <p>11.2.</p>	
<p>На закрепление темы прошлого занятия два упражнения для улучшения попадания в полшара- 11.1. и 11.2. Лучи СЧ на рисунках как раз совпадают с определяющим лучом. Без боковых вращений, пользуясь скатным размером удара, попадаем в полшара. «Свой» должен отражаться под нужным углом.</p>				
<p>Если шар подкатывается к лузе, имея боковое вращение, то винт, накручивающий на дальнюю губу, называется правильным (см рис 11.3 и 11.4), а противоположный ему- неправильный. За исключением данных зон, вращение, которое имеет шар, подкатывающийся к лузе, не имеет для нее большого значения.</p>		 <p>11.3.</p>	 <p>11.4.</p>	
20 мин (40 мин)	<p><u>Самостоятельная работа.</u></p>	<p>Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.</p>		
5 мин (45 мин)	<p><u>Теоретический материал.</u></p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Изложить особенности применения боковых вращений при игре в различных позициях на игровом столе.</p>		
5 мин (50 мин)	<p><u>Упражнения 11.5, 11.6, 11.7.</u></p>	<p>1. Продемонстрировать учебные упражнения 11.5, 11.6., 11.7. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>	 <p>11.5.</p>  <p>11.6.</p>  <p>11.7.</p>	

		<p>Упражнение 11.5 и 11.6 Расположить шары таким образом, чтобы угол СЧЛ образовывался в зоне «чужого» сбоку и непосредственно у средней лузы, т.е. требовалось смягчить отскок винтом на шара. Этот винт в данном случае будет правильным для лузы. Скатывать «свой» в лузу с винтом на шара в полшара тихим размером удара.</p> <p>Упражнение 11.7. Яркий пример правильного винта- "француз" или "эффе". С правильным винтом для лузы попасть в лоб «чужому» шару средним ударом. Верхний винт донесет биток до лузы, а правильный винт зацепится за нужную губу. Интересное наблюдение: невозможно, когда оба шара плотно стоят на одном борту, пустить свой вперед с неправильным винтом и оттянуть его с правильным винтом. Попасть по «чужому» шару мешает участок борта между ними. Необходимо это проверять на практике!</p>	
20 мин <u>(1 ч 10 мин)</u>	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	<p>11.8.</p> 
	<p>Теперь мы обладаем знаниями, необходимыми для изучения следующего вопроса. Как боковой винт влияет на чужой шар и каковы особенности игры чужого шара с винтом?</p> <p>1) «Чужому» шару от битка передается маленькое противоположное вращение по правилу зубчатых колес. Вращение это совсем незначительное. Его учитывают при ударе от борта. Если ударить в лоб «чужому» шару без винта, он будет иметь траекторию 1 (11.8). Убедитесь в справедливости этого наблюдения, проверив его на практике. Если попасть в лоб «чужому» шару с левым винтом, «чужой» получит небольшое правое вращение и отскок от борта заузится по траектории 2. Правый винт передает «чужому» левое вращение и траектория расширится (3). С увеличением силы удара передаваемый «чужому» винт стремится к нулю.</p>		
5 мин <u>(1 ч 15 мин)</u>	<u>Упражнения 11.9, 11.10, 11.11.</u>	<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебное упражнение 11.9, 11.10., 11.11.</p>   	<p>3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>
	<p>2) Боковой винт немного смещает траекторию чужого шара после соударения в сторону, ему противоположную. Это правило также лучше работает на более слабых ударах. Установим шары на расстоянии 25-30 см друг от друга и до лузы так, чтобы их ось смотрела на дальнюю губу. Несильным ударом попадем чужому в лоб с левым винтом. Вследствие этого траектория «чужого» сместится вправо, и шар может упасть в лузу. Это свойство используют при игре «чужих» на предельной резке. Очень "тонкий" «чужой» шар можно "дорезать" внешним винтом от резки. Напомним, "дорезающее" свойство винта лучше работает на слабых ударах.</p> <p>Дополнительное задание к п.2.</p> <p>На расстоянии диаметра от средней лузы по осевой расположить чужой шар. На линии дома в 3 диаметра от длинного борта- «свой». Забивать «чужой» в середину. Удар средний. Винт правый небольшой.</p> <p>3) Посмотрим на рисунок 10.1. Мы смягчали и усиливали отскок «своего» шара от «чужого». Так вот, при усилении отскока «своего» шара от «чужого», «чужой» соответственно тоже сильнее отскакивает, и его траектория после соударения Данное свойство винта оказывает уплотняющее действие на удар. И в большинстве случаев применяется при игре «чужих» шаров на резке.</p> <p>*) Во многих изданиях при игре «чужих» из остроугольной зоны рекомендуют играть шар, передавая «чужому» правильный винт для лузы (см. п. 1). Такой совет может дать только теоретик. Удар обычно делается сильный и винт почти не передается, да и луза не успевает его прочитать. Намного большее значение при этом ударе имеет уплотняющий фактор. Внешний от резки винт сильнее оттолкнет «чужого» в сторону лузы. Вспомните упражнения на упругость резины. В положении С1 мы пробиваем губу, на которой лежит «чужой» шар, с помощью небольшого нижнего винта. Он по правилу зубчатых колес уплотняет удар. Шары у нас прямые, и «чужому» мы попадаем в лоб. А в случае С2 и С3 мы будем усиливать давление на «чужой» шар с помощью внешнего от резки винта. Для С2- правый, для С3- левый. Можно попробовать решить эту задачу в случае, когда «чужой» не лежит на борту (рис 11.11). Необходимо зафиксировать внимание на том, что винта мы более длинная.</p> <p>Можно проверить на этом примере. даем чуть-чуть, еле заметно для глаза. В противном случае будет ошибка по направлению. Смысл в том, чтобы биток сильнее оттолкнул «чужого» в нужном направлении, а не крутился.</p>		

25 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «своих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 11 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию

Урок № 12. Сыгравание «свояков» в случаях, когда винт, нужный для соударения, является правильным для лузы.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Изложить особенности применения боковых вращений при игре в различных позициях на игровом столе. <p>При игре своих шаров перед игроком стоит вопрос выбора винта. Принимая решение, нужно отталкиваться от четырех основных факторов:</p> <ol style="list-style-type: none"> Нужен ли винт для лузы (правильный винт для лузы очень важен при игре «свояков» из остроугольной зоны). Какой винт полезен для соударения (необходимый винт, смягчающий или усиливающий отскок, может упростить задачу сыгравания «свояка») В какую лузу мы играем свой шар (средняя лузу отличается от угловой) Расстояние между шарами (на больших расстояниях, чтобы не усложнять задачу, иногда отказываются от боковых винтов). <p>Наиболее важны из них первые два, но и третий с четвертым вносят свои корректизы в решении задачи. Для подробного рассмотрения разобьем все возможные случаи на 3 группы:</p> <ol style="list-style-type: none"> Когда винт, нужный для соударения, является правильным для лузы. Когда винт для лузы не нужен (биток после соударения с чужим движется к лузе центральной зоны). Остальные случаи. <p>И каждой группе посвятим занятие.</p> <p>Когда правильный винт для лузы совпадает с винтом, нужным для соударения, почти во всех случаях мы им и пользуемся. Наверное, единственное исключение- это когда «своего» шара, расположенного близко к лузе, играют также в отскок с нижним неправильным винтом. Рассмотрим этот случай в разделе "свободная пирамида" - подвой пирамиды. В остальных случаях проблем с выбором винтов нет. Все достаточно очевидно и однозначно.</p> <p>Надо отметить, что винт, смягчающий отскок, дается тоже практически всегда.</p>
5 мин (25 мин)	<u>Упражнения 12.1, 12.2., 12.3.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Продемонстрировать учебные упражнения 12.1, 12.2., 12.3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Ч: 5 3 1 2 4 6</p>  <p>C 12.1.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Ч</p>  <p>C: 1, 2 12.2.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Ч</p>  <p>12.3.</p> </div> </div> <p>У нас есть 6 положений чужих шаров (рис 12.1.). Для каждого случая потренировать по 2 позиции своего шара. Получается 12 отдельных упражнений. Угол СЧЛ~ 135-145 градусов (зона 1 рис 10.1.).</p> <p>В первой позиции, где угол ближе к 145 градусам, «свой» играется нижним тормозящим винтом в полшара. Во второй, где угол чуть меньше- тем же слабым размером, фиксируя наклейку чуть выше. Винт, смягчающий отскок, будет правильным для лузы. Выполняя эти 12 упражнений, проследить, как глубина винта влияет на степень снижения отскока. Здесь важно, чтобы кий при покачивании и ударе был максимально параллелен столу. В противном случае получится небольшой обводной винт, и игрок попадет «толще», чем нужно. Аналогично выполняются упражнения на рис. 12.2.</p> <p>На рисунке 12.3 показано 7 положений чужих шаров. Полная аналогия предыдущего упражнения. Для каждого положения нужно 2 примера «своего» шара, т.е. 14 упр. Расстояние между шарами (СЧ) и между чужими и лузой (ЧЛ) в данном случае на выбор винта не влияют.</p>

35 мин (1 ч)	<u>Самостоятельная работа.</u>	1. Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1 ч 5 мин)	<u>Упражнения 12.4, 12.5, 12.6.</u>	<p>1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 12.4, 12.5, 12.6. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>12.4.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>12.5.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>12.6.</p> </div> </div> <p>В примерах 12.4, 12.5, 12.6, угол СЧЛ меньше 135 град. В этом случае нужно давать винта на лузу от шара. Винт будет правильным для лузы (кроме 12.6) и усилит отскок, что при таком угле между своим чужим и лузой облегчит выполнение удара. Необходимо для каждого положения чужого шара брать по 2 позиции «своего»: 1. Из зоны 6 (рис 10.1). В этом случае удар будет скатной. 2. Из зоны 2 в непосредственной близости к зоне 6. В этом случае удар требуется сильнее. С уменьшением угла работает правило теории соударения (занятия 10, зона 2 и 4).</p>
35 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков. <u>Подводим итог:</u> В первой разобранной группе «чужих» шаров выбирается винт, правильный для лузы. Т.к. он одновременно упрощает удар, помогая соударению. Исключений практически нет.
15 мин (1 ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «своих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 12 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.

Урок № 13. Способы сыгравания «своих» в различных позициях на игровом столе.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	1. Собрать учеников. 2. Изложить особенности применения боковых вращений при игре в различных позициях на игровом столе.

Когда шар приближается к лузе из центральной зоны (рис 11.3 и 11.4), винт, имеющий шар, большого значения для нее не имеет. Основным фактором при выборе винта будут оставшиеся 3 пункта из Занятия 12. Теория соударения будет основополагающим аргументом, поэтому подробнее разберем ситуации, связывая их с различными углами между своим шаром, чужим и лузой (СЧЛ).

1. СЧЛ= 135 град. Можно скатить шар без боковых вращений. Удар будет слабый (скатной размер). Довольно часто для усиления удара (чтобы в случае небольших неточностей шар не застрял) добавляют смягчающий винт на шара (верхний или боковой). Удар получается чуть сильнее, чем скатной слабый. Это обеспечит более четкую траекторию. Можно использовать оба этих способа. Установите «чужой» и «свой» так, чтобы угол СЧЛ составлял около 135 град. Четыре положения «чужого» шара. Забивать «свой» шар, используя оба вышеописанных способа.(рис. 13.1)

2. СЧЛ больше 135 град. Винт на шара (от лузы), смягчающий отскок. Шар играется, как рассказано в уроке № 10 зона 1,3,5. Дополнить можно, лишь сказав, что при игре "сквозь шара" при данном СЧЛ, битку обычно или не дают вообще боковых винтов, или немного винта на лузу. Повторить упражнение 10.2 для шаров 1,2,3 исследуя зоны 1 и 3. То же самое проделать на примере угловой лузы (рис 13.3., 13.4.)-зоны 1 и 3. И еще одно задание: установить шары как на рис. 13.2. При этом «свой» стоит примерно на границе зоны 3 и 5. Забивается «свой» шар, толсто, "сквозь шара" без винта на слабом размере.

3. СЧЛ меньше 135 град.

а) Для средней лузы в большинстве случаев используют винт от шара на лузу, для усиления отскока (см урок 10, зона 2, 6, 4).

б) Для угловой лузы этот винт особенно необходим при приближении СЧЛ к 90 градусам (90-105). Он нужен для усиления отскока. В остальных случаях лучше обходиться простым верхним винтом, чтобы не усложнять удар боковыми вращениями (особенно при игре длинных «своих» через весь стол). Нельзя не сказать о характерных ошибках для подобных ситуаций. На рис. 13.5. и 13.6. показана расстановка шаров. Угол СЧЛ где-то между прямым углом и определяющим лучом, составляет 110-120 град. Мы видим, что «свой» после соударения будет двигаться к лузе Л из центральной зоны, и для лузы винт не важен. Распространенная ошибка состоит в том, что игроки часто в этой ситуации играют «свою» с верхним винтом на шара. Руководствуются они при этом, видимо, либо копируя ситуацию из пункта 1 сегодняшнего урока, либо подразумевая, что это будет правильный винт для лузы. А получается следующая картина: игрок дает ненужный винт, смягчает им отскок и вынужденно бьет сильнее. Вместо того, чтобы ударить тише без винта, приходится бить сильнее с винтом. Соответственно статистика забитых шаров снижается. В случаях острого угла СЧЛ работают правила теории соударения (урок 10, зона 4).

Для каждой позиции «чужого» рассмотреть по 3 положения «своего». (100, 110 и 120 градусов).

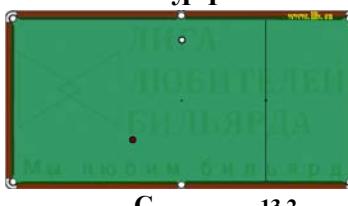
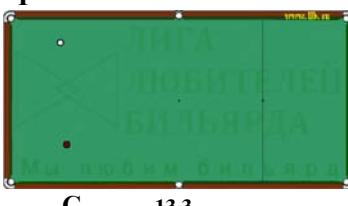
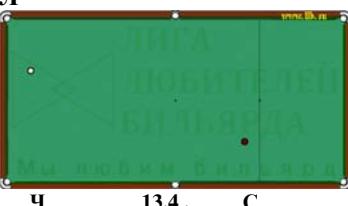
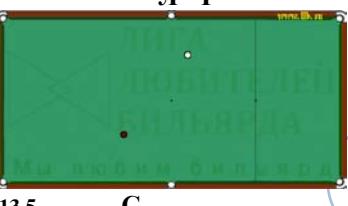
Для рис. 13.7. Ч2- слева и справа. Напомним, что для средней лузы добавляем везде винт на лузу. Для угловой- добавляем их в случаях 90-100 градусов для угла СЧЛ.

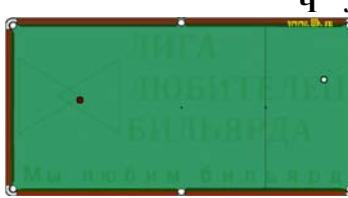
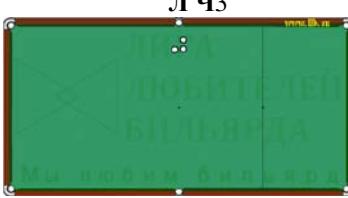
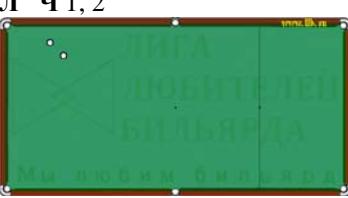
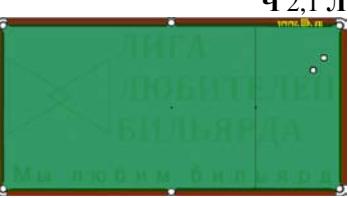
В некоторых упражнениях бывает не указано, как попадать в чужого. Подразумевается, что материал урока 10 усвоен. Напоминаем, что при угле СЧЛ от 90 до 140 град, в «чужого» игрок стабильно попадает в полшара. Контролируем при этом силу удара и, если надо, облегчаем задачу с помощью боковых вращений.

5 мин (25 мин)	<u>Упражнение 13.1.</u>	1. Продемонстрировать учебное упражнение 13.1. 2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.	Л2 Ч: 3, 4 Л1 Ч: 1, 2  C: 3, 4 C: 1, 2 13.1.
-------------------	-------------------------	---	---

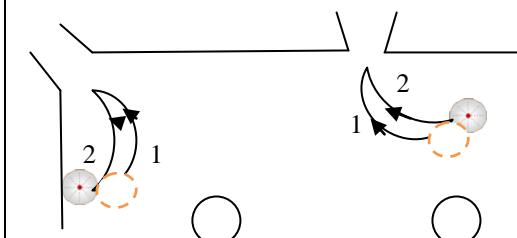
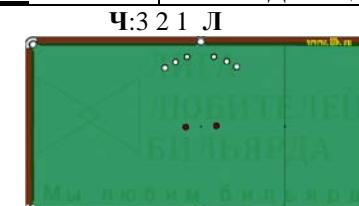
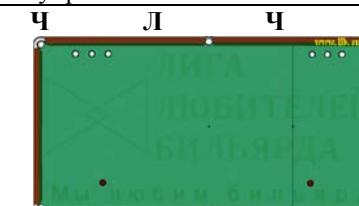
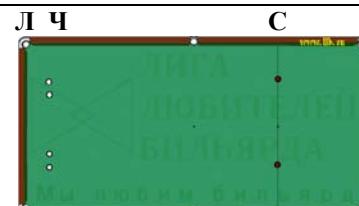
15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
--------------------	--------------------------------	--

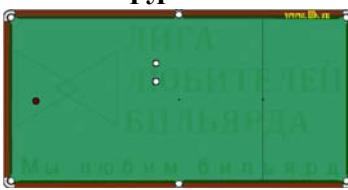
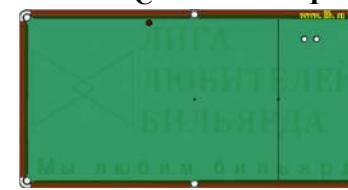
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 13.2. 13.3.,13.4., 13.5.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 13.2, 13.3.,13.4., 13.5. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
-------------------	--	--

			
---	--	---	---

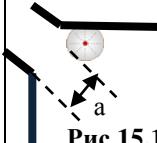
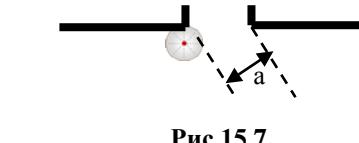
25 мин (1 ч 10	<u>Самостоятельная</u> <u>работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.		
5 мин (1 ч 15 мин)	<u>Упражнения</u> <u>13.6.,13.7, 13.8.,13.9.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 13.6.,13.7, 13.8.,13.9. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.		
	Ч Л  13.6.	Л Ч3  Ч 1, 2 13.7.	Л Ч 1, 2  C 13.8.	Ч 2,1 Л  Ч 13.9.
25 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная</u> <u>работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.		
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть</u> <u>тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «своих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.		
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов</u> <u>тренировки.</u> <u>Постановка</u> <u>домашнего задания</u> <u>к 13 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.		

Урок № 14. Выбор вращений при сыгрывании «свойков» в случаях, когда правильный для лузы винт противоположен винту по теории соударения.

<p>15 мин</p>	<p><u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u></p>	
<p>5 мин (20 мин)</p>	<p><u>Теоретический материал.</u></p>	<p>1. Собрать учеников. 2. Изложить особенности применения боковых вращений при игре в различных позициях на игровом столе.</p>
<p>В таких ситуациях бьющий должен сделать выбор, что важнее- винт для лузы или винт для соударения.</p> <p>1. СЧЛ меньше 135 градусов.</p> <p>а. В игре на среднюю лузу в большинстве случаев выбор делают в пользу правильного винта для лузы. И он должен быть обязательно верхним. Это обеспечит дуговую траекторию и более простой вход в лузу. Берется 6 положений чужого шара (рис 14.1.). Для каждого по 3 позиции своего (С) =100, 110, 120 градусов. Полшара, верхний винт от лузы, сила в зависимости от угла.</p> <p>б. Та же ситуация и с угловой лузой. Различие в том, что при приближении угла СЧЛ к 95-90 градусов винт дается уже на лузу (неправильный). Более важным в этом случае считают усиление отскока. С правильным винтом (он данном варианте он смягчает отскок) тяжело "донести" шар до лузы.</p> <p>с. На большом расстоянии от угловой лузы, довольно часто при угле СЧЛ от 100 до 135 градусов. Для простоты исполнения играют только верхним винтом, отказываясь от правильного от лузы. При 90-100 градусах также помогают отскочить битку винтом на лузу. Для каждого положения «чужого» также по 3 позиции битка около 95, 110 и 120 град.</p> <p>2. СЧЛ больше 135 градусов. И несколько примеров, когда для лузы нужен один винт, а для смягчения отскока противоположный. Предпочтение отдается смягчению соударения. Для каждого положения чужого Ч (рис 14.4., 14.5., 14.6.) по 3 положения своего шара в зонах 1 и 3 (см.рис. 10.1.).</p> <p>О зонах 4 и 5 подробнее в следующем разделе о комбинированной и динамичной пирамидах. Там чаще всего работает правильные винты на лузу.</p> <p>P.S. В случаях, представленных на рис. 14.1., 14.2. и 14.3., и подобных позициях из занятия 13 при угле СЧЛ 95-130 градусов, необходимо отметить важность верхнего вращения. Если правильно пользоваться верхним винтом, траектория битка после соударения с «чужим» будет более близка к осевой линии лузы, и вероятность сыгрывания шара значительно увеличится (см. рис.14.)</p>		
<p>5 мин (25 мин)</p>	<p><u>Упражнения 14.1., 14.2., 14.3.</u></p>	<p>1. Продемонстрировать учебные упражнения 14.1., 14.2., 14.3. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.</p>
<p>14.1.</p> 		<p>14.2.</p> 
<p>14.3.</p> 		

15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 14.4., 14.5., 14.6.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Продемонстрировать учебные упражнения 14.4, 14.5.,14.6. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно. 	
	 14.4.	 14.5.	 14.6.
25 мин (1 ч10мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	
30 мин (1ч 40 мин)	<u>Повторение упражнений из 12, 13, 14 уроков.</u>	Работа над упражнениями по закреплению знания теории «свойков». Проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.	
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием только «своих» шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.	
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки. Постановка д/з к 14 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.	

Урок № 15. Абрикол. Сыгравание «свойков» в случаях, когда прицельный («чужой») шар перекрывает лузу и плотно стоит на борту.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	<p>1. Собрать учеников. 2. Изложить материал об одной из разновидностей «свойков»- абриколе.</p>
  <p>Рис.15.1.</p> <p>Рис.15.7.</p>		

Абрикол- это удар, при котором сыгравается «свой» шар, до соударения с «чужим» коснувшись борта. На игру абриколей полностью распространяется правило теории соударения, т.к. «свой» шар после соударения с «чужим» залетает в лузу из центральной зоны, практически по биссектрисе, и винт для лузы не важен.

Сначала рассматриваются примеры, связанные с угловой лузой. Если расстояние-зазор между шаром и губой равно диаметру или на несколько миллиметров больше его, то отскок необходимо смягчать винтом на шар от лузы.

Упражнение 15.1. «Чужой» шар располагается, как показано на **рис 15.2.**, с помощью другого шара, с условием, что зазор до губы составляет нужное расстояние. Скатным (слабым) размером удара и крутым боковым вращением на шар от лузы «свой» шар посыпается в борт впритирку с чужим шаром (Ч). Винт на шара не только смягчит отскок, но и раскрутит биток в нужном направлении в сторону «чужого» шара и лузы. Особенно интересна точка у средней лузы (С4). С этого ракурса кажется, что нереально забить свойок в этой ситуации.

Упражнение 15.2. Чужой шар переместить на другую губу и посмотреть, какое крайнее положение по отношению к короткому борту может занимать позиция битка С4. Абриколль здесь должен падать даже с линии дома. Боковой винт, соответственно, поменяется на противоположный.

Упражнение 15.3. Реально забить «свой» шар, даже если расстояние «*a*» (**рис 15.1.**) на несколько миллиметров меньше диаметра шара. В этом случае нужно воспользоваться упругостью резины. Надо понимать, что с точки 2 проще продавить резину борта, нежели с точки 1. И, следовательно, легче сыграть шар.

Реально забить шар в этом случае с позиции С2 и С3 (**рис. 15.2. и 15.3.**), и между ними. Изменением по отношению к предыдущим упражнениям будет значительное усиление удара. Расстояние "a" должно увеличиться до диаметра шара. В этом случае свой шар должен успешно сыграваться. Бывает, что игрок чрезмерно сильным ударом пробивает губу и биток залетает не коснувшись чужого. Чаще такие случаи возникают со средней лузой. Естественно, это штрафной удар.

Если шар значительно отстоит от борта, и зазор "a" ощущимо больше диаметра, обычно используют винт на лузу от шара для усиления отскока или играют без винта. Как мы и говорили, здесь работают правила теории соударения. Только угол СЧЛ мерится от точки касания битком борта. Это подтверждает пример ситуации на **рис. 15.4.** Несложно найти также положение чужого шара (Ч), когда с точки 1 надо будет для простоты сыгравания смягчить отскок, с точки 2- покатить шар без винта, а с точки 3- усилить. Полная аналогия с диаграммой урока 10 рис. 1.

Упражнение 15.4. На **рис.15.5. и 15.6.** приведены примеры игры абриколей с винтом на лузу для усиления отскока. В подобных ситуациях есть вариант сыграть тонко чужого шара. Но вероятность успешной игры абрикола бывает значительно выше.

В среднюю лузу абриколи играются значительно реже. В основном в ситуациях, предложенных на **рис. 15.7. и 15.8.** Расстояние "a" здесь меняется несущественно. А техника сыгравания схожа с игрой в угловую лузу. Винт в сторону чужого шара (в данном случае- левый). И если зазор "a" позволяет пройти сквозь него, то удар скатного размера, а если надо продавить губу лузы- удару добавляют силы (размера).

Упражнение 15.5. Возьмите несколько разных положений чужого шара, незначительно меняя величину "a". Для каждого из них рассматривается по 3 позиции битка (С1, С2 и С3).

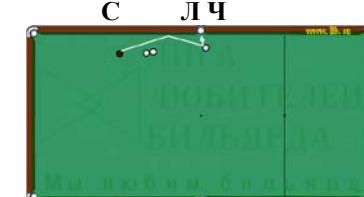
Упражнение 15.6. Рассмотрим и другие подобные ситуации. Чужой шар более значительно перекрывает лузу (**рис 15.9.**). Он может лежать на губе, а может чуть отстоять от нее. Возьмем 2-3 положения чужого шара, незначительно меняя расстояние "a" («*a*» меньше диаметра шара). И для каждого из них 3-4 положения битка (**рис. 15.10.**). Техника сыгравания такова: «свой» играется толсто, "сквозь шара". Попадаем в «чужого» чуть в сторону лузы от осевой между шарами. Размер тихий скатной. Или играем без винта, или даем винт на лузу от шара. Этот винт и чужого оттолкнет посильнее, и биток накрутит на дальнюю губу. Следить при этом, чтобы «чужой» шар не мешал движению битка, возвращаясь от дальней губы (не контролится). Случаются ситуации, когда из-за этого «свой» шар сыграть невозможно.

Существуют особенности сыгравания «свойков» от бортовых «чужих» или спаренных шаров. Чтобы избежать контр-туша в чужого в этих случаях обычно попадают тоньше и следовательно удар требуется более сильный по размеру.

Упражнение 15.7. Положение «чужих» шаров Ч1= 10,15,20 см от лузы , Ч2=10,15. Невероятно сложно забить этот «свой», отодвинув по борту его дальше, чем на 20 см. Для каждого чужого шара по три позиции «своего» = от 110 до 140 град. для угла СЧЛ. Удар везде сильный. Винт лучше давать на лузу для усиления отскока, т.к. будем попадать тоньше, чем в полшара, и шар должен долетать до лузы. В «чужого» попадать максимально толсто, но так, чтобы не было контр-туша. Траектория битка после соударения- прямая линия. Поэтому с увеличением расстояния ЧЛ вероятность сыгравания шара уменьшается.

5 мин (25 мин)	<u>Упражнения 15.1., 15.2., 15.3.</u>	1. Продемонстрировать им учебные упражнения 15.1., 15.2., 15.3. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.					
Л Ч		Л Ч		С 3		Л Ч	
15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.					
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 15.4., 15.5.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 15.4., 15.5. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.					
Л Ч		Ч Л		Ч Л		Л Ч С 2	
15 мин (1 ч)	<u>Самостоятельная работа.</u>	1. Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.					
5 мин (1ч 5 мин)	<u>Упражнение 15.6.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 15.6. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.					
	Рис. 15.9.						

15 мин (1ч 20 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1 ч 25 мин)	<u>Теоретический материал.</u> <u>Упражнение 15.7.</u>	<p>1. Собрать учеников.</p> <p>2. Рассказать теорию игры «свойков» от прицельных шаров, плотно прилегающих к борту.</p> <p>3. Продемонстрировать учебное упражнение 15.7.</p> <p>4. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.</p>
15 мин (1ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием любых шаров после разбоя пирамиды «в лоб» одним из учеников. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 15 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.



С ЛЧ
Рис. 15.12.

РАЗДЕЛ IV. РАЗНОВИДНОСТИ ИГР. ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ НА БИЛЬЯРДЕ. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.

Урок № 16. Свободная пирамида. Разбой пирамиды. Игра «по выходу» в сторону лузы, в которую падает чужой шар.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	Повторить на разминке упражнения к 6 уроку- 6.1., 6.2., 6.3. на чувство размера (силы удара).
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Рассказать об игре в пирамиду свободную: правила игры, стратегия, тактические приемы. Показать технику разбоя пирамиды.

При разбое по обновленным правилам в случае несыгранного шара необходимо выполнить следующие условия: три шара должны коснуться любых бортов или два коснуться и один перекатиться за среднюю линию стола (линия между средними лузами стола). Причем биток, которым выполняется разбой, в расчет не берется. Из-за этих требований разбой получил название активный. Забить шар не просто, но и отыграться практически невозможно. Игроки вынуждены играть "на лузу". В большинстве случаев используется следующий способ разбоя: биток располагают «в доме» ближе к его линии между проекциями первого и последнего шара (см **рис. 16.1.**). Играя свой шар в угловую лузу будем от последнего шара пирамиды, т.к. за ним больше нет шаров. И у нас появится возможность избежать контр-действия, возникающего при игре «свою» от спаренных шаров. Расстояние между шарами большое, и поэтому проще выполнять удар без боковых вращений. Верхний винт обязательно присутствует. В полшара возможности попасть нет. Будем попадать в «чужого» максимально толсто, впритирку с предпоследним шаром пирамиды. Удар требуется довольно сильный. В расчете силы удара и нестандартном попадании в чужого (не в полшара) и заключается его сложность. Но более простого способа не существует. При правильном попадании, шары обычно раскатываются не сильно. Такой разбой используют при игре в комбинированную и динамичную пирамиды. В классическую, где «свой» шар забивать нельзя, при разбое биток стараются привести в дом поближе к короткому борту, выполнив при этом требования к отыгрышу.

Свободная пирамида (привести правила игры).

Иначе эту игру называют «американкой». Сильные игроки собирают требуемые 8 шаров за один или несколько подходов к столу (серия). Серийности достигают не только за счет хорошего сыгрывания средней сложности шаров (хорошей кладки), но и в основном за счет выхода и игры более простых шаров у лузы. Выход- игровая ситуация, при которой сыгрывается в лузу один шар, а второй располагается удобно для последующего продолжения серии.

Сегодня потренируем выход в ту же лузу, куда и сыгран шар. Вспомним теорию занятия № 6. И немного изменим его упражнения. Сначала необходимо вспомнить упражнения 6.1, 6.2, 6.3, т.к. к этому и сводится выход.

Упражнение 2.3. Три чужих шара расположить как на рисунках. Биток в 2-3 диаметрах установить под «прямого» к одному из этих трех шаров. Сыграть чужого накатным слабым ударом с максимально верхним винтом. Биток выгодно для последующего удара расположить около лузы. Задача: серия из 3х шаров.

Упражнение 4.5. Чужой шар расположить сантиметрах в 30 от лузы. На удалении 1/3 ширины стола от длинного борта установить 3 шара, один из которых идеально выровнять под прямого чужого. Сделать выход силовым способом (см.урок № 6). Провести серию 3 шара.

Потренируем накат при игре непрямых шаров. Для этого на удалении 1/3 ширины стола от длинного борта необходимо установить 3 шара (см. **рис. 16.5. и 16.6.**)

Упражнение 6. «Чужой» шар в 10 см от лузы расположить на линии между губой короткого борта и средним шаром (С1).Получается небольшая резка. Задача прежняя- серия в 3 шара. Первый удар выполняется битком С1. Тихим ударом забить чужой шар. «Свой» после соударения уйдет в сторону короткого борта. Подобрать размер удара так, чтобы после соударения с коротким бортом шар С1 удобно расположился для игры одним из оставшихся двух шаров. В идеале стал под «прямого». Наклейку проще ориентировать в центр шара или чуть ниже. Можно пользоваться внешним винтом от резки (урок 11), но это сложнее.

Упражнение 7. «Чужой» шар расположить на линии между губой короткого борта и шаром С1 на расстоянии двух-трех диаметров от него. Та же самая задача. И похожее ее решение. Только «своему» шару надо давать максимально верхнего винта без боковых для минимального по силе удара и лучшей точности.

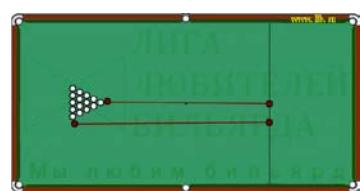
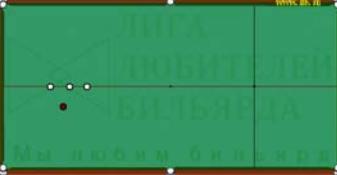
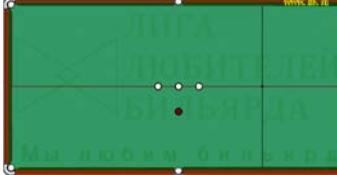
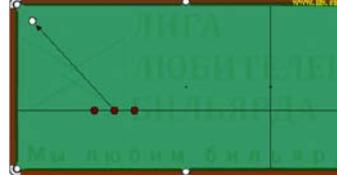
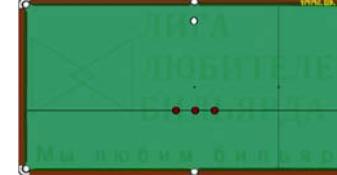
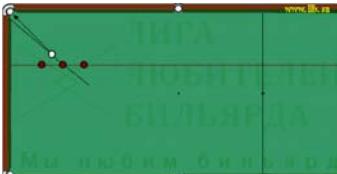
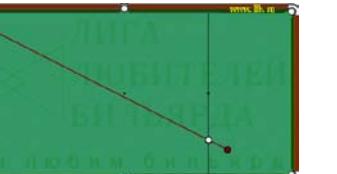
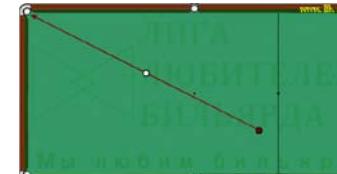
5 мин (25 мин)	<u>Упражнение 16.1.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Продемонстрировать упражнение 16.1. на разбой пирамиды. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно. 	 <p style="text-align: center;">С 1,2</p>
-------------------	-------------------------	--	---

Рис. 16.1.

15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 16.2., 16.3., 16.4., 16.5.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 16.2., 16.3., 16.4., 16.5. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
	Л Ч: 1,2,3	
	С	Рис. 16.2.
	Л Ч: 1,2,3	
	С	Рис. 16.3.
	Л Ч	
	С:1, 2, 3	Рис. 16.4.
	Л Ч	
	С:1, 2, 3	Рис. 16.5.
25 мин (1 ч 10мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1ч 15 мин)	<u>Упражнения 16.6., 16.7., 16.8., 16.9.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 16.6., 16.7., 16.8., 16.9. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
	Л Ч	
	С:1, 2, 3	Рис. 16.6.
	Л Ч	
	С:1,2, 3	Рис. 16.7.
	Л	
	Ч С	Рис. 16.8.
	Л Ч	
	С	Рис. 16.9.
25 мин (1 ч 40	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием «чужих» и «своих» шаров после прицельного разбоя пирамиды. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка д/з к 16 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.

Урок № 17. Свободная пирамида. Стандартные позиции. Вариант игры «по выходу», когда «чужой» шар падает в одну лузу, а «свой» откатывается к другой.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продолжить рассказ о игре в пирамиду свободную: стандартные позиции, серийная игра «по выходу». 3. Показать технику разбоя пирамиды.

Упражнение 1. (Рис.17.1.). Разместим «чужой» шар (Ч) в 10 см от средней линии стола и в 30 см от средней лузы. «Свой» шар также в 30 см от «чужого» расположим параллельно короткому борту. Задача забить «чужой» шар в среднюю лузу, а «свой» перевести на угловую (Л2). Сыграем «чужой» шар на небольшой резке (урок №8), передавая ему небольшой, внешний от нее, нижний винт. Он будет иметь уплотняющее свойство (урок 11), а также поможет битку сильнее отскочить в сторону угловой лузы, что обеспечит более слабый удар, а значит, упростит исполнение удара. Сильный удар не требуется. Положение «своего» шара в исходной позиции соответствует точке 2 (рис. 17.2). Это не единственная позиция битка, при которой возможно сделать выход. Реально осуществить его из небольшого углового сектора от точки 1 до точки 3. Меняться в зависимости от положения битка в этом секторе будет сила удара и положение наклейки. В точке 1 удар будет сильнее и наклейка чуть ниже и левее, а при изменении положения битка к точке 3, наклейка опускается ниже, а удар ослабевает. Такой угловой сектор найдется в каждой, из разобранных сегодня ситуаций.

Упражнение 2. (рис.17.3.). Расстояние ЛЧ и ЧС такое же, как и в предыдущем упражнении. Осевая ЧС проецируется в длинный борт около 5 см от средней лузы. Задача: «чужой» падает в лузу, а «свой» нижним винтом оттягивается в лузу Л2. Удар средней силы. Допускается небольшой внешний винт по резке. Можно усложнить задачу, расположив напротив лузы Л2 два контрольных шара (см.предыдущее занятие). И сформулировать задачу, например- серию в три шара.

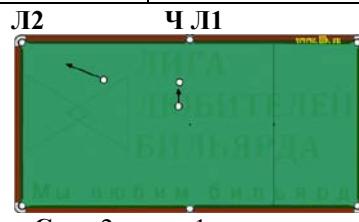
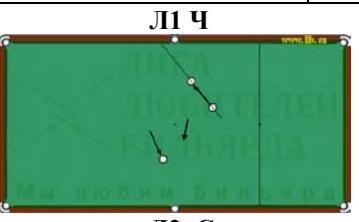
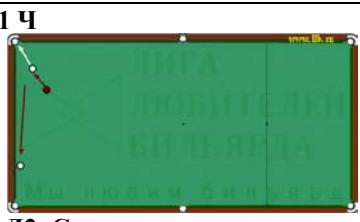
Упражнение 3. (Рис.17.4.)Расстояние ЛЧ и ЧС прежнее. Ось ЛЧ смотрит в губу короткого борта. По технике исполнения удара- полная аналогия с упражнением 2. Желательен небольшой внешний винт.

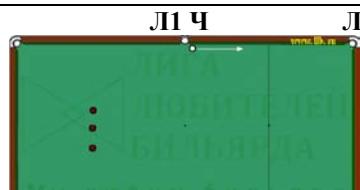
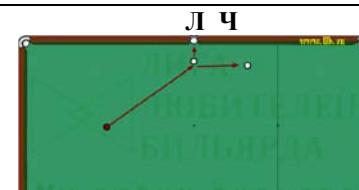
Упражнение 4. (Рис.17.5.)Расстояние ЛЧ и ЧС сократить вдвое (15 см). Ось СЧ на пару сантиметров правее губы короткого борта. Удар проецируется с упражнения 1.

Теперь рассмотрим два примера, когда «свой» шар падает, а выход получается за счет перемещения к другой лузе «чужого» шара.

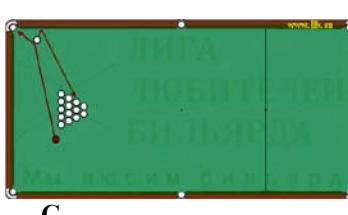
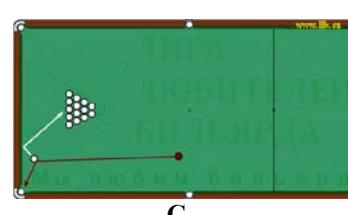
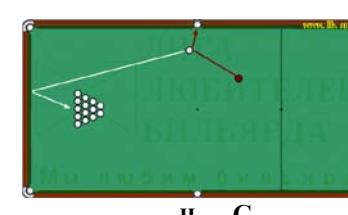
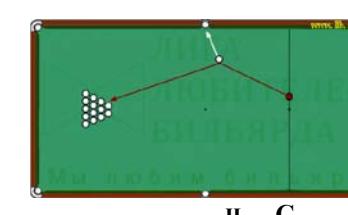
Упражнение 5. (Рис. 17.6.).У губы средней лузы установить «чужой» шар. Сыграть от такого шара проще, чем промахнуться. Он может упасть в лузу от многих точек чужого и играть его можно разными размерами. Попробуем после соударения и попадания «своего» в середину привести «чужой» шар к угловой лузе Л2. Практически мы играем «чужого» в угол, т.к. погрешность при игре «своего» допускается огромная. Естественно, соударяясь шары должны в одной точке, контакт в которой обеспечит движение чужого вдоль длинного борта. С позиции битка С3 удар должен быть сильнее, т.к. резка становится больше и контакт с «чужим» шаром получается вскользь. Можно пользоваться винтами (смягчить или усилить отскок), но это необязательно.

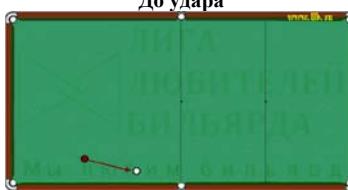
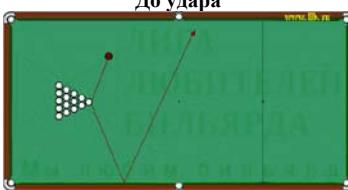
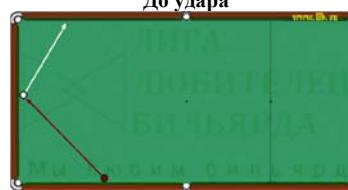
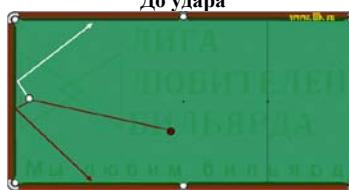
По осевой линии между средними лузами расположить чужой шар Ч сантиметрах в 30 от лузы. (Рис.17.7.). Определить лучик- положение битка, при котором слабым ударом без боковых винтов свой шар упадет в середину, а чужой подкатится к угловой. По теории соударения, если сместить «свой» шар примерно на полдиаметра левее в исходном положении, нужного результата можно добиться, придя битку винт на лузу (левый), усиливающий отскок. Ведь свояка нам приходится играть от одной и той же точки, чтобы обеспечить одинаковую траекторию движения «чужого» шара и остановку его в нужной точке . А если правее, то, соответственно, правый винт от лузы смягчит отскок, и «свой» сможет отразиться от той же точки «чужого» под более тупым углом.

5 мин (25 мин)	<u>Упражнение 17.1.</u>	1. Продемонстрировать упражнение 17.1. 2. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.	 17.1.	 17.3.	 17.4.
			 17.2.		

15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.		
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 17.2.. 17.3., 17.4.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 17.2., 17.3., 17.4. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.		
		 <p>Л2 Л1 Ч С 17.5.</p>		
25 мин (1 ч 10 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.		
5 мин (1 ч 15 мин)	<u>Упражнения 17.5. 17. 6.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 17.6., 17.7. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.	 <p>Л1 Ч Л2 C:1, 2, 3 Рис. 17.6.</p>	 <p>Л Ч C:1, 2, 3 Рис. 17.7.</p>
25 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.		
15 мин (1 ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах с забиванием «чужих» и «своих» на лучшую серию «с кия»- забитых подряд шаров. Двойной подход в попытке и разбой пирамиды «в лоб». Выигрывает тот, кто на момент окончания отведенного времени «соберет» самую длинную серию с максимальным количеством забитых шаров. Ситуаций по переводу шара с лузы на лузу существует немало. И чем больше стандартов в арсенале игрока, тем выше его класс.		
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки. Постановка домашнего задания к 17 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.		

Урок № 18. Свободная пирамида. Подбой пирамиды. Характерные варианты сыгравания шаров.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	Повторить на разминке упражнения к 16 и 17 урокам.
5 мин (20 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Собрать учеников. Продолжить рассказ про игру в пирамиду свободную: подбой пирамиды, серийная игра «по выходу», удары «по отыгрышу». Показать технику разбоя пирамиды. <p>Одного и того же «свояка» можно сыграть разными способами. Большинство из них для простоты забивают, попадая в «чужого» в полшара. Простые свояки, сыгрываемые от шаров, расположенных близко от лузы, иногда бывают более сложным способом: тонким сильным ударом в отскок. Преследуя при этом цель подбоя пирамиды или группы шаров. Если сыграть «свояк» (С) от «чужого» (Ч) в лузу (Л) обычным способом, то траектория чужого (Ч) после соударения пройдет мимо группы шаров (траектория 1). А можно сыграть этот же шар сильным ударом тонко в отскок, тогда траектория 2 приведет чужой шар в «кучу». Обычно битку при этом придают небольшой нижний винт на лузу для усиления отскока. А иногда просто нижний или даже на шар для регулирования направления отскока чужого шара от борта (см. урок 11, рис. 11.8). Разобранная ситуация – упражнение 18.1.</p> <p><u>Упражнение 2.3.</u> Установите шары, как показано на рис. 18.2. и рис. 18.3. Задача: забивать «свой» шар (С) в лузу (Л), при этом подбивая пирамиду чужим шаром (Ч). Удар сильный. Винт небольшой на лузу и чуть ниже центра. Попадать значительно тоньше, чем в полшара. Найти на чужом шаре тонкую грань отскока.</p> <p><u>Упражнение 4.</u> Довольно часто подбой пирамиды осуществляется и битком. Задача забить чужой шар (Ч) в лузу (Л), направив «свой» шар (С) после соударения в «кучу». Удар сильный. Незначительный внешний от руки винт для усиления отскока «своего» шара в сторону пирамиды.</p> <p>В ситуациях, когда на столе нет реальных возможностей для атаки лузы, можно сыграть пассивно, играя «на лузу» – исполнить «отыгрыш». При этом один из шаров после соударения должен коснуться двух разных бортов, либо коснуться борта и пересечь среднюю линию стола (линию, соединяющую средние лузы). В свободной пирамиде такие ситуации возникают не часто. Рассмотрим некоторые из них.</p> <p>На рис. 18.5. после соударения чужой шар (Ч) коснулся борта и перекатился через среднюю линию стола. Правила отыгрыша выполнены. И в итоге соперник также не имеет реальной возможности для атаки лузы, и отыгрыш в этом случае значительно сложнее.</p> <p>Рис. 18.6. Довольно часто в ходе партии возникает ситуация, когда нет игры и большая часть шаров стоит на месте пирамиды. В таких случаях какой-либо из шаров с тонким касанием о рядом стоящий шар отрывают от пирамиды и с нужным размером удара отправляются в безопасное место. Направления после его соударения с бортом можно регулировать боковым вращением.</p> <p>На рис. 18.7. отыгрыш можно исполнить, накатив «свой» в лоб «чужому» с такой силой, чтобы «свой» (С) примерно остался на его месте, а «чужой» коснулся бы длинного борта и расположился около него в безопасном месте. Размер удара – слабый.</p> <p><u>Упражнение 5.</u> «Развести» шары С и Ч после соударения по длинным бортам. Соударение и направление движения шаров можно регулировать боковым винтом. Обычно требуется внешний винт, чтобы шары быстрее двигались в противоположные стороны. Размер слабый. В «чужого» попадать примерно в полшара (по ситуации).</p> <p>В каждой патовой ситуации можно придумать несколько вариантов отыгрыша. Здесь игрок может подойти к вопросу творчески. Конечно, в арсенале хорошего игрока должно быть и много стандартных наработок.</p>
5 мин (25 мин)	<u>Упражнения 18.1., 18.2.</u>	<ol style="list-style-type: none"> Продемонстрировать упражнения 18.1., 18.2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
		 <p>Рис. 18.1.</p>
		 <p>Рис. 18.2.</p>
		 <p>Рис. 18.3.</p>
		 <p>Рис. 18.4.</p>

15 мин (40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (45 мин)	<u>Упражнения 18.3., 18.4.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 18.3., 18.4. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
25 мин (ч 10 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1ч 15 мин)	<u>Упражнения 18.5., 18.6., 18.7., 18.8.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 18.5., 18.6., 18.7., 18.8. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
До удара		До удара
		
С Ч		Ч С
Рис. 18.5. После удара		Рис. 18.6. После удара
До удара		До удара
		
Ч С		С Ч
Рис. 18.7. После удара		Рис. 18.8. После удара
25 мин (1 ч 40 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
15 мин (1ч 55 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах в свободную пирамиду. Выигрывает тот, у кого на момент окончания отведенного времени большее количество забитых шаров. Пара, завершившая игру, закрепляет разученный на уроке материал.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 17 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.

Урок № 19. Комбинированная и динамичная пирамиды. Стандартные игровые ситуации. Характерные отыгрыши.

10 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	Игра в свободную пирамиду в паре, либо одиночная игра «свояки» против «чужих» (как- бы за 2-х игроков, один из которых может бить только «чужих», другой- только «своих»).
5 мин (15 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	1. Собрать учеников. 2. Рассказать про игру в пирамиду комбинированную и динамичную: правила, стратегия и тактика игр, стандартные игровые ситуации и отыгрыши, особенности сыгрывания «своего» шара.

В начале занятия разъяснить правила этих игр.

Комбинированную пирамиду также называют «московской» (реже «сибирской»), а динамичную- «невской». Игры ведутся одним шаром. И, вследствие этого, основным отличием их от «американки» является безопасность расположения битка около угловых луз. Эта особенность игр пользуется при игре «свойков» и при отыгрышах. Сначала необходимо разобрать случаи особых «свойков», которые не бьются в «американке», и сфокусировать внимание на том, какие корректизы вносятся при игре обычных свойков в данных игровых дисциплинах.

Упражнение 1 (рис.19.1.). «Свой» (С) надо забить в лузу Л1 или оставить его в зоне лузы. Удар скатного размера. Винт верхний и сильный боковой. В чужого попадать «толсто» (" сквозь шара"). Рассчитать, чтобы «свой» после соударения двигался к лузе вдоль борта с крутым, правильным для лузы (в данном случае левым) боковым вращением. Подобрать размер удара и глубину верхнего винта таким образом, чтобы в случае несыгрывания битка, он бы остался в зоне лузы. В этом ударе сочетаются довольно активная атака лузы и отыгрыши. Эти две цели преследуются в большинстве ударов в этих играх;

Упражнение 2 (рис.19.1.). Техника исполнения такая же, как и в упражнении 1. Также нужно добиться движения битка вдоль борта к лузе. Можно сыграть этот шар вторым способом, спроектировать технику из упражнения 11.7. Но в этом случае сложнее контролировать «свой» шар, и поэтому чаще играют первым способом. Уточнить: в упражнении 1 используется левый верхний винт, в упражнении 2 - верхний правый.

Упражнение 3 (рис.19.1.). Для С1 и Ч1 исполнить оттяжку с нижним правым винтом, правильным для лузы Л3. Попадаем в «чужого» толсто, чуть правее, чем в лоб. Боковой винт крутой, вращение интенсивное. Глубиной нижнего винта и силой удара добиться, в случае несыгрывания «своего» шара, расположения его в зоне лузы.

Упражнение 4 (рис.19.1.). «Свой» (С2) после соударения с «чужим» (Ч2) оттянуть вдоль борта с нижним левым винтом, правильным для лузы, в лузу ЛЧ. Аналогия с упражнением 3.

Упражнение 5. Потренировать оттяжку в случае коротких шаров у угловых луз (рис. 19.2.). Где необходимо, добавлять правильный винт для лузы (1 и 4), где-то добавлять винт, усиливающий отскок (3). В случае 2 винт не нужен. Глубина нижнего винта и сила удара подбирается так, чтобы «свой» в случае несыгрывания его в лузу оставался в ее зоне.

Эти игры отличаются друг от друга действиями игрока после забитого «своего» шара. В «московской» пирамиде играют из дома. В «невской»- с руки «чужого».

На что следует обратить внимание:

Упражнение 6 (рис.19.3.). Поочередно разбираются 12 положений «чужих» шаров. От простых, близких к лузе, делается переход к более сложным. Задача: установить биток в доме таким образом, чтобы угол СЧЛ соответствовал точке 1 на рис 10.1 (урок 10). Эта точка на границе зон 1 и 3.

Техника удара описана в 10 уроке. Винт на шара от лузы. Подобрать такую силу удара, чтобы в случае несыгрывания, биток остался бы в зоне лузы и выполнил правила отыгрыша.

Для «динамичной» пирамиды надо потренировать игру коротких прямых «чужих» с контролем движения «своего» шара (клапштос, верхний и нижний винт). Вспомнить упражнения уроков 4-7.

В «комбинированную» и «динамичную» пирамиды атака лузы часто совмещена с отыгрышем и контролем «своего» шара. И даже при отыгрыше обычно биток направляется к какой-либо лузе и нередко этот шар падает (говорят «сыграть по отыгрышу»). Приведем некоторые примеры стандартных отыгрышей для этих игр.

Упражнение 7 (рис.19.4.). Привести «свой» шар (С) после соударения с чужим (Ч) и контактом с длинным бортом к угловой лузе (Л). Движение от борта в нужном направлении необходимо регулировать боковым вращением. В первом случае правый винт заузит отскок битка, позволив попадать в чужого толще, во втором можно играть и без винта, в третьем- левый винт облегчит движение «своего» шара к лузе (Л).

Упражнение 8 (рис.19.5,19.6.). Довольно часто такая "проводка" битка используется и от короткого борта. Здесь чаще играют без винта (из-за большого расстояния СЧ) или в силу тонкой резки помогают винтом на шара (в данном случае правым), позволяя попадать в «чужой» более «толсто».

Упражнение 9 (рис. 19.7. и 19.8.). Довольно тонко попадаем в «чужого», переводя его с короткого борта на длинный. «Свой» от двух бортов возвращается к лузе (Л). Помочь битку вернуться можно, добавляя внешний винт. В данном случае левый. Он как раз будет ускорять отскок от бортов. Во всех примерах подбирается размер удара, обеспечивающий нужное положение битка.

Упражнение 10 (рис.19.9.). «Свой» шар (С) попадает в «чужого» (Ч) так, чтобы тот двигался параллельно длинному борту. Подобрать нужный размер удара, чтобы «чужой» не оказался в опасной близости от средней лузы, а «свой» после соударения и касания длинного борта направился бы к лузе (Л).

Упражнение 11 (рис.19.10.). Попасть в «чужого» так, чтобы он коснулся одного длинного борта, затем второго и встал на короткий, а «свой» вернулся бы к игроку обратно в безопасное место.

Таких ситуаций существует очень много. К отыгрышу нужно подходить с такой же концентрацией, как и при игре на лузу. Иногда отыгрыш приносит большую пользу, чем забитый шар.

5 мин (20 мин)	<u>Упражнения 19.1., 19.2.</u>	1. Продемонстрировать упражнения 19.1. , 19.2. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
15 мин (35 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (40 мин)	<u>Упражнения 19.3., 19.4.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 19.3., 19.4. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
15 мин (55 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1ч)	<u>Упражнение 19.5.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебное упражнение 19.5. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.
15 мин (1 ч 15 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1ч 20 мин)	<u>Упражнение 19.6.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебное упражнение 19.6. 3. Дать задание выполнить данное упражнение самостоятельно.
15 мин (1 ч 35 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (1ч 40 мин)	<u>Упражнения 19.7.- 19.12.</u>	1. Собрать учеников. 2. Продемонстрировать учебные упражнения 19.7.- 19.12. 3. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
15 мин (1 ч 55 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
5 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов тренировки.</u> <u>Постановка домашнего задания к 19 уроку.</u>	Приложение № 2 к Пособию.

Урок № 20. Классическая пирамида. Сложные удары. Заключение.

15 мин	<u>Разминка в ожидании всех учеников.</u> <u>Проверка домашнего задания.</u>	
15 мин (30 мин)	<u>Теоретический материал.</u>	1. Собрать учеников. 2. Рассказать об игре в классическую пирамиду: правила, стратегия и тактика, игровые приемы.

Эту игру в народе называют «русской пирамидой». Начать занятие с разъяснения правил пирамиды.

Привести примеры стандартных ситуаций при игре «чужих» шаров от бортов. Напомнить, что «чужой» шар может получать от битка небольшой импульс противоположного бокового вращения (урок 11, рис 11.8.). И винтом можно незначительно корректировать отскок «чужого» шара от борта. Игру от борта обычно сочетают с отыгрышем, уводя биток в безопасное место. Дуплет- удар, при котором «чужой» шар после соударения с битком отражается от одного борта и попадает в лузу. *Круазе* -разновидность дуплета, когда биток пересекает траекторию «чужого» шара (рис. 20.1 и 20.2.). Нередко такие удары исполняются в данной игре. Биток не сложно привести обратно к короткому борту. Вариантов игры от борта можно придумать бесконечно много. В этой игре важно бережно относиться к этим ситуациям и хорошо контролировать биток.

Пример **рис. 20.3.** Имеем 3 положения своего шара: 1, 2 и 3. Без бокового винта средним ударом ударить по «чужому», стоящему на середине короткого борта так, чтобы «свой» шар остался на месте (идеальный клапштос). «Чужой» в этом случае выполнит подобную траекторию :

- три борта в середину (луга Л1)
- два борта в середину (луга Л2)
- два борта в угол (луга Л3)

Вероятность сыгрывания «чужого» шара невелика, но она есть. К игре от борта в классической пирамиде нужно относиться внимательно и с концентрацией.

Один шар за две партии по статистике будет сыгран именно этим способом. А бывает и за одну партию возникают 2-3 такие ситуации.

По обновленным правилам в эту игру введено ограничение времени (1 час). После этого шар № 7 устанавливается на точку головного шара пирамиды. Игроки поочередно играют его с другой половины поля в лузу (Л), добирая недостающие до 71 очки. Естественно, нужно эту ситуацию потренировать.

Замечено, что процент забитых шаров в этом случае лучше, когда мост руки располагается на столе, а не на борту. Т.е. лучше играть на небольшой резке со стола, чем почти прямого с борта.

Рассмотрим несколько примеров сложных ударов, которые применяются в игре крайне редко.

Массе- удар, обеспечивающий откат назад «своего» шара в случае минимального или нулевого расстояния между «своим» шаром и «чужим». При этом турняк кия поднимается вверх практически перпендикулярно плоскости стола, и удар наносится сверху. На **рис 20.5.** точкой обозначено положение наклейки при ударе (вид сверху). Удар средний по силе. Велика вероятность кикса и фола.

Обводной удар используется, когда нужную для удара траекторию «своего» шара немного перекрывает посторонний шар. При исполнении удара кий также не параллелен столу. Чем выше турняк кия, тем больше возможная дуга траектории битка.

На **рис. 20.6.** показана ситуация, когда два посторонних шара мешают траектории битка. Необходимо немного приподнять турняк кия, придать левое вращение битку, выполнить средней силы удар. Иногда такие удары применяются и в других играх (особенно одним шаром). Для выполнения удара на **рис 20.7.**, турняк придется приподнять повыше, т.к. дуга требуется более значительная. Посторонний шар лежит на губе лузы. Винт также левый.

Использование **контртуша** при игре «своих».

«Чужой» шар стоит на борту или на маленьком расстоянии от него. Попасть «своим» в «чужого» так, чтобы получилось контрдействие борта (контртуш). Попасть надо чуть-чуть от осевой между шарами в сторону лузы Л. Использовать максимальный верхний винт правильный для лузы (шар может упасть и с неправильным винтом). Удар требуется довольно сильный. На **рис. 20.9.** можно обойтись и средним по силе ударом. Такие удары крайне редко используются в игре и проще выполняются на новом сукне.

В пуле довольно часто используют удар, когда «свой» шар, добираясь до чужого, *перескакивает* через посторонние шары, стоящие на пути. На эту тему в этой игре много трюковых ударов. Для их исполнения существуют даже специальные кии.

Из-за большой массы шара, в русском бильярде этот удар практически не применяется. На **рис. 20.11.** показана ситуация, которая теоретически может возникнуть в игре. Расстояние чуть меньше диаметра шара. Для выполнения удара турняк надо поднять под углом 30-40 градусов к столу. Удар наносится немного сверху. Это обеспечивает небольшой подскок, и биток минует преграду на высоте

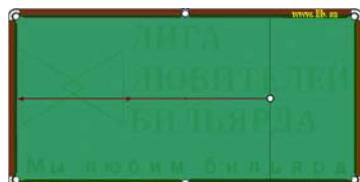
в несколько мм, где расстояние уже больше диаметра. И, хотя вышесказанное применения в игре не находит, эти знания помогут объяснить, почему шары вылетают за борт при сильных ударах. Это следствие непараллельности кия столу и силы выполняемого удара. Шары ударяются о борт выше нормы и вылетают (чаще при игре от борта).

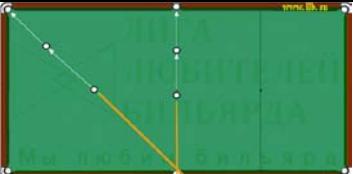
На **рис. 20.12. и 20.13.** показаны ситуации, где можно исполнить довольно интересные и несложные удары. Турняк приподнимаем на 20-30 град. В «чужого» попадаем толсто, чуть в сторону лузы от осевой между шарами. Небольшой верхний винт на лузу. Резкий удар заставит биток запрыгнуть на борт и двигаться в сторону лузы. Велика вероятность фола в случае вылета своего шара за борт. Имелись случаи выполнения этого удара в официальных соревнованиях. Шар нельзя подбрасывать, цепляя его кием снизу, а этот удар штрафным не является. Выполняя удары заключительного занятия, следует бережно относиться к инвентарю, дабы его не повредить.

5 мин (35 мин)	<u>Упражнения 20.1., 20.2., 20.3.</u>	1. Продемонстрировать упражнения 20.1., 20.2., 20.3. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
15 мин (50 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданным упражнением. Последовательная проверка правильности его выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
10 мин (1ч)	<u>Теоретический материал.</u>	1. Собрать учеников. 2. Рассказать о сложных ударах, требующих знаний специальных приемов и техники.
5 мин (1ч 5 мин)	<u>Упражнения на отработку сложных ударов.</u>	1. Продемонстрировать упражнения на отработку сложных ударов. 2. Дать задание выполнить данные упражнения самостоятельно.
15 мин (1ч 20 мин)	<u>Самостоятельная работа.</u>	Работа над заданными упражнениями. Последовательная проверка правильности их выполнения учениками. Замечания по исправлению недостатков.
25 мин (1ч 45 мин)	<u>Игровая часть тренировки.</u>	Игра в парах в классическую пирамиду.
15 мин (2 ч)	<u>Подведение итогов цикла занятий.</u>	

**Приложение №2 к
ЦИКЛУ ЗАНЯТИЙ ПО БИЛЯРДУ
«20 уроков для начинающих игроков»**

Сборник домашних заданий к урокам для начинающих игроков

№ п.п.	Содержание упражнения	Количество ударов в серии	Количество результативных ударов в серии					%% реализации в каждой серии					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Домашнее задание к Уроку № 1.													
1	Максимально сильный разбой пирамиды «в лоб» с последующей попыткой забивания всех «пустых» шаров в лузы, начиная с простых шаров. Размер (сила удара) средний.	20											
2	 <p>Биток размещается на линии «дома», желательно посередине. Наносится несильный удар в центр шара (или чуть выше) параллельно длинному борту в противоположный короткий борт, при этом кий остается на месте. В зачет идут все попытки, при которых шар отражается от борта и возвращается центром на наклейку.</p>	20											
3	Отработка пластики удара и развитие мышечной памяти: положить пустую бутылку (желательно квадратную) плашмя на письменный стол. Тренировать подготовительные к удару покачивания так, чтобы кончик кия входил и выходил в горлышке бутылки, не задевая ее стенок. Обращать внимание на параллельность кия столу при покачиваниях и следить за четкостью и однотипностью движений.												
Домашнее задание к Уроку № 2.													
1	Забивать «пустые» шары с 3-х	20											

2		дистанций с разными углами в три разные лузы, в т.ч. в среднюю и угловую лузы.	20										
3			20										

Домашнее задание к Уроку № 3.														
1	Упражнение 3 урока 2		Выполнить три серии с повторной расстановкой шаров до выполнения необходимого количества ударов	18										
2	Упражнение 4 урока 3		«Скатить» в угловую лузу пирамиду на тихом ударе. Мешающие шары отставлять.	16										
3	Упражнение 5 урока 3		Выполнить 2 серии ударов «пустыми» шарами с длинного борта.	16										

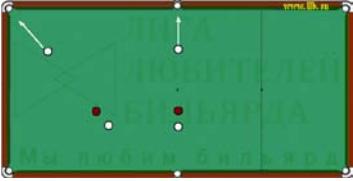
Домашнее задание к Уроку № 4.														
1		Выполнить расстановку шаров с дистанцией в один диаметр. Выполнить удар «накат» с верхним винтом.	20											
2		Выполнить удар клапштос.	20											
3		Выполнить удар «оттяжка».	20											

Домашнее задание к Уроку № 5.														
1		Прямые удары клапштосом в угловую лузу. «Свой» оставляем на месте соударения шаров.	20											

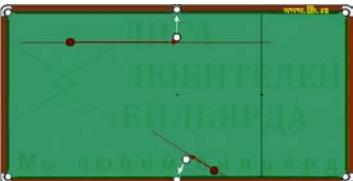
2		Прямые «чужие» в среднюю лузу.	20										
3	Упражнение 5.1 урока 5 Рис 5.1	Расставить 4 «чужих» шара на равном удалении друг от друга по диагонали между угловыми лузами. «Свой» шар все время восстанавливается в одной точке. Двигаемся от угла к центру. 5 серий.	20										

Домашнее задание к Уроку № 6.													
1		Прямые тихие удары на скате накатом «своего» в угловую лузу через шара с применением высокого моста. «Свой» необходимо поставить к угловой лузе с максимальным прокатом вперед.	20										
2		То же самое в среднюю лузу. (Характерные ошибки: случайный боковой винт и излишне сильный удар).	20										
3	Упражнение 6.7. урока 6.	Забить силовым способом прямого «чужого» в среднюю лузу с выходом под «чужого» возле угловой лузы	20										

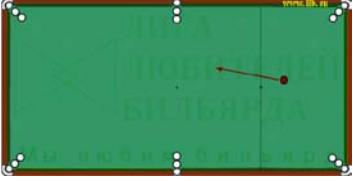
Домашнее задание к Уроку № 7.													
1		«Чужой» шар Ч прижат к длинному борту и своим краем слегка «налезает» на губу лузы на расстояние 0,3-0,5 см. «Свой» шар С располагается на расстоянии примерно 7 см от оси, соединяющей средние лузы, и примерно на 40 см от чужого шара. Задача забить чужого в лузу Л1. Удар сильный. Наклейка чуть ниже центра шара для уплотнения удара. При данном положении шаров чужому нужно попадать в лоб.	20										
2		Из той же исходной позиции, наносится удар наклейкой в центр битка. Игрок стремится поймать идеальный удар, при котором «свой» шар после соударения с «чужим» останется на месте, т.е. в районе средней лузы, как подставка.	20										

3		Наносим удар в угловую лузу Л2, по «чужому» шару, расположенному на расстоянии 3-4 шара от лузы, «своим» шаром. Дистанция между шарами С-Ч равна 30 см. Удар наклейкой ниже центра шара (с оттяжкой). Задача забить шара с максимальной доводкой «своего» назад, к длинному борту. Если он останавливается на расстоянии более 5 см от борта, попадание не засчитывается.	20									
4		То же самое упражнение, но с забиванием в среднюю лузу.	20									

Домашнее задание к Уроку № 8.

1		Расположить «чужой» шар около средней лузы в нескольких см от нее. Потренировать сыгрывание «чужих» шаров на большой и предельной резке. С и Ч шары располагать на осях.	20									
2		Сместить «чужого» шара с осевой на несколько см, а «своего» играть практически с длинного борта.	20									
3	Упражнение 8.5 урока 8.	Взять вариант угловой лузы. Забить «чужого» шара в угловую лузу на небольшой резке, взяв отклонение «своего» шара от оси лузы по биссектрисе 5 см. «Чужой» на расстоянии 20 см. от лузы. Дистанция между шарами С-Ч равна 40 см.	20									

Домашнее задание к Уроку № 9.

1		У краев луз по осевой линии расположить по два шара вплотную. Играем одним «своим» шаром. Первый удар из дома. Задача: забить 12 шаров за минимальное количество ударов (не более 20). Отличный результат-12 ударов. Касание битком пары шаров должно быть в точке оси шаров. В противном случае второй от лузы шар смеется с осевой линии, что затруднит его сыгрывание и усложнит задание.	20									
2	Упражнение 9.4.а урока 9.	Две подставки стоят в левой угловой лузе. Биток удобным образом разместить на противоположной половине стола. Задача: забивать подставку в левую лузу, восстанавливая «чужой» шар на место после сыгрывания. Биток при этом проводкой возвращать на свою половину поля. Определяем	20									

	количество хороших ударов подряд. Максимальный результат равен количеству подходов.										
3	Упражнение 9.4.б. урока 9. Две подставки стоят в левой угловой лузу. Биток удобным образом разместить на противоположной половине стола. Задача: забивать подставку в левую лузу, восстанавливая «чужой» шар на место после сыгрывания. Биток при этом проводкой возвращать на свою половину поля. Определяем количество хороших ударов подряд. Максимальный результат равен количеству подходов.	20									

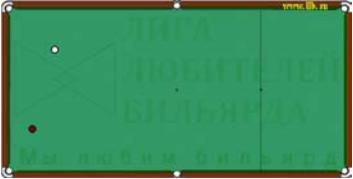
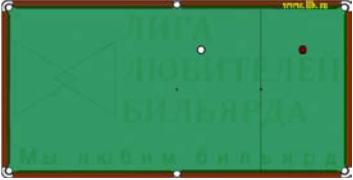
Домашнее задание к Уроку № 10.

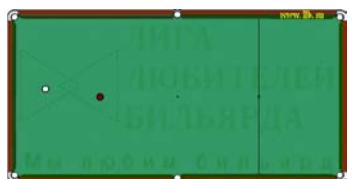
1		Самостоятельно определить зону СЧЛ = 135 градусов. На тихом ударе «по скатке» сыгроваем «свояка» в среднюю лузу в полшара от «чужого», расположенного на оси лузы.	10								
2		Уменьшаем угол на 5-10 градусов и добавляем винта на лузу.	10								
3		Уменьшаем угол на 10-15 градусов и играем шара с боковым винтом на лузу.	10								
4		Самостоятельно определяем зону СЧЛ = 135 градусов. На тихом ударе «по скатке» сыгроваем «свояка» в среднюю лузу в полшара от «чужого», расположенного под углом от оси лузы.	10								
5		Уменьшаем угол на 5-10 градусов и добавляем винта на лузу.	10								
6		Уменьшаем угол на 10-15 градусов и играем шара с боковым винтом на лузу.	10								
7		А. На примере рис 10.4. А исследовать зону «4», сыгровая от него «свояки» в среднюю. Б. Для случаев 1, 2, 3 (рис. 10.4. Б) исследовать зону № 3 Первостепенная задача стабильно попадать в полшара и научиться делать это с боковыми вращениями.	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Домашнее задание к Уроку № 11.

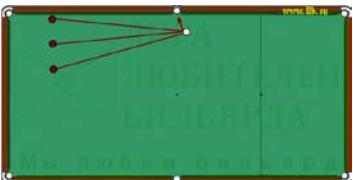
1		Т.к. основной темой занятия был правильный винт для лузы, заданием является исполнение следующего удара: Нижний правый винт (правильный). Толще, чем в полшара средним ударом. Закрутить «свой» в угловую лузу Л1.	20								
2		Аналогично в противоположную лузу Л2.	20								

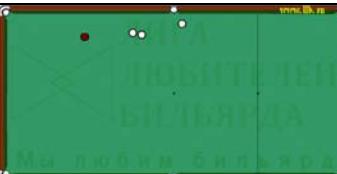
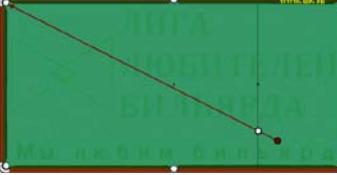
Домашнее задание к Уроку № 12.

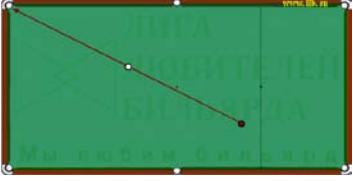
1		Упражнение 12.4 из 12-го урока. Угол СЧЛ 95 градусов. Играть свой шар сильно в отскок. Небольшой винт от шара усилит отскок и будет являться правильным для лузы.	20										
2		Упражнение 12.5 из 12-го урока. Угол СЧЛ 95 градусов. Играть свой шар сильно в отскок. Небольшой винт от шара усилит отскок и будет являться правильным для лузы.	20										

3		Упражнение 12.6. из 12-го урока. Угол СЧЛ 95 градусов. Играть свой шар сильно в отскок..	20										
---	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

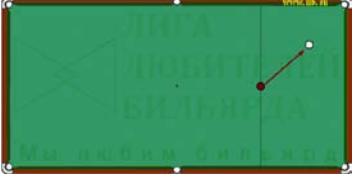
Домашнее задание к Уроку № 13.

1		Угол СЧЛ меньше 90 град. Нижний плюс еле заметный на лузу винт («котяжка»). «Голще», чем в полшара. Игра «своего» шара при остром угле между «своим» шаром, «чужим» и лузой. Взять три положения «своего» шара.	20										
2			20										
3			20										

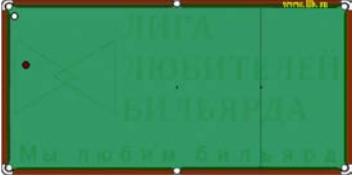
Домашнее задание к Уроку № 14.													
1	Pредполагается тренировочная игра. Каждым ударом играть с руки «своего». Перед каждым ударом брать со стола любой шар. У игрока в руках биток. Необходимо расположить его произвольным образом и играть «своих» шаров. Замечать, какие зоны наиболее удобны и понятны. Случайные шары не считаются. Если игрок тренируется один, необходимо установить контрольный норматив для забивания 8 шаров. Если число ударов больше 25-30, значит над темой "своек" стоит еще серьезно поработать. Ведется подсчет забитых «своек» из всей разбитой пирамиды. При сыгрывании всех шаров в пирамиде раньше 20 попыток, пирамида ставится и разбивается повторно.	20											
Домашнее задание к Уроку № 15.													
1		При игре абриколем биток может сохранять энергию нижнего винта. Найти применение этому свойству довольно сложно, но знать это нужно. В задании угол СЧЛ- острый. Удар средний. Нижний винт на лузу.	20										
2		Абриколль в угловую лузу.	20										
Домашнее задание к Уроку № 16.													
1		Установить чужой шар (Ч) на линии дома, в 2-3 диаметрах от него выставить свой шар (С) под прямого в угол, потренировать накат с выходом на примере сложной ситуации.	20										
2		Также потренировать силовой способ выхода на сложном примере, увеличив расстояние ЛЧ	20										

		и ЧС. Если хорошо получаются эти сложные удары, то в более простых случаях игрок будет чувствовать себя уверенно и комфортно. Но надо не забывать, что первостепенное значение имеет забитый шар. И внимание в первую очередь нужно сконцентрировать именно на этом. А в противном случае вашим выходом воспользуется соперник. Но и без выхода играть нельзя. В свободной пирамиде ценится серия.										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Домашнее задание к Уроку № 17.

1		Тренируется один из простейших выходов. «Чужой» шар (Ч) устанавливается на точку. «Свой» (С) в 2-3 диаметрах под прямого в угол. Не сильным ударом, с максимально низким винтом, забивать «чужой» шар в угол, «своего» подтягивая в район средней лузы.	20									
2		Расстояние ЛЧ и ЧС- каждое по 15 см. Ось СЧ на пару сантиметров правее губы короткого борта. Удачная попытка- при забитом чужом и доведенном до другой угловой лузы битке.	20									

Домашнее задание к Уроку № 18.

1		«Чужой» шар прижат к короткому борту на расстоянии 1-1.5 см от губы лузы. «Свой» шар на расстоянии примерно 7 см от короткого борта и 1/3 ширины стола от длинного. Задача забить чужого в лузу Л. Удар сильный. Наклейка чуть ниже центра шара для уплотнения удара. При данном положении шаров чужому нужно попадать в лоб.	20									
---	---	---	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2		Исполнить серии из трех забитых шаров подряд. (Если наклейкой попадать в центр битка, при идеальном попадании в лузу, а свой расположится у нее как подставка. Это иногда используют как выход в свободной пирамиде).	20									
---	--	---	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Домашнее задание к Уроку № 19.

1		Тренировка игры «француза»- своего «сквозь шара» вдоль длинного борта.	20									
2		Аналогично вдоль «короткого» борта.	20									
3		Найти спарринг-партнера и сыграть в комбинированную и динамичную пирамиду.										

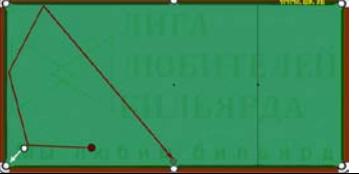
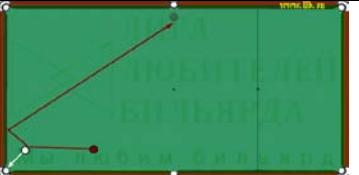
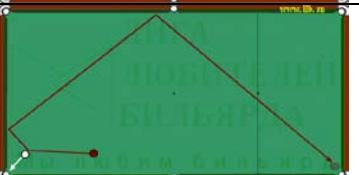
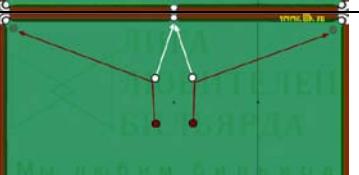
Домашнее задание к Уроку № 20.

1	Найти спарринг-партнера и сыграть в классическую пирамиду.	20										
---	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Домашнее задание для самостоятельной работы на отработку ударов.

1		Упражнения на забой свояка. 1. Забить близко стоящий к лузе простой свояк. 2. Добавить винты. Забить такой же свояк, но попеременно с правым и левым винтами. По 20 ударов с каждым винтом.	20									
			20									
			20									
			20									
2		Упражнения для отработки отыгрыша в русский бильярд. 1. Перекатить чужого шара через середину. Коснуться длинного борта до средней лузы и после. Свой остается около борта.	20									

3		2. После соударения чужой перекатывается через середину и останавливается у короткого борта.	20									
4		3. После соударения биток от длинного борта выходит к угловой лузе.	20									
5		4. После соударения чужой от двух бортов встает к короткому борту, а свой от борта переходит на другую половину стола.	20									
6		5. После соударения свой от двух бортов возвращается к себе, а чужой от короткого борта встает к длинному.	20									
7		Упражнение на разбой пирамиды. Начальный удар, разбой пирамиды. Удар средней силы по верху битка или с левым верхним винтом.	20									
8		Упражнения для отработки «выхода». 1. Забить чужого шара в угловую лузу, свой после соударения от длинного борта выходит к средней лузе.	20									

9		2. Забить чужого в угловую лузу, свой после соударения от двух бортов выходит к средней лузе.	20									
10		3. Забить чужого в угловую лузу, свой после соударения от короткого борта выходит к средней лузе.	20									
11		4. Забить чужого в угловую лузу, свой после соударения от двух бортов выходит к дальней угловой лузе.	20									
12		5. Забить чужого в угловую лузу, свой после соударения выходит к средней лузе по борту.	20									
13		6. Забить чужого шара в среднюю лузу, свой после соударения выходит к угловой лузе.	20									



Приложение №4
К ЦИКЛУ ЗАНЯТИЙ ПО БИЛЛЬЯРДУ
«20 уроков для начинающих игроков»

Словарь основных бильярдных терминов.

Абриколль - удар битком сначала о борт, а потом в прицельный шар.

Задняя линия - линия, проходящая через заднюю отметку параллельно короткому борту.

Биток - шар, по которому наносят удары кием в процессе игры.

Заказ - требование к играющему объявлять до нанесения удара прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть.

Боковик - удар кием по битке в точки, лежащие по левую или правую стороны от центральной вертикальной линии. Возможен левый боковик и правый боковик.

Заказная луза - объявляемая в заказе лузу, в которую играющий намерен положить прицельный шар.

Винг - децентрированный удар по битке, при котором биток наряду с поступательным получает также и вращательное движение.

Заказной шар - объявляемый в заказе конкретный прицельный шар, который играющий намерен сыграть в заказную лузу.

Выход - удар, в результате которого после забитого прицельного шара биток выходит под другой прицельный шар так, что его легко можно сыграть.

Игровая поверхность стола - покрытая сукном плоская поверхность стола между упругими бортами.

Вразрез - удар битком одновременно по двум близко стоящим друг к другу шарам.

Игра с руки из дома - удар, при котором биток можно располагать в любом месте площади дома.

Выскочивший шар - шар, остановившийся после завершения удара вне игровой поверхности стола.

Карамболь - удар, при котором биток, коснувшись одного прицельного шара, ударяется о другой.

Дом - часть игровой поверхности стола между передней линией и передним бортом.

Катрабан - отражение шара от четырех бортов.

Дуплет - удар, при котором прицельный шар сначала ударяется о борт, а затем попадает в лузу.

Кий - бильярдная принадлежность, предназначенная для нанесения ударов по битку.

Кикс - неудачный удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка.

Контртуш - обратный удар по битку отраженного от борта или других шаров прицельного шара.

Клапштос - удар, при котором биток после соударения с прицельным шаром остается на месте.

Краузе - разновидность дуплета, при котором прицельный шар, отражаясь от борта, пересекает линию движения битка.

Мазка - позиция, при которой шар или шары загораживают цель, куда желательно попасть битком.

Машинка - билльярдная принадлежность, используемая в качестве опоры для кия при нанесении удара по удаленному битку.

Мел - сухое абразивное вещество, используемое для натирания наклейки кия с целью предотвращения кикса.

Накат - удар выше центра битка, в результате которого биток после соударения с прицельным шаром продолжает движение в том же направлении.

Наклейка - приклеенный к торцу передней части кия кружок специально обработанной кожи, который непосредственно соприкасается с битком при выполнении ударов.

Оттяжка - удар ниже центра битка, в результате которого биток после соударения с прицельным шаром откатывается назад.

Отыгрыш - позиционный удар, сводящий к минимуму шансы соперника на последующий результативный удар.

От шара - удар, при котором прицельный шар или биток падает в лузу, коснувшись другого шара.

Партионный шар - шар, правильное сыгрывание которого в лузу приносит победу в партии.

Передняя линия - линия, проходящая через переднюю отметку параллельно короткому борту.

Передняя отметка - точка на продольной линии стола, равноудаленная от центральной отметки и переднего борта.

Перескок - удар, при котором биток перескакивает через прицельный шар.

Пирамида - начальная расстановка прицельных шаров в форме равностороннего треугольника с вершиной на задней отметке.

Прицельный шар - любой шар на столе, кроме битка.

Продольная линия - линия, проходящая через центральную отметку параллельно длинному борту.

Результативный удар - правильно выполненный удар, сопровождающийся падением шара в лузу и дающий право на продолжение серии у стола.

Розыгрыш - процедура определения участника, вступающего в игру первым.

Рокамболь - рикошет по нескольким бортам.

Серия (с кия) - последовательность результативных ударов одного из участников.

Треугольник - билльярдная принадлежность, используемая для начальной расстановки шаров в форме пирамиды.

Триплет - отражение шара от двух бортов.

Труабан - отражение шара от трех бортов

Турник - толстая часть кия.

Туш - прикосновение к шару на столе кием, рукой, машинкой и т.п.

Удар на резке - удар, при котором точка соударения смещена относительно линии центров битка и прицельного шара, в результате чего прицельный шар получает движение влево или вправо.

Удар с руки - удар, при котором биток можно располагать в любом месте на игровой поверхности стола.

Удар с руки из дома - удар, при котором биток можно располагать в любом месте в доме. Выполняется в начале игры, а также в некоторых играх после падения битка в лузу.

Упругий борт - покрытая сукном резина, закрепленная на внутренней стороне деревянных бортов. Упругие борта образуют внешний периметр игровой поверхности стола.

Фол - нарушение правил игры, влекущее наложение штрафа и прекращения серии.

Фора - дача одним игроком другому вперед установленного количества шаров, очков, ударов и т.п.

Фукс - шар, упавший неожиданно, непредвиденно.

Центральная линия - линия, проходящая через центральную отметку параллельно короткому борту.

Центральная отметка - точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.

Иностранные термины

C

CROSS SIDE - дуплет в среднюю лузу.

CROSS TABLE SHOT - дуплет от длинного борта.

CUE BALL - биток (син. ROCK, WHITEY, CLEAR BALL (кар))

CUEING - использование любой удар, кроме клапштосса.

CUSHION - борт

CUT SHOT - резка.

CUT ANGLE - угол резки.

D

DEAD BALL - биток, ударенный таким образом, чтобы всё вращение и скорость сообщённые ему кием передались объектному шару, биток после соударения теряет их.

DIAMONDS - бриллианты (син. DOTS)

DOUBLE - дуплет.

DRILL - метод и подход к каждому удару.

DROP POCKETS - классические лузы без механического возврата шаров.

DUCK - подставка (син. CRIPPLE, JAWED BALL, HANGING THE POCKET, HANGER).

E

END RAIL - короткий борт

ENGLISH - америк. эффе, французский удар, удар с боковым вращением; брит. SIDE.

F

FEATHER SHOT - очень тонкая резка.

FERRULE - америк. белая насадка под наклейку; брит. BRASS.

FLUKE - "дурак"; забить дурака- RAT-IN A BALL, SHITTING IN A BALL.

FOLLOW - накат (син. TOP SPIN, TOPS)

FOLLOW THAT CAR - удар, при котором биток следует за объектным шаром в лузу.

FOLLOW-THROUGH - сопровождение, движение кием, после удара накатом.

FOOT OF TABLE - место расстановки шаров перед началом игры.

FOOT SPOT - нижняя точка.

FOOT STRING - нижняя линия.

FOUL - фол.

FROZEN - прилипший шар.

G

GAME BALL - правильно сделанный шар, приносящий победу.

GATHER SHOT - удар в карамболе, позволяющий подкатить все три шара как можно ближе друг к другу.

GRIP - манера держать турник.

GULLY TABLE - бильярдные столы с системой автоматического возврата шаров.

H

HEAD OF TABLE - "дом" и прилегающий к нему короткий борт.

HEAD SPOT - верхняя точка.

HEAD STRING - верхняя линия.

I

INLAY - орнамент.

INNING - очередь удара (син. FRAME).

IN THE KITCHEN - шар с руки в пределах "дома".

INVALID SHOT - неправильный удар.

J

JAW - губа лузы.

JOINT - середина складных киев, где клинок и шафт свинчиваются.

JUMP SHOT - перескок.

K

KICK - брит. в снукере и английском бильярде это момент, когда биток на мгновение прилипает к объектному шару, как правило, такое случается из-за грязи (мела), скопившегося на шарах; америк. SKID, CLING.

KICK SHOT - абреколь.

KITCHEN - дом.

KISS - контакт между шарами.

KISS SHOT - удар, при котором биток касается более, чем одного шара, карамбола.

L

LAGGING - америк. жеребьёвка права первого удара (син. LAG FOR BREAK); брит. STRINGING.

LEAVE - расположение шаров после удара.

LEGAL SHOT - правильный удар.

LOT - жеребьёвка права первого удара, вне зависимости от навыков игры (бросание монетки, вытягивание короткой палочки и т. п.)

M

MASSE SHOT - массе.

MECHANICAL BRIDGE - машинка, тёща, подставка (син. CRUTCH, RAKE, GRANNY STICK)

MISCUÉ - кикс.

N

NATURAL ROLL - движение битка с боковым вращением.

NIP DRAW - короткая оттяжка, применяется, когда есть опасность "двойного удара".

O

OBJECT BALL - объектный шар

ON A STRING - описывает идеальный выход;

Joe's shape is awesome today, he's got that cue ball on a string - Джо сегодня в ударе, у него биток словно на ниточках.

ON THE HILL - так говорят о человеке, которому осталось выиграть одну партию для победы; если же это предпобедная ничья и победитель следующей партии - победит в матче, то ситуация называется HILL-HILL или DOUBLE-HILL.

ON THE SNAP - выиграть право первого удара.

OPEN TABLE - открытый стол.

P

POCKET - луза.

POCKET BILLIARDS - лузный бильярд.

POSITION - выход; to POSITION - выходит.

POT - брит. правильно сыгранный шар.

PUSH SHOT - проталкивание шара.

R

RACE - количество побед, необходимых для победы в матче; Race to five - играем до пяти побед.

RAIL - борт и прилегающий к нему край стола.

RAIN TABLE - стол ужасного качества с медленным сукном, на котором шары быстро собирают грязь.

REVERSE ENGLISH - америк. французский удар, при котором биток после контакта идёт в обратную от естественной сторону. (син. HOLD-UP, INSIDE ENGLISH); брит. CHECK SIDE.

RULES - правила; HOUSE RULES - местные правила.

RUN - серия.

RUNNING ENGLISH - америк. эффе, французский удар, при котором биток после контакта идёт в естественную сторону, но под большим углом и с большей скоростью (син. OUTSIDE ENGLISH); брит. RUNNING SIDE.

S

SAFETY - отыгрыш.

SCRATCH - любой фол, связанный с битком: покладка в лузу, вылет за пределы стола.

SCREW - америк. оттяжка (син. DRAW); брит. BACK SPIN, BOTTOM SPIN, BOTTOMS.

SHAFT - шафт.

SHARK - отвлекать кого-то во время удара.

SNOOKERED - мазка, замазанный.

SPEED - характеризует качество игры бильярдиста (а не скорость); **TOP SPEED** - самая лучшая игра, которую способен показать бильярдист.

SPLIT HIT - удар, при котором трудно определить, какого из прицельных шаров биток коснулся первым.

SPOTTING BALLS - возвращение шаров на соответствующие точки согласно правилам конкретной игры.

SQUIRT - микросмещение битка при французском ударе (обычно в пределах четырёх градусов).

STANCE - поза бильярдиста.

STOP SHOT - прямой стоп, прямой клапштос.

STROKE - движение кия при ударе.

STUN SHOT - удар, технически отличающийся от клапштоса лишь тем, что добавляется небольшая резка.

SUCCESSIVE FOULS - последовательные фолы.

SWEET - разнести соперника вдребезги.

SWERVE - обводка.

T

TIP - наклейка.

TRIANGLE - треугольник для расстановки шаров (син. RACK)

TRICK SHOT - трюковой удар.

Линии и точки на бильярдном столе.

