

М. ВАСИЛЬЕВ

# БИЛЬЯРД

(ТЕОРИЯ и ТЕХНИКА ИГРЫ)

С 195 РИСУНКАМИ В ТЕКСТЕ  
И ОПИСАНИЕМ 46-ти ПАРТИЙ

ИЗДАНИЕ АВТОРА

1 9 3 0



## ПРЕДИСЛОВИЕ.

Бильярдная игра, как и шахматы, древнего происхождения. С XVI века она появляется в Европе, и быстро распространяясь, делается одной из популярнейших подвижных игр. В XIX веке бильярд, претерпев различные изменения в своей конструкции, прочно приобретает определенную форму, сохранившуюся и по настоящее время. Благодаря этому, бильярдная игра еще быстрее распространяется и приобретает еще большую, вполне заслуженную, популярность. Действительно, трудно найти какую-нибудь другую игру, где так всесторонне могли бы проявляться силы человека. При правильной тренировке она является прекрасным гимнастическим упражнением, развивая зрение, силу и ловкость. Как основанная на физико-математических законах, она доступна точному анализу; отсюда — умение пользоваться предварительным перед ударом расчетом сближает ее с шахматной игрой; причем сближение это еще полнее, если принять во внимание возможность составления бильярдных задач, благодаря бесконечным комбинациям шаров, при которых происходят разнообразные и зачастую любопытные их движения, вследствие сложения и разложения действующих сил. Наконец, игра на бильярде, вырабатывая терпение, хладнокровие и выдержку, требует напряжения и моральных сил человека.

Распространенный взгляд на бильярдную игру, как на простое перекидывание шаров, столько же обосновано, как если бы стали утверждать, что игра в футбол — простое перекидывание мяча, а шахматная игра — только перестановка фигур.

Другой упрек, который делают бильярдной игре, состоит в том, что в ней физические качества и технические навыки не получают равномерного развития, вследствие чего игра эта не может быть отнесена к числу игр спортивного характера; кроме того, она осложнена еще и элементом сильного азарта, вследствие чего бильярд следует отнести не к спортивным играм, а к развлечениям. С этим мнением также нельзя согласиться, во-первых, потому, что при правильной игре на бильярде, как выше уже было сказано, и физические, и психические свойства человека равномерно проявляются; во-вторых, хотя в бильярдной игре и есть элемент азарта, как и во всякой игре, основанной на соревновании и борьбе, но, так как в ней выигрыш мало зависит от случая, а, главным образом, от искусства и сообразительности игроков, то к числу азартных игр, подобных рулетке, тотализатору и азартным карточным играм, она ни в коем случае относиться не может. Вот почему в Западной Европе и Америке бильярдная игра, как оказывающая всестороннее влияние на

развитие молодого организма, отнесен к полезным спортивным подвижным играм и пользуется серьезным вниманием и популярностью.

Денежный интерес в этой игре может и должен отсутствовать, так как сама по себе она чрезвычайно занимательна. В этом отношении ее смело можно сравнить с шахматами, теннисом, футболом и т. п. играми, где денежные призы без всякого ущерба для интереса к состязанию-связишь и рядом отсутствуют. Мало того: денежный интерес и не должен иметь здесь места, как чересчур усиливающий элемент азарта и могущий стать исключительной целью самого соревнования. В особенности это относится к современной обстановке игры, происходящей преимущественно в нездоровой атмосфере пивных и трактиров, где, кроме того, легко можно натолкнуться на существующих еще шулеров бильярдной игры. Другое дело — при правильной постановке бильярдного спорта: тогда можно было бы организовывать чемпионаты и турниры, подобно шахматным, и наиболее крупные из них премировать денежными призами. На Западе такие турниры имеют место. Так, например, в марте — июне 1906 г. в Париже разыгрывался один из крупнейших международных чемпионатов с главным призом в 40.000 франков; этот чемпионат возбуждал к себе настолько большой интерес, что вся печать давала о ходе его ежедневные отчеты.

Почему же бильярдная игра, обладая такими несомненными достоинствами, находится у нас в настоящее время в пренебрежении и вне поля зрения спортивных кругов?

Причин тому несколько. Прежде всего — неблагоприятные внешние условия, в которых повсеместно развивалась бильярдная игра; она с самого начала своего возникновения, являясь дорогостоящим удовольствием, была как бы привилегией королевских и царских дворов, а впоследствии — состоятельного буржуазного класса. Во-вторых, дороговизна бильярдных (по ценам довоенного времени стоимость бильярда и колоды шаров слоновой кости в зависимости от качества колебалась от 500 р. до 2000 р.) и слишком высокая плата, взимаемая за время игры (в настоящее время от 1 р. 50 к. до 2 р. 40 коп. за 1 час).

С течением времени бильярдная игра хотя несколько и демократизировалась и получила широкое распространение, но все же осталась в неблагоприятных условиях: в капиталистических странах Запада и Америки бильярды составляют или частную собственность отдельных богатых семейств, или находятся в барах, ресторанах и т. п. заведениях, и лишь сравнительно с недавних пор приобретаются спортивными организациями.

В тождественных условиях развивалась бильярдная игра и в России, и, как наследие дореволюционной эпохи, в настоящее время бильярды чаще всего встречаются или в пивных, или в таких „специальных“ частных бильярдных, от которых трудящимся следовало бы держаться подальше. О том, как в них буквально обирают рабочих, среди которых все больше:

распространяется увлечение бильярдной игрой, уже отмечалось в печати. Действительно, вся обстановка там самая вредная: душные, прокуренные помещения, невыверенные бильярды, посетители зачастую в нетрезвом виде, невозможность получить сколько-нибудь правильную тренировку, дороговизна платы за время игры и т. д. При таких условиях, конечно, не может быть и речи о рациональной постановке бильярдного спорта. Но так как интерес к этой игре, почти забытой в первые годы после революции, быстро теперь возрастает, то за последнее время уже предприняты первые шаги к созданию нормальных условий, при которых этот спорт мог бы развиваться. Так, например, в недавно открытом Доме Красной Армии и Флота в Москве имеется несколько хороших бильярдov в соответствующих помещениях, кроме того, и несколько клубов успели уже у себя оборудовать бильярдные.

Таким образом, идя навстречу интересу трудящихся к бильярду и оздоравливая условия обстановки игры путем передачи бильярдov в рабочие спортивные и профсоюзные организации, можно надеяться, что этот интереснейший вид спорта займет подобающее ему место в ряду полезных подвижных игр и сделается достоянием широких трудящихся масс, в чем и будет состоять его главное и коренное отличие от бильярдного спорта в капиталистических странах, где он является преимущественно принадлежностью состоятельных классов.

Кроме того, настает время подумать об организации производства бильярдov, совсем заглохшем за последние годы, и удешевлении во много раз платы за пользование бильярдом на основе самокупаемости. Это легко осуществить при прочности и монументальности конструкции бильярда и, следовательно, очень продолжительного срока его службы, исчисляемого десятками лет.

Помимо этого, в виду полного отсутствия какой-либо литературы на русском языке по вопросу о бильярде, в настоящее время ощущается настоятельная потребность в издании соответствующего руководства для изучения бильярдной игры.

Учитывая это отсутствие литературы о бильярде, с одной стороны, и, с другой стороны, идя навстречу назревшей потребности в ней, автор ставит себе целью дать в популярной и сжатой форме краткий теоретический и практический курс бильярдной игры. Предлагаемая книга представляет собой, кроме того, самоучитель бильярдной игры, в котором, подобно всякому начальному руководству, излагаются в последовательном порядке первоначальные сведения о бильярде, как физическом приборе, затем элементарные теоретические сведения об основах игры, техника игры с описанием и разбором наиболее распространенных партий, бильярдные задачи с их решениями и, наконец, библиография.

## I. КРАТКИЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ ОЧЕРК РАЗВИТИЯ БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ.

Говоря о происхождении бильярда, невозможно установить, хотя бы приблизительно, времени его появления. Известно лишь, что он чрезвычайно древнего происхождения, не менее древнего, чем шахматная игра, и родиной его является Азия (по утверждению одних — Индия, по мнению других — Китай). Можно считать установленным, что вообще игры в мячи или шары были одними из первых игр человечества. Не безынтересно отметить тот факт, что эти игры всегда являлись плодом коллективного творчества, и в одни и те же эпохи, но у совершенно различных народов имели многие общие черты; так, например, шары делались из камня или дерева; необходимой принадлежностью игры были палки или дубины, и сама игра сводилась к загону шаров в лунки. К этим играм относились: *apasto* — у греков, *bandy* — у англичан, *calcio* — у итальянцев, *palcian* — у северо-американских индейцев, *chueso* — у испанцев. Некоторые из них, как, например, немецкая игра *Balkespiel*, существовавшая в Германии еще в средние века и в значительной степени напоминающая современную игру на бильярде, сохранилась и до сих пор в некоторых местностях Германии, как, например, в Саксонской Швейцарии и Тюрингене. Позднее появляются игры: в Англии — *Pall-Mallspiel*, крикет, крокет, лаун-теннис, гольф, футбол и т. п. уже чисто современные игры; во Франции — *le mail jeux de rautes*, *raille-maille*, в Германии — кегли и т. д. Перечислять все подобные игры заняло бы слишком много времени. Здесь важно лишь отметить, что некоторые из них, будучи совершенно самобытными, как например, *le mail* и *Balkespiel*, таят в себе зачатки будущей бильярдной игры; поэтому совершенно напрасно многочисленные исследователи происхождения игры на бильярде старались приписать изобретение бильярда той или другой нации. Хотя само слово „бильярд“ английского происхождения, от древне-саксонских слов: *bal* (мяч) и *yards* (палка) причем *bal*, в свою очередь, происходит от латинского слова *pila* (мяч), но это еще не дает права категорически утверждать, что бильярд изобретен в Англии, так как принципы современной бильярдной игры были заложены в вышеуказанных народных играх различных наций в глубокой древности. Технически эти игры развивались очень медленно и были еще очень далеки от той законченной формы, в которую еще гораздо раньше выработался бильярд в Китае.

В то время как в Европе в таких играх, как Pall-Mallspiel, игроки на твердо-утрамбованной земляной площадке играли тремя шарами, стремясь их по известным правилам прокатить через ворота (рис. 1), пользуясь для этого деревянными колотушками, или, как при игре в Balkespiel, употреблялись длинные столы с грубыми бортами и углублениями, куда игрок старался загнать каменный шар противника при помощи дубинки, — в это время в Китае уже давно был в ходу бильярд с упругими бортами и киями с кожаными наклейками, иными словами, там бильярдная игра, в собственном смысле слова, была известна раньше и являлась несравненно более усовершенствованной, чем в Европе.



Рис. 1. Pall-Mallspiel.

Надо полагать, что бильярд впервые был завезен из Китая в Европу в самом конце XV или в начале XVI века. Об этом свидетельствует, например, тот факт, что в составленной в 1614 году описи имущества Шарлотты д'Альбер, герцогини Валентинуа, значится бильярд, судя по его описанию, сильно напоминающий китайский. Приблизительно в это же время появляются и в Англии китайские бильярды, получившие название „бикс“ или „bagatelle“. В Европе, к моменту появления китайских бильярдных столов, местные игры, естественно развиваясь и имея в себе зачатки современной бильярдной игры, превратились из садовых игр уже в комнатные. Земляные площадки заменяются столами с твердыми деревянными бортами, в которых были вырезаны вначале 10, впоследствии — 6 углублений — луз; посредине стола помещались железные воротца; перед воротами ставилась кегля — „король“. Задача игроков, вооруженных дубинками, состояла в том, чтобы своим шаром каждый из них через ворота столкнул бы короля в лузу (рис. 2).

В Англии эта игра и получила впервые название бильярда. Технические несовершенства в нем было много: борты были неупруги, и, следовательно, шары, ударяясь в них, не отражались, киев не было, — их заменяли грубые дубинки, которыми невозможно было придавать шару бокового вращения; доска, по которой катались шары, была недостаточно ровной. В силу всего этого, игра на бильярде в ту эпоху была весьма примитивной.

С появлением китайского бильярда, развитие бильярдной игры пошло быстрее: бильярдную доску стали изготавливать тщательнее; начали обтягивать как ее, так и борты сукном, причем последние предварительно обшивались мочалой или шерстью для достижения упругости; колотушки заменились киями, хотя еще и без кожаных накладок.

Все эти технические усовершенствования появлялись чрезвычайно медленно: прошло около ста лет, пока не были введены в луз вместо 16-ти и вместо колотушек не появились кии, да и то они были весьма примитивны, представляя из себя длинные палки, которыми хотя и можно было наносить более точные удары и вернее целиться по шару, но владеть своим шаром было еще невозможно. Все же бильярд, по мере своего усовершенствования, все более и более распространяется, но... не среди „простого“ народа, а среди придворной знати и служилого дворянства. Так, например, известно, что во Франции Карл IX, играя в Варфоломеевскую ночь на бильярде и узнав о начавшейся резне протестантов, прекратил игру, предпочитая собственноручно расстреливать бегущих гугенотов из окна дворца. Позднее, при Людовике XIII, во дворце Фонтенебло была устроена специальная бильярдная зала, сохранившаяся и до сих пор. При Людовике XVI, особенно любившем бильярдную игру, бильярд делается самым модным развлечением дворянства. Умением превосходно играть на бильярде можно было получить доступ к королевскому двору. Так, например, бездарный Шамильяр, бывший сначала контролером государственных финансов, благодаря этому получает пост военного министра.

Одновременно и приблизительно так же развивалась бильярдная игра и в других европейских странах.

Несмотря на то, что бильярд был еще далек от совершенства, тем не менее значительная точность в его конструкции (ровная горизонтальная плоскость доски, обтяжка ее и тщательно изготовленных упругих бортов сукном), верно обточенные и одинакового веса шары из слоновой кости и, наконец, правильные, хотя и без накладок, кии, — все это позволило в 1758 году Жану Альберту Эйлеру, старшему сыну знаменитого геометра Леонарда Эйлера, сделать любопытные наблюдения над бильярдной игрой и опубликовать в Сборнике

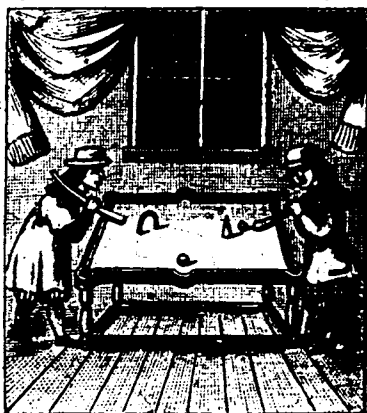


Рис. 2. Игра на бильярде в конце XVI века.

Берлинской Академии исследование о движении шара на горизонтальной плоскости. Впоследствии, в 1835 г., французский математик Кориолис



написал объемистый математический трактат о движении и столкновении шаров на плоскости. Эти сочинения были первыми и притом серьезными исследованиями из ряда многочисленных последующих сочинений о бильярдной игре.

Невозможность владеть своим шаром из-за несовершенства кия побуждало любителей бильярдной игры искать способов улучшить кий. В 1822 г., в долоде сухом деревянном конце кия, начали делать углубления и заливать их гипсом. Это мало помогло, хотя благодаря этому и представилась возможность несколько разнообразить удары, но, с другой стороны, гипсовый конец кия постоянно осыпался, его помянутно приходилось окутать в гипс, причем бильярдное сукно немилосердно пачкалось и часто рвалось, и бильярдные представляли собой вид грязной харчевни. Лишь в 1827 г. впервые появляется наклейка из кожи, предложенная французом Манго. Это, на первый взгляд, простое улучшение произвело целый переворот в технике бильярдной игры: наконец-то, стало возможным в совершенстве владеть своим шаром, придавая ему не только прямое поступательное движение, но и боковое вращение; появилась оттяжка, боковые удары и т. д. Карамболь сделался любимейшей игрой французов, и интерес к бильярду сразу несравненно возрос. С этого времени бильярд широко распространяется и быстро технически совершенствуется, так что, примерно, к середине прошлого столетия бильярд получает уже определенную форму, устанавливаются разнообразнейшие игры — партии и соответствующие определенные правила, и, наконец, в разных странах тот или иной тип бильярда получает преобладающее значение. Если рассматривать отдельные части бильярда, то можно проследить в них следующие исторические изменения: борты, вначале грубые, деревянные и неупругие, делаются теперь из лучшей вулканизированной парской гуталерчи; в старину — широкие и низкие борты, теперь — узкие и заегазные. Деревянные доски заменяются мраморными и аспидными и точно устанавливаются по ватерпасу в горизонтальной плоскости. Как борты, так и доска обтягиваются дорогим сукном. Колотушки заменяются киями с кожаными наклейками, каменные шары — шарами из слоновой кости и даже из зубов бегемота. Простые дыры в доске бильярда сменяются сетчатыми карманами, причем и число их последовательно меняется от 10, 8, 4 и до 6-ти. Сам бильярд, представлявший собою грубо сколоченный стол, переживает различные изменения в своей форме: вначале — квадратный, потом шести и восьмиугольный и даже круглый, он получает твердо установившуюся современную четырехугольную форму, в которой, независимо от величины бильярда, сохраняется строгая пропорциональность, а именно: длина бильярда всегда вдвое больше его ширины.

Со среды XVIII века, в связи с растущим распространением бильярдной игры, в целом ряде государств вводятся ограничительные

законы, мешающие свободному развитию бильярдного спорта. Так, например, в Англии в трактирах и других общественных местах, бильярдная игра была запрещена в 1760 г., в виду крайне азартного характера, какую она получила, благодаря придворным дворянам, проматывавшим там целые состояния. Во Франции, с 1789 г. на право содержания бильярдных в общественных местах требовался специальный, весьма дорого стоящий, патент, с приложением таких строгих правил, что большинство держателей бильярдных своих заведения просто закрыло. В некоторых местностях Германии (Бремене, Любеке) а также в Швейцарии (в Женеве) вводится налог на владельцев бильярдных. Этот налог с 1871 г. устанавливается и во Франции, где взимается и с частных лиц — владельцев бильярдных. Размер налога — от 6 до 60 франков в год, в зависимости от населенности пункта, и дает он свыше 1 миллиона франков в год. Франция же долго имела монополию на производство бильярдных. Один Париж насчитывает до 60-ти бильярдных мастерских, выпускающих ежегодно до 3.000 бильярдных, стоимостью от 1.000 до 10.000 франков. О числе бильярдных в Париже можно судить по тому, что самих бильярдных насчитывается там свыше 20.000. Идя впереди других западных стран в отношении технического производства бильярдных и бильярдной игры, а также будучи первой и наиболее основательно разработавшей ее теорию, Франция раньше других выработала и свой особый, карамбольный тип бильярда. На этом бильярде нет луз и на нем играют в три шара. Лузные бильярдные во Франции — редкое исключение. Англия и Германия предпочитают также карамбольный бильярд.

В России бильярдная игра развивалась самостоятельно, и здесь, в конце-концов, выработался свой, русский тип шестилузного бильярда. Карамбольные бильярдные являются почти таким же исключением, как во Франции — лузные.

Впервые бильярд встречается при Петре I и так же, как и за границей, служит сначала развлечением придворной знати, но потом, мало-по-малу распространяясь, уже в начале XIX века встречается повсеместно. Хотя эти бильярдные были исключительно лузными, но все же, они, по своему устройству, отличались большим разнообразием и непропорциональностью деталей: доска на них была несоразмерно велика по отношению к шарам, отличавшимся, в свою очередь, небольшими размерами — иногда попадались шары величиной с грецкий орех и даже меньше; шары из-за недостатков в устройстве луз часто в них застревали, несмотря на то, что лузы были так велики, что два шара могли одновременно вкатиться рядом в любую из них; борты были очень низки и широки.

Сначала партии носили смешанный характер: французская игра в карамболь одновременно соединялась с требованием класть шары в лузы. К этим партиям относится прежде всего любимая игра прошлого века

„в пять шаров“, интерес к которой и по настоящее время не знает заглох. Затем уже появилась „пирамидка“ в 15 шаров, имеющая сейчас весьма широкое распространение, и, наконец, в 90-х годах прошлого столетия — „большая пирамидка“, — игра в 20 шаров.

Несмотря на то, что с течением времени начали выработать большие шары и более строгие бильярды, все-таки они были очень неточны. Только в 1850 г. петербургский фабрикант А. Фрейберг додумался до определенного образца бильярда, который удовлетворял следующим требованиям: при очень верном ударе все шары должны были попадать в угловые лузы, в среднюю лузу можно было бы играть при сильном ударе, и, наконец, было необходимо, чтобы шар по своему диаметру был чуть меньше диаметра лузы. С появлением бильярдov этого образца, бильярдная игра начинает успешно развиваться в России. Но здесь, как и на Западе, главным препятствием к правильному развитию этого интересного и здорового вида спорта служила одна и та же внешняя обстановка бильярдной игры: она преимущественно сосредоточивалась в ресторанах и трактирах, в угарной, и часто пьяной атмосфере, где среди хороших игроков нередко можно было встретить „марафонов“ и „жучков“, т. е. просто жуликов, обыгрывающих начинающих и еще неопытных любителей.

Надо надеяться, что условия современной жизни и корне изменяют эту вредную обстановку.

---

## II. РУССКИЙ БИЛЬЯРД И ЕГО ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ТЕРМИНОЛОГИЯ.

Существуют всего два типа бильярда: лузный — русский и карамбольный — французский. Китайский бильярд в счет не идет, как не имеющий серьезного значения и не требующий искусства или особого умения от игрока, — в нем почти все зависит от удачи и случайностей.

Как русский, так и французский бильярд должен обладать следующими необходимыми основными свойствами: 1) горизонтальностью, 2) устойчивостью, 3) упругостью и строгой симметричностью бортов. Только при наличии этих условий возможен точный расчет в игре на бильярде.

Русский бильярд (рис. 3) представляет собою массивный стол

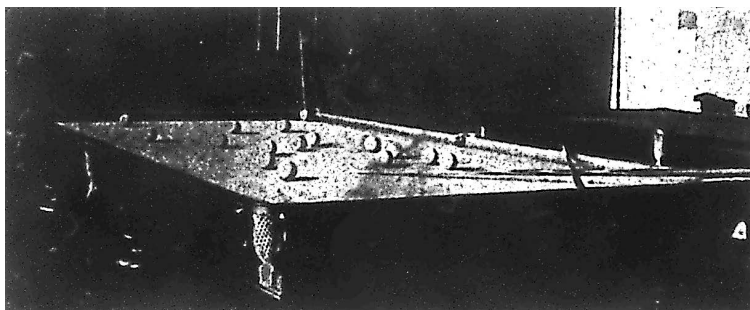


Рис. 3. Русский лузный бильярд.

орехового или дубового дерева, на шести массивных же ввинчивающихся ножках, склеенных из частей сосны или ели и покрытых ореховой фанерой. В эти ножки ввинчиваются металлические части и специальные приспособления, благодаря которым посредством ключа, удлинняя или укорачивая лобную ножку, можно, не трогая бильярда с места, точно его установить в горизонтальной плоскости даже на неровном полу. Коробка, служащая основанием бильярдного стола, вырабатывается из толстых сосновых досок, соединенных в клетку. Две такие коробки покрываются шлифованной аспидной или мраморной доской, составленной из пяти частей, щели которых при установке бильярда заливаются гипсом. В этих

досках вырезаны полукруглые отверстия для луз. К коробкам привинчены борты из американского ореха, как наиболее прочного дерева, с врезанными в них медными кольцами для луз; к кольцам пришиты сетки. К бортам приклеена резина, обтянутая снаружи сукном. Все деревянные части бильярда делаются из самого сухого и выдержанного дерева, содержащего не более 4% влаги. Доска бильярда после установки обтягивается сукном. Весит бильярд до 75 пудов.

Размер русского бильярда в игре, т. е. между бортами, колеблется от 2,84 м. до 3,55 м. в длину и от 1,42 м. до 1,77 м. в ширину. Высота его — 75,57 см. Последний размер лучше, так как игрок на более высоком бильярде меньше гнется к устам.

Что касается формы бильярда, то лишь после очень долгой практики и изучения игры, когда были испробованы чуть ли не все мыслимые формы, начиная от квадрата и до круга включительно, установилась окончательно четырехугольная форма, как дающая наибольшее разнообразие для игры и состоящая из двух смежных квадратов. Эта форма имеет перед другими следующее преимущество: 1) она дает возможность расположить на равных друг от друга расстояниях 6 луз, т. е. их наиболее удачное количество, так как из опыта выяснилось, что всякое другое число луз чересчур упрощает или усложняет игру; 2) возможность без труда достать с длинных бортов любой шар, находящийся на середине; 3) отраженные удары приводятся к простейшим видам; 4) отыгрыш — имеет большее применение и 5) так называемые „длинные шары“ (через всю длину бильярда) получают здесь простор.

Величина бильярда также установилась: путем опыта выяснилось, что наиболее интересная игра может быть только на большом бильярде. Вот почему самые маленькие французские бильярды не делаются меньше, чем 2,16 м.  $\times$  1,5 м.

Двоякная стоимость фрейберговских бильярдных досок от 225 р. с деревянной доской и от 480 р. до 1.400 р. с аспидной доской.

Исходя из основного положения бильярдной игры, состоящего в том, что на малоустойчивом, неточном и небольшом бильярде уничтожается различие между хорошей и плохой игрой и тем самым падает интерес к игре, — мастера бильярдных, начиная с Фрейберга, стали делать правильные и строгие бильярды, соблюдая при этом два основных условия всех русских партий:

1) всякий шар в любую лузу должен падать при сильном ударе и

2) в среднюю лузу шар по борту не может падать.

Неотъемлемой от русского бильярда частью являются лузы. Существует два типа угловых луз: луза с длинным устьем и луза с коротким устьем. Так как точность игры в значительной степени зависит от

конструкции луз, то на этом вопросе следует остановиться несколько подробнее.

На рис. 4 изображена неправильная луза с длинным устьем, встречающаяся на сравнительно старых бильярдах Шульца и Бриггена. Эти мастера, делая подобные лузы, хотя и стремились к тому, чтобы бортовые шары попадали в лузу, но не сумели выполнить этой задачи, так как при устройстве таких луз нормальный шар, диаметр которого немногим меньше диаметра лузы, по борту в лузу не может упасть; упадет шар лишь значительно меньшего диаметра, что видно из упомянутого рисунка. Кроме того, так как в такую лузу плохо видна точка прицела, то верно целиться здесь трудно. Играя нормальными шарами, нельзя выполнить здесь многих ударов; при игре же мелкими шарами значительно уменьшается ее интерес. Не совсем правильно пушенные шары застревают в лузе, а не отталкиваются. Тут легко можно отыгрываться за скуду бильярда даже плохому игроку, и вообще шансы хорошего и плохого игрока здесь уравниваются.

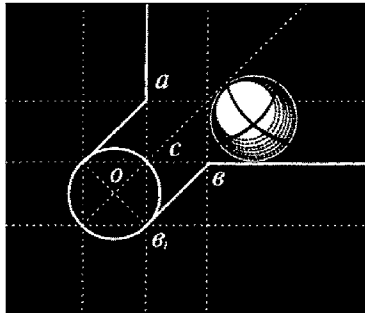


Рис. 4. Неправильная луза.

Учтя недостатки таких луз, А. Фрейберг уменьшил на половину длину устья лузы переносом центра лузы из точки *O* в точку *C*, и выработал новый тип правильной лузы с коротким устьем (рис. 5), благодаря чему шары редко стали застревать и явилась возможность делать бортовые шары даже при сильном ударе.

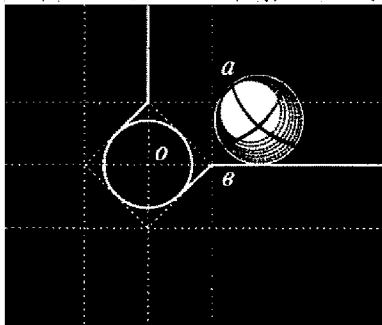


Рис. 5. Правильная луза.

Но и здесь не был устранен один недостаток: как видно из чертежа, нормальный шар или не может падать по борту в лузу, или диаметр его должен быть значительно меньше диаметра лузы. Большинство фрейберговских бильярдных луз имеют диаметр в 78 мм. при 70-ти мм. шарах.

Известный русский знаток бильярдного искусства, А. И. Леман, для уничтожения всех вышеупомянутых недостатков как длинных, так и коротких луз, предложил бильярдным фабрикантам следующий остроумный способ вырезки нормальной лузы: на чертеже короткой лузы (рис. 5) разделить расстояние от *O* до *A* пополам, проведя прямую, и из точки

ее пересечения с окружностью, центром которой является  $O$ , описать дуг радиусом  $= \frac{AO}{3}$ , который и будет нормальной лузой. „Очевидно“, — говорит Леман, — при такой вырезке луза представится чересчур открытой. Но для достижения трудности в игре и следует увеличить величину нормальной шара почти до ширины устья лузы, при чем по борту такой шар будет падать. Затем следует вырезать лузы строго пропорционально размерам бильярда. Так учит теория. Простое вычисление доказывает это. Практика говорит то же самое“. Считая, что в деле правильного развития бильярдного искусства большую роль должен сыграть стандартный бильярд, А. И. Леман предлагал всем бильярдным фабрикантам своего времени в виде опыта ввести однообразие в выработке хотя бы некоторых деталей. Так, например, предлагая лузы своей конструкции, он считал наилучшим их диаметром 78 мм, при диаметре шара в 71 мм., а также предлагал борты своей конструкции, о которых будет сказано ниже.

К сожалению, фабриканты не последовали разумным указаниям Лемана и до последнего времени вырабатывали разнокалиберные бильярды.

Средние лузы на фрейберговских бильярдах вообще хороши; единственным их недостатком является подбивка бортов упругой резиной около самой лузы, благодаря чему при несколько сильном ударе шары из них часто выскакивают. Но, впрочем, этот недостаток свойственен огромному большинству лузных бильярдов, не только русских, но и зарубежных.

Чрезвычайно важное значение на бильярде имеет конструкция и качество бортов. Они бывают очень разнообразны как по форме, так и по упругости; встречаются борты широкие и узкие, высокие, до 12,7 см. и низкие, от 6,35 см. до 7,62 см., мягко и жестко упругие. При твердых упругих бортах требуются сильные удары и игра бывает грубоватой; мягкие упругие борты позволяют делать гибкие и разнообразные удары, но исключают силу удара. Поэтому большинство русских бильярдов имеют борты средней упругости, что является безусловно наиболее правильным.

Форма выступов бортов в части, обтянутой резиной, имеет также большое значение. На старых бильярдах этот выступ представлял собою выпуклость, перпендикулярную к плоскости доски бильярда (рис. 6), благодаря чему борты всегда были не совсем точны, и, с другой стороны, бортовые шары, имея слишком много точек соприкосновения с бортом, как бы тормозились. С течением времени этот недостаток был исправлен, и появились борты, закругленные в верхней части, и с наклонной плоскостью под острым углом к плоскости бильярда (рис. 7).

Многие русские бильярды с такими бортами сохранились и до настоящего времени. Исключение составляют бильярды московского

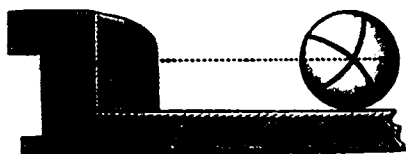


Рис. 6. Старый борт с плоским резиновым выступом.



Рис. 7. Старый борт с закруглением сверху.

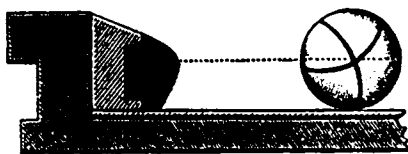


Рис. 8. Низкий борт бильярда фабр. Шульца.



Рис. 9. Фрейбергский борт.

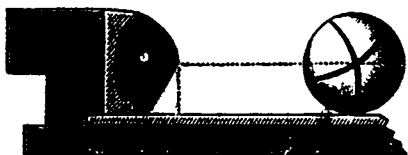


Рис. 10. Нормальный борт.



фабриканта Шульца, который, хотя и делал борты последнего типа, но в то же время чересчур их понижал (рис. 8), так что при игре на его бильярдах мало-мальскими крупными шарами последние при ударе в борт подпрыгивали и благодаря этому теряли значительную часть своего движения, зависящего от отражения борта. Не совсем избежал этого недостатка и петербургский мастер А. Фрейберг (рис. 9).

При выработке бортов необходимо иметь в виду, чтобы точка приложения наибольшей силы отражения борта приходилась бы против верхней части шара; тогда и указанный недостаток борта будет устранен. Вот почему А. И. Леман и советовал делать выпуклые полукруглые борты, в которых точка соприкосновения борта с шаром отстояла бы от плоскости бильярдной доски не меньше, чем на 86 мм., принимая во внимание диаметр шара, и в то же время высота борта была бы несколько меньше диаметра шара (рис. 10).

Доска бильярда основная и самая важная в нем часть. Поэтому она должна быть абсолютно правильной и тщательно отшлифованной. В старину изготовлялись деревянные доски, но они, хотя и были дешевы, но мало практичны, как легко поддающиеся атмосферным влияниям. И здесь А. Фрейберг первый начал делать тяжелые каменные доски из аспида или мрамора и тем самым сразу несравненно повысил качество бильярда. Обыкновенно аспидные доски выписывались из Англии и обходились в 150—200 р., являясь, таким образом, самой дорогостоящей частью бильярда.

Сукно имеет также большое значение. К новому сукну шары особенно чувствительны при боковых вращениях, когда шар, из-за шероховатости сукна, получает большое трение и чересчур сильно уклоняется в сторону. Поэтому новое сукно для уменьшения вредного трения обычно утюжат. Старое же вытертое сукно, не обладая этим недостатком, имеет другой недочет: при сильном ударе по шарам они чересчур сильно разбегаются. В виду этого, лучше всего ставить дорогое, тонкое и, по возможности, не шероховатое сукно, при этом туго натягивая его на доску. А. И. Леман предлагая ставить бумажную ткань, обработанную каучуком. Стоимость сукна, в зависимости от величины бильярда, колебалась от 40—60 р.

Заканчивая описание русского (фрейберговского) бильярда и его главных частей, следует сказать еще несколько слов о бильярдах других мастеров.

Бильярды Якова Гоца в Ростове н/Дону имеют широкое и вполне заслуженное распространение по всему югу СССР, как ни в чем не уступающие по своим качествам бильярдам А. Фрейберга. Значительно хуже бильярды петербургского мастера Гардеса и московского Фега: они отличаются чересчур маленькими лузами при большой величине бильярдov,

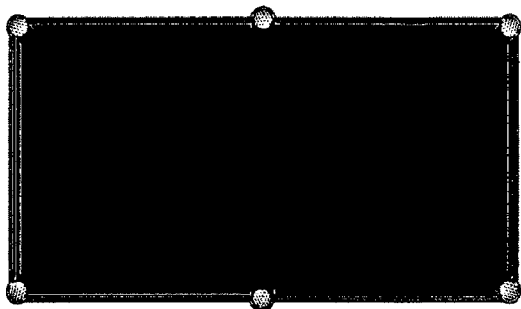


Рис. 11. Поверхность русского бильярда А. Фрейберга.

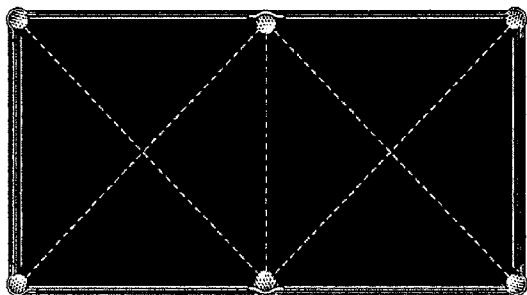


Рис. 12. Польский бильярд.

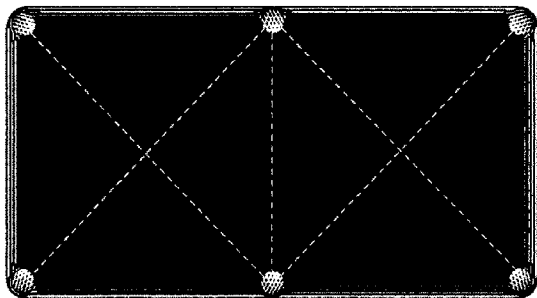


Рис. 13. Немецкий бильярд.

из-за чего на них невозможен целый ряд ударов; игра на них слишком однообразна. Еще ниже по своим качествам бильярды мастеров Шульца, Шольца и Зазулина, одними из главных недостатков которых является выскакивание шаров при сильном ударе (бильярды современного ленинградского мастера А. К. Фалина в Москве автору не встречались).

Здесь следует еще вкратце упомянуть об устройстве бильярдных других типов.

Польские бильярды невелики; борты их низки, из-за большой их эластичности (мягкости) на этих бильярдах сильно играть нельзя. Лузы вырезаны в бортах и сравнительно с шарами очень велики. Вследствие того, что плоскость бильярда у бортов понижена, шар сам тянется к борту, отчего все бортовые шары, даже неверно пущенные, легко падают в лузу даже при тихом ударе. В среднюю лузу бортовые шары также легко попадают.

Немецкие, так называемые венские, и французские бильярды с лузами очень напоминают польские. Сколько-нибудь сильным ударом на них совершенно нельзя играть из-за чрезмерной мягкости бортов. Луза вырезается в доске не полукругом, а целой окружностью, и выдается из-за борта в самой плоскости бильярда так, что бортовые шары являются здесь самыми легкими. По прилагаемым рисункам (рис. 11, 12, 13) легко заметить разницу между русским, польским и немецким бильярдами.

Английский лузный бильярд имеет большое сходство с польским и отличается от последнего лишь чрезмерно жесткой упругостью бортов и поэтому, в противоположность польскому и немецкому бильярду, на нем приходится пользоваться исключительно сильными ударами.

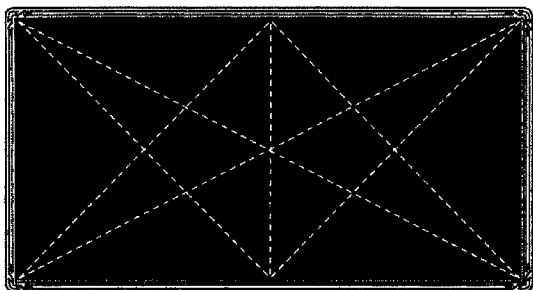


Рис. 14. Французский бильярд.

Наконец, очень распространен за границей безлузный французский и итальянский карамбольный бильярд почти повсеместно вытеснивший лузные бильярды. Отличительными его признаками

являются: отсутствие луз, небольшой размер (матчевый карамбольный бильярд имеет с наружной стороны в длину 3,10 м. и в ширину 1,55 м. и с внутренней стороны в длину 2,85 м. и в ширину 1,425 м.) и широкий, низкий и очень упругий борт. Об игре на нем будет сказано ниже (рис. 14).

Таким образом, следует признать, что самыми хорошими бильярдами являются русские, а из них лучшими — Фрейберговские и Гоцевские, как наиболее отвечающие требованиям хорошей игры: эти бильярды достаточно велики, в меру строгн, покрыты хорошим, тонким сукном, борты их средней упругости и лузы в них вырезаны правильнее, нежели у других бильярдov.

Поэтому, начинающему заниматься бильярдным спортом, да и тренированному, опытному игроку, следует играть на таких точных и хороших бильярдах, развивающих до высокой степени технику игры, и так как игра на неправильном бильярде или на польском и венском портят удар и прицел и иногда безвозвратно. Подтверждением того, что русские бильярды являются лучшими из других лузных бильярдov, служит тот факт, что отличные русские игроки, игравшие за границей на лузных бильярдах с местными мастерами игры, редко терпели поражение, и, наоборот, прославленные иностранные знаменитости, приезжавшие в Россию состязаться с русскими игроками, сплошь и рядом оказывались побежденными.

Но строгость и правильность самого бильярда еще не исчерпывает всех условий правильной игры. Необходимо также, чтобы и шары соответствовали бильярду, т.-е., чтобы диаметр лузы немного превышал диаметр шара. Только соблюдением математической пропорциональности между размерами бильярда, величиной луз и диаметром шаров и достигается настоящая строгость и правильность бильярда. Лучшими бильярдными шарами являются шары из старой слоновой кости, заключающие в себе продукты животного клея и обладающие необходимой упругостью.

В виду крайней их дороговизны (колоды в 16 шаров стоили от 250 р. — 370 р., в зависимости от их диаметра), а также в виду вредного влияния на них резкой перемены температуры, из-за чего они легко трескаются, шары следует очень беречь и держать в теплом и сухом помещении. Обыкновенно они весьма тщательно выточены. Для правильной игры они все должны быть одинакового диаметра, гладко отполированы и без выбоин. Очень важен размер шаров: чем меньше шар, тем легче и однообразнее игра. Поэтому, в русских играх неприятно играть шарами, диаметр которых меньше 67 мм. Но, с другой стороны, играть шарами диаметра больше 72 мм. — утомительно из-за трудности, а иногда и невозможности делать разнообразные удары. Уклонения в ту или другую сторону встречаются; особенно часто попадают шары меньше 67 мм.

На французском бильярде, где особенно применяются боковые удары, шары небольшие. От времени, под влиянием продолжительной игры, шары грязнятся. Для удаления грязи рекомендуется шары промывать с мылом и намыленными выставлять для просушки на солнце; после того как шары высохнут, слой мыла удаляют суконкой, и шары получают первоначальный блеск и белизну. Несмотря на то, что шары из слоновой кости являются лучшими для игры, за последнее время широко распространились шары из композиции. Дело в том, что слоновая кость дорожает чуть не с каждым годом из-за постепенного вымирания слонов; помимо этого, охоте за слонами и торговле слоновой костью часто сопутствовало зверство охотничьих экспедиций, когда, по свидетельству знаменитого английского путешественника и исследователя центральной Африки Стэнли, сжигались негритянские деревни и вырезывались поголовно целые племена. По словам Стэнли, «каждый бильярдный шар из настоящей слоновой кости стоит жизни одному человеку». В начале своего появления шары из композиции были влохи и не выдерживали сравнения с шарами из слоновой кости. Так называемые дрезденские шары самые дешевые, но в то же время и самые влохие: цена игры в 16 шаров только—45—50 р. Несколько лучше американские шары, изготовляемые из бумажной массы; они стоят 70—80 р. игра. И, наконец, лучшими шарами из композиции являются английские шары, так называемые бонзолиновые, из целлюлоида с костяными опилками, приближающиеся к шарам из слоновой кости как по своему виду, так и по упругости и весу. В некоторых играх употребляются раскрашенные шары. Стоимость игры в 16 шаров—150 р.

Существенной бильярдной принадлежностью является кий, т.е. палка, которою ударяют по шарам при игре. Обычная длина кия для игры на русском бильярде—от 1,42 м. до 1,47 м.: но часто встречаются уклонения в ту или другую сторону. Для карамбольного бильярда кий выработываются короче и легче по весу. Большею частью кии бывают составные, что сохраняет их прямизну, хотя они и дороже. От более толстого конца, охватываемого при игре рукой, кий к другому концу постепенно суживается и оканчивается кожаной наклейкой, прикрепляемой рыбьим клеем к тонкому концу. В толстый конец, называемый турняком, наливают свинец для придания кию тяжести; в зависимости от количества влитого свинца кии бывают различны по тяжести.

Так как от хорошего кия зависит большая доля успеха игры, то при выборе его следует руководствоваться пригодностью и споручностью. Пригодность кия определяется, главным образом, его уравновешенностью (центр тяжести—ближе к турняку), его прямизною, гладкостью, прочностью, хорошим качеством наклейки, упругостью (попадают дребезжащие кии, неприятно действующие на нервы, как

игрока, так и его партнеров, в особенности при серьезной игре). С под-ручность определяется:

1) нормальной длиной кия (обычно от носка до подбородка), которая может несколько меняться от величины бильярда и от характера игры: на большом бильярде удобнее играть более длинным кием, на меньшем бильярде — более коротким; более длинный кий удобнее для размаха и блестящих ударов, короткий — для отыгрывания и так называемой „прижимистой“ игры;

2) весом: важно, чтобы кий не тяжелил руку и не утомлял ее; легким кием удобнее играть „пистолетом“ (одной рукой), и можно производить самые разнообразные и тонкие удары; с тяжелым кием игра и однообразнее, и грубее. С другой стороны, нервная и напряженная игра невыгодно отражается на правильности ударов легким кием, тогда как тяжелый кий в данном случае более надежен; кроме того, чем крупнее шары, тем тяжелее должен быть кий;

3) остроконечностью: кий с тонким концом удобнее для прицела; более толстым кием удобнее и легче делать боковые удары, оттяжки и вообще более разнообразные удары;

4) нормы для величины обхвата турняка нет — нужно лишь, чтобы он был по руке.

В виду сказанного, надо считать, что начинающему игроку лучше всего пользоваться кием среднего веса с постепенным переходом на легкий кий; тяжелым кием играть лишь в исключительных случаях.

Наклейка должна быть шероховатой, в меру эластичной, верно насаженной на кий, не кривить; чересчур гладкая поверхность наклейки вызывает частые „киксы“ — осечки. Изобретательный А. Леман и тут предлагал существенное нововведение, состоящее в изобретенной им неупругой наклейки из твердой белой резины. Осуществление этого изобретения сулило многое: во-первых, не нужно было бы поминутно мелить кий и пачкать мелом руки и отчасти бильярдное сукно; при резиновой наклейке пользоваться мелом было бы совсем излишне; во-вторых, эти прочные наклейки долго не изнашивались бы; в-третьих, что самое главное, при этих наклейках были бы возможны все удары и при всяком положении кия. Но, к сожалению, и в данном случае это ценное изобретение по неизвестным причинам (вернее всего, из-за инертности бильярдных фабрикантов) не увидело света.

Цена киев — цельных белых — от 3 р. штука; составных из разного дерева — от 6 р. до 8 р. шт.; с инкрустациями — от 10 р. до 25 р. шт.; 100 шт. наклеек — от 2 р. до 3 р.

„Длинный кий“, значительно более длинный, чем обыкновенный, употребляется в тех случаях, когда другим кием нельзя дотянуться до

шара. Почему то они не делаются составными и отличаются грубой primitивностью; цена — от 2 р. 50 к. до 3 рублей.

Машинка — подпорка в виде дощечки с выемками для кия, насаженная перпендикулярно на длинную рукоятку, употребляется в тех случаях, когда нельзя играть левой рукой или когда невозможно иначе достать шар. Хорошие игроки не пользуются для облегчения игры ни „длинным кием“, ни машинкой, презирая эти приспособления.

Мазик представляет собой как бы переходную ступень от старинных бильярдных молотков к современному кию. Он состоит из небольшого скошенного деревянного бруска, с закруглением на конце, насаженного на длинную (с кий) палку, к нижней части которого и к закруглению приклеено сукно. Держа за самый конец, мазик толкают одной рукой, брусок скользит по сукну бильярда и ударяет в шар. Так как сравнительно многие играют исключительно мазиком и так как игра им совершенно отлична от игры кием, то здесь следует сказать об этой своеобразной игре несколько слов.

Начинающие впервые играть на бильярде из-за боязни порвать сукно обыкновенно учатся играть сначала мазиком. Но многие из них, привыкнув к нему, так и не переходят впоследствии к игре кием. Среди таких любителей иногда попадаются замечательные специалисты, не уступающие по силе игры и заправским игрокам, пользующимся нормальным кием.

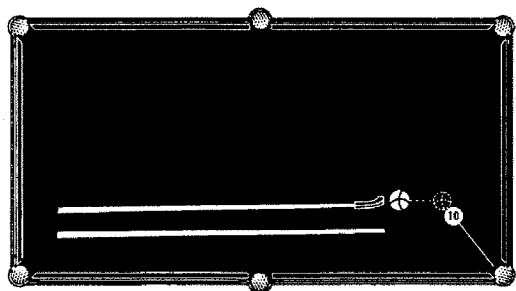


Рис. 15. Мазик и кий.

Хотя только одним кием можно достигнуть всех эффектов игры на бильярде, а мазиком этого сделать нельзя, но зато мазик имеет некоторые другие преимущества перед кием, делающие его в руках опытного игрока опасным конкурентом кию. Эти преимущества сводятся к следующим:

1) мазик по своей длине равен кию, но так как при игре мазиком его держат за самый конец, то отсюда ясно, что им легко можно достать

самые дальние шары; на прилагаемом рисунке видно (рис. 15), что шар, стоящий у угла, несравненно легче сыграть мазиком, чем кием;

2) хотя мазик и легче кия, но так как он может скользить за шаром, развивая постепенно его скорость, то в этом случае сила удара мазиком может быть колоссальной и совершенно несравнимой с силой удара даже тяжелого кия;

3) большинство разнообразных ударов возможно производить и мазиком, как, например, „накат“ и „клапшотс“; чистая „оттяжка“ хотя и невозможна, но зато возможна „оттяжка боковником“ в тех случаях, когда шар, по которому делают удар с оттяжкой, стоит у борта, и, наконец,

4) мазиком возможны отыгрыши не только „тонкой резкой“, „тонким тушем“ и „контртушем“, но особенно при игре отраженных шаров; пользоваться „выходом“ для мазика хотя и затруднительнее, чем для кия, но все же возможно. (Объяснения терминологии ударов, „отыгрыша“ и „выхода“ — см. главы 6, 7, 8). Отсюда ясно, что распространенное пренебрежение большинства игроков к мазиком совсем не обосновано. Цена мазика та же, что и машинки — от 1 р. 50 к. до 3 р.

Лучшим мелом служит простой и мягкий мед, но отнюдь не чересчур твердые и сухие меловые таблетки. Пользуясь мелом, им нужно мести лишь наклейку, а не весь тонкий конец кия, что, в конце-концов, его портит; можно мелить и руку в той части, по которой скользит кий при ударе.

Кегли употребляются в целом ряде специальных кегельных партий, о которых подробно будет сказано в свое время, и тщательно вытачиваются из пальмового и черного дерева; цена за игру в 5 кеглей — 1 р. 50 к.

Барак представляет собою мраморную доску с 25-ю углублениями („лунками“) с №№ от 1 до 25. С одной стороны доска имеет скат. Приподнятой стороной барак приставляется к ближнему короткому и правому длинному борту. Так как игра в барак так же, как и „Бикс“ (собственно китайский бильярд), имеет очень мало отношения к собственно бильярдной игре и зависит больше всего от случая и почти не требует от играющего умения, то подробнее на ней останавливаться не стоит. Цена доски для игры в барак — 30 р.

Треугольник — рамка из трех дощечек, равной длины — служит для правильной постановки „пирамидки“. Стоит 1 р. 50 к. — 2 р.

К второстепенным бильярдным принадлежностям относятся орехи — деревянные шарики с №№ для определения очереди играющих путем жеребьевки; рулетка — в виде карманных часов с №№ и быстро бегающей стрелкой после пуска пружины; служит для той же цели, что и орехи; доска для алягера — грифельная, в ореховой или дубовой раме, служит для записей „крестов“ в эту игру; стоит от 3 р. до 12 р. и, на-



конец, стенные счета — для учета количества очков в карамболь.

В заключение следует несколько остановиться на бильярдной терминологии.

Большинство терминов французского происхождения, и значительная их часть, так сказать, обрусела. В силу этого выработался своеобразный бильярдный жаргон, иной раз отдающий трактирной атмосферой и малопонятный для неиграющего на бильярде. Как бы то ни было, поскольку эти термины приобрели права гражданства, будучи у нас во всеобщем употреблении, а новых терминов еще нет, постольку их и приходится объяснять.

Предварительно не мешает подробно ознакомиться с полем бильярдной доски, на которой происходит игра.

1) Поле бильярдной доски (рис. 16) ограничено четырьмя бортами, из которых два меньшей длины называются короткими, а два более длинных — длинными бортами. Всякая игра на бильярде обязательно начинается от любого короткого борта, который в таком случае носит название прислона, а противоположный борт — чердака. Длинный борт, находящийся налево от играющего от прислона, называется левым бортом, борт же, лежащий по правую руку, — правым бортом.

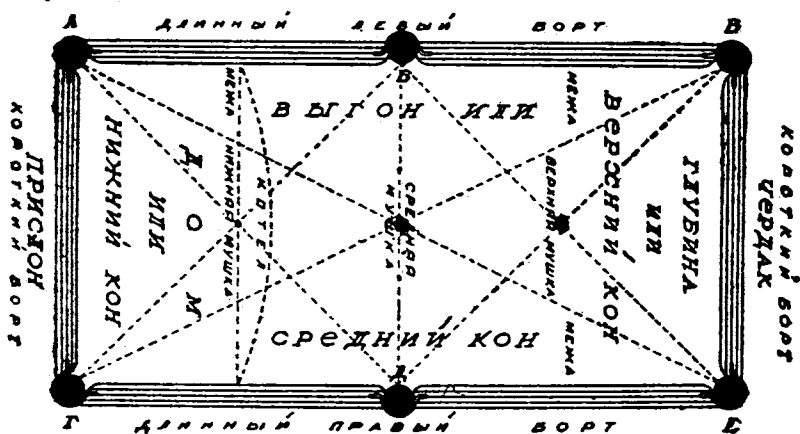


Рис. 16. Поле бильярдной доски.

2) Местонахождение на поле трех основных точек, называемых мушками, или точками, определяется точками пересечения основных линий на бильярде: точка пересечения диагоналей всего поля называется средней мушкой; она и четыре точки вокруг нее определяют положение кеглей в некоторых кегельных партиях.

3) Нижняя мушка является точкой пересечения двух малых диагоналей, соединяющих две средних лузы с двумя угловыми лузами со стороны прислона; верхней мушкой называется точка пересечения двух таких же диагоналей с противоположной стороны бильярда.

Перпендикулярные линии, соединяющие длинные борты и проходящие через нижнюю и верхнюю мушки, называются межами, при чем межа, проходящая через нижнюю мушку, определяет границу дома или нижнего кона, заключенного между нею, отрезками длинных бортов и прислоном; из дома делают выставку шара при начале игры и в некоторых других случаях, о чем будет сказано ниже. Таким же образом противоположная межа определяет глубину или верхний кон, где выставляется, между прочим, и пирамидка, передний шар которой ставится на верхнюю мушку. Наконец, средняя часть бильярда, заключенная между межами, носит название выгона или среднего кона; линия, соединяющая средние лузы, называется линией средних луз.

Ознакомившись с названиями основных линий и точек на бильярде, следует перейти к объяснению дальнейших терминов бильярдной игры. При этом надо иметь в виду, что большинство из них будет подробно объяснено позднее, при разборе ударов, отыгрыша и выхода; пока же для удобства даются лишь первоначальные сведения. Реже встречающиеся термины помещены в скобки рядом с обычно принятым названием однозначущего понятия.

Абриколь (бриколь, отскок) — представляет собой вид дуплета (см. ниже), т.-е. такое отражение шара от борта, которым пользуются, когда стоящего у самой лузы шара нельзя иначе играть (рис. 17); это мало надежный прием и применяется лишь в исключительных случаях.

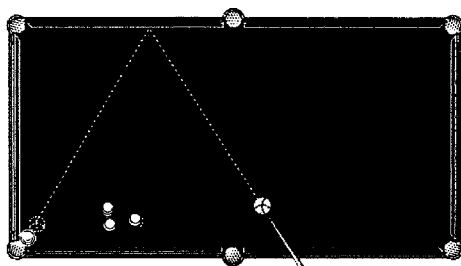


Рис. 17. Абриколь.

Афера — термин, чаще всего употребляющийся в партиях алягер взять на аферу — сыграть за другого.

Белый — так называется для краткости и в отличие от битка всякий шар, в пирамидке и во всех партиях с одноцветными белыми шарами, а также белый шар в партиях с цветными шарами.

**Биток** (свой шар, игральный, красный) — шар, по которому ударяют кием.

**Билия** — шар.

**Боковик** (француз, французский удар) — удар кием по битку в точку, лежащую по ту или другую сторону от вертикальной линии битка, проходящей через его центр (рис. 18).

**Бортовик** (бортовой шар) — шар, стоящий у самого борта (рис. 19).

**Взять шар** — прицелиться по шару.

**Видно или не видно шар** — когда видна или не видна точка прицела.

**Шар висит над лузой** — так говорят, когда шар находится так близко от лузы, что достаточно малейшего по нему толчка, чтобы он в нее свалился; такие шары называются еще мертвыми шарами (рис. 18)

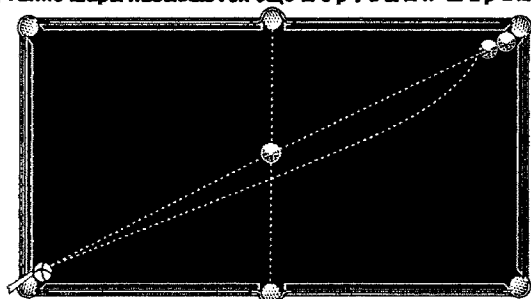


Рис. 18. Боковик (дуговик).

**В доб** — удар битком по центру игаемого шара.

**В под шара** — удар битком по точке игаемого шара, находящейся между его центром и краем.

**Вразрез** — удар битком одновременно по двум близко стоящим друг от друга шарам.

**В среднюю** (в середину) — так говорят, когда назначают шар в среднюю лузу и когда эта луза, шар и биток находятся на одной прямой или близко к прямой линии.

**В угол** — назначение шара в угловую лузу, когда она, шар и биток находятся на одной прямой или близко к прямой линии.

**Выставка** — выкатывание битка кием из дома в начале большинства партий, или тот случай, когда шар ставят на бильярд рукой.

**Выход** — прием, посредством которого играющий, положив в лузу шар, одновременно выходит битком под другой так, что последнего можно легко играть.

**Дуговик** — специальный вид боковика (рис. 18), когда свой шар после удара описывает кривую.

**Дудлет** — отражение шара от одного борта (рис. 20).

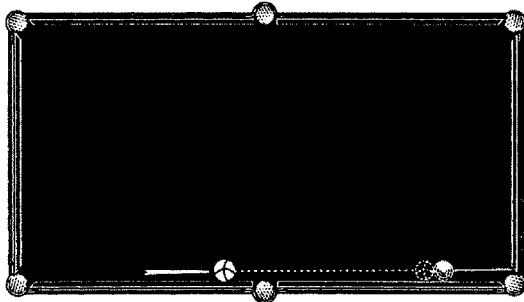


Рис. 19. Бортовик.

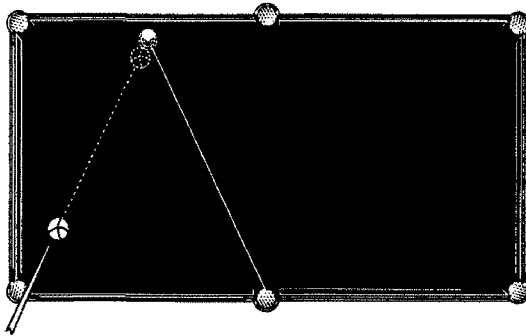


Рис. 20. Дуплет.

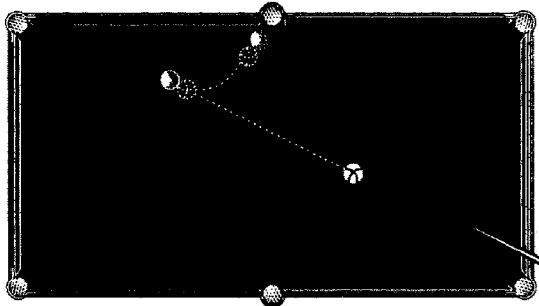


Рис. 21. Карамболь.

**Жать** — когда один игрок вынуждает систематически другого игрока играть от борта.

**Жаться** — боязливо играть, постоянно отыгрываясь.

**Желтый** — так для краткости называется желтый шар.

**Завинтить (закрутить)** — придать своему шару сильное и притом только боковое вращение.

**Заяц** — см. „шаро“

**Карамболь (карамболяж)** — последовательное и от одного удара столкновение битка с двумя или более шарами (рис. 21).

**Катрбан** — отражение шара от четырех бортов (рис. 22).

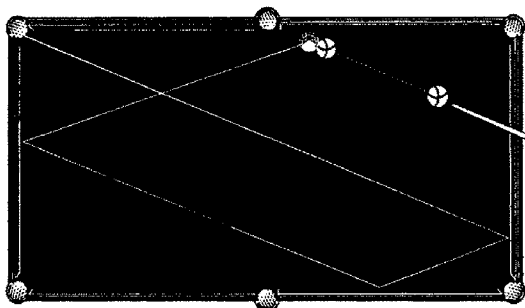


Рис. 22. Катрбан.

**Кикс (осечка)** — соскочивший удар кия по битку, получившему от этого лишь весьма незначительную часть силы нанесенного удара, отчего биток лишь слегка сдвинется с места; **с кик с о в а т ь** — сделать кикс.

**Кладка (делание шаров)** — падение в лузу назначенного шара.

**Клапшtos** — удар кием в центр битка и в плоскости, параллельной бильярду, вследствие которого биток, после столкновения с центром другого шара, тотчас останавливается, а другой шар, получив, в свою очередь, почти всю силу удара битка, катится в направлении и со скоростью первоначального удара.

**Коле (прилил)** — положение битка вплотную к борту.

**Контра (контровая)** — так обычно называется решающая партия между двумя партнерами, имеющими одинаковое число выигранных партий.

**Контр-туш** — обратный удар отраженного от борта шара по битку (рис. 23).

**Круазе (оборот, оборотный)** — специальный вид дуплета, когда биток, ударив вкось по шару, пересекает путь, по которому пойдет отраженный от борта шар (рис. 24).

**Маркёр** — наемное лицо, на обязанности которого лежит обслуживание играющих на бильярде и присмотр за ним.

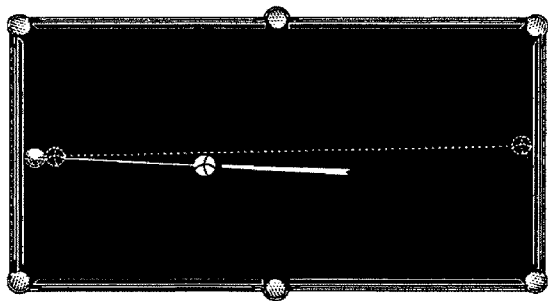


Рис. 23. Контр-гуш.

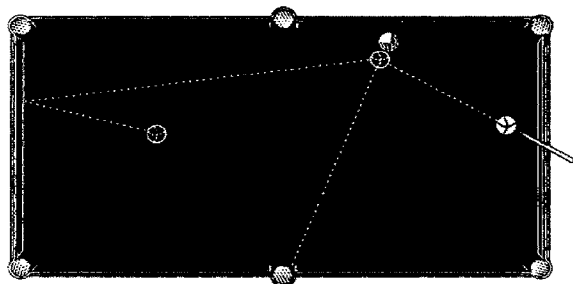


Рис. 24. Краузе.

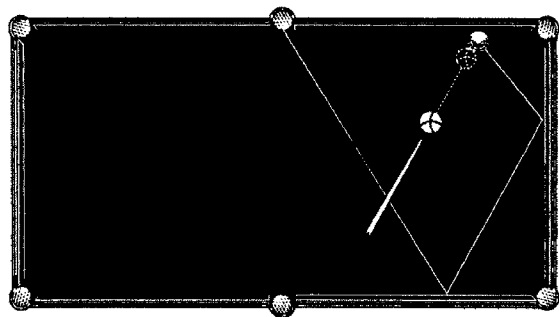


Рис. 25. От трех бортов.

**Маска**—когда из-за одного или нескольких шаров, стоящих по дороге, „не видно“ другого шара, который хотят сыграть; иногда в таком случае говорят, что шар „замазан“ (рис. 17).

**Накат**—удар кием в плоскости, параллельной к бильярду, в верхнюю часть битка, лежащую над его центром; благодаря этому удару биток, после столкновения с другим шаром, сохраняет свое поступательное движение и катится вслед за ним.

**На себя (провал)**—случай, когда биток падает в лузу.

**От трех бортов (трубан, квадрат)**—отражение шара от трех бортов (рис. 25).

**Оттяжка**—удар кием в плоскости почти параллельной (а иногда и под углом) к плоскости бильярда в часть битка, лежащую ниже его центра; при оттяжке биток, после столкновения с другим шаром, на мгновение задержавшись на месте, откатывается назад.

**От шара**—случай, когда играемый шар, коснувшись другого, падает в лузу (рис. 26).

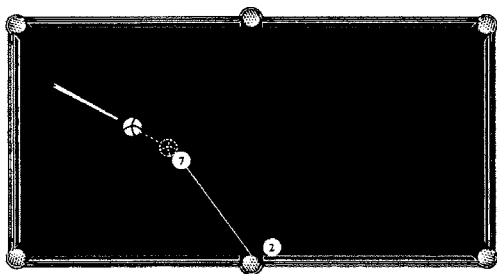


Рис. 26. «От шара».

**Отыгрыш**—прием, посредством которого биток ставится в положение неудобное для игры; отсюда термин — „отыгрываться“.

**Перескок**—удар кием в низ битка под большим углом к плоскости бильярда; благодаря этому, биток перескакивает через другой шар и катится в направлении удара.

**Пистолетом (тычком)**—способ игры одной рукой.

**Подставка**—такое положение шара, когда сыграть его очень легко.

**Прямой шар**—такое расположение шаров, когда биток, играемый шар и луза, в которую играют, лежат на одной прямой линии (рис. 27).

**Разбивка**—удар битком по шарам, стоящим вместе.

**Резать (резка)**—ударить битком в бок играемого шара, благодаря чему последний уклоняется под большим или меньшим углом от линии направления удара; отсюда выражение „перерезать“—обозначает

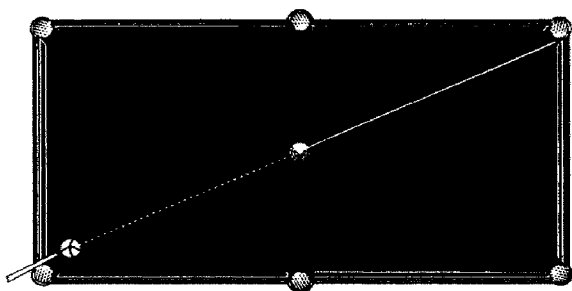


Рис. 27. Прямой шар.

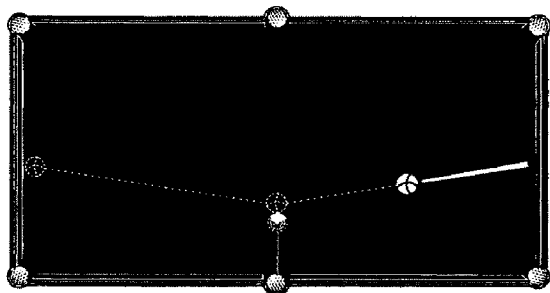


Рис. 28. Резка.

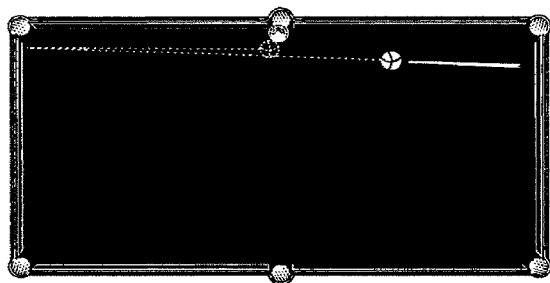


Рис. 29. С тыла.



случай, когда играемый шар взят под более острым углом к принимающей лузе, чем то следовало, и, наоборот, „недорезать“ — представляет собою случай, когда шар взят под более тупым углом (рис. 28).

Рока мбодь — повторное столкновение битка с уже скарамблированным шаром.

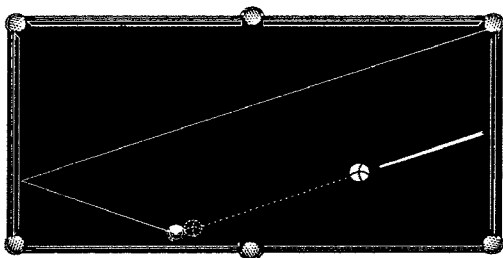


Рис. 30. Триплет.

Сделать шар — положить ударом битка играемый шар в лузу.

С кия — так говорят, когда игрок кончает партию с одного удара.

Скула (щечка, губа) — закругление борта у лузы.

С рук — из дома.

С тыла — представляет собою частный случай абриколя, когда шар получает удар от битка, отраженного от борта, при чем точка удара битка по шару находится с противоположной стороны местонахождения битка перед ударом (рис. 29).

Сухая — так называется проигранная партия, когда проигравшему не удалось сделать ни одного шара или очка.

Триплет — отражение шара от двух бортов (рис. 30).

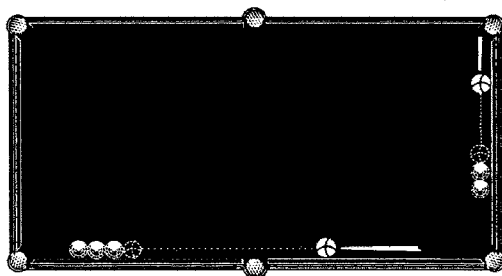


Рис. 31. Через шар и шаром.

Фуксовая партия — случайно выигранная.

Через спину — переключивание кия за спину для удара.

Туш — всякое прикосновение во время игры к любому шару.

Фора — дача вперед нескольких очков или шаров лучшим игроком худшему.

Фукс — случайность в игре; отсюда — фуксовый шар, шар, неожиданно упавший;

**Через шары** — удар битком, передаваемый играемому шару, через несколько шаров.

**Чисто** — выражение, употребляемое для обозначения случая, когда играемый шар, пойдя по назначению, не заденет за другие шары.

**Шаром**, через шар — удар битком, передаваемый играемому шару посредством другого шара. Заяц — частный случай игры „шаром“, когда играемый шар и другой шар стоят вплотную друг к другу (рис. 31 и 32).

**Штос** (штрих) — удар кием по своему шару и вообще всякий удар.

В этот перечень общеупотребительных выражений в бильярдной игре не вошли: 1) названия различных партий, как ниже помещенных в отдельных главах, и 2) такие выражения, как „маз“, „ответать“, „куш“, „на пе“ и т. п., т.-е. термины, которые давно пора сдать в архив, как связанные исключительно с денежной игрой.

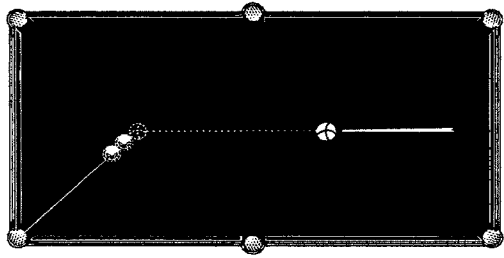


Рис. 32. «Заяц».

### III. ТЕОРИЯ ИГРЫ.

#### Предварительные замечания; положение игрока у бильярда, размах, прицел.

Большинство иностранных авторов книг о бильярде, будь то первоначальное руководство для начинающих игроков, или научный трактат, грешили одним общим для них недостатком: они слишком много уделяли внимания теории игры, подразумевая под ней почти исключительно физико-математические законы, механическую теорию движения шаров на плоскости, и выводы чистой математики уснащали многочисленнейшими и сложными алгебраическими и тригонометрическими формулами; с другой стороны — они недостаточно разрабатывали техническую сторону вопроса, и, таким образом, даже самые известные из них, как Кориолис, Эйлер и Богумил, и даже Ахард, труды которых считаются классическими, вряд ли могли бы заинтересовать не только начинающих русских игроков, но и специалистов бильярдной игры. С этой узкой точкой зрения на теорию бильярдной игры, как исключительно на комплекс физико-математических законов, нельзя согласиться. Прежде всего, теория игры должна учить играть, т.-е, указав на некоторые основные физические законы движения, столкновения и отражения упругих тел на плоскости, без элементарного знакомства с которыми многие эффекты бильярдной игры были бы непонятны, — теория должна наглядно и последовательно раскрыть весь процесс игры; благодаря этому, она ускоряет и сокращает практику игры. Действительно, порой встречаются превосходные игроки, с прирожденными способностями, но достигшие сравнительно высокой техники лишь путем постоянной многолетней практики; да и то некоторые приемы игры, основанные на знании теории, являются для них новостью и нередко ставят втупик.

Далее, теория учит умению рассчитывать, благодаря чему бильярдная игра получает сходство с шахматами. В этом смысле расчет, основанный на знании теории, можно назвать тактикой. Отсюда ясно преимущество тактики над голой практикой: в то время как практика, не подкрепленная знанием теории, в лучшем случае позволяет более или менее успешно пользоваться каждым данным положением и выпутываться из каждого затруднения, не идя дальше одного — двух ходов, — в это время тактика, исходя из умения пользоваться теоретическим расчетом, создает собственный план действий, основанный на

умении комбинировать; она подсказывает игроку не только ближайший более выгодный ход, но рисует перед его воображением целый ряд последующих ходов и мыслимых возможностей. У нас тактическая игра на бильярде встречается очень редко; на Западе же, особенно у немцев, французов и англичан, она на первом плане.

Наконец, рука об руку с тактикой должна идти техника игры, т.-е. практическое приложение теории, заключающееся в умении пользоваться разнообразнейшими приемами игры, основанными на знании некоторых физических законов.

Таким образом, в дальнейшем сначала будут даны: 1) предварительные и необходимые указания, как стоять во время игры, что такое размах и прицел; 2) затем — теоретические сведения о движении, столкновении и отражении упругих тел вообще и бильярдных шаров, в частности, и, наконец, 3) описание самой техники игры с раскрытием, попутно как всего процесса игры, так и всех возможностей состязания.

Стоять у бильярда во время игры следует совершенно неприужденно и спокойно, не гнуться и не напрягаться; при таком положении, даже при продолжительной игре, устают одни ноги, что, конечно, не может принести никакого вреда здоровью.

Рассматриваемая ниже постанова корпуса, головы и рук, главным образом, применима в большинстве случаев игры, когда свой шар можно легко достать; в иных случаях, конечно, приходится иногда делать те или иные отклонения от общих правил.

Корпус должен находиться в вертикальном положении, спина — не согнута, все туловище — повернуто левой стороной к кию, положенному для удара на левую руку, при чем левым бедром слегка касаются края бильярда, ноги должны быть чуть согнуты в коленях, а голова при прицеливании — лишь немного наклонена; многие игроки считают, что для верного прицеливания необходимо низко наклоняться; это совсем ошибочный и ни на чем не основанный взгляд; наоборот, такое положение головы и тела только вредит верности прицела и удара, не говоря уже о том, что оно и утомительно, и некрасиво. Нельзя наваливаться всей тяжестью тела ни на обе руки, ни на одну левую руку, так как это неизбежно вредит верности удара (рис. 33).

Взяв правой рукой кий, держа его свободно, отнюдь не зажимая его в кулаке, легко охватив турник концами пальцев правой руки; тонкий же конец кия, сантиметров за 20—25 до наклейки, накладывают на левую руку, положенную на доску или борт бильярда. Для достижения красивого и верного удара важно развить гибкость кисти; с этой то целью и охва-

тывают турник только концами пальцев так, что кий лежит на средних суставах слегка согнутых пальцев правой руки, а большой палец лишь слегка охватывает и придерживает кий с обратной стороны.

В момент удара плечи должны быть неподвижны, руки не должны быть чересчур расставлены, правую руку следует немного согнуть в локте, не поднимая его слишком высоко вверх. Самый удар производится размахом правой руки, держащей кий. При малом размахе двигается лишь кисть руки, от локтя, но отнюдь не плечом. При соблюдении этих условий кий ходит в руках свободно и плавно, в плоскости, почти параллельной к плоскости бильярда, что необходимо для правильного удара, и не уклоняется в сторону от линии прицела. Конечно, такой правильный удар и размах не дается сразу, а вырабатывается практикой.

Кисть левой руки ставится на бильярд, при чем край ладони и четыре пальца упираются в его поверхность, а большой слегка припод-



Рис. 33. Правильное положение игрока у бильярда.

нимается, прижимаясь своим суставом к указательному пальцу и образуя с ним угол, по вершине которого и скользит кий в момент удара. При таком положении левой руки достигается наибольшая ее устойчивость. В некоторых случаях, как, например, тогда, когда удару по битку, при указанном положении левой руки, препятствует другой шар, сзади него находящийся, — прибегают к другому способу постановки левой руки:

ладонь и кисть приподнимается и рука получает упор лишь в среднем и безымянном пальцах (рис. 34).

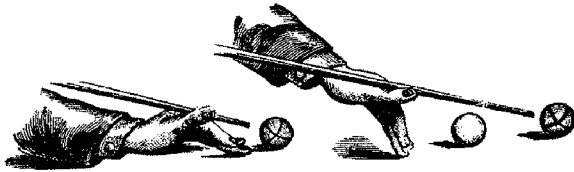


Рис. 34. Правильное положение левой руки.

Некоторые игроки пользуются и другими приемами постановки левой руки, как показано на рис. 35, которые нельзя признать правильными, так как при них нарушается или основное правило — устойчивость руки, или рука, сохраняя устойчивость, не может менять высоту угла над бильярдом, между большим пальцем, по которому ходит кий, и остальной кистью, тогда как при правильном положении, сгибая пальцы к краю ладони, этот угол может приподниматься или опускаться при сохранении той же устойчивости руки.

Для выполнения наклонных ударов при всяких оттяжках существует очень удобный прием, когда кий держат на вывернутой вверх ладони правой руки; однако, этот прием не рекомендуется для начинающего игрока, так как требует известной опытности и уже выработанного умения пользоваться нормальными приемами.

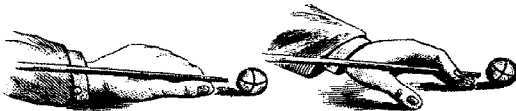


Рис. 35. Неправильное положение левой руки.

В тех случаях, когда свой шар стоит далеко и обычным способом до него дотянуться нельзя, то или прибегают к машинке или длинному кью, или играют „пистолетом“, левой рукой или „через спину“. Так как машинка и отчасти длинный кий уравнивают игру всех и тем самым умаляют спортивный интерес, то хорошие игроки ими пренебрегают и в вышеуказанных случаях пользуются любым из последних трех приемов, умение владеть которыми всегда отличает хорошего игрока и часто влияет на выгодный для него исход состязания.

Левой рукой играют совершенно так же, как и правой, но только кий держат левой рукой и кладут тонкий конец его на правую руку; в остальном — так же, как и при игре правой рукой.

При игре пистолетом (тычком) приподнимают кий одной рукой за турняк, прицеливаются и не резко ударяют по своему шару. Для прицеливания одни предпочитают класть на бильярд сзади битка легкий конец кия и приподнимать его лишь в момент удара; другие — держать его все время навесу. Первый способ удобнее второго, так как при нем рука меньше утомляется и поэтому самый удар вернее.

Иногда в тех случаях, когда можно было бы играть „пистолетом“, многие играют турняком, т.-е. кладут кий на бильярд, обратив его толстый конец к битку, и играют, как мазиком; это неудобный и неверный прием, часто не дающий желаемого результата.

В тех же случаях, когда необходимость вынуждает играть левой рукой, можно играть и „через спину“. При этом приеме кий закладывается за спину, правая рука обхватывает турняк, а левая рука поддерживает тонкий конец кия, т.-е. в остальном здесь играют так же, как и при нормальной игре правой рукой (см. рис. 36).



Рис. 36. Прием игры „через спину“.

Некоторые из впервые начинающих играть из-за боязни поврать суюю и оплатить его стоимость учатся играть не кием, а мазиком. Не отрицая некоторых положительных качеств игры мазиком, тем не

денее надо признать, что такое учение не принесет никакой пользы желающему выучиться играть кием, так как разница в самой технике игры тем или другим слишком значительна.

Усвоив основные правила, как надо держать кий и пользоваться им, нужно познакомиться теперь с истинной точкой прицела.

Она представляет собой воображаемую на играемом шаре конечную точку прямой линии, проходящей через центр шара и продолженной до середины устья лузы; играемый шар, получая в этой точке удар кием или шаром, неминуемо свалится в данную лузу. На прилагаемом рисунке (рис. 37) такой точкой желаемого прикосновения шаров является точка *m*. На практике молодым игрокам можно посоветовать следующий прием нахождения точки прицела: сначала прицелиться кием по играемому шару в принимающую лузу и по найденной таким образом точке прицелиться затем своим шаром. Этим приемом никогда не пользуются опытные игроки, как умеющие одним взглядом определять, куда надо ударить играемый шар, чтобы он свалился в лузу.

Очевидно, что на строгих и хороших бильярдах для каждого шара по отношению к каждой лузе истинная точка прицела только одна. На легких же бильярдах с большими лузами и маленькими шарами об этом законе говорить не приходится; тут шары легко валятся в лузы, даже при приблизительно верных ударах.

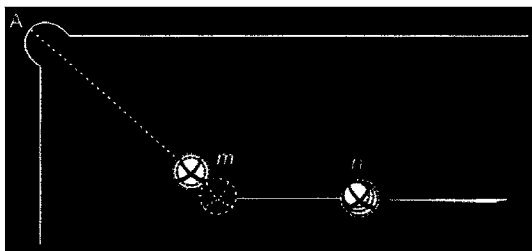


Рис. 37. Истинная точка прицела.

Чтобы быть уверенным, что шар попадет в желаемую лузу, надо уметь верно целиться и правильно ударять по шару. Для этого кий должен совпадать с продолженной линией прицела, т. е. воображаемой линией пути своего шара, до соприкосновения его с истинной точкой прицела играемого шара (линия *pm* на рис. 37); это совпадение и называется верным прицелом. При боковых французских ударах кий, хотя и может не совпадать с линией прицела, но должен быть ей параллельным, а свой шар во всяком случае — пойти по ней. Всякое дру-



гое уклонение кия в ту или иную сторону от линии прицела даст так называемый фальшивый прицел. Здесь своевременно предупредить об опасности чрезмерно пользоваться боковыми ударами при делании каров, так как эти удары, будучи главным образом полезны при „отыгрыше“ и отчасти при „выходе“, в конце-концов портят верный прицел. Этим и объясняется преимущество игры русских игроков, умеющих при случае владеть и боковиками, перед иностранцами, пользующимися исключительно боковыми ударами в карамбольных партиях, где такие удары безусловно имеют все преимущества.

Когда точка прицела видна, говорят, что „шар виден“; когда же она не видна, говорят: „шара не видно“.

Но одного умения целиться недостаточно: нужно уметь и верно ударить. Для этого необходимо следить, пока путем долгой практики не выработается точный удар, чтобы кий в момент удара не выходил из совпадения с линией прицела. Можно вполне верно прицелиться, но, свернув кием при ударе с линии прицела, шар не упадет в лузу. Только при внимательном наблюдении своих ударов возможно избавиться от недостатков своей игры.

---

#### IV. ОБ УДАРАХ УПРУГИХ ТЕЛ И О ДВИЖЕНИИ, СТОЛКНОВЕНИИ И ОТРАЖЕНИИ БИЛЬЯРДНЫХ ШАРОВ.

Так как бильярдная игра в общем сводится к движению шаров на плоскости, их столкновению и отражению, то, для уяснения хотя бы некоторых положений игры, было бы полезно сначала вкратце познакомиться с тем, что об этих явлениях говорит физика. Рассмотрим, во-первых, движение шара.

Закон физики, установивший, что шар во всяком положении прикасается к плоскости, на которой он находится, лишь в одной точке, может быть, без особенной натяжки, применен и к бильярду, хотя строго говоря: 1) его плоскость, покрытая сукном, не абсолютно ровна, а шероховата; 2) шар не безукоризненно кругл и 3) плоскость доски и бильярдного шара упруги и, в силу этого, имеют не одну точку соприкосновения.

Точка соприкосновения шара с плоскостью разлагается на 2 точки: точку шара касательную и точку плоскости (опоры). Если касательная точка изменяет свое положение по отношению к точке опоры, то шар получает движение. Эти движения различны и подразделяются, прежде всего, на движения: 1) вращательное (волчок, глобус), 2) скользящее (заторможенное колесо) и 3) катящееся (колесо), которое, в свою очередь, может быть: а) поступательным и б) обратным. И, наконец, движение может быть простым и сложным. Простым оно бывает тогда, когда направление его совпадает с окружностью какого-либо одного из диаметральных сечений шара и не изменяется. Сложное же движение совершается тогда, когда при перемещении шара одновременно сочетаются два или несколько простых движений, и при этом по осям, наклонным или вертикальным к плоскости бильярда, например, вращение со скольжением при боковых ударах. Отсюда закон физики: одно и то же тело может одновременно производить несколько движений (луна, вращаясь вокруг своей оси, в то же время вращается вокруг земли и с нею вокруг солнца; артиллерийский снаряд при своем полете, вращаясь вокруг своей оси, одновременно имеет и поступательное движение и т. д.).

Всякая причина, изменяющая покой или движение тела, в физике имеет название силы. В применении к частному случаю, к бильярду, —

этой силой является толчок по шару, производимый ударом кия или другим шаром и выражающий свое действие в двух отношениях: 1) в скорости движения и 2) в его направлении. Скорость зависит от силы и продолжительности удара, веса шара и противодействия всех факторов сопротивления. Направление же, является результатом взаимодействия двух равнодействующих сил и выражается в произведении нормальной силы, напирющей на центр тяжести шара и силы тангенциальной (действующей на одну из точек, лежащих на окружности какого-либо меридиана или экватора шара).

Все вышеуказанные движения шаров имеют место и на бильярде и подчинены тем же законам.

Но прежде, чем показать, как на бильярде конкретно осуществляются в отношении движений шара данные физики, необходимо сказать еще несколько слов о столкновении и отражении упругих тел вообще и, чтобы не утомлять читателя, этим и ограничиться в изложении теоретических законов физики.

Удар упругих тел составляет целый отдел общей физики и в настоящее время подробно разработан, в особенности в отношении тел, получающих центральный удар; что касается теории эксцентрических ударов, под влиянием которых происходят сложные движения тела, то она менее разработана, как имеющая дело с еще не вполне разъясненными явлениями. Общеизвестный прибор Гравезанда, иллюстрирующий законы лишь центральных ударов, слишком примитивен, другие же приборы в физических кабинетах как-будто не встречаются.

Вообще установлено, что столкновение упругих тел производит тем более разнообразные действия, чем большим числом условий усложняется удар, последствия которого зависят от: формы тела, его калибра, однородности составляющей его массы, упругости, скорости, угла, под которым произошел удар, направления, центральности или эксцентричности этого удара и т. д. Условия же, при которых в бильярдной игре происходит столкновение упругих тел (шаров) не столь многочисленны и, следовательно, легче поддаются анализу, потому что: 1) форма, объем, масса и упругость всех шаров одной и той же игры („пирамидка“, „пять шаров“ и т. д.) — одинаковы, 2) скорость, угол и направление удара, а также цель движения шара, зависят от игроков. Следовательно, этот второй фактор, зависящий от воли человека, хотя и не поддается математической формуле, но способен подчиняться сознательному знанию теории.

Можно было бы перечислить еще несколько законов физики, имеющих практическое осуществление на бильярде, но о них, а также об их применении, в целях большей ясности и наглядности, будет сказано позднее при описании ударов бильярдных шаров.

Как было уже отмечено, все движения шара подразделяются на простые и сложные. В применении к бильярду можно сказать, что простые движения шара вызываются прямым ударом кия по битку, т.-е. по одной из точек, лежащих на его вертикальной плоскости, проходящей через центр шара; сложные же движения достигаются боковым ударом кием по одной из точек своего шара, лежащих по ту или другую от этой плоскости.

При этом следует запомнить, что описываемые ниже удары происходят при условии, когда шары прямые, т.-е. когда направление удара и центры своего и играемого шара лежат на одной прямой линии или близко к ней.

Из прямых ударов первым и основным является клапшtos, основанный на законе физики, выражающемся в том, что при столкновении на плоскости движущегося шара, имеющего одно поступательное движение, с другим шаром, однородным с первым по объему, массе и упругости, — ударивший шар, передав другому всю скорость и направление своего движения, остановится на месте в момент столкновения, а второй шар, после удара, покатится со скоростью и в направлении полученного удара от первого шара.

Для получения клапштоса необходимо ударить кием в центр своего шара и в плоскости, параллельной плоскости бильярда, так, чтобы биток столкнулся с центром играемого шара (рис. 38).

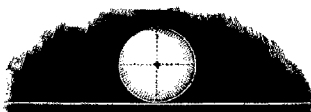


Рис. 38. Точка удара при клапштосе.

Кстати сказать, последнее условие необходимо также и для выполнения нижеописываемых ударов — наката и оттяжки.

Точка удара кием как при клапштосе, так и при описании последующих ударов, на прилагаемых рисунках обозначена +.

Этот удар очень эффектен и полезен и чаще всего применяется при отыгрыше и в партии алягер; к сожалению, он не всегда возможен, и выполнить его с успехом, когда, например, биток прилипнет к борту, доступно лишь высокому мастеру игры, да и то далеко не всегда.

К клапштосу, как и ко всем бильярдным ударам, применим следующий основной закон бильярдной игры: трудность исполнения удара пропорциональна расстоянию между шарами.

Эффекта клапштоса можно достигнуть посредством резкого и сильного удара под низ своего шара и тогда, когда свой шар стоит у борта, — ударом по битку под большим углом к плоскости бильярда,

или когда биток и играемый шар на очень большом расстоянии друг от друга. Но все эти удары, доступные по своей трудности выполнения только лучшим игрокам, не могут быть отнесены к нормальному виду кляштыса.

Следующий прямой удар — накат. Его действие состоит в том, что биток, под влиянием удара по нему кием в одну из точек, лежащих в его вертикальной плоскости и выше его центра, приобретает поступательное и добавочное вращательное движение; столкнувшись с центром играемого шара, биток не остановится на месте, как при кляштысе, а лишь на мгновение задержавшись, покатится дальше вслед за шаром, получившим удар, не изменяя первоначального направления.

Объяснение этого явления кроется в том, что биток, при ударе кием в его верхнюю часть, получает не только поступательное, но и усиленное вращательное движение сверху вниз, и в направлении удара, которое и заставляет его, после столкновения с другим шаром, продолжать движение. Иначе говоря, свой шар при столкновении с другим теряет силу своего поступательного движения, переданную другому шару, а его вращательное движение после столкновения трансформируется в поступательное, благодаря которому после удара он и не останавливается.

Накат достигается несколько протяжным, так называемым „длинным“ и плавным ударом кия по верхней части своего шара, расположенной перпендикулярно к центру шара, и в плоскости, параллельной бильярду (рис. 39).

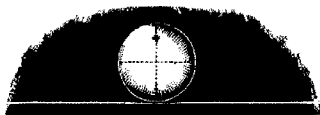


Рис. 39. Точка удара при накате.

Накат, относясь к самым легко исполнимым ударам, так как при пользовании им легче всего целиться и нанести верный удар, часто употребляется, при всех приемах игры, но не всегда является применимым при отыгрыше и выходе. Начинающим рекомендуется начинать играть только накатом.

Размашистый накат называют иногда „ярославским“.

Оттяжка — третий и последний вид прямого удара, заключается в том, что свой шар получает одновременно два движения: одно поступательное, в направлении удара, а другое — вращательное, в обратном направлении; долетев до другого шара, биток, после столкновения с ним, на мгновение замирает на месте, предварительно потеряв всю силу поступательного движения, цедиком передавая свою играемому шару.

а его вращательное движение после столкновения преобразовывается в поступательное, но в обратном направлении первоначальному удару, и, таким образом, биток откатывается назад; с играемым шаром происходит то же, что и при клапштосе и накате: после удара, полученного от битка, он катится в направлении удара.

Объяснение этого, на первый взгляд, странного явления заключается в том, что при нормальной оттяжке сила поступательного движения превышает силу вращения, благодаря чему шар, не катясь, а скользя, устремляется вперед. Вращательное же движение, будучи временно как бы парализованным большей силой движения поступательного и сохраняя до некоторой степени свою силу в потенциальном состоянии, — после столкновения получает преобладание над уже израсходованной силой поступательного движения; поэтому то свой шар и уходит в обратном направлении.

Оттяжка получается от короткого, быстрого и мягкого толчка кием по своему шару в точке, лежащей в плоскости вертикального сечения шара и ниже его центра, при чем удар производится под некоторым углом к плоскости бильярда, в зависимости от расстояния между битком и играемым шаром; чем это расстояние меньше, тем угол, под которым производится удар, должен быть больше, и обратно (рис. 40).

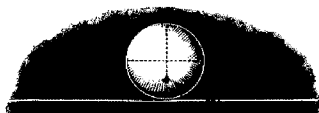


Рис. 40. Точка удара при оттяжке.

При крутых оттяжках этот угол может доходить до  $45^\circ$ , а на французских бильярдах — почти до  $80^\circ$ . Здесь все зависит от умения игрока: можно сделать оттяжку произвольной длины и даже так ударить по своему шару, что он, не пойдя вперед, тут же откатится назад. В этом отношении выдающимися мастерами оттяжки являются некоторые французские игроки. Их искусство делать оттяжку объясняется тем, что этот удар, как и боковые удары, о которых сейчас пойдет речь, особенно часто применяется на французских карамбольных бильярдах, на которых и шары меньше, и кии короче и легче; т.-е. тут налицо как раз те условия, при которых эти удары не представляют большой трудности.

Н. Н. Филиппов, издатель известной книги А. Лемана по теории бильярдной игры, видел в Милане игрока, который, поставив на верхнюю мушку стакан с водой, пускал свой шар из дома вперед такой оттяжкой, что шар, не долетев на 2—3 сантиметра до стакана, останавливался и тут же с большой скоростью катился назад.

Такие фокусы на русском бильярде немислимы, но все же обыкновенные и притом разнообразные оттяжки возможны и на нем.

Оттяжка принадлежит к самым эффективным и трудным ударам и применяется очень часто: как при кладке шаров в любой лузной партии, так и при пользовании отыгрышем и выходом. Начинающим игрокам следует овладеть раньше накатом и клапшtosом, а потом уже переходить к оттяжке, помня при этом, что, употребляя нормальную оттяжку, т.-е. ударяя кием под небольшим углом к плоскости бильярда, во-первых, не нужно делать слишком сильного размаха, во-вторых, обращать внимание на быстроту (отрывочность), короткость и мягкость удара, играющие решающую роль для успеха удара, и в-третьих, наблюдать, чтобы наклейка, имеющая в данном случае особенно большое значение, была достаточно упруга и шероховата.

Все три описанных основных удара бильярдных шаров, как было уже сказано, принадлежат к числу прямых штосов, хотя последние два, накат и оттяжка, вызывают одновременно два движения шара: поступательное и вращательное; но так как эти два движения совершаются по одной и той же горизонтальной к поверхности бильярда оси, то, следовательно, и накат с оттяжкой нужно отнести к прямым ударам.

И вот в 1827 г. во Франции, где в то время бильярдная игра имела наибольшее распространение, впервые появляется кий с наклейкой из кожи, что сразу дает возможность применять не только клапшtos, но и накат, оттяжку и боковые удары, т.-е. такие, в которых точка прикосновения кия при ударе в биток приходится по ту или другую сторону от вертикального сечения, проходящего через центр шара. Благодаря этому усовершенствованию отыгрыш и выход также стали разнообразнее.

Любопытно отметить, что у нас можно и сейчас встретить хороших игроков, которые и понятия не имеют об этих ударах, несмотря на то, что умение ими пользоваться приносит посредственно играющему преимущество даже над хорошим игроком.

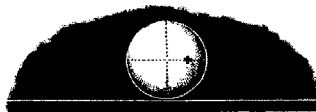


Рис. 41. Точка удара при „клапшtosе французом“ вправо.

Первый из боковых ударов технически называется „клапшtos-французом“ и состоит в том, что биток, под влиянием удара кия в одну из точек, лежащих в его горизонтальной плоскости, проходящей через центр шара, и, положим, вправо от его центра, приобретает

одновременно двойное движение: поступательное, в направлении удара, и вращательное — вокруг своей вертикальной оси справа налево (рис. 41).

Тогда, после столкновения с игровым шаром биток, благодаря вращению, отойдет только вправо и почти под прямым углом к направлению удара; поступательное же движение его будет передано игровому шару. Впрочем, надо оговориться: не только поступательное движение передается игровому шару. При всех боковых ударах вращательное движение битка передается и игровому шару, но в обратном направлении вращения битка. Так, например, в данном случае биток вращается справа налево, а шар, получив от него удар, начнет вращаться слева направо; последний шар, ударившись о другой, также может придать ему вращение, но в обратном направлении и т. д. Это обстоятельство имеет чрезвычайно существенное значение при многих моментах игры. Но трение шаров между собой и о сукно бильярда и сопротивление воздуха, не говоря уже о второстепенных причинах, с каждым последующим ударом значительно ослабляют и вовсе приостанавливают движение шаров.

Если положение игры требует, чтобы свой шар после столкновения с другим шаром откатился влево, то его ударяют также, как и в предыдущем случае, но только влево. (рис. 42).

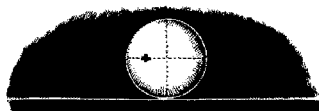


Рис. 42. Точка удара при „клапшотсе французом“ влево.

Эти удары достаточно трудны, так как здесь нелегко рассчитать силу удара кием.

„Накат французом“. Самый легкий из боковых ударов и употребляется тогда, когда биток, после столкновения с другим шаром, должен уйти не только вправо или влево, но и вперед. Для получения его ударяют кием в одну из точек битка, расположенных вправо или влево от его вертикальной плоскости и выше горизонтальной. Тогда шар получает также два движения: одно — поступательное и другое — вращательное вокруг оси, наклонной к плоскости бильярда под тем или иным углом в зависимости от точки удара (рис. 43 и 44).



Рис. 43. Точка удара при „накате французом“ вправо.



Рис. 44. Точка удара при „накате французом“ влево.



Самый трудный из боковых — «оттяжка французом». Достигается он таким же ударом кия, как и при обыкновенной оттяжке, но вправо или влево от вертикального сечения шара (рис. 45 и 46).



Рис. 45. Точка удара при «оттяжке французом» вправо.



Рис. 46. Точка удара при «оттяжке французом» влево.

Удар кием должен быть крутым, отрывистым и мягким и вообще все замечания, сделанные при описании обычной оттяжки, целиком могут относиться и к боковой оттяжке. Под влиянием этого удара свой шар после столкновения с другим шаром откатывается не только назад, но и вправо или влево, в зависимости от того, в правую или в левую точку кия шара был нанесен удар.

Хотя геометрических точек на той части шара, по которой наносят удары кием, бесчисленное множество, но все они в конечном результате своятся к девяти основным точкам (рис. 47).

Кроме описанных основных ударов, существует еще несколько специальных ударов, представляющих собой в сущности применение в частных случаях тех же ударов, требующих для своего выполнения большого искусства от игрока.

Первый из них — дуговой к — специальный вид боковой оттяжки.

Возьмем; что шары стоят так, как показано на рис. 18. Чтобы сыграть шар, висящий над угловой лузой, нужно свой шар пустить кием збрикован, что в данном случае трудно выполнимо и мало надежно, или сыграть дуговиком, т. е. пустить биток по параболе (кривой), которая, обогнув маскирующий шар, привела бы его к играемому шару. Допустим,



Рис. 47. Девять основных точек удара в биток.

что желательно обогнуть маску справа. Тогда резкой и сильной боковой оттяжкой ударят свой шар в левую часть, придавая ему сильное боковое вращение слева направо и поступательное движение вперед от линии, соединяющей центры битка и маскирующего шара. В результате сложения сил вращательного и сил поступательного

движения получится движение по дуге, благодаря которому в данном случае биток, описав кривую, столкнется с игровым шаром и свалит его в лузу.

Желая описать такую кривую с левой стороны, игрок должен ударить свой шар вправо и вниз, придав ему поступательное движение влево, т.е. игрок должен поступить наоборот, чем в предыдущем случае.

Более подробное объяснение этого явления помещено ниже, при описании французской карамбольной партии, где дуговики особенно часто применяются.

Перескок — такой удар кием по битку, благодаря которому он, перескакивая через маскирующий шар, ударяет по игровому шару. Чтобы сделать перескок, надо ударить в низ своего шара под углом около  $40^\circ$ , сильным и неотрывным ударом. В силу этого биток, отделившись от поверхности бильярда благодаря своей упругости, перепрыгнет через маску и покатится по направлению удара (рис. 48).

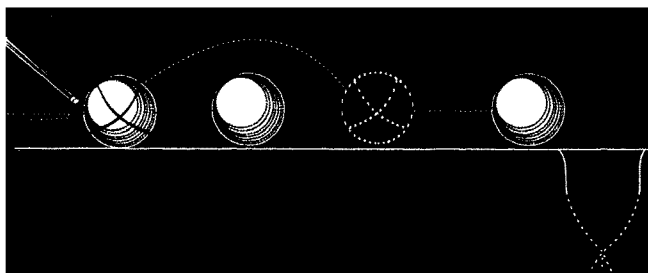


Рис. 48. Перескок.

Иногда для получения перескока пользуются другим, более легким, не менее надежным приемом, заключающемся в том, что, держа кий в плоскости, параллельной бильярду, подводят его конец под самый низ битка и, подбросив его, перекидывают через шар.

Само собой разумеется, что перескок употребляется только в тех случаях, когда биток и маскирующий шар находятся на близком расстоянии друг от друга.

Заканчивая описание движений и столкновений бильярдных шаров, необходимо подчеркнуть очень важное значение, какое имеет вращательное движение шара при боковых ударах. Действительно, умение пользоваться лишь прямыми ударами, какими является клашотс, накат и оттяжка, никогда не сделают из игрока первоклассного мастера. Дело в

следующем: от того, как произошел толчок по битку, зависит удар битка по игровому шару и, вследствие этого, не только направление, какое примет последний, но и цель (смысл) его вращения. Этот смысл вращения шара, получившего удар от битка, играет, после направления, главную роль в отношении комбинации и результата удара: от того, как вращается шар, преимущественно зависит: 1) падение шара в лузу, 2) направление его отражения, 3) установка на заранее намеченном месте, 4) передаточное действие на другие шары и т. д. Следовательно, умение пользоваться не только прямыми ударами при делании шаров, но и боковыми, главным образом, при отыгрыше и выходе, — создают возможность вести тактическую осмысленную игру во всем ее разнообразии, с одной стороны, и, с другой стороны, знание законов вращения и отражения шаров и умение применять их на практике предупреждают такие нежелательные явления, как подставки, которые и получаются чаще всего от незнания этих законов.

Что касается законов отражения упругих тел, в применении их к отражению бильярдных шаров друг от друга и от бортов, то здесь имеют наибольшее значение следующие три закона физики:

1) Угол падения равен углу отражения (при центральном ударе в биток).

2) Угол падения может быть не равен углу отражения (при боковике).

3) При увеличении числа ударов шара о борт (при боковом или прямом ударе по битку — безразлично) увеличивается вероятность его падения в одну из луз, если линия начального движения шара не перпендикулярна и не параллельна одной из основных линий бильярда. (Основные линии — это линии бортов и диагонали как всего четырехугольника бильярдного поля, так и двух, составляющих его, квадратов. На рис. 16 линии АВ, ВЕ, ЕГ, АГ и БД и диагонали АЕ, ГВ, АД, ГБ, БЕ и ДВ).

Описание основанных на этих законах дуэлетов, карамболяжа, резки и т. д. помещено в следующей главе о технике игры.

## V. ТЕХНИКА ИГРЫ. ОПИСАНИЕ ВИЛЬЯРДНЫХ УДАРОВ.

Ознакомившись с некоторыми теоретическими основами бильярдной игры и основными ударами бильярдных шаров, теперь следует познакомиться с самой техникой игры, заключающейся, собственно говоря, в умении владеть своим шаром, т.-е. верно и четко ударять по своему шару так, чтобы он вполне повиновался воле и намерениям играющего.

Это умение владеть своим шаром складывается из умения: 1) пользоваться основными ударами по своему шару (об этом уже упоминалось); 2) одинаково легко играть сильным, средним и тихим ударами; 3) делать прямые, стоящие под углом (резка), и бортовые шары (дуплеты, триплеты и т. д.), карамболи; 4) играть шаром и через шары и, наконец, 5) владеть отыгрышем и выходом.

Смелым, уверенным и широким размахом создается, бесспорно, самый красивый удар. Одной тренировкой его достичь нельзя: здесь много зависит и от характера игрока и от врожденной способности.

Другое дело — так называемый „коммерческий удар“, которым пользуются при ровной, очень расчетливой, умеренной и, пожалуй, слишком монотонной игре. Такой удар сравнительно легко вырабатывается практикой, но в нем нет никакого эффекта.

Когда этот удар доводится до крайних пределов осторожности и когда игра ведется чересчур тихим ударом — получается „нищенский удар“.

Слишком размашистый и сильный удар, почти без прицела, хотя иногда и производит эффект, но эффект дешевый, так как редко сопровождается успехом.

Поэтому, если у игрока нет особых врожденных способностей для выработки блестящего, по красоте, удара, то ему лучше всего стремиться к тому, что доступно каждому: правильно держаться у бильярда, научиться одинаково хорошо владеть сильным, средним и тихим ударами, верно целиться, свободно владеть своим шаром, знать теорию игры и, разумно рискуя, не упускать из виду тактику игры.

К самым трудным ударам на бильярде относится прямой удар при игре прямыми шарами через весь бильярд, когда шары находятся на большом расстоянии друг от друга. Вообще прямыми шарами называется такое положение шаров, когда биток, играемые шары и луза лежат на одной прямой линии, соединяющей их центры.

Как на общее правило при делании прямых шаров, можно указать на то, что здесь требуется обращать особенное внимание на тщатель-

ность прицела и что прямые шары легче всего класть накатом. Несколько труднее играть кляпшотсом, еще труднее — оттяжкой, и, наконец, наиболее трудным ударом при игре прямых шаров является боковой.

Так как прямой шар в каждом частном случае играет различно, в зависимости от положения шаров, то эти случаи и надо разобрать каждый в отдельности, исходя из самых характерных комбинаций, разделив их на две основные группы — прямые шары в угол и прямые шары в среднем.

**Прямой шар в угол.**

**Случай 1-й.** Когда биток, играемый шар и угловая луза находятся на диагонали, пересекающей весь бильярд и соединяющей угловые лузы (рис. 49). В данном случае, когда луза и, следовательно, точка

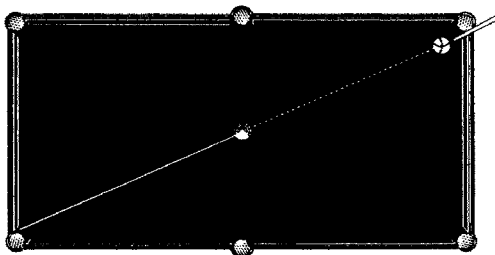


Рис. 49. Прямой шар в угол.

прицела хорошо видна, — безразлично, каким ударом играть; все зависит от расположения других шаров, если они находятся еще в игре, от расстояния между битком, играемым шаром и принимающей лузой. Легче всего играть накатом.

**Случай 2-й.** Прямой угловой шар в угол, когда шары расположены на прямой, лежащей несколько в стороне от вышеуказан-

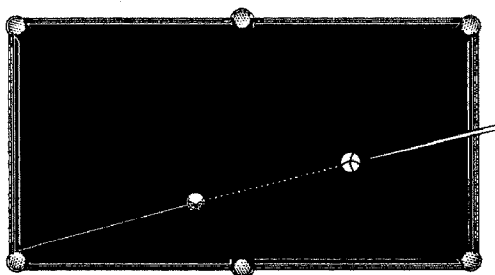


Рис. 50. Прямой угловой шар в угол.

ной диагонали, — можно играть и сильным, и тихим ударом, если луза достаточно видна и прицел взят верно (рис. 50).

Благодаря устройству угловых луз фрейберговских бильярдov или близких к ним по типу, прямые угловые шары не следует играть, целясь в середину лузы: надо прицеливаться несколько правее центра лузы при игре направо в угол и левее для шаров направо в угол.

Случай 3-й. Труднее сделать прямой шар, когда он стоит еще ближе к длинному или короткому борту (рис. 51). Здесь надо учитывать свойства луз и бортов каждого бильярда. Если лузы очень строгие и борты жесткие, то необходимо играть очень сильным ударом; иначе шар застрянет в лузе и выйдет подставка. Наоборот, при мягких бортах, если

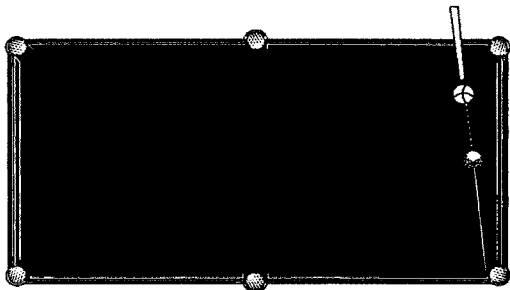


Рис. 51. Прямой угловой шар в угол.

играть сильным ударом, то шар вырвется из лузы; тут надо играть очень тихим ударом. Но нередко встречаются и сейчас хорошие фрейберговские бильярды, на которых, благодаря нормальным лузам и средней упругости бортов, такие шары падают и при ударе средней силы, если верно взять прицел.

Случай 4-й. Эти же замечания вполне относятся и к такому положению прямого шара, когда он стоит почти у самого борта (рис. 52). На мало знакомых бильярдах тоже лучше не играть такие шары.

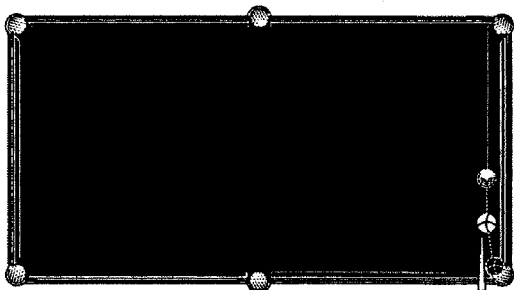


Рис. 52. Прямой шар у края борта в угол.

Случай 5-й. Прямой шар в среднюю. Когда такой шар стоит на прямой, соединяющей средние лузы, он не труден при любом ударе, если только не играть его боковым (рис. 53).

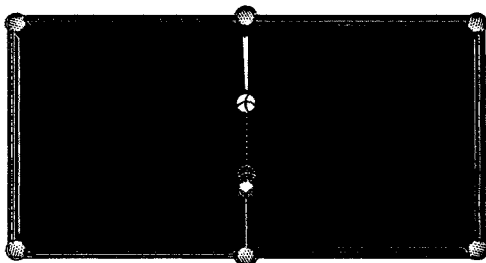


Рис. 53. Прямой шар в среднюю.

Этим ударом довольно часто приходится играть в партии в пять шаров, в которой прямые шары нередко встречаются. На рис. 54 изображен как-раз такой случай, когда белый шар (отмеченный крестиком) и желтый расположены на прямой, соединяющей средние лузы, а красный стоит несколько в стороне от белого и под некоторым углом в угловую лузу. Так как по правилам этой игры надо играть белым или желтого или красного, то ясно, что, играя сначала красного в угол, потом нельзя будет играть желтого; играя же сначала желтого в среднюю накатом, кавашотом или оттяжкой, потом нельзя будет играть красного в угол, так как белый все равно останется на прямой, соединяющей средние лузы. Вот в этом случае и надо сначала играть желтого в среднюю боковым с накатом влево; тогда белый, ударив желтый, покатится за ним с уклоном влево и станет сзади красного на прямой, проходящей через угловую лузу и красный шар. Теперь и красного легко играть в угол.

Случай 6-й. Прямой угловой шар в среднюю (рис. 55) возможен для игры и на строгом бильярде, но при крайне тихом ударе и очень верной прицеле. И в этом случае надо набегать незанятых бильярдных, так как на некоторых бильярдах или при неверно вырезанных лузах, играя такие прямые угловые шары в среднюю, легко сделать подставку. Вообще, эти шары очень трудны из-за того, что истинная точка прицела очень плохо видна.

Случай 7-й. Прямых шаров вдоль бортов в среднюю играть на русских бильярдах нельзя; но такой шар возможен «эт шар», о чем будет сказано ниже.

В любых партиях гораздо чаще, чем прямые шары, встречаются шары, стоящие под углами от  $90^\circ$  до  $180^\circ$  к битку и принимающей лузе, т.-е. такие шары, которые можно «резать» (рис. 56).

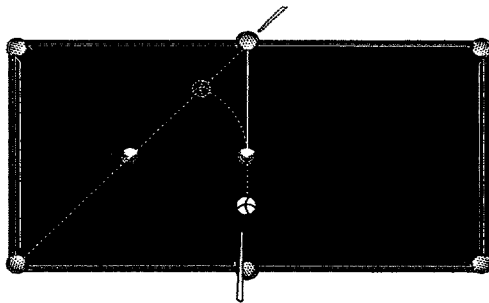


Рис. 54. Прямой шар боковиком с накатом в среднюю.

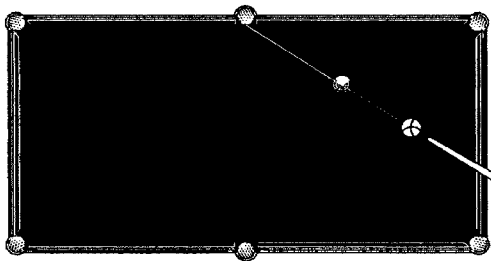


Рис. 55. Прямой угловой шар в среднюю.

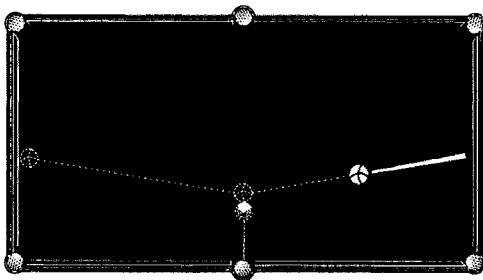


Рис. 56. Резка в среднюю лузу.



При резке шаров значительно легче, чем при прямых шарах. Железному выучиться хорошо играть на бильярде рекомендуется на резку обращать не меньше внимания, чем на делание прямых шаров. Но резка имеет и свои неудобства: трудность выхода, так как, срезав шар, не легко определить, куда шарик уйдет свой шар.

Чем более приближается к 90° угол между битком, играемым шаром и лузой, или чем больше угол между линией придела и направлением удара, тем больше должна быть толщина и тем она труднее. Когда этот угол равен 90°, то это составляет крайний предел резки, потому что, при дальнейшем увеличении угла, истинная точка придела уже не будет видна, и объясняемый прямым ударом такой шар сыграет уже невозможно. Описанное положение шаров называется предельной резкой (рис. 57).

Несколько легче такой шар играть боковым ударом, так как тогда его можно резать и не „ветерком“, т. е. не очень тонко, рискуя промакнуть, а более толстой резкой (рис. 58).

Когда биток, играемый шар и луза стоят под углом несколько меньшим, чем в 90°, и, следовательно, точка придела не видна, то резка возможна только боковым (рис. 59).

Объяснение последних двух явлений состоит в том, что биток часть своего первоначального бокового движения при столкновении с играемым шаром передает последнему, но, благодаря трению, в обратном направлении, и тем самым сворачивает его к лузе. Нужно только не упускать из вида, что ударяющийся шар сворачивает в сторону своего вращения. Так, например, если шар вращается в направлении движения часовой стрелки, то он уйдет влево; если он вращается в обратном направлении, то свернет направо. Поэтому в первом описанном случае, когда шары стоят под углом в 90° к средней лузе, биток надо ударить боковым ударом в правую часть; тогда он, помимо поступательного движения, получит дополнительное боковое движение в направлении, обратное направлению часовой стрелки, и играемый шар, получив толчок от битка, придет поступательно и вращательно к лузе. Вращение уже в обратном направлении, чем у битка. В первом же случае по направлению движения часовой стрелки в обратную часть. Во втором случае, когда угол между шаром и лузой составляет 90°, биток надо ударить также в правую часть, чтобы вращаясь над шаром, он

Что касается резки в углы, то она имеет много особенностей, относящихся к резке в среднюю, особенно относящихся к резке в угол. Разница лишь в том, что при резке в среднюю обычно, во избежание подставок, играют не сильным ударом, а резать в угол можно, без особого риска всяким ударом.

К одним из труднейших шаров на бильярде относятся бортовые

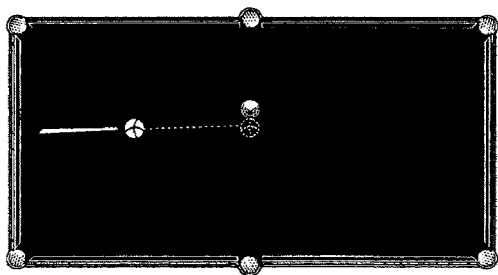


Рис. 57. Предельная резка.

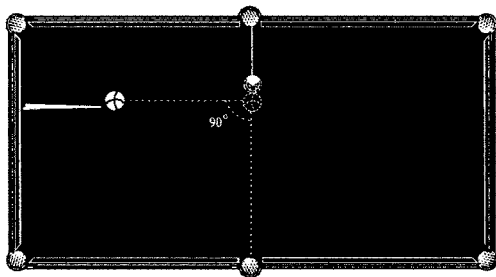


Рис. 58. Резка боковиком.

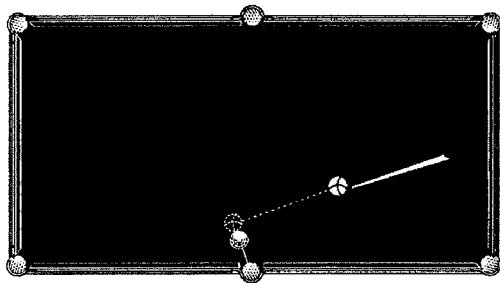


Рис. 59. Резка боковиком, когда точки придела не видны.

шары. При верно подобранных шарах и выверенных бильярдах такие шары возможны на фрейберговских бильярдах, не говоря уже о польских и французских бильярдах, где, благодаря устройству бортов и луз, бортовые шары являются самыми легкими.

Хотя при этом бортовой шар не труден, но тем не менее в каждом частном случае необходимо делать свою работу, как и всегда, то и здесь удары разнообразны и очень трудны.

Случай 1. Бортовой шар по короткому борту (рис. 60).

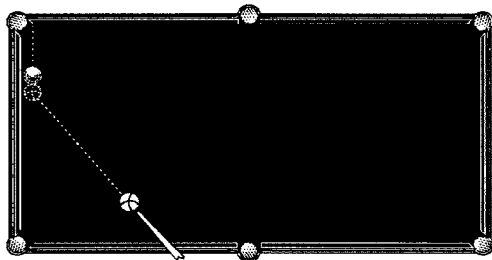


Рис. 60. Бортовой шар по короткому борту.

При этом положении шаров игрок ударяет биток накатом средней силы или квантитосом так, как будто бы хочет ударом битка по игровому шару выдернуть его вверх. Надо избегать при этом одновременного удара битка по шару и борту.

Случай 2. Бортовой шар по длинному борту (рис. 61).

Очень трудный шар, который следует играть протяжным накатом, ударяя игровый шар „в полшара“, т.-е. в данном случае ударя одновременно и в шар, и в борт, соразмеряя силу удара с упругостью бортов.

Случай 3. Прямой бортовой шар по длинному борту значительно легче для выполнения (рис. 62), чем предыдущие бортовки; важно только верно прицелиться; биток можно пустить легким квантитосом.

Случай 4. Легче всего играть бортовые шары шаром или через шар (рис. 63), при чем не имеет значения, стоит ли биток у борта или нет; важно лишь, чтобы игровый шар стоял вплотную к борту, и к другим шарам. Здесь можно играть любым ударом и не особенно тщательно целиться.

Переходя к изучению дуплетов и отраженных ударов вообще, следует вспомнить о законах отражения упругих тел, о которых говорилось в конце предыдущей главы.

Так как при дуплетировании важно знать, какие в каждом случае надо делать удары, то и тут эти частные случаи надо разобрать отдельно.

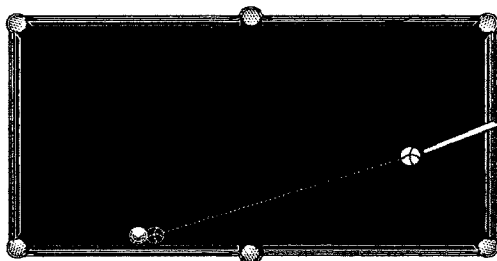


Рис. 61. Бортовой шар по длинному борту.

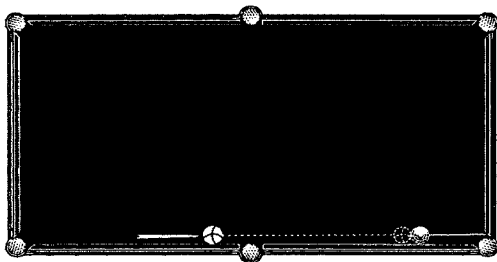


Рис. 62. Прямой бортовой шар по длинному борту.

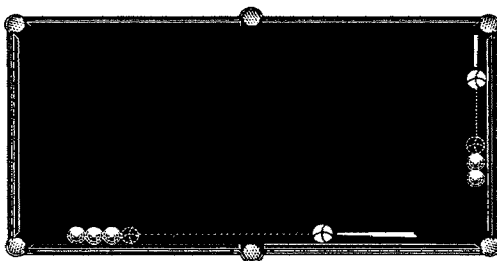


Рис. 63. По борту шаром и через шар.

Игральный шар стоит у самого борта (прямик к борту). Тут могут быть два случая: 1) когда шар надо играть „в лоб“ и 2) когда шар надо резать.

В первом случае, когда воображаемые линии, проведенные от центра прицеливающей дузы к центру бита и от этого центра через центр бита до пересечения с противоположным бортом или его продолжением, образуют такой угол, что перпендикуляр, опущенный из центра игрового шара на противоположный борт, делит этот угол как-раз пополам, — в этом случае дуплет называется *прямым* и шар надо бить „в лоб“, как показано на рис. 64, так как в данном случае угол падения, составленный направлением удара и перпендикуляра будет равен углу отражения, составленному из этого перпендикуляра и линии, соединяющей шар с дузой.

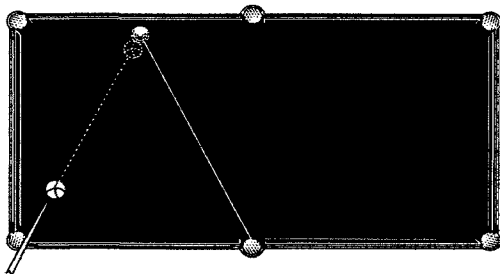


Рис. 64. Прямой дуплет.

Прямые дуплеты шаров, стоящих у борта, самые легкие, во-первых, потому, что шар надо бить прямо в лоб, и, во-вторых, оттого, что шары „в лоб“ самые простые для дуплетов в отношении прицела.

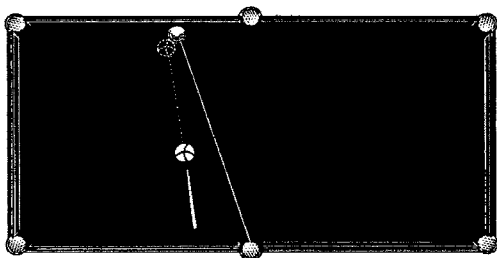


Рис. 65. Дуплет резкой.

Но уметь играть только простые дуплеты недостаточно: нужно

знать как дуплетировать, когда угол падения не равен углу отражения, или, что то же, когда дуплет мал или велик.

В первом случае, если играть прямым дуплетом, т. е. ударить игровой шар «в лоб», то он отразится не в лузу, а в прилегающий к ней борт, не дойдя до нее. Следовательно, тут играть «в лоб» нельзя, а надо шар «резать», благодаря чему увеличится угол отражения. Действительно, если ударить шаром в лоб, а более или менее тонкой резкой, то он, кроме поступательного движения, из-за которого отразится от борта, получит и боковое вращение, благодаря которому увеличится угол отражения, и шар пойдет в лузу. Это — дуплетирование резкой дает возможность так увеличивать угол отражения, что можно класть даже такие шары, которые отстоят дальше, чем биток от прямой, соединяющей средние лузы (рис. 65).

Если дуплет велик, то ни прямым дуплетом, ни дуплетом резкой шар сыграть нельзя. Тогда прибегают к особому виду дуплету — круазе (рис. 24), состоящему в том, что биток, срезав шар, пересечет линию направления, по которой пойдет отраженный от борта шар, и отойдет в сторону, перейдя линию средних луз, а игровой шар, отразившись от борта, упадет в противоположную лузу. Лучше не пользоваться этим ударом, когда много шаров на бильярде, так как тогда бывает трудно избежать подставок.

Игремый шар стоит, отойдя от борта.

Здесь могут иметь место также два характерных случая: 1) когда шар надо играть в лоб и 2) когда его надо резать. То, что было сказано о прямом дуплете в отношении шара, стоящего у борта, очевидно вполне может быть применимо и к шару, отошедшему от борта.

То же можно сказать и о втором случае, когда шар надо резать, добавив, что тут можно произвольно не только увеличивать, но и уменьшать дуплет, т. е. уменьшать как угол падения, так и угол отражения. Иллюстрацией этому служит прилагаемый рис. 66.

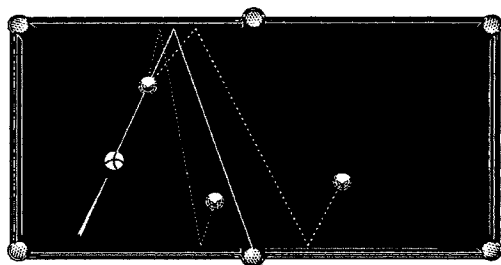


Рис. 66. Уменьшение и увеличение дуплетов.

При этом надо помнить, что, уменьшая дуэлет, раскусить следует вставку, так как свой шар также, как и при кружке, в этом случае переходит линию, соединяющую центры средних луз.

Дуэлеты не могут быть отнесены к трудным шарам.

При необходимости или самую важную роль играет глазомер, развитие который можно только практикой. Практика же выработала некоторые вспомогательные приемы, которые на первых порах помогают начинающему игроку рассчитывать дуэлеты.

Первый из этих приемов состоит в том, что по принимаемому борту откладывают кием расстояние между лузой и продолженной до пересечения с тем же бортом линией направления удара, и по полученному таким образом основанию треугольника рассчитывают величину угла дуэлета.

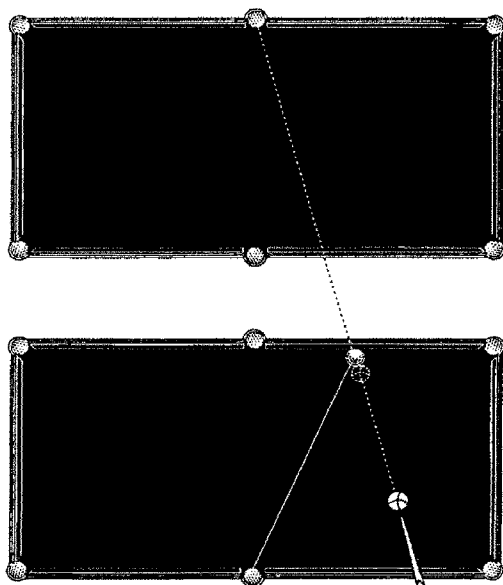


Рис. 67. Прием по углу вершины треугольника при дуэлете двойным ударом.

Другой способ заключается в том, что для точки прицела берут одну из луз рядом и параллельно стоящего другого бильярда (в больших бильярдных залах бильярды обычно так и ставятся), когда играют дуэлет центральным ударом. На рис. 67 для точки прицела взята средняя луза

Триплет, т.е. отраженный от двух бортов шар, редко употребляется с одной только целью — положить шар; обыкновенно он служит для отыгрыша (рис. 68).

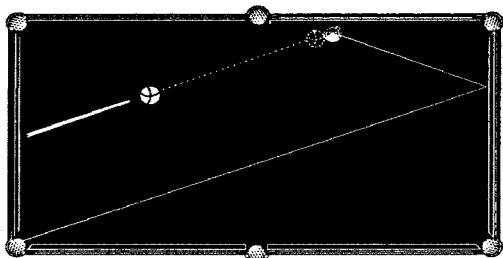


Рис. 68. Триплет в угол.

Действительно, хотя при увеличении числа ударов шара о борт и увеличивается вероятность его падения в одну из луз, но это падение будет основано не на точном расчете игрока (на чем, собственно, и основана бильярдная игра), а на случайности; поэтому игрок, пользуясь триплетом, труабаном и т. п. многократно отраженными шарами главным образом для отыгрыша и назначая шар „на всякий случай“, не может рассчитывать, что шар упадет по заказу.

Отыгрыш же при всех этих отраженных шарах достигается тем, что биток и играемый шар „разводятся“ на большое расстояние друг от друга. Из ударов чаще других употребляется клапшот.

Труабан (от трех бортов). Этим способом пользуются не только для одного отыгрыша, но и для игры в среднюю, когда не хотят искусственно увеличить дуплет и сделать подставку (рис. 69).

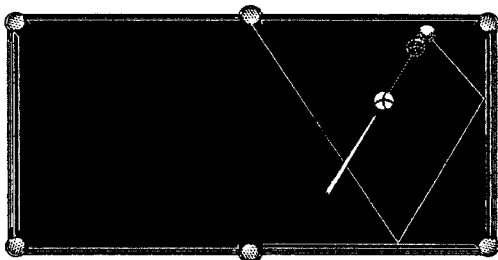


Рис. 69. От трех бортов в среднюю.

Катрбан (от четырех бортов). Им редко пользуются на русских бильярдах, как способом, не имеющим существенного значения



ни для игры, ни для отыгрыша, так как он, при средней упругости бортов, требует для своего выполнения не только хорошо сделанного кляшнотоса, но и очень сильного удара вообще (рис. 70). Им иногда пользуются при партии в асагер.

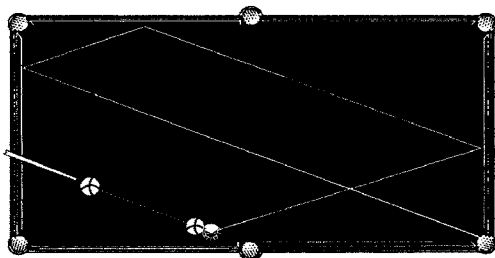


Рис. 70. От четырех бортов в угол.

К ударам, вызывающим также отражение шаров, но не от борта, относятся и нижеперечисляемые, более сложные приемы игры.

**Шаром.** Хотя выше и описывался пример игры шаром и через шар, но он был приведен, как случай наиболее легкой и надежной игры бортового шара.

Из всех случаев игры шаром вообще самым легким является тот, когда шары стоят „зайцем“, т.-е. когда играемый и рядом находящийся шар стоят совершенно вплотную друг к другу, и прямая, пересекающая их центры, проходит также через центр одной из луз (рис. 71).

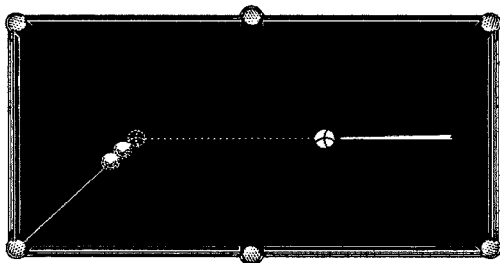


Рис. 71. „Зайцем“ в угол.

Это действительно легчайший шар, потому что, как бы ни попасть в стоящий сзади шар и каким бы ударом ни играть, — назначенный шар безусловно свалится в лузу. Подставок обычно здесь также не получается. Однако, чистые „зайцы“ довольно редкое явление на бильярде. Чаще встречаются такие положения, когда шары находятся на некотором

расстоянии друг от друга и при этом лежат на одной линии между битком и лузой (рис. 72).

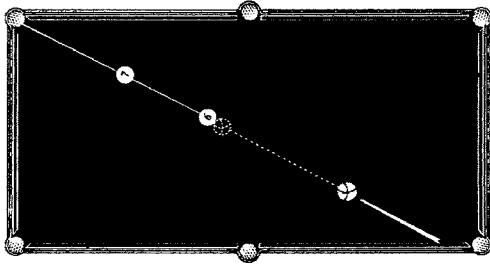


Рис. 72. Шар в угол.

Играть здесь шаром с одной стороны гораздо труднее, так как с увеличением расстояния между шарами пропорционально уменьшается вероятность падения шара в лузу, и, с другой стороны, тут при неуспехе легко сделать подставку. Еще чаще бывают случаи, когда шары и лузы стоят под углом (рис. 73)

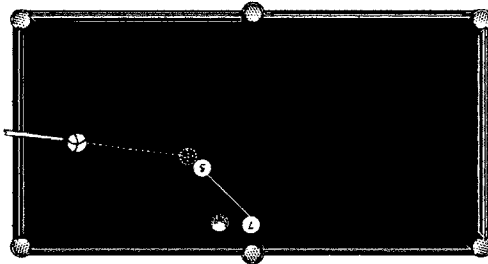


Рис. 73. Шар в среднюю.

При таком положении шаров положить играемый шар шаром чрезвычайно трудно, так как тут удар надо соразмерить не только с расстоянием между шарами и лузой и родом лузы (угловой или средней), но и с углом, как между битком, передающим удар шаром, и играемым шаром, так и с углом, образованным положением двух последних шаров и принимающей лузой. Надо очень верно взять прицел и точно ударить, чтобы надеяться на положительный результат удара, и вообще, лучше избегать этих ударов, как мало надежных; разве только в тех случаях, когда играемый шар стоит очень близко к лузе и расстояние между ним, другим шаром и битком невелико: тогда еще есть шансы на успех. Все же в начале некоторых партий, как, например, в большую или пре-

стю пирамидку, когда на бильярдном поле много шаров, нередко попадаются подставки, которые можно сравнительно легко играть шаром; в таких случаях, конечно, играть шаром надо.

Сказанное об игре „шаром“ вполне применимо и к игре „через шары“, с той только разницей, что последняя еще труднее и менее надежна.

Когда играемый шар может упасть в лузу, предварительно зацепившись за другой, стоящий у лузы шар, то при назначении шара обыкновенно добавляют: „от шара“ или „чисто“, если шар войдет в лузу, не задев за другой. Когда другой шар стоит так близко к принимающей лузе, что трудно рассчитывать на чистую кладку играемого шара, то последний лучше пустить так, чтобы он ударил другой шар вскольз со стороны лузы; этот удар надежнее, чем назначение шара „чисто“, так как прицел здесь значительно проще и легче. На прилагаемом рис. 74 приведен именно такой случай, когда семерка скорее упадет в лузу от двойки, чем „чисто“.

Удар „в разрез“ также, как и удар „от шара“, не представляет собой самостоятельного удара, а потому подробнее останавливаться на его описании не стоит. Он употребляется тогда, когда играемый шар стоит с рядом или очень близко стоящим другим шаром в таком положении, что при назначении и ударе по первому шару другой шар также и одновременно получает толчок от битка. При этом надо: 1) следить, чтобы биток не ударил другого шара раньше, из-за чего он изменит свое направление и назначенный шар не упадет и 2) перед ударом определенно назначать „в разрез“ или „чисто“, так как, если при назначении „в разрез“ биток сначала ударит играемый шар и последний свалится, а потом столкнется с другим рядом стоящим шаром, то партнер игрока, сделавшего шар, имеет право не зачесть сыгранного шара, как улавшего не по назначению. Последнее замечание полезно иметь в виду при делании всяких шаров, во избежание излишних споров и недоразумений, могущих возникнуть во время состязания.

Абрико́ль — представляет собой не что иное, как дуплетирование своего шара, и, как способ очень не надежный, редко употребляется в игре. Совершенно основательно даже хорошие игроки предпочитают ему игру „шаром“ или даже „через шары“, как способы игры более верные и часто могущие с успехом заменить игру абриколем. Но иногда случается, что играемый шар замаскирован другими шарами, что иногда способом игры нет, как играть абриколем. На рис. 75 и 76 изображены два шара, расположенные над лузами; между этими шарами и битком предпологается всякая маска, что играть можно только абриколем. Чертеж ясно показывает, как в каждом из приведенных случаев нужно дуплетировать свой шар, чтобы другой упал в лузу.

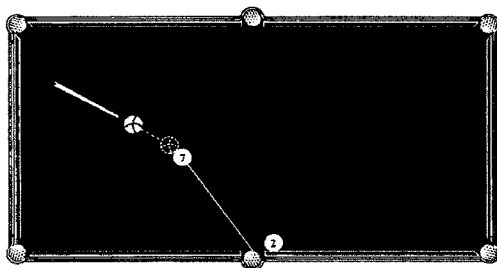


Рис. 74. Семерка от шара в среднюю.

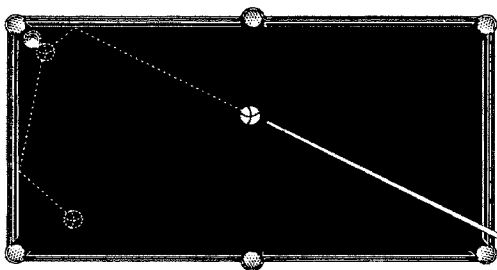


Рис. 75. Абрикосъ.

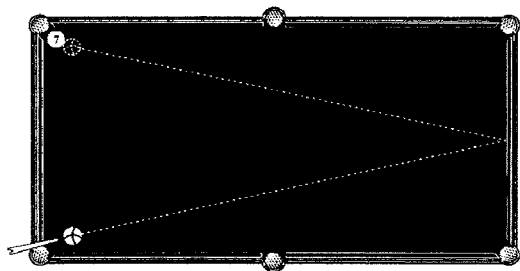


Рис. 76. Абрикосъ.

Приведем другой характерный случай. Нередко бывает, что исход партии решается последним шаром. Тогда один из игроков, почему либо не имеющий возможности его положить, на нем только отыгрывается, но при этом так, что ставит биток за скулу лузы (рис. 77). Другому игроку остается,

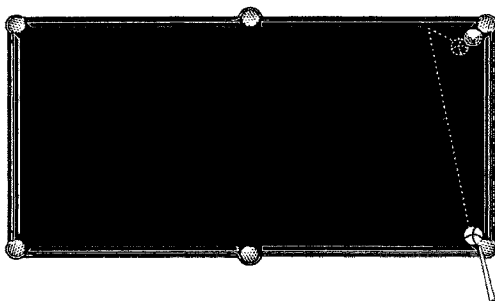


Рис. 77. Абрикошь из-за скулы лузы.

возможно, дать промах и, сделав подставку, проиграть партию, если не играть абрикошем. В данном случае, хотя свой шар и стоит за скулой лузы, но есть возможность, использовав умение играть боковиками, выбрать тот или другой угол дуплета и положить абрикошем шар.

С тыла — прием, который является, в сущности, частным случаем абриколя. При игре с тыла также дуплетуется биток, но лишь с той разницей, что он тушует играемый шар всегда с обратной стороны. Этот прием настолько трудно выполнимый, что даже игроки высокого класса к нему почти не прибегают, разве только в случае крайней необходимости. Он чаще встречается в пятишаровой партии.

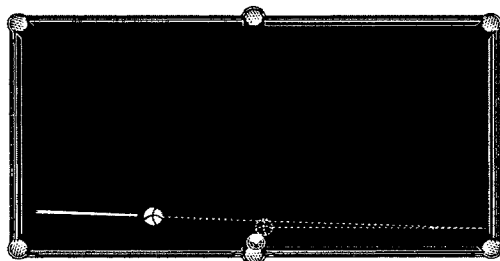


Рис. 78. С тыла в среднюю.

На рис. 78 изображен случай, когда играть с тыла не так уже трудно, так как играемый шар повис над лузой и достаточно малейшего по нему толчка, чтобы он упал в лузу и, кроме того, угол дуплета на-

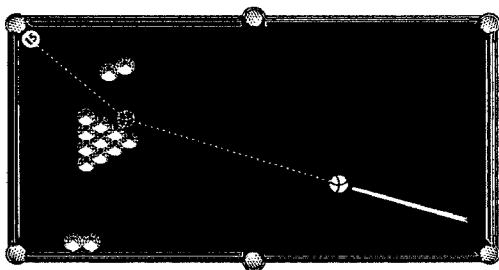


Рис. 79. Карамболом 15-го в угол.

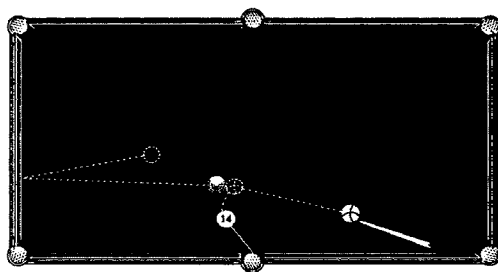


Рис. 80. Карамболом 14-го в среднюю.

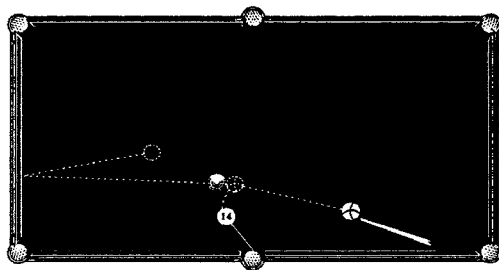


Рис. 81. Карамболом десятку в угол.

столько мал, что можно играть почти прямым накатом. Вообще, при пользовании этим приемом надо: 1) особенно тщательно прицеливаться, стреляя, главным образом, к тому, чтобы отбить шар, а не сыграть его; 2) свой шар играть, смотря по надобности, или прямым накатом, или боковым накатом; 3) соразмерять силу удара с упругостью борта.

Рассмотренные до сих пор удары принадлежат к числу общеизвестных, которые более или менее часто применяются.

Но есть два рода ударов, не так известных на русском бильярде, но знать которые положительно необходимо хорошему игроку. Собственно говоря, они относятся уже к тонкостям игры, но к таким, которые нередко могут быть полезными и даже решать участь состязания. Это — карамболь и контр-туш.

Карамболь представляет собой, как было уже сказано, последовательное и от одного удара столкновение своего шара с двумя или более шарами. Карамболь — монопольный удар на французском бильярде, вполне применим и на русском. Он основан на законах ударов упругих тел, и умение пользоваться им сводится к умению дуплетировать, понимая под этими словами умение играть всевозможными отраженными ударами.

При этом для отражения служат не только борты, но и шары, что значительно осложняет условия отражения, хотя законы последнего остаются неизменными.

Рассмотрим три типичных случая карамболяжа на лузном бильярде.

Случай 1-й, нередко имеющий место в начале партии «в пирамидку», когда, после ее разбивки, свой шар откатывается назад, один из отделившихся шаров застревает в лузе и часть пирамидки остается неразбитой (рис. 79).

В данном примере повис над лузой самый крупный шар в 15 очков; играть который непосредственно нельзя из-за маски. Вот тут и надо играть карамболом битка по части неразбитой пирамидки, от которой биток, отразившись, как от борта, дуплетом выводит играемый шар. Удар — прямой накат.

Случай 2-й. Четырнадцатый шар стоит близ средней лузы и сыграть его в середину, повидимому, невозможно (рис. 80).

Играть же его или другой шар в угол и крайне трудно, и опасно, так как легко может выйти подставка в середину. В этом случае надо ударить битком другой шар боковым клапшотсом влево, и тогда биток, потеряв при клапшотсе свое поступательное движение, боковым вращением свалит 14-го в среднюю лузу.

Случай 3-й. Между битком и висящей над угловой лузой десяткой находится маска (рис. 81). Непосредственно играть шар невозможно; отыгрыш — очень труден. Здесь выручает опять-таки карамболь. Для

этого, пуская биток сильным боковым накатом вправо, ударяют в полшара, стоящего „коле“ у борта 11-го. Тогда биток, столкнувшись с 11-м и потеряв часть своего поступательного движения, покатится вправо, и сохранив свое боковое вращение, пойдет вдоль короткого борта и свалит десятку в угол.

Если прием, описанный в первом случае, и употребляется довольно часто русскими игроками, то удары, приведенные во втором и особенно в третьем случае, мало известны, что, однако, не мешает им быть очень полезными, тем более, что и выполнение их не трудно.

Наконец, к тонкостям и притом столь же эффективным, как и карамболь, надо отнести прием игры, известный под именем контр-туша, представляющего собой обратный удар шара по шару после их столкновения (рис. 82).

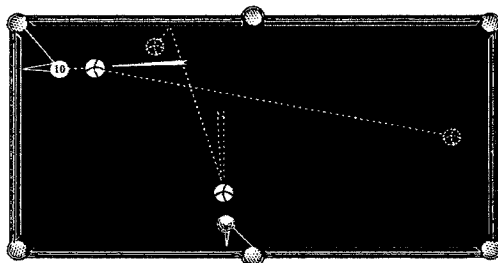


Рис. 82. Контр-туш в угол и в среднюю.

Смысл его заключается в том, что биток после удара отходит далеко назад или в сторону, а играемый шар или падает в лузу по назначению, или остается близ борта, т.-е. получается отыгрыш. Обычно его играют клапшотсом.

Контр-туш употребляется тогда, когда играемый шар стоит близ борта и принимающей лузы (если хотят его класть) и когда он и биток находятся на прямой или почти прямой линии, перпендикулярной к ближайшему борту.

Чтобы положить шар этим ударом, надо ударить его битком чуть в бок. Тогда играемый шар, отразившись под небольшим углом от борта, вторично столкнется с битком и, снова отразившись от него, но уже под другим углом, полетит в лузу. Биток же, получив повторный толчок от шара, откатится или назад или вперед и несколько в сторону.

Этим, собственно говоря, и исчерпывается объяснение всех бильярдных ударов. Теперь лишь остается несколько ближе ознакомиться с отыгрышем и выходом и тем закончить описание игры.



## VI. ТЕХНИКА ИГРЫ: ОТЫГРЫШ И ВЫХОД.

Отыгрышем называется прием, посредством которого свой шар ставится в положение, неудобное для игры. Это достигается тем, что свой шар или ставится на возможно далекое расстояние от других шаров, а известно, что с увеличением этого расстояния увеличивается трудность игры, или биток ставится в какое-либо другое положение, также затрудняющее дальнейшую игру (например, за скулу лузы).

В любой партии часто случается так, что на бильярде шаров много, а „верного“ нет, т.е. такого, который можно было бы положить наверняка или хотя бы с некоторыми шансами на успех. В то же время игрок, назначив трудный шар и не сделав его, рискует сделать подставку. Вот тут и является на выручку умение пользоваться отыгрышем. Когда играющий отыгрался, то его партнеру остается или тоже отыграться, или сделать подставку. Отсюда ясно значение отыгрыша. Но злоупотреблять им вредно: постоянно отыгрываясь, игрок сбивается с удара и постепенно теряет верность прицела и точность удара.

Способов отыгрыша очень много; здесь приводятся важнейшие из них.

Отыгрыш на клапштосе. Это один из легких и распространенных способов (рис. 83). Для своего выполнения он требует лишь того,

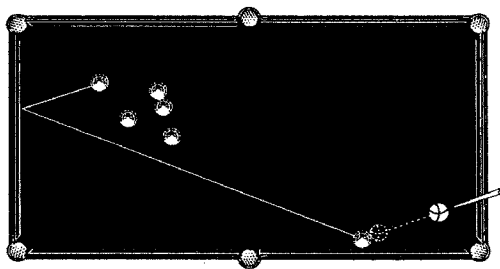


Рис. 83. Отыгрыш на клапштосе.

чтобы „на борту“ стоял хотя бы один, отбившийся от других, шар. Его ударяют умеренным клапштосом; тогда биток станет на его место, прильнув к борту, а шар, отразившись дуплетом от борта и перейдя линию средних луз, становится среди группы дальних шаров. Само собой

разумеется, что и здесь, как и всегда, надо соразмерять силу удара с упругостью бортов, иначе, например, на сильном ударе шар, отразившись уже не дуплетом, а триплетом и даже труабаном, подставится в среднюю лузу.

Отыгрыш накатом. Здесь может быть несколько типичных случаев, которые следует разобрать в отдельности: 1) отыгрыш легким накатом; положение шаров то же, что на рис. 83, но шар, на котором отыгрываются, стоит не у самого борта; тогда для отыгрыша легким накатом пускают свой шар, который, слегка покатившись за игровым шаром, станет у борта, а с игровым шаром произойдет то же, что и в предыдущем случае; другой пример показан на рис. 84, который сам наглядно объясняет движение и положение шаров; 2) отыгрыш длинным

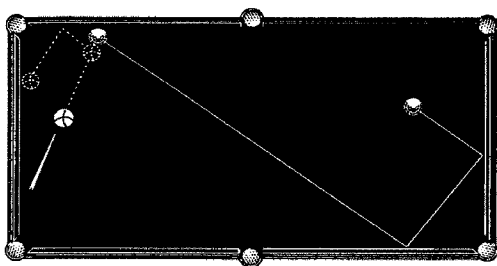


Рис. 84. Отыгрыш легким накатом.

накатом употребляется, например, в том случае, когда биток находится среди группы шаров по одну сторону поля, а у противоположного борта шаров нет и если есть хотя бы один шар, выкатившийся из общей группы так, что его можно сыграть, не задев за другие, в противоположный борт (рис. 85).

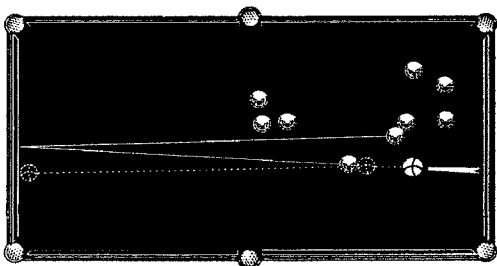


Рис. 85. Отыгрыш длинным накатом.

Этот шар под небольшим углом дуплетуруется длинным накатом о противоположный борт, при чем он откатывается обратно и вновь при-

соединяется к остальным шарам; биток же пущенный длинным накатом, теряет часть своего поступательного движения, переданного при столкновении играемому шару, и останавливается у противоположного борта; 3) иногда накатом отыгрываются в тыл целой или не совсем разбитой пирамидки (рис. 86), и тем непросто затягивают игру или 4)

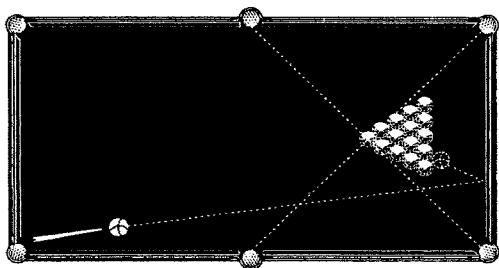


Рис. 86. Отыгрыш накатом в тыл пирамидки.

нищенским ударом прокатывают свой шар на любой из ближайших; последние два приема свидетельствуют об отсутствии воображения и сообразительности игроющего и ими даже посредственные игроки пренебрегают.

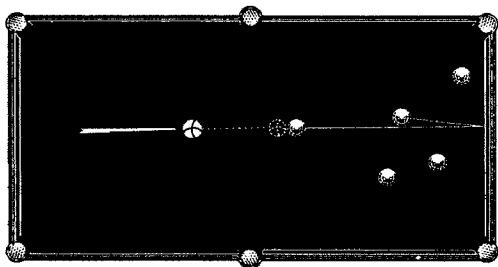


Рис. 87. Отыгрыш оттяжкой.

Отыгрыш оттяжкой. Рис. 87 наглядно показывает, как при данном расположении шаров отыграться оттяжкой. Этот способ по справедливости считается одним из самых трудных. Действительно, в данном случае расстояние между битком и ближайшим к нему шаром довольно значительно, что вообще затрудняет оттяжку; затем трудно соразмерить силу удара так, чтобы играемый шар, отразившись от борта, не перешел средней линии, а биток откатился бы к противоположному борту, и, наконец, здесь для удара приходится довольно далеко тянуться через

бильярд, что, все вместе взятое, легко может дать в результате не оттяжку, а юкск, перескок или, в лучшем случае, клапшотс. Очевидно, что этого рода отыгрыш требует сравнительно высокой техники, а потому неопытным игрокам к нему прибегать не следует, несмотря на то, что удар этот очень заманчив по тому эффекту, какой он производит на окружающих.

Отыгрыш за скулу лузы является самым эффектным, но зато и самым трудным способом отыгрыша оттяжкой, и свидетельствует о действительно мастерской технике игрока, умеющего им владеть (рис. 88).

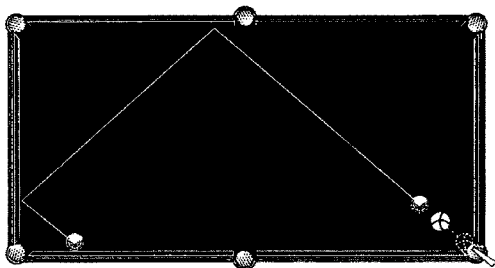


Рис. 88. Отыгрыш оттяжкой за скулу лузы.

Он состоит в том, что после удара по игровому шару биток оттягивается в устье угловой лузы и останавливается за скулой так, что после этого нет возможности попасть в другой шар.

Иногда этот отыгрыш делают, даже не ударяя в другой шар, а просто оттягивая биток за скулу. Например, тогда, когда игра кончается на последнем шаре; при чем для одного игрока «пятачок» (штрафные очки за промах) не составит проигрыша партии, а второй игрок при промахе проигрывает. Если при этом биток стоит близ и против центра угловой лузы (как на рис. 88), а последний шар стоит недалеко от другой угловой лузы того же борта, но так, что играть наверняка его нельзя, хотя бы из-за дальности расстояния, то первый игрок, если его очередь играть и он хорошо владеет техникой, не задумываясь, постарается только оттянуть биток за скулу лузы, не ударяя по другому шару и тем ставя в безвыходное положение партнера; он рискует только тем, что в случае неудачи, если свой шар упадет «на себя», партнер будет играть с выставки, что при данном положении последнего шара не обещает верного успеха.

Отыгрыш боковиками, хотя и не составляет самостоятельного вида отыгрыша, но часто применяется при различных отыгрышах,

главным образом, как средство их облегчения. Так, например, легче и проще отыграться, тихо ударяя биток боковым накатом, как показано на рис. 89, чем прямым накатом при том же расположении шаров (рис. 84).

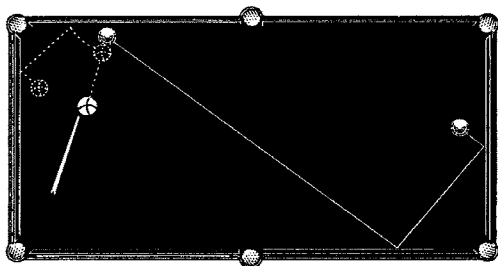


Рис. 89. Отыгрыш боковиком.

Или, другой пример: надежнее и легче отыграться боковым накатом или клапштосом влево при отыгрыше триплетом, как показано на рис. 90, чем почти при том же расположении шаров прямым накатом или клапштосом (рис. 91).

Кстати сказать, в данном случае отыгрыш на триплете является до известной степени самостоятельным видом отыгрыша. Им пользуются тогда, когда линия между битком и шаром почти перпендикулярна к длинному борту и находится приблизительно посредине между коротким бортом и линией, соединяющей средние лузы.

Отыгрыш тонкой резкой состоит в том, чтобы биток, пущенный накатом, слегка срезав один из дальних шаров и отразившись от короткого борта, откатился назад и вновь стал у противоположного короткого борта (рис. 92)

Он употребляется чаще всего при игре в пирамидку, главным образом, тогда, когда она еще не совсем разбита и шары стоят одной группой и на другой половине бильярдного поля, чем биток. Пользуясь этим способом, надо действительно тонко резать, иначе, толсто срезав или попав в лоб шара, можно разбить всю пирамидку и этим проиграть партию. Распространенное мнение, что биток при тонкой резке часто падает „на себя“, ни на чем не основано. В действительности, он падает „на себя“ не чаще, чем при каком-либо другом отыгрыше.

Обыкновенно, хорошо играющие отыгрываются без назначения шара, и это правильно, так как смысл отыгрыша состоит в самом отыгрыше, а не в том, что при отыгрыше может упасть фуксовый шар, который редко пойдет на пользу тому, кто его положил; фукс скорее может повредить, потому что игрок, сделавший случайный шар и удачно

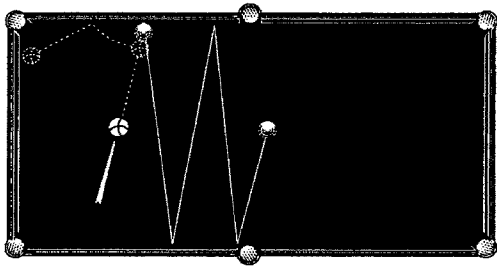


Рис. 90. Отыгрыш боковиком на триплете.

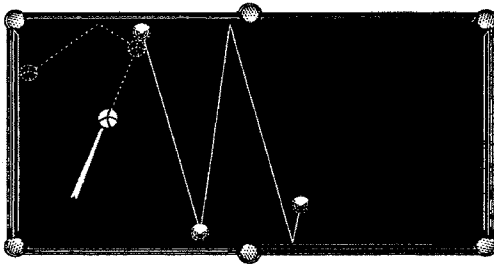


Рис. 91. Отыгрыш прямым ударом на триплете.

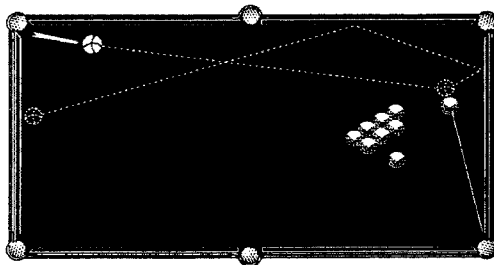


Рис. 92. Отыгрыш тонкой резкой без назначения шара.

при этом отыгравшись, тем самым ставит себя в затруднительное положение при следующем ударе, который остается за ним.

Но бывают случаи, когда игрок, отыгрываясь и назначая шар, ничем не рискует, если шар упадет. В таком случае от назначения шара, сделанного со смыслом, отказываться, конечно, незачем.

Это последний раз доказывает, что бильярд — игра, полная смысла, и что она основана на разумном расчете, а не на случайностях.

На рис. 93 изображено почти такое же расположение шаров, как и на рис. 92. И в том, и в другом случае, при отыгрыше тонкой резкой биток в результате его становится приблизительно на одно и то же место. Если при этом играющий, отыгрываясь, назначает шар, то он должен срезать его еще тоньше, чем показано на рис. 92, исходя из известного уже положения, что при кладке прямых угловых шаров налево в угол нужно целиться несколько вправо от центра принимающей лузы. Понятно, что тут берется в расчет не исходное положение битка, а его место в момент удара, которое обозначено пунктиром.

Отыгрыш круазе. Легкий, испытанный и любимый многими опытными игроками способ отыгрыша, заключающийся в том, что, при наличии шара, стоящего на длинном борту или близ него, биток, пущенный накатом, ударив вкось бортовой шар, отразится от короткого борта и вернется к противоположному, а бортовой шар, в зависимости от угла, под которым получил толчок, или отойдет к противоположному длинному борту, не выходя за среднюю линию, или подойдет к остальным шарам (рис. 94).

Отыгрыш тонким тушем. Тут могут быть два характерных случая этого отыгрыша: вдоль длинного и вдоль короткого борта. Первый случай (рис. 95) состоит в том, что биток, пущенный прямым накатом, чуть тушет (очень тонко режет) стоящий около борта шар, и, отскочив от короткого борта, становится у противоположного. Этот способ сродни отыгрышам как тонкой резкой, так и оборотом. Разница между ним и тонкой резкой лишь та, что при отыгрыше тонким тушем линия движения битка нигде на всем протяжении сама себя не пересекает (что придает тонкому тушу сходство с отыгрышем круазе), тогда как при тонкой резке линия пути битка имеет пересечение. Отличие же его от отыгрыша круазе состоит в том, что в первом случае бортовой шар, лишь немного отойдя от борта, не пересекает пути битка, в то время как при отыгрыше оборотом этот путь бортовым шаром пересечется.

Второй случай отыгрыша тонким тушем заключается в том, что биток пускают тихим накатом так, чтобы он лишь слегка задел один из шаров и потом стал в положение, невозможное для игры (рис. 96).

По этому рисунку легко убедиться, что этот способ отыгрыша употребляется также в тех случаях, когда вывести свой шар на другой

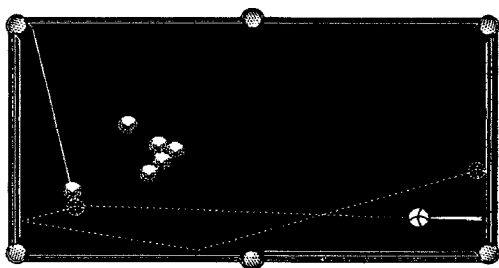


Рис. 93. Отыгрыш тонкой резкой с назначением шара.

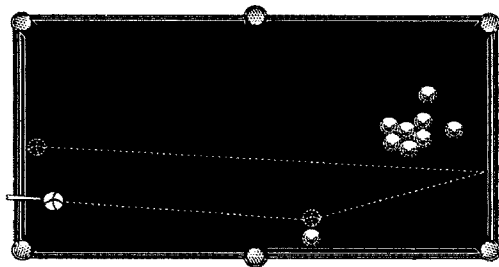


Рис. 94. Отыгрыш круазе.

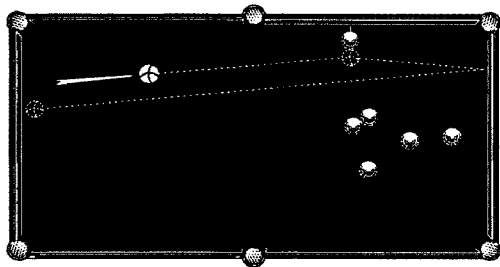


Рис. 95. Отыгрыш тонким тушем вдоль длинного борта.



конец бильярда не только не имеет смысла, ибо и там стоят шары, но и рискованно, так как легко сделать подставку. Большую часть отыгрышей тонким тушем вдоль короткого борта пользуются тогда, когда выемка еще не совсем разбита или когда большинство шаров находится близ короткого борта. Этот способ очень легок и часто с успехом применяется, но главные недостатки его состоят в том, что и другой кроек может так отыграться и, следовательно, партия может затянуться на долгое время, а также неудобен он тем, что партнер, угнав шар на другой конец поля, доставляет большое затруднение игроку, отыгравшемуся по короткому борту.

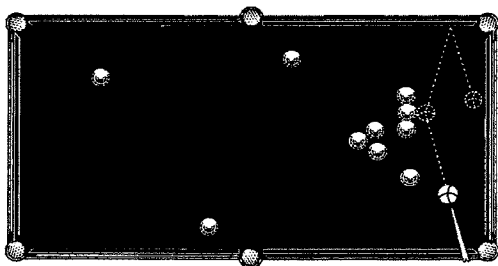


Рис. 98. Отыгрыш тонким тушем вдоль короткого борта.

Отыгрыш контр-тушем принадлежит к одному из труднейших, но зато и эффектнейших, видов отыгрыша и состоит в том, что биток, поставленный сравнительно сильным накатом, сталкивается с другим шаром и катится вслед за ним до того момента, когда другой шар, отразившись от борта, вторично сталкивается с битком, и биток этим обратным ударом отталкивается к противоположному борту, а играемый останавливается у другого короткого борта, и в результате шары „разведены“ (рис. 97).

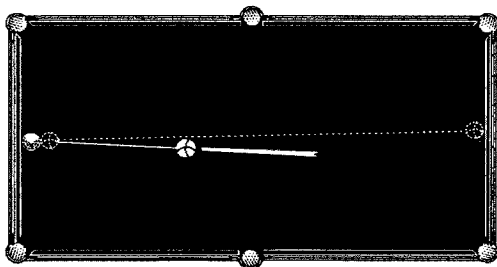


Рис. 97. Отыгрыш контр-тушем.

Чтобы не повторяться, мы не будем здесь говорить о том положении шаров, когда возможно играть контр-тушем: об этом было уже сказано в конце V главы.

Об отыгрыше дуплетом, как специальным роде отыгрыша, говорить не приходится, так как все вышеперечисленные характерные виды отыгрыша представляют собой в конце-концов не что иное, как дуплетирование (отражение) или битка, или шара, на котором отыгрываются; при этом не имеет значения, как оно производится—от борта или от шара,—принцип остается тот же.

Это обстоятельство не противоречит тому факту, что дуплетами, шарами от двух, трёх и т. д. бортов, отыгрываются очень часто, как способами, очень удобными для отыгрыша; но повторяем, что этот вид отыгрыша отраженным шарами не настолько типичен, чтобы на нем нужно было подробнее останавливаться.

Каким бы способом игрок не отыгрывался, он всегда должен заранее рассчитать, кому (ему или его партнеру) придется последнему отыгрываться, если около битка находятся два или несколько шаров для отыгрыша. Если последний для отыгрыша шар должен достаться не ему, а партнеру, то игроку надо добиться изменения этого соотношения путем пропуска своего очередного удара; этот пропуск удара достигается или тем, что игрок, вместо того, чтобы отыграться нормальным отыгрышем, просто слегка накатывает свой шар к одному из близлежащих шаров, или каким-либо другим способом, смотря по обстановке игры. При этом, если партнер игрока проявляет одинаковую с ним выдержку и умение отыгрываться, то выиграет тот, кто лучше кладет шары. С другой стороны, можно утверждать с таким же основанием, что из двух игроков, равных по силе, победит тот, кто обладает большим хладнокровием и кто лучше отыгрывается.

Отсюда ясно, какое большое значение при состязании имеет отыгрыш.

Не менее важное значение в бильярдной игре имеет выход, являющийся по своему существу полной противоположностью отыгрышу, что явствует из самого определения выхода, как приема игры, которым играющий, непосредственно вслед за сделанным шаром, ставит биток в такое положение по отношению к другому шару, что последний легко сыграть.

Так как много частных случаев применения того или иного выхода будут разобраны ниже, при описании различных партий, то здесь можно пока ограничиться приведением некоторых примеров выхода только для того, чтобы составить о них более конкретное представление.

Случай 1-й. Восьмой и двенадцатый шары стоят на подставке в среднюю, а третий шар стоит в стороне у короткого борта (рис. 96).

Очевидно, что если сначала играть 8-й, то биток, слева его, отойдет в сторону третьего шара, на котором только и останется, чтобы отыграться; 12-го шара играть невозможно. Поэтому, чтобы сделать два шара, надо сначала сыграть 12-го легким накатом, после чего биток, отразившись от длинного борта, выйдет под восьмерку, т.-е. станет в такое положение по отношению к ней, что сыграть ее будет не трудно.

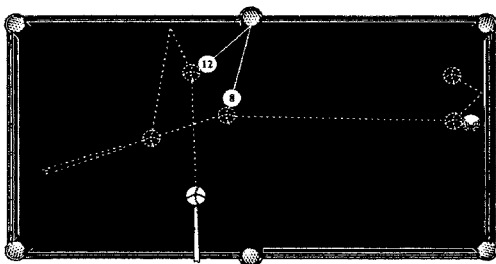


Рис. 98. Двенадцатого в среднюю с выходом под восьмерку.

Сыграв восьмерку, биток скарампольрует по третьему шару и станет так, что игроку очень легко будет на ней отыграться на сильном клапнете, после чего свой шар прилипнет к короткому борту, а другой шар отойдет к противоположному борту.

Случай 2-й. Десятка стоит на резке в среднюю и пятерка близ угла того же борта (рис. 99).

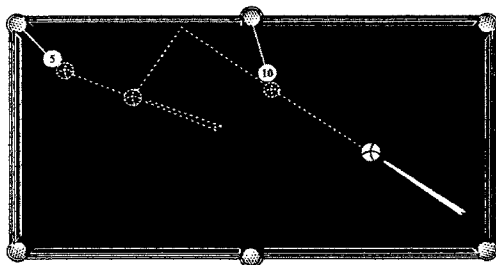


Рис. 99. Десятку в среднюю под пятерку.

Очевидно, что раньше надо играть десятку в среднюю, и притом очень тихим накатом, после чего биток выйдет под 5.

Случай 3-й. Туз и 12-й шар стоят на игре в один и тот же угол, причем первый шар у короткого, а второй — у длинного борта (рис. 100).

Хотя здесь шары стоят так, что поневоле надо сначала играть туза, но значение выхода в данном случае будет состоять не в том, какой

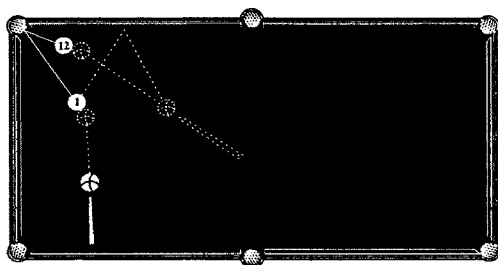


Рис. 100. Туза в угол с выходом под 12-й.

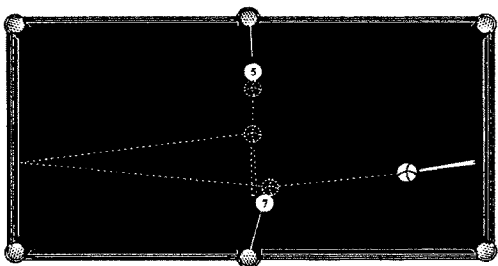


Рис. 101. Семерку в среднюю с выходом под пятерку.

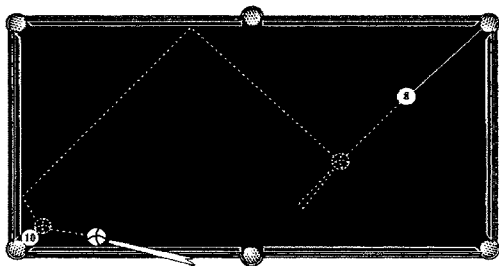


Рис. 102. Десятку в угол с выходом под восьмерку.

шар раньше играть, а в том, как соразмерить удар по тузу, чтобы биток вышел под 12-й. При данном положении шаров, туза следует играть умеренной силы накатом.

Случай 4-й. Пятёрка и семерка стоят на подставке в противоположные средние лузы, а биток — близ нижней мушки (рис. 101).

В данном случае, чтобы вернее сделать выход, надо, тщательно рассчитав силу удара, сначала срезать семерку, после чего биток выходит под пятёрку.

Случай 5-й. Десятка повисла над угловой лузой; недалеко от противоположного угла и близ нижней мушки стоит восьмерка; свой шар — на длинном борту близ десятки (рис. 102). Здесь выход очень не труден: играя десятку умеренной силы накатом, легко выйти на прямой шар под восьмерку.

Даже на этих немногочисленных примерах уже легко можно убедиться, что выход, также как и отыгрыш, основан на сообразительности и расчёте игрока.

Увлечение одним выходом и пренебрежение отыгрышем принесет игроку явный вред; чтобы хорошо играть, надо равномерно распределять свое внимание между всеми частностями игры, не отдавая предпочтения какому-либо одному приему, так как в бильярдной игре все находится в гармоничной связи между собой.

Чтобы закончить сказанное о выходе, надо о нем добавить еще несколько слов: выход требует от игрока не меньше выдержки и осторожности, чем отыгрыш. Игрок, стремящийся во что бы то ни стало сделать выход, упускает из вида то, что от злоупотребления выходом неминуемо бывают подставки. Действительно, такой игрок мало обращает внимания, что назначаемые им шары трудны и назначения эти подчас невыполнимы. Его преследует одна цель — лишь бы сделать выход. В результате — назначенные шары не вадают, происходят неизбежные подставки, и в конечном итоге — проигрыш всей партии.

## **VII. НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ УКАЗАНИЙ НАЧИНАЮЩИМ ИГРАТЬ.**

Овладению всяким искусством всегда предшествует техническая подготовка.

Это замечание вполне может быть отнесено и к искусству играть на бильярде. На это иногда возражают: как можно применять слово „искусство“ к бильярдной игре, где все основано на слепом счастье и случайностях?

Но это мнение свидетельствует лишь либо о полном незнании, в чем собственно состоит эта игра, либо о крайне поверхностном знакомстве с нею. Но тогда можно спросить: а шахматная игра, разве не искусство? Ведь то обстоятельство, что иногда маэстро шахматной игры проигрывает слабейшему игроку, разве служит доказательством тому, что шахматы основаны на случайностях?

Правда, порой бывают такие случаи и на бильярде, когда сильнейший проигрывает слабейшему, но это вовсе не доказывает того, что бильярдная игра является лишь праздным развлечением, где все зависит от случая.

Из знакомства с тем, что было сказано до сих пор в этой книге о теории и технике бильярдной игры, всякий уже может убедиться, что она построена исключительно на физико-математических законах (абсолютным незнанием которых вероятно и объясняется упомянутое возражение), и, с другой стороны, умение хорошо играть на бильярде сопряжено с выполнением сложных и многообразных условий, в свою очередь, основанных и на знании техники, и на тонком расчете; все это вместе взятое настолько очевидно, что о дальнейшем опровержении предвзятой критики говорить просто не приходится.

Итак, исходя из того факта, что игра на бильярде есть искусство, и притом искусство тонкое, сложное и многообразное, и что всякому искусству предшествует техническая подготовка, невольно возникает вопрос: как быть впервые начинающему играть и с чего ему следует начать, чтобы, технически подготовившись, выработаться в мастера игры?

Так как главнейшая трудность искусства бильярдной игры заключается в изучении и применении на практике разнообразных и тонких бильярдных ударов и в совершенном умении владеть своим шаром, то

начинающему играть прежде всего полезно ознакомиться с теорией игры, чтобы он, прежде чем приступить к практической тренировке, знал бы хотя бы некоторые элементарные основы игры.

Затем, возобновив в памяти все те указания, которые уже были даны в этой книге о выборе бильярда, о лузах, бортах, шарах и кие, начинающий играть (назовем его для краткости учеником) приступает к практическим упражнениям.

Эти упражнения должны производиться обязательно в последовательном порядке, в зависимости от степени их трудности: начиная с простых и легких и постепенно переходя к более сложным и трудным.

Взяв кий и став в правильное положение для игры перед бильярдом, ученик во время исполнения всех последующих упражнений не должен забывать уже ранее данных указаний в отношении правильной постановки корпуса, держания кия и размаха руки; первое время он должен особенно тщательно следить за правильным выполнением этих указаний, пока это не войдет у него уже в привычку.

Эти упражнения начинаются с упражнения со своим шаром и состоят они в следующем:

1) Ученик пускает свой шар произвольным ударом в борт, сначала на небольшом расстоянии, а потом через весь бильярд и по борту, попутно испытывая тихий, средний и сильный удары. Это упражнение дает ученику возможность ознакомиться с упругостью бортов.

2) Произвольным же ударом и варьируя его силу, ученик пускает свой шар в лузу, одновременно наблюдая, как шар падает в разные лузы. Это упражнение знакомит ученика с примитивным прицелом и позволяет ему уяснить характер угловых и средних луз и в чем состоит их отличие друг от друга.

3) Несколько освоившись с первыми двумя упражнениями вольным ударом, ученик переходит к ударам кия по своему шару прямым накатом, клашшотсом и оттяжкой, и этими же ударами повторяет упражнения первое и второе; при этом накат помогает ему ближе ознакомиться с прицелом; оттяжку же ученик старается делать при помощи одной кисти руки.

Все три упражнения, а также все последующие, ученик должен проделывать попеременно то правой, то левой рукой, то „пистолетом“, все время наблюдая за тем, чтобы правильно держать кий. Занимаясь таким образом ежедневно по 1 часу в день, ученик дня через три — четыре может уже перейти к дальнейшим упражнениям пока только со своим шаром.

4) Он должен научиться делать отраженные шары, при чем опять-таки в последовательном порядке: сначала дуплетировать свой шар в среднюю лузу, потом в угол; затем он переходит к деланию триплетов,

от 3-х бортов и т. д.; чтобы перейти впоследствии к дуплетированию другого шара, ученик должен сначала добиться того, чтобы из пяти шаров, пущенных дуплетом, четыре шара упали.

5) Затем он переходит к боковым французским ударам, изучая, как при них отражается свой шар от бортов, как он падает в лузы, и кончает это упражнение дуговиками и перескоком.

В зависимости от степени успешности усвоения этих упражнений, но не ранее, чем через неделю, после начала занятий, ученик может перейти к упражнениям с двумя шарами, которые состоят в том, что:

1) Последовательно применяя все прямые и боковые удары битка по другому шару, ученик должен научиться целиться и сразу находить прицел при всяком положении шаров.

2) Еще внимательнее наблюдая за правильностью своих ударов, т.-е. следя за тем, чтобы размах был правильным и рука не кривила бы в момент удара, ученик учится делать шар, т.-е. класть его в лузы; также при всяком расположении шаров; иначе говоря, прямыми и боковыми ударами и притом ударами разной силы, он делает шары прямые, угловые, бортовые, стоящие на резке и т. д., внимательно изучая не только все действия битка на шар, выражающиеся в изменениях движения и направления шара, но и все те влияния удара, которые отражаются на самом битке.

3) Потом ученик переходит к упражнениям с отраженными шарами: сначала практикуясь в произвольных изменениях углов отраженных шаров без намерения их класть, а затем учась делать шары дуплетами триплетами и т. д.

4) Освоившись с этим, ученик переходит далее к деланию шара абрикodem и контр-тушем, как к упражнениям более трудным и требующим от их исполнителя уже некоторых технических навыков.

5) Делая шары уже описанными ударами и приемами, ученик старается делать это так, чтобы после удара свой шар становился к борту, а играемый шар не подставился; это упражнение постепенно подготовит его к отыгрышу и окажется полезным впоследствии, когда он будет играть партии в два шара.

6) Наконец, для достижения той же цели можно рекомендовать ученику, чтобы он, делая эти упражнения, менял шары, т.-е. играл по очереди то одним, то другим шаром.

Если эти упражнения делались аккуратно и каждый день и ученик достаточно с ними освоился, то он может недели через полторы, т.-е. недели через 2—3 со дня, когда он начал первые упражнения, перейти к последним и самым трудным упражнениям с тремя и более шарами:



1) Поставив на бильярд три шара, ученик сначала учится сделать такие удары, которые требуют для своего исполнения 3-х шаров: шаром, от шара, в разрез и карамболь; при этом внимание в равной степени должно быть уделено как деланию шаров, так и тем их движениям, которые называются ударом.

2) Далее, произвольно ставя третий шар на любой точке бильярда, ученик практикуется в отыгрыше и выходе; при обоих упражнениях он должен наблюдать за тем влиянием, какое оказывает удар 2-го шара по третьему.

3) После усвоения этих двух упражнений, ученик уже может выставить на бильярде любое число шаров и, поупражнявшись над деланием шаров еще неизученным приемом „через шары“, повторяет при различных комбинациях многих шаров все упражнения от начала до конца.

4) Ни в каком случае ученик не должен прибегать к помощи машинки, длинного кия или мазики; с первого своего удара он должен знать только кий.

Не ранее, как через один месяц, считая от того дня, когда он начал делать упражнения в одиночку, если они были ежедневными и по 1 часу в день, — ученик может считать предварительную подготовку законченной и перейти к игре уже с партнером.

Однако, многие из начинающих впервые играть так увлекаются бильярдом, что не обращают никакого внимания на предварительную подготовку, и, удовлетворившись тем, что чрез 2—3 дня у них начинают ладать шары, кончают тем, что остаются навсегда в лучшем случае посредственными игроками.

Многие возразят, что эта подготовка в одиночку в течение целого месяца, а то и больше, слишком скучна и требует много терпения.

На это можно сказать, что ничто не дается без затраты труда и терпения и что искусство хорошо играть на бильярде не только в этом случае не составляет исключения, но наоборот, требует большой, особенно упорной и постоянной тренировки. Для слишком же нетерпеливых есть выход из положения: уже во время упражнений с двумя шарами, но никак не раньше, он может начать играть или с опытным игроком (что лучше всего), или с таким же новичком, как он сам. Это дела не испортит, если он попутно будет продолжать предварительные упражнения.

Заканчивая этот вопрос о предварительной тренировке, остается дать еще несколько указаний ученику, прошедшему подготовительный курс и начинающему впервые играть с партнером: при этом предполагается, что ученик успел составить себе более или менее отчетливое представление о бильярдных ударах и приемах игры.

Указания эти следующие:

1) никогда не играть на плохом, неверном бильярде; скверный бильярд иногда надолго портит удар и прицел;

2) начинающему играть полезно вначале играть с таким же новичком, как и он; если нет опытного игрока, согласившегося быть его партнером; наблюдая недостатки игры как свои, так и чужие, можно многому научиться;

3) особенно зорко присматриваясь к недостаткам своей игры, что особенно полезно, и стараясь их исправить, начинающий играть должен внимательно наблюдать и анализировать игру других игроков и тогда, когда он сам не играет;

4) не стесняясь, спрашивать советов у более опытных, чем он;

5) начиная играть с неопытным игроком, с течением времени он должен играть с кем угодно, но всегда без фор; получающий форы почти всегда играет небрежно;

6) нужно играть: просто, не небрежничая и не щеголяя (кладкой); с расчетом, но не прижимисто; наоборот, когда нужно, то и с разумным риском;

7) следует одинаково уметь пользоваться всеми ударами и приемами, не отдавая предпочтения тому или другому их виду; хорошо делая шары и отыгрываясь, не надо пренебрегать и выходом, помня о строгой, закономерной и гармоничной зависимости этих трех главных элементов игры;

8) никогда не надо торопиться, но в то же время надо уметь быстро ориентироваться в обстановке и ходе игры, рассчитывая свои удары за несколько ходов вперед, т.е. вести игру, основанную на тактике, что всегда даст большое преимущество над игрой равной силы, но равной только в техническом смысле;

9) не нужно переутомляться и играть более 2-х часов подряд;

10) выучившись даже хорошо играть, надо продолжать и постоянно вести систематические упражнения.

Только при строгом исполнении всех этих указаний и при постоянной практике, через 2—3 года из игрока может выработаться действительный мастер бильярдной игры, который блеском своей техники и остроумием тактики наглядно сумеет показать, в чем заключены смысл и красота искусства игры на бильярде.

## VIII. ПРАВИЛА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗ ПАРТИИ.

### Предварительные замечания.

Во избежание споров и всяких недоразумений, игра на бильярде должна была бы регулироваться точными и постоянными правилами, обязательными для всех, а дополнялась бы теми условиями, которые заключали бы играющие перед началом состязания.

Казалось бы, что столь простое утверждение ни в коем случае не может вызвать сомнений в его правильности. В действительности же, вопрос о правилах игры, несмотря на всю его давность, к сожалению, до сих пор не урегулирован, как вообще не упорядочено еще очень многое в бильярдной игре, и что неотложно требует коренных изменений; об этом уже говорилось в предисловии.

Здесь дело не в путанице понятий, не в том, что одни понимают под правилами исключительно моральные обязательства, под условиями — собственно правила и под уговорами — исключения из правил и разные льготы, а другие — исключая правила поведения во время состязания как играющих, так и зрителей, — все остальные понятия смешивают в одно, — здесь дело не в словах, а в том, что нет вообще единых правил, которые признавались бы везде обязательными.

Причина этого явления, как и некоторых других недостатков бильярдного спорта, одна, и заключается она в том, что интереснейший спорт этот вырос в дворцовой обстановке и развился в деклассированной среде. В результате — обидная действительность: вновь оживающая после революции бильярдная игра пока что находит себе приют в пивных и трактирах, несмотря на то, что интерес к ней трудящихся с каждым днем возрастает. Будем, однако, надеяться, что и бильярдный спорт не останется „бесклассовым“, и тем более можно быть в этом уверенным, что начало его упорядочения уже подождено открытием бильярдных зал в Центральном Доме Красной Армии в Москве и в некоторых крупных рабочих клубах.

Отсутствии единых и обязательных для всех правил бильярдной игры послужило причиной появления множества партий, часто очень сходных между собой в главных чертах и отличающихся друг от друга лишь в деталях, выработанных в зависимости от местных условий, как авторитетно утверждают одни, и выдуманных без всякой нужды, как утверждаем мы. Как бы там ни было, поскольку эти партии кое-где при-

няты, о них придется сказать несколько слов, не подвергая их анализу и поместив в ряду однородных, но более распространенных партий, к описанию и разбору которых следует теперь перейти.

Но предварительно необходимо познакомиться с общими положениями и общими правилами бильярдной игры, выбрав из всей массы разнородных и иногда противоречивых правил те, которые сейчас имеют наибольшее распространение.

Хотя общие положения, обеспечивающие нормальный и спокойный ход игры и касающиеся взаимоотношений играющих и зрителей, не могут быть отнесены к правилам бильярдной игры, но тем не менее, поскольку эти положения выработаны четырехсотлетней практикой, поскольку они вошли в повсеместный обычай и приняты на всех международных состязаниях и, наконец, что самое главное, — могут быть приняты у нас и вряд ли кем будут оспариваться, — постольку и следует упомянуть о них.

Некоторые из них сходны с положениями всех спортивных состязаний вообще и шахматных в частности.

Состоят они в следующем:

#### I. Игрок имеет право:

1) требовать, чтобы его не стесняли во время состязания: а) близко подходя к нему, б) замечаниями и непрошенными советами, в) вопросом или другим замечанием перед его ударом или в момент его, кроме того случая, если он делает туш;

2) бросить недоигранную партию; но тогда он считается проигравшим, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

#### II. Игрок не имеет права требовать:

1) удаления кого-либо из зала;

2) прекращения разговоров, если их ведут зрители между собой;

3) чтобы не следили за его игрой;

4) чтобы партнер не спрашивал чьего-либо совета.

#### III. Игрок не несет материальной ответственности:

1) за убытки или повреждения от выскочившего шара;

2) за подомку кия и раскол шара, если они произошли неумышленно и во время игры; он не платит также за соскочившую наклейку.

3) за прорыв старого сукна, на котором уже были две или больше дыр.

IV. Игрок во время игры материально отвечает только за прорыв сукна в размере 10 руб., если оно было новое, и 8 руб. — если старое.

V. Играть подряд можно не более 2-х часов; играющие подряд более 2-х часов обязаны освободить бильярд другим желающим играть, доиграв последнюю партию.

VI. Группа игроков, в составе не менее пяти человек, желающая играть в авалер, может занять бильярд вне очереди.

VII. Зрители имеют право:

- 1) судить на месте игрока, замеченного в мошенничестве хотя бы одним зрителем;
- 2) требовать удаления удиченного мошенника;
- 3) требовать удаления лиц, нетрезвых, кричащих и вообще явно мешающих нормальному ходу игры;
- 4) поправлять маркера в счете очков, а за отсутствием его, поправить играющего.

VIII. Маркер обязан:

- 1) быть на месте и не отлучаться от бильярда во время хода игры;
- 2) правильно и громко считать очки.

IX. Все недоразумения, возникающие во время игры, могут разрешаться или по обоюдному согласию сторон или зрителями.

Вот, собственно говоря, и все из наиболее существенных общих положений, перечень которых не претендует на полноту и, конечно, должен быть дополнен, а кое в чем и изменен.

Переходя теперь к перечислению общих правил бильярдной игры в собственном смысле слова, необходимо сказать, что, хотя они и могут быть дополнены, но было бы желательно, чтоб эти правила с могущими быть дополнениями были бы, наконец, признаны едиными и обязательными для всех.

### Общие правила бильярдной игры.

1. Настоящие правила обязательны для всех; условия, заключаемые игроками между собой, не могут изменить правил, а лишь их дополняют, и являются обязательными только для заключивших их.

2. В начале всех партий шар выставляется со стороны дома; дом — часть бильярдного поля, заключенная между линией, параллельной коротким бортам и проходящей через одну из крайних мушек, и ближайшим коротким бортом и ограниченная с двух других сторон отрезками длинных бортов; линия, проходящая через крайнюю мушку — домовая линия; мушка, через которую проходит домовая, — нижняя мушка; в иностранных партиях дом — пространство до линии средних луз.

Если все шары оказались в границах нижнего кона, то последний становится домом, и выставлять тогда надо со стороны верхнего кона, ставшего нижним.

3. Шар считается вышедшим из дома, когда его центр вышел за домовую линию.

4. При выставке не допускается: а) выход игроку из дома; т. е. за линию длинных бортов; б) играть шар в среднюю лузу.

21 очко. Следовательно, в данном случае, при форе в 10 очков разница в очках игрока и партнера будет 10. Иными словами, эта разница в очках при „форах с бильярда“ всегда равна числу очков, выговоренных форой. Число снимаемых шаров при этих форах может быть разным, лишь бы сумма их очков соответствовала форам, т.-е. шары могут сниматься как крупные, так и мелкие. Впрочем, об этом будет подробнее сказано при описании партии в простую пирамиду, где такие фора чаще всего даются.

Наконец, самыми тяжелыми для игрока являются фора, которые записываются. Поясним их на предыдущем примере: у обоих игроков набрано шаров по 40 очков; фора — 10 очков. В таком случае, у игрока засчитываются:  $40 - 10 = 30$  очков, и у партнера:  $40 + 10 = 50$  очков, т.-е. при форе на записи в 10 очков разница между очками партнеров = 20 очкам; иначе говоря, эта фора по записи буквально вдвое тяжелее „фор с бильярда“

Описанные фора — самые типичные и встречаются чаще других.

Но бывают фора и другого характера. Приведем несколько примеров:

1. игрок обязывается кончить партию только дуплетом или триплетом и т. п.;
2. игрок обязывается не класть более одного шара подряд;
3. игрок должен играть только четные или нечетные шары;
4. игрок не может играть простых шаров, а должен играть дуплетом, от шара и т. д.;
5. игрок играет 9 шаров (положим от туза и до десятки), а партнер 6 шаров (от десятки до 15-го включительно);
6. игрок должен играть только битком и из дома, а партнер может играть любым шаром;
7. игрок обязался не играть в угол или в среднюю;
8. штрафные 5 очков партнера не вычитаются;
9. сделанные партнером шары засчитываются ему вдвойне;
10. только та партия считается выигранной игроком, которая окончена им ограниченным числом ударов;
11. всякая подставка игроку маскируется и т. д. и т. д.

Приступая теперь к описанию различных бильярдных партий и их анализу, необходимо сказать несколько слов о порядке и последовательности их описания.

Все партии разделены на четыре категории,сообразно с характером игры:

1. на лузные партии, отличительным признаком которых является делание шаров в лузы;
2. карамбольные партии, основанные исключительно на карамболе;;
3. смешанные партии, в которых шары делают и в лузы, и карамболом;

4. кегельные партии, в которых, помимо наличия характерных признаков лузных и карамбольных партий, главным элементом являются шегли.

Партии каждой категории описываются в зависимости от их сложности; сначала легкие и простые, потом более сложные и трудные.

Описание каждой партии состоит из изложения ее правил в том виде, как они действуют в настоящее время. Если партия достаточно интересна и еще в ходу, то правила сопровождаются: 1) указанием на те формы, которые обычно приняты в данной партии, и на те условия, которые не противоречат ее правилам, и 2) более или менее кратким анализом партии.

## ПРАВИЛА ВИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗ ПАРТИИ.

### 1. Лузные партии.

#### Партии в два шара.

##### а) „В два шара“. Правила.

1. Эту партию играют два игрока в два шара, и цель играющего состоит в том, чтобы положить в одну из луз без назначения шар противника.

2. Первоначальная выставка по условию. При продолжении игры выставляет выигравший последнюю партию.

3. Положивший чужой шар фуксом все равно выигрывает партию.

4. Промах, кикс, „на себя“, удар по чужому шару кием считаются за проигрыш партии, и после этого новая партия начинается с выставки выигравшего.

#### Форы.

Строго говоря, эта партия обычно играется без фор. Если более слабый игрок все-таки их требует, а другой игрок соглашается, то фора здесь большею частью бывает только одна: дающий фору, если он выставляет, ставит свой шар на верхнюю мушку вместо того, чтобы подкатить его к короткому борту, т.-е., иными словами, ставит его на резку в угол (рис. 103).

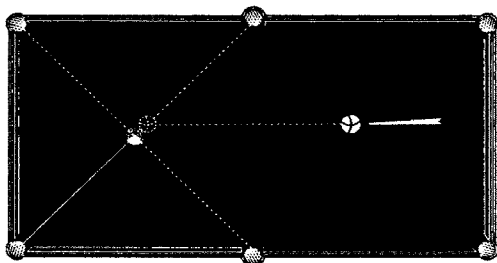


Рис. 103. Фора при партии в 2 шара.

Эта фора очень тяжела для дающего ее. Дело в том, что даже посредственный игрок, успевший хотя бы немного напрактиковаться в делании шара, стоящего на мушке, очень скоро приобретает в этом такой



навык, что для него не представится затруднительным срезать такой шар и несколько раз подряд.

#### А н а л и з.

Так как эта партия не что иное, как видоизменение и упрощение очень старинной партии в алягер, играемой также двумя шарами, и так как алягер много интереснее, то разбор партии „в два шара“ будет дан по существу в разборе партии в алягер.

#### б) „Б о т и ф о н“ (банк).

1. Участвовать в игре может произвольное число игроков. Один из них, называемый „банкометом“, занимает бильярд как бы только для себя и платит за время.

2. Выставляет шар всегда банкومت.

3. Игра ведется всегда шарами и по правилам партии „в два шара“ (за исключением выставки).

4. Каждый из игроков по очереди играет с банкOMETом на условленную сумму денег. Когда сыграют все по одному разу, то это составит круг.

5. Желающие вступить в число играющих могут присоединиться только по окончании круга.

6. Оставить игру в любое время может всякий, но только до первого удара своей очереди играть; игрок, уже сделавший удар, обязан или продолжить очередную партию до конца, или, бросив ее недонгранной, считать себя проигравшим.

#### Ф о р ы.

В этой партии фор не бывает.

#### А н а л и з.

Эта партия, несмотря на то, что она интереснее партии „в два шара“, как и последняя, всегда велась исключительно как денежный интерес.

Ботифон достаточно занимателен сам по себе и ~~свое~~ может обойтись без этого „интереса“. Он представляет собой вариант партии „в два шара“ и занимает как бы среднее место между этой партией и партией в алягер. Поэтому и анализ ботифона будет также заключаться в разборе партии в алягер.

#### в) „А л я г е р“ (à la guerre).

1. Партия в алягер ведется двумя шарами — красным и белым, при любом числе игроков, и цель играющего состоит в том, чтобы одним ударом без назначения положить в лузу шар противника.

2. Перед началом партии участвующие условливаются, до скольких

крестов играть, и бросают жребий, определяющий очередь, кому за кем играть.

3. Очередь дает право лишь на один удар, после которого очередной удар переходит к следующему игроку и т. д.

4. После первого удара, без общего согласия играющих, никто уже не может принять участия в партии или выйти из нее, или поменяться очередью. Если приписывается новый игрок или уже выбывший раньше из игры, то он обязан принять на себя столько же крестов, сколько у того, кто их имеет больше всех.

5. Каким способом выставлять шар — решают по условию, но выставка производится всегда из дома.

6. Если первый играющий выставляет красный шар, второй играет белым по красному, третий игрок — красным по белому и т. д. до последнего игрока, после удара которого заканчивается круг, и новый круг начинается опять первый игрок.

7. Играющий получает крест тогда, когда шар, служивший ему битком, падает в лузу от удара очередного игрока, или тогда, когда он сам сделает промах, кикс, туш или сыграет „на себя“, не в очередь и чужим шаром. Тогда следующий игрок выставляет с рук. Получивший условленное число крестов выбывает из игры до новой партии или, с общего согласия участников, вновь может вступить в игру, подчиняясь § 3 настоящих правил.

8. Тот из играющих, который рассчитывает наверняка положить шар, стоящий под ударом очередного игрока, имеет право „взять шар на аферу“, т. е. сыграть этот шар вне очереди; при этом, если он не делает шар, то получает крест, а если положит, то его очередь в данном кругу пропускается.

9. Если „взять на аферу“ одновременно желают несколько игроков, то право — кому уступить, принадлежит очередному игроку.

10. За отсутствующего играет следующий, за ним участник, продолжая играть и за себя.

11. Партия считается оконченной, когда все участники, за исключением выигравшего, получив условленное число крестов, выйдут из игры.

12. Следующую партию те же участники играют в том порядке, в каком в предыдущую партию они выбывали из игры, т. е. выставляет первый выбывший, за ним второй выбывший и т. д.

13. Если перед началом следующей партии в нее пожелают вступить новые участники, то прием их зависит от согласия игравших первую партию.

#### Ф о р ы.

И в этой партии форы обычно не приняты. Но иногда случается, что в числе участников алягера попадает игрок, играющий значительно

лучше других. Тогда, с общего согласия, условливаются, что при партии, позволим, в три креста, этот игрок выйдет, если у него будет только один крест.

Эта форма встречается в этой партии чаще, чем другие, о которых поэтому и говорить не приходится.

#### Анализ.

Прежде, чем приступить к разбору партии в алягер, следует сказать, что некоторые условия могут изменяться по уговору участников игры, если эти изменения не противоречат ее смыслу. Так, например: 1) обыкновенно играют до 3-х крестов; но можно играть и до любого их числа; 2) туш, промах и т. п. могут считаться за  $\frac{1}{2}$  креста; 3) если игрок промахнется и при этом положит свой шар „на себя“, то получает за это сразу 2 креста; 4) вновь вступающий игрок может быть принят только при условии, если среди остальных участников есть хотя бы один, у которого еще нет креста; 5) протеста трех членов партии достаточно для отвода желающего вступить в игру и т. д.

Предположим, что для игры в алягер собралось пять участников, условившихся играть до 3-х крестов и по обычным правилам. Для краткости будем называть игроков в порядке их очереди № 1, № 2 и т. д.

Выставляет красный шар игрок № 1. Выставку можно сделать разными способами, в зависимости от условия: можно просто руками приставить шар к короткому борту верхнего кона, или доставить его на верхнюю мушку (что, как уже известно, будет большой форой для следующего игрока), или к тому же короткому борту пустить шар кием из дома. Последний способ самый употребительный и производится двумя приемами: не отнимая кия от шара, подкатывают его как можно ближе к „чердаку“ или выкатывают его легким обычным накатом. Первый прием употребляют любители, боящиеся подставить шар, и им никогда не получается хороший игрок. Второй же прием — самый распространенный.

Предположим, игрок № 1 выставил красный шар как раз к короткому борту. Очередь играть № 2. Так как при таком положении красного шара сыграть его почти невозможно, то № 2 естественно предпочтет отыграться.

В том собственно и состоит задача игры в алягер, как и всякой другой лузной партии, что игрок должен стремиться положить шар противника, но при этом так, чтобы, в случае неудачи, свой шар стал в неудобное положение для дальнейшей игры.

Итак, игрок № 2 отыгрывается, но не клапштосом, который в данном случае труден из-за большого расстояния между шарами и частое употребление которого вызывает быстрое утомление, а отыгрывается легким накатом, целясь, положим, в левую половину красного („в пол-

шара"). Тогда красный шар отразится от короткого борта дулетом в направлении противоположного угла и станет где-нибудь около нижней мушки, а белый подойдет к левому длинному борту и остановится между средней и угловой лузой верхнего кона.

Но может случиться так, что игрок № 1, выставляя шар, не рассчитает силы удара и подставит свой шар на резку или даже на прямого в угол. Тогда игрок № 2 не упустит случая и срежет или положит красный в угол, тем самым поставив игроку № 1 первый крест.

Но предположим в данном случае, что игроку № 2 резка в угол не удалась: он взял слишком толсто или чересчур тонко. И в том, и в другом случае результат будет один — подставка, т. к. при чересчур толстой резке оба шара обязательно выйдут на линию средних луз, а при слишком тонкой резке белый шар (игрока № 2), отразившись от короткого борта, остановится над угловой лузой противоположного борта; несыгранный же красный шар останется близ короткого борта верхнего кона. В обоих случаях удар — накат средней силы. Следовательно, если нет уверенности наверняка срезать шар в угол, то резать в угол при описанном положении шаров опасно.

В рассмотренных случаях разобраны последствия простых, т. е. прямых ударов. Если же описывать все комбинации шаров, ставших в то или иное положение под влиянием ударов сложных, и притом разной силы, то, очевидно, анализ партии, который ведется только двумя шарами, и то очень затянется. На практике дело обстоит значительно проще: игрок, знакомый с теорией бильярдной игры и более или менее опытный, мало теряет времени на раздумье и почти сразу находит верный и наилучший выход из запутанного положения, даже в партиях со многими шарами. Поэтому, чтобы не слишком удлинять разбор партии, условимся рассматривать в будущем последствия лишь простых ударов, а пока вернемся к тому моменту игры, когда игрок № 2 отыгрался.

Теперь очередь игрока № 3, который должен играть красным шаром. Шары стоять так, как показано на рис. 104, при чем красный как на этом, так и на последующих рисунках, помечен крестом.

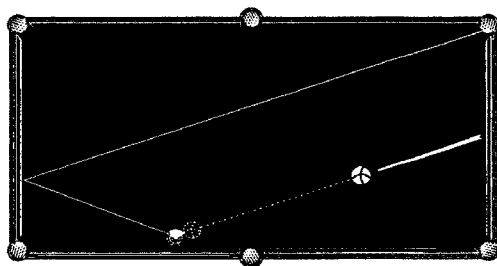


Рис. 104. Отыгрыш на клапшотсе в алягер.

Так как белый стоит на борту, то казалось бы, что его можно сыграть по борту в угол. Но этот удар опасный, и опытный игрок не будет его делать. В самом деле, как белый ни играть, свой (красный) неминуемо ударится о борт и, отразившись, стает не у борта, а где-нибудь приблизительно в границах верхнего кона; белый же шар вряд ли упадет в угол, т. к. такие шары возможны лишь на немногих бильярдах

а на строгих бильярдах они особенно трудны. Таким образом, белый шар, не упав в лузу, отразится от ее короткого борта и станет недалеко от красного, т.е. почти на подставку, поэтому

Игрок № 3 будет играть белый шар или клапшотсом, или накотом.

Положим, он выбирает первый удар и ударяет довольно сильно в лоб белый шар. Тогда красный, пущенный клапшотсом, станет на место белого, т.е. прилипает к борту, а белый, отразившись от двух бортов, пойдет по направлению противоположного угла нижнего кона, как показано на рис. 104, и если и не упадет в этот угол, то во всяком случае, останется в границах нижнего кона, т.е. расположение шаров будет приблизительно такими же, как перед ударом, и шары лишь поменяются местами.

Если же игрок № 3, вместо клапшотса, сыграет накотом средней силы, то красный, ударив в лоб белый, хотя и потеряет от столкновения часть силы своего поступательного движения, но, сохранив силу своего добавочного вращения от наката, отразится от длинного борта и станет у короткого; белый же шар, отразившись от двух бортов, пойдет так же или почти так, как и от удара клапшотсом, т.е. или упадет в угловую лузу, или станет у противоположного борта, в границах нижнего кона.

Допустим, что от удара игрока № 3 шар не упал и шары стали приблизительно так, как указано на рис. 104, т.е. поменялись местами.

Наступает очередь игрока № 4, который, играя белым по красному, не сумел верно ударить, и шары стали в положение, изображенное на рис. 105.

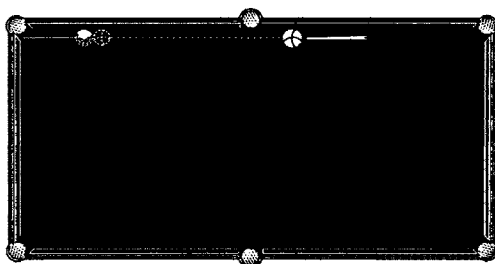


Рис. 105. Два шара у правого борта в аягтер.

Игрок № 5, очередь которого играть, если он недостаточно опытен, будет в затруднении, как играть белый, чтобы не получалась подставка.

Действительно, играть его по борту в угол и трудно, и опасно (об этом только что упоминалось), особенно трудно на тихом клапшотсе; а если играть на сильном клапшотсе, то белый, не упав, но отскочив от короткого борта, сделает контр-туш по красному, отчего последний отойдет назад и вероятно станет на подставку.

Но игрок № 5 опытен, и он легко вышел из положения, сделав умеренным накотом круазе в угол, т.е. срезал белый так, что он, отразившись от борта, у которого стоял, пошел по направлению противоположной угловой лузы; при этом белый не упадет, а останется около этой лузы, т.е. у короткого борта верхнего кона. Красный же шар, оттолкнувшись от этого борта, откатился далеко назад, почти к середине противоположного короткого борта.

Таким образом, каждый из пяти участников алягера сделал по одному удару и не получил ни одного креста. Этим закончился 1-й круг, и партия продолжается.

Опять выставляет игрок № 1, за ним играет игрок № 2 и т. д., пока все играющие, за исключением одного, не получают по три креста и партия не будет окончена.

Предположим, что после нескольких ударов шары стали в положении, изображенное на рис. 106, где белый шар стоит на довольно тонкой резке.

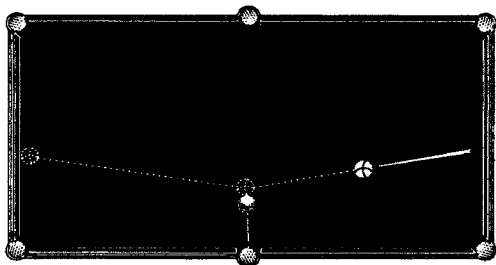


Рис. 106. Резка в среднюю алягер.

Так как такое положение шаров при разборе партии в алягер еще не встречалось и оно представляет собой типичный пример резки, то здесь о резке своевременно сказать несколько слов.

Хотя при описании резки и говорилось, что, делая ее, трудно определить, куда потом станет свой шар, но это замечание относилось, главным образом, к тем случаям, когда много шаров на бильярде.

В партии же в алягер, как и во всякой другой партии в два шара, определить место, куда станет свой шар после резки, вовсе не трудно.

Так, в данном примере: если резать очень тихим ударом, чтобы, в случае неудачи, избежать подставки, то свой шар, пущенный из дома и срезавший по дороге белого в середину, или станет у противоположного короткого борта, или на близком расстоянии от него, иначе говоря, рассчитать, куда станет свой шар после резки, здесь было не труднее, чем в описанных уже случаях отыгрыша и делания угловых шаров.

Поэтому, при всякой игре, когда на бильярдном поле два или несколько шаров, не надо избегать резки в среднюю, если представится к тому случай. Необходимо лишь помнить, что резать следует только очень тихим ударом.

В данном разборе партии в алягер были показаны примеры лишь самых характерных положений шаров, и были даны указания, как в том или другом случае лучше играть. Даже на этих немногих примерах мож-

но было легко заметить, что игра в два шара далеко не проста, а требует от играющего быстрого соображения. Впервые начинающий играть не раз будет задумываться, как ему поступить в том или ином случае. Но это только на первых порах. С течением времени, при достаточной практике, он никогда не будет колебаться и сразу найдет верный ход — удар.

Итак, партия в алягер, несмотря на то, что ведется только двумя шарами, дает множество таких комбинаций шаров, где играющий с блеском может проявить как свое знание теории, так и технику. Помимо этого, так как она ведется в быстром темпе, и участники ее быстро сменяют друг друга, то игру эту следует отнести по всей справедливости к одним из интереснейших по своему оживлению партий.

## 2. Партии в пирамидку.

Несравненно более сложными и трудными, чем игра в 2 шара, являются те партии, где много шаров. В них число комбинаций шаров — бесконечно, и, следовательно, играющий здесь имеет полный простор для проявления своей фантазии, знания теории и всей силы своей техники.

Этих партий со многими шарами довольно много, и потому их удобнее разбить на следующие три основные группы: а) партии, в которых 15 шаров обыкновенной пирамидки и 16-й шар — биток и которые представляют собой варианты игры в „простую пирамиду“; всю эту группу объединим общим названием „партии в пирамидку“; б) партии, в которых число шаров больше 15 и которые ведутся по правилам, более или менее отличающимся от правил „простой пирамиды“; назовем эти партии „большими пирамидами“;

б) „старинные партии“, число шаров которых различно и которые, хотя и вышли из употребления, но познакомиться с которыми не безынтересно.

### а) „Простая пирамида“.

#### П р а в и л а.

1. Игра ведется 16-ю шарами одного размера, из которых 15 нулевых и 1 биток; 15 белых устанавливаются в виде равностороннего треугольника вершиной на верхнюю мушку, а основанием — параллельно короткому борту верхнего кона, при чем крупные шары помещаются внутри. Играют одним битком. Число участников произвольно, если каждый из них играет за себя.

2. При игре назначают шар и лузу, после чего всякий указанный шар, упавший в назначенную лузу, считается бесспорным, как бы он ни упал, т. е. чисто, от шара, дуплетом и т. д.

3. Все те шары, которые упадут до или после назначенного и сыгранного шара, считаются в пользу играющего, если падение их было вызвано тем же ударом, который свалил назначенный шар.

4. Шар № 1 (туз, очко) всегда считается за 11. Если играют трое, то шар № 2 считается за 12; если — четверо, то шар № 3 — 13 и т. д. К последнему шару всегда прибавляется 10 очков. Таким образом, при игре вдвоем сумма очков всех 15-ти шаров равна 140, при игре втроем — 150 и т. д. При игре вдвоем партия считается выигранной тем, кто набрал больше 70 очков, и ничья, когда у каждого по 70; при игре втроем больше 50, и ничья, когда у каждого по 50; при игре вчетвером — больше 40, и ничья, когда у каждого по 40 очков и т. д.

5. Первоначальная выставка — по жребию, а потом выставляет тот, кто выиграл последнюю партию.

Выставляющий должен со стороны нижнего кона пустить биток так, чтобы тот дотронулся до любого шара пирамиды. В случае трехкратного промаха он лишается 5 очков.

6. В среднюю лузу играть с рук не дозволяется.

7. Промах, кикс без последующего столкновения бьтка с каким-либо шаром, всякий туш любого шара, игра „на себя“, чужим шаром, не в очередь, падение битка за борт — считается за промах, т. е. игрок теряет право на удар и лишается 5 очков.

8. Если не назначенный шар упадет в лузу (фукс), или если назначенный шар хотя и упадет в лузу, но при этом упадет в лузу или за борт и биток, то сделанный шар ставится обратно на бильярд, согласно § 18 общих правил бильярдной игры. Также ставятся обратно шары, упавшие в лузы при разбивке.

9. Последний шар с рук играют с противоположного, и дальнего конца бильярда. Так же играют, когда все оставшиеся шары пирамиды оказались в нижнем коне.

### Ф о р ы.

Как уже говорилось, форы могут быть очень разнообразны, но перечислять их все не стоит, тем более, что многочисленные примеры фор уже были даны.

Самыми употребительными в простой пирамиде являются „форы с бильярда“, когда в пользу более слабого игрока снимаются те шары, сумма очков которых равна очкам, выговоренным по условию.

Так как каждый шар пирамиды имеет разное число очков, то для того, чтобы составила требуемая форой сумма очков, можно снять разное число шаров. Например, при форе в 20 очков можно снять шары № 11 и № 9, т. е. два шара, но можно снять и №№ 2, 3, 5, 10, т. е. четыре шара.



Если не было предварительного уговора, то обыкновенно снимаются следующие шары:

при форе в 10 очков — шары 6 и 4,
„ „ „ 15 „ „ 10 и 5,
„ „ „ 20 „ „ 11 и 9-
„ „ „ 25 „ „ 15 и 10
„ „ „ 30 „ „ 15, 8 и 7

Это снятие шаров, как показала практика, наиболее целесообразно, т. к. если снимать только крупные шары — партия затягивается, если только мелкие — игра ускоряется.

#### Анализ.

В партии в „простую пирамиду“ так же, как и в другой любой партии, допускаются предварительные условия, не противоречащие общим правилам бильярдной игры. Эти условия очень разнообразны и некоторые из них так заметно влияют на характер партии, что в результате получается совершенно новый вид игры. В таких случаях эти игры получают новые названия; описание их помещено ниже.

Но бывают и такие предварительные условия, которые не меняют характера игры в простую пирамиду. К таким условиям относятся, между прочим, следующие: 1) сделанный шар засчитывается только тогда, когда он упал по точному назначению, т.-е. когда при назначении шара и лузы добавляют: „чисто“, „от шара“ и т. п.; 2) при тройкратном промахе во время разбивки, промахнувшийся не теряет 5 очков, а лишь обязан поставить на бильярд первый сделанный им шар; 3) в случае промаха, кикса и т. п., т.-е. всего того, что влечет за собой потерю 5 очков, игрок ставит на бильярд наименьший из сделанных им шаров, но не лишается 5 очков; 4) последний шар разыгрывается по правилам партии „в два шара“; т.-е. битком попеременно служат свой шар и последний, и т. д. и т. д., одним словом, предварительных условий может быть заключено не меньше, чем в партии в алягер или в другой.

В игре в простую пирамиду можно легко заметить, как и в любой иной более или менее сложной игре, три момента: начало игры или завязка, середина партии — разгар игры, и ее окончание — развязка. Поэтому, чтобы лучше видеть весь ход этой игры, разбор ее следует соответственно расчленить.

1) Начало игры, как оказывающее заметное влияние на весь ход игры и даже на ее результаты, имеет очень важное значение и зависит не только от умения играющего, но и от качества самого бильярда. Начало игры состоит в разбивке пирамиды своим шаром. Поэтому ясно, что на легких бильярдах разбивка должна делаться осторожно, на тяжелых — можно играть смелее: если на легком бильярде разбить пирамиду

сильным ударом в лоб, то все шары раскатятся по полю так, что сыграть их одним ударом будет легко.

Вообще, не только в зависимости от свойств бильярда, способов разбивки очень много.

Самый распространенный и нормальный способ состоит в том, что со стороны нижнего кона пускают биток большею частью накатом разной силы в правую сторону пирамиды (рис. 107).

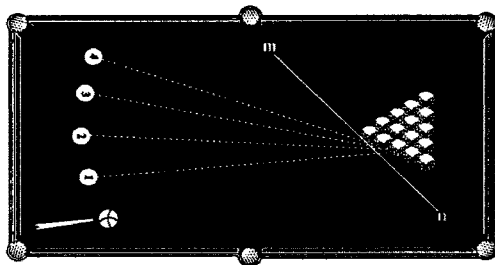


Рис. 107. Нормальная разбивка пирамиды по боковым шарам.

В зависимости от угла, под которым будет пущен свой шар, больше или меньше разобьется пирамида и раскатятся шары, при том, конечно, условии, если скорость движения битка и удар по нему кия будут во всех случаях одинаковы. Чем больше линия движения своего шара будет приближаться к совпадению с той стороны пирамиды, куда движется биток, тем больше скользнет он по стороне пирамиды и тем меньше будет сила столкновения. Или, что то же самое, чем больше (рис. 107) приблизится линия движения битка к линии *mn*, тем меньше разобьется пирамида. Очевидно, что шар № 1 сильнее разобьет пирамиду, чем шар № 2 и т. д. При этой разбивке лучше всего метить в средний шар той стороны пирамиды, по которой произойдет удар. Обыкновенно играют накатом средней силы, после которого биток, разбив пирамиду, отразится от короткого и длинного борта и займет исходное положение или, при известном навыке игрока, даже прилипнет к короткому борту нижнего кона.

Другой способ разбивки заключается в том, что сильной и крутой оттяжкой разбивают пирамиду в лоб, после чего биток отходит назад, а шары разлетаются по всему бильярду. Этот способ только эффектен, и его нельзя рекомендовать потому, что, в случае, если оттяжка не удастся, партнер разбившего может с удара кончить партию, воспользовавшись множеством подставок; если же оттяжка удастся, то она никакой существенной выгоды разбившему не даст.

Третий способ разбивки состоит в том, что бьет угловой шар основания пирамиды. Этот способ хотя и употребляется довольно часто, но имеет свой недостаток, заключающийся в том, что, если угловой шар получит сильный толчок, то он обязательно выйдет на линию средних дуг, т.-е. на подставку; если же биток слегка скользнет по тому же шару, то пирамида окажется почти не разбитой, т.-е. разбивки, в сущности, не будет.

Наконец, есть еще способ разбивки в тыл пирамиды, который сколько-нибудь хорошим игроком не употребляется, как бесцельно затягивающий партию (рис. 108).

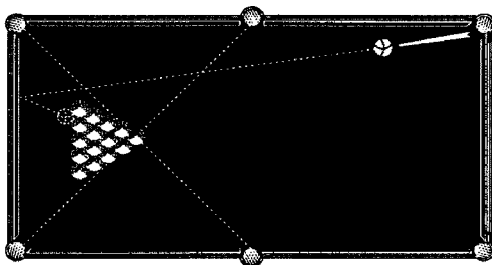


Рис. 108. Разбивка пирамиды с тыла.

Она состоит в том, что биток после дуплета ударяет пирамиду сзади и, разбив ее недостаточно, остается у короткого борта дома.

Есть еще несколько способов разбивки, но о них, как противоречащих правилам игры, упоминать не стоит.

Кроме разбивки посредством прямых ударов, из которых самый употребительный — накат (кваштосом не разбивают), иногда пользуются для разбивки боковыми ударами, которые, однако, существенного значения здесь не имеют; в особенности, при разбивке по боковым шарам оттяжкой, которая еще хуже, чем разбивка простой оттяжкой или боковым накатом. Разбивая же боковым накатом пирамиду по угловому шару, мы можем иметь два случая: разбивка боковым накатом вправо, которая почти ничем не будет отличаться от такой же разбивки простым накатом, и разбивка боковым накатом влево, которая, если боковое вращение битка окажется достаточно сильным, мало чем будет отличаться от разбивки пирамиды с тыла (рис. 109).

Убедившись на всех этих примерах, что продолжение игры зависит от разбивки и что смысл последней заключается одновременно в отыгрыше и в предоставлении возможности дальнейшего развития игры, теперь можно перейти к разбору середины партии.

2) Срединя партии, собственно говоря, начинается тотчас же за разбивкой пирамиды, и течение ее проходит среди такого бесконечного множества комбинаций в расположении шаров, что подвергнуть ее сколько-нибудь подробному анализу нет возможности. Если в партиях в два шара возможны почти бесчисленные положения шаров, что уже было показано при анализе партии в алягер, то что остается сказать об игре в пирамидку, где 16 шаров.

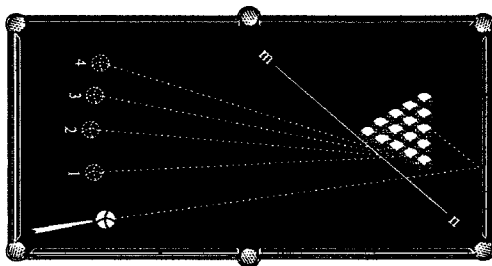


Рис. 109. Разбивка пирамиды боковыми ударами по боковым и угловому шару.

Поэтому, при разборе срединя партии в пирамиду, возможно лишь обрисовать общий характер нормального процесса игры.

Первое время после разбивки играющие обращают мало внимания на отыгрыш, так как конец партии, где отыгрыш будет иметь первенствующее значение, — еще далек. Ближайшей целью игрока является желание набрать как можно более очков с тем, чтобы не довести игру до последнего шара, что для него невыгодно, так как при значительном числе набранных очков, чем больше шаров на бильярде, тем больше у игрока шансов на выигрыш. Для этого он, естественно, стремится класть более крупные шары. Его противник преследует ту же цель, возникает борьба интересов, и, в результате, оживленнейшая игра, в которой сила, ловкость и сообразительность играющих проявляются в полной мере.

Срединя партии обыкновенно считается до 58 очков, так как, когда на бильярде шаров еще много, а один из играющих успел набрать уже это число очков, то его противник, чтобы выиграть, должен сделать все оставшиеся шары.

3) Окончание партии с этого момента и начинается. Здесь могут быть два случая: когда у одного из играющих уже набрано 58 очков и осталось еще много шаров на бильярде и когда исход партии зависит от одного, оставшегося последним, шара.

В первом случае, тот из игроков, у которого больше очков, должен стремиться кончить партию не далее предпоследнего шара, так как, при

этом условии у него сохранится преимущество перед игроком, имеющим меньшее число очков. В противном случае, игра сведется к последнему шару и шансы играющих не только сравняются, но даже могут измениться в пользу игрока, бывшего до этого времени ближе к поражению, при том конечно условии, если он несколько сильнее партнера по технике.

Во втором случае, когда остался один шар, игра уже будет носить определенный характер партий в два шара, основанный, как известно, на большом терпении, выдержке и знании ходов — ударов.

В общем, игра в пирамиду одна из наиболее интересных и популярных бильярдных партий, оттеснившая на второй план все остальные лузные партии.

### б) „Вист-пирамида“.

#### Правила.

1. Эта партия ведется по правилам игры в простую пирамиду.
2. Игра ведется вчетвером, подобно двум партнерам, следующим образом: первый, второй (противник), третий, (союзник первого), четвертый (союзник второго).
3. Каждая сторона для выигрыша должна сделать не менее 71 очка

#### Ф о р ы.

Обыкновенно фор в этой партии не бывает, потому что, если собираются четыре игрока неравной силы, то более сильный игрок соединяется с более слабым для игры против двух других, сильного и слабого игроков. В противном случае играют с форами, принятыми в простой пирамиде.

#### А н а л и з.

Партия в „вист-пирамиду“ отличается от простой пирамиды только числом игроков и ведется совершенно так же, как последняя. Поэтому она не нуждается в каком-нибудь дополнительном разборе. Однако на кратком примере не мешает показать, как ведется эта игра с партнерами.

Допустим, что 2-й и 4-й партнеры союзники, при чем 2-й слабее 3-го, который является одним из противников. В таком случае, задача второго игрока должна заключаться в том, чтобы, отыгрываясь, задерживать игру 3-го, т.е. противника, и заставляя его сделать подставку 4-му игроку — своему, более сильному, чем он, союзнику.

Играть эту партию можно не только вчетвером, но и вшестером и больше, лишь бы все участники разбились на два равных, по числу играющих, противоположных лагеря.

## в) Партия в „короли“.

## Правила.

1. Эта игра ведется втроем (допускается и большее число участников), при чем один игрок, называемый „королем“, играет против остальных.

2. Каждый из участников играет за себя, но „король“ при этом играет после каждого, т.-е. играет как бы за двоих, троих и т. д.

3. Выставляет всегда король.

4. Выигравшим считается тот, кто первый наберет больше 50 очков при игре втроем; больше 40 очков — при игре вчетвером и т. д. Счет очкам, как при игре в простую пирамиду с несколькими участниками, играющими каждый за себя.

5. Кому быть „королем“ — определяет жребий; в дальнейшем — или по очереди, или по жребию, если предыдущую партию проиграл король; в противном случае — выигравший остается королем.

6. Во всем остальном эта партия ведется по правилам игры в простую пирамиду.

## Форы.

Могут быть те же, что и в простой пирамиде.

## Анализ.

Партия „в короли“ на первый взгляд ничем не отличается от партии в простую пирамиду с несколькими участниками, играющими каждый за себя. На самом же деле эта партия имеет свой интерес, состоящий в том, что король играет вдвое чаще, чем его партнеры, а так как каждому хочется поиграть побольше, то очевидно, что борьба короля, цепляющегося за свой трон, против неверных подданных — партнеров, протекает с большим оживлением.

## г) „Волчья партия“ (травля).

Эта партия ведется по правилам игры в простую пирамиду и очень похожа на игру „в короли“; только в ней роль „короля“ исполняет „волк“ а роль подданных — „охотники“.

Все существенное, тем не менее, отличие от партии „в короли“ состоит в том, что счет очкам здесь иной, так как „охотники“ объединяются, чтобы затравить „волка“. Иными словами, здесь налицо борьба: волка — с одной стороны, и всех остальных — с другой. Следовательно, для выигрыша необходимо, чтобы одна сторона набрала не меньше 71 очка раньше, чем другая.

Во всем остальном она играется как партия „в короли“ и с такими же форам.

## д) Партия „на очки“.

Эту партию играют по правилам простой пирамиды; число участников — произвольно. Она имеет очень много вариантов, из которых основными являются игра без вычета и с вычетом. Играют до условленного числа очков, требующего иногда несколько партий в пирамиду, и всегда до последнего шара.

Игра без вычета. Положим, играют двое до 100 очков, и игра дошла до последнего шара — пусть, десятки. Игрок № 1 успел набрать 80 очков, а № 2, следовательно, лишь 40. Второй игрок, положив последний шар и набрав, таким образом, 80 очков (десятка плюс десять за последний шар), очевидно, партии не выиграл, т. к. она еще не окончена. Ставят новую пирамиду, которую разбивает игрок № 2, как положивший последний шар, хотя у игрока № 1 очков было больше. Через некоторое время игрок № 1, у которого было набрано в первой „пирамиде“ 80 очков, кладет несколько шаров и набирает условленные 100 очков, в то время, как у игрока № 2 остается попрежнему 60 очков. Казалось бы, игру выиграл игрок № 1, но так как вся партия кончается на последнем шаре, то игра продолжается. Предположим, что игрок № 2, не дав положить своему противнику ни одного шара, кладет все остальные. В таком случае он и будет победителем, имея в то же время 180 очков, хотя было условлено играть до 100 очков.

Игра с вычетом имеет, в свою очередь, два варианта: 1) первый состоит в том, что из суммы очков выигравшего игрока вычитаются очки проигравшего; полученная разница идет в „чистый“ счет первого игрока, и игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков сумма „чистых“ очков не составит условленного перед началом игры числа очков.

Другими словами, вся игра, состоя из нескольких партий, носит очень затяжной и утомительный характер. Так, в приведенном выше примере выиграл партию игрок № 1, имея 180 очков, в то время как у игрока № 2 только 100 очков. Разница —  $180 - 100 = 80$  очков, составляет „чистый“ счет первого игрока; но так как было условлено играть до 100 очков, то, следовательно, партия еще не окончена, и игра продолжается.

2) Второй вариант игры с вычетом похож на игру без вычета и заключается в том, что сумма очков проигравшего партию вычитается из суммы очков выигравшего, полученная разность, умноженная на 2, составит окончательное число очков победителя; иначе говоря, на том же примере это окончательное число выигранных очков составит 160 из следующего расчета:  $(180 - 100) \times 2 = 160$ , т. е. при этом варианте игры с вычетом игрок № 1 имеет лишь на 20 очков меньше, чем при игре без вычета.

## е) Партия „на шары“.

Являясь полной противоположностью партии „на очки“, партия „на шары“ ведется просто и в очень быстром темпе. Она подчиняется всем правилам игры в простую пирамиду, но счет в ней идет не по очкам, а по числу шаров. Так как в игре, не считая битка, 15 шаров, то выигравшим считается положивший не менее 8 шаров; при игре втроем — 5 шаров, если каждый играет за себя.

## ж) „Американка“.

Будучи очень распространенной игрой в наше время, благодаря исключительной скорости своего темпа, „американка“ является самым упрощенным вариантом игры в простую пирамиду, по основным правилам которой она и ведется. Отличается от игры „на шары“ тем, что в ней любой шар служит битком, но в то же время она допускает все виды игр на очки.

Участвовать в „американке“ может произвольное число игроков. При игре вдвоем для выигрыша надо положить не менее 8 шаров или сделать не меньше 71 очка; при игре втроем, если каждый играет за себя, — не меньше 5 шаров, или не меньше 50 очков и т. д. Биток — 10 очков. Вообще, „американка“ допускает все варианты простой пирамиды, т. е. игру в „вистпирамиду“, в „короли“, в „волчью партию“ и т. д. Одним словом, эта партия отличается и чрезвычайной гибкостью.

Все эти качества, вместе взятые, и создали ей особенную популярность, но популярность дешевую, так как ни один мало-мальский хороший игрок в эту игру не играет и не будет играть.

В самом деле, какое может быть удовольствие в игре, которую без всякого труда можно сделать с одного удара?

## з) „Польская пирамида“.

Хотя эта партия и ведется по правилам простой пирамиды, однако с такими уклонениями, что на ней придется остановиться несколько дольше.

Эти отличия польской пирамиды заключаются в следующем: 1) в партии всего — 136 очков (туз — 1); 69 — выигрыш, 68 — ничья; 2) дом — пространство до линии средних луз; 3) последний шар разыгрывается по правилам партии „в два шара“, т. е. один играет битком по последнему шару, другой игрок — последним шаром по битку, при чем число очков в обоих шарах одинаково; 4) нельзя играть „шаром“ более, чем через один шар; 5) допускается садиться и даже ложиться на бильярд с ногами, если играющему нельзя другим способом дотянуться до игрового шара; 6) киксы и туши не считаются; 7) когда биток падает „на себя“, то играющий ставит на бильярд меньший из сделанных им шаров.



Эти правила, взятые в целом, значительно облегчая игру в простую пирамиду на польском бильярде, игра на котором вообще отличается своею легкостью, делают эту партию неинтересной.

Однако, два из этих правил в применении к русскому бильярду и простой пирамиде, сделали бы последнюю более гибкой в смысле шансов играющих, это — уже упомянутые 3-е и 7-е правила польской пирамиды.

Действительно, принятый в простой пирамиде способ доигрывания последнего шара дает слишком много преимуществ более сильному игроку, тогда как „польский“ способ окончания партии „в два шара“ несколько уравнивает шансы играющих, а потому и более целесообразен.

То же самое можно сказать о „польском“ способе расплаты обратным шаром, когда биток падает на себя, способ, который менее чувствительно отражается на ходе игры, чем обычные „пятачки“.

Помимо этого, постановка обратного шара имеет еще другое преимущество перед „пятачком“, которое удобнее всего показать на примере.

Предположим, у игрока № 1—64 очка, а на бильярде остались туз и четверка; очевидно, что этому игроку не следует играть четверки, даже, если к тому представится возможность; за исключением, конечно, того случая, если после четверки легко будет сыграть туза, т. е. если четверку можно будет сыграть с хорошим выходом под туза.

Игрок № 1, имея 51 очко, стремясь положить любой из оставшихся шаров, так как выигрыш для него возможен только на последнем шаре, кладет четверку, и, таким образом, набирает 55 очков, в то время как у игрока № 1—64 очка, т. е. в оставшемся тузе партия для того и другого.

Теперь, положим, у игрока № 1 наименьший из сделанных им шаров — тройка. Ясно, что сыграв „на себя“ и поставив этим тройку обратно на бильярд, первый игрок восстанавливает для себя прежнее положение, имея перед собой опять два шара, из которых в тузе у него партия.

В условиях же простой пирамиды этот игрок, сыграв „на себя“ лишившись бы 5 очков, т. е. у него стало бы 59 очков и, таким образом, в тузе у него не было бы партии.

В „польскую“ пирамиду большей частью играют на польских бильярдах.

#### в) „Венгерская“ партия.

Своеобразной (и совершенно отличной от русских партий) в пирамиду является „Венгерская партия“, которая у нас хотя и не применима, но достаточно интересна, чтобы с нею познакомиться. Кроме того, если в ней некоторые условия смягчить, то, пожалуй, в нее можно будет играть и у нас.

Состоит она в том, что обыкновенную 15-тишаровую пирамиду ставят вершиной на верхнюю мушку, а основанием к нижнему кону, т.-е. ее ставят в перевернутое положение.

Выставляющий держит биток в руках и не сильно его роняет, или втискивает в среднюю пирамиды, после чего, когда все шары разбегутся по полю и остановятся, он, снимая биток и ставя его куда угодно, начинает играть любым шаром.

Задача игры — уложить всех белых в лузы в определенном порядке: сначала вогнуть двух белых в левую угловую лузу (считая от дома), потом двух — в правую угловую, двух — в правую среднюю и т. д. по всем лузам. Оставшиеся три шара кладут, куда возможно.

Кикс, промах, „на себя“ и вообще всякая неудача прекращает партию, состоящую только из одной серии. Если серия окончена, то надо стараться одновременно с последним шаром уложить и биток.

Счет — на очки; каждый белый шар — 1 очку, а вся „обязательная“ фигура, т.-е. серия с обязательным падением своего шара, считается за 128 очков. В недоигранной серии все уже сделанные очки не считаются.

Число участников не ограничено; играют до 1500—8000 очков. Таким образом, если играют, положим, четверо до 1500 очков, то любой из участников для того, чтобы выиграть, т.-е. набрать 1500 очков, должен сыграть не меньше 12 серий, по 128 очков каждая, что даст ему 1536 очков. Если предположить, что все играющие — более или менее равной силы, то можно допустить такой случай, когда к концу игры у каждого будет сыграно по 11 партий, всего 44 партии, а игра еще не будет окончена.

Совершенно очевидно, что в эту игру можно играть только на самых легких бильярдах, где без всякого труда можно положить все шары с одного удара, каковыми являются венские бильярды и на которых эти партии обычно и разыгрываются.

Кроме описанной основной партии, так называемой „двойной“, в которой укладываются в лузы по 2 шара, венгерская партия имеет еще несколько вариантов, более трудных. „Тройная партия“ состоит в том, что в левую и правую дальние угловые лузы кладут подряд не по 2, а по 3 шара; в остальные лузы и в том же порядке по 2; последний шар выпускается совсем. Вся партия составляет одну серию, которая называется „необязательной фигурой“ и считается в 256 очков, так как каждый шар равен 2-м очкам.

„Четверная партия“ играется совершенно так же, но с тою только разницей, что в первые угловые лузы кладут не по 3 а по 4 шара подряд, причем биток при последнем ударе обязательно должен провалиться в левую среднюю вместе с последним шаром. Вся серия составляет „обязательную фигуру“ и имеет 512 очков, потому что каждый белый счи-

тается за 4 очка.

И, наконец, последняя, так называемая „шестерная партия“, состоит в том, что в верхние угловые лузы кладут по 6 шаров подряд, потом по 1 шару в правую среднюю и в правую нижнюю угловую лузу, а последний шар непременно в среднюю левую с одновременным и обязательным провалом битка. „Обязательная фигура“ считается в 1024 очка, а каждый шар — в 8 очков.

В последних трех партиях участвовать может также любое число желающих; играть до условленного числа очков, обыкновенно до 1500—3000 очков.

Чтобы закончить рассмотрение „партий в пирамиду“, т.-е. партий с 16-ю шарами, необходимо сказать несколько слов о партиях с тем же количеством шаров, но которые разыгрываются одним игроком.

#### к) „Простая пирамида одним игроком“.

Эта игра представляет собой не что иное, как обыкновенную простую пирамиду, разыгрываемую только одним игроком в условленное число ударов.

Теоретически ее можно разыграть в 17 ударов, исходя из следующего расчета: 1 удар на разбивку, 1 удар на то, чтобы поставить свой шар в удобное для игры положение, и 15 ударов на шары, считая по 1 удару на каждый. Мастер игры и в действительности может положить пирамиду в 17 ударов, играя, так сказать, в домашней обстановке. Но если играть на состязании, то даже лучшие игроки не могут не волноваться, и потому не обеспечены от промаха, который неизбежно спутает все расчеты. Поэтому игроки, даже уверенные в своих силах, берутся окончить эту партию не меньше, чем в 23—24 удара.

Играть нужно все время на тихом и очень расчетливом ударе, не теряя надежды на успех, вплоть до последнего шара, даже тогда, когда случится промах, иными словами, эта игра требует громадной выдержки.

Играть может любое число игроков, но, конечно, каждый из них играет свою партию один.

#### л) „Финская“ партия (чухонка).

##### Правила.

1. Эта партия ведется и оканчивается одним игроком. Участвовать может любое число желающих.

2. Для этой игры употребляются шары простой пирамиды, которые ставятся на бильярд или как в обыкновенной пирамиде, или так: на краю каждой лузы и прямо перед ней ставят по два шара плотно один к другому так, что при малейшем прикосновении висящий над лузой шар

должен в нее упасть; остальные три шара устанавливаются на середине бильярда по линии средних луз.

3. Игра начинается битком со стороны дома и состоит в том, чтобы в наименьшее число ударов положить все шары в лузы; считаются только удары.

4. Выскочивший за борт шар считается сделанным. Падение битка в лузу („на себя“) не засчитывается, и игрок продолжает играть с рук со стороны дома.

5. Туш кием по битку считается за удар.

6. Если участвует в игре несколько человек, то каждый играет партию один; выигрывает тот, кто кончит партию в наименьшее число ударов.

7. Если у двух или больше участников окажется одинаковое число ударов, то они переигрывают партию между собой.

#### Ф о р ы.

В этой игре допускаются форы только ударами. Например, если играют два игрока не одинаковой силы, то или сильнейший должен прибавить обусловленное число к числу ударов, которыми он кончил партию, или то же число вычитается из числа ударов более слабого игрока; это зависит от условия.

#### А н а л и з.

В „чухонке“ так же, как и в „простой пирамиде“ с одним игроком, не трудно сделать предварительный расчет, во сколько ударов можно ее положить: в 4 угла по 2 шара за раз (играя оттяжкой, иначе с одного удара упадет лишь один шар), по 1 удару на угол = 4 удара, 8 шаров; в 2 передние по 2 шара зараз (играя боковым ударом при резке), по 1 удару на среднюю — 2 удара, 4 шара; и, наконец, оставшиеся посредине 3 шара с 3 ударами в любые лузы; итого 15 шаров с 9 ударами.

Некоторые мастера последние три шара могут положить даже с 2 ударами. Следовательно, возможно кончить партию в 8 ударах.

Но обыкновенно, игрок средней силы берется сыграть эту партию лишь с 16 ударов, исходя из другого и простого расчета: по 1 удару на шар = 15 ударов и 1 удар на случай промаха = 16 ударов (рис. 110).

Вообще, нужно заметить, что чем больше бильярд, чем тверже борты, чем мельче шары и новее сукно, тем большего числа ударов требует эта игра, т. е. тем она труднее.

Существует 2 способа ее разыгрывания.

1-й способ, которым играют большинство, но который никак нельзя рекомендовать, состоит в том, что начинают играть с резки в среднюю, стараясь одновременно положить одного из угловых шаров. Вторым ударом снова режут в другую среднюю, также стараясь положить одного из угловых шаров. Потом, доигрывая остальные, разбивают центральные шары.

Недостаток этого способа, кажущегося надежным, заключается в том, что очень часто, при первой резке в среднюю, падает только один шар, а другой далеко откатывается по борту и на него современем придется истратить два удара: один — для того, чтобы его себе подставить, другой — чтобы положить. Кроме того, употребляя этот способ, часто разбивается центр, а тогда проигрыш уже неизбежен.

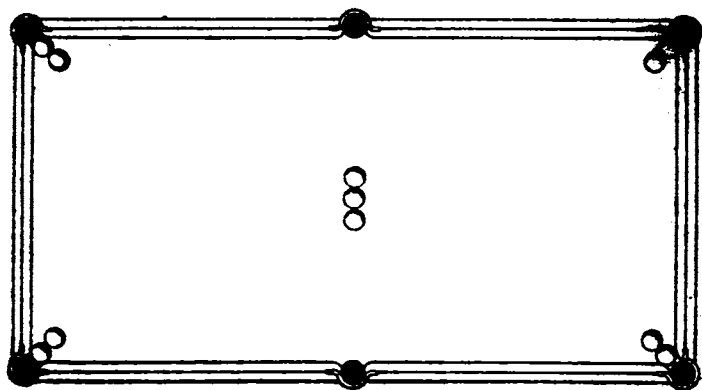


Рис. 110. „Финская“ партия („чухонка“).

2-й способ гораздо лучше, но для своего выполнения требует, чтобы игрок выговорил себе право начать партию, откуда угодно. При этом способе играют так: биток ставят на верхнюю или нижнюю мушку и крутой оттяжкой кладут в угол сразу 2 шара. Так как, благодаря оттяжке, свой шар после удара отойдет назад и станет приблизительно на прежнее место, то вторым таким же ударом кладут другие 2 шара в другой угол. Только после этого следует играть в середину. Благодаря тому, что свой шар стоит близ одной из крайних точек, в среднюю можно резать, но притом обязательно боковым ударом. Удалась ли резка, или упал только один шар, все равно, и в том, и в другом случае следующими ударами надо играть другие угловые шары и при этом так, как игрались первые угловые шары, т.-е. оттяжкой. После этого доигрывают центральные шары и те, которые почему-либо раньше не упали.

Этот способ много надежнее первого, так как для него нужно делать лишь отчетливую оттяжку. Кроме того, при нем и центр до конца игры более обеспечен от случайных ударов.

Вообще же, „финская“ партия, хотя и незамысловата, но требует высокой техники и не меньшей выдержки, чем „простая пирамида с одним игроком“.

## и) „Колбаса“.

## Правила.

1. Эта партия играется всеми шарами пирамиды, установленными в один ряд, перпендикулярно и плотно друг к другу и к середине короткого борта верхнего кона. Число игроков — произвольно.

2. Начинающий разбивает битком всегда со стороны дома „колбасу“ и после разбивки играет тем шаром, каким ему удобнее (любим — любого). Биток — 10 очков.

3. Когда играющий промахнется или не положит шара, то „колбасу“ ставят вновь, и игру продолжает следующий. Счет на очки, как в пирамиду или на шары. Разница в числе сделанных очков или шаров определяет выигрыш.

4. Промах, всякий туш, „на себя“ и кикс считаются за промах, после чего играющий уступает место следующему.

5. Выигравший начинает.

## Форы.

Форы допускаются и могут быть и очками, и шарами, в зависимости от характера игры.

## Анализ.

Успех игры этой партии, получившей такое неблагозвучное название, благодаря своеобразной форме постановки шаров, зависит исключительно от разбивки и умения класть шары. Чем сильнее разогнаны шары по всему бильярдному полю, тем больше будет подставок и тем большее число шаров удастся положить. Но все дело в том, что удачная разбивка „колбасы“ далеко не проста и требует большого умения от играющего. Действительно, очевидно, что всякая разбивка прямо в лоб не дает желательного эффекта, потому что при всяком прямом ударе (клапшотсе, накате или оттяжке) шары лишь немного сдвинутся с места. Практика покажет желающему, как, разбивая в лоб, можно сделать разбивку все-таки удачной.

Так как эта партия не серьезна и не представляет особого интереса и требует лишь умения хорошо разбить и класть шары, то подробнее на ней останавливаться не стоит.

## 3. Партии в большую пирамиду.

## а) „Большая пирамида“.

## Правила.

1: В эту партию играют 16-ю шарами простой пирамиды и 5-ю шарами пятишаровой русской партии (из числа не лузных, а смешанных партий). Играют одним битком. Число игроков — произвольно.

2. К 15-ти пронумерованным белым шарам обыкновенной пирамиды, установленным по правилам последней, приставляют сзади в один ряд посредине желтый, по бокам 2 красных и по углам 2 белых шара. Желтые считаются в 60 очков, красные — по 30 и белые — по 20 очков. Сумма очков всей пирамиды — 300. Туз считается всегда за 11 очков. Для выигрыша партии надо сделать не меньше 151 очка.

3. Во всех тех случаях, когда в простой пирамиде игрок теряет 5 очков, здесь ставится обратно на бильярд меньший из сыгранных шаров.

Все остальные правила — простой пирамиды.

#### Форы.

Здесь могут даваться такие же форы, как и в простой пирамиде, т. е. чаще всего, „с бильярда“, при этом никогда не дают желтого, редко одного красного, а чаще простые шары с добавлением иногда белых.

#### Анализ.

Партия в большую пирамиду по своей сложности и занимательности является полной противоположностью партии „в 2 шара“, и обе они как бы составляют два полюса, между которыми заключены все остальные лузные партии.

Отличительной чертой этой партии от простой пирамиды является наличие 5 крупных шаров, борьба из-за которых и составляет главный интерес всей партии.

Эта борьба за обладание крупными шарами, протекающая в сложной обстановке простой пирамиды, должна вестись хладнокровно, очень осмотрительно и без пренебрежения к остальным шарам, которые в процессе борьбы играют как будто второстепенную роль, но которые могут оказывать очень заметное влияние на исход партии. Для большего уяснения характера игры, удобнее здесь прибегнуть к примеру.

Предположим, что играют двое. После обыкновенной разбивки они, не особенно заботясь о простых шарах, устремляют главное свое внимание на желтый и красный шары, которые застряли в тылу пирамиды и которых еще нужно вовлечь в игру. Неосмотрительный игрок, ждая во что бы то ни стало положить один из них, пропускает даже подставки простых шаров. Другой, более расчетливый, замечает, что, например, желтого с того места, где стоит биток, играть трудно и опасно, но если раньше сыграть простой шар, стоящий на подставке, то можно хорошо выйти под желтый. В результате такой игры победит, конечно, второй игрок.

Игрок, придерживающийся этого правила, часто успевает положить почти все шары простой пирамиды прежде, чем его противник сумеет сделать хотя бы один крупный шар.

Утверждение, что игрок, сделавший желтый и один красный, сразу набирает 90 очков, т.-е. половину партии, а потому простые шары роль не играют, — это утверждение вполне опровергается приведенным кратким примером.

Другое мнение, состоящее в том, что партия в большую пирамиду носит слишком затяжной характер, уже совершенно не обосновано, так как практика показывает, что эта партия обыкновенно разыгрывается в течение 15—20 минут.

Эта партия настолько остроумна, расчеты и комбинации в ней настолько разнообразнее, чем в простой пирамиде, что по всей справедливости она должна занять первое место среди всех лузных партий.

#### б) „Цыганская“ партия.

Оригинальной, мало известной у нас, но не лишенной интереса, является „цыганская“ партия. К сожалению, из-за отсутствия необходимых шаров у нас играть в нее нельзя. Тем не менее, она настолько любопытна, что бегло познакомиться с ней все-таки следует.

Она ведется 10-ю шарами: 15-ю белыми по 1 очку, 1-м красным в 20 очков, 1-м желтым в 30 очков, 1-м синим в 40 очков и, наконец, „корольком“, — маленьким шаром желтого или красного цвета, служащим битком.

— Пирамиду в 15 шаров ставят несколько ниже верхней мушки и так, чтобы на последнюю можно было поставить красный шар, к левому углу (считая от верхнего кона) приставляют желтый, к правому — синий шар.

Если сыграть одного синего, когда еще не сыграны все белые, то его приставляют к середине короткого борта верхнего кона; если одного желтого — то к середине противоположного борта (к прислону); если одного красного — то его ставят на верхнюю мушку. Если же все белые сыграны, то ни желтого, ни красного больше на бильярд не ставят; если же, по уборке всех белых, будет сыгран синий, то партия окончена, хотя бы красный или желтый еще оставались на поле.

Порядок и правила игры те же, что и в „простой пирамиде“, „вист-пирамиде“ или в „волчьей“ партии.

### 4. Старинные партии.

Кончая описание лузных партий, остается сказать в заключение несколько слов о партиях очень древних, давно уже вышедших из употребления, но представляющих некоторый исторический интерес.

#### а) *Asperdo* (*à se perdre* — в прятки).

Эта партия состояла из 12 шаров, из которых 11 ставились плот-но друг к другу в один ряд и по линии средних луз так, что средний из них приходился на среднюю мушку; 12-й шар служил битком. Счет вел-



ся только на шары, и шар считался сыгранным при условии, если одновременно падает свой в любую лузу. У немцев эта партия называлась „лицей“ игрой.

#### б) *A la gonde* (в круговую).

Эта партия велась 12-ю маленькими шарами и одним более крупным — битком. Шары располагались попарно, не вплотную друг к другу, между каждой парой луз, параллельно к борту, и отступя от него приблизительно на  $\frac{1}{2}$  диаметра шара; биток ставился вплотную к короткому борту дома. Шары клали в „круговую“ слева направо. Если игрок клал шар, то сыгранное им записывалось на его счет, он лишался удара, и очередь переходила к другому игроку. Если второй игрок так же, как и первый, почему-либо не мог окончить „круга“, то очередь опять переходила к первому игроку, который начинал с той лузы, у которой он остановился последний раз. Выигрывал тот, кто первый кончал круг. Разница в очках составляла выигрыш.

#### в) *A la chasse* (охота).

Эта партия разыгрывалась приблизительно так же, как и партия „в прятки“, но без укладывания битка „на себя“. Шаров было 15, и устанавливались они посредине бильярда по прямой линии, перпендикулярной к линии средних луз так, что средний шар приходился на среднюю мушку.

#### г) *Figaro* или *Pugat*.

Одна из самых старинных партий, происхождение которой, вероятно, надо искать в Индии. В ней было 12 шаров. Велась она двумя игроками, из которых у каждого было по 6 шаров. Цель игры состояла в том, чтобы уложить шары противника. Кто первый успевал в этом, тот и выигрывал. Играли по очереди.

#### д) *A la russe*.

Эта партия игралась всего тремя шарами и состояла лишь в том, чтобы уложить шары и одновременно биток; битком мог служить любой шар.

## **Х. ПРАВИЛА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗ ПАРТИЙ.**

### **II. „Карамболь“ (Французская партия).**

#### **Правила.**

1. В карамболь играют 8-мя шарами: двумя белыми и одним красным; битками служат белые шары. Число играющих произвольно.
2. Число очков для исполнения партии по условию. Красный шар ставится на верхнюю мушку, белый — на нижнюю. Очередь игры определяется жребием. Начинает первый и прямо играет с рук из дома, стараясь сделать карамболь.
3. Карамболом считается последовательное столкновение бита с двумя другими шарами. Каждый карамболь считается в 1 очко.
4. Биток, карамболируя, может сначала удариться о шар противника и затем о красный, или, наоборот; фуксы считаются сделанными карамболями.
5. Каждый играет до тех пор, пока делает карамболи; после промаха очередь игры переходит к следующему.
6. Всякий шар, упавший от удара за борт, считается упавшим „на себя“ и ставится обратно на верхнюю мушку. После того очередь игры переходит к партнеру.
7. Все остальные условия — по взаимному соглашению.

#### **Форы.**

В карамбольной партии форы очень просты и даются очками. Предположим, что играют до 200 очков. Если при этом более слабый игрок получает 50 очков форы, то ему, чтобы выиграть, нужно первому набрать всего 150 очков; второй же игрок, давший форы, все равно должен сделать 200 очков.

Но могут быть и другие форы, которые носят специальное название „де-контэ“ и состоят они в том, что, если слабейший игрок сделает, положим, 5 карамболов подряд, то другой теряет все то, что набрал раньше и должен начинать сначала. Что касается других условий этой партии, которые могут заключать играющие между собой перед состязанием, то они очень разнообразны и вполне допустимы, если не противоречат смыслу игры. Например, выставяя белого в начале игры, его можно ставить не на нижнюю мушку, а на среднюю, или к середине борта верхнего кона; выставку белого можно делать кием; если, после удара,

вызвавшего карамболя, произойдет вторичное столкновение шаров рикошетом от того же удара, то прибавляется еще очко, т.е. в результате одного удара — 2 очка и т. д.

#### Анализ.

Прежде, чем приступить к разбору карамбольной партии, не мешает сказать несколько слов о характере французских бильярдov и возобновить в памяти эффекты прямых и боковых ударов кия по своему шару.

Возьмем за образец стандартный матчевый бильярд (рис. 111).

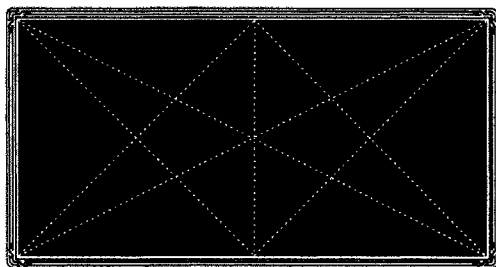


Рис. 111. Французский матчевый карамбольный бильярд.

Его размеры: с наружной стороны 3,10 м.  $\times$  1,55 м. и с внутренней стороны — 2,85 м.  $\times$  1,425 м. Таким образом, мы видим, что он значительно меньше русского лузного бильярда и что пропорциональное отношение ширины к длине (два смежных квадрата) в нем вполне выдержано. Другими его характерными признаками являются: 1) он несколько ниже и с более широкими бортами, чем русский бильярд, 2) борты чрезвычайно упруги, 3) отсутствие луз, 4) сукно без ворса и самого высокого качества, что очень способствует эффектам ударов, 5) кий значительно короче и легче русского, благодаря чему возможно делать очень крутые оттяжки и другие французские удары и 6) шары (нормальный шар имеет в диаметре 60 м.м.) немного меньше, чем на лузных бильярдах.

В техническом отношении французский бильярд давно достиг предела своего совершенства и в дальнейшем сколько-нибудь заметные улучшения в нем вряд ли возможны. Карамбольный бильярд настолько популярен на Западе, что, например, во Франции, а также и в Италии он совершенно вытеснил лузные бильярды. Причина этого, вероятно, в том, что живой и подвижной характер карамбольной партии больше соответствует темпераменту французов и итальянцев, чем более сложные и тяжелые лузные партии.

Так как в карамбольной партии все зависит, главным образом, от умения владеть своим шаром и от глазомера, то необходимо, для боль-

шего уяснения себе этой игры, вспомнить особенности бильярдных ударов кия по шару.

Прямые удары: 1) при клапштосе свой шар получает скользящее поступательное движение, которое передается другому шару, а свой шар останавливается на месте; 2) при накате биток при столкновении с другим шаром покатится вслед за ним и 3) при оттяжке биток, после удара по другому шару отойдет назад, а другой шар уйдет вперед.

Боковые удары: 1) при боковом клапштосе вправо или влево свой шар, после удара по другому, отойдет направо или налево; 2) при боковом накате вправо или влево свой шар, после столкновения, покатится вперед и вправо или влево, т.-е. по диагонали; 3) от боковой оттяжки вправо или влево биток, таким же образом, после столкновения с другим шаром, отойдет назад и по диагонали вправо или влево.

Если рассматривать действия этих ударов по битку при столкновении его не с другим шаром, а с бортом, то картина получится несколько иная, т. к. упругость борта чрезвычайно превышает упругость шара, и какими бы ударами не пустить биток в борт, он все равно отразится, однако, сохраняя при этом до некоторой степени характер полученного им удара. Так, например, при условии одинаковой силы всех ударов, биток от удара клапштосом отразится от борта сильнее, чем от наката, и слабее, чем при оттяжке. Это замечание относится в равной степени как к ударам, направленным перпендикулярно к борту, так и под углом; в последнем случае, пользуясь боковыми ударами, можно изменять угол дуплета.

Напомним еще о действии ударов битка по другому шару, т.-е. о том, что добавочное вращение битка передается и другому шару, но в обратном направлении. Например, биток, пущенный перпендикулярно к борту, сильной боковой оттяжкой влево, отразится не прямо назад, а назад и в той или иной степени влево, в зависимости от оттяжки. Положим теперь, что при этом ударе биток встречает на своем пути к борту другой шар, которого он ударяет в лоб. Этот шар, получив удар от битка, устремится к борту в том же направлении и почти с той же силой, но, отразившись от него, уйдет назад и вправо.

Если ко всему сказанному добавить, что это влияние битка на другой шар распространяется через другой шар и на третий и т. д. и что, благодаря размеру и легкости французского кия, возможно значительно варьировать все удары, то теперь легко составить себе представление, что именно на карамбольном бильярде эффекты ударов проявляются во всей своей красоте и разнообразии.

Цель карамбольной партии очень ясна и несложна: чтобы выиграть партию, нужно только сделать определенное число карамбелей, равное числу очков, обусловленному предварительным соглашением.

К карамбольным бильярдам, апрочем, как и ко всем другим, вполне применим один из основных законов всех бильярдных игр, состоящий в том, что с увеличением расстояния между шарами, пропорционально увеличивается трудность игры. Но в силу того, что по правилам этой игры, карамболирующий шар может карамболить другой шар, предварительно многократно отразившись от бортов, и от того, что огромная упругость бортов позволяет шару отражаться значительное число раз, трудность карамбольной партии от всего этого значительно смягчается.

Примеры всегда помогают выяснению того или иного вопроса. Поэтому анализ карамбольной партии также удобнее сделать путем иллюстрированных примеров, начиная с простых и кончая трудными.

Случай 1. Предположим, что шары стоят так, как показано на прилагаемом рис. 112.

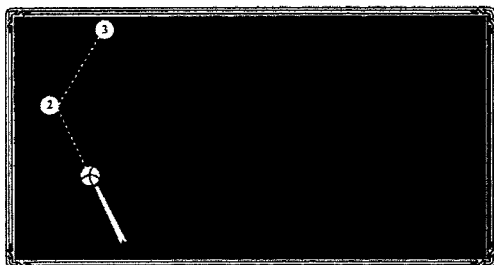


Рис. 112. 1-й случай.

Это расположение является одним из самых простых случаев, когда легко сделать карамболь. Для выполнения его надо слегка срезать лобом не сильным ударом шар № 2, после чего биток столкнется с шаром № 3.

Случай 2. Несколько более трудный (рис. 113).

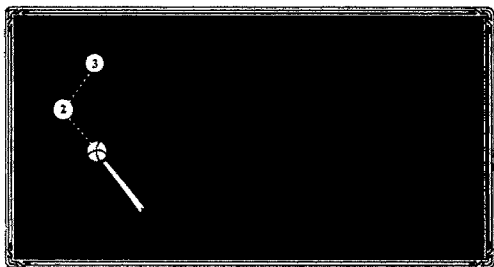


Рис. 113. 2-й случай.

Шары составляют тот же угол, что и в первом случае, но при этом значительно сблизились. Для карамболя надо пустить биток сильным накатом, ударя шар № 2 почти в лоб.

Случай 3. Чтобы сделать карамболь в том случае, как показано на рис. 114, следует, пустив биток боковым накатом влево, слегка срезать впереди стоящий шар, после чего биток, отразившись от длинного и короткого бортов, сделает карамболь по другому шару.

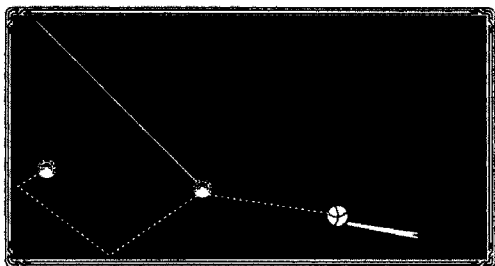


Рис. 114. 3-й случай.

Случай 4-й. Биток стоит между двумя шарами (рис. 115).

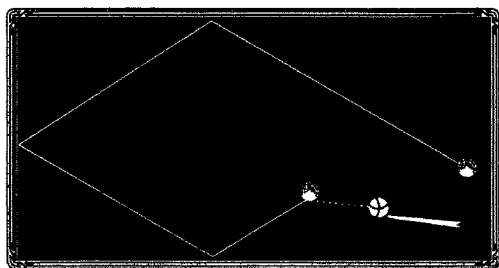


Рис. 115. 4-й случай.

Чтобы получился карамболь, биток пускают средней силы боковым накатом влево и слегка режут вправо первый шар, после чего свой шар, отразившись от 8-х бортов, тушует другой шар.

Может возникнуть вопрос, возможно ли вообще получить карамболь при одном и том же положении шаров, с помощью различных ударов? Например, в данном случае, получится ли карамболь, если биток пустить в том же направлении, но боковым накатом вправо?

На это можно ответить, что любое данное расположение шаров теоретически всегда, а на практике—часто, допускает применение различных приемов для получения карамболя. Но дело в том, что в процессе игры необходимо не только сделать карамболь, но и рас-

считать его так, чтобы и следующим ударом легко можно было сделать другой карамболь. Если это соображение принять во внимание, то на первый заданный вопрос надо ответить так: при одном и том же расположении шаров для получения карамболя приемов много, но лучший прием только один. Отсюда вытекает ответ и на второй вопрос: положение шаров, изображенное на рис. 115, допускает удар по битку боковым наклоном вправо, но этот удар должен быть другой силы и направлением под другим углом к первому шару; кроме того, в этом положении шаров можно, сначала тушуя второй шар, скарамболировать потом первый. Однако, все эти приемы более трудны и сложны, а мы условились разбирать сначала простейшие случаи с простыми же их разрешениями.

Случай 5. Шары расположены далеко друг от друга (рис. 116).

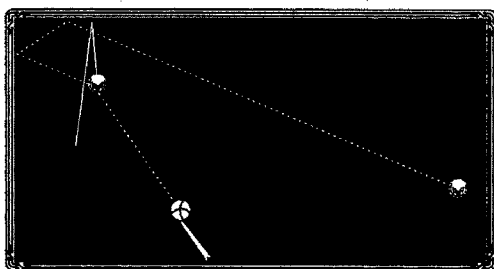


Рис. 116. 5-й случай.

В этом случае биток пускают боковым наклоном вправо и тушуют ближайший шар. После этого свой шар, отразившись от 2-х бортов, скарамболирует второй шар. Первый же шар, получивший боковое вращение от битка, но в обратном направлении, отразится от борта так, как показано на данном рисунке.

Случай 6. Два шара находятся на одной линии короткого борта и несколько от него отступя, а биток — на другом конце бильярда, почти против левого шара (рис. 117).

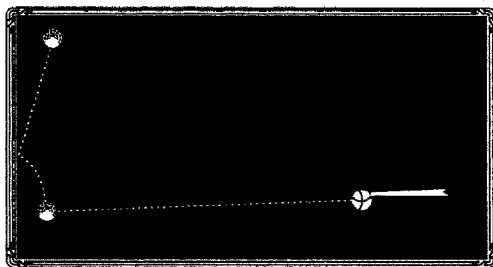


Рис. 117. 6-й случай. Варианта.

В этом случае могут быть два одинаково хороших варианта: а) пускают свой шар сильным и резким боковым наклатом вправо, целясь в правую половину левого шара („в полшара“); после столкновения биток, потеряв значительную часть силы своего поступательного движения и сохранив боковое вращение, будет двигаться в направлении второго шара, вдоль короткого борта, от которого он раз слегка отразится и столкнется с правым шаром; б) такой же результат может получиться, если при меньшем измененном прицеле в левый шар, пустить биток сильной боковой оттяжкой вправо; после удара по левому шару биток, отразившись от 4-х бортов, скарамболирует правый (рис. 118).

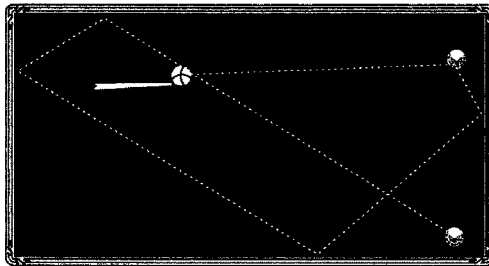


Рис. 118. 6-й случай. Вариант б.

Случай 7-й. Шары расположены так, как показано на рис. 119,

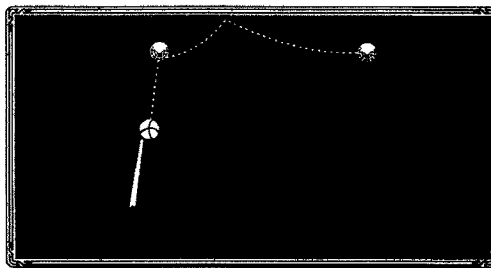


Рис. 119. 7-й случай.

т.е. приблизительно так, как в предыдущем случае, но только вдоль длинного борта, и биток к левому шару стоит ближе. Казалось бы, что прием, употребленный в первом варианте 6-го случая, мог бы быть вполне применим и в данном случае. На деле, не совсем так: здесь, для выполнения карамболя, надежнее применить умеренной силы короткую и мягкую оттяжку влево, целясь в лоб левого шара, после столкновения с которым, биток, пойдя по пути, указанном на рис., скарамболирует правый шар.



Этот удар, вызывающий движение битки по кривой, значительно труднее предыдущих и требует от игрока уже большего искусства. Последующие случаи и будут иллюстрировать движения шара по кривой.

Случай 8-й, когда биток стоит почти вплотную к первому шару на одном конце бильярда, а на другом конце находится второй шар (рис. 120).

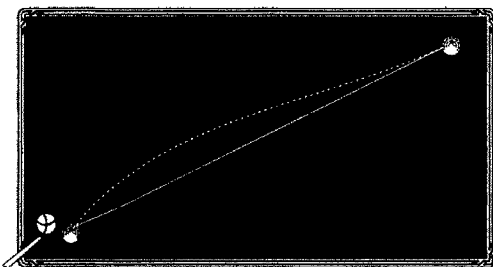


Рис. 120. 8-й случай.

Чтобы получить карамболь, надо очень сильно ударить по битку, держа кий под углом около  $40^\circ$ ; удар — боковая оттяжка вправо.

Случай 9-й. Все три шара равномерно удалены друг от друга и сходятся на одной прямой вдоль длинного борта и несколько от него отступя (рис. 121).

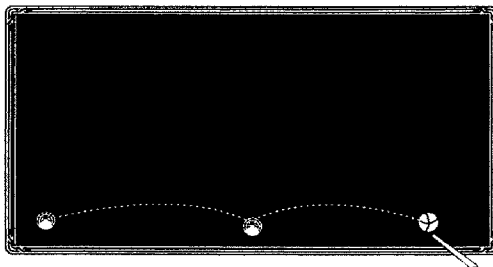


Рис. 121. 9-й случай.

Это расположение шаров очень трудно для выполнения карамболя. Чтобы получить его, пускают биток средней силы боковым клепшотом влево и очень тонко срезают первый шар; после того биток карамболирует второй шар.

Случай 10-й представляет несколько видоизмененный вариант предыдущего случая (рис. 122).

Для выполнения карамболя биток пускают крутой, но средней силы боковой оттяжкой влево. Здесь очень характерно изменение угла дула.

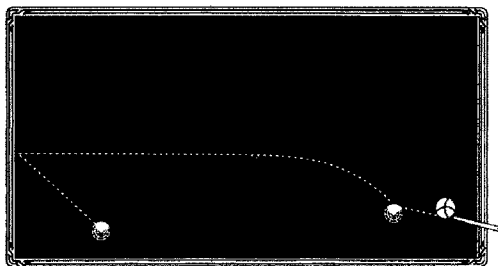


Рис. 122. 9-й случай.

Случай 11-й, когда три шара стоят на одной линии и очень близко друг от друга (рис. 123).

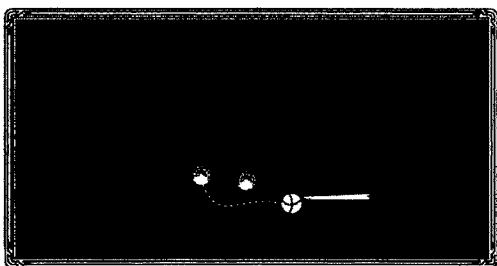


Рис. 123. 11-й случай.

Чтобы получить карамболь, пускают свой шар крутой боковой оттяжкой вправо, беря на толстую резку первый шар, после удара по которому биток, потеряв большую часть своей поступательной силы, резко завернет вправо, вследствие сильного бокового вращения, и сделает карамболь по второму шару.

Случай 12-й, когда три шара стоят вплотную друг к другу и по длинному борту близ угла (рис. 124), т.е. такой случай, когда очень трудно сделать карамболь. Тут могут быть использованы два почти одинаковые по трудности приема. Первый, более легкий, состоит в том, что биток ударяют с умеренной силы боковым клапштосом влево, слегка тушат первый шар; после этого биток, отразившись тубаном, скарамболирует второй шар. Второй, более трудный прием, требующий от игрока уже прекрасной техники, состоит в том, что биток ударяют очень крутой боковой оттяжкой влево, после чего он, слегка задев за первый

шар, описывает очень заметную кривую, и, возвращаясь, ударяет второй шар.

На этом и следующем примере особенно рельефно выступает результат взаимодействия поступательной силы и силы бокового вращения.

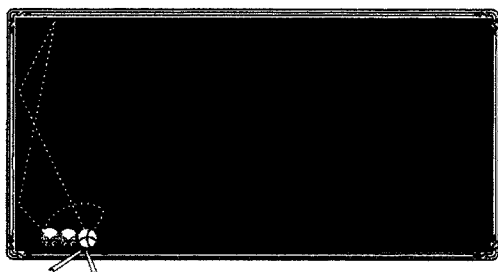


Рис. 124. 12-й случай.

Эффект здесь зависит, главным образом, от величины угла, под которым производится удар кием по битку; чем круче этот угол, тем меньше сила поступательного движения и тем больше сила бокового вращения, благодаря которой и возможно достижение дуговых движений шара.

Случай 13-й. Шары расположены приблизительно так же, как в 11-м случае. Если желают сделать карамболь так, чтобы бьеток описал дугу раньше, чем он столкнется с шаром, то, подняв кий почти вертикально к плоскости бильярда, наносят отрывистый и сильный удар в левую нижнюю часть битка, после чего он, устремившись вперед, круто поворачивает назад в сторону первого шара, режет его и производит карамболь по второму шару, как показано на рис. 125.

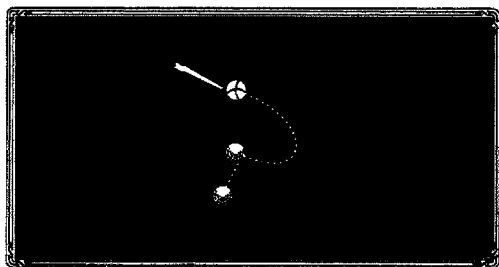


Рис. 125. 13-й случай.

Этот удар один из самых трудных и требует виртуозной техники для своего исполнения.

Ознакомившись с приемами карамболирования, теперь следует перейти к некоторым типичным случаям расположения шаров, на которых можно было бы показать смысл карамболирования, т.-е. такой прием, посредством которого скарамболированные шары становятся в положение, удобное для следующего карамболя, что, в переводе на язык лузных партий, называется просто выходом.

На Западе, где карамбольные партии особенно в ходу, есть много верхоклассных игроков, делающих по несколько сот карамболов подряд, благодаря не только своей блестящей технике, но, главным образом, благодаря умению одновременно с карамболированием шаров готовить следующий карамболь, т.-е. благодаря умению пользоваться выходом, имеющим здесь еще большее значение, чем в лузных партиях.

Как уже легко можно было убедиться из вышеприведенных примеров, самым удобным для карамболирования расположением шаров является такое, когда шары находятся на расстоянии, близком друг от друга. Следовательно, искусство выхода и будет состоять в том, чтобы, карамболируя, постоянно сблизить шары.

Когда же, в процессе игры, создается такое положение, что карамболирование будет настолько трудным, что игрок не понадеется его сделать, или игрок просто устанет, то в таком случае прибегают к отгрышу, состоящему в том, чтобы, карамболируя последний раз, разогнать шары на возможно далекое расстояние друг от друга, или поставить их в какое-либо иное положение, неудобное для дальнейшей игры.

Для многократного карамболирования виртуозы карамболя пользуются выработанной ими, в сущности, очень простой, системой. В процессе игры легко заметить, что несколько карамболов подряд легче всего удаются, когда шары находятся не только близко друг к другу, но при этом еще стоят в каком-нибудь углу. Теперь не трудно догадаться, в чем заключается секрет многократного карамболирования.

Игрок, загнав в угол все три шара, производит в нем возможно большее число карамболов и, после того, как этот угол им использован до последней степени, он несколькими карамболями перегоняет шары в следующий угол, где повторяется то же самое, что и в начале, и т. д.

Так, например, в 1910 г. в Москву приезжал всемирный чемпион по карамболу берлинец Керкау для демонстрации своего искусства. Имев за собой рекорд не то в 13, не то в 14 тысяч карамболов, он, конечно, не успел сделать в один день хотя бы четверти этого числа карамболов. Его игра именно и состояла в том, что он, подолгу останавливаясь для карамболирования в углу, потом постепенно переходил к следующему углу и т. д. При виде его, действительно поразительной техники, многочисленные зрители, изумленные вначале, через некоторое время почувствовали утомление и стали расходиться. В самом деле, продолжительное

наблюдение за такой однообразной, можно сказать, „машинной“, игрой, ничего иного, кроме скуки, и не могло вызвать.

Могут спросить: стоит ли играть в карамболь, если таковы результаты совершенного овладения техникой его?

На это есть очень простой ответ, который может показаться парадоксальным; играть в карамболь стоит, но не стоит быть чемпионом. Действительно, из многих тысяч превосходных игроков в карамболь, только очень и очень немногие могут достигнуть приблизительно такой же техники, как у Керкау; для достижения ее нужно отдать, быть может, полжизни и обладать, кроме того, исключительными способностями. Достаточно просто выучиться хорошо играть в карамболь, чтобы от этой игры получить немало удовольствия.

Сделав это маленькое отступление, отнюдь не с целью умалить интерес к этой игре, можно перейти к разбору нескольких конкретных и типических случаев выхода.

Случай 14-й. На рис. 126 изображено такое положение шаров, при котором легко сделать карамболь; пустив биток на тонкую резку вправо первого шара и срезав его, биток отразится от длинного борта и столкнется с другим шаром. Но при этом ударе шары так разбегутся,

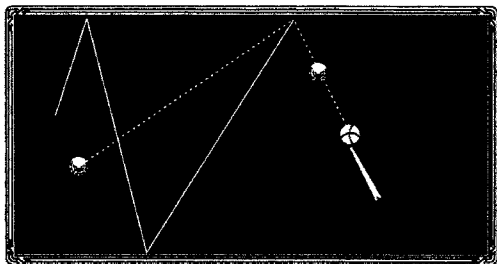


Рис. 126. 14-й случай.

что потом их будет трудно скарамболировать. Следовательно, чтобы сделать выход, нужно прибегнуть к другому приему, который будет состоять в том, что, придав битку сильное боковое вращение, пускают его боковым накатом „в доб“ первого шара. Так как сила бокового вращения этих двух шаров будет разная, то и угол их отражения от борта будет неодинаков: биток, отразившись от борта под большим углом, столкнется со вторым шаром, а первый шар, отразившись под меньшим углом, отразится еще от двух бортов и подойдет близко ко второму шару.

На рис. 126, как и на всех последующих, путь битка обозначен пунктиром, путь первого шара — белой чертой.

Случай 15-й. Придав битку сильное боковое вращение, боковой оттяжкой направо толсто режут влево первый шар. Биток, отразившись от борта, скарамболирует второй шар, а первый шар, сделав триплет, подойдет к остальным (рис. 127).

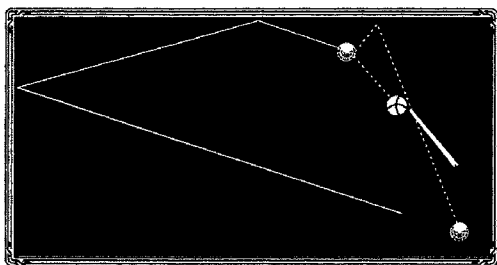


Рис. 127. 15-й случай.

Случай 16-й является вариантом предыдущего с той только разницей, что первый шар подходит к остальным не триплетом, а туба-бом (рис. 128).

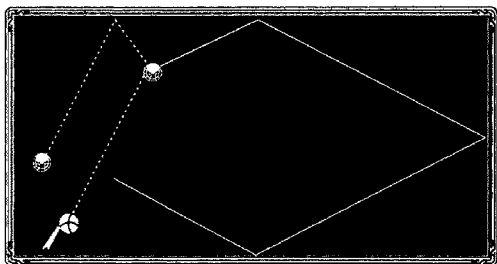


Рис. 128. 16-й случай.

Случай 17-й представляет собою пример, когда, с целью выхода, приходится, несмотря на близкое расстояние между шарами, прибегать и к сильным ударам, чтобы заставить один из карамболируемых шаров обежать все поле и вновь подойти к остальным (рис. 129).

В данном случае получив сильное боковое вращение, биток, под действием бокового наката влево, очень толсто срезает влево первый шар и, описав кривую, дуплетом карамболирует второй шар; первый же шар катраном возвращается к ним.

Случай 18-й, в отношении расположения шаров, является почти повторением предыдущего (рис. 130).

Выход же, помимо вполне применимого и здесь вышеуказанного приема катраном, может быть достигнут и другим путем: тихим боковым накатом вправо по битку режут очень тонко влево первый шар, по-

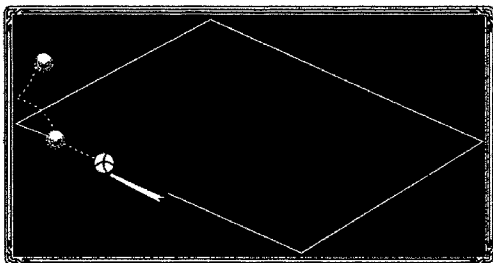


Рис. 129. 17-й случай.

сле чего биток, сделав дуплет, сталкивается со вторым шаром; первый же шар становится тут же к короткому борту.

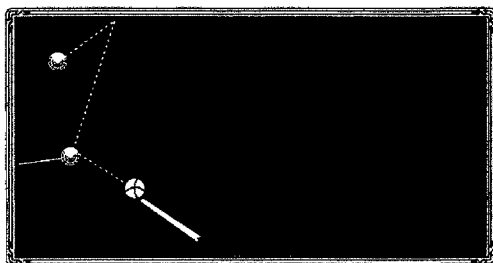


Рис. 130. 18-й случай.

Случай 19-й, где расположение шаров и путь битка хорошо иллюстрирует пример необычайных углов, какие иной раз, для получения карамболя и выхода, выписывает биток (рис. 131).

Показанный на рисунке удар (боковой кляшотос влево) очень легко и часто применяется на практике, а потому и не нуждается в дальнейшем пояснении.

Случай 20-й. Рисунок 132 наглядно показывает характерный случай сближения шаров, после отыгрыша, и как это сближение надо делать.

Случай 24-й. На рис. 133 изображен пример карамболирования, по которому предшествует дуплет битка от борта. Прием, опасный, как часто вызывающий разгон шаров после их карамболирования, и потому редко применяется.

Удар по битку должен быть умеренной силы и очень точно рассчитан.

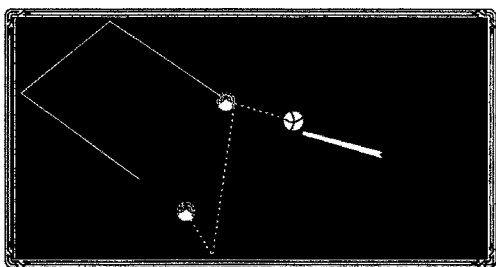


Рис. 131. 19-й случай.

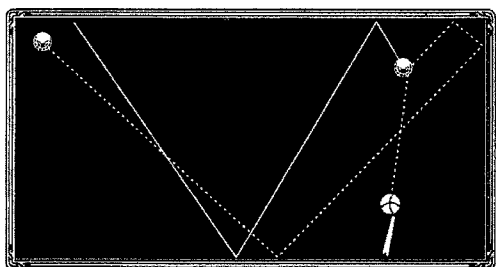


Рис. 132. 20-й случай.

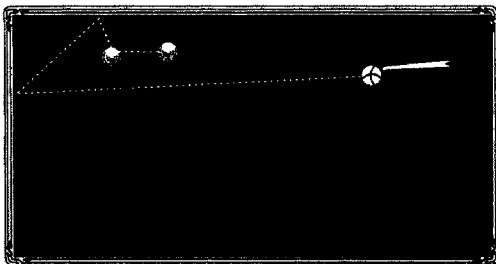


Рис. 133. 21-й случай.



## XI. ПРАВИЛА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗ ПАРТИЙ.

### III. Смешанные партии.

Отличительным признаком смешанных партий, как уже было отмечено и как видно из самого названия их, является то, что, играя в них, не только кладут шары в лузы, но и делают карамболи. Следовательно, играть их можно только на лузных бильярдах.

Хотя некоторые из них устарели и вышли из употребления, тем не менее, упомянуть о них нужно не только в силу исторического интереса к ним, но, главным образом, потому, что, как часто вообще бывает с полузабытыми партиями какой-либо занимательной игры (например, игры в шахматы), интерес к ним внезапно пробуждается, а источников, по которым можно было бы их более или менее подробно восстановить, уже нет.

Поэтому, в помещаемом ниже целом ряде смешанных партий включены, по возможности, все без исключения партии этого характера.

Они разбиты на 2 основных группы: на партии, которые ведутся 3-мя шарами, и партии с 5-ю шарами, при чем описание тех из них которые еще в ходу, сопровождается более или менее кратким разбором.

#### 1. Партии в 3 шара.

##### а) „Берлинская“ партия.

###### Правила.

1. Эту партию играют тремя шарами: двумя белыми и одним красным; каждому игроку битком служит один белый. Число игроков произвольно.

2. Число очков для выигрыша партии — 24. Красный шар ставится на верхнюю мушку, белый — на среднюю; другой белый шар служит битком начинающему партию игроку. Кому начинать — определяет жребий.

3. Счет очкам: за сделанные шары в лузу — белый — 2 очка, красный — 3 очка; за карамболь — 2 очка.

Штрафы: промах — 1 очко, промах с провалом („на себя“) — 3 очка, провал — от белого — 2 очка, от красного — 3 очка, от карамболя — 4 очка.

4. Сыгранный шар, сопровождавшийся провалом, не считается и ставится на бильярд; не считается также карамболь в случае провала битка.

5. Игроют до тех пор, пока не сделают промаха или провала, после чего очередь играть переходит к следующему игроку.

Форы.

В этой партии „вперед“ дают только очками.

Анализ.

Эта партия одна из самых простых смешанных партий и не в особенном у нас ходу. Так как и следующие трехшаровые партии являются лишь вариантами этой и так как они, в сущности, очень похожи на более сложные пятишаровые партии, разбор которых будет дан в свое время, то подробно разбирать их здесь — излишне.

#### б) „Гамбургская партия“.

Эта партия очень похожа на „берлинскую“, и разница между ними лишь в том, что здесь кладка простых шаров не считается, а засчитываются только карамболи — простые и дублированные (от одного удара 2 карамболя) и, кроме того, шары, сделанные отражением от борта (дуплетом, триплетом и т. д.).

Счет: простой карамболь — 1 очко, карамболь от дуплета, триплета или абриколя — 2 очка, карамболь от труабана или катрбана — 3 очка, белый шар дуплетом — 2 очка, красный шар дуплетом — 3 очка, триплетом — 4 очка.

Штрафы: промах — 1 очко, промах с провалом („на себя“) — 2 очка; провал от шара или карамболя считается в то число очков, которое получил бы игрок, если бы не было провала и шар или карамболь были бы сделаны.

Партия — 30 очков.

В остальном — как и в „берлинской“ партии.

#### в) „Английская“ партия.

Эта игра уже более сложна и по своему характеру приближается к русской пятишаровой партии.

Она ведется карамбольными шарами. Выставка такая же, как и в обыкновенной карамбольной партии, но с тою только разницей, что плотно к борту белый шар ставить нельзя; он должен стоять так, чтобы между ним и бортом свободно проходил шар.

Предел дома расширен до линии полукруга, называемого „котлом“ (см. рис. 16).

Играют только с точным назначением.

Партия считается от 50—60 очков.

Счет: красный в лузу, карамболь по красному, провал от красного — 3 очка, а все вместе — 9 очков; белый в лузу, карамболь по белому,

провал от белого — 2 очка, а все вместе — 6 очков; белый в лузу с карамболом — по красному —  $2 + 3 = 5$  очков; провал от белого с карамболом по красному —  $2 + 3 = 5$  очков и т. д.

Все сделанное без назначения считается фуксом и игроку не засчитывается. Однако, для смягчения этого правила часто условливаются значить лишь основную часть удара, с тем, чтобы засчитывалось все то, что случится вследствие этого удара.

Штрафы: промах по шарам или „на себя“ — 1 очко; провал с провалом — 2 очка.

### г) „Тришболь“.

Старинная и простая игра. Велась она тремя шарами: двумя белыми, служившими по очереди битками, и одним маленьким красным или желтым.

Вся игра сводилась к деланию карамболя и белого шара в лузу.

Счет: карамболь — 2 очка, белый в лузу — 3 очка.

Штрафы: промах — 1 очко, провал — 2 очка, промах с провалом или красного в лузу — 3 очка.

По обоюдному соглашению можно было считать провал не за штраф, а за 2 очка.

Партия считалась в 18—30 сыгранных очков.

## 2. Партии в 5 шаров.

### а) „Русская“ (Московская) партия.

#### Правила.

1. „Русская“ партия ведется на очки, и выигрывает ее тот, кто первым наберет 60 очков.

Все играют 5-ю шарами: двумя белыми, под № 1 и № 2, которые попеременно служат играющим битками, двумя красными и одним желтым. Желтый шар ставится на средней точке бильярда, а красные — один на верхней, другой — на нижней точке.

Число участников игры — произвольно. Каждый из них играет своим номерным белым шаром, каким придется играть по жребию.

2. Выставляют из дома, и выставляет тот, у кого шар № 1.

Выставляющий обязан дотронуться битком (белым) до желтого, или до дальнего красного. При продолжении игры выставляет всегда выигравший последнюю партию.

3. Если все шары дома, то играть можно только с тыла.

4. Счет: за выставку — 1 очко, желтый в средину — 12 очков, в углы — 6 очков, красные в любую лузу — 3 очка, белые в любую лузу — 2 очка.

Желтого в среднюю нельзя играть более одного раза подряд; в угол его можно играть подряд сколько угодно. Красного и белого можно играть во все лузы произвольное число раз.

5. К этим очкам присчитываются карамболи в следующем порядке:

**Один карамбол.**

Белого в лузу, с карамболом по красному	— 4 очка.
Красного . . . . . белому	— 5 очков
Красного . . . . . красному	— 6 .
Белого . . . . . желтому	— 7 .
Красного . . . . . желтому	— 9 .
Желтого в угол . . . . . белому	—11 .
Желтого . . . . . красного	—14 .
. . . . . в среднюю с карамболом по белому	—17 .
. . . . . красному	—18 .

**Два карамболя.**

Белого в лузу с карамболом по обоим красным	— 7 очков
Красного . . . . . белому и красному	— 8 .
Белого . . . . . красному и желтому	—10 .
Красного . . . . . белому и желтому	—11 .
Красного . . . . . красному и желтому	—12 .
Желтого в угол . . . . . белому и красному	—14 .
Желтого в угол . . . . . обоим красным	—15 .
Желтого в среднюю . . . . . белому и красному	—20 .
Желтого в среднюю . . . . . обоим красным	—21 .

**Три карамболя.**

Белого в лузу с карамболом по обоим красным и желтому	— 13 очков.
Красного . . . . . белому, красному и желт.	— 14 .
Желтого в угол . . . . . белому и обоим красным	— 17 .
Желтого в среднюю . . . . . белому и обоим красным	— 23 .

6. Один карамбол не считается. Карамболы, сделанные прежде столкновения с упавшим шаром в лузу, считаются так же, как и обыкновенные.

7. Штрафы: промах — 1 очко в пользу противника; провал („на себя“) — 2 очка, провал с промахом — 3 очка. Штраф за провал от шара, сделанного или несделанного и с карамболом или без него, идет в пользу противника во столько очков, сколько получил бы игрок, если бы не было провала и шар был бы сделан.

8. После промаха или провала, если этим дополняется 60 очков, партия кончается.

**Форы.**

В этой партии форы даются очками или „де-конте“ совершенно так же, как и во французской карамбольной партии.

## Анализ.

Характер этой классической смешанной пятишаровой игры с течением времени менялся не только от некоторых перемен в основных условиях партии, но и от конструкции самого бильярда: где в одну лузу могли сразу упасть два рядом катящихся шара, допускалось желтого играть произвольное число раз. Легко себе представить, чего стоила игра при таких условиях. Тем не менее, интерес к ней не упал с появлением более строгих бильярдov современного типа. Изменились лишь некоторые правила игры и ее характер. Появившаяся впоследствии „пирамидка“ хотя и значительно ослабила интерес к пятишаровой партии, но, благодаря некоторым своеобразным своим свойствам, этот интерес не заглох и по настоящее время.

Так как эта партия достаточно сложна, то ход ее игры, подобно игре в „простую пирамидку“, удобнее расчленить на 3 основных момента: начало, среднюю и конец, — и каждый из этих моментов рассмотреть в процессе игры, показанном на примере.

1) Начало игры. Предположим, играют двое, из которых одного назовем игроком № 1, другого — № 2.

Выставляет игрок № 1 и при выставке сбивает дальний красный шар, получая за это 1 очко.

Лучше при выставке сбить желтый шар, загнав его дуплетом в дом, или сбив его с дальним красным, и тем лишить возможности следующего игрока играть с рук желтого в угол.

Последствия неудачной выставки игрока № 1 сейчас же сказываются.

Следующим играет игрок № 2, который, избегая ставить свой шар на прямую с желтым, кладет клапшотсом желтого в угол (рис. 134).

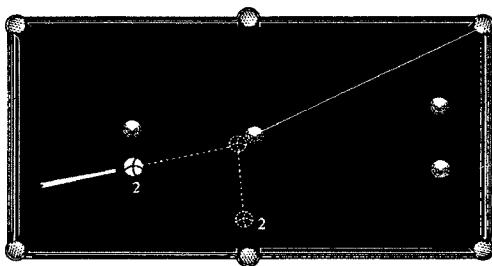


Рис. 134. Желтого в угол с выходом под него же в середину.

Так как биток толсто режет налево в угол желтый шар, то, после столкновения с последним, он отходит вправо к средней лузе и останавливается на линии средних луз.



По прошествии некоторого времени, после того, как оба игрока сделали по несколько ударов, шары, после удара игрока № 2, стали в положение, изображенное на рис. 136, т.е. желтый прилип к борту, став ближе к угловой лузе, чем к красной,

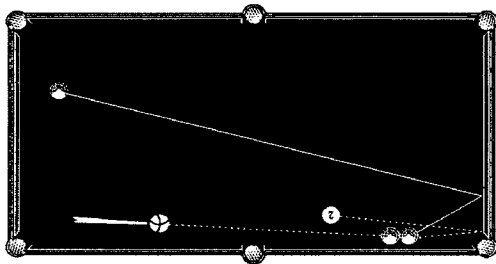


Рис. 136. Желтый с края на борту. Вывод его в игру.

Допустим, что игрок № 2 лучше кладет шар, чем игрок № 1, который в свою очередь лучше владеет выходом, чем его противник. Тогда, если желтый стоит в неудобном для игры положении, игрок № 2 не упускает случая играть красных и кладет их в лузы несколько раз подряд. Когда наступает очередь играть игрока № 1, то его первой заботой будет вновь ввести в игру желтого и тем самым создать благоприятное положение для себя парализовать до некоторой степени игру игрока № 2.

Игрок № 1, играя шаром желтого, отбивает его от борта и вновь приводит его в игру, как показано на том же рисунке.

Предположим, что к этому времени у первого игрока — 40 очков, а у второго — 48. Происходит несколько безрезультатных ударов того и другого, и игрок № 2, чья очередь играть, назначив желтого в среднюю и карманом в красному, назначенное выполняет, но при этом кладет свой шар на себя. Таким образом, соотношение шансов сразу резко меняется: в то время, когда у обоих играющих разница в очках была невелика, теперь игрок № 1 имеет от удара противника 58 очков, т.е. выигрывает партию, а у второго игрока остаются те же 48 очков.

Этот способ расплаты за игру „на себя“ составляет также одну из характерных черт пятишаровой русской партии. Тем не менее, игрок № 2 не должен отчаиваться, зная, что вообще в этой игре очень часто случается выигрывать игроку еще более сложившему в очках, но обладающему достаточной выдержкой и терпением. Для этого нужно, умело отыгрываясь, только терпеливо дожидаться, когда подойдет „игра“, т.е. когда будут подставки и тогда кончить партию с одного удара. Этой тактики и следует придерживаться игроку № 2. Предположим, что к этому моменту положение шаров такое: белый шар № 1 стоит близ короткого борта верхнего кося, немного от него отступив по направлению к левой средней (считая от дома) стоит белый № 3; желтый и один из красных находятся близ середины короткого борта дома, а другой красный — через нижнюю лушку, вне дома.

Игрок № 1, назначая белый в среднюю, и играя его легким кладшотом, шара не кладет. При этом белый шар № 1 остается близ корот-

борта верхнего кона, а белый № 2, отразившись от скулы средней линии, подходит к домашней линии.

Этим ударом игрок № 1 сделал двойную ошибку: 1) он играл белым шаром, которого вообще не рекомендуется играть в этой партии, разве только в том случае, когда шары отбываются подальше от других шаров; 2) он играл клапшотом, в результате чего свой шар остался в охилохестве у дальнего борта.

3. Конец партии: Игрок № 2 тотчас же пользуется этой ошибкой противника и кладет красного в угол, получая при этом три очка. Вторым ударом он отыгрывается так, что все шары остаются дома и, таким образом, у игрока № 1 нет другого выхода, как или отыграться, что в данном положении очень трудно, или играть ~~какой-нибудь~~ шар с тыла.

Хорошо владея отыгрышем и выходом, игрок № 1 отыгрывается на белом шаре № 2, перегнав его к левому борту и поставив свой шар в границах дома.

Такая борьба продолжается до тех пор, пока у игрока № 1 не срывается удар, и он не делает подставки. Этим сейчас же пользуется игрок № 2 и с удара кончает партию, имея до тех пор лишь 51 очко, тогда как у его противника давно уже было 58 очков.

Рассмотренная игра двух партнеров показана так, как в огромном большинстве случаев эта партия разыгрывается: трафаретное начало и такой же конец, а середины партии, в сущности, нет, или она носит характер начала или конца партии.

Таким образом, сравнивать ее в отношении разнообразия игры с партиями игры в пирамиду не приходится.

### б) „Тамбовская“ партия.

Эта партия разыгрывается по тем же правилам, что и „русская“, но с той лишь разницей, что здесь карамболи считаются и без деления шаров.

Счет карамболям: по белому — 2 очка, по красному — 3 и по желтому — 6 очков.

Кончать партию карамболом не допускается.

Поскольку эти правила в меру усложняют „русскую“ партию, постольку „тамбовская“ партия разнообразнее и интереснее „русской“.

### в) „Офицерская“ партия.

Правила.

1. Эта партия считается до 60 очков и играется 5-ю шарами: желтый в среднюю 12, в углы — 6; два красные и белые всюду по 3 очка.

2. Карамболи не считаются совсем; выставка 1 очком не облагается и игрок, сделавший провал или туш, не штрафуется.

3. Остальные правила те же, что и в „русской“ партии.



## Формы.

Допускаются такие же, как и в „русской“ партии.

## Анализ.

Эта партия настолько упрощает и облегчает все условия „русской“ партии, что для хорошего игрока она интереса не представляет; ее почти всегда легко обманить с одного удара, как и „американку“.

## г) „Польская“ партия.

1. Партия считается до 60 очков.
2. Шары те же и с тем же счетом, но играть каждый шар в лузу можно только один раз; в одну лузу допускается класть только несколько шаров.
3. Для выигрыша партии нужно дополнить недостающее число очков, обязательно положив белый шар противника, или набрав уже 60 очков, кроме того положить и белый шар.

## Формы.

Условия и формы те же, что в „русской“ партии.

## Анализ.

Эти правила применимы к очень легким бильярдам, где все бортовые шары падают без задержки и введены они именно для того, чтобы затруднить игру.

Поэтому играть эту партию на русском бильярде нет никакого интереса.

## д) „Французская“ партия.

Характер этой партии ничем не отличается от „польской“ партии; единственно, чем она от нее отличается, это возможностью кончить партию и не на белом шаре, если об этом, конечно, было заключено между играющими предварительное соглашение.

## е) „Морская“ (Кронштадтская) партия.

Эта партия имеет очень много общего с „русской“ партией и играется по правилам последней. Ее отличия: 1) играют до 48 очков, 2) желтого в среднюю — 6 очков.

## ж) „Гусарская“ партия.

Проводимая по правилам „тамбовской“, эта партия является наиболее труднее последней. Ее отличия от „тамбовской“ состоят в том,

- 1) игра ведется до 48 очков; 2) желтого играют только в среднюю, считая его за 6 очков; 3) если желтый упадет в угол, то за это назначается штраф в 6 очков в пользу партнера.

### з) „Венецианская“ партия.

Эта партия играется также до 48 очков и отличается от „гусарской“ тем, что карамболь, который ведется по правилам „русской“ партии.

### и) „Испанская“ партия

#### Правила.

1. „Испанская“ партия считается до 48 очков. Игруют ее 5-ю шаровыми: 2-мя белыми, служащими битками и равными в игре 2 очкам; 1-м красным — 3 очкам; 1 желтым — 6 и 1 синим — 4. Синий ставится на нижнюю мушку, красный — на верхнюю; желтый — на среднюю; белые оставляют с рук.

2. Желтого играют лишь в среднюю, остальные шары — во все лузы.

3. Играть один и тот же шар два раза подряд не допускается, если это было предварительного условия, изменяющего это правило.

4. Всякий карамболь считается в 2 очка.

5. Кончить партию можно только отраженным ударом.

6. Штрафы: „чистый“ провал — 1 очко; провал от удара или карамбола штрафуются по числу очков того шара, от которого упал свой. Набранные очки, сверх 48, идут в пользу партнера; также в его пользу идет результат прямого удара (при кладке или при карамболе), если был назначен отраженный удар.

### к) „Американская“ партия

1. Эта партия считается от 100 до 500 очков.

2. Шары, их расположение и выставка такие же, как и в „русской“ партии.

3. Угловые шары: желтый — 3 очка, красные — по 2 очка, белые (битки) — по 1 очку; те же шары в средние лузы — вдвое. За каждое назначенное отражение (битка или шара) прибавляется по 1 очку (например, триплет желтого в угол  $3+1=4$  очкам; триплет белого в среднюю —  $1+2=3$  очкам и т. д. Если шар упадет по назначению, „шаром“ или „через шары“, то к очкам упавшего шара добавляются очки всех шаров, совершивших ему движение.

4. Карамболи сами по себе не считаются, но если биток до или после падения шара скарамболит один или несколько шаров, то сумма их очков добавляется к очкам сделанного шара.

5. Случайный провал своего шара при падении назначенного шара считается во столько же очков, сколько в сделанном шаре. (Например, провал желтого в угол, свой случайно падет на себя; игрок получит  $3+3=6$  очков). Назначенный же провал считается вдвое сделанного шара. (Например: желтого в угол, свой в среднюю; игрок получит  $3+6=9$  очков).

6. Штрафы: „чистый“ провал и вообще всякий случайный промах — 1 очко; намеренный промах — 10 очков; скачек его на борт — 5 очков; все фуксы — в пользу партнера; неисполненное назначение влетает за собой потерю во столько очков, сколько получил бы играющий, если бы назначение было выполнено.

7. Перебор очков сверх партии идет в пользу партнера, а у перебрывшего вычитается еще 1 очко. (Например: партия 100 очков; игрок, — имеющий 98 очков, кладет красного в угол, но при этом свой случайно задает на себя, т. е. он делает 4 очка, из этих очков 2 очка присчитываются к сумме очков партнера, а у игрока вычитается еще 1 очко. Таким образом, у него остается 99 очков).

8. Играть эту партию можно только кием.

#### л) „Австралийская“ партия.

Эта партия ведется по правилам „американской“ партии, но отличается от нее следующим: 1) партия считается в 16 очков, 2) задача игрока положить в лузы с одного удара все шары, 3) карамболь считается в 2 очка; рокамболь (повторный карамбляж от одного удара) — 3 очка; 4) играют только по назначению, и при первой оплошности играющего партия считается им проигранной: все, что им сыграно, но не назначено, не в счет.

Последние три партии, судя по их правилам, являются в значительной степени несхожими с остальными пятишаровыми партиями. Они настолько трудны, что играть их на русских, более или менее, строгих бильярдах, почти невозможно. Само название их указывает на то, что они распространены в тех странах, где, если и играют на лузных бильярдах, то лишь на чрезвычайно легких французских, или близких к ним по типу.

Однако, если, применяясь к русскому бильярду, некоторые из этих правил смягчать, то партии эти будут и у нас иметь немалый успех.

Что касается до остальных партий („морская“, „гусарская“, „немецкая“), то они приближаются или к „русской“, или к „тамбовской“ партиям, из которых последнюю, хотя и менее популярную, чем первую, надо признать все таки более интересной, чем „русскую“.

Если же сравнивать все смешанные партии с лузными партиями с одной стороны и с карамбольной партией с другой, то приходится признать, что смешанные партии, не имея многих преимуществ лузных партий, не приобрели в то же время и всех достоинств карамболя. Под двойным давлением растущего интереса к пирамидке и карамболу в чистом виде, смешанные партии с каждым годом теряют свою популярность, и недалеко то время, когда они почти совсем исчезнут.

## ХП. ПРАВИЛА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗ ПАРТИЙ

### IV. „Кегельные“ партии.

Последнее место в ряду всех бильярдных партий занимают кегельные партии, в которых добрая половина успеха зависит от случайностей или „счастья“, а не от знания теории и умения владеть техникой игры. Тут и слабый игрок может не без успеха конкурировать с сильным.

Но поскольку и здесь имеет некоторое значение расчет, постольку нельзя и эту игру обойти молчанием, тем более, что кое-где в кегельные партии играют и у нас, особенно там, где нет хороших бильярдных. Кроме того эта игра может служить легким развлечением после серьезных и подчас утомительных лузных партий.

За границей эта игра очень распространена и занимает первое место после карамболя. Для этой игры более всего пригодны безлузные бильярдные, т.-е. карамбольные, так как лузы здесь очень мешают. Тем не менее, русские любители этой игры, изменив некоторые правила основной „итальянской“ партии, в которую за границей играют и на лузных бильярдах, применили кегельные партии и к русскому бильярду.

#### 1) „Итальянская“ партия.

##### Правила.

1. Эта партия играется до 24 очков тремя шарами: двумя белыми (битками) и одним красным и пятью кеглями: одной черной (или белой с двойной черной головкой) и четырьмя белыми; черная кегля называется „королем“.

2. „Король“ ставится на среднюю мушку, а остальные кегли ставятся вокруг короля квадратом, два угла которого направлены к средним лузам. Расстояние между кеглями определяется либо особыми мушками, либо тем, чтобы шар прошел между кеглями;

3. Выставка: красный выставляют — или с рук, посылая его к верхнему короткому борту, или просто рукой; в последнем случае его ставят у левой верхней угловой лузы. Тот, кому достался жребий начинать первому, выставляет белый шар (биток) с рук из дома к тому же борту, где стал красный.

Или, если был предварительный уговор, начинающий партию может ставить свой и красный шар произвольно, послав их кием.

4. Участвует произвольное число игроков, но все они играют по очереди, при чем каждый из них имеет право только на один удар.

5. Цель игры — свалить как можно больше кегель отраженными от борта или от красного шаром противника. Ударять красный раньше белым не допускается.

6. Каждая простая кегля — 2 очка; король, если он упадет один — 5 очков, а если с другими — тоже два очка; белый шар в лузу — 2 очка; красный в лузу — тоже 2 очка; карамболь по красному — 4 очка.

7. Штраф: полный промах — 1 очко; туш или кикс — 2 очка; удар по красному раньше белого — 2 очка, а если при этом последует карамболь по белому, то еще 2 очка; удар битком по кеглям штрафуются в то число очков, какое получилось в результате этого удара.

8. При падении красного в угол он становится на край той лузы, в которую свалился; при падении в среднюю его ставит по желанию, если он был сыгран; если же удар был не зачтен, то на край лузы.

9. Когда место кегли займет шар, то ее не ставят до тех пор, пока это место не освободится.

10. Шаром партия не кончается.

### 2) „Русская“ („коммерческая“) партия.

1. Эту партию играют до 24 или 30 очков, и теми же кеглями и шарами, что и в „итальянской“ партии.

2. Простые кегли считаются по 2 очка, а король, упавший один или с другими, — всегда 5 очков; карамболь по красному или по белому — каждая по 2 очка; белый шар — 2 очка, красный — 3 очка; назначенный провал — 3 очка.

3. Допускается играть любой шар (и белый, и красный).

4. Участвует произвольное число игроков, играют по очереди, но каждый из играющих имеет право играть до первой неудачи, не ограничиваясь одним ударом.

5. При каждом ударе играющий должен объявить его назначение, и чем, если основная часть его выполнена, то все, что будет сыграно тем же ударом, идет в пользу игрока.

6. Своим шаром можно играть и по кеглям, но только от карамболов.

7. Все то, что сыграно против назначения или без него — идет в пользу противника.

8. Разрешается играющему при игре с рук выйти из дому не только шаром, но и самому стать сбоку бильярда, лишь бы его корпус не выдавался за домовую линию.

9. С рук можно играть со стороны дома.

10. В остальном — согласно правилам „итальянской“ партии.

### 3) „Польская“ партия.

Эта партия отличается от „русской“ только цветом шаров; играют

ли Белым (биток), одним синим (другой биток) и одним красным. Вольном — как в „русской“ партии.

#### 4) „Учредительская пулька“.

Эта партия ведется также по правилам „русской“ партии, но только со следующими уклонениями: 1) число очков для выигрыша произвольное и определяется соглашением участников; 2) каждый участник играет до тех пор, пока не сыграет „на себя“, после чего он не только теряет все сделанные им очки, но к сумме этих очков прибавляются и штрафные очки его последнего удара, что, вместе взятое, и составит его проигрыш. Например, игрок набрал 68 очков; последним ударом он сбивает битком три простые кегли и штрафуетя тем самым не только 6 очками, но и суммой ранее сделанных им очков, т. е. его штраф выразится в  $6+68=74$  очка.

#### 5) „Пулька с костями“.

Эта партия играется так же, как и „русская“, но обставляется при этом такими условиями, что выигрыш ее зависит исключительно от случая.

Король ставится не непосредственно на среднюю мушку, а на обыкновенную игральную кость, при чем очередной игрок заранее знает, какое число очков прикрывает король. Все сводится к тому, что, когда падает король, сумма набранных очков игрока умножается на открывшееся число очков кости, и полученное произведение составит выигрыш, или проигрыш игрока. Так, например, если у играющего набрано к моменту падения короля 25 очков, и король, упав, обнаружит 5 очков, то сумма выигрыша игрока будет 125 очков; но если при этом удар был штрафной, то эта же сумма выразит проигрыш того же игрока.

#### 6) „Кегельная пулька“ („периферия“).

Эта пулька ведется большею частью по правилам „итальянской“ партии, и реже — „русской“. Она играется неограниченным числом игроков, при чем каждому из них записывается на счет 100 очков, которые он, как в карточной игре в преферанс, должен отыграть; все штрафные очки приписывают ему в дебет (или наоборот).

Излишние очки — не считаются.

#### 7) „Швейцарская“ партия.

Шары, употребляемые в этой партии, те же, что и в других кегельных партиях. Кроме пяти обыкновенных кеглей, пользуются еще двумя необычными кеглями — черной и красной, которые ставятся: черная — на среднюю мушку и красная — на нижнюю; остальные кегли ставятся обыкновенным способом, но счет их очкам другой, чем в остальных партиях: король один — 50 очков, упавший с другими кеглями — 5; черная

кегли — 10, красная — 20; левая кегля, считая от дома, что против средней левой лузы — 4 очка, нижняя, ближайшая к дому — 2 очка, верхняя — 3 очка и стоящая против правой лузы — 1 очко.

Каждый удар по кеглям, исполненный абриколем или от шара, удваивает стоимость удара. Например, упавший от абриколя король стоит 100 очков.

Играют до 200 — 300 очков.

Остальное — как в „русской“ партии.

### 8) „Колокольня“.

Эту партию играют до 36 очков тремя шарами и по правилам „русской“ партии, но только с одной кеглей. Она выше обыкновенной (размер ее 8 — 10 см.), или макушка ее снабжена звонком или бубенчиком. Ставят ее на среднюю мушку.

Если эта кегля сбита, то она ставится или опять на среднюю мушку, или на то место, где она упала и где лежит ее основание. Последнее предпочитают хорошие игроки.

Счет: любой шар в лузу — 2 очка, карамболь — 4, сбой кегли — 10, пракосновение к ней без сбоя, но такое, что слышен звонок — 5 очков.

### Условия и форы.

Как видно из перечисленных правил кегельных партий, каждая из них является не самостоятельной, а лишь видоизменением основной итальянской партии. Таких видоизменений может быть очень много, в зависимости от тех или иных, заключаемых игроками, условий, дополняющих или изменяющих правила этой партии. Поэтому говорить о каких-либо особенных условиях не приходится.

Что касается фор, то здесь бывают преимущественно форы очками, как с вычетом, так и без него; реже встречаются форы „де-контэ“.

### Анализ.

Как было уже сказано, цель любой кегельной партии заключается в том, чтобы, сбив как можно больше кеглей, набрать побольше очков.

Хотя в этой игре имеет большое значение случайность, но все-таки умение игрока владеть своим шаром сказывается и здесь.

Действительно, свалить белым шаром много кеглей и тут же скарамбольировать по красному — хороший удар, но если при этом не удержать биток и дать ему возможность сбить хотя одну кеглю, то весь удар идет не только на смарку, но и влечет за собой крупный штраф.

Поэтому лучшими ударами в биток следует считать клапшотс и оттажку. Эти удары хороши именно тем, что ими уменьшается скорость движения битка, очень опасная в этой игре.

В самом деле, возьмем, например, накат. Игрок, даже хорошо прицелившийся и верно нанесший удар, не гарантирован от того, что биток, пущенный сильным накатом и многократно отразившийся от бортов, не собьет какую-нибудь кеглю и тем не испортит всего дела.

Затем, как, впрочем, и во всех бильярдных партиях, не последнюю роль играют тут точный прицел и верный удар.

Тонкой резкой, контр-тушем и боковыми ударами малоопытному игроку в этой игре лучше не пользоваться совсем, так как они особенно часто вызывают падение кеглей от битка.

Отыгрыш и выход имеют второстепенное значение в тех партиях, где игрок не ограничен одним ударом, и не играют никакой роли во всех остальных партиях.

Вообще, в кегельных партиях нет разнообразия в ударах, ловкость игрока стоит как бы на заднем плане, и часто очень хорошие игроки проигрывают здесь плохим.



### III СРАВНЕНИЕ ЛУЗНЫХ, КАРАМБОЛЬНОЙ, СМЕШАННОЙ И КЕГЕЛЬНЫХ ПАРТИЙ.

У начинающего впервые играть на бильярде и успавшего более или менее подробно ознакомиться с описанными здесь русскими и иностранными партиями может возникнуть вопрос: какие же из них труднее и какая игра занимательнее?

Чтобы разрешить эти вопросы, не мешает припомнить характерные черты каждой основной категории всех бильярдных партий, после чего, сглатив сначала на вопрос о занимательности, можно будет разрешить первый вопрос.

1) Лузные партии характеризуются прежде всего тонким расчетом игры, состоящим не только в умении хорошо делать шары, но требующим также умения владеть отыгрышем и выходом, при чем все эти элементы должны находиться в строгой и гармоничной связи между собой.

Затем, лузные партии отличаются своим огромным разнообразием, благодаря бесконечным комбинациям не только в расположении шаров, но и самих приемов игры, ударов и т. д. Этих партий столько, что они могут удовлетворить любой вкус: начиная с партий в 2 шара, которые отличаются некоторой скудостью игры, чрезмерной расчетливостью и тем, что они могут размыриваться буквально в одну минуту, лузные партии постепенно усложняются, кончатся такой игрой, как партия в большую палку, где все свойства самого искусного игрока могут развернуться на всем объеме.

2) Карамбольная партия является полной противоположностью лузным партиям. Начать хотя с того, что в ней нет одного из главных элементов последних: делания шаров. (Собственно говоря, именно различие в конструкции лузных и карамбольных бильярдных столов и создало различие в партиях). В карамбольной партии выход имеет несравненно большее значение, чем отыгрыш; шаров только три, а поэтому и комбинаций здесь гораздо меньше, чем в лузных партиях, и, наконец, сама игра только одна.

Единственно, что придает ей интерес и позволяет ей успешно конкурировать с лузными партиями — это делание карамбелей, т. е. как раз то, что в лузных партиях имеет второстепенное значение. Так как карамбольная партия сводится в конце концов только к умению карамбо-

... то она получает несколько однообразный характер и не может  
... сбалансированно развить способностей игрока, как это делает хотя бы  
... пирамидка.

Как бы там ни было, карамболь в западных странах настолько по-  
пулярен, что вытеснил почти повсеместно лузную партию. Из большинства  
стран Запада только в Англии еще играют на бильярдах с лузкой, но  
эта игра носит немного другой характер, чем у нас. Кладь биток "на  
себя" — составляет обязательное условие чуть ли не каждой партии.

3) Смешанные партии, основанные на верности глаза и точ-  
ности прицела, представляют интерес главным образом для тех, кто  
любит смелую и внешне эффектную игру, в которой можно было бы  
обесчестить кладью.

Основной недостаток этих партий состоит в том, что они дают  
мало простора фантазии игрока. Как уже отмечалось, они большей ча-  
стью разыгрываются по шаблону.

Таким образом, обладая некоторыми достоинствами двух основных  
партий — лузной и карамбольной, — смешанные партии все же в смысле  
занимательности не могут идти в сравнение с ними.

Кегельные партии еще меньше, чем смешанные, имеют право  
называться серьезной игрой. Это не более, как легкое развлечение, где  
случайности имеют не меньше значения, чем искусство игрока.

Другой их недостаток заключается в том, что большинство ударов  
применяемых в них, носят слишком однообразный характер.

Пример тому, что кегельные партии имеют третью степень значе-  
ния в ряду других бильярдных игр, может служить хотя бы тот факт,  
что в кегли играют лишь там, где нет хороших бильярдных. Но стоит  
только появиться точному и в меру строгому бильярду, как интерес  
к кеглям тут же отходит на второй план, и любители бильярдной игры  
переходят к другим играм, где "счастье" не имеет уже такого значения.

Итак, если считать степень распространенности той или иной игры  
мерилом ее действительной занимательности, то, в таком случае, лузные  
партии (в частности пирамидка) и карамболь надо признать самыми ин-  
тересными.

То обстоятельство, что эти партии действительно наиболее инте-  
ресны, подтверждается еще фактом их долгого существования. В самом  
деле, в течение целых столетий возникало и исчезало множество бильярд-  
ных партий, но среди них карамболь и пирамидка завоевали себе на-  
столько прочные симпатии играющих, что, несмотря на сравнительную  
их давность, условия этих партий остались почти неизменными до сих пор.

Теперь, чтобы ответить на первый вопрос, — какие партии следует  
считать более трудными, — надо сравнить только между собой карам-  
боль и лузные партии, так как вопрос о трудности остальных партий

не являющихся, в сущности, оригинальными, а лишь видоизменением двух базисных партий, сам собой отпадает.

Этот вопрос, собственно говоря, сводится к вопросу, что труднее: положить шар в лузу или сделать карамболь?

Ответит на него очень легко, если вспомнить, что для того, чтобы свалить шар в лузу, нужно попасть только в одну его точку, которая называется истинной точкой прицела, и что удар по всякой иной точке не даст желаемого результата.

При карамболировании же не имеет значения, как столкнутся шары, важно лишь то, чтобы вообще столкнулись. Следовательно, на двух шарах таких точек, в которых шары могут соприкоснуться при столкновении, не одна, а столько, сколько их может уместиться на каждом полушарии каждого из двух шаров. Если считать диаметр карамбольного шара в 60 мм. и что на 1 мм. приходится 3 таких точки, то легко высчитать, что точек для удара шара будет свыше 500.

Отсюда вывод совершенно ясен, что положить шар в лузу несравненно труднее, чем сделать карамболь.

Конечно, бывают такие положения шаров, когда свалить шар в лузу так же легко, как и сделать карамболь; например, тогда, когда шар висит над лузой, а в карамбольной партии все три шара стоят очень близко друг против друга. Поэтому точно определить, во сколько раз лузные партии труднее карамбольной, нельзя; но зато с полным правом можно утверждать, что вообще лузные партии гораздо труднее карамбольной.

Если же при этом принять во внимание, что в настоящее время за границей встречаются такие чемпионы карамбольной игры, которые могут подряд делать несколько тысяч карамблей, не прерывая одного удара в продолжение нескольких дней, и что редко кто из лучших русских игроков может сделать лузную партию (положим, в пирамиду) с одного удара, — то отсюда очевидно, что один сделанный шар на лузном бильярде должен во трудности исполнения различаться приблизительно 100 карамболом и никак не меньше.

Наконец, сравнение русских и иностранных лучших игроков в отношении силы их игры также убеждает в том, что лузные партии труднее карамбольной и дает больше простора и возможностей всестороннему развитию всех способностей игрока. Дело в том, что лучшие иностранные игроки, состязаясь на лузных бильярдах с русскими игроками, всегда терпели поражение от последних, и наоборот, русские игроки, поупражнявшись на французском бильярде, успешно конкурировали с иностранцами. Но из этого, конечно, не следует делать "патриотического" вывода, что русские игроки сильнее иностранных; приведенный пример лишь служит новым доказательством преимуществ одной партии над другими.

#### XIV. ТРЮКИ НА РУССКОМ И ФРАНЦУЗСКОМ БИЛЬЯРДАХ.

Трюками на бильярде можно назвать такие удары и приемы, которые, не имея, в большинстве случаев, серьезного значения для игры, сами по себе любопытны и производят иной раз большой эффект.

1) Перед лузой бросают носовой платок и предлагают через него положить шар в лузу (рис. 137). Кажется бы, этого сделать нельзя, так как шар или запутается в платке, или настолько уклонится в сторону, что только при многократных попытках свалится случайно в лузу.

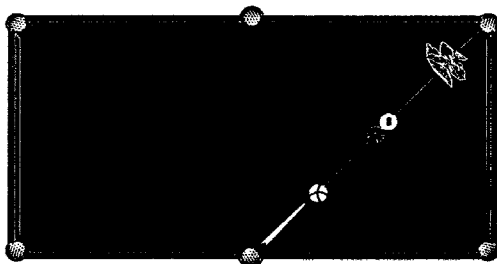


Рис. 137. Шар в угол через платок.

На самом же деле этот трюк очень прост стоит только сильнее пустить шар, и платок не окажет никакого действия на прямое движение шара.

2) Ставят биток на борт близ угловой лузы и предлагают сыграть его через весь бильярд в противоположный угол (рис. 138).

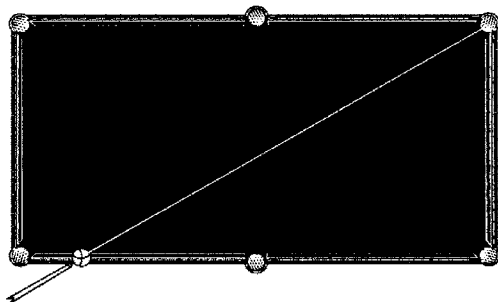


Рис. 138. Биток с борта в угол.

Удар тоже очень нетруден, стоит только и жонглируя держать лезвием руки, по которому скользит кия, как в рас. 139.

Ну несколько труднее положить другой шар в лузу, как это и показано на рас. 139, но и этот удар наименее труднее востановить шар в угол.

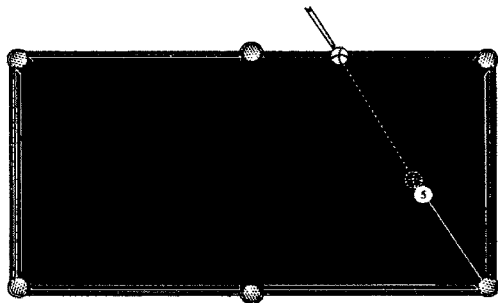


Рис. 139. Бильярд. Удар шар в угол.

4) Гораздо труднее в опасное для целостности бильярдной доски и шара ударить трюк, сложность которого лишь изредка превышает себя очень частыми акробат.

Состоит он в том, что на одном бильярде перед средней или угловой линией длинного борта и более удаленного от игрока ставит шар, а с другой стороны стоящего другого бильярда пускает биток очень сильной силой, так что он соскакивает на соседний бильярд; биток, описав в воздухе дугу, перелетывает на соседний бильярд и кладет шар в лузу.

Иногда одним ударом два шара, стоящие "зайцем" над лузой, и шарик, собственно говоря, трюком и особенного умения не требуется (рис. 140).

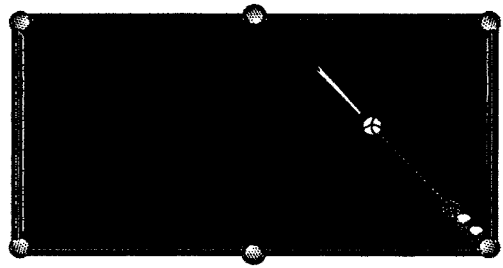


Рис. 140. Одним ударом биток шаров в одну лузу.

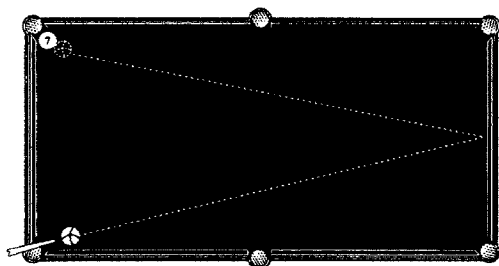


Рис. 141. Семерку с тыла в угол.

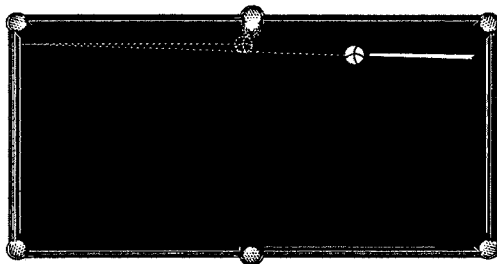


Рис. 142. Абрикодем шар в срединю.

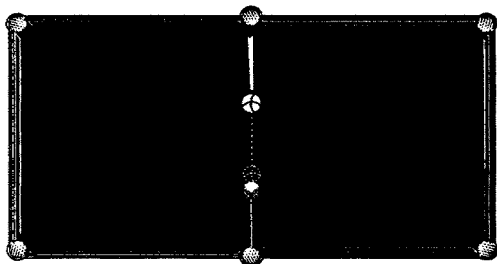


Рис. 143. Биток и шар одним ударом в срединю луны.

Такое воложение шаров иногда встречается при игре в пирамиду и всегда в „финской“ партии. Чтобы оба шара свалились в лузы, достаточно пустить биток оттяжкой. Тогда ближайший к лузе шар свалится в нее, благодаря толчку, передаваемому битку *перед* другим шар и подчинясь простейшему закону физики — столкновению в двух точках; другой же шар, получив от битка вращение, обратное вращению битка, устремится в ту же лузу. При движении или ударе второй шар никогда не свалится. При известной ловкости можно сыграть сразу даже три шара.

6) Сыграть шар в лузу в угол, это не что иное, как сыграть его абриколем (рис. 141).

Если при этом противоположный короткий борт мысленно разделить пополам и в найденную точку пустить биток прямым ударом, то выполнить абриколь будет совсем легко.

7) Немного труднее сыграть абриколем шар в среднюю (рис. 142). Но и здесь, при некотором навыке, этот удар не будет казаться особенно трудным.

8) Биток и шар положить одним ударом в разные средние лузы тоже не требует особенного труда; надо только пустить биток оттяжкой (рис. 143).

Упражнение этого рода научит хорошо пользоваться оттяжкой.

9) Пусть игровые шары стоят вне дома, а биток в пределах нижнего кона (рис. 144).

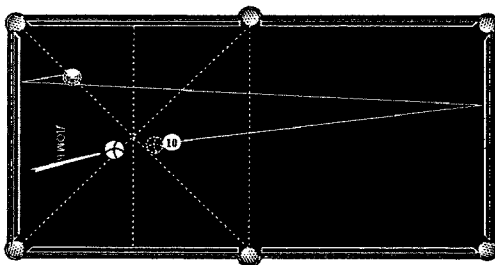


Рис. 144. Занять шар и биток в один удар

Попробуйте двести раз подряд занять битком игровой шар в дом. Это очень легко сделать раза 2—3, но потом не трудно сбиться с удара, в особенности, если пренебрегать прицелом, произойдет столкновение шаров, или шар выйдет из дома, или не дойдет до него.

10) Еще труднее положить прямой шар в угол, положим, десять раз подряд (рис. 145).

Сам по себе этот шар один из самых легких, но вся трудность здесь состоит именно в том, чтобы положить его несколько раз подряд

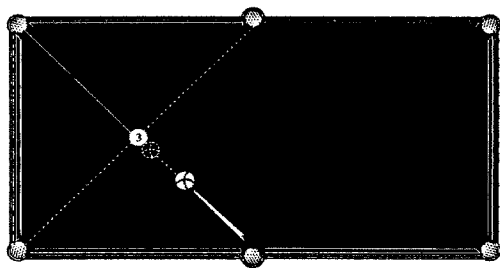


Рис. 145. Сыграть прямой шар в угол десять раз подряд.

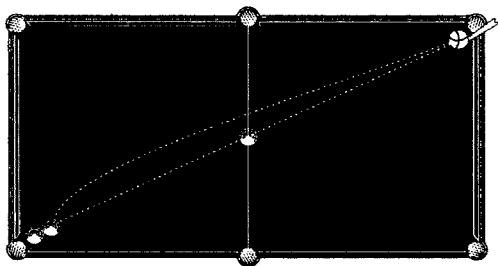


Рис. 146. Из-за шара дуговиком шар в угол.

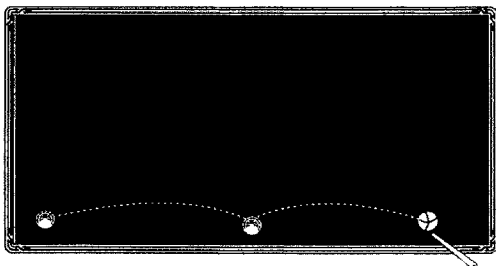


Рис. 147. Из-за шара карамболом в угол.



Как этот, так и предлауший прием — очень полезное упражнение для выработки верности прицела, точности удара и выдержки.

11) Из-за шара положить другой шар в угол (рис. 146).

Этот удар, называемый дугойком, довольно труден и требует большого умения в подборе угла босомы ударами. О том, в чем он состоит, было уже подробно сказано в 5-й главе.

12) На рис. 147 изображен другой вариант дуготика несколько более трудный, так как дальнее шару дуготиком сопровождается здесь караволом по срежнему шару. След не могут быть отнесены все случаи каравола, когда биток ударяет криво.

13) Очень трудно сыграть шар, когда он находится в положении, изображенном на рис. 148.

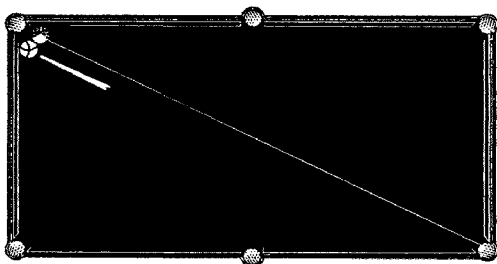


Рис. 148. Дугик в угол.

Чтобы положить такой шар в лузу, надо играть его дулетом в противоположный угол, как показано на рисунке. Тогда под влиянием двух равнодействующих сил, направленных с противоположных сторон под некоторым углом к центру шара, последний вырвется и, устремившись по диагонали, упадет в противоположный угол.

14) На рис. 149 изображено такое положение шаров, что положить шар в угол, казалось бы, совершенно невозможно. Однако, если кием быстро и плавно надавить на биток, и это давление передать другому шару в направлении, показанном на рисунке, тогда другой шар тихо покатится по борту в обратную сторону, и сыграть в лузу.

Последние два случая явний раз наглядно подтверждают положение теории о том, что всякий шар на бильярде может быть сыгран. Но для этого удар должен быть очень верно и точно рассчитан.

15) После того как шары весь бильярд и противоположному короткому борту так, чтобы он, не достигнув до него, вернулся обратно. Этот трюк очень труден даже на французском бильярде, а на лузном почти невозможен. Для своего исполнения он требует очень крутой и сильной оттяжки. Тем не менее, иногда встречаются игроки, так хорошо владеющие оттяжкой, что и этот удар иной раз удается.

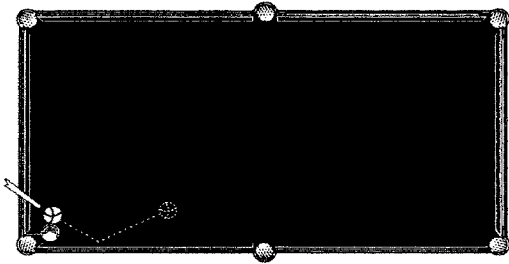


Рис. 149. По борту в угол.

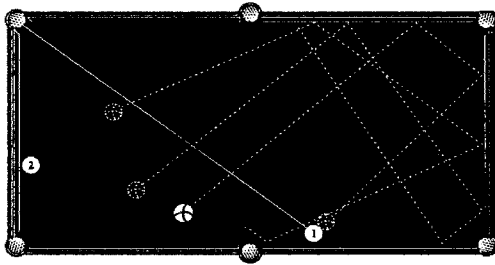


Рис. 150. „Шурум-бурум“

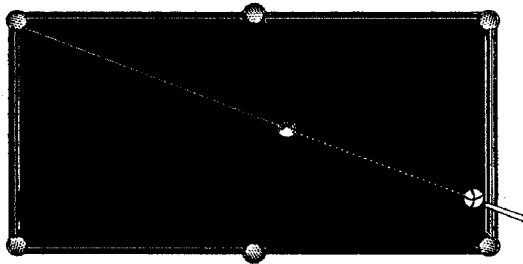


Рис. 151. Прямой шар-ты-форк в угол.

16) "Шурум-бурум" — трюк, исполняемый шаром без кия. Он состоит в том, что играемый шар ставится или к длинному борту (рис. 150), — шар № 1, или к короткому — шар № 2; требуется в наименьшее число ударов сбить битком, вращающимся дугой, указанный шар в заранее намеченную дузу или чаш биток должен влететь не непосредственно в шар, а в дырку борта, отрезавшись от которого, он попадает в играемый шар. Иногда этот, и без того нелегкий, трюк усложняют условием свалить играемый шар в назначенную дузу одновременно дуплетом.

Приведенный рисунок достаточно понятно объясняет ход игры, заключающийся в том, что корректируя свои удары, постепенно приближают биток к играемому шару, которого понемногу и проталкивают к требуемой дузе; когда шар у нее остановится, то положить туда его уже не представляет труда.

Есть такие специалисты, что могут раз с десяти свалить шар, находящийся в положении № 1, и раз с двадцати — шар № 2.

17) На длинном мушку ставят шар, на среднюю — кеглю или пробку. Задание состоит в том, чтобы в наименьшее число ударов сбить пробку битком, вращающимся из дому; при этом обязательным условием является требование свалить тронуть белый шар, а уже потом карамболом свалить пробку.

Собственно говоря, этот трюк не что иное, как упрощенный вид кегельной партии в "колокольню".

Иногда эту игру упрощают еще больше, снимая белый шар с бильярда и сбивая кеглю простым дуплетом. Нечего и говорить, что хороший игрок может это сделать раз 10 подряд.

18) Совсем другое дело сыграть прямой шар от борта через весь бильярд (рис. 151).

Попробуйте положить такой шар на верняка. Конечно, после нескольких ударов шар в конце концов и упадет как бы фуксом. Для того же, чтобы сыграть его на верняка и при том 2—3 раза подряд, нужно быть действительно виртуозом. Такого мастера бильярдной игры знал автор. Он делал такие шары и два раза подряд.

19) Этот же трюк, буквально не имея себе равных по силе игры, и вида, что с ним не желают играть на одинаковых условиях даже очень сильные игроки, представляет при игре в простую пирамиду необычайные формы. Предварительно он расчерчивает ладонь верхней бильярдной доски на 64 равных квадрата, пронумерованных по порядку; после чего он объявляется считать только те свои шары, после падения которых биток стеловится на заранее назначенный им квадрат; одновременно он объявляется в случае своего отыгрыша, или выхода также заранее назначать квадраты, куда должен стать играемый шар и биток; в случае неисполнения назна-

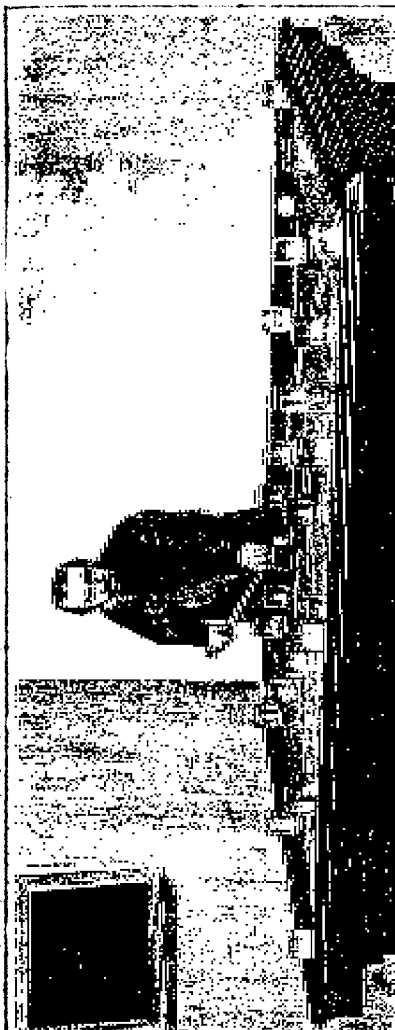


Рис. 152. Карамболь по двум шарам после пятикратного отражения от бортов своего шара.



Рис. 153. Карамболь по 8 шарам, не касаясь ни одной из десяти игл!

чения, он должен был выставляться обратно на бильярд крупнейший из сделанных им шаров.

Некоторые из наиболее сильных присутствующих игроков согласились с ним играть на таких условиях и в результате поплатились полным своим поражением.

Оставшиеся до сих пор случаи необычайной игры относятся к дуккеру бильярду. На сарабобильярд же бильярдные трюки также возможны, но уже в другом роде.

Вот, например, несколько трюков, которые исполнялись известными карамболистами, в том числе и ранее упомянутым знаменитым чемпионом Керку.

20) Ставились в 8 рядов на некотором расстоянии друг от друга 24 стакана, при чем ряды эти тщательно выравнивались как в прямом, так и в косом направлении (рис. 152).

Трюк состоял в том, что игрок между косыми рядами стаканов пускал биток в противоположный борт; свой шар, отразившись от пяти бортов и пробежав по косым дорожкам, благополучно, не задев ни за один стакан, карамболировал два шара, стоявшие на одной линии второго ряда, влево от игрока. (Второй шар стоит близко перед первым, но его плохо видно из-за стакана). Этот трюк покажется далеко не таким сложным, если снять стаканы, которые, собственно говоря, и создают весь эффект.

21) Восемь белых шаров ставятся попереки бильярда в два параллельных ряда так, чтобы каждый из левого ряда приходился против промежутка между шарами правого ряда; таким же образом в промежутках между шарами ставятся шесть кеглей, а 4 остальных кегли ставятся перед первым и после последнего шара каждого ряда (рис. 153).

Фокус состоит в том, что биток, пробегая между рядами шаров, не сваливает ни одной из десяти кеглей.

Этот трюк требует уже большего умения со стороны игрока и особенно точной заставки шара и кеглей.

22) Четыре шара ставятся вдоль длинного борта и параллельно ему; шара должны быть удалены от этого борта на 1—3 см. Больше, чем диаметр шара; между шарами ставит 3 кегли и по бокам всего ряда еще 2. На расстоянии трюк ставит последнюю кеглю у самого борта ставят 7-ую кеглю, а остальные пять шаров и четыре кегли располагают полукругом и под прямым углом к тому же борту, как показано на рис. 154.

Игрок под некоторым углом пускает свой шар так, что он, ударившись о борт позади первого шара, карамболирует его и все остальные, не сваливая при этом ни одной кегли.

Этот трюк не более, как вариант предыдущего.

23) Не менее эффектен и следующий фокус. По четырем углам



Рис. 154. Кармболь по 8 шарам, не касаясь ни одной из десяти кеглей.



Рис. 155. Одним ударом сбивает все пять кеглей.

Бильяра расставляют 4 кегли на расстоянии одного шара от бортов; пятую кеглю ставят на среднюю мушку. 4 белых шара ставят полукругом между игроком и средней кеглей так, чтобы промежуток посредине полукруга шаров был равен диаметру битки; к этому промежутку приставляют своей биткой (рис. 155).

Урок заключается в том, что, при условии очень верного удара и равномерного толчка по всем шарам, 4 шара раскатываются по углам и сбивают 4 кегли, а биткой сбивает среднюю.

## КУ. ВИЛЬЯРДНЫЕ ЗАДАЧИ И ИХ РЕШЕНИЯ.

Некоторые из предлагаемых задач хотя и были напечатаны более сорока лет тому назад, тем не менее они до сих пор не потеряли интереса и сами по себе, как задачи, и как образцы того, как надо их составлять.

Так как комбинации расположения шаров на бильярдном поле безграничны, то очень часто в процессе игры можно встретить положения шаров, представляющие собой не что иное, как задачи, единственно верное разрешение которых бывает далеко не просто.

Поэтому для любителя бильярда, не лишённого некоторой фантазии и достаточно знакомого с теорией и практикой игры, представляется широкая возможность самому составлять такого рода задачи.

Задачи могут быть простыми, не требующими личного искусства со стороны игрока, решающего задачу, и сложными, для решения которых уже необходимо наличие хорошей техники у игрока и знание тонкостей игры.

Составителю бильярдных задач следует иметь в виду, что основанием всякой задачи должна служить ясная и простая механическая или геометрическая идея, без чего задача будет неинтересна.

Часть предлагаемых теперь задач была помещена в бывшем еженедельном журнале „Нива“ и других изданиях.

### Задача № 1.

Составить вплотную два шара так, чтобы после удара по ним битком, поставленном на нижней мушке перед „домом“, один шар упал в лузу В, а другой в лузу Д (рис. 156).

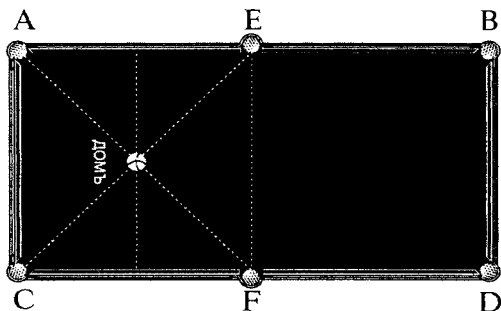


Рис. 156. Задача № 1.



## Решение.

Игральные шары надо поставить на некотором расстоянии от битка.

Один шар ставит на верхней мушке, а другой рядом с ним, при чем центры обоих шаров находятся на линии  $PQ$ . После удара битком по поперечную линию шару, оба шара пойдут в лузы так, как требуется задачей (рис. 157).

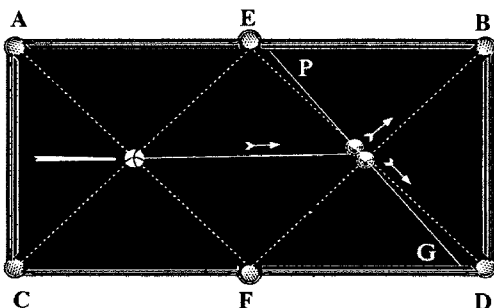


Рис. 157. Решение задачи № 1.

Доказательство этого, на первый взгляд странного, явления можно получить построением параллелограмма сил.

## Задача № 2.

Если между составленными двумя шарами и битком задачи № 1 поставить дополнительно 4 шара так, как показано на рис. 158, то задача будет еще более эффектной.

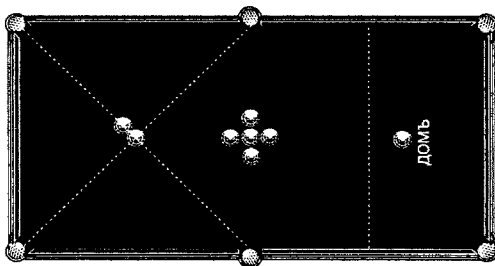


Рис. 158. Решение задачи № 2.

## Решение.

Ударяют сильным клапшотсом в три смежных шара, стоящих на линии, соединяющей три мушки бильярда. Третий шар, от удара шаром,

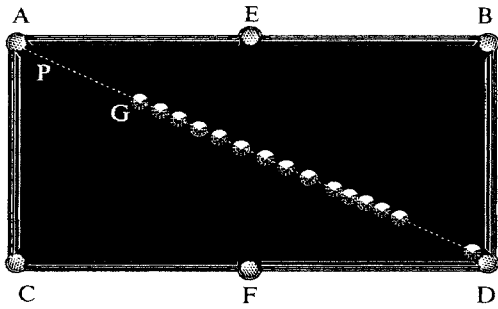


Рис. 159. Задача № 3.

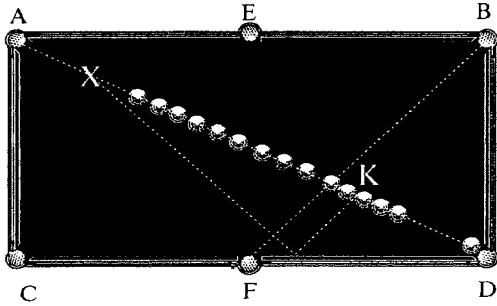


Рис. 160. Решение задачи № 3.

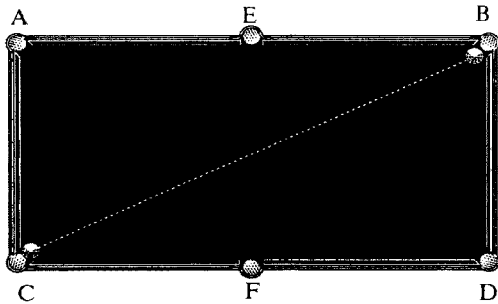


Рис. 161. Задача № 4.

в свою очередь ударит два шара, стоящие на верхней мушке, и положит их в разные лузы так, как и в предыдущем случае.

#### Задача № 1

Четырнадцать шаров расположены вокруг стола по окружности бильярда приблизительно равномерно. Два шара стоят на одной из мушек, а три из них — в головных лузах. Требуется сделать удар так, чтобы один шар из головной лузы (рис. 159).

Требуется сделать удар шаром битком, стоящим на одной из точек отрезка Pq.

Где стоит биток, какой надо сделать удар и в какую точку его надо направить?

#### Решение.

Сила прямого удара не хватит, чтобы игравый шар положить в лузу D всеми шарами, потому что она израсходуется на трение раньше, чем достигнет головного шара. Следовательно, этим простым приемом решить задачи нельзя.

Надо от точки соприкосновения передних трех шаров с двумя оставшими прокатывать шар в лобовую точку ледяной борта близ лузы F и построить угол для удара битка, стоящего на точке X отрезка Pq (рис. 160).

Биток, пушечный дулетом в разрез пяти головных шаров, положит передним шаром игравый шар в лузу D.

#### Задача № 2

Два шара висят над двумя диаметрально противоположными угловыми лузами (рис. 161).

Требуется поставить биток так, чтобы им можно было сыграть эти шары в лузы одним простым ударом.

#### Решение.

Поставив биток так, как показано на рис. 162, надо тонко срезать шары в лузу B.

Если резка будет сделана неправильно, то биток дулетом положит в другой шар в лузу D.

Два игрока играют в бильярд. У одного из них 65 очков. Тот, у которого было 65 очков, сделал удар, который выиграл.

Какой удар он сделал? Какие шары стояли так, как показано на рис. 163?

#### Решение.

Надо сильно ударить «в лоб» семерку, которая, пойдя по борту, столкнется с шестеркой и, отразившись от нее в перпендикулярном направлении к борту AB, ударит по пятерке, после чего десятка падает в лузу F, и партия кончается (рис. 164).

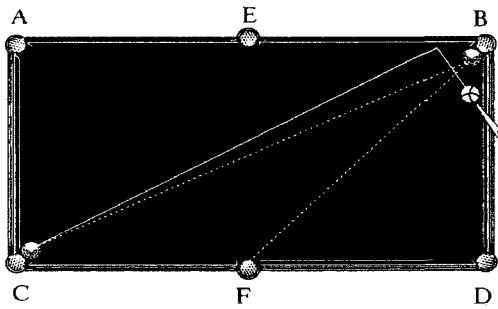


Рис. 162. Решение задачи № 4.

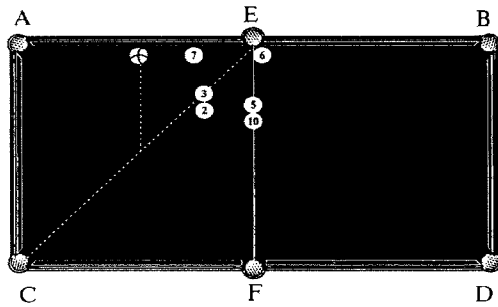


Рис. 163. Задача № 5.

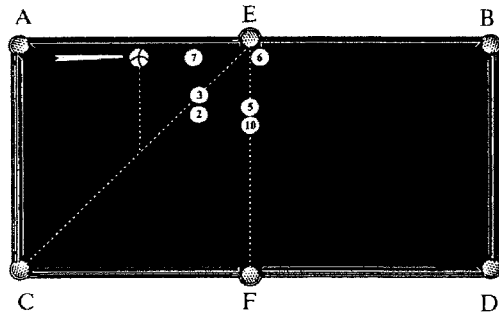


Рис. 164. Решение задачи № 5.

## Задача № 6.

Требуется положить биток (отмечен крестиком) последовательно в лузы А, Е и В, определяя каждый раз точку прицела на линии АВ. Шары тщательно устроить так, как показано на рис. 165.

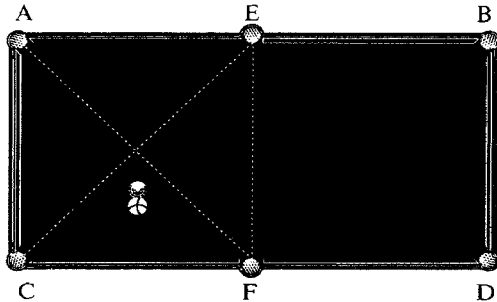


Рис. 165. Задача № 6.

## Решение.

Для решения этой задачи надо провести через центры данных двух шаров линию, параллельную АС, и продлить ее до пересечения с линией АВ в точке М. Разделив расстояние АМ пополам, найдем точку X, которая и будет искомой точкой прицела для лузы А. Таким же образом, для расстояния МЕ и МВ, найдем точку прицела Y и Z для луз Е и В (рис. 166).

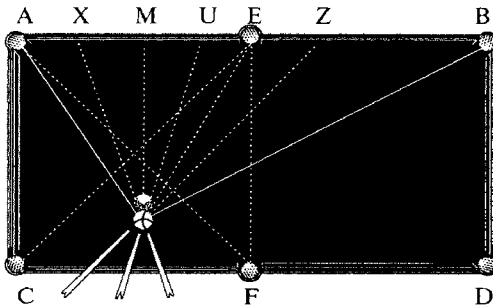


Рис. 166. Решение задачи № 6.

Эту задачу возможно решить только в том случае, если выполняться ударом кия в биток, а не ударом шаром по битку, так как результаты того и другого удара совершенно различны.

Действительно, если ударить третьим шаром данные два смежные шара, хотя бы по направлению к точке X, то биток пойдет к борту AC, а другой шар к точке M.

При ударе же этих двух шаров кием эффект получится другой, в зависимости от характера удара: если сделать кием короткий и отрывистый удар, то результат его будет очень похож на результат удара шаром; если же нанести длинный (протяжный) удар, то это даст возможность совершенно изменить направление нормального движения двух, стоящих вплотную, шаров. Этим ударом и надо воспользоваться в данном случае, предварительно отыскав точку прицела, по направлению к которой и толкать шары. (Этот удар на бильярдном жаргоне называется „пропешка“)

Задача № 7.

Известно, что при центральном ударе угол падения равен углу отражения, а также, что с возрастанием числа отражений от бортов увеличивается и вероятность падения шара в одну из луз.

Определить частный случай, при котором шар никогда не попадет в лузу, хотя бы отражения продолжались до бесконечности (рис. 167).

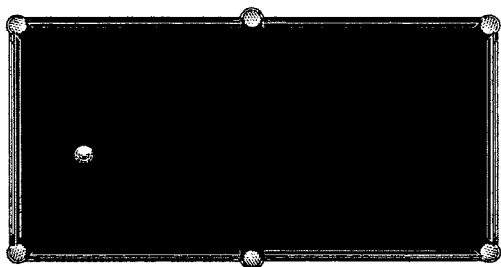


Рис. 167. Задача № 7.

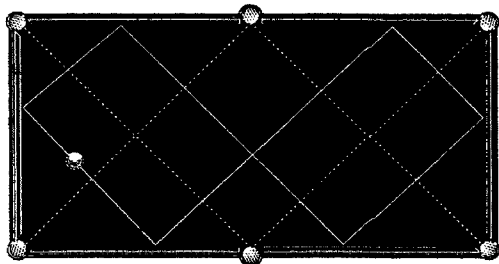


Рис. 168. Решение задачи № 7.

Решение.

Это происходит только в том случае, когда первоначальное направление движущегося шара перпендикулярно или параллельно одной из центральных линий (диагоналей) бильярда (рис. 168).

Задача № 8.

Поставить 4 шара на бильярде так, чтобы все прямые линии, проведенные из их центров, бы на три равные части в точках касания шаров (рис. 169).

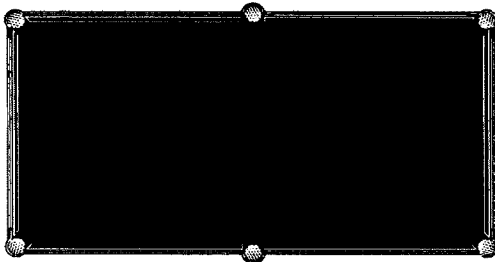


Рис. 168. Решение задачи № 8.

Решение.

Проводим четыре диагонали бильярда. Точка пересечения больших и малых диагоналей является центром расположения шаров, потому что в этих точках две линии, образованные из луз, делится на три части (рис. 170).

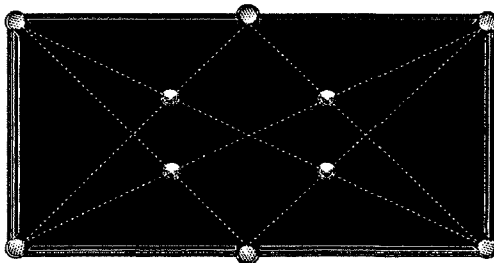


Рис. 170. Решение задачи № 8.

Задача № 9.

Два шара стоят так, как показано на рис. 171.

Требуется поставить куда-нибудь еще один шар, чтобы безошибочно положить нижним шаром (стоящим ближе к лузе С) другой шар в лузу В.

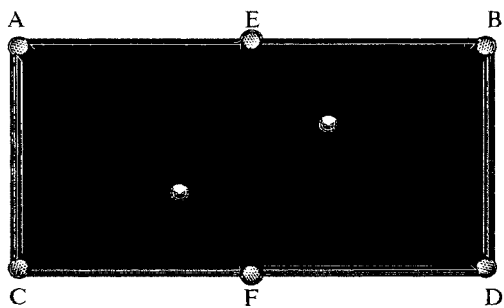


Рис. 171. Задача № 9.

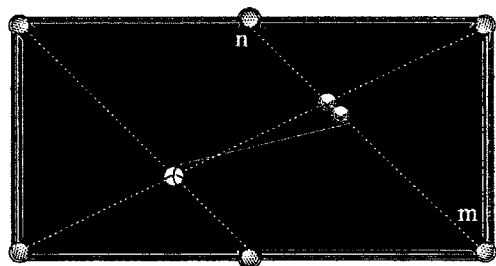


Рис. 172. Задача № 9.

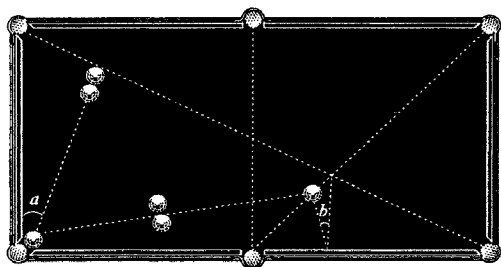


Рис. 173. Задача № 10.



## Решение.

Эта задача очень трудна для решения ее в уме, К шару, которого надо положить в лузу E, приставляют вплотную другой шар так, чтобы центры их находились на линии пш.

После удара битком игровый шар получает движение по диагонали прямо в лузу E (рис. 172).

Это можно доказать, разложив силы удара и сопротивления и найдя равнодействующую.

## Задача № 10.

Требуется положить стоящий над лузой шар и определить удар и точку прицела, полагая, что угол  $\alpha$  равен углу  $\alpha$ , при чем биток стоит близ угла  $\alpha$ .

Биток и остальные шары стоят так, как показано на рис. 173.

## Решение.

Если углы  $\alpha$  и  $\alpha$  равны, то и треугольники  $\alpha X$  и  $ACX$ , заключающие в себе эти углы, тоже равны. Поэтому точка X будет точкой прицела, так как при ней угол падения равен углу отражения (рис. 174).

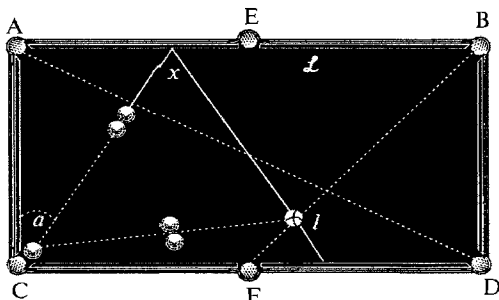


Рис. 174. Решение задачи № 10.

После удара битком ударит в два смежных шара, и шар над лузой уйдет в нее от удара шаром.

## Задача № 11

Биток отстоит от лузы F на расстоянии  $\frac{1}{2}$  длины EF.

Определить направление и точку прицела для битока так, чтобы он три раза отразился от бортов EB, BD и DF, и попал в лузу E, полагая при этом, что углы падения равны углу отражения (рис. 175).

## Решение.

Опускаем из точки a (средины борта EB) перпендикуляр на линию, параллельную EB и идущую от центра битока до пересечения с линией BD в— точка пересечения перпендикуляра с этой линией и п— точка пере-

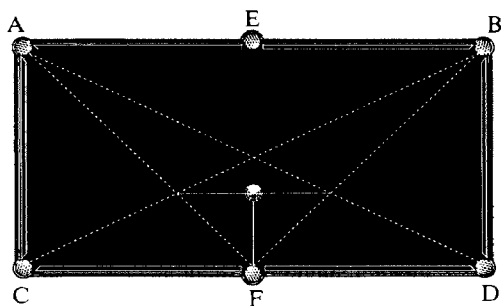


Рис. 175. Задача № 11.

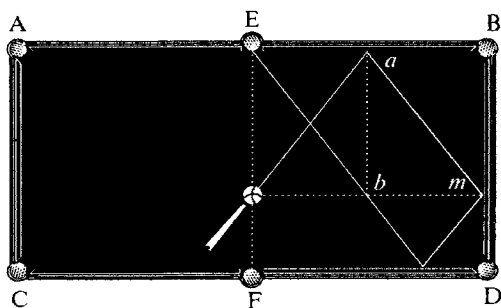


Рис. 176. Решение задачи № 11.

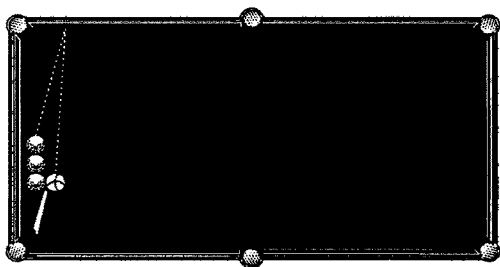


Рис. 177. Решение задачи № 12.

сечения последней с линией  $BD$ . Очевидно, что отрезок  $mD$  равен  $\frac{1}{4}$  линии  $BD$ . Затем откладываем от лузы  $D$  по направлению к лузе  $B$  одну четверть продолжения  $BD$ . Пустив биток центральным ударом в точку  $m$  мы увидим, что он, отразившись в трех точках, упадет в лузу  $B$ .

Это можно доказать расчетом углов бильяра и пропорциональных треугольников (рис. 179).

#### Задача № 12

Игремый шар стоит в лузе  $A$  и отбитого бильяра на расстоянии  $\frac{1}{4}$  продолжения линии  $BD$ . Ударяя биток в шар ударом с шаром и касаясь его в точке  $m$ , расположенной через центры обоих шаров, перпендикулярно к продолжению бильяра.

Требуется найти способ повалить белый шар битком в любую лузу.

#### Решение.

В зависимости от свойств бильяра, здесь могут быть 2 решения:

1) Если бортовые шары падают, то надо вдоль борта со стороны дальней лузы повалить 2 шара, вплотную к играемому шару и пустить биток легким ударом в шар  $m$  в противоположном от края удлиненной длинной борта, по направлению к лузе  $B$  через шар  $m$  упадет игремый шар в ближайшую лузу  $B$  (рис. 177).

2) Если бортовые шары не падают и бортовые шары не падают, то перед лузой, куда надо повалить шары, ставит виде один шар так, чтобы требовалось ударить в шар  $m$  и шар  $m$  упадет в лузу и „от шара“.

#### Задача № 13

Надо набить битком ударить одним ударом без всяких дуплетов биток в лузу  $F$ . Биток стоит так, как показано на рис. 178.

#### Решение.

Биток играет боковиком по борту и падает „от шара“ в лузу  $F$ . Необходимо только очень верно расставить шары, как показано на рис. 178.

#### Задача № 14

Шары стоят так, как показано на рис. 178, но только белый бортовой шар снят, а вместо него ударить от лузы  $F$  на расстоянии четырех диаметров шара  $F$  в бортовой шар  $m$ .

Требуется сыграть битком в лузу  $F$ , так же не прибегая к дуплетам.

#### Решение.

Сыграть битком в лузу  $F$  можно, направив его в белый шар и при помощи сильной боковой отбитой шара  $m$ .

#### Задача № 15

Шары стоят так, как показано на рис. 179.

Требуется сыграть битком один из белых шаров в любую лузу, при чем играть бортовыми шаров по короткому борту не допускается.

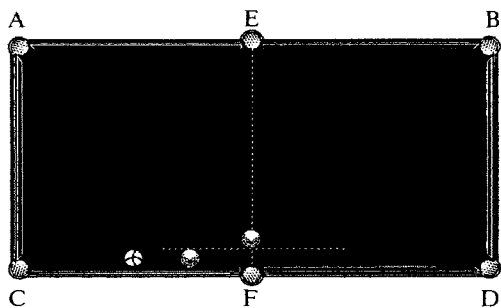


Рис. 177. Задача № 13.

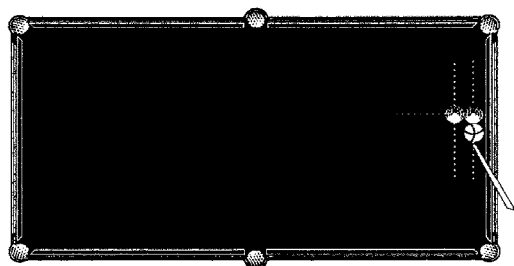


Рис. 179. Задача № 15.

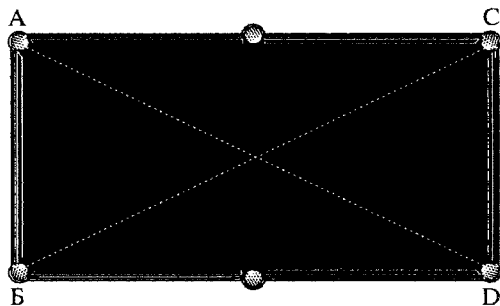


Рис. 180. Задача № 16.

## Решение.

Надо и здесь применить боковой удар для того, чтобы сделать дуклет, после которого один из белых шаров упадет в среднюю или угловую лузу, в зависимости от угла, под которым был сделан удар по битку. Решенье еще раз было подсказано направлением кия на рис. 179.

## Задача № 16.

При произвольном числе шаров расставить их так, чтобы, пуская свой шар в лузу С, покатить один из шаров в лузу А (рис. 180).

## Решение.

Эта задача не лишена интереса в том отношении, что она на плоскости бильярда точно подтверждает закон относительно передачи силы удара упругими телами.

Шары ставятся дугобразно, параболой, и после удара битком во ее короткому концу от длинного конца отделится шар и столкнет шар, выскочив над лузой (рис. 181).

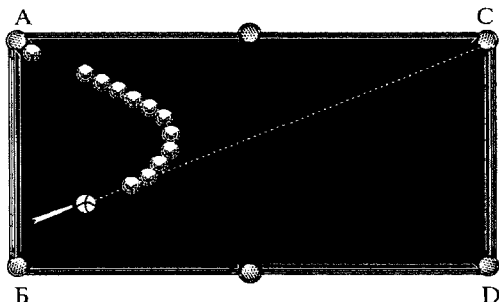


Рис. 181. Решение задачи № 16.

## Задача № 17.

Шары № 2 и № 3 стоят вплотную друг к другу и к борту на линии, параллельной борту АС. Шары № 1 и № 2, а также шары № 2 и № 3 нельзя покатить шар.

Определить место удара и угол удара для того, чтобы шар № 2 мог быть сыгран в лузу А (рис. 182).

## Решение.

Очевидно, шару № 2 можно попасть в лузу А лишь по борту.

Надо поставить биток на продолжении линии, соединяющей центры шаров № 2 и № 3. Биток должен ударить шар № 3. Этот шар сообщит шару № 2 импульсное и поступательное движение, которое, вследствие отражения борту, перейдет в боковое, а именно — влево к лузе А, куда шар № 2 и скатится. Два другие шара поставлены для «маски» (рис. 183).

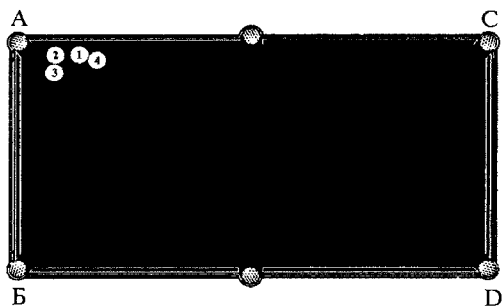


Рис. 182. Задача № 17.

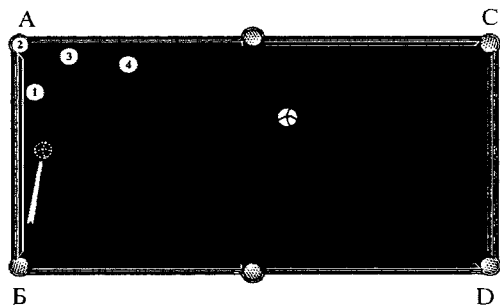


Рис. 183. Решение задачи № 17.

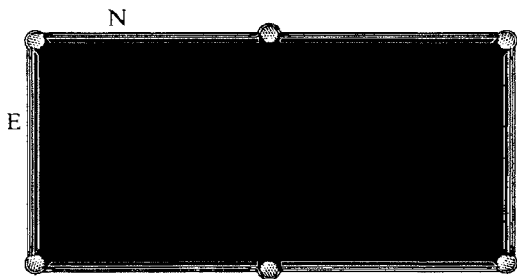


Рис. 194. Задача № 18.

Так как падение этого шара зависит от силы его вращения, которое, в свою очередь, обусловлено силой вращения шара № 3, то, очевидно, следует это вращение усилить соответствующим вращением битка, применяя к нему боковой кувалдотс манера.

#### Задача № 18.

Если 7 шаров выложены следующим так, что точки E и N будут непрерывно или соприкасаясь, то возможно ли их положить в лузу, выходящую между двумя бортовиками, в каком именно образе? (рис. 184).

#### Решение.

Если бильярд движется манера Бортоника, то каждый из семи шаров может быть сбит в лузу; если же бильярд строг, то, за счетом двух бортовых, упадет пять шаров.

Для этого шары надо поставить „ожерельем“, как показано на рис. 185.

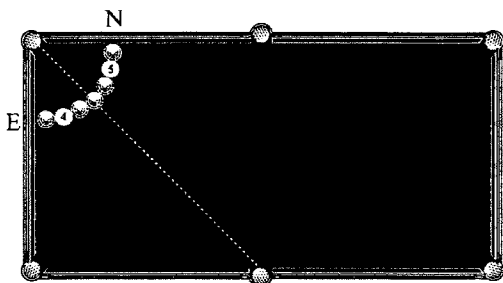


Рис. 185. Решение задачи № 18.

Три центральные шара идут по прямой в опоясанную ими лузу. Но шары № 4 и № 5 упадут в нее лишь при известном ударе. Для того чтобы положить шар, помеченный № 4, надо биток поставить близ короткого борта и целиться в левый крайний шар. При этом здесь в том, что противоположные пути шаров сходятся, для противоположных одного, с ложного с противоположного борта.

#### Задача № 19.

Поставить на бильярде шары следующим так, чтобы после сильного удара по ним ни одна не тронулась с места (рис. 186).

#### Решение.

Шары надо поставить так, как показано на рис. 187.

На строгом бильярде шары после удара останутся неподвижными на своих местах. На бильярде, где падают бортовиками, крайний шар неизбежно упадет в лузу и цель расстроится.

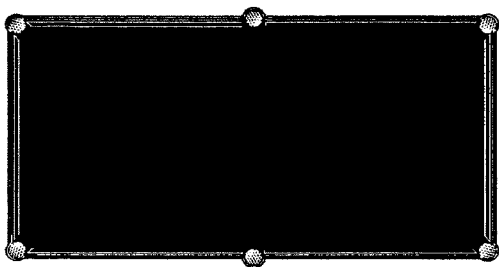


Рис. 186. Задача № 19.

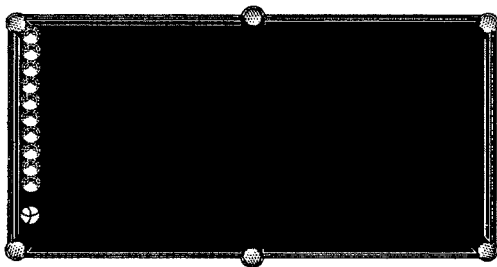


Рис. 187. Решение задачи № 19.

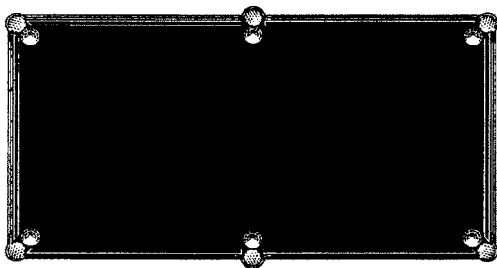


Рис. 188. Задача № 20.



Эта задача любопытна в том отношении, что она показывает, каким образом сила, переданная борту, возвращается и теряется в массе шаров. Если бы эта сила передавалась от борта через шар в другой шар и т. д., то биток отскочил бы назад и получил бы контр-тук.

Если вместо соударения шары приставить к середине короткого борта и перпендикулярно к нему, то после удара биток шары раскатятся, как это и бывает при игре в „колбасу“.

#### Задача № 20.

Сыграть одним ударом шесть шаров, висящих над шестью луками.

Для решения предлагается взять произвольное число еще других шаров (рис. 188).

#### Решение.

Среднерусских игроков существует мнение, что шесть шаров в 6 лугов могут исполнить и исполняют только заграничные игроки, играющие карамбол.

Однако это не так. Карамбольный бильярд очень мал сравнительно с русским: борты на нем чрезвычайно упруги, и биток может обжать бильярд шесть — семь раз. На русском бильярде шар не может обжать и двух раз. Для того, чтобы сделать карамболом 6 шаров, надо битку обжать бильярд не менее 3-х раз, что, очевидно, невозможно.

Чтобы решить данную задачу, надо поставить 12 вспомогательных шаров, как показано на рис. 189 и, взяв в руку биток, сильно ударить им (или резко двинуть по нему с большим усилием). Сила удара разложится по требуемому направлению и выведет биток из лугов.

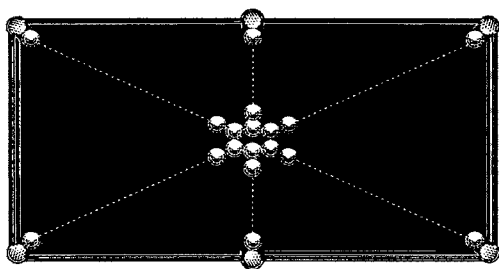


Рис. 189.

Поставив биток друг к другу — семь шаров по одной линии, параллельной коротким бортам бильярда так, чтобы средний (биток) приехал на линию лушки, опишем мелом полукруг. Требуется, осторожно обжав биток назад, поставить его на какой-нибудь точке в границах

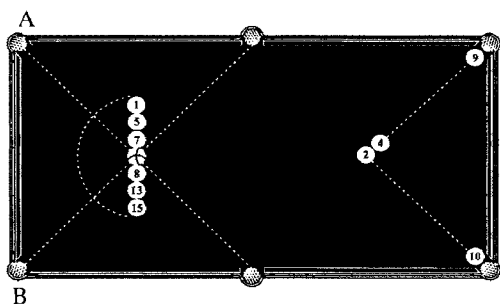


Рис. 190. Задача № 21.

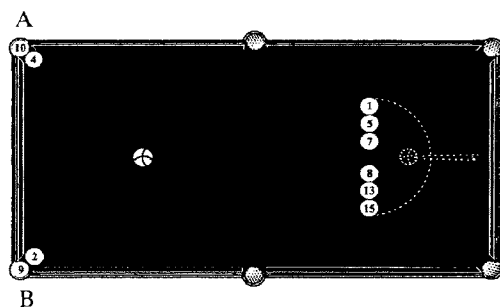


Рис. 191. Решение задачи № 21.

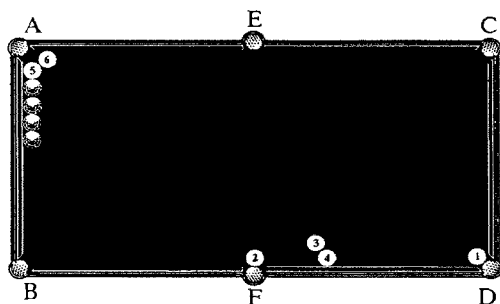


Рис. 192. Задача № 22.

полукруга и, не тронув оставшиеся шары, положить два шара с одного удара в разные лузы (рис. 190).

Два шара, расположенные на верхней линии, выкатываются на линии, соединяющей неэкстремальную и экстремальную лузы (случай 1) (см. рис. 157). Так следует ставить следующие шары перед ударом, расположенного между ними в момент удара по линии бейса.

#### Решение.

Эта задача очень интересна и сложна. Шары откатываются назад по линии, соединяющей неэкстремальную и экстремальную лузы и не выходя из полукруга. Так как шары выкатываются на линии бейса темнее, а выкатывая шары на линии бейса темнее, шары, сравнительно с пришедшими, будут казаться шары и как бы сдвигались.

Биток чистым сильным ударом пускают вперед, и он бьет смежные шары. Один из них пойдет в лузу А, другой в лузу В, куда они и столкнут соответствующие шары (рис. 191).

#### Задача № 2

Расположив шары, как на рис. 192, требуется определить, каким ударом, откуда бы он мог одним ударом уложить шары в лузы А и В.

Надо поставить биток в определенную точку так, как показано на рис. 193.

От сильного удара битком, определенного направления ударами, шар № 5 уйдет в лузу А. Шар № 6, зависящий от расположения шаров № 5 и № 6, пойдет думетом или в лузу D, или в лузу F, при чем столкнет туда соответствующий шар. Шар № 3 и 4 поставлены для маски. Иначе было бы легко битком резать шар № 2 в лузу F и затем априори в лузу D положить шар № 1.

Уйдет шаром № 6 в угол или в среднюю зависит от установки шаров № 5 и 6, как было только что сказано.

Если мы хотим выкатывать на линии, соединяющей лузу к короткой диагонали бейса, соединяющей лузу А с лузой В, то шар № 6 пойдет в угол D. Если шар № 6 уйдет стоять бейсом в лузу А, чем шар № 5, то шар № 6 пойдет в среднюю F.

#### Решение № 2

Шесть шаров идет на линию бейса.

Требуется выкатывать шары на линии бейса так, чтобы нельзя было сыграть ни одного из упомянутых шаров (рис. 194).

#### Решение.

Эта задача на первый взгляд представляется невыполнимой, но, на самом деле, она легко разрешима.

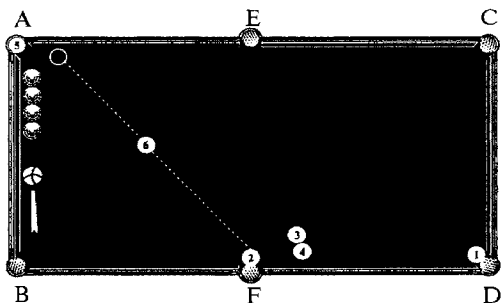


Рис. 193. Решение задачи № 22.

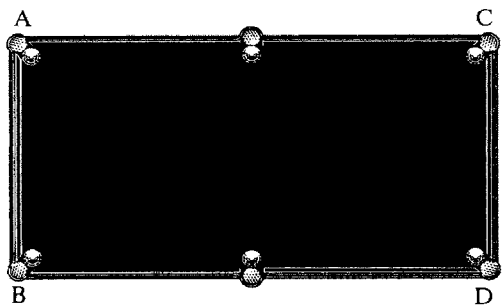


Рис. 194. Задача № 23.

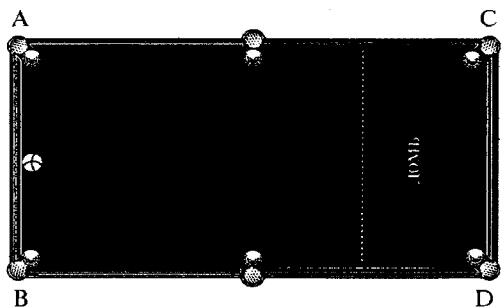


Рис. 195. Решение задачи № 23.

Пусть „дом“ принимает к борту CD. Если биток поставить прямо-линейно в средине борта AB, то ни одного из висящих над лузами шаров не удастся сыграть из дома. Как бы ни ударить биток, он не пойдет даже дублингом (рис. 195).

#### Задача № 24.

Сыграть из дома одним ударом 2 шара, поставленных над разными лузами.

#### Решение.

Это очень легко, если поставить один шар над средней лузой, а другой над угловой — по одному в том же борту.

#### Задача № 25.

Сыграть одним ударом 3 шара над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

#### Решение.

Эта задача, [хотя и труднее предыдущей, но все-таки решается легко.

Три шара ставят так: один над средней лузой, а два над угловыми длинного короткого борта.

Около средней лузы ставят 2 шара по линии, соединяющей средние лузы, так, как для игры шаром. Подобным же образом ставят по два шара по диагонали в каждую угловую лузу. Когда поставлено так шесть вспомогательных шаров, их сближают настолько, чтобы одним ударом битка три шара покатались бы к шарам над лузами и положили их туда.

Этот удар красна и эффектен.

#### Задача № 26.

Сыграть одним ударом 4 шара над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

#### Решение.

Решают эту задачу так же, как и предыдущую, но прибавляют еще два шара для второй средней лузы. Следовательно, шары надо поставить над двумя угловыми лузами длинного короткого борта и двумя средними.

Эти вспомогательные шары ставят несколько ближе к дому от средней точки бильярда.

#### Задача № 27.

Сыграть одним ударом 5 шаров над разными лузами при произвольном числе вспомогательных шаров.

#### Решение.

Шары ставят над всеми лузами, кроме одной. Вспомогательные шары ставят еще ближе к дому, чем в предыдущей задаче.

Прием при решении тот же.

**Задача № 28.**

Пусть одним ударом шесть шаров над разными лузами при произвольном положении вспомогательных шаров.

**Решение.**

Эта задача решается подобно задаче № 27.

**Задача № 29.**

Взять из дома одним ударом два шара, из которых один стоит над средней лузой, а другой над правой дальней угловой.

**Решение.**

Сильным боковым ударом пускают биток в правый борт близ угловой, сбивают стоящий над ней шар обрылом, после чего биток дуплет, идет к средней лузе и падает в нее стоящий над ней шар.

Эта задача очень эффектная.

**Задача № 30.**

Пусть шары стоят так, как показано на рис. 185 и пусть еще один стоит над угловой лузой в „ожерелье“, а биток по эту сторону „ожерелья“.

Требуется, не трогая „ожерелья“, положить данный угловой шар в лузу.

**Решение.**

Задача решается „перескоком“.

Ставят биток близ „ожерелья“, концом кия перебрасывают его через „ожерелья“ и кладут шар в угол.

Еще лучше применить другой способ „перескока“.

В биток ударяют сверху кием под углом приблизительно в  $40^\circ$ — $50^\circ$ . Биток делает скачек от плоскости бильярда и кладет шар в лузу.

## КVI. БИЛЬЯРДИНА.

Несмотря на то, что бильярдная игра существует в Европе более четырех столетий, а у нас с XVII века, и успела за это время стать весьма распространенной и популярной, — литература о бильярде не богата. В особенности бедна русская литература: за исключением книги А. И. Лемма, являющейся библиографической редкостью, в настоящее время по вопросу о бильярде нет буквально ни одного сколько-нибудь самостоятельного сочинения. Значительно богаче являющаяся литература; nevertheless книги (Бугенла, Ахард) разошлись за короткое время во многих изданиях. Немного лучше, чем у нас, обстоит дело с французской и английской литературой.

### Русская литература.

1) Правила бильярдной игры, составленные М. Н. Брыкаловым. С-Петербург, 1834.

2) Теория бильярдной игры. Перевод с французского. С-Петербург, 1847 г. Издание типографии Праца. (Перевод книги Mauduit Noble jeu de billard).

3) Правила бильярдной игры, составленные маршром Московского купеческого собрания Р. Какостовым. Москва, 1853 г.

4) Общепринятое в России правила бильярдной игры. Составленные А. Фрейбергом. С-Петербург, 1853.

5) Самоучитель бильярдной игры. Москва. К. К. Шелл. 6) Правила игр в шахматы, шашки, бильярд и т. д. С-Петербург, 1890 г. С. Фадисонова.

7) Теория бильярдной игры. А. Лемма. Издание типографии Общества распространения полезных книг. Москва, 1885 г.

8) Бильярд, практическое пособие для специального изучения теории и техники бильярдной игры. С-Петербург, типография А. Тривалея, 1890 г.

9) Теория бильярдной игры. Антоний Лемма. Издание второе, дополненное. Н. Н. Фадисонова. С-Петербург. Типография Н. Н. Клебунова, 1908 г.

10) „Бильярд“. Статья из 6-го тома „Нового энциклопедического словаря“ изд. Брокгауза и Ефрона.

11) „Бильярд“. Статья из 6-го тома „Великой Советской Энциклопедии“, стр. 285, изд. 1887 г.

Из перечисленных книг, за исключением сочинения А. Лемма, лишь книга, составленная А. Тривалея, сколько-нибудь претендует на самостоятельное знание теории бильярдной игры; да и то на ней в теоретической части очень заметно влияние сочинения французского автора Корнолиса,

102. Безполезнаго, в данном случае, сухого физико-математическаго трактата. Что касается техники игры, то ей уделено автором сравнительно мало внимания.

### Немецкая литература:

- 1) Anweisung und Regeln zum Billardspiel v. Ch. Munn. 1781.
  - 2) Taschenbuch für Billardspieler. Leipzig, 1800.
  - 3) Gründliche und vollständige Anweisung in der Kunst Billard zu spielen. Leipzig, 1801.
  - 4) Taschenbuch für Billardspieler. Wien, 1805.
  - 5) Meister Special-Almanach für Billardspieler v. G. W. von Akenstein. Berlin, 1800.
  - 6) Die Kunst im Billardspiel Meister zu werden (aus dem Französischen). 1825.
  - 7) Die Kunst in kurzer Zeit Meister im Billardspiel zu werden. Wien 1836.
  - 8) Billardschule. Aletius. Quedlinburg, 1837.
  - 9) Der Billardspieler wie er sein soll. Edlon. Quedlinburg, 1840.
  - 10) Unterricht im Billardspiel. Mity Leipzig, 1841.
  - 11) Theorie und Praxis des Billards. V. A. Frei. Weimar, 1847.
  - 12) Allgemeine Regeln zum Billardspiel, von A. Edlon, Quedlinburg und Leipzig, 1850.
  - 13) Billardspieler (von E. Wanderheid, Wien, 1856.
  - 14) Der elegant Billardspieler, Th. An. Thoropos. Kollberg, 1873.
  - 15) Das feine Billardspiel. Kronfeld. Berlin, 1874.
  - 16) Das Billardspiel, v. M. Eduard. Wien, 1874.
  - 17) Der Lehrer des Billardspiels. Dorfelder, 1874.
  - 18) Das Keramboleespiel. Karl Richard, Berlin, 1874.
  - 19) Das Billardbuch. Vollständige Theorie und Praxis des Billardspiels. Bogumil. Leipzig, 1875.
  - 20) Das Billardbuch. Bogumil. Leipzig, 1876.
  - 21) Das Billardspiel. M. Eduard. Wien, 1887.
  - 22) Die gesamte Praxis des Billardspiels. Bogumil. (3 T. Mann, Brauns, 1887).
  - 23) Die Kunst des Billardspiels. Richard (5 Aufl., Berlin, 1891).
  - 24) Mehrers Konversations-Lexikon 2 b., s. 1039 — 1042. Leipzig und Wien Bibliographisches Institut, 1895.
- Известность из указанных книг — библиографическая редкость. Наиболее известны Ахара, Богумил, Dorfelder, при чем первый более известен, второй — несколько так же, но более фундаментален.

### Французская литература:

- 1) Noble jeu de billard. Mangaut. Bruxelles, 1828.
- 2) Théorie mathématique des effets du jeu de Billard G. Coriolis. Paris, 1835.
- 3) La physiologie du billard, par un Amateur, Paris, 1840.
- 4) Le billard, après sans maîtres, par E. Maodin. Paris.



5) Commentaire à la théorie mathématique du jeu de billard, M. H. Rezat; journal de mathématiques pures et appliquées. Paris 1893.

6) La grande Encyclopédie. V. 6-me. p. 845 — 851. Paris H. Lamiar et C<sup>ie</sup>, ed.

Наибольшей известностью во Франции пользуется книга Корнолиса, состоящая чуть ли не классическим произведением. Однако, вся книга (174 стр.) от начала до конца изобилует математическими, почас весьма сложными, формулами и интегральными и дифференциальными исчислениями, с приложенными в конце книги многочисленными чертежами, в конечном счете доказывающими, что на бильярде возможно делание всех шаров, при любой комбинации.

Для математика эта книга неинтересна — нового ничего не дает; для обыкновенного игрока она и малодоступна для усвоения, и бесполезна, так не дающая практических указаний игры.

Из позднейших авторов выделяется Резаль, но и он не идет дальше комментарий Корнолиса.

### Английская литература.

1) Billiards made easy. Winnind Hazard. London. Hoolston and Sons.

2) Billiards for beginners by Captain Crawley. London Daxton and Hodge.

3) The billiard book. Captain Crawby. London. 1866.

4) Billiards, Joseph Benetta. London. 1873.

# ОГЛАВЛЕНИЕ.

	Стр.
Предисловие. Современное состояние бильярдного спорта; система настоящего курса . . . . .	3
I. Краткий исторический очерк развития бильярдной игры . . . . .	7
II. Русский бильярд и его разновидности; русские и иностранные бильярды; бильярдная терминология . . . . .	18
III. Теория бильярдной игры: предварительные замечания, положение игрока у бильярда, размах, прицел . . . . .	20
IV. Об ударах упругих тел вообще, и о движении, столкновении и отражении бильярдных шаров (прямые удары — кляшотос, выкат, оттяжка; боковые удары, дуговые, перескок; законы отражения бильярдных шаров) . . . . .	63
V. Техника игры: описание бильярдных ударов (характер ударов, шары прямые, на „резке“, бортовые, отраженные, игра шаром, через шары, от шара, в разрез; абриколь, „с тыла“, карамболь, контр-туш) . . . . .	53
VI. Техника игры: отыгрыш (кляшотосом, выкатом, оттяжкой, „за спуду“, „боковиками“, тонкой резкой, круазе, тонким тушем, контр-тушем, дулетами и т. д.), выход (примеры) . . . . .	74
VII. Несколько практических указаний начинающим играть: предварительная тренировка и последующая игра . . . . .	87
VIII. Правила бильярдной игры и анализ партий: предварительные замечания, (общие положения и общие правила игры: условия, форы; классификация партий) . . . . .	92
IX. Правила бильярдной игры и анализ партий: I. лузовые партии (в 2 шара, в кюриканду, в большую кюриканду, старинные партии) . . . . .	99
X. Правила бильярдной игры и анализ партий: II. Карамболь (французская партия) . . . . .	126
XI. Правила бильярдной игры и анализ партий: III. Смешанные партии (тришаровые и пятишаровые) . . . . .	140
XII. Правила бильярдной игры и анализ партий: IV. Кегельные партии . . . . .	154
XIII. Сравнение лузовых, карамбольных, смешанных и кегельных партий . . . . .	156
XIV. Тренин на русском и французском бильярдах . . . . .	159
XV. Бильярдные задачи и их решения . . . . .	171
XVI. Библиография . . . . .	196