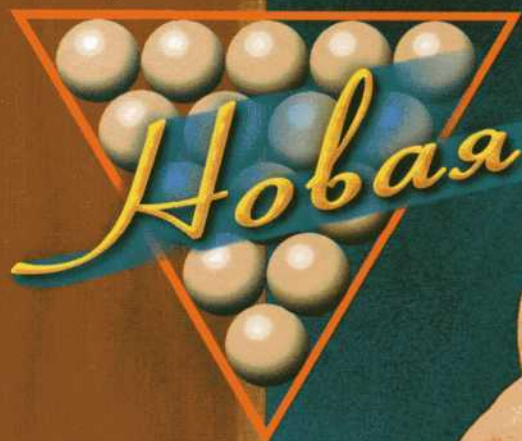


А.А. ЛОШАКОВ

АЗБУКА БИЛЬЯРДА



Художник И.А. Озеров

Рисунки А.Л. Лошакова

Фотографии А.Л. Лошакова, О.А. Жажковой

Автор выражает искреннюю благодарность Жажковой Оксане Анатольевне за неоценимую помощь на всех этапах подготовки настоящего издания.

Книга скачана с сайта: wholesport.ru

© А.Л. Лошаков, 2005

© Рисунки, А.Л. Лошаков, 2005

© Фотографии, А.Л. Лошаков, О.А. Жажкова, 2005

Художественное оформление
© ЗАО «Центрполиграф», 2005

© ЗАО «Центрполиграф», 2005

ISBN 5-9524-0265-8

Охраняется Законом РФ об авторском праве.
Воспроизведение всей книги или любой ее части
воспрещается без письменного разрешения издателя.
Любые попытки нарушения закона
будут преследоваться в судебном порядке.

ПРЕДИСЛОВИЕ КО ВТОРОМУ ИЗДАНИЮ

«Азбука бильярда» впервые вышла в свет в 1997 году. Она была радушно встречена читательской аудиторией и до сих пор пользуется неослабевающим спросом. Причина тому — не только продолжающийся бильярдный бум. Поклонники бильярдной игры по достоинству оценили лаконичный, а местами и ироничный, авторский стиль, столь не характерный для литературы такого рода. Об этом свидетельствуют многочисленные отзывы. От внимания знатоков не ускользнул и тот факт, что представленный автором материал строго систематизирован и взаимосвязан. Многие обратили внимание на серьезный научный подход в сочетании с простотой и доступностью.

«Азбука бильярда» получила высокую оценку ведущих бильярдных специалистов и тренеров, в том числе — старшего тренера сборной России Георгия Митасова и заслуженного тренера России Константина Крюкова. Она получила гриф учебного пособия и положена в основу авторского курса бильярда в Российской государственной академии физической культуры. Пользуясь случаем, хочу поблагодарить своего коллегу — мастера спорта, чемпиона России Владимира Меркулова, техника которого всегда служила для меня эталоном. Я глубоко при-

знателен также своей возлюбленной супруге Марине, без вдохновляющей поддержки которой эта книга никогда не получилась бы такой, какой она получилась.

Бильярд, однако, не стоит на месте. Предлагаемое вниманию читателя второе издание «Азбуки бильярда» существенно обновлено и дополнено. Расширен терминологический словарь-справочник. Полностью переработана глава «Основы техники и тактики». Идя навстречу пожеланиям читателей, в нее впервые включен раздел «Постановка удара», а также целый ряд новых упражнений и практических рекомендаций. Приведена также самая последняя (и, надеюсь, последняя) редакция правил русского бильярда (пирамиды).

Вместе с тем общая канва изложения осталась прежней. Осталась прежней и данная в предисловии к первому изданию общая оценка ситуации в бильярдном мире. Именно поэтому оно воспроизводится ниже без каких-либо существенных изменений.

Аркадий Лошаков

Москва, 2003 г.

ВВЕДЕНИЕ

С начала девяностых годов и особенно в последнее время наблюдается неуклонное повышение интереса к бильярдной игре. Пережив период запрета, застоя и забвения, бильярд не просто возрождается, а переживает период бурного подъема. Один за другим открываются новые бильярдные залы, бильярд-клубы и бильярд-бары. Только в Москве их насчитывается уже более трехсот и их число все увеличивается. Причем это уже не прежние обшарпанные и прокуренные помещения для невзыскательной публики. В настоящее время бильярд-клубы, как правило, не только оснащены современным бильярдным оборудованием и аксессуарами производства ведущих фирм, но и отвечают требованиям современного дизайнера, располагая к приятному времяпрепровождению и отдыху.

Все большее число молодых и немолодых людей, юношей и девушек посвящают бильярду свой досуг. Для него нет возрастных ограничений. Наряду с традиционным русским бильярдом широкое распространение получает американский лузный бильярд (пул). Как и во всем мире, он привлекает молодежь зрелищностью и динамичностью. Все большую популярность приобретают любительские турниры по «Восьмерке». Более цивилизованные

формы принимает коммерческий бильярд. Я имею в виду прежде всего многочисленные коммерческие турниры, которых становится все больше как в нашей стране, так и за рубежом.

Развивается и чисто спортивный бильярд. Под эгидой Федерации бильярдного спорта России регулярно проводятся первенства по русскому бильярду, а в последнее время и по пулу. Работает ряд спортивных секций для детей и подростков. Открыта кафедра бильярда в Российской государственной академии физической культуры.

В то же время на фоне растущей популярности бильярда ощущается резкая нехватка современной учебно-методической литературы. Минувло около ста лет после выхода в свет последнего издания «Теории бильярдной игры» А.И. Лемана (1906) — книги безусловно талантливой, написанной живым языком и отражающей технику и тактику многих бильярдных игр того времени. Особый интерес представляет прекрасно написанный исторический очерк и живые рассказы очевидца о нравах бильярдного мира. С тех пор многое изменилось. В России и в мире появилось много других игр. Изменился язык бильярда. Но самое главное, что устарели многие его советы и рекомендации. Это касается прежде всего самих основ техники — игровой стойки, постановки руки, прицела, не говоря уже о тактике. Игровая практика давно уже опровергла его совет не наклоняться над столом, не сгибать спину, не обхватывать кий кольцом и многое другое. Однако эти устаревшие рекомендации на протяжении долгого времени добросовестно перепечатывали почти слово в слово. До сих пор в некоторых изданиях можно встретить заимствованное у Лемана «каноническое» изображение бильярдиста прошлого века, расположившегося у бильярдного стола в вальяжной позе с гордо выпрямленной спиной и безвольно опущенной рукой. Однако в отличие от Лемана игрок — без бороды и не во фраке. (Как тут не вспомнить стихотворение Козьмы Пруtkова «Мой пор-

tret»: «Когда в толпе ты встретишь человека, который наг... или ...на коем фрак...» и далее «...кто ни пред кем спины не клонит гибкой, — знай: это я!»)

В то же время за рубежом издана обширная учебная и методическая литература по пулу, снукеру и другим разновидностям бильярда. Выпускается большое количество учебных видеокассет, издаются специальные журналы. Все это остается пока недоступным широким кругам любителей бильярда.

Современный бильярд — это целый мир, в котором трудно разобраться без путеводителя. Настоящее издание призвано помочь начинающим и любителям:

- получить начальные сведения о фундаментальных основах техники и тактики современных бильярдных игр,
- самостоятельно освоить основные технические и тактические приемы,
- научиться понимать современную бильярдную терминологию и лексику,
- изучить современные правила спортивного бильярда.

В настоящее издание включен своего рода бильярдный справочник — «Азбука современного бильярда». Причины, побудившие автора к его составлению, изложены чуть ниже. Он представляет самостоятельный интерес. Читатели с самым различным уровнем игровой подготовки несомненно найдут для себя много нового и получат разъяснения по широкому кругу вопросов на бильярдную тему. Немало полезного найдут для себя также организаторы соревнований, бильярдные судьи и тренеры, владельцы клубов и маркеры.

Мне бы очень хотелось, чтобы читатель взглянул на бильярдный стол под иным ракурсом и научился воспринимать лузный бильярд не как процесс заколачивания шаров, а как необыкновенно глубокую, умную и красивую позиционную игру, таящую неограниченные возможности.

АЗБУКА СОВРЕМЕННОГО БИЛЬЯРДА

Предлагаемая читателю азбука — это не просто словарь бильярдных терминов. По существу, это — краткий справочник, отражающий технику и тактику многих современных бильярдных игр, а также современные правила, современное оборудование и аксессуары. Азбука содержит единую систему понятий и определений с подробными комментариями и пояснениями, а в ряде случаев и практическими советами, предназначенными прежде всего для начинающих и любителей. Однако в целом она ориентирована на самые различные категории читателей.

К составлению азбуки автора буквально вынудил ряд объективных причин. Во-первых, выяснилось, что бильярдных понятий и терминов катастрофически не хватает. Во-вторых, оказалось, что даже в рамках существующих бильярдных терминов царит полнейшая неразбериха. Одни и те же понятия до сих пор называются по-разному, а одним и тем же терминам придается разный смысл. Для одних понятий имеют хождение несколько зачастую устаревших терминов, а для многих других нет даже подходящих названий. Профессиональные бильярдисты говорят между собой на только им одним понятном языке,

а то и вовсе на разных языках. Каково же в такой ситуации новичкам и любителям, и о какой методологии может идти речь.

При составлении азбуки автор отказался от многих устаревших терминов, не используемых в бильярдной практике, но кочующих на протяжении последних ста лет из одного издания в другое (например, штосс, биллия и т. п.). После долгих сомнений, раздумий и колебаний автор решил отказаться и от заимствованного у Лемана термина клапштос (по-немецки klappstoss — хлопающий удар, «хлопушка»), который встречается практически во всех отечественных изданиях на бильярдную тему и даже окрещен кое-кем основным ударом бильярда. И дело вовсе не в том, что это — неудачный и неуклюжий иностранный термин, который мы без особой необходимости переписываем из литературы прошлого века. Тут дело не в названии. Говори хоть «бамбарбия» и даже «киргуду», но при соблюдении как минимум одного из двух условий: единое понимание и (или) отсутствие русского аналога. (Этим условиям удовлетворяет, в частности, оставленный автором французский термин «массе», который, кстати, является международным.) К сожалению, в случае с клапштосом нет ни того, ни другого. Известны по крайней мере три трактовки этого термина.

Клапштос по Леману трактуется как сильный удар в центр битка, сообщающий ему лишь скользящее поступательное движение (без вращения). В таком случае, это — нонсенс, так как даже при сильном ЦЕНТРАЛЬНОМ УДАРЕ за счет трения о сукно уже через 30—50 см начинается сначала небольшая, а затем все более сильная раскрутка битка, переводящая в конечном счете скользящее движение в естественное качение. Удар в центр битка действительно рекомендуется как основной для начинающих на стадии отработки ударно-махового движения и прицела. Однако этот удар вовсе не обязательно должен быть сильным («хлопающим»).

Клапштос трактуется некоторыми авторами как лобовой удар с остановкой битка (Леман так и пишет: «Шар... взвился как молния и замер на дивном клапштосе»). В таком случае, это — лобовая остановка или просто **ОСТАНОВКА** (в американской бильярдной литературе такой удар так и называется — stop shot). Причем остановка и центральный удар (и даже удар чуть ниже центра битка) — это далеко не одно и то же. Многие профессионалы для остановки используют мягкий удар под самый низ битка. В то же время сильный центральный удар зачастую используется, допустим, в «Американке» при прямом ударе по лузе с небольшой прокаткой битка вперед. Впрочем, имеет право на жизнь и остановка на тихой подкатке.

И наконец, в просторечии «клапштос» часто трактуется в буквальном смысле как «хлопушка», то есть пушечный удар по лузе. Игроков, сотрясающих бильярдный стол неконтролируемыми «хлопштосами», давно уже прозвали «хлопушечниками», однако не они делают погоду в современном бильярде. (К сожалению, привычка не просто забивать, а вколачивать шары в лузы проистекает прежде всего от игры на русском столе плохого качества с неприятными лузами и неупругими бортами. К счастью, в настоящее время многие фирмы наладили производство качественных русских столов, но это отдельная тема.) Таким образом, вместо «клапштоса» в зависимости от контекста рекомендуется использовать два различных термина — «центральный удар» и «остановка».

Что же касается провозглашения клапштоса основным ударом в бильярде, то, не говоря уже о том, что возможность произвести прямой удар по лузе возникает далеко не так часто, как бы нам этого хотелось, необходимо подчеркнуть следующее. **СОВРЕМЕННЫЙ ЛУЗНЫЙ БИЛЬЯРД — ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА.** Поэтому игровая техника — это главным обра-

зом техника контроля и управления битком. С этой точки зрения ни один конкретный (пусть даже хорошо отработанный) удар или технический прием никак не может быть основным. **ОСНОВНОЙ УДАР В СОВРЕМЕННОМ ЛУЗНОМ БИЛЬЯРДЕ — ЭТО УДАР, ВЫТЕКАЮЩИЙ ИЗ ОЦЕНКИ ПОЗИЦИИ.** Позиция, и только позиция определяет выбор тактического и технического приема, силы и способа нанесения удара по битку.

Наряду с отказом от многих устаревших и утративших смысл привлечен целый ряд современных международных терминов, относящихся прежде всего к пулу и снукеру (игра с руки, очередной шар, открытый стол, кластер, бегущий винт и др.).

В азбуке нашел также отражение и сложившийся лексикон русского бильярда. Автор, однако, не считал возможным давать бессодержательные определения типа «пропих — один из запрещенных ударов» или «перескок — один из особых ударов». А также образные определения в духе Лемана: «Маска — когда за одним шаром не видно другого». Практически все, даже хорошо известные термины по возможности строго и подробно пояснены. При этом автор старался кратко осветить механику явлений, их физический смысл. Особое внимание при этом уделено роли трения о сукно и характеру соударения битка с прицельным шаром. В связи с этим некоторым понятиям из современной игровой практики (накат, остановка, оттяжка и др.) придана несколько иная трактовка. При этом автор старался разграничить не только понятия «центральный удар» и «остановка», но и «нижняя подкрутка» и «оттяжка», «верхняя подкрутка» и «накат». Целый ряд понятий и терминов (плоский удар, раскрутка, естественный и скользящий накат, жесткий удар и др.) введен и определен впервые. Кроме того, впервые описан бортовой эффект, *правильный* перескок, правило плоского соударения, этапы ударно-махового движения и многое другое.

Следует подчеркнуть, что предлагаемая «Азбука современного бильярда» не претендует на освещение всех нюансов. В ней, однако, названы и пояснены практически все основные технические и тактические приемы. В том числе и хорошо известные из игровой практики, но не упоминавшиеся до настоящего времени в бильярдной литературе элементы позиционной игры (например, наигрыш, подбивка, удар по отыгрышу, маска со сторожем и др.). Это обстоятельство особенно важно для начинающих бильярдистов, желающих играть всерьез. Надеемся, что она будет полезна и более опытным мастерам, а также спортивным судьям и тренерам.

При подготовке второго издания в данный раздел внесены существенные изменения и дополнения. Добавлен ряд новых понятий и терминов (пробуксовка, буксующий накат, скат, прокат, хлест и др.). Многие определения уточнены или сформулированы заново. Вместе с тем методологическая основа и система взаимосвязей осталась прежней.

АБРИКОЛЬ — см. УДАР ОТ БОРТА.

АМОРТИЗАЦИЯ ОТДАЧИ — смягчение обратного действия удара (через кий и кисть) на предплечье в момент столкновения разогнанного кия с неподвижным битком (см. также ХЛЕСТ, МЯГКИЙ УДАР, ЖЕСТКИЙ УДАР, ОТДАЧА). Являясь неотъемлемой частью кистевого хлеста, амортизация обеспечивает надежное сцепление (схватывание) наклейки с битком и плавную (мягкую) передачу движения от кия к битку. Амортизация достигается за счет легкого хвата кия и раскрепощения лучезапястного сустава. В противном случае удар по битку получается ЖЕСТКИМ (СКОВАННЫМ) со всеми вытекающими отсюда последствиями.

АРАМИТ — современный композиционный материал для бильярдных шаров на основе фенолоальдегидных смол. Арамитовые шары в настоящее время получили наиболее широкое распространение во всех разновидностях бильярдных игр.

БЕГУЩИЙ ВИНТ — разновидность бокового вращения битка (см. также ВИНТ, БОКОВИК и ОБРАТНЫЙ ВИНТ). Используется прежде всего для расширения УГЛА ОТРАЖЕНИЯ битка от борта при выполнении выходов, отыгрышей и ударов от борта. Битку при этом придают боковое вращение в таком направлении, чтобы он за счет трения о бортовое сукно получил ускоряющий, «попутный» импульс, увеличивающий продольную составляющую скорости (см. рис. 1). Попутный импульс тем больше, чем сильнее вращение и трение о борт. Соответственно, тем больше угол отражения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Угол отражения, так же как и для зеркала, отсчитывается от перпендикуляра. Поэтому угол между направлением движения отраженного битка и бортом становится, наоборот, уже.

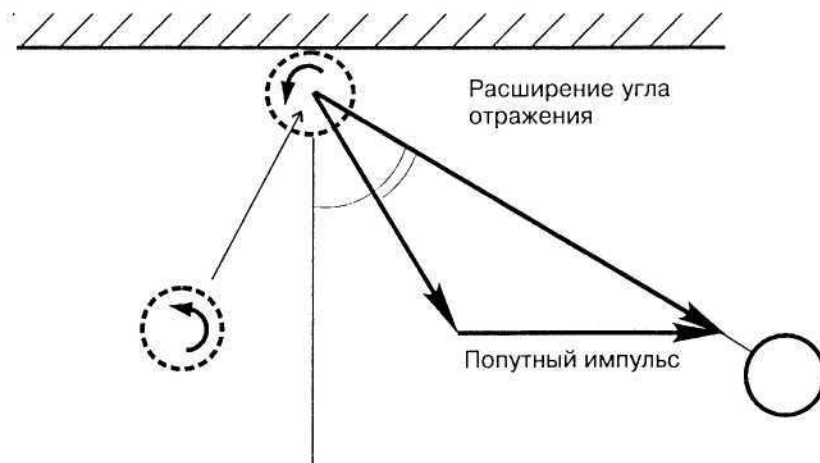


Рис. 1. БЕГУЩИЙ ВИНТ. Отражение от борта

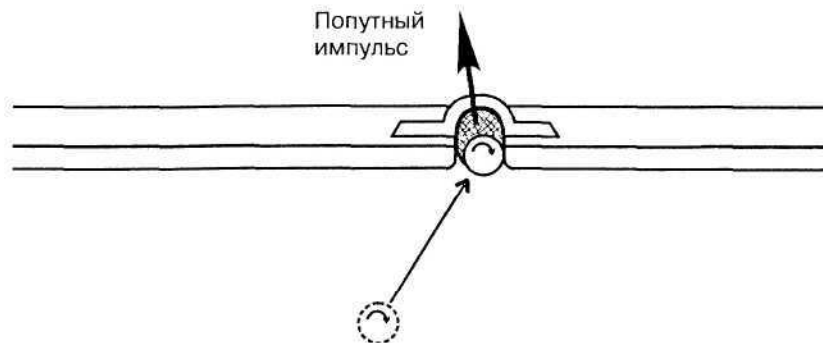


Рис. 2. БЕГУЩИЙ ВИНТ. Ввинчивание битка

Описанный эффект широко используется в русском бильярде при **СЫГРЫВАНИИ БИТКА** под углом к лузе, когда биток перед падением неизбежно задевает одну из губок. Такой прием носит название **ВВИНЧИВАНИЕ БИТКА**. Чтобы произошло ввинчивание, биток должен получить при взаимодействии с губкой попутный импульс, направленный внутрь лузы (см. рис. 2). Классическим примером ввинчивания является пуск **ВОЛЧКА** вдоль

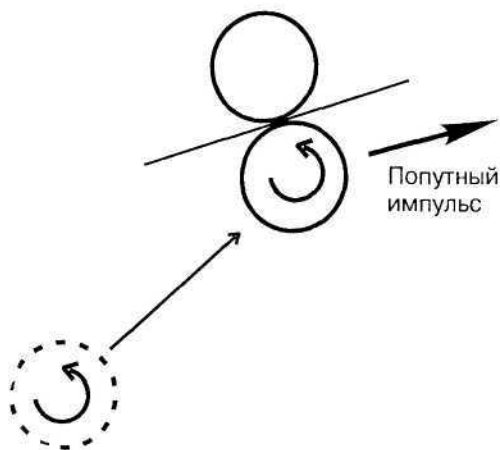


Рис. 3. БЕГУЩИЙ ВИНТ. Соударение с прицельным шаром

борта в угловую лузу (см. рис. 11). Таким образом, **ВВИНЧИВАНИЕ** — ЭТО ПАДЕНИЕ БИТКА В ЛУЗУ ЗА СЧЕТ БЕГУЩЕГО ВИНТА. Характер промежуточного соударения битка с прицельным шаром может быть различным. Это может быть соударение с бегущим или **ОБРАТНЫМ ВИНТОМ** (см.). Все зависит от позиции. В любом случае после соударения биток сохраняет приданное направление бокового вращения.

Особенности соударения с **БЕГУЩИМ ВИНТОМ** обусловлены небольшим ускоряющим попутным импульсом в направлении касательной к точке соударения (см. рис. 3). Трение между шарами относительно невелико, поэтому перечисленные ниже эффекты проявляются в гораздо меньшей степени, чем бортовые, однако их необходимо учитывать при выполнении многих ударов.

1. Бегущий винт расширяет **УГОЛ ПРОКАТКИ** при выполнении **НАКАТА** и **УГОЛ ОТКАТА** при выполнении оттяжки.

2. Бегущий винт увеличивает протяженность **ОТСКОКА** и уменьшает крутизну дуги наката и оттяжки на резке (см. рис. 29).

3. Бегущий винт отбрасывает прицельный шар в сторону увеличения **УГЛА РЕЗКИ**.

Некоторые типичные примеры использования бегущего винта в пуле и русском бильярде показаны на рис. 4—9. Его применяют, кроме того, для компенсации **БОРТОВОГО ЭФФЕКТА** при использовании **БРИЛЛИАНТОВОЙ СИСТЕМЫ**.

При выполнении выходов и отыгрышей необходимо учитывать, что бегущий винт значительно увеличивает **РАЗМЕР УДАРА**. Отсюда и его название (в американской бильярдной литературе — **running english**, а в некоторых отечественных изданиях — **ПОПУТНЫЙ ВИНТ**).

Следует также иметь в виду, что бегущий винт может быть не только придан при ударе, но и приобретен за счет трения о борт (см. **БОРТОВАЯ РАСКРУТКА**).

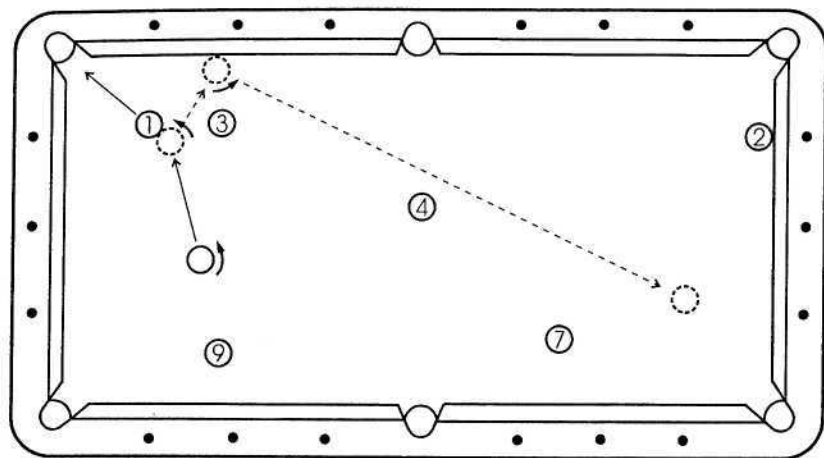


Рис. 4. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Девятка»). Сыгрывание единицы с выходом под двойку в обход тройки и четверки

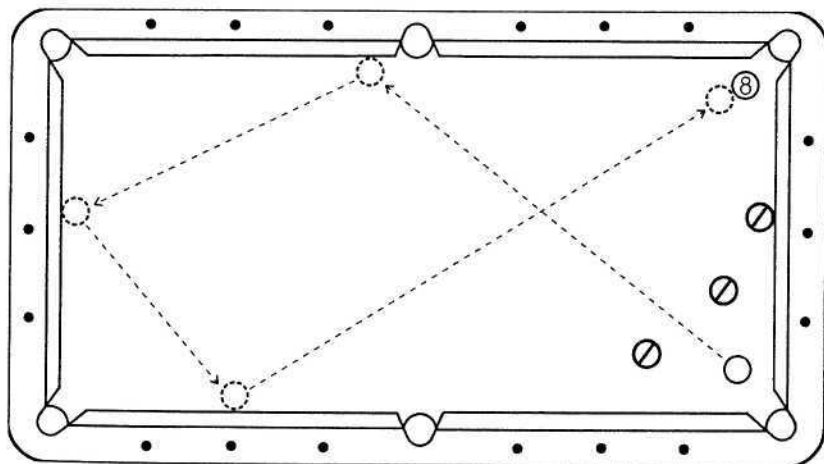


Рис. 5. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Восьмерка»). Выход из маски с сыгрыванием восьмерки от трех бортов по бриллиантовой системе с компенсирующим бегущим винтом

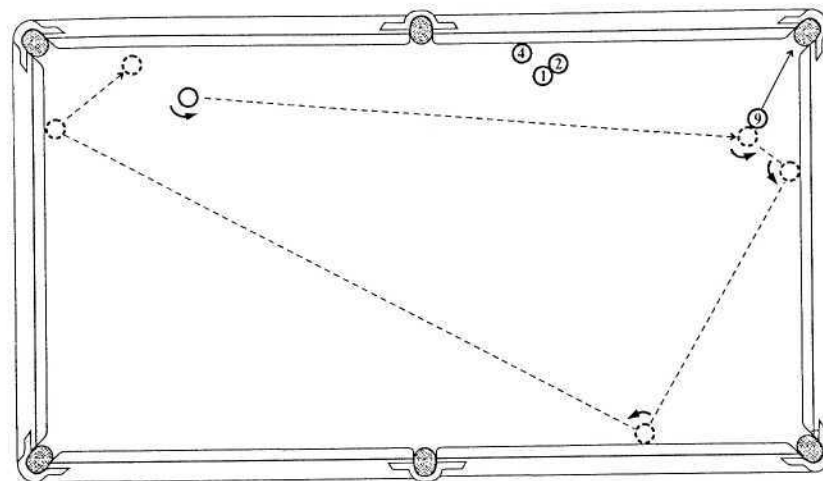


Рис. 6. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Русская пирамида»). Удар по отыгрышу с уводом битка за шары

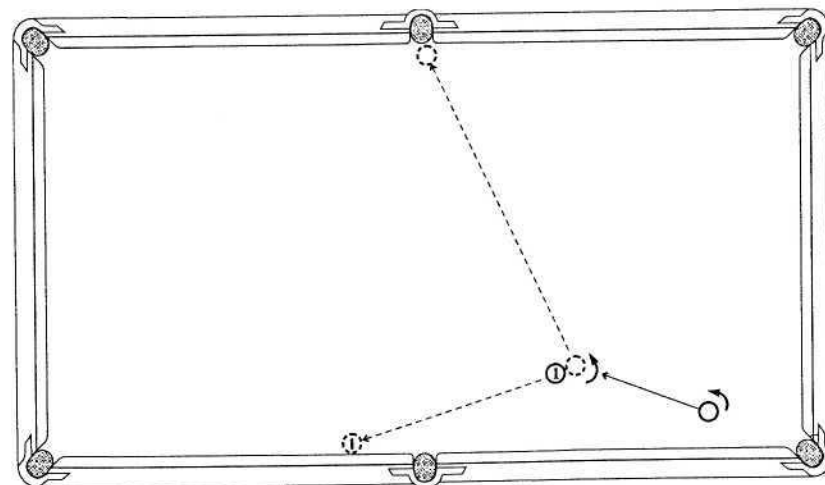


Рис. 7. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Московская пирамида»). Сыгрывание битка по отыгрышу в среднюю лузу

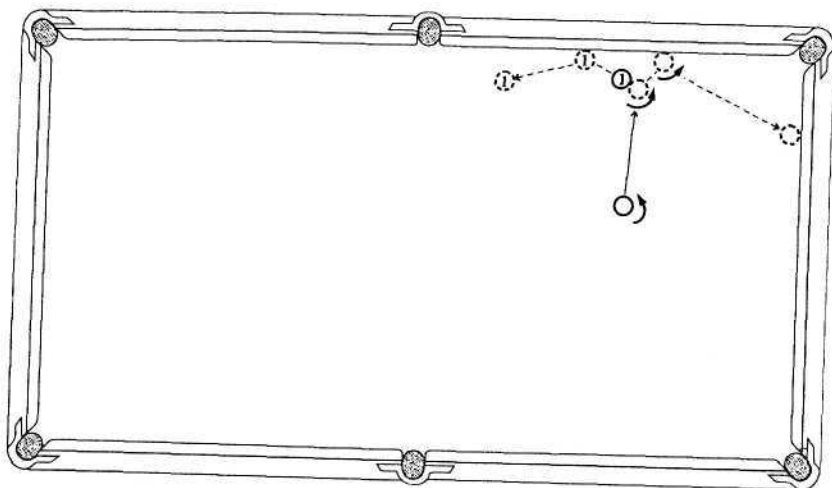


Рис. 8. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Московская пирамида»). Отыгрыш правым боковином

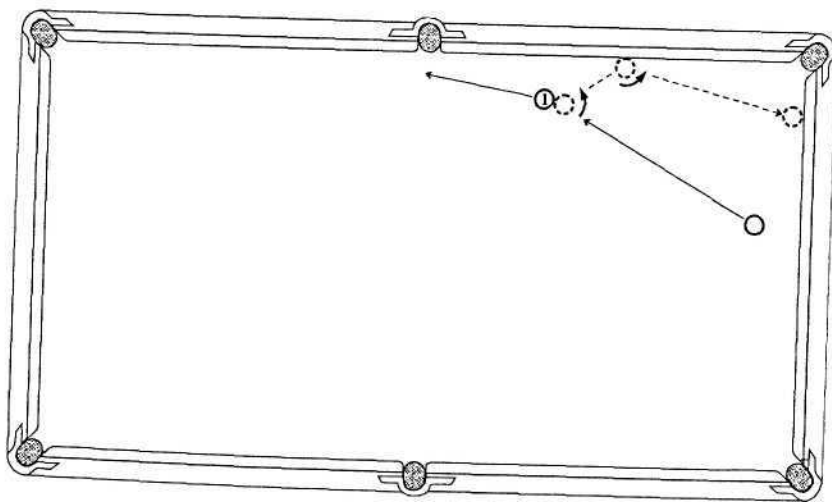


Рис. 9. БЕГУЩИЙ ВИНТ («Московская пирамида»). Отыгрыш оттяжкой с правым боковином

БИЛЬЯРДНЫЙ МЕЛ — специальная абразивная субстанция, спрессованная в форме кубика стандартного размера и используемая для намеливания наклейки кия с целью увеличить ее трение о поверхность битка при нанесении удара. Намеливание позволяет придать битку подкрутку и предотвратить КИКС (см.) при выполнении удара в удаленные от центра участки битка.

БИЛЬЯРДНАЯ ПЕРЧАТКА — один из бильярдных аксессуаров, предназначенный для облегчения скольжения ДРЕВКА КИЯ по руке (КИСТЕВОМУ УПОРУ). Изготавливается, как правило, из шелковых и синтетических волокон и надевается на большой, указательный и средний пальцы.

БИТОК — шар, по которому согласно правилам конкретной игры наносят удары наклейкой кия (см. правила игр). В пуле, снукере и карамболе всегда используется биток белого цвета. Несколько сложнее ситуация в русском бильярде. При игре в «Русскую пирамиду» и «Московскую пирамиду» битком служит один и тот же шар. Он может быть темно-красным, желтым или же иметь особую разметку. При игре в «Американку» («Свободную пирамиду») любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар без номера.)

БЛИЗКОСТОЯЩИЕ ШАРЫ — позиция, когда биток и прицельный шар отстоят друг от друга на расстояние, не превышающее размера стандартного бильярдного мелка (или иное оговоренное правилами расстояние). При ударе по близкостоящему прицельному шару действуют особые правила. При этом неправильный удар по близкостоящим шарам в русском бильярде рассматривается как ПРОПИХ, а в пуле — как ДВОЙНОЙ УДАР (см. правила игр).

БОКОВИК — децентрированный удар с боковой подкруткой битка (см. также ВИНТ, ОБРАТНЫЙ ВИНТ, БЕГУЩИЙ ВИНТ). Используется при выполнении самых различных выходов, отыгрышей, ударов от борта, а также при сыгрывании битка в лузу в «Московской пирамиде» и «Американке» («Свободной пирамиде»). Следует иметь в виду, что боковик искажает траекторию движения битка и при его использовании необходимо внести коррективы в прицел (см. «Основы техники»).

БОРТОВАЯ РАСКРУТКА — приобретение шаром, пущенным под углом к борту, бокового вращения за счет трения о бортовое сукно. Этот эффект заложен в любую бриллиантовую систему (см. БЕГУЩИЙ ВИНТ).

БОРТОВОЙ ЭФФЕКТ — эффект сужения УГЛА ОТРАЖЕНИЯ шара от борта с увеличением силы удара. Объясняется прежде всего характером упругой деформации бортовой резины и формой образующейся при вминании шара в борт выемки. Бортовой эффект (так же как и эффект БОРТОВОЙ РАСКРУТКИ) усиливается при использовании более мягкой резины. Его необходимо учитывать при выполнении дуплетов (см. рис. 10) и ударов от борта. В последнем случае битку придают иногда компенсирующую боковую подкрутку (см. БЕГУЩИЙ ВИНТ).

БРИЛЛИАНТОВАЯ СИСТЕМА — способ расчета ударов от бортов с помощью вкрапленных в поручни особых отметок — «бриллиантов». Широко используется в трехбортном карамболе (см. рис. 58), а также в пуле, когда невозможен прямой удар по ОЧЕРЕДНОМУ (ЛЕГАЛЬНОМУ) шару (см. рис. 5). Бриллиантовая система построена в расчете только на умеренно слабое естественное качество битка, обеспечивающее естественные углы отражения от борта. С увеличением силы удара начинает сказываться БОРТОВОЙ ЭФФЕКТ. Для его компенсации используют БЕГУЩИЙ ВИНТ.

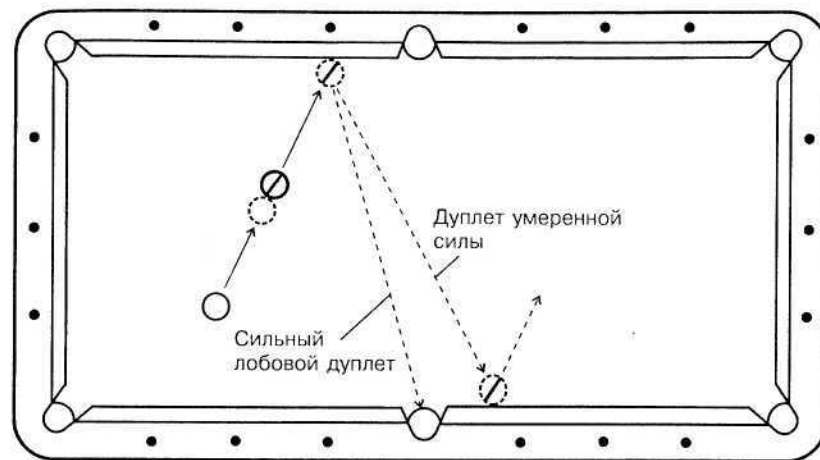


Рис. 10. БОРТОВОЙ ЭФФЕКТ

БУКСУЮЩИЙ НАКАТ — разновидность СКОЛЬЗЯЩЕГО НАКАТА, когда биток подходит к прицельному шару в состоянии скольжения с избыточным (по сравнению с естественным качеством) верхним вращением (см. СКОЛЬЖЕНИЕ, ЕСТЕСТВЕННОЕ КАЧЕНИЕ, ПРОБУКСОВКА). При этом по битку наносится весьма сильный и хлесткий удар как можно выше центра (насколько позволяет кий и техника исполнения удара). Если расстояние между битком и прицельным шаром сравнительно невелико, выполнить буксующий накат не слишком сложно. Однако по мере увеличения расстояния между шарами сделать это становится крайне затруднительно, а при большом трении битка о сукно зачастую и невозможно. Вместо буксующего наката получается ЕСТЕСТВЕННЫЙ. Буксующий накат применяют обычно при выполнении лобовых и почти лобовых ударов на близкой и средней дистанции, когда необходимо максимально увеличить размер прокатки битка вперед после соударения с прицельным шаром (см. рис. 18).

ВВИНЧИВАНИЕ БИТКА — один из приемов сыгрывания битка в лузу (см. БЕГУЩИЙ ВИНТ).

ВЕРШИНА ПИРАМИДЫ — передний шар пирамиды, расположенный на задней отметке.

ВИНТ — боковое (вокруг вертикальной оси) вращение бита, приданное при ударе кием или приобретенное при взаимодействии с бортом (см. **БОКОВИК**, **БЕГУЩИЙ ВИНТ**, **ОБРАТНЫЙ ВИНТ**, **БОРТОВАЯ РАСКРУТКА**). Следует иметь в виду, что боковое вращение бита всегда сопровождается **СКОЛЬЖЕНИЕМ** или **ЕСТЕСТВЕННЫМ КАЧЕНИЕМ**. Отсюда следует, что приданный при ударе *винт* не существует в чистом виде. Он лишь дополняет и видоизменяет основные технические приемы управления битком. Поэтому популярные советы типа «Играй с левым нижним!» вольно или невольно вводят в заблуждение непосвященных. Биток, пущенный с «левым нижним», может встретить прицельный шар с «левым верхним» (см. **РАСКРУТКА**).

ВОЛЧОК («Московская пирамида») — биток с приданным ему чрезвычайно сильным вращением вокруг вертикальной оси и относительно медленным поступательным движением в сторону лузы. Волчок представляет собой результат сочетания сильной боковой подкрутки бита с сильным **ЛОБОВЫМ СОУДАРЕНИЕМ** бита и прицельного шара. Он используется главным образом при **СЫГРЫВАНИИ БИТКА** в «Московской пирамиде», и прежде всего в тех случаях, когда позиция позволяет пустить волчок вдоль борта в угловую лузу (см. рис. 11). Запуск волчка в заданном направлении — технический прием высшей категории сложности, осваивать который лучше всего под руководством опытного наставника. (Некоторые бильярдисты в указанном узком смысле используют термин **ВИНТ**, однако на практике ему придается иной, более общий смысл.)

ВЫСКОЧИВШИЙ ШАР — шар, оказавшийся после завершения удара вне игровой поверхности стола и луз (см. правила игр).

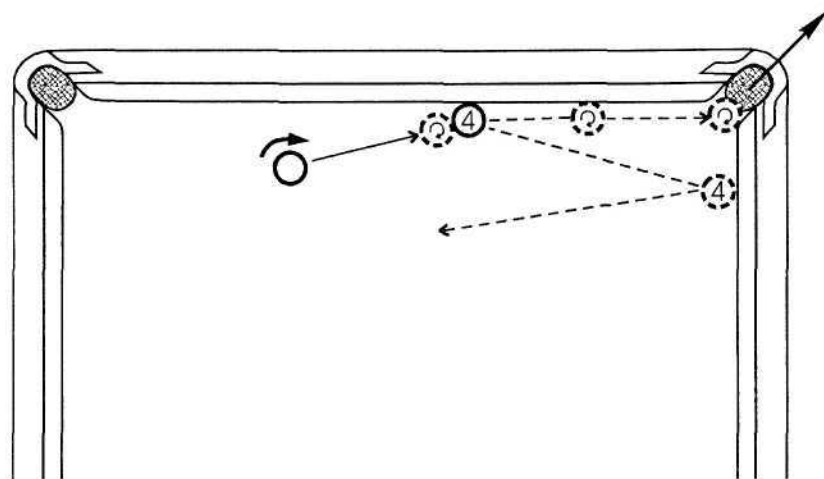


Рис. 11. ВОЛЧОК

ВЫСТАВЛЕНИЕ — специально оговоренная в правилах каждой конкретной игры процедура возвращения на игровую поверхность стола выскочивших, неправильно забитых и штрафных шаров (см. правила игр).

ВЫХОД — результативный **ПОЗИЦИОННЫЙ УДАР**, когда биток, направив в лузу один прицельный шар, выходит на позицию, удобную для сыгryвания в лузу следующего (см. рис. 4, 16, 17, 18, 23, 27, 30). В более общем смысле (применимом в том числе и для «Американки» («Свободной пирамиды»), где битком служит любой шар) — это переход от одной выгодной для результативного удара позиции к другой. Выход является наиболее эффективным способом ведения игры. Он играет ключевую роль в пуле, снукере и «Американке» («Свободной пирамиде»), где успех приносят не забитые поодиночке шары, а **СЕРИИ** (см. «Основы техники и тактики»).

ГУБА — скошенная часть **УПРУГОГО БОРТА**, расположенная в створе лузы.

ДВОЙНОЙ УДАР — запрещенный удар, при котором наклейка кия касается битка более одного раза. Наиболее часто двойной удар происходит при игре по БЛИЗКОСТОЯЩЕМУ прицельному шару.

ДЕЦЕНТРИРОВАННЫЙ УДАР — удар кием выше, ниже или в сторону от центра битка (как правило, не далее чем на полрадиуса). Децентрированный удар наносится с целью ПОДКРУТКИ битка (см.). Особую роль играет при этом правильная полусферическая форма наклейки, ее хорошее трение о поверхность битка, а также мягкость удара и плавность сопровождения.

ДОВЕДЕНИЕ ДО БОРТА (пул) — требование при любом ударе, не сопровождающемся падением в лузу прицельного шара, довести до борта какой-либо шар после соударения (первого касания) битка с ОЧЕРЕДНЫМ (ЛЕГАЛЬНЫМ) прицельным шаром.

ДОМ — часть игровой поверхности стола между ПЕРЕДНЕЙЛИНИЕЙ и ПЕРЕДНИМБОРТОМ.

ДРЕВКО КИЯ — передняя часть кия, к торцу которой прикрепляется наклейка. В сборном кие — часть кия от наклейки до винтового соединения.

ДУПЛЕТ — удар, при котором прицельный шар сначала отражается от борта (бортов), а затем падает в лузу (см. рис. 10). Дуплет не следует путать с УДАРОМ ОТ БОРТА.

ЕСТЕСТВЕННОЕ КАЧЕНИЕ — движение шара по игровой поверхности стола без проскальзывания (см. также СКОЛЬЖЕНИЕ). Катящийся биток сочетает поступательное движение с естественным верхним вращением. При естественном качении скорость точки соприкосновения с сукном равна нулю, поэтому линейная (периферийная) скорость вращения в точности равна скорости поступательного движения. В этом смысле можно говорить

о «равновесии» поступательного и вращательного движения. Поступательное движение любого скользящего шара в конечном счете переходит в равновесное *финальное состояние* (термин Кориолиса), то есть в естественное качение до полной остановки. Естественное качение обеспечивает так называемые естественные УГЛЫ ПРОКАТКИ (см. рис. 15) при выполнении удара на резке, а также естественные углы отражения от бортов при условии компенсации БОРТОВОГО ЭФФЕКТА. Равновесное естественное качение следует отличать от неравновесного скольжения шара с сохранением приданного при ударе или приобретенного от сукна верхнего вращения (см. РАСКРУТКА, ПРОБУКСОВКА, СКОЛЬЗЯЩИЙ НАКАТ).

ЕСТЕСТВЕННЫЙ НАКАТ — разновидность наката (см. НАКАТ, ЕСТЕСТВЕННОЕ КАЧЕНИЕ).

ЖЕСТКИЙ НАКАТ — разновидность СКОЛЬЗЯЩЕГО НАКАТА (см.).

ЖЕСТКАЯ ОСТАНОВКА — разновидность лобовой ОСТАНОВКИ битка (см.).

ЖЕСТКИЙ (СКОВАННЫЙ) УДАР — удар по битку «жесткой» (скованной и закрепошенной) рукой, без кистевого хлеста и амортизации отдачи, с чрезмерным сжатием кия и перенапряжением лучезапястного сустава. Жесткий удар не обеспечивает ни контролируемой силы, ни заданной точности, ни придания битку заданного вращения. (См. также МЯГКИЙ УДАР, АМОТИЗАЦИЯ ОТДАЧИ, ОТДАЧА.)

ЖЕСТКИЙ ПЛОСКИЙ УДАР — разновидность ПЛОСКОГО УДАРА (см.).

ЗАБИТЫЙ ШАР — см. СЫГРАННЫЙ ШАР.

ЗАВЕРШЕНИЕ УДАРА — остановка на игровой поверхности стола всех приведенных в движение, в том числе вращающихся на месте, шаров.

ЗАВИСШИЙ ШАР — шар, остановившийся после завершения удара в створе лузы в положении неустойчивого равновесия.

ЗАДНЯЯ ЛИНИЯ — линия, проходящая через заднюю отметку параллельно короткому борту.

ЗАДНЯЯ ОТМЕТКА — точка на продольной линии, равноудаленная от центральной отметки и заднего борта.

ЗАКАЗ — требование к играющему объявлять до нанесения удара прицельный шар и лузу, в которую он будет сыгран. Различают строгий заказ (например, при игре в «Русскую пирамиду»), который необходимо объявлять перед каждым, даже самым простым и очевидным ударом по лузе, и джентльменский заказ (например, при игре в «Восьмерку»), когда очевидные для судьи и соперника шары можно не заказывать, однако судья или соперник вправе до удара уточнить заказ.

ЗАКАЗНАЯ ЛУЗА — объявляемая в заказе луза, в которую играющий намерен забить прицельный шар.

ЗАКАЗНОЙ ШАР — объявляемый в заказе прицельный шар, который играющий собирается положить в заказанную лузу.

ЗАКРЫТЫЙ УПОР — один из вариантов КИСТЕВОГО УПОРА (см. «Основы техники»). Он используется обычно в тех случаях, когда необходимо нанести удар с сильной подкруткой битка.

ЗОНА СЕКТОРА (снукер) — пространство между передним бортом и ЛИНИЕЙ СЕКТОРА (см. рис. 56).

ИГРА С РУКИ (пул) — см. УДАР С РУКИ.

ИГРА С РУКИ ИЗ ДОМА — см. УДАР С РУКИ ИЗ ДОМА.

ИГРА С РУКИ ИЗ СЕКТОРА (снукер) — см. УДАР С РУКИ ИЗ СЕКТОРА.

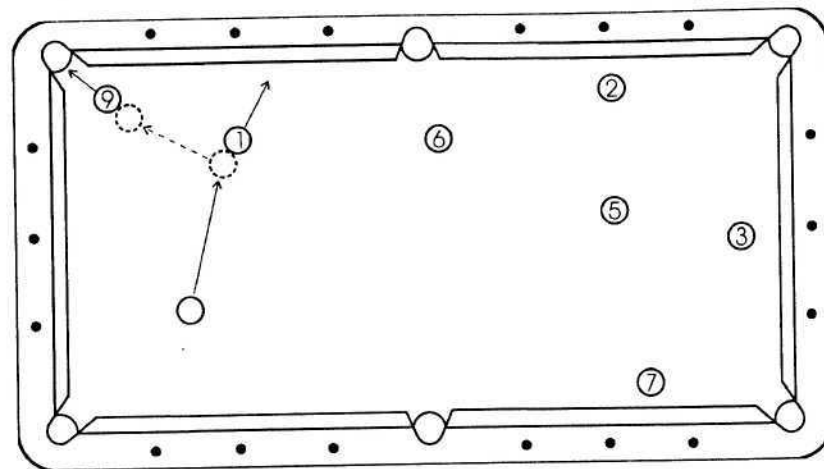


Рис. 12. КАРАМБОЛЬ («Девятка»). Сыгрывание девятки караблем от единицы

ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ СТОЛА — покрытая сукном плоская поверхность бильярдного стола между упругими бортами.

ИГРОВОЙ ПОДХОД — вступление в игру одного из соперников.

ИГРОВАЯ СТОЙКА — положение корпуса, ног и рук играющего при выполнении удара (см. «Основы техники»).

КАРАМБОЛЬ — 1) разновидность безлузного бильярда; 2) удар, при котором биток, коснувшись одного прицельного шара, ударяется о другой. В одноименной разновидности безлузного бильярда караಂಬоль представляет собой РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ УДАР, дающий право на продолжение своей серии. Во многих лузных бильярдных играх караಂಬоль широко используется как тактический прием (см., например, ПОДБИВКА). Особую роль играет караಂಬоль при игре в «Девятку», когда биток направляет в лузу девятку, коснувшись ОЧЕРЕДНОГО прицельного шара (см. рис. 12). При выполнении караಂಬоля используют самые разнообразные способы управления битком.

КИЙ — бильярдная принадлежность, используемая для нанесения удара по битку. Каждому классу бильярдных игр соответствует свой, вполне определенный тип кия надлежащего размера и веса. Различают кии для пула, снукера, карамболя и русского бильярда (см. Приложение 3). Кий должен быть абсолютно прямым и хорошо сбалансированным. Он не должен «гасить» удар и искажать траекторию движения битка. Выбрать хороший кий не просто. Начинаящим настоятельно рекомендуется обращаться за консультацией к признанным специалистам. Вместе с тем следует иметь в виду, что хороший кий хорош лишь в хороших руках. Даже самый совершенный кий не может компенсировать грубые огрехи в технике. Вот почему начинающему нужно сосредоточить усилия не на поисках «идеального» кия, а на постановке «идеального» удара. Возьмите это на заметку.

КИКС — неудачный удар с проскальзыванием наклейки кия по поверхности битка. Для предотвращения кикса наклейку кия следует тщательно мелить специальным **БИЛЬЯРДНЫМ МЕЛОМ**. Чтобы наклейка лучше удерживала мел, ее поверхность необходимо периодически взрыхлять специальным «ершиком». Следует иметь в виду, что при выполнении **ДЕЦЕНТРИРОВАННОГО УДАРА** работает не центральная часть наклейки, а ее края, поэтому намеливать их следует особо тщательно. Особую роль при этом играет и правильная полусферическая форма наклейки, за которой следует тщательно следить. Однако даже для самой лучшей наклейки существует предельно допустимое отклонение от центра точки нанесения удара по битку (примерно 0,7 радиуса шара), за пределами которого располагается зона киксов. С увеличением массы кия, а также на **ЖЕСТКОМ (СКОВАННОМ) УДАРЕ**, сопровождающемся сжатием кия (что, по сути, равносильно увеличению его массы), зона киксов увели-

чивается. И именно это обстоятельство зачастую вызывает кикс с подпрыгиванием битка при попытке выполнить сильную оттяжку ударом под самый низ битка.

КИСТЕВОЙ УПОР — постановка руки, поддерживающей и направляющей древко кия при выполнении удара (см. «Основы техники»).

КЛАДКА — способность игрока забивать («класть») шары в лузы. Кладка — важнейший технический элемент любой лузной игры. Однако она становится грозным оружием лишь в сочетании с **КОНТРОЛЕМ БИТКА** и опытом **ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ**. Хорошая кладка сама по себе далеко не всегда приносит успех в серьезном поединке. Начинаящий игрок, делающий ставку только на свою кладку, как правило, проигрывает более опытному позиционному игроку.

КЛАСТЕР (пул) — скопление двух и более шаров, ни один из которых не играет в лузу напрямую (см. также **ПОДБИВКА**). Наличие кластеров оказывает определяющее влияние на тактику и ход большинства лузных игр, но особенно велика их роль при игре в «Восьмерку» (см. рис. 32) и «Американку» («Свободную пирамиду»).

КОМБИНАЦИОННЫЙ УДАР — удар, включающий промежуточное соударение битка или игаемого шара с другим прицельным шаром.

КОНТРОВАЯ ПАРТИЯ — последняя решающая партия матча при равном счете по партиям.

КОНТРТУШ — повторное и, как правило, нежелательное соударение битка с прицельным шаром. Особенно часто происходит в случае, когда прицельный шар находится недалеко от борта. О возможности контртуша следует всегда помнить при подготовке очередного удара.

КОНТРОЛЬ БИТКА — умение остановить биток в заданной точке игровой поверхности стола после завершения удара. Наряду с техническими приемами **УПРАВЛЕНИЯ** битком составляет основу основ **ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ**. Контроль битка необходим при выполнении любого позиционного удара, будь то выход или отыгрыш. По существу, тот, кто контролирует биток, контролирует всю игру. Об этом следует постоянно помнить начинающему бильярдисту. Для контроля битка используется широкий арсенал технических приемов, однако самое главное — умение контролировать **СИЛУ** и, соответственно, **РАЗМЕР УДАРА**.

КОНТРОЛЬ ПРИЦЕЛЬНОГО ШАРА — умение остановить прицельный шар в заданной точке игровой поверхности стола. Наряду с контролем битка контроль прицельного шара необходим при выполнении большинства позиционных ударов. Он особенно важен при **НАИГРЫШЕ**, **ПОДБИВКЕ**, постановке **МАСКИ** и **СТОРОЖА**. Контроль прицельного шара основан на правильной резке и умении регулировать силу удара с учетом раската.

ЛЕГАЛЬНЫЙ ШАР — см. **ОЧЕРЕДНОЙ ШАР**.

ЛИНИЯ ВЫСТАВЛЕНИЯ ШАРОВ (пул, русский бильярд) — часть продольной линии стола от задней отметки до заднего борта, на которую выставляются в пуле выскочившие прицельные шары, а в русском бильярде — выскочившие, неправильно забитые и штрафные шары (см. правила игр).

ЛИНИЯ ДОМА — см. **ПЕРЕДНЯЯ ЛИНИЯ**.

ЛИНИЯ ПРИЦЕЛИВАНИЯ — прямая линия, соединяющая центр битка с **ТОЧКОЙ ПРИЦЕЛИВАНИЯ** (см. рис. 39).

ЛИНИЯ СЕКТОРА (снукер) — прямая, параллельная переднему борту и отстоящая от него на 1/5 длины стола.

ЛИНИЯ СКОЛЬЖЕНИЯ — прямая, проходящая через точку прицеливания, параллельно касательной к точке соударения битка и прицельного шара (см. рис. 29). При выполнении любого удара на резке, будь то накат, плоский удар или оттяжка, биток проходит некоторое расстояние вдоль линии скольжения. Такое движение битка называют **ОТСКОКОМ**.

ЛОБОВАЯ ОСТАНОВКА — см. **ОСТАНОВКА (битка)**.

ЛОБОВОЕ СОУДАРЕНИЕ — соударение битка с прицельным шаром при лобовом ударе, когда **ТОЧКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ** совпадает с центром прицельного шара. При лобовом соударении вся энергия поступательного движения битка передается прицельному шару. Однако оставшаяся к моменту соударения энергия вращения в основном сохраняется. Лобовое соударение играет важнейшую роль при выполнении целого ряда технических приемов (**НАКАТ**, **ОСТАНОВКА**, **ОТТЯЖКА**, **ВОЛЧОК** и др.).

ЛОБОВОЙ УДАР — удар битком по прицельному шару не на резке («в лоб»). Лобовой удар не следует путать с **ПРЯМЫМ УДАРОМ**.

МАСКА — позиция, когда один или несколько прицельных шаров мешают произвести **ПРЯМОЙ УДАР** по конкретному прицельному шару с сохранением прямолинейности траектории движения битка. Постановка масок — один из распространенных способов ведения позиционной игры практически во всех разновидностях бильярда, но особенно велика его роль в пуле и снукере, когда маскируют **ОЧЕРЕДНОЙ (ЛЕГАЛЬНЫЙ)** прицельный шар или шары. Умение поставить маску и выйти из маски необходимо любому серьезному игроку (см. рис. 5, 13, 14, 37, 38).

ПРИМЕЧАНИЕ. В практической игре нередко встречаются *частичные* маски, когда прямое попадание бит-

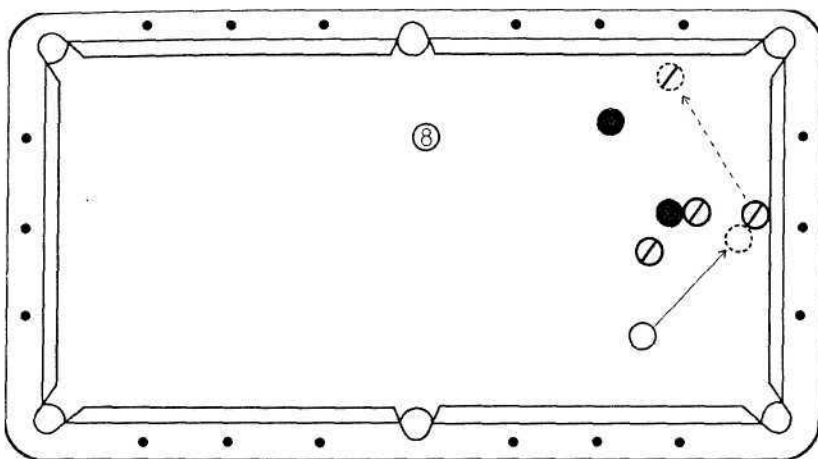


Рис. 13. МАСКА. Постановка маски в «Восьмерке»

ком по прицельному шару в принципе возможно, но не на той резке, которая необходима для сыгрывания шара в лузу. В этом случае говорят, что шар «замазан».

МАССЕ — особая категория ударов по битку наклоненным или вертикально поднятым кием. Эти удары — французского происхождения и заимствованы из карамболя. Для них характерно чрезвычайно сильное горизонтально ориентированное вращение с длительной поперечной **ПРОБУКСОВКОЙ** при относительно малой доле приданного поступательного движения. В пуле массе часто используют для выхода из маски. При этом по битку наносится хлесткий кистевой децентрированный удар под углом примерно в 70 градусов с чрезвычайно сильной боковой подкруткой. При ударе в правую половину шара биток под действием ударной силы вначале резко отклоняется вперед и влево, а затем за счет пробуксовки уходит вправо, огибая при этом маскирующий прицельный шар или шары. При выполнении массе особенно важно обеспечить надежный контакт наклейки с битком и устойчивое направление движения кия. Возможность применения мас-

се во многом зависит от качества бильярдного стола и прежде всего сукна. Далеко не каждый бильярдный стол позволяет выполнить массе и тем более проконтролировать траекторию движения битка. Выяснять этот вопрос необходимо до игры. Массе относится к ударам высшей категории сложности, и осваивать его практически рекомендуется под руководством опытного тренера.

МАШИНКА — бильярдная принадлежность, используемая в качестве опоры для кия при нанесении удара по отдаленному битку.

МЯГКАЯ ОСТАНОВКА — разновидность **ОСТАНОВКИ** битка (см.).

МЯГКИЙ УДАР — удар по битку с хорошей **АМОРТИЗАЦИЕЙ ОТДАЧИ** (см. также **ХЛЕСТ**). Антиподом мягкого удара является **ЖЕСТКИЙ (СКОВАННЫЙ) УДАР**.

НАИГРЫШ — разновидность **ПОЗИЦИОННОГО УДАРА**, в результате которого один или несколько прицельных шаров перемещаются в более удобное для играющего игровое положение с точки зрения дальнейшего развития партии. Наигрыш представляет собой один из основных приемов ведения **ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ**. Он широко используется практически во всех бильярдных играх. Наигрыш может сочетаться как с результативным ударом по лузе (см. **ПОДБИВКА**), что позволяет продолжить свою серию у стола в более выгодной позиции, так и с **ОТЫГРЫШЕМ** (например, при постановке **МАСКИ** со **СТОРОЖЕМ**). При выполнении наигрыша важен контроль как битка, так и прицельного шара (см. рис. 14).

НАКАТ — удар, при котором биток к моменту соударения с прицельным шаром сохраняет верхнее вращение. Наряду с **ПЛОСКИМ УДАРОМ** и **ОТТЯЖКОЙ** накат — один

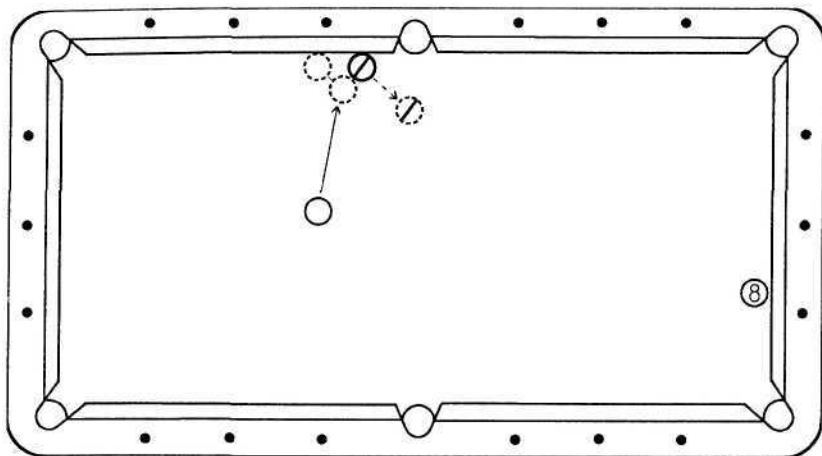


Рис. 14. НАИГРЫШ («Восьмерка»). Наигрыш последнего шара своей группы с маскировкой восьмерки

из основных технических приемов КОНТРОЛЯ и УПРАВЛЕНИЯ БИТКОМ (см. «Основы техники»). Он используется в самых различных игровых ситуациях. Накат может быть как **ВЕРХНИМ** (приданным), так и **НИЖНИМ** (приобретенным). В первом случае биток получает верхнее вращение сразу после удара выше центра битка. Во втором случае удар наносится ниже центра, после чего биток постепенно приобретает верхнее вращение за счет раскрутки о сукно. И в том и в другом случае биток подходит к прицельному шару с верхним вращением. В зависимости от характера соударения следует различать **ЕСТЕСТВЕННЫЙ** и **СКОЛЬЗЯЩИЙ** накат.

При **ЕСТЕСТВЕННОМ** накате биток подходит к прицельному шару в состоянии естественного качения, для которого характерно равновесное соотношение поступательного и вращательного движения. На тихом естественном лобовом накате биток продолжает качение в том же направлении практически без задержки. Если такой удар выполняется на резке, то биток почти сразу после соуда-

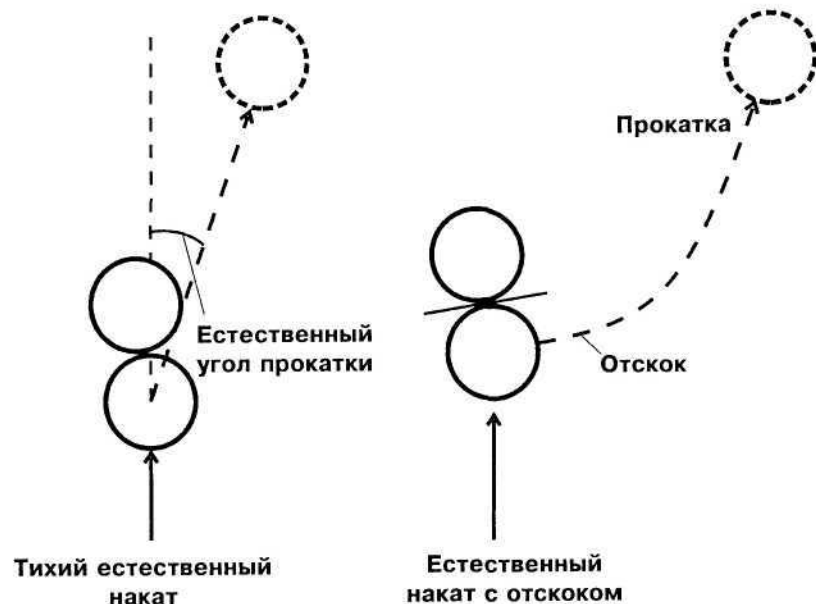


Рис. 15. НАКАТ. Естественный накат различной силы

рения переходит в состояние финального качения под углом к линии прицеливания — **ПРОКАТКУ**. Для естественного наката характерны естественные **УГЛЫ ПРОКАТКИ**. Они зависят только от резки. С увеличением силы удара начинает сказываться **ОТСКОК** (см.), однако финальный угол прокатки остается неизменным (см. рис. 15).

При **СКОЛЬЗЯЩЕМ** накате биток подходит к прицельному шару в неравновесном состоянии скольжения с верхним вращением. Если равновесие сдвинуто в сторону поступательного движения, скользкий накат получается **КОРОТКИМ**, если в сторону вращения — **БУКСУЮЩИМ**. Короткий скользкий накат может быть как верхним, так и нижним. В первом случае наносят сильный удар чуть выше центра в расчете на то, что биток не успеет раскрутиться. Такой накат сокращенно называют **ЖЕСТКИМ**. Во втором случае наносят несильный удар

ниже центра битка в расчете на неполную раскрутку. Такой удар называют также коротким **НАКАТОМ НА ПОЛЗУНКЕ**. В отличие от короткого буксующий скользящий накат может быть только верхним. При этом наносится достаточно сильный удар как можно выше центра битка. Таким образом, скользящий накат допускает самое разное сочетание энергии остаточного поступательного и вращательного движения. На жестком накате можно, допустим, выполнить сильный лобовой удар с незначительной прокаткой битка вперед. В свою очередь, на буксующем лобовом накате биток сначала пробуксовывает на месте, а затем энергично прокатывается вперед.

Однако вне зависимости от разновидности наката при достаточно сильном ударе на резке биток отражается от прицельного шара с отскоком и по выпуклой дуге (см. рис. 15 и 29), что часто используется при **СЫГРЫВАНИИ БИТКА** в «Американке» («Свободной пирамиде») и «Московской пирамиде». Некоторые типичные примеры использования наката в пуле и русском бильярде представлены на рис. 16—20.

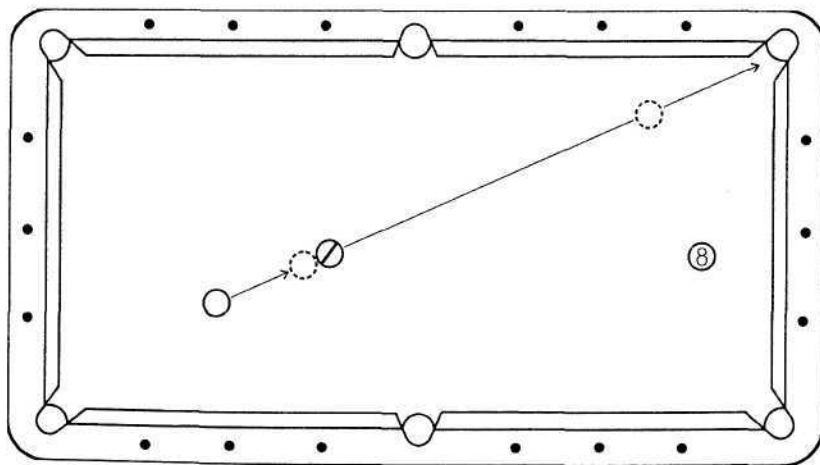


Рис. 16. **НАКАТ («Восьмерка»)**. Лобовой накат с выходом под восьмерку

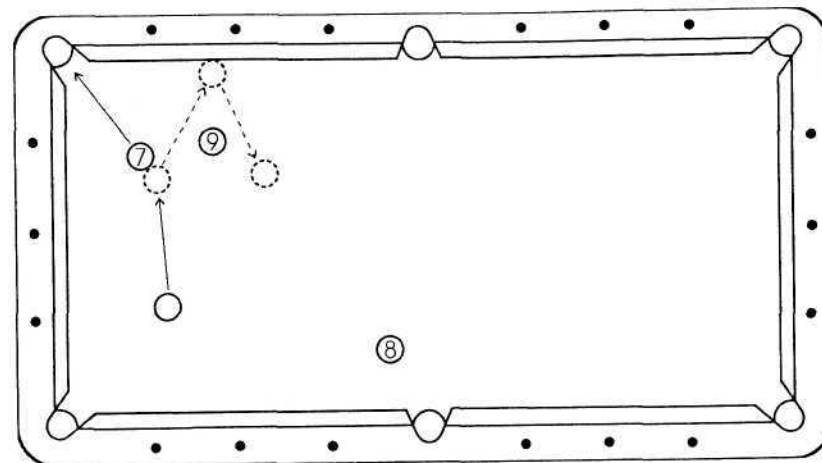


Рис. 17. **НАКАТ («Девятка»)**. Выход под восьмерку в обход девятки с использованием естественного угла прокатки

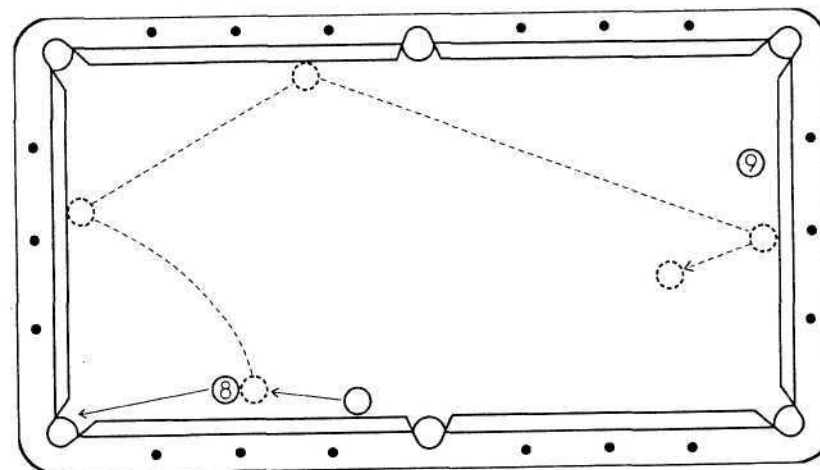


Рис. 18. **НАКАТ («Девятка»)**. Буксующий скользящий накат с отражением от трех бортов и выходом под девятку

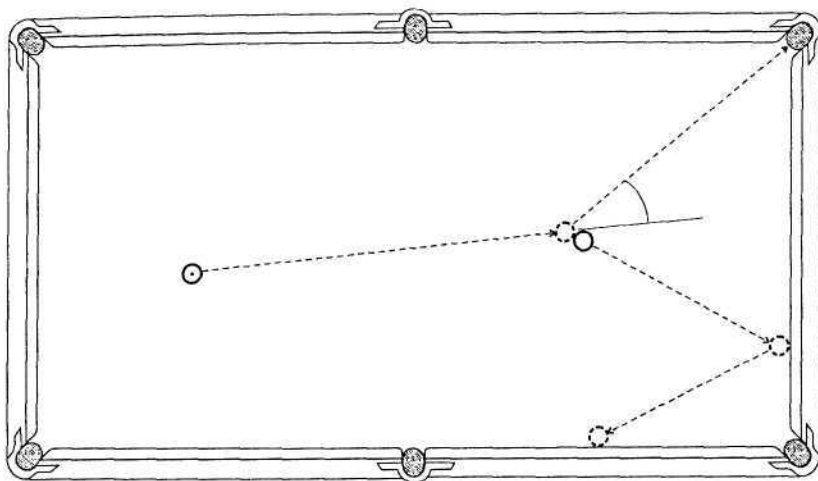


Рис. 19. НАКАТ («Московская пирамида»). Сыгрывание битка по отыгрышу на тихом естественном накате (резка в полшара)

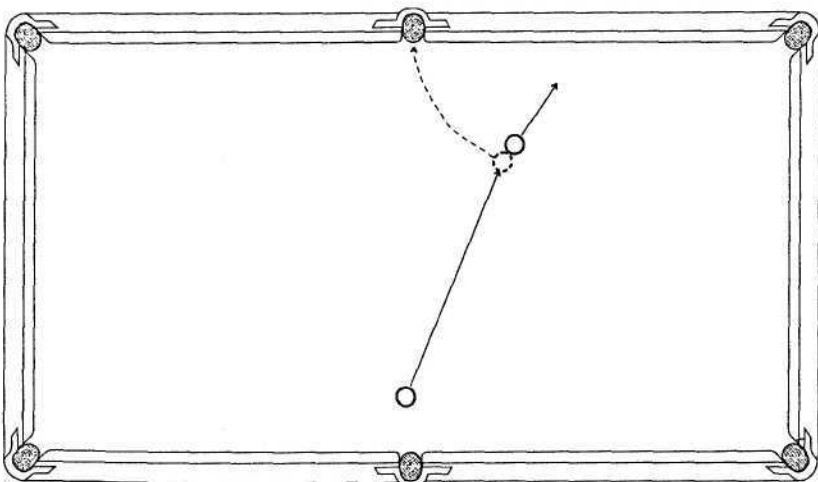


Рис. 20. НАКАТ («Московская пирамида»). Сыгрывание битка на естественном накате с отскоком

НАКАТ НА ПОЛЗУНКЕ — разновидность НИЖНЕГО НАКАТА, при выполнении которого наносится «глубокий» удар под самый низ битка (см. ПОЛЗУНОК).

НАКЛЕЙКА — приклеенный к торцу древка кия кусочек специально обработанной кожи, который непосредственно соприкасается с битком при выполнении удара. Наклейка позволяет наносить удары в различные участки битка и придавать ему наряду с поступательным движением самые различные вращения. Для этого она должна иметь правильную полусферическую форму и хорошо намеливаться (см. БИЛЬЯРДНЫЙ МЕЛ, КИКС). В настоящее время наклейки наряду с приспособлениями для их обработки и замены выпускаются многими специализированными фирмами. Профессионалы отдают предпочтение более твердым наклейкам. Диаметр наклейки варьируется в пределах 11—14 мм в зависимости от типа кия и разновидности игры и всегда совпадает с диаметром переднего торца кия. Для пула и русского бильярда он составляет в среднем 12—13 мм. Заслуга изобретения кожаной наклейки полусферической формы принадлежит великому французскому бильярдисту Франсуа Менго (1771 — 1847), которого по праву считают родоначальником современной техники бильярдной игры.

НАЧАЛО УДАРА — момент соприкосновения наклейки кия с битком.

НАЧАЛЬНЫЙ УДАР — специально оговоренная правилами процедура введения битка в игру (см. правила конкретных игр).

НЕПРАВИЛЬНОЕ РАЗБИТИЕ — нарушение специальных требований, относящихся лишь к выполнению начального удара (разбития) в конкретных лузных бильярдных играх (см. правила игр).

НИЖНИЙ НАКАТ — разновидность НАКАТА, при выполнении которого удар наносится ниже центра битка. В основе нижнего наката лежит явление РАСКРУТКИ (см.).

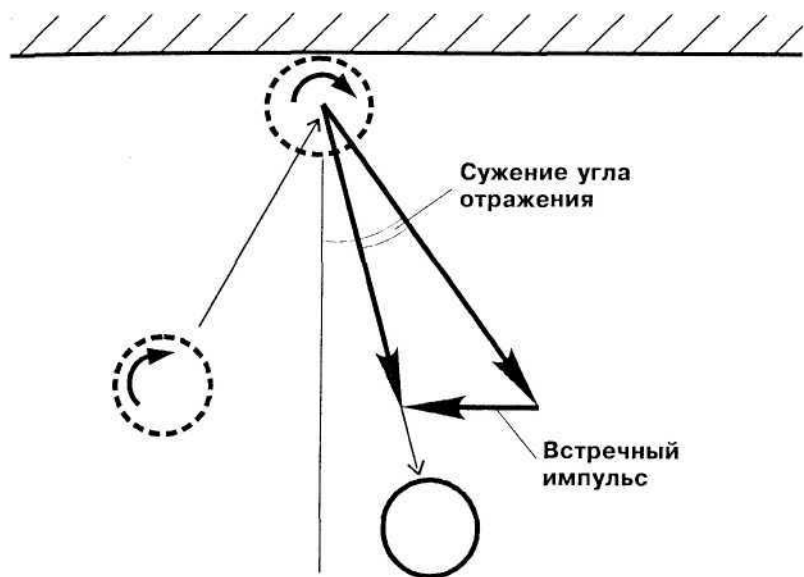


Рис. 21. ОБРАТНЫЙ ВИНТ. Отражение от борта

ОБРАТНЫЙ ВИНТ — разновидность БОКОВИКА (см. также ВИНТ, БОКОВИК и БЕГУЩИЙ ВИНТ). Используется прежде всего для сужения УГЛА ОТРАЖЕНИЯ бита от борта при выполнении выходов, отыгрышей и ударов от борта. Битку при этом придают боковое вращение в таком направлении, чтобы он за счет трения о бортовое сукно получил тормозящий импульс, гасящий продольную составляющую скорости (см. рис. 21). Тормозящий импульс тем больше, чем сильнее вращение и трение о борт. Соответственно, тем уже угол отражения. Сильный обратный винт может не только уменьшить, но и изменить угол отражения бита от борта на противоположный по знаку (отсюда и его название).

ПРИМЕЧАНИЕ. Угол отражения, так же как и для зеркала, отсчитывается от перпендикуляра. Поэтому угол между направлением движения отраженного бита и бортом становится, наоборот, шире.

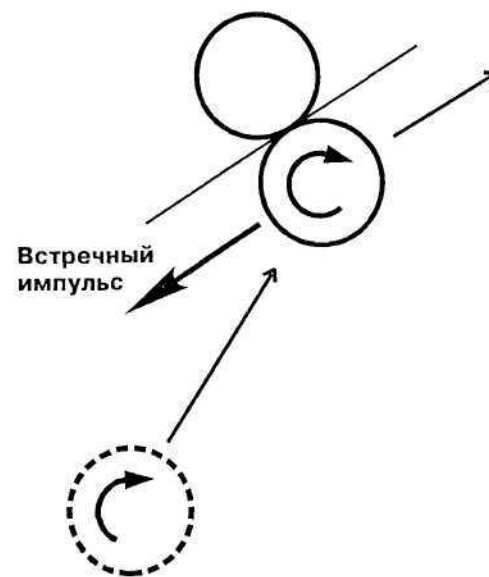


Рис. 22. ОБРАТНЫЙ ВИНТ. Соударение с прицельным шаром

Обратный винт широко используется также в русском бильярде при СЫГРЫВАНИИ БИТКА под углом к лузе, когда биток перед падением неизбежно задевает одну из губок. При этом в подавляющем большинстве случаев для ВВИНЧИВАНИЯ БИТКА в лузу за счет БЕГУЩЕГО ВИНТА промежуточное соударение бита с прицельным шаром должно произойти с ОБРАТНЫМ ВИНТОМ. Именно к этому игровому решению приводит большинство реальных позиций. В любом случае после соударения биток сохраняет приданное направление бокового вращения. Трение между шарами может лишь слегка притормозить его.

Особенности соударения с ОБРАТНЫМ ВИНТОМ обусловлены небольшим тормозящим импульсом в направлении касательной к точке соударения (см. рис. 22).

Трение между шарами относительно невелико, поэтому перечисленные ниже эффекты проявляются в гораз-

до меньшей степени, чем бортовые, однако их необходимо учитывать при выполнении многих ударов.

1. Обратный винт сужает УГОЛ ПРОКАТКИ при выполнении НАКАТА и УГОЛ ОТКАТА при выполнении ОТТЯЖКИ.

2. Обратный винт уменьшает протяженность ОТСКОКА и увеличивает крутизну дуги наката и оттяжки (см. рис. 29).

3. Обратный винт отбрасывает прицельный шар в сторону уменьшения УГЛА РЕЗКИ.

Некоторые типичные примеры использования обратного винта в пуле и русском бильярде показаны на рис. 23—26. При выполнении выходов и отыгрышей необходимо учитывать, что обратный винт уменьшает РАЗМЕР УДАРА.

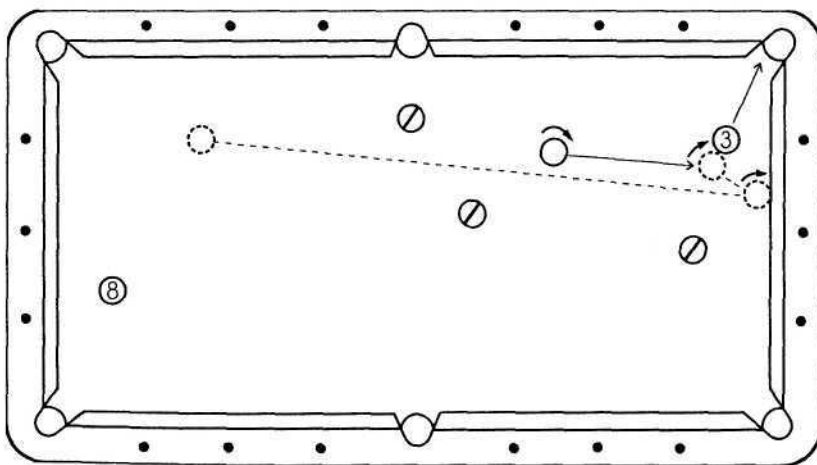


Рис. 23. ОБРАТНЫЙ ВИНТ («Восьмерка»). Сыгрывание тройки с проводкой битка между шарами и выходом под восьмерку

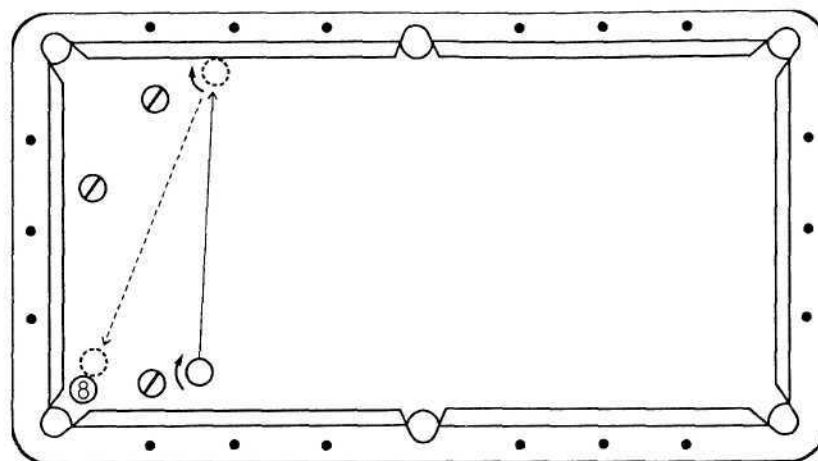


Рис. 24. ОБРАТНЫЙ ВИНТ («Восьмерка»). Сыгрывание восьмерки ударом от борта с обратным винтом

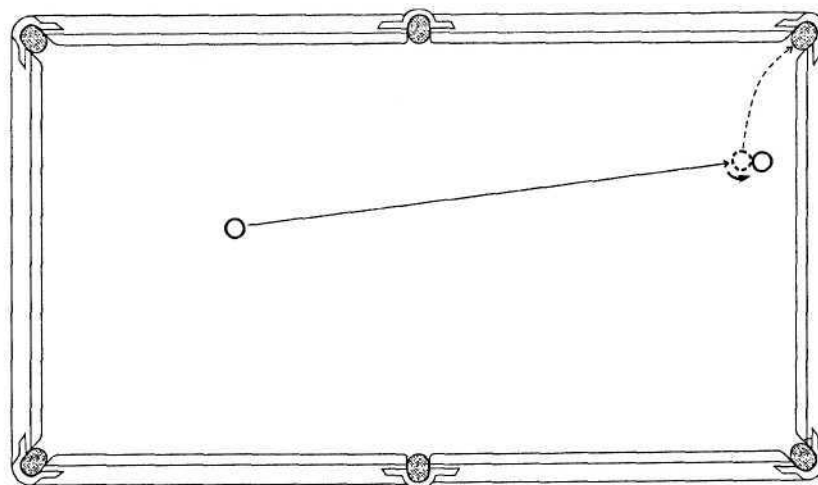


Рис. 25. ОБРАТНЫЙ ВИНТ («Американка»). Сыгрывание битка скользящим накатом с обратным винтом

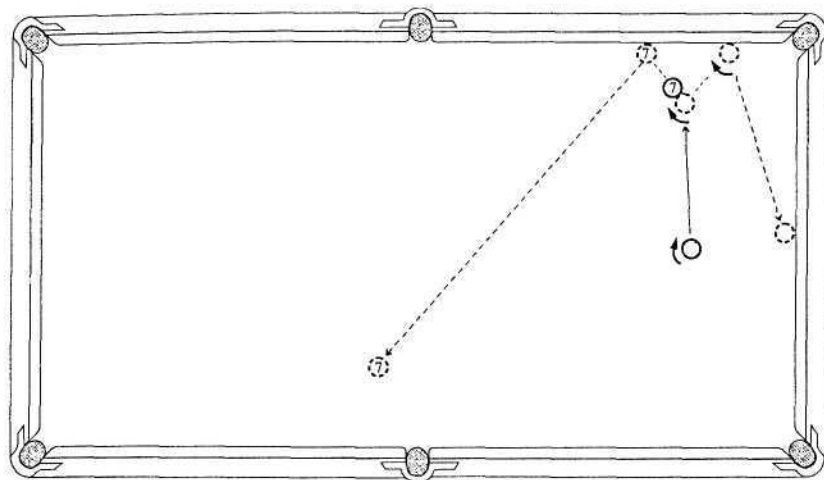


Рис. 26. ОБРАТНЫЙ ВИНТ («Русская пирамида»). Отыгрыш левым боковиком с наигрышем семерки

ОСТАНОВКА — удар, при котором биток останавливается сразу же после **ЛОБОВОГО СОУДАРЕНИЯ** с прицельным шаром. Для остановки необходимо, чтобы биток к моменту соударения сохранял лишь скользящее поступательное движение без верхнего и нижнего вращения. Таким образом, лобовая остановка — это не что иное, как лобовой **ПЛОСКИЙ УДАР** (см.). Следует различать жесткую и мягкую остановку.

При **ЖЕСТКОЙ** остановке наносится достаточно сильный удар чуть ниже центра битка в расчете на то, что за счет силы удара биток не успеет раскрутиться о сукно и вплоть до соударения сохранит скользящее поступательное движение. Прицельному шару при этом сообщается максимальная поступательная скорость. В русском бильярде жесткая остановка, как правило, используется при прямом ударе в угловую лузу, когда расстояние между битком и прицельным шаром не слишком велико.

При выполнении **МЯГКОЙ** остановки по битку наносится практически такой же удар, как и при оттяжке

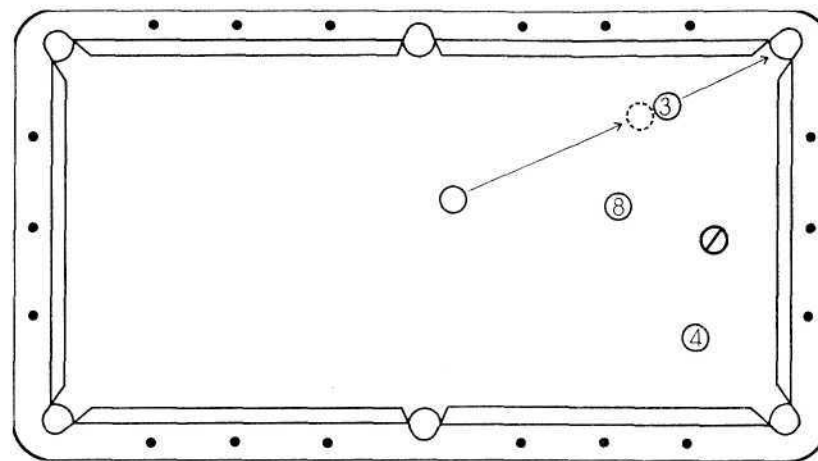


Рис. 27. ОСТАНОВКА («Восьмерка»). Сыгрывание тройки с остановкой и выходом под четверку

(с нижней подкруткой). Силу удара, однако, рассчитывают таким образом, чтобы за счет трения о сукно биток утратил приданную ему нижнюю подкрутку к моменту соударения с прицельным шаром, не раньше и не позже. Как правило, профессиональные игроки предпочитают мягкую остановку ударом под самый низ битка. Ее называют также остановкой на **ПОЛЗУНКЕ**, так как ей предшествует сильное торможение битка о сукно.

Особой разновидностью остановки является **ОСТАНОВКА НА ПОДКАТКЕ** (см.).

Остановка — один из основных технических приемов **КОНТРОЛЯ БИТКА**. Она используется как при выходе, так и при отыгрыше, когда необходимо остановить биток в месте соударения с прицельным шаром (см. рис. 27—28).

ОСТАНОВКА НА ПОДКАТКЕ — остановка битка на предельно тихом естественном лобовом накате, когда все поступательное движение передается прицельному шару, а оставшееся у битка вращение гасится за счет

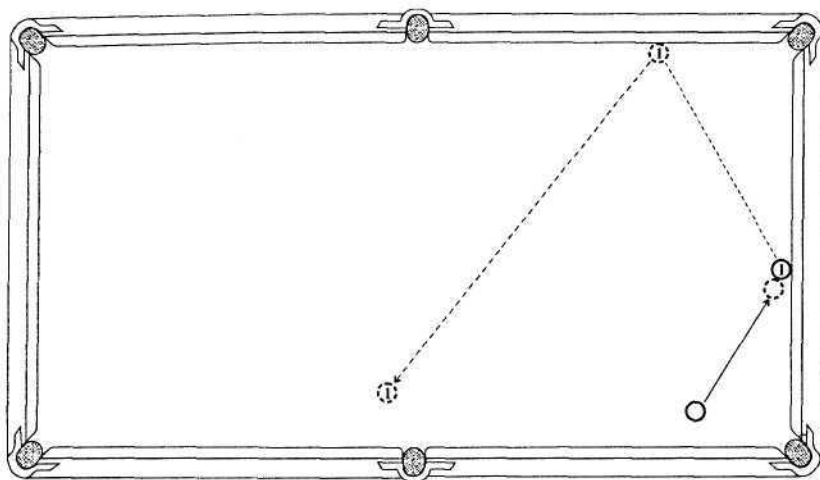


Рис. 28. ОСТАНОВКА («Русская пирамида»). Отыгрыш остановкой с постановкой битка на короткий борт

трения между шарами. Будучи наиболее простым способом остановки битка, часто используется в практической игре.

ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ — скользящее движение битка после соударения с прицельным шаром при выполнении удара на резке (см. рис. 29). Начальный участок остаточного скольжения носит название **ОТСКОК** (см.). Независимо от характера остаточного вращения, отскок происходит вдоль линии скольжения. Чем сильнее удар и чем тоньше резка, тем больше протяженность прямолинейного участка остаточного скольжения. Другими словами, тем сильнее отскок. При **ПЛОСКОМ УДАРЕ** биток продолжает прямолинейное движение строго вдоль линии скольжения. При **НАКАТЕ** биток сохраняет приданное верхнее вращение под углом к линии скольжения. В результате поперечной пробуксовки траектория искривляется и биток движется по выпуклой дуге. За счет трения о сукно движение неизбежно переходит в фи-

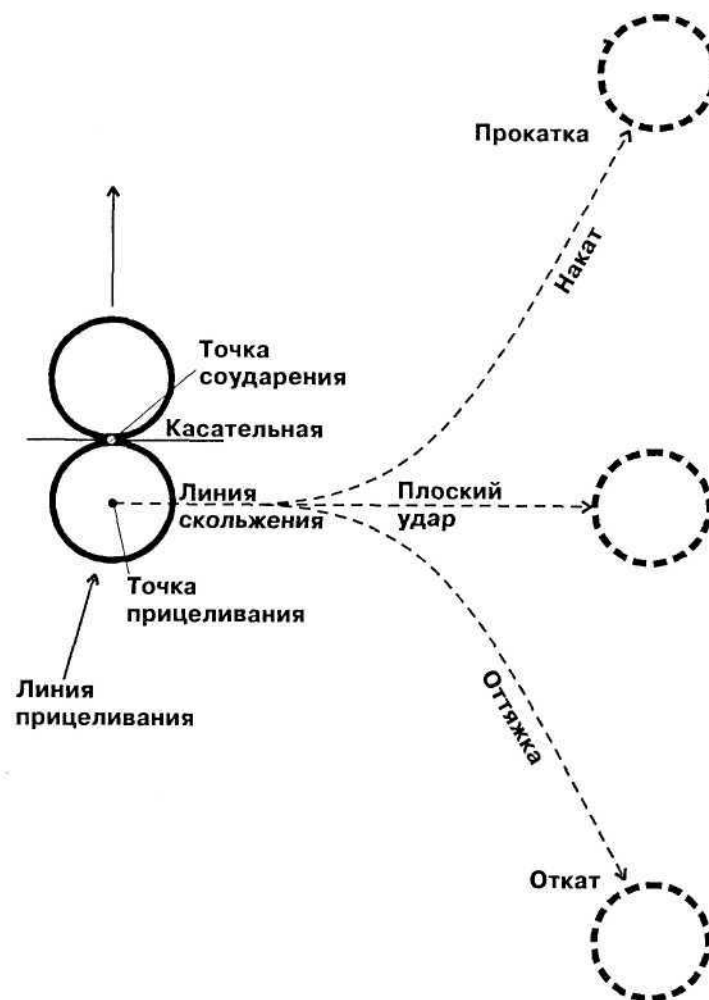


Рис. 29. ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ

нальное качение вперед — **ПРОКАТКУ**. Механизм искривления траектории при **ОТТЯЖКЕ** тот же самый. За счет сочетания остаточного скольжения с остаточным нижним вращением биток движется по вогнутой дуге, после чего движение переходит в финальное качение назад — **ОТКАТ**.

ОТДАЧА — обратное воздействие битка на кий при выполнении удара в полном соответствии с третьим законом Ньютона. Применительно к бильярдной игре его можно сформулировать так: сила воздействия кия на биток равна силе воздействия битка на кий. При выполнении сильного, но **ЖЕСТКОГО УДАРА** отдача через кий передается крепко сжимающей его руке. От этого дергается локоть, плечо. В итоге страдает точность.

ОТКАТ — естественное качение битка за счет остаточного нижнего вращения после соударения с прицельным шаром при выполнении **ОТТЯЖКИ**. Контролируемый откат является необходимым условием выхода и отыгрыша (см. также **УГОЛ ОТКАТА**).

ОТКРЫТОЕ РАЗБИТИЕ (пул) — специальное требование, относящееся лишь к начальному удару (разбитию) и предусматривающее обязательное доведение до борта, как минимум, четырех прицельных шаров или падение хотя бы одного в лузу.

ОТКРЫТЫЙ СТОЛ («Восьмерка») — начальная стадия игры в «Восьмерку», когда еще не выбраны группы шаров (сплошные или полосатые). При открытом столе действуют особые правила (см. правила игр).

ОТКРЫТЫЙ УПОР — наиболее простой и распространенный способ постановки опорной кисти (см. «Основы техники»). Используется прежде всего в тех случаях, когда требуется нанести удар без сильной подкрутки битка, а также при нанесении удара по отдаленным шарам.

ОТСКОК — начальный участок скользящего движения битка вдоль линии скольжения после соударения с прицельным шаром на резке. Чем сильнее удар и чем тоньше резка, тем большее расстояние проходит биток на отскоке. Отскок часто используют в русском биль-

ярде при сыгрывании битка в лузу. (См. также **ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ**, **ЛИНИЯ СКОЛЬЖЕНИЯ**.)

ОТТЯЖКА — скользящий нижний удар, при котором биток к моменту соударения с прицельным шаром сохраняет нижнее вращение. Наряду с **НАКАТОМ** и **ПЛОСКИМ УДАРОМ** оттяжка — один из основных технических приемов **КОНТРОЛЯ** и **УПРАВЛЕНИЯ БИТКОМ** (см. «Основы техники»). При выполнении оттяжки важно не допустить преждевременной **РАСКРУТКИ** битка. При сильной лобовой оттяжке биток сначала пробуксовывает на месте, а затем энергично откатывается назад. При ударе на резке биток отражается от прицельного шара по явно выраженной вогнутой дуге (рис. 29). Ее крутизна зависит от угла резки и от соотношения остаточного поступательного и вращательного движения. Оттяжка широко используется при выполнении самых различных выходов и отыгрышей, а также при **СЫГРЫВАНИИ БИТКА** в «Московской пирамиде», реже — в «Американке» («Свободной пирамиде») (см. рис. 30—31).

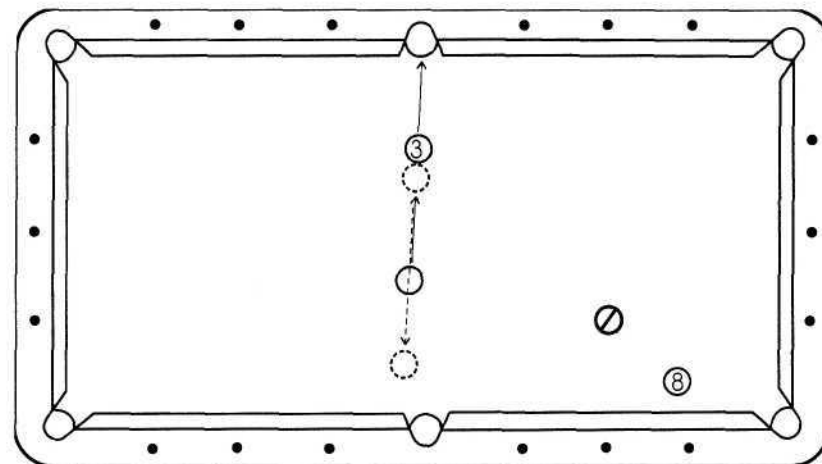


Рис. 30. **ОТТЯЖКА** («Восьмерка»). Сыгрывание тройки с выходом под восьмерку в угол

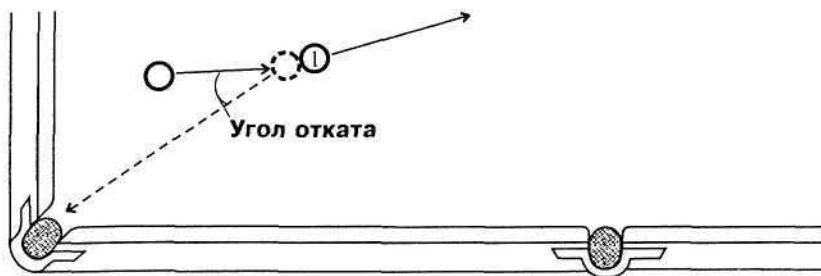


Рис. 31. ОТТЯЖКА («Московская пирамида»). Сыгрывание битка по отыгрышу оттяжкой в угол

ОТЫГРЫШ — позиционный удар, сводящий к минимуму шансы соперника на последующий результативный удар (см. также **УДАР ПО ОТЫГРЫШУ**). Отыгрыш может быть пассивным (вынужденным) и активным. Активный отыгрыш, как правило, сочетают с другими тактическими приемами, например **НАИГРЫШЕМ** или постановкой **МАСКИ** (рис. 14). При этом используют различные технические приемы **КОНТРОЛЯ БИТКА** и **ПРИЦЕЛЬНОГО ШАРА**.

ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ — важнейший элемент **ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ**. Она предусматривает принятие того или иного игрового решения с учетом положения всех шаров на игровой поверхности стола. Оценивая позицию, необходимо прежде всего определить, в каком месте следует остановить («поставить») биток после завершения удара (см. **КОНТРОЛЬ БИТКА**).

ОЧЕРЕДНОЙ ШАР (пул, снукер) — прицельный шар, с которым в соответствии с правилами игры должно состояться первое соударение (касание) битка. В указанном смысле используется также и более общий термин — **ЛЕГАЛЬНЫЙ ШАР**, например шар своей группы при игре в «Восьмерку».

ПАРТИОННЫЙ ШАР («Русская пирамида») — прицельный шар, правильное сыгрывание которого в лузу приносит победу в партии.

ПАТОВАЯ ПОЗИЦИЯ («Восьмерка», «Русская пирамида») — позиция, когда нанесение любого удара каждым из соперников приводит к неминуемому поражению в партии (см. правила игр).

ПЕРЕДНЯЯ ЛИНИЯ — линия, проходящая через переднюю отметку параллельно короткому борту. Передняя линия не является частью дома. Если центр шара располагается в точности на передней линии, то считается, что он находится вне дома.

ПЕРЕДНЯЯ ОТМЕТКА — точка на продольной линии стола, равноудаленная от центральной отметки и переднего борта

ПЕРЕСКОК (пул) — удар, при котором биток отрывается от игровой поверхности стола и перескакивает через маскирующий прицельный шар. Используется в пуле для выхода из маски. Способ выполнения *правильного* перескока оговорен правилами. Основное требование — нанесение удара приподнятым кием в верхнюю половину битка. Перескок основан на пружинящем упругом эффекте. Получив сверху ударный импульс от кия, а снизу практически такой же импульс от плиты, биток сжимается и подпрыгивает как мячик. Перескок, как правило, выполняется специальным облегченным кием и полностью расслабленной кистью с таким расчетом, чтобы под действием отдачи кий сразу же отскочил назад, не сталкиваясь повторно с подпрыгнувшим битком. Естественно, что это очень сложный технический прием, который нужно специально отрабатывать.

ПИРАМИДА — 1) начальная расстановка прицельных шаров в форме равностороннего треугольника с вершиной на задней отметке, используемая во многих лузных бильярдных играх; 2) термин, используемый в последнее время в России и за рубежом в качестве синонима русского бильярда.

ПЛОСКОЕ СОУДАРЕНИЕ — соударение битка с неподвижным прицельным шаром в случае, если биток к моменту соударения сохраняет лишь скользящее поступательное движение без верхнего и нижнего вращения. Плоское лобовое соударение приводит к остановке битка. При плоском соударении на резке (**ПЛОСКОМ УДАРЕ**) биток и прицельный шар расходятся под углом 90 градусов (см. **ПРАВИЛО ПЛОСКОГО СОУДАРЕНИЯ**).

ПЛОСКИЙ УДАР — скользящий нижний удар, при выполнении которого биток к моменту соударения сохраняет лишь скользящее поступательное движение без верхнего или нижнего вращения. Плоский удар обеспечивает **ПЛОСКОЕ СОУДАРЕНИЕ** битка с прицельным шаром. Он занимает промежуточное (нейтральное) положение между **НАКАТОМ** и **ОТТЯЖКОЙ**. Понятие плоского удара представляет собой, по существу, обобщение понятия лобового удара с **ОСТАНОВКОЙ** битка для случая удара на резке. С точки зрения техники нанесения удара по битку остановка и плоский удар выполняются совершенно одинаково. Так же как и при выполнении остановки, удар наносится ниже центра битка в расчете на то, что к моменту соударения биток за счет трения о сукно (см. **РАСКРУТКА**) утратит приданное ему нижнее вращение. Таким образом, лобовая остановка есть не что иное, как лобовой плоский удар. Подобно остановке, плоский удар может быть жестким и мягким. При плоском ударе действует **ПРАВИЛО ПЛОСКОГО СОУДАРЕНИЯ** (см.). Он применяется в случае, когда необходимо отразить биток от прицельного шара по прямой траектории (без дуги) в направлении касательной к точке соударения, то есть вдоль линии скольжения (см. рис. 29). Такая необходимость часто возникает в русском бильярде при сыгрывании битка в лузу или при нанесении сильного прицельного удара по отыгрышу с постановкой битка на борт и т. п. В пуле плоский

удар используется, в частности, при подбивке (разбивке) кластеров, а также в случаях, когда необходимо сыграть прицельный шар и предотвратить падение в лузу битка (см. рис. 32—35).

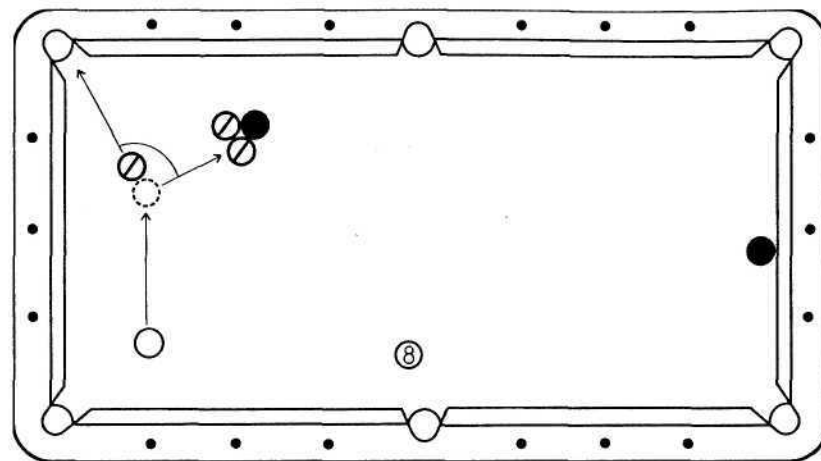


Рис. 32. **ПЛОСКИЙ УДАР** («Восьмерка»). Подбивка кластера на плоском ударе

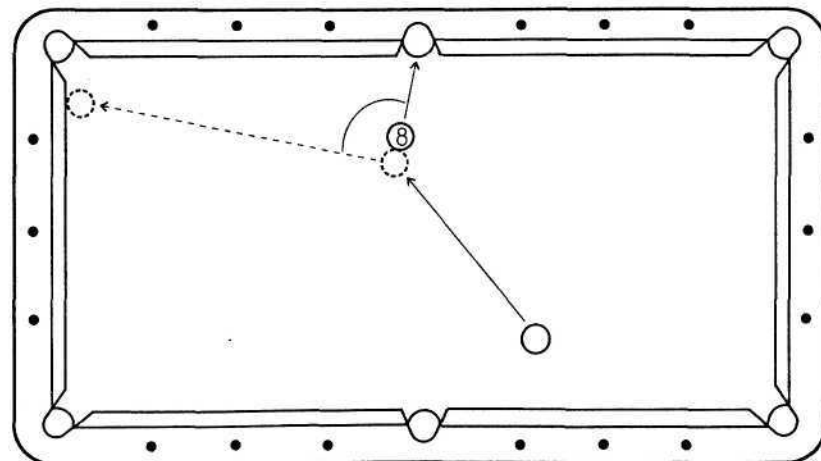


Рис. 33. **ПЛОСКИЙ УДАР** («Восьмерка»). Плоский удар предотвращает падение битка в угол

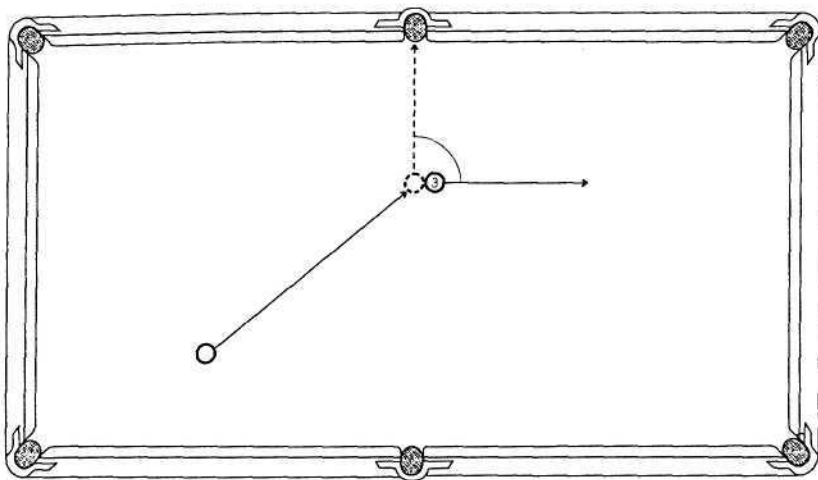


Рис. 34. ПЛОСКИЙ УДАР («Московская пирамида»). Сыгрывание битка в среднюю лузу

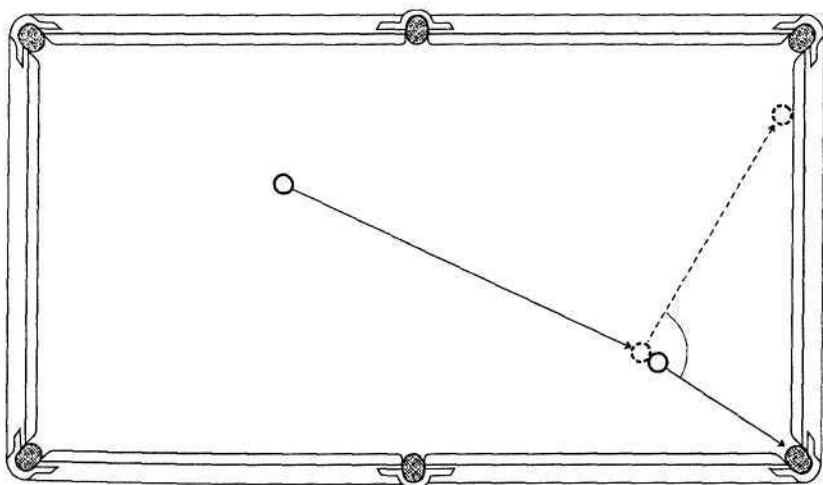


Рис. 35. ПЛОСКИЙ УДАР («Русская пирамида»). Сильный плоский удар по лузе с постановкой битка на короткий борт

ПОДБИВКА — разновидность НАИГРЫША, когда биток, направив прицельный шар в лузу, подбивает один или несколько прицельных шаров таким образом, чтобы они заняли позиции более удобные для продолжения СЕРИИ. Данный прием можно рассматривать также как частный случай КАРАМБОЛЯ. Подбивка очень часто применяется в пуле, снукере и «Американке» («Свободной пирамиде»). При игре в восьмерку ее используют для разрушения КЛАСТЕРОВ (см. рис. 32). Особенно велика ее роль в игре «14.1 с продолжением», так как только подбивка карамболом от пятнадцатого шара новой пирамиды из четырнадцати шаров позволяет продолжить свою серию. И по существу, вся партия строится в расчете именно на этот удар.

ПОДКРУТКА — придание битку вращения в заданном направлении (см. также ДЕЦЕНТРИРОВАННЫЙ УДАР). На придании битку наряду с поступательным движением самых различных вращений основана, по существу, вся техника контроля и управления битком (см. «Основы техники»).

ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА — совокупность тактических приемов (ПОЗИЦИОННЫХ УДАРОВ), призванных облегчить игру себе и затруднить игру сопернику. Позиционная игра строится таким образом, чтобы обеспечить себе вступление в игру в более выгодной (простой) позиции и, напротив, передать удар сопернику в невыгодной (сложной) позиции. В этом смысле бильярд больше всего похож на шахматы. Идея активной позиционной игры состоит в построении таких позиций, которые не дают сопернику возможности удовлетворительно отыгаться и вынуждают его либо нарушить правила, либо поставить биток в такое положение, откуда удобно начать свою серию результативных ударов. Возможности для позиционной игры в различных бильяр-

дных играх далеко не одинаковы. Соответственно, различен и набор используемых тактических приемов. Однако главное в любой позиционной игре — **ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ** и **КОНТРОЛЬ БИТКА**.

ПОЗИЦИОННЫЙ УДАР — тактический прием, цель которого — улучшение позиции в свою пользу. Результативные позиционные удары (например, **ВЫХОД**, **ПОДБИВКА**) позволяют в более выгодной позиции продолжить свою серию. Позиционные удары, не сопровождающиеся падением в лузу шара (например, **ОТЫГРЫШ**, **НАИГРЫШ**, **МАСКА**), рассчитаны на то, чтобы передать удар сопернику в более выгодной для себя и менее выгодной для него позиции.

ПОЛЗУНОК — скользящий удар с использованием тормозящего эффекта нижней подкрутки. При выполнении ползунка наносится «глубокий» удар под самый низ битка. Ползунки применяют обычно при ударе по отдаленному прицельному шару, когда необходимо снизить скорость битка к моменту соударения с прицельным шаром. Относится к категории сложных технических приемов из арсенала профессиональных мастеров.

ПОЛНАЯ ОСТАНОВКА — прекращение всякого движения шара, включая боковое вращение на месте (см. также **ЗАВЕРШЕНИЕ УДАРА**).

ПОПУТНЫЙ ВИНТ — см. **БЕГУЩИЙ ВИНТ**.

ПОСТАНОВКА ЗА ГУБУ — позиция, когда губа лузы не позволяет произвести **ПРЯМОЙ УДАР** битком: в русском бильярде — по любому прицельному шару, в пуле и снукере — по **ОЧЕРЕДНОМУ (ЛЕГАЛЬНОМУ)** шару.

ПОСТАНОВКА УДАРА — развитие устойчивого двигательного навыка правильного выполнения **УДАРНО-МАХОВОГО ДВИЖЕНИЯ**.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ НАРУШЕНИЯ (пул) — нарушения правил, совершенные одним и тем же игроком при выполнении первого удара в последовательных **ИГРОВЫХ ПОДХОДАХ**. Правила некоторых пуловских игр, в частности «Девятки», допускают не более трех последовательных нарушений.

ПОРУЧЕНЬ — не покрытая сукном верхняя часть борта.

ПРАВИЛО ПЛОСКОГО СОУДАРЕНИЯ — правило, согласно которому при плоском соударении на резке (когда биток к моменту соударения с неподвижным прицельным шаром сохраняет лишь скользящее поступательное движение без верхнего и нижнего вращения) биток и прицельный шар расходятся под углом 90 градусов (см. рис. 36). (См. также **УГОЛ РАСХОЖДЕНИЯ**.)

ПРИЦЕЛ — процедура определения **ТОЧКИ ПРИЦЕЛИВАНИЯ** и **ЛИНИИ ПРИЦЕЛИВАНИЯ** (см. «Основы техники»).

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШАР — любой шар на игровой поверхности стола, кроме битка.

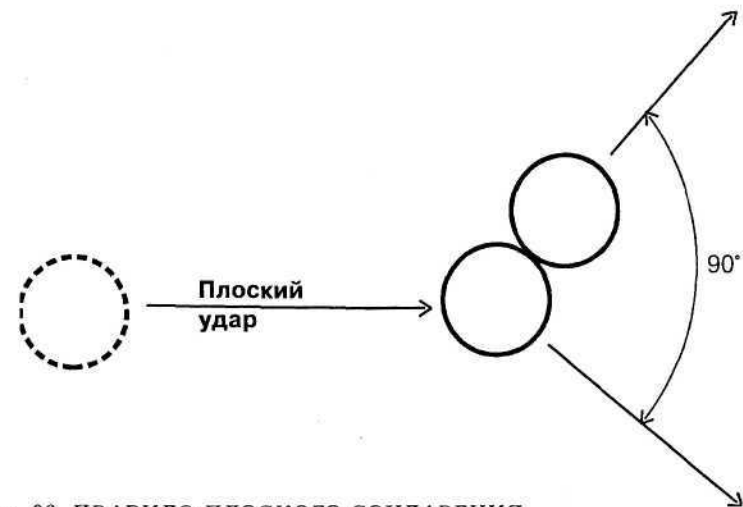


Рис. 36. ПРАВИЛО ПЛОСКОГО СОУДАРЕНИЯ

ПРОБУКСОВКА — разновидность скользящего движения битка по сукну (см. **СКОЛЬЖЕНИЕ**). По сравнению с равновесным **ЕСТЕСТВЕННЫМ КАЧЕНИЕМ** буксующий биток обладает избыточным вращением. Стремясь к равновесному состоянию, он приобретает недостающее поступательное движение за счет трения о сукно. В этом смысле пробуксовка представляет собой диаметрально противоположность **РАСКРУТКИ** (см.). Наряду с раскруткой явление пробуксовки лежит в основе всех без исключения технических приемов управления битком. При этом следует различать первичную и вторичную, а также продольную и поперечную пробуксовку. *Первичная* пробуксовка происходит до соударения с прицельным шаром, а *вторичная* — после. Продольная — в направлении поступательного движения битка, а поперечная — поперек этому направлению. Первичная *продольная* пробуксовка наблюдается при **БУКСУЮЩЕМ НАКАТЕ**, вторичная — при любом лобовом накате и лобовой оттяжке. Первичная *поперечная* пробуксовка наблюдается при выполнении **МАССЕ**, вторичная — при выполнении наката и оттяжки на резке (см. **ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ**). В отличие от продольной поперечная пробуксовка искривляет траекторию движения битка.

ПРОКАТ (русский бильярд) — сыгрывание битка в лузу тихим и умеренным естественным накатом на резке в полшара и толще (см. также **СКАТ**). Прокат, как правило, сочетают с бегущим или обратным винтом (в зависимости от позиции).

ПРОКАТКА — естественное качество битка вперед за счет остаточного верхнего вращения после соударения с прицельным шаром при выполнении **НАКАТА**. Контролируемая прокатка является необходимым условием выхода и отыгрыша. (См. также **УГОЛ ПРОКАТКИ**, **КОНТРОЛЬ БИТКА**, **РАЗМЕР УДАРА**, **ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ**.)

ПРОМАХ ПО ЛУЗЕ — неудачный прицельный удар по лузе. После промаха по лузе серия играющего заканчивается, однако штраф не налагается.

ПРОМАХ ПО ШАРУ (ШАРАМ) — неудачный удар, когда биток (1) не коснулся ни одного прицельного шара (русский бильярд) или (2) не коснулся (первым касанием) **ОЧЕРЕДНОГО (ЛЕГАЛЬНОГО)** шара (пул, снукер). За промах по шару налагается штраф, оговоренный правилами конкретных бильярдных игр.

ПРОПИХ — запрещенный удар, при котором чрезмерно затягивается время соприкосновения наклейки кия с битком. До настоящего времени нет единой трактовки пропиха. В пуле пропих трактуется как **ТОЛЧОК**, при котором **СОПРОВОЖДЕНИЕ** битка затягивается несоразмерно **УДАРНО-МАХОВОМУ ДВИЖЕНИЮ** руки. В русском бильярде пропих трактуется как затягивание контакта наклейки кия с битком вплоть до его соударения с прицельным шаром. Правила снукера допускают и ту и другую трактовку. (См. правила игр.)

ПРЯМОЙ УДАР (по лузе) — прицельный лобовой удар в сторону лузы, когда биток, прицельный шар и центр лузы расположены на одной прямой.

ПРЯМОЙ УДАР (по шару) — прямое попадание битка в прицельный шар по прямолинейной траектории без предварительного касания бортов и других прицельных шаров (см. **МАСКА**).

ПУЛ — разновидность лузного бильярда. Совокупность бильярдных игр на пуловском столе. К спортивному пулу относятся «Восьмерка», «Девятка» и «Прямой пул» («14.1 с продолжением»).

ПУШ-АУТ («Девятка») — перемещение битка без обязательного касания прицельных шаров или борта. Право на пуш-аут предоставляется только при игре в «Девят-

ку» и только один раз в партии при выполнении удара непосредственно после правильного разбития (см. правила игр).

РАЗГОН — начальный этап **УДАРНО-МАХОВОГО ДВИЖЕНИЯ** (см. «Основы техники»).

РАЗМЕР УДАРА — путь, пройденный битком до полной остановки. Умение регулировать **СИЛУ** и, соответственно, размер удара лежит в основе **КОНТРОЛЯ БИТКА**.

РАСКАТ — способность бильярдного стола (игровой поверхности, сукна и бортов) сохранять приданное шарам поступательное движение — **СКОЛЬЖЕНИЕ** и **ЕСТЕСТВЕННОЕ КАЧЕНИЕ**.

РАСКРУТКА — приобретение скользящим битком попутного верхнего вращения за счет трения о сукно (см. также **СКОЛЬЖЕНИЕ**, **ЕСТЕСТВЕННОЕ КАЧЕНИЕ**, **ПРОБУКСОВКА**). Трение стремится перевести неравновесное скольжение в равновесное естественное качение. Раскрутка происходит в том случае, если равновесие сдвинуто в сторону поступательного движения. В процессе раскрутки биток «жертвует» поступательным и «добирает» недостающее *попутное* вращательное движение. Облегчая выполнение **ЕСТЕСТВЕННОГО НАКАТА**, раскрутка существенно затрудняет **ОТТЯЖКУ**, **ПЛОСКИЙ УДАР** и **ЖЕСТКИЙ СКОЛЬЗЯЩИЙ НАКАТ**, особенно при большом расстоянии между шарами. Преждевременная раскрутка битка до соударения с прицельным шаром приводит к тому, что вместо лобовой оттяжки получается остановка, вместо остановки накат и даже накат вместо оттяжки. Для ее компенсации битку, во-первых, придают дополнительную нижнюю подкрутку и, во-вторых, наносят более сильный удар в расчете на то, что биток до соударения не успеет раскрутиться. Причем чем дальше отстоит прицельный шар, тем ниже и (или) сильнее следует нанести удар по битку (см. «Основы техники»). Вместе с

тем следует иметь в виду, что раскрутка может быть и полезной. Мастера часто используют ее при выполнении контролируемого **НАКАТА НА ПОЛЗУНКЕ**.

РЕЗКА — смещение **ТОЧКИ ПРИЦЕЛИВАНИЯ** в сторону от центра прицельного шара (см. «Основы техники»). Правильная резка — основа хорошей **КЛАДКИ**. В то же время от того, на какой резке играет прицельный шар, зависит возможность использования тех или иных технических и тактических приемов.

РЕЗКА В ПОЛШАРА — резка, при которой **ТОЧКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ** сдвинута на полшара в сторону от центра прицельного шара.

РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ УДАР — правильно выполненный удар, сопровождающийся падением шара в лузу и (или) набором очков (см. правила игр).

РОЗЫГРЫШ — процедура определения участника, вступающего в игру первым (см. правила игр).

РУССКИЙ БИЛЬЯРД — разновидность лузного бильярда. Совокупность лузных бильярдных игр на русском бильярдном столе с большими шарами и строгими лузами. К спортивному русскому бильярду относятся: «Русская пирамида», «Московская пирамида» и «Американка» («Свободная пирамида»). В последнее время на международной арене в качестве синонима русского бильярда используется термин «Пирамида».

СБОРНЫЙ КИЙ — кий, состоящий из нескольких (как правило, двух) частей, скрепленных между собой с помощью винтового соединения.

СЕКТОР (снукер) — полукруг, описанный в сторону **БАЛКИ**, с центром посередине **ЛИНИИ БАЛКИ** и радиусом 1/6 ширины игровой поверхности.

СЕРИЯ — последовательность РЕЗУЛЬТАТИВНЫХ УДАРОВ одного и того же игрока в одном и том же ИГРОВОМ ПОДХОДЕ.

СИЛА УДАРА — приданная битку начальная энергия и импульс движения. При прочих равных условиях (один и тот же биток, один и тот же кий, одна и та же техника ударно-махового движения) сила удара определяется конечной скоростью разгона кия к моменту столкновения наклейки с битком. От силы удара во многом зависит траектория движения битка после соударения с прицельным шаром или бортом. Сила определяет и РАЗМЕР УДАРА, что лежит в основе выполнения многих ударов с ВЫХОДОМ (см. «Основы техники») и вообще всех приемов КОНТРОЛЯ БИТКА.

СКАТ (русский бильярд) — сыгрывание битка в лузу тихим и умеренным естественным накатом на резке в полшара и тоньше (см. также ПРОКАТ). В последнем случае употребляют словосочетание *тонкий скат*. В отличие от начинающих мастера применяют тонкий скат крайне редко, предпочитая играть на прокате с обратным винтом. На резке в полшара скат и прокат совпадают (см. рис. 19).

СКОЛЬЖЕНИЕ — поступательное движение битка с проскальзыванием нижней точки по игровой поверхности стола (то есть скорость точки соприкосновения битка с сукном не равна нулю).

В отличие от ЕСТЕСТВЕННОГО КАЧЕНИЯ (см.) при скольжении нарушается естественное равновесие между поступательным движением и вращением. Если равновесие сдвинуто в сторону поступательного движения, начинается РАСКРУТКА, если в сторону вращения — ПРОБУКSOВКА. И в том и в другом случае трение о сукно стремится восстановить равновесие и перевести любое скользящее движение в естественное качение.

СКОЛЬЗЯЩИЙ УДАР — удар с сохранением СКОЛЬЖЕНИЯ битка по сукну вплоть до соударения с прицельным шаром. К скользящим ударам относятся, в частности, СКОЛЬЗЯЩИЙ НАКАТ, ПЛОСКИЙ УДАР и ОТТЯЖКА.

СКОЛЬЗЯЩИЙ НАКАТ — разновидность наката (см. НАКАТ).

СНУКЕР — 1) разновидность лузного бильярда (см. раздел «Снукер»), 2) МАСКА в снукере.

СОПРОВОЖДЕНИЕ — завершающий этап УДАРНО-МАХОВОГО ДВИЖЕНИЯ (см.).

СТОРОЖ — наигранный, но замаскированный прицельный шар, расположенный в непосредственной близости от лузы. Постановка сторожа и МАСКИ характерна для многих лузных бильярдных игр и является очень эффективным приемом ведения ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ (см. рис. 37).

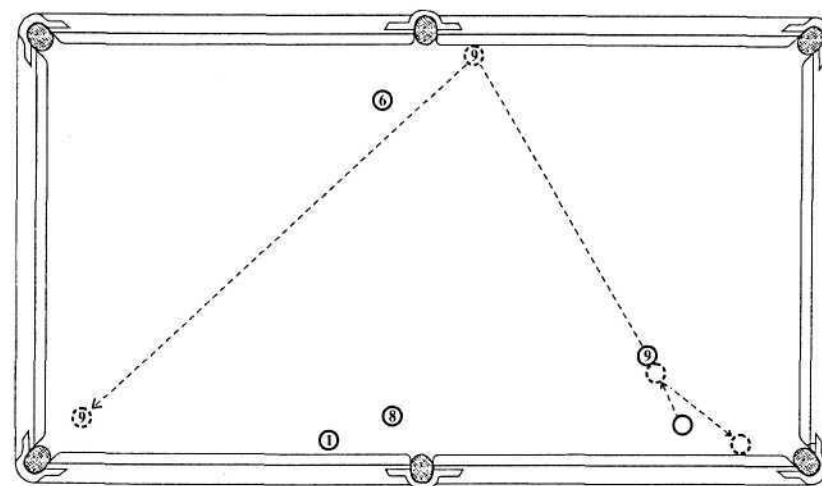


Рис. 37. СТОРОЖ («Русская пирамида»). Постановка сторожа с маскировкой битка за шарами

СЫГРАННЫЙ ШАР — шар, упавший в лузу в результате правильного удара.

СЫГРЫВАНИЕ БИТКА (русский бильярд) — удар, при котором биток после соударения с прицельным шаром падает в лузу. В отличие от пула, снукера, а также «Русской пирамиды», где падение в лузу битка рассматривается как нарушение, при игре в «Московскую пирамиду» и «Американку» («Свободную пирамиду») сыгрывание битка является результативным ударом. В «Московской пирамиде» сыгрывание битка, как правило, сочетают с отыгрышем (см. **УДАР ПО ОТЫГРЫШУ**), когда биток либо падает, либо останавливается у створа лузы. При этом используется весь арсенал технических приемов **КОНТРОЛЯ** и **УПРАВЛЕНИЯ БИТКОМ** — **НАКАТ**, **ПЛОСКИЙ УДАР**, **ОТТЯЖКА**, **БОКОВИК**, **ВОЛЧОК**, **СКАТ**, **ПРОКАТ** и многое другое (см. рис. 7, 11, 19, 20, 31, 34). Единых рекомендаций на этот счет не существует. Все зависит от позиции и взаимного расположения шаров. В «Американке» («Свободной пирамиде») чаще всего используют **СКОЛЬЗЯЩИЙ НАКАТ** с **ОБРАТНЫМ ВИНТОМ** (см. рис. 25). Силу удара при этом рассчитывают так, чтобы траектория («дуга») заворачивала в лузу.

ТОЛЧОК (пул) — см. **ПРОПИХ**.

ТОЧКА СОУДАРЕНИЯ — точка соприкосновения битка с прицельным шаром в момент соударения (см. «Основы техники»).

ТОЧКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ — воображаемое положение центра битка в момент соударения с прицельным шаром (см. также **ЛИНИЯ ПРИЦЕЛИВАНИЯ**).

ТОЧНОСТЬ УДАРА — придание битку движения в строго заданном направлении. Точность удара обеспечивается как тщательной подготовкой к удару — правиль-

ным **ПРИЦЕЛОМ**, устойчивой **ИГРОВОЙ СТОЙКОЙ**, надежным **КИСТЕВЫМ УПОРОМ** и легким хватом, так и самим **УДАРНО-МАХОВЫМ ДВИЖЕНИЕМ** (см. «Основы техники»). При этом наряду с плавным разгоном кия строго вдоль **ЛИНИИ ПРИЦЕЛИВАНИЯ** важно обеспечить устойчивое направление сопровождения кия на завершающем этапе ударно-махового движения вплоть до отделения битка от наклейки.

ТРЕУГОЛЬНИК — бильярдная принадлежность, используемая для расстановки шаров во многих лузных бильярдных играх.

ТУРНИК — толстая часть кия (на сборном кие доходит до винтового соединения).

УГОЛ ОТКАТА — угол между линией прицеливания (в направлении от точки прицеливания *назад* к центру битка) и направлением **ОТКАТА** (см. рис. 31). При лобовой оттяжке угол отката равен нулю.

УГОЛ ОТРАЖЕНИЯ (от борта) — угол между перпендикуляром к борту и направлением движения отраженного шара (см. рис. 1).

УГОЛ ПРОКАТКИ — угол между линией прицеливания (в направлении от центра битка *вперед* к точке прицеливания) и направлением **ПРОКАТКИ**. Для **ЕСТЕСТВЕННОГО НАКАТА** характерны **ЕСТЕСТВЕННЫЕ УГЛЫ ПРОКАТКИ** (см. рис. 15). Наибольший естественный угол прокатки (34 градуса) достигается на **РЕЗКЕ В ПОЛШАРА**.

УГОЛ РАСХОЖДЕНИЯ — угол между направлением движения прицельного шара и направлением движения битка после соударения. При **ПЛОСКОМ УДАРЕ** угол расхождения (угол резки плюс угол скольжения) всегда равен 90 градусам (см. **ПРАВИЛО ПЛОСКОГО СОУДАРЕНИЯ**).

При ЕСТЕСТВЕННОМ НАКАТЕ максимальный угол расхождения (угол резки плюс естественный угол прокатки) равен 64 градусам и достигается на РЕЗКЕ В ПОЛШАРА.

УГОЛ РЕЗКИ — угол между линией прицеливания (в направлении движения битка) и приданным направлением движения прицельного шара (см. рис. 39). При ЛОБОВОМ УДАРЕ угол резки равен нулю. На РЕЗКЕ В ПОЛШАРА — 30 градусов. На ПРЕДЕЛЬНОЙ РЕЗКЕ — почти 90 градусов.

УГОЛ СКОЛЬЖЕНИЯ — угол между ЛИНЕЙЕЙ ПРИЦЕЛИВАНИЯ и ЛИНЕЙЕЙ СКОЛЬЖЕНИЯ (см. рис. 29). Его можно трактовать также и как угол между направлением движения битка до соударения и направлением отскока. Этим часто пользуются в русском бильярде при сыгрывании битка в лузу. (См. также ОТСКОК, ОСТАТОЧНОЕСКОЛЬЖЕНИЕ.)

УДАР (в бильярде) — к сожалению, весьма расплывчатый и многозначный, но глубоко укоренившийся и устоявшийся бильярдный термин, под которым понимают как само столкновение кия с битком, так и предшествующее ему маховое движение руки, а также все то, что происходит вследствие этого на игровой поверхности стола. Таким образом, точный смысл, который вкладывают в слово «удар», можно выявить только из контекста. Вот несколько основных значений этого термина: 1) удар = ударно-маховое движение (см. ПОСТАНОВКА УДАРА, ЖЕСТКИЙ УДАР, МЯГКИЙ УДАР); 2) удар = столкновение кия с битком (см. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УДАР, ДЕЦЕНТРИРОВАННЫЙ УДАР, КИКС, НАЧАЛО УДАРА); 3) удар = столкновение битка с прицельным шаром (см. ЛОБОВОЙ УДАР, УДАР НА РЕЗКЕ, УДАР В РАЗРЕЗ); 4) удар = возникшее в результате столкновения кия с битком движение шаров по игровой поверхности стола вплоть до их полной остановки, падения в лузу или выскакивания за борт (см. ЗА-

ВЕРШЕНИЕ УДАРА, РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ УДАР); 5) удар = технический прием (см. ПЛОСКИЙ УДАР, ОТТЯЖКА, КАРАМБОЛЬ и др.); 6) удар = тактический прием (см. ПОЗИЦИОННЫЙ УДАР, УДАР ПО ОТЫГРЫШУ, ВЫХОД, ПОДБИВКА и др.).

УДАР ВРАЗРЕЗ — одновременное касание битком двух прицельных шаров. Правилами пула допускается удар вразрез по ОЧЕРЕДНОМУ (ЛЕГАЛЬНОМУ) и не очередному шару.

УДАР НА ПРЕДЕЛЬНОЙ РЕЗКЕ — удар на чрезвычайно тонкой РЕЗКЕ, когда биток едва касается прицельного шара.

УДАР НА РЕЗКЕ — см. РЕЗКА.

УДАРНО-МАХОВОЕ ДВИЖЕНИЕ — скоординированное во времени и пространстве движение руки (плеча, предплечья и кисти) при выполнении технически правильного удара по битку (см. «Основы техники»). Представляя собой целостное движение, оно, однако, складывается из трех взаимосвязанных этапов: разгон, хлест и сопровождение. На этапе РАЗГОНА рука сообщает кию поступательное движение вперед, разгоняет его до необходимой скорости, придает ему необходимую кинетическую энергию. На этапе ХЛЕСТА разогнанный кий входит в соприкосновение с неподвижным битком. Хлест обеспечивает амортизацию отдачи и плавный переход от разгона кия к разгону битка (мягкость удара). На этапе СОПРОВОЖДЕНИЯ происходит разгон битка до заданной скорости, придание ему заданного движения. Именно к этому сводится вся предшествующая подготовка к удару и само ударно-маховое движение в целом.

УДАР ОТ БОРТА (БОРТОВ) — удар, при котором биток вначале ударяется о борт, а затем в прицельный шар. В пуле и снукере этот удар используется главным образом в случаях, когда невозможен ПРЯМОЙ УДАР по очередно-

му прицельному шару, то есть когда поставлена МАСКА. При выполнении удара от бортов рекомендуется пользоваться БРИЛЛИАНТОВОЙ СИСТЕМОЙ. В русском бильярде удар от борта (называемый также «абриколь») используется при СЫГРЫВАНИИ БИТКА в некоторых позициях, когда сыграть напрямую невозможно, а также при отыгрыше. Для изменения УГЛА ОТРАЖЕНИЯ от борта используют БЕГУЩИЙ и ОБРАТНЫЙ ВИНТ, а также регулируют силу удара с учетом БОРТОВОГО ЭФФЕКТА.

УДАР ОТ ШАРА (ШАРОВ) — разновидность КОМБИНАЦИОННОГО УДАРА, когда биток направляет прицельный шар в лузу после соударения с другим прицельным шаром (см. также КАРАМБОЛЬ).

УДАР ПО ОТЫГРЫШУ (пул) — тактический прием позиционной игры в некоторых пуловских играх, например в «Восьмерке», когда игрок, объявив ОТЫГРЫШ (по правилам пула!), забивает прицельный шар и передает удар сопернику в невыгодной для него позиции (см. рис. 38).

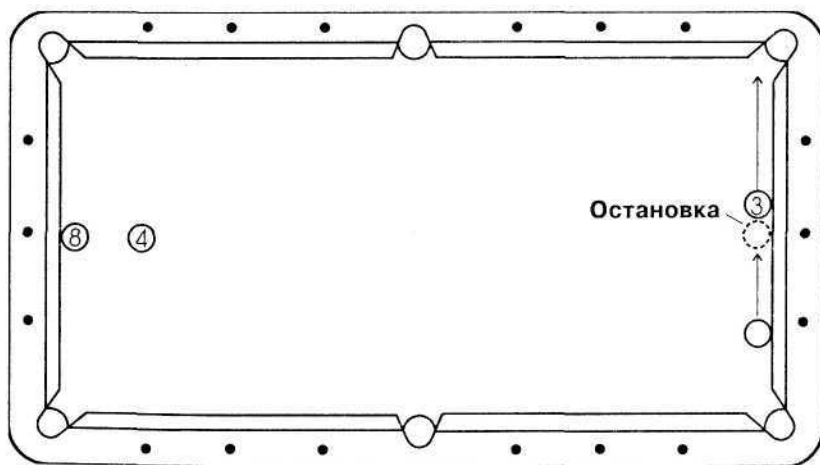


Рис. 38. УДАР ПО ОТЫГРЫШУ («Восьмерка»). После объявления отыгрыша и сыгрывания тройки с постановкой маски удар переходит к сопернику

УДАР ПО ОТЫГРЫШУ (русский бильярд) — один из основных приемов игры в русском бильярде, когда игрок, не будучи уверенным в результате удара, сочетает прицельный удар по лузе с отыгрышем. В случае падения шара в лузу он продолжает игру, в случае промаха удар переходит к сопернику. На ударах по отыгрышу практически целиком строится игра в «Московскую пирамиду». Этот прием часто используют в «Русской пирамиде», реже — в «Американке» («Свободной пирамиде») (см. рис. 6, 7, 31).

УДАР С РУКИ (пул) — нанесение удара битком с любого места на игровой поверхности стола по любому прицельному шару после нарушения соперником правил игры.

УДАР С РУКИ ИЗ ДОМА — нанесение удара битком с любого места в доме по шарам, расположенным вне дома (см. правила игр).

УДАР С РУКИ ИЗ СЕКТОРА (снукер) — нанесение удара битком с любого места в СЕКТОРЕ, включая его границу, по любому очередному шару.

УПРАВЛЕНИЕ БИТКОМ — совокупность технических приемов, позволяющих изменить траекторию, направление и характер движения битка до или после соударения с прицельным шаром или бортом. В сочетании с КОНТРОЛЕМ битка составляет основу ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ.

УПРУГИЙ БОРТ — покрытая сукном резина, закрепленная на внутренней стороне бортов (поручней). Упругие борта образуют периметр игровой поверхности стола.

ФОЛ — нарушение правил игры, предусматривающее наложение штрафа. Вид штрафа оговаривается в особых правилах для каждой конкретной игры.

ФУКСОВЫЙ ШАР — шар, упавший в лузу неподвижно. В играх, предусматривающих заказ, все фуксовые шары считаются неправильно сыгранными, и право удара переходит к сопернику. В играх без заказа фуксовые шары засчитываются и игрок продолжает свою серию (см. правила игр).

ХВАТ — способ держания кия в руке при выполнении ударно-махового движения (см. «Основы техники»).

ХЛЕСТ — промежуточный этап **УДАРНО-МАХОВОГО ДВИЖЕНИЯ** (см. «Основы техники»).

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ — линия, проходящая через центральную отметку параллельно короткому борту.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ОТМЕТКА — точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УДАР — удар в центр битка без придания подкрутки. Центральный удар настоятельно рекомендуется начинающим на начальной стадии отработки правильного прицела и **УДАРНО-МАХОВОГО ДВИЖЕНИЯ**.

ШАР-ПРИЗРАК — воображаемое положение битка в момент соударения с прицельным шаром.

ЭФФЕ — см. **БОКОВИК**.

ОСНОВЫ ТЕХНИКИ И ТАКТИКИ

Предлагаемые вниманию читателя начальные сведения по технике бильярдной игры рассчитаны прежде всего на начинающих и любителей, желающих самостоятельно освоить основные технические и некоторые тактические приемы. Они базируются на современных и общепризнанных методических рекомендациях ведущих мастеров. Несмотря на широкое разнообразие бильярдных игр, изложенные ниже основы техники в равной степени присущи всем без исключения видам. Изложение ведется на примере американского лузного бильярда (пула). Это объясняется не только желанием познакомить любителей с техникой и тактикой именно этой, до недавнего времени известной лишь по отрывкам из американских кинофильмов, но приобретающей все большее распространение в России и в мире разновидностью лузного бильярда. Дело в том, что именно по пулу имеется обширная учебная и методическая литература, практически неизвестная отечественному читателю. Эти методические разработки полезно использовать при освоении любой бильярдной игры, будь то пул, снукер или русский бильярд. Опыт последнего времени показывает, что на крупных международных соревнованиях по русскому би-

льярду (пирамиде) успех сопутствует молодым игрокам, хорошо знакомым с техникой и тактикой пула. Все направления мирового бильярда в той или иной степени дополняют друг друга.

Наряду с зарубежной литературой использованы и собственные наработки автора, положенные в основу курса бильярда в Российской государственной академии физической культуры. Подытожены также и мои многолетние наблюдения за игрой ведущих мастеров русского бильярда на чемпионатах мира и России в качестве судьи международной категории. При подготовке второго, обновленного и переработанного, издания «Азбуки бильярда» настоящая глава была существенно дополнена и расширена.

При изложении использована современная бильярдная терминология. В необходимых случаях следует обращаться к разделу «Азбука современного бильярда».

ПРИМЕЧАНИЕ. *Для бильярдистов, играющих левой рукой, все нижеследующие рекомендации следует понимать в зеркальном отображении.*

1. ПОДГОТОВКА К УДАРУ

В любом деле важна система, которая предусматривает вполне определенный порядок действий. Например, боевой командир действует по следующей проверенной схеме: оценивает обстановку, принимает решение и отдает приказ. Скрестив кии с соперником за бильярдным столом, вы тоже должны действовать в определенной последовательности: во-первых, нужно оценить позицию на столе, во-вторых, принять игровое решение и, в-третьих, подготовиться в удару. Подготовка к прицельному удару, в свою очередь, предусматривает: выбор точки прицеливания и исходного положения кия, подход к столу и занятие устойчивой игровой стойки, легкий хват кия

и постановку надежного упора, правильный прицел и разминочные маховые движения. Следует особо подчеркнуть, что к любому, даже самому простому, удару следует готовиться одинаково тщательно, действуя каждый раз по одной и той же схеме. Напоминаем также, что перед каждым ударом необходимо мелить наклейку кия во избежание кикса.

1.1. Выбор точки прицеливания

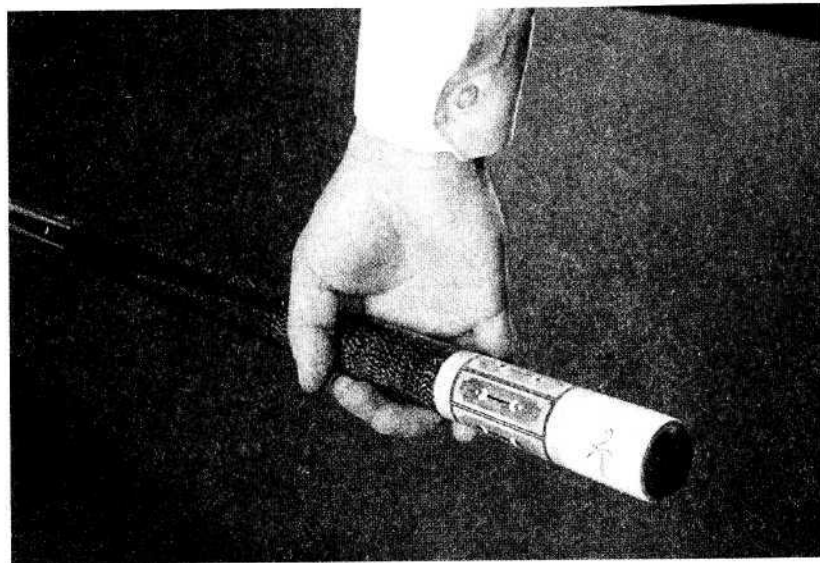
Подготовка к любому удару начинается с выбора точки прицеливания. Ниже мы уточним это понятие, а пока будем понимать под этим точку на игровой поверхности, куда следует направить биток. Действительно, без выбора точки прицеливания нельзя занимать игровую стойку, ведь центр битка и точка прицеливания определяют направление удара, а следовательно, и исходное положение кия.

1.2. Игровая стойка

Игровая стойка должна обеспечивать равновесие, устойчивость и свободу ударно-махового движения. Поднесите наклейку кия почти вплотную к битку и расположите в одной вертикальной плоскости три точки — подбородок, биток и точку прицеливания. Развернитесь вправо так, чтобы правый носок располагался непосредственно под кием, а левый — чуть левее линии кия. При этом между кием и туловищем образуется зазор величиной 10—15 см, обеспечивающий свободу движений. Равномерно распределите вес тела между правой и левой ногой. Расположите опорную кисть левой руки на расстоянии 18—25 см от битка и наклонитесь вперед. Держите кий так, чтобы кисть правой руки располагалась непосредственно под поднятым локтем. Лучше всего, когда при нанесении удара кисть оказывается на 3—5 см впереди локтя, но ни в коем случае не сзади (см. илл. 1).



Илл. 1



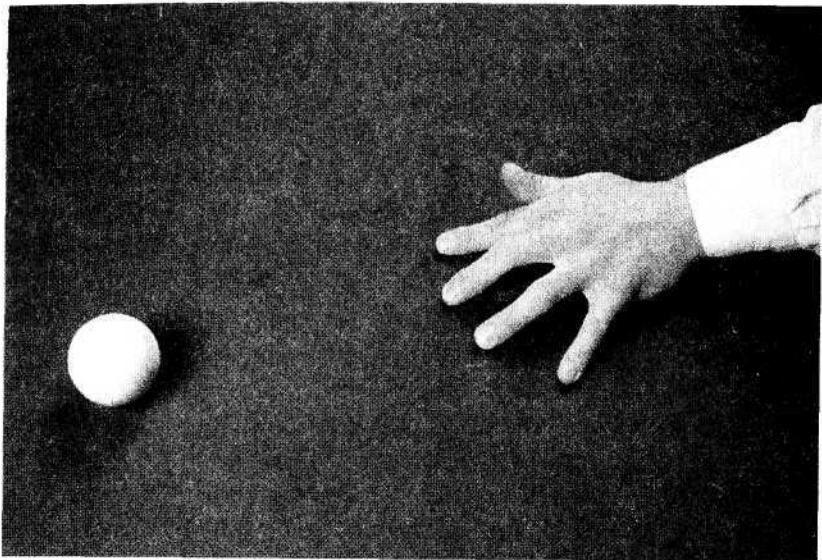
Илл. 2

1.3. Хват

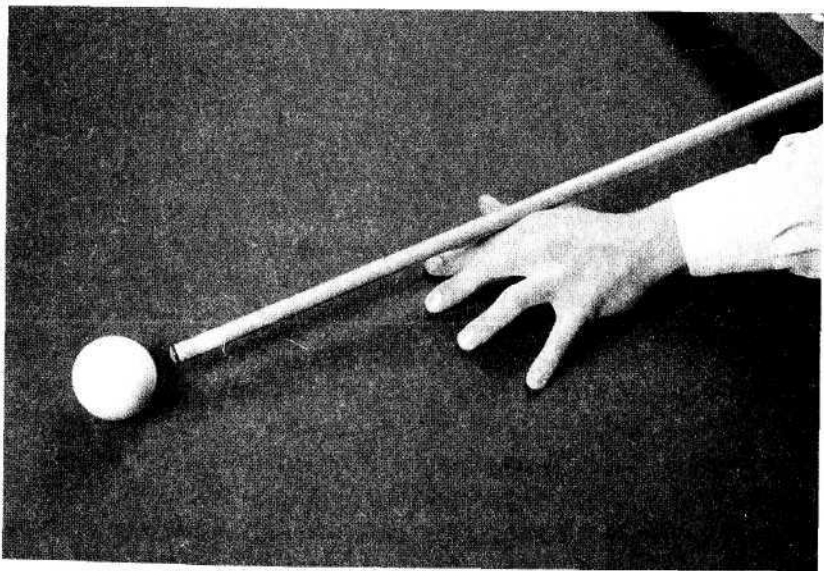
Выше было сказано, в каком месте держать кий. Теперь несколько слов о том, *как* держать кий. Держать кий следует без напряжения с помощью большого и трех первых пальцев правой руки (см. илл. 2), при этом кий не должен касаться ладони. Важно сохранять легкий хват на протяжении всей игры. Слишком сильное сжатие кия при нанесении удара по битку является распространенной ошибкой, которая не только сказывается на точности, но и не позволяет выполнить целый ряд основополагающих технических приемов, предусматривающих передачу битку сильной подкрутки.

1.4. Кистевой упор

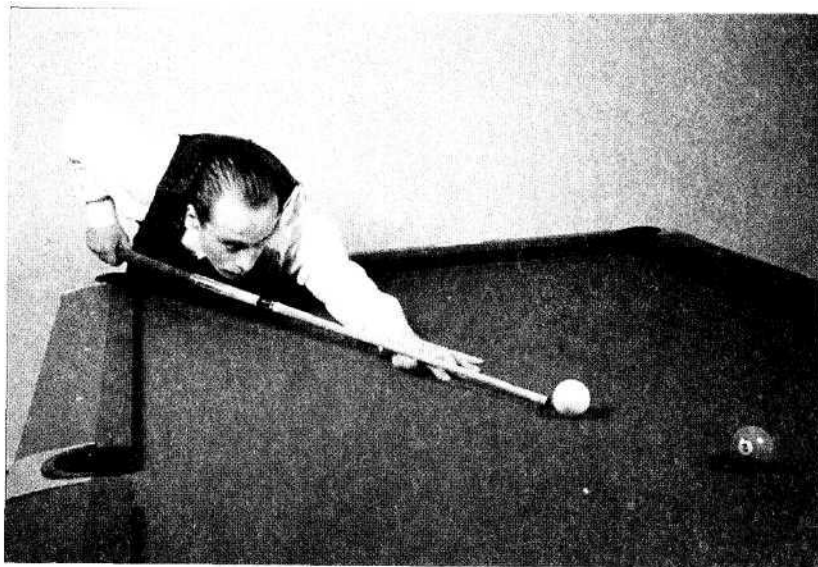
Для нанесения точного удара чрезвычайно важен надежный **КИСТЕВОЙ УПОР** для кия. Постановка руки должна быть естественной и в то же время задавать кию устойчивое направление. Различают два основных



Илл. 3

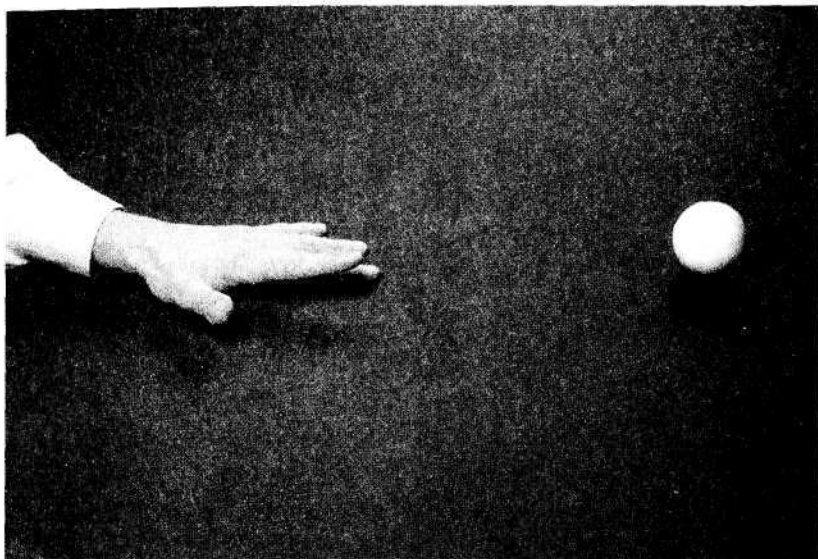


Илл. 4



Илл. 5

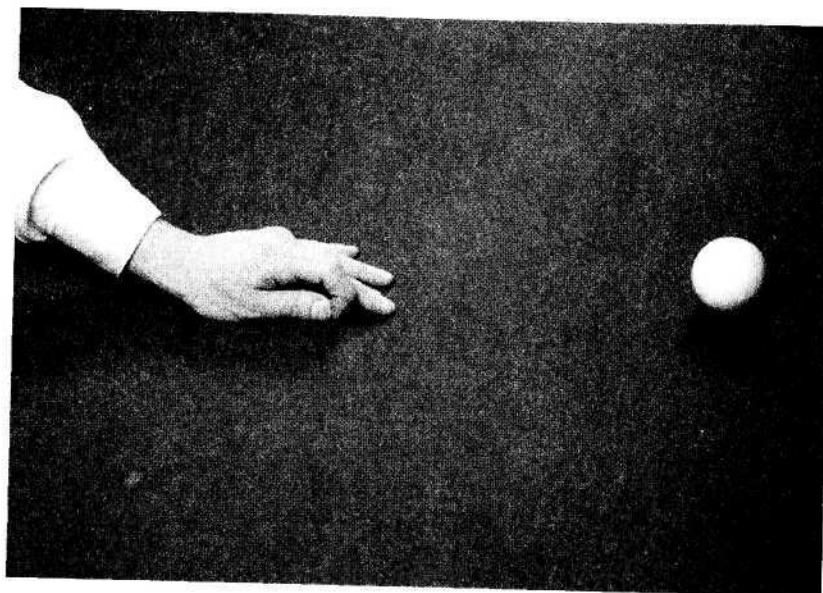
упора — открытый и закрытый. При постановке **ОТКРЫТОГО УПОРА** кисть руки следует положить плашмя на стол, придать ей слегка выпуклую форму и прижать большой палец к указательному, образуя V-образный изгиб (см. илл. 3). Этот изгиб и служит центром упора (см. илл. 4). Высота упора определяется как расстояние от центра упора до игровой поверхности стола. Для увеличения высоты упора пальцы нужно потянуть на себя, а для уменьшения — вытянуть вперед. Таким образом, можно уверенно наносить удары в верхнюю, среднюю или нижнюю часть битка. На начальном этапе освоения техники игры, когда основное внимание следует сосредоточить на точности и умении регулировать силу удара, начинающему следует подобрать высоту упора таким образом, чтобы удар пришелся в центр битка, т. е. чтобы удар получился **ЦЕНТРАЛЬНЫМ**. **РАЗМЕР УПОРА** определяется как расстояние между битком и центром упора. Он составляет в среднем 18—25 см.



Илл. 6

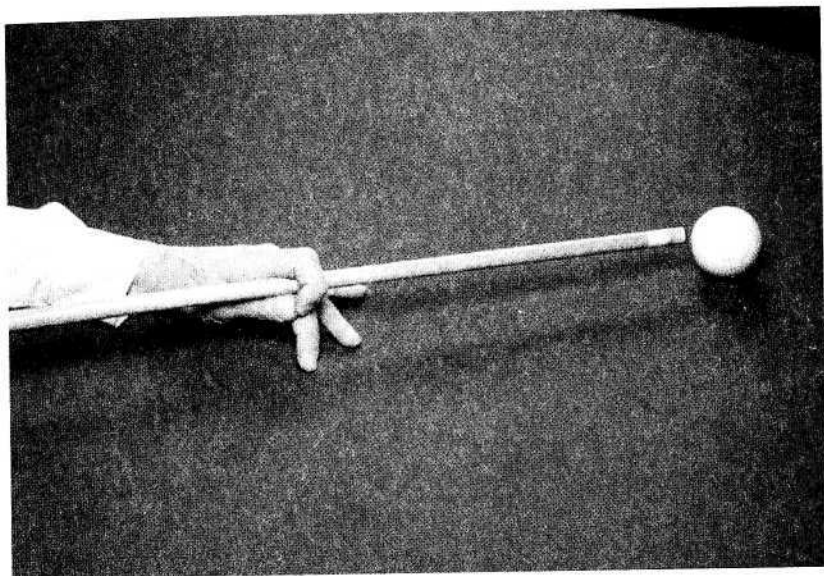
Опытные мастера применяют открытый упор при выполнении ударов, не требующих сильной подкрутки бита. Очень важно использовать открытый упор при нанесении удара по отдаленным шарам, когда придется вытягиваться и располагать опорную кисть на расстоянии более 30 см от бита (см. илл. 5).

По мере совершенствования техники возникнет необходимость разучить удары по другим участкам бита, расположенным выше, ниже, левее, правее и т. д. Следует отметить, что при сильном **ДЕЦЕНТРИРОВАННОМ УДАРЕ** становится труднее сохранить не только устойчивый контакт наклейки с битком, но и устойчивое направление сопровождения. В этих случаях рекомендуется использовать так называемый закрытый упор. Для постановки **ЗАКРЫТОГО УПОРА** положите опорную кисть ладонью на стол, прочно оперев нижнюю часть ладони (см. илл. 6). Согните указательный палец так, чтобы его конец касался большого пальца (см. илл. 7). Используя

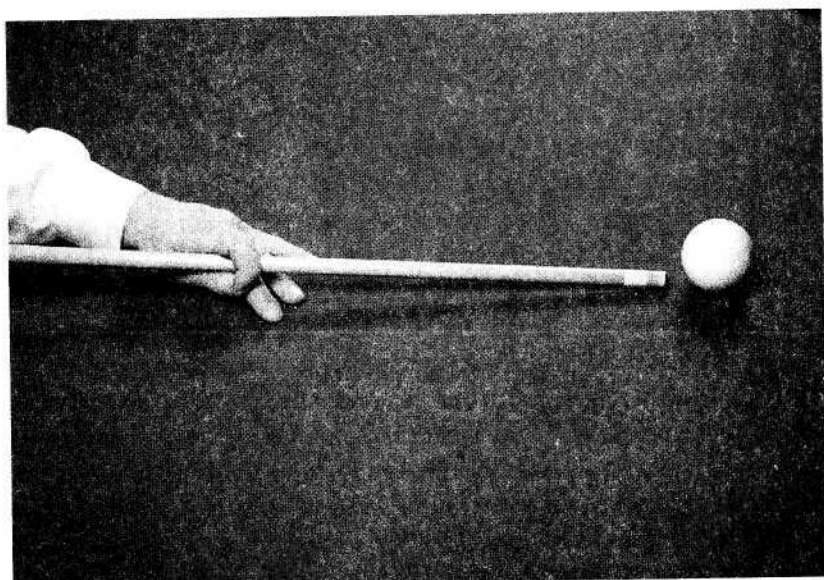


Илл. 7

в качестве направляющего желоба внутренние стороны суставов большого и указательного пальцев, вставьте кий в образованную ими замкнутую петлю. А теперь прочно обхватите кий указательным пальцем, при этом петля должна быть свободной ровно настолько, чтобы можно было легко совершать маховые движения кием вперед и назад. После этого растопырьте и твердо обоприте о стол средний палец, безымянный палец и мизинец. Они образуют треножную опору, которая должна быть прочной и в то же время естественной. При правильно поставленном упоре кий легко перемещается, сохраняя точно заданное направление. Для увеличения высоты упора приподнимите стреноженные пальцы (см. илл. 8), а для уменьшения — опустите их так, чтобы большой палец расположился ладонью на игровой поверхности стола (см. илл. 9). Такой упор обеспечивает более устойчивое сопровождение. При этом чем более мягким и плавным является ударно-маховое движение, тем в более высокие или бо-



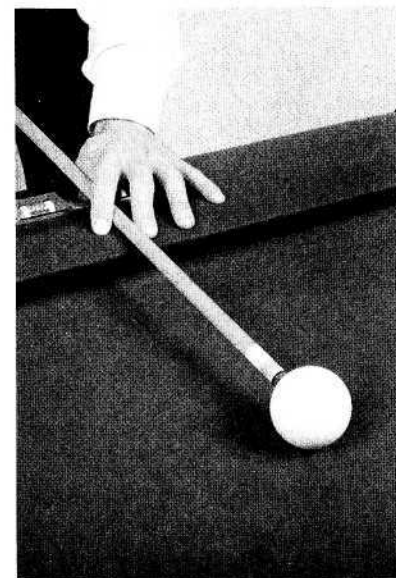
Илл. 8



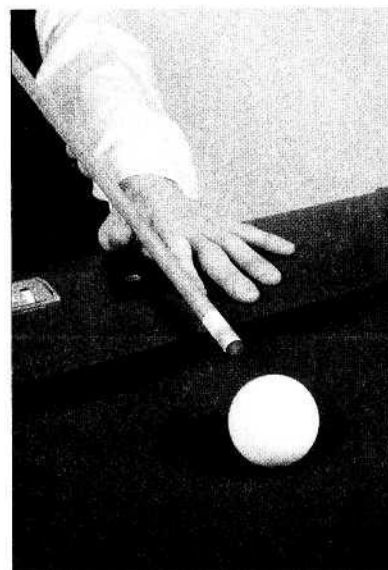
Илл. 9



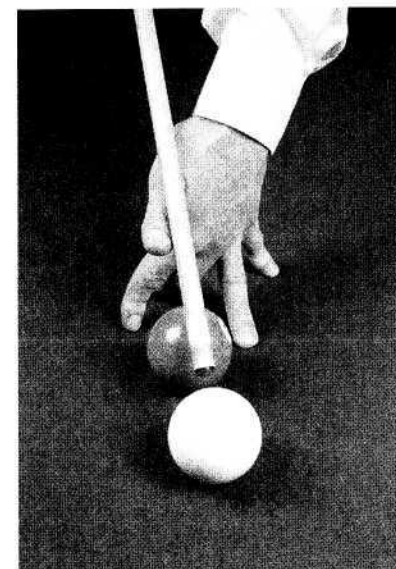
Илл. 10



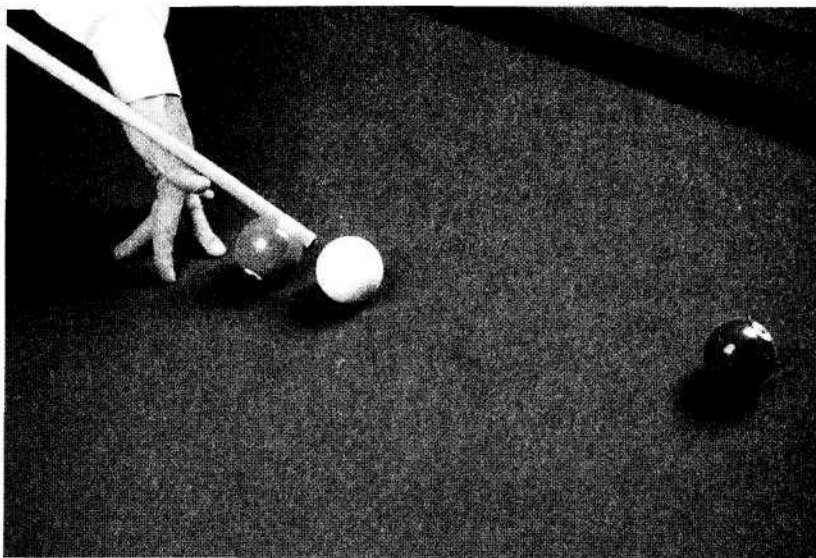
Илл. 11



Илл. 12



Илл. 13

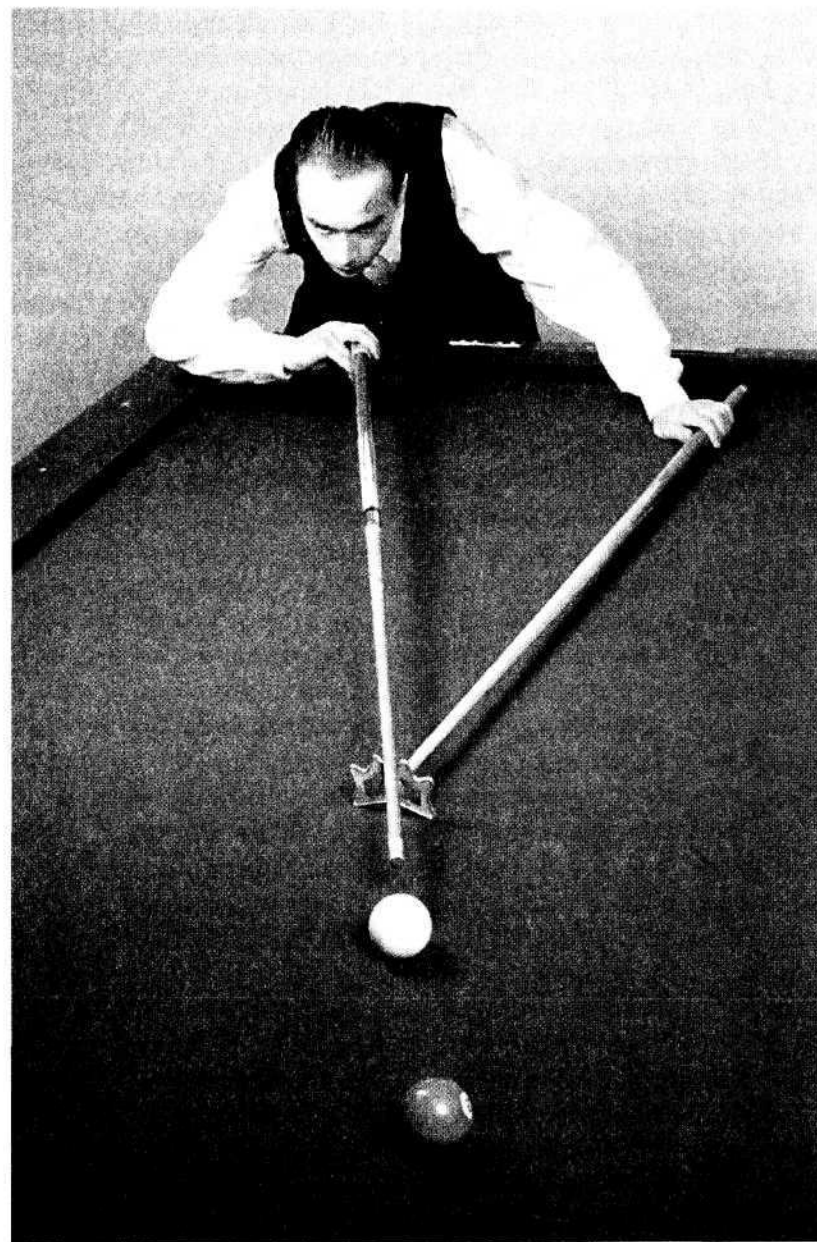


Илл. 14

лее низкие участки битка можно наносить удар, не опасаясь проскальзывания наклейки кия по поверхности битка (кикса).

Рассмотрим теперь **УПОРЫ НА ПОРУЧНЕ**. Если биток отстоит от борта на 10—20 см, положите опорную кисть на поручень и разместите большой палец под указательным (см. илл. 10). Придвиньте кий вплотную к большому пальцу и обхватите его с другой стороны указательным пальцем (см. илл. 11). При выполнении удара по возможности сохраняйте горизонтальное направление кия. Если биток отстоит от борта менее чем на 10 см, разместите кий между большим и указательным пальцем. Остальные три пальца положите на поручень, как показано на илл. 12.

Если необходимо произвести удар по битку **ЧЕРЕЗ ШАР**, поступите следующим образом. Оперев все четыре пальца о поверхность стола позади мешающего прицельного шара (шаров), поднимите кисть на необхо-



Илл. 15

димую высоту и разместите кий на упоре, образованном большим пальцем и суставом указательного пальца (см. илл. 13 и 14). Это неудобный упор, однако он крайне необходим в практической игре.

(Если биток расположен вне досягаемости, воспользуйтесь МАШИНКОЙ. Обоприте переднюю часть машинки о стол на расстоянии 15—20 см от битка, а конец отведите в сторону и придерживайте левой рукой. Установите кий в одном из вырезов. Обхватите турник снизу большим, а сверху остальными четырьмя пальцами правой руки и отведите локоть вправо, как показано на илл. 15.)

1.5. Прицел

Правильный прицел — основа точного удара. Ниже мы уточним способ определения точки прицеливания. Если же точка прицеливания определена, то все внимание следует сосредоточить на том, чтобы точно направить кий в эту точку. Вернемся к игровой стойке (см. илл. 1). В процессе прицеливания взгляд скользит от центра битка к точке прицеливания и обратно, при этом игрок корректирует направление кия, стараясь сориентировать его точно вдоль линии прицеливания. В случае необходимости следует скорректировать стойку, чуть смещая ступни ног (см. Упражнение 1 на стр. 91). После того как кий сориентирован, необходимо переключить внимание на прямолинейность его движения. Начинающему необходимо помнить: ЕСЛИ КИЙ ХОДИТ НЕРОВНО, ПРИЦЕЛУ — ГРОШ ЦЕНА. Однако эту проблему одними глазами не решить (см. раздел 3 «Постановка удара»).

1.6. Разминочные маховые движения

Прежде чем выполнить какой-либо удар, следует убедиться не только в правильности игровой стойки и прицела, но и в том, что кий может свободно скользить назад и вперед на полный размер упора. Для этого обычно производят несколько разминочных маховых движений.

Это своего рода репетиция удара. Она не только приучает руку двигать кий строго вдоль линии прицеливания. Во время репетиции игрок мысленно прокручивает удар, активизирует мышечную память и подбирает необходимое ускорение ударно-махового движения. Чем сложнее или сильнее удар, тем длительней должна быть репетиция. Обычно опытные игроки перед ударом делают от трех до десяти разминочных маховых движений в зависимости от степени сложности удара.

При выполнении разминочных движений взгляд непрерывно следит за правильностью прицела. Необходимо также следить за тем, чтобы маховое, маятникообразное движение строго в плоскости прицеливания совершала лишь часть руки от локтя до запястья. Локоть «падает» строго вертикально лишь на этапе СОПРОВОЖДЕНИЯ (см. ниже). В этом залог точности удара.

1.7. Замах

При замахе рука медленно и плавно отводится на исходную позицию для разгона. Чем сильнее удар, тем дальше следует отвести руку назад. Однако независимо от силы замах должен выполняться одинаково плавно и естественно. Важно также, отведя руку назад, выдерживать небольшую (расслабляющую) паузу.

2. УДАРНО-МАХОВОЕ ДВИЖЕНИЕ

С этого момента начинается плавное ускорение кия вперед с ударом и передачей движения битку. Рука при этом совершает сложнокоординационное движение, которое мы будем называть УДАРНО-МАХОВЫМ. Внешне оно выглядит как единое целое, однако по существу складывается из трех составляющих: РАЗГОН, ХЛЕСТ и СОПРОВОЖДЕНИЕ. Это неотъемлемые части любого *правильного горизонтального удара*.

Таким образом, собственно удар по битку является центральным, но не единственным этапом ударно-махового движения.

На этапе РАЗГОНА раскрепощенная рука сообщает кия поступательное движение вперед, равномерно и плавно разгоняет его до необходимой скорости, придает ему необходимую кинетическую энергию. Сила удара определяется конечной скоростью кия к моменту соударения с битком. Поэтому чем сильнее удар, тем большей должна быть *полоса разгона*. На ее финальном участке, когда до столкновения остаются считанные миллиметры, предплечевой мах переходит в кистевой хлест.

На этапе ХЛЕСТА разогнанный кий входит в соприкосновение с неподвижным битком, происходит удар как таковой, то есть столкновение и взаимодействие двух тел. Ключевую роль при этом играет раскрепощение лучезапястного сустава. Оно позволяет амортизировать отдачу и обеспечить тем самым лучшее «схватывание» наклейки кия с битком. Именно этот надежный контакт и дает возможность кию правильно сработать, то есть аккумулировать часть своей кинетической энергии, а затем выдать ее в виде направленного ударного импульса. В результате биток преодолевает инерцию покоя и трогается с места. Являясь центральным звеном ударно-махового движения, хлест обеспечивает, таким образом, плавный переход от разгона кия к разгону битка (мягкость удара).

На этапе СОПРОВОЖДЕНИЯ происходит окончательный разгон битка до заданной скорости, придание ему заданного движения. К этому, собственно говоря, и сводится вся предшествующая подготовка к удару и само ударно-маховое движение в целом. На его завершающем этапе рука уже не разгоняет кий, а лишь *сопровождает* его собственное движение, дает сработать заложенному в нем механизму передачи ударного им-

пульса. В этом и заключен буквальный смысл термина «сопровождение». Сопровождение обеспечивает, кроме того, прямолинейное и плавное торможение кия после отделения битка от наклейки. В сопровождении, как правило, задействованы и кисть, и предплечье. Однако укороченное сопровождение может быть и чисто кистевым.

Следует сразу же подчеркнуть, что сопровождение — это не пропих и тем более не движение вслед, вдогонку битка. В отличие от пропиха сопровождение завершается любой правильный *горизонтальный* удар. Тут важно не переусердствовать. Не давить, не поджимать и не схватывать кий. Согласно международным правилам пула, именно несоразмерно затянутое, «давящее» сопровождение отличает пропих (толчок) от правильного удара. Пропих, бросок, толчок — это сопровождение без удара. Удар без сопровождения, когда биток сразу же срывается с наклейки, — это скованный, жесткий и, как правило, неточный удар, а то и вовсе — кикс. (С увеличением угла наклона кия начинает сказываться отдача плиты и размер сопровождения существенно уменьшается. При выполнении ряда особых ударов наклоненным и вертикально поднятым кием сопровождения вперед может и не быть. Оно отсутствует, в частности, при выполнении правильного ПЕРЕСКОКА в пуле, который подробно описан в разделе «Азбука современного бильярда».)

Размер нормального горизонтального сопровождения (в зависимости от свойств кия, разновидности удара и техники его выполнения) может изменяться в широких пределах — от нескольких миллиметров до нескольких сантиметров и более. Естественно, что его нужно соразмерять с конкретной позицией шаров на игровой поверхности стола. При этом ни в коем случае НЕЛЬЗЯ ПРОДОЛЖАТЬ СОПРОВОЖДЕНИЕ ВПЛОТЬ ДО СОУДАРЕНИЯ БИТКА С ПРИЦЕЛЬНЫМ ШАРОМ. Это можно квалифици-

ровать и как пропих, и как двойной удар. В любом случае это противоречит всем правилам и наказывается фолом (штрафом).

Таким образом, разгон, хлест и сопровождение неразрывно связаны и представляют собой неотъемлемые части одного и того же ударно-махового движения. И на каждом этапе важно одно — *плавность, плавность и плавность*. На первом этапе важно плавно разогнать кий строго в плоскости прицеливания. На втором этапе важен плавный переход от разгона кия к разгону битка (плавность такого перехода мы будем называть также мягкостью удара). И наконец, на третьем этапе необходим плавный разгон битка и плавное торможение кия. Именно это обеспечивает плавность и целостность всего ударно-махового движения и плавную передачу заданного движения битку.

3. ПОСТАНОВКА УДАРА

Итак, мы получили представление о процедуре подготовки к удару и об ударно-маховом движении. Теперь можно приступить к его практической отработке, или, как говорят бильярдисты, *постановке*. **ПОСТАВИТЬ УДАР — ЗНАЧИТ ОБРЕСТИ УСТОЙЧИВЫЙ ДВИГАТЕЛЬНЫЙ НАВЫК ЕГО ПРАВИЛЬНОГО ИСПОЛНЕНИЯ.** Именно ради этого так подробно расписаны все его скрытые от посторонних глаз этапы. И хотя знание само по себе не заменяет и не отменяет умение (и тем более навык), согласитесь, что продвигаться к намеченной цели лучше при свете, нежели впотьмах и на ощупь.

Лишь когда необходимый двигательный навык будет сформирован и заложен в подсознание, когда ударно-маховое движение станет *плавным, размеренным и раскованным*, а его выполнение *непринужденным, безошибочным и автоматическим*, лишь тогда (но не ранее!)

о его деталях можно будет забыть и сосредоточить основное внимание на других аспектах игры.

Постановка удара по праву занимает центральное место в процессе становления любого серьезного игрока — от перворазрядника до чемпиона мира. И на всем долгом и многотрудном пути — от азов к высшему бильярдному мастерству — нет ничего более важного. **ХОРОШО ПОСТАВЛЕННЫЙ УДАР — ЭТО ФУНДАМЕНТ, НА КОТОРОМ СТРОИТСЯ ВСЯ ТЕХНИКА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ.** Если фундамент заложен — можно двигаться дальше: к улучшению кладки, освоению технических приемов контроля и управления битком, постижению тонкостей стратегии и тактики. Если же его нет — о серьезной игре не может быть и речи.

Уметь играть в бильярд — значит прежде всего уметь наносить правильный удар по битку. Об этом всегда следует помнить начинающему. Основополагающая причина всех промахов по лузе — не ошибочный прицел или глазомер, на который так часто сетуют любители, а неправильно подготовленное и неправильно выполненное ударно-маховое движение (если оно вообще ударное и маховое). Неслучайно среди мазил со стопроцентным зрением так распространена небылица о том, что самый трудный удар в бильярде — прямой (???).

Вместе с тем ни в коем случае не следует ставить знак равенства между ударом *результативным* и ударом *технически правильным*. Падение шара в лузу, которое с таким нетерпением ждут любители острых бильярдных ощущений, само по себе абсолютно ничего не говорит о *правильности* совершенных игроком двигательных действий. Поясню, о чем идет речь.

Заглянем под вечер в ближайший бильярдный клуб и обратим внимание на веселую компанию молодых людей, которые вот уже третий час с увлечением гоняют шары. С первого взгляда видно, что играть они по большому счету не умеют, но... Время от времени под одобритель-

ные возгласы собравшихся шары с треском падают в лузы, и рано или поздно за разговорами, шутками и прибаутками партия подходит к концу. Знакомая картина?

А теперь зададим себе простой вопрос. Являлись ли удары, завершившиеся падением шаров в лузы, технически правильными? Да и вообще, был ли правильно выполнен хотя бы один удар? Конечно же нет.

Я далек от мысли в чем-то упрекать тех, для кого бильярд — не более чем праздное развлечение. Получать удовольствие от игры можно и не умея играть. И даже не подозревая о своем неумении. Пожелаем им и впредь приятно и весело коротать время в современных бильярдных клубах, коих у нас теперь, слава богу, предостаточно.

Однако вам, читатель, конечно же этого мало. Вы хотите не просто играть, а играть всерьез и по-настоящему. Вы хотите побеждать своих друзей-соперников на любительских турнирах, а там... Кто знает? Тогда придется потратить время и усилия на освоение фундаментальных основ бильярдной игры и прежде всего на постановку удара. Придется прекратить до поры до времени гонять шары просто так и перейти к систематическим тренировкам. Придется переключить внимание с *результата удара на процесс* его выполнения. С созерцания падающего в лузу шара — на свои собственные двигательные действия и на свои собственные мышечные ощущения. И результат не замедлит себя ждать. Ваша игра станет более стабильной и предсказуемой. А забитый шар — не просто приятным сюрпризом, а закономерным следствием правильного ударно-махового движения. Однако произойдет все это не сразу и не вдруг.

С чего же следует начать? Простых рецептов постановки удара, к сожалению, нет. Вам придется приступить к выполнению «скучных», но крайне необходимых подводящих упражнений. Представленные ниже первые три являются частью авторского курса бильярдной

игры¹. Они хорошо зарекомендовали себя на практике и несомненно помогут вам начать движение в правильном направлении. Их цель — последовательное раскрепощение мышц и постепенное формирование правильного двигательного навыка.

Упражнение 1. «Коррекция стойки»

Поставьте биток на переднюю отметку бильярдного стола и займите стойку в направлении «биток — левая дальняя угловая луза». Обратите особое внимание на совмещение в одной вертикальной плоскости плечевого, локтевого и лучезапястного сустава. При необходимости обернитесь назад и воочию убедитесь в правильном положении локтя и предплечья. Поднесите наклейку почти вплотную к битку и, сделав несколько разминочных маховых движений, убедитесь в том, что рука может свободно передвигать кий вперед и назад на полный размер упора.

Допустим, что ваша стойка внешне выглядит безупречно и представляется вам устойчивой, равновесной и комфортной. Тогда закройте глаза и постарайтесь «увидеть себя со стороны», прочувствовать свое положение. А теперь, не открывая глаз, не сдвигая ступней ног и не выпуская из рук кий, выпрямьтесь, расслабьтесь, встряхнитесь и вновь займите прежнюю стойку. Постарайтесь прежде всего ощутить равновесие и комфорт, и лишь после этого откройте глаза и посмотрите на биток. Если он оказался в стороне, *ни в коем случае не пытайтесь деформировать свою стойку «под заданное направление»*. Вместо этого, не изменяя формы самой стойки, скорректируйте положение ступней ног. Периодически закрывая глаза и смещая ступни, **ДОБЕЙТЕСЬ ПОЛНОГО СОВПАДЕНИЯ ВНЕШНЕГО (ЗРИТЕЛЬНОГО) И ВНУТРЕННЕГО (МЫШЕЧНОГО) ВОСПРИЯТИЯ СВОЕЙ СТОЙКИ**.

¹ См. информацию в самом конце книги.

Упражнение 2. «Разгон и хлест»

Поставьте биток на переднюю отметку. Займите и скорректируйте стойку в направлении «биток — левая дальняя угловая луза». Подберите высоту открытого кистевого упора так, чтобы ось кия проходила через центр битка. Поднесите наклейку на расстояние 1 см от битка. При этом запястье должно располагаться под локтем или чуть впереди него. Если это не так, сместите хват кия чуть вперед или назад.

Сделайте несколько разминочных маховых движений с небольшой амплитудой, а затем плавно отведите кий назад и после кратковременной расслабляющей паузы разгоните его вперед. Наносить удар, однако, не следует. Ваша задача — *как можно сильнее разогнать кий и остановить его как можно ближе к битку*. При этом наклейка вновь должна оказаться примерно в 1 см от центра битка, а запястье вновь — под локтем или чуть впереди него. Обращаем особое внимание на то, что все ваши движения должны выполняться плавно и естественно, без схватывания и рывков.

Сначала сосредоточьте внимание на плавном разгоне. Постарайтесь хорошо прочувствовать плавный старт и равномерный набор скорости. Обратите особое внимание на легкий хват кия. Запястье должно быть полностью расслаблено. Помните, что при правильном хвате силы трения между пальцами правой руки и кием вполне достаточно для его плавного и равномерного разгона.

Затем переключите внимание с разгона на торможение. Постарайтесь добиться *ощущения хлеста*. Это ощущение легкого натяжения (расслабленного!) лучезапястного сустава. Оно возникает при торможении и остановке предплечья, когда пальцы правой руки вместе с рукояткой кия по инерции уходят немного вперед. На этапе разгона кисть увлекает за собой кий, а на этапе хлеста разогнанный кий увлекает за собой кисть. Естественно, что хлест несовместим с напряжением запястья и зажатием кия.

Постепенно наращивая скорость разгона и не теряя ощущения хлеста, старайтесь остановить кий почти вплотную к битку. И наконец, самое главное. Все это нужно проделать сначала с открытыми, а затем — *с закрытыми глазами*. Это не так сложно, как кажется. Проявите немного терпения, и вскоре вы начнете в буквальном смысле чувствовать положение битка. Это чувство явится важным шагом вперед к постановке правильного удара.

Упражнение 3. «Хлест с сопровождением»

Итак, вы научились корректировать стойку, плавно разгонять кий, ощущать хлест и чувствовать положение битка. Осталось совсем немного — **СОВМЕСТИТЬ ХЛЕСТ С СОПРОВОЖДЕНИЕМ КИЯ «СКВОЗЬ БИТОК»**. Именно это двигательное действие и называется правильным ударом по битку.

Вновь поставьте биток на переднюю отметку и вновь займите стойку в направлении «биток — левая дальняя угловая луза». Поднесите наклейку к битку и подберите высоту открытого кистевого упора так, чтобы удар пришелся точно в *центр*. Обратите особое внимание на устойчивость игровой стойки, легкий хват кия и правильное исходное положение предплечья. Сделайте несколько разминочных маховых движений с плавным разгоном кия и его остановкой как можно ближе к центру битка. Дождитесь появления ярко выраженного ощущения хлеста.

А теперь, внимание! На сей раз ваша задача — не теряя ощущения хлеста, затормозить кий не *перед* битком, а *за* ним, как бы «*проткнув*» его. Для этого нужно замахнуться чуть дальше назад, ощутить расслабление плечевого сустава и в момент хлеста слегка «уронить» локоть вниз. Именно это «падение» и обеспечивает прямолнейное сопровождение кия «сквозь биток». Напоминаем, что сопровождение не имеет ничего общего с

толчком, пропихом и прочими проявлениями давления на кий.

Вот и все секреты правильного удара! Остается сущий пустяк — отработать все движения вслепую...

Со временем, когда вы хорошо прочувствуете свои движения, вашим коронным ударом несомненно станет *прямой* лобовой. Установите прицельный шар на прямой, соединяющей биток и центр угловой лузы. Точкой прицеливания в этом случае служит центр прицельного шара. Практикуйте удары различной силы, изменяя расстояние между шарами.

4. ПОНЯТИЕ О РЕЗКЕ

Соударение битка с прицельным шаром занимает особое положение в технике бильярдной игры. С одной стороны, мы придаем движение прицельному шару. С другой — изменяем скорость и направление движения битка. Этот вопрос достаточно сложен, и мы рассмотрим пока лишь одну его сторону — придание движения прицельному шару. Будем считать, что шары абсолютно упругие и трение между ними отсутствует. Это почти соответствует действительности. По крайней мере, если шары арамитовые и новые.

При соударении прицельный шар приходит в движение под действием ударного импульса, который направлен от точки соударения к центру шара. Это и лежит в основе РЕЗКИ. Правильная резка — основа хорошей КЛАДКИ. Однако закономерности резки необходимо знать и учитывать при выполнении любого удара, независимо от того, сыгрываем мы шар в лузу или нет. Умение направить прицельный шар в заданную точку игровой поверхности стола является важным элементом по-

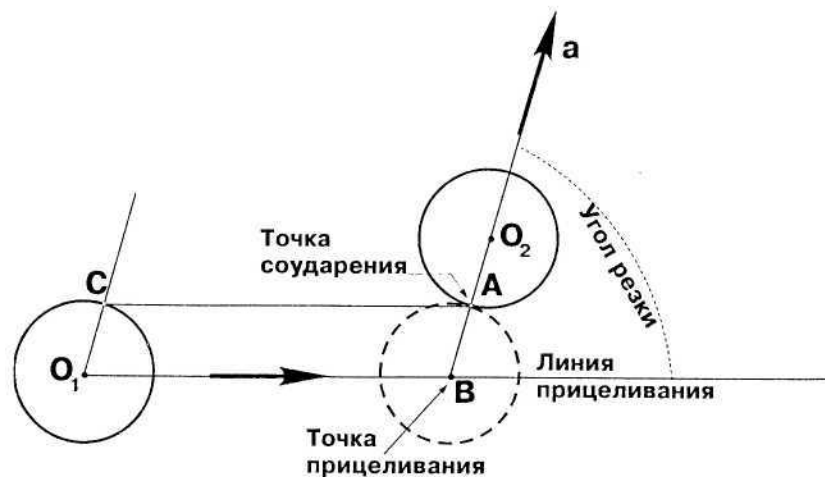


Рис. 39. Соударение на резке

зиционной игры. Кроме того, от резки во многом зависит возможность использования тех или иных технических и тактических приемов.

Посмотрим на рис. 39. Допустим, что нам нужно придать прицельному шару движение в направлении к центру лузы (стрелка а). Тогда ударную силу нужно приложить с диаметрально противоположной стороны. Другими словами, соударение должно произойти в точке А. Эту точку мы так и будем называть — **ТОЧКОЙ СОУДАРЕНИЯ**. Определить точку соударения не сложно. Для этого нужно подойти к прицельному шару со стороны противоположной лузы и внимательно посмотреть в направлении стрелки а. Тогда точка прицеливания будет смотреть прямо на вас. Для того чтобы соударение произошло в этой точке, центр битка в момент соударения должен находиться в точке В. Это и есть **ТОЧКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ**, то есть то место, куда нужно направить биток. Точка прицеливания, таким образом, не совпадает с точкой соударения. Это принципиально важно для выполнения прицельного удара.

Воображаемое положение битка в момент соударения в зарубежной бильярдной литературе называют **ШАРОМ-ПРИЗРАКОМ** или просто «призраком». В таком случае точка прицеливания — это центр шара-призрака. Шар-призрак как бы загорает («срезает») часть прицельного шара. Естественно, что все это нужно «увидеть» со стороны битка.

Прямая, соединяющая центр битка с точкой прицеливания, называется **ЛИНИЕЙ ПРИЦЕЛИВАНИЯ**. Именно вдоль линии прицеливания должен скользить взгляд и двигаться кий при правильном ударе. И именно вдоль линии прицеливания следует направить биток. Поэтому нет необходимости доказывать, какое важное значение имеет правильный прицел. Однако не следует забывать о том, что удар будет точным лишь при сочетании правильного прицела с правильным ударно-маховым движением.

В некоторых случаях бывает полезно прикинуть, какая точка на поверхности битка войдет в соприкосновение с прицельным шаром. Как это сделать, видно из рисунка. Искомая точка обозначена буквой С. Направление прямой СА совпадает с направлением линии прицеливания.

Угол между направлением прицеливания и приданным направлением движения прицельного шара мы будем называть **УГЛОМ РЕЗКИ**. По мере смещения линии прицеливания в сторону от центра прицельного шара он изменяется от нуля до 90 градусов. При **ЛОБОВОМ УДАРЕ**, когда центр шара-призрака совпадает с центром прицельного шара, угол резки равен нулю. Прицельный шар получает движение в направлении первоначального движения битка. При лобовом соударении практически вся энергия поступательного движения битка передается прицельному шару. И напротив, при выполнении удара на **ПРЕДЕЛЬНОЙ РЕЗКЕ**, когда шар-призрак едва касается прицельного шара, угол резки близок к 90 градусам. При этом прицельный шар получает крайне малый им-

пульс поступательного движения, в то время как биток практически сохраняет свою кинетическую энергию.

Остальные случаи занимают промежуточное положение. Представляет особый интерес **РЕЗКА В ПОЛШАРА**, когда шар-призрак ровно наполовину «загорает» прицельный шар, при этом естественной точкой прицеливания служит (левый или правый) край прицельного шара. Угол резки в этом случае в точности равен 30 градусам. Вот, пожалуй, и все, что необходимо знать о резке. Остальное приходит с опытом. Практикуйте удары под самыми различными углами резки с постепенным увеличением расстояния между шарами. Со временем вы научитесь безошибочно определять линию прицеливания буквально с первого взгляда, как это и делают мастера.

5. ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ БИТКОМ

Центрального удара по битку в принципе вполне достаточно, чтобы освоить кладку прицельного шара. И если читатель открыл книгу только для того, чтобы узнать, как направить прицельный шар в лузу, то, ознакомившись с понятием о резке, он может незамедлительно приступать к игре. Действительно, для многих любителей бильярд — это кладка шаров, и не более того. Они даже не подозревают, что битком в принципе можно и нужно управлять, что место его остановки можно контролировать. Сосредоточив все свои усилия на кладке прицельного шара, они всякий раз в случае промаха умоляют биток спрятаться за шары, остановиться у короткого борта, прокатиться немножечко подальше и т. п., как будто вовсе не они привели его в движение. Как ни важна сила и точность удара, для серьезной игры этого, увы, мало. Кладка становится грозным оружием лишь в сочетании с техникой контроля и управления битком. Это нужно

не только и не столько для сыгрывания битка в лузу в русском бильярде, сколько для ведения позиционной игры — основы основ лузного бильярда, будь то русский бильярд, пул или снукер. Игра человека, познавшего тонкости контроля и управления битком, с неискушенным любителем — это все равно что поединок мастера карате с дворовым хулиганом, разучившим лишь один удар — с размаху в челюсть. Однако дело не только в результате. Если вы освоите технику контроля и управления, перед вами раскроются необычайные красоты и поистине неограниченные возможности позиционной игры, ее глубокие интеллектуальные аспекты. Игра становится более интересной, осмысленной. Вы сможете проявить всю свою фантазию и способности. Разве ради этого не стоит потрудиться?

Между контролем и управлением разница небольшая. Тем не менее поясним, что под УПРАВЛЕНИЕМ мы будем понимать совокупность технических приемов, позволяющих изменить траекторию, направление и характер движения битка до или после соударения с прицельным шаром или бортом. А под КОНТРОЛЕМ — умение остановить биток в заданной точке игровой поверхности стола. И то и другое одинаково важно.

5.1. Лобовое управление

Постигать азы управления лучше и проще всего на прямом лобовом ударе, когда различия в поведении битка проявляются наиболее наглядно. Если представить себе биток в виде глобуса и наносить горизонтальные удары строго «по нулевому меридиану» («по Гринвичу»), не отклоняясь ни в «западное», ни в «восточное» полушарие, то возможны лишь три варианта поведения битка *после* ЛОБОВОГО СОУДАРЕНИЯ с прицельным шаром: (1) биток прокатывается вперед; (2) биток останавливается на месте «как вкопанный»; и (3) биток откатывается назад. Первый вариант носит название — НАКАТ, второй — ОСТА-

НОВКА, третий — ОТТЯЖКА. Это три кита, на которых держится вся техника управления битком. И начинающий должен в первую очередь овладеть именно этими техническими приемами.

Накат получится в том случае, если биток после лобового соударения с прицельным шаром сохранит (приданное или приобретенное) верхнее вращение; *остановка* (или лобовой ПЛОСКИЙ УДАР) — если биток к моменту соударения не приобретет верхнее и утратит приданное ему нижнее вращение за счет трения о сукно; и наконец, *оттяжка* — если биток после соударения сохранит достаточное нижнее вращение.

При выполнении наката удар, как правило, наносится в верхнюю половину битка. Однако ставить знак равенства между НАКАТОМ и ударом выше центра битка не следует. В целом ряде случаев накат получается и при не слишком сильном ударе ниже центра битка. Это происходит в результате приобретения скользящим битком верхнего вращения за счет трения о сукно (см. РАСКРУТКА). У начинающих такой накат получается, как правило, случайно и непреднамеренно. Однако мастера выполняют его вполне сознательно и расчетливо. Мы так и будем называть его — НИЖНИМ НАКАТОМ. А при ударе под самый низ битка — НАКАТОМ НА ПОЛЗУНКЕ.

Еще сложнее обстоит дело с оттяжкой. Ее конечно же нельзя получить ударом выше центра битка. Однако это не означает, что любой удар ниже центра есть ОТТЯЖКА. Это может быть и оттяжка, и накат, и ОСТАНОВКА. Все зависит от расстояния между шарами и скорости разгона кия. Автору неоднократно приходилось наблюдать, как начинающие пытаются остановить биток коротким и жестким центральным ударом, сразу же после соприкосновения наклейки с битком останавливая кий и даже отводя его назад. Если шары стоят не близко друг от друга, то из этого ничего не получится. Для того чтобы остановить биток, ему необходимо

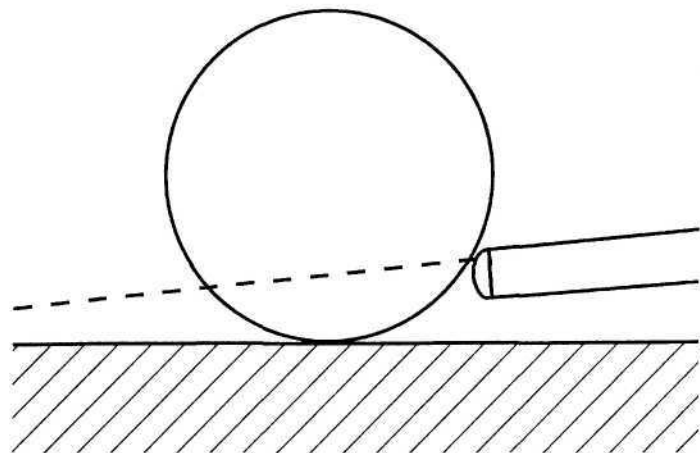


Рис. 40. Примерная точка нанесения удара при выполнении оттяжки

придать достаточное нижнее вращение. Тогда за счет трения о сукно он утратит его при подходе к прицельному шару. Разница в технике выполнения остановки и оттяжки в том, «сколько» нижнего вращения удастся «донести» до прицельного шара.

Для придания битку нижнего вращения необходимо довольно быстрое и мягкое «подсекающее» движение. Но это полдела. Если все усилия сосредоточить на нижней подкрутке, то ОТТЯЖКА не получится. Нижнее вращение не удастся донести до прицельного шара. Его очень быстро «съест» трение о сукно. Главное условие выполнения оттяжки в том, что ПОМИМО НИЖНЕГО ВРАЩЕНИЯ БИТКУ НУЖНО ПРИДАТЬ СИЛЬНОЕ СКОЛЬЗЯЩЕЕ ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ. Понятия СКОЛЬЖЕНИЕ и СКОЛЬЗЯЩИЙ УДАР подробно описаны в разделе «Азбука современного бильярда». Остается добавить, что только на сильном скользящем ударе можно быстро «донести» нижнюю подкрутку до прицельного шара.

Как же практически обеспечить оптимальное сочетание нижнего вращения и скольжения?

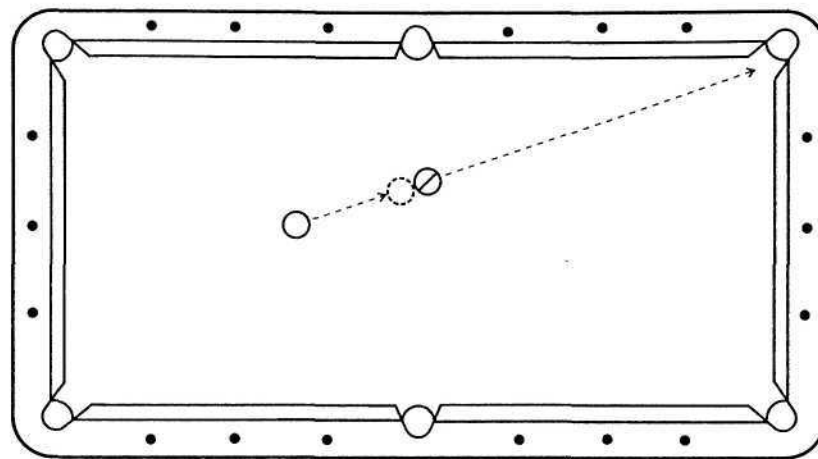


Рис. 41. «Ниже центра или все что угодно»

Во-первых, нужно правильно выбрать точку приложения удара. Тут ситуация такова: чем ближе к центру, тем больше приданного поступательного, но меньше приданного вращательного движения. И наоборот. Примерная точка приложения показана на рис. 40. Она отстоит от центра приблизительно на полрадиуса шара.

Во-вторых, нужно разогнать кий до достаточно большой скорости и нанести удар с ярко выраженным кистевым хлестом.

Предлагаемое ниже чрезвычайно поучительное упражнение послужит наглядной иллюстрацией ко всему, что сказано выше.

Упражнение 4 «Ниже центра или все что угодно»

Расположите биток и прицельный шар так, как показано на рис. 41. Расстояние между шарами полтора-два бриллианта, то есть не слишком малое, но и не слишком большое. Займите стойку в направлении «биток — левая дальняя угловая луза». Наносите удар *в одну и ту же точку* — на полрадиуса *ниже центра* битка (см. рис. 40),

сохраняя плавность движений и не теряя ощущения хлеста. Единственной *переменной* величиной будет *скорость разгона* кия, то есть *сила удара*. Она должна постепенно нарастать, начиная с самой малой. Если все ваши двигательные действия правильны и если соударение битка с прицельным шаром действительно *лобовое*, то «события» будут развиваться следующим образом.

На «тишайшем» ударе биток подкатится к прицельному шару и почти «прилипнет» к нему. Биток остановится на месте, а прицельный слегка сдвинется с места. Это так называемая **ОСТАНОВКА НА ПОДКАТКЕ** (см.).

Если чуть увеличить скорость, то подкатившийся биток уже не остановится, а пройдет чуть вслед за прицельным шаром. Это и есть **НИЖНИЙ НАКАТ**, а точнее, **НАКАТ НА ПОЛЗУНКЕ**. Для большей определенности будем называть его **ЕСТЕСТВЕННЫМ**, потому что на тихом ударе биток подходит к прицельному шару в состоянии естественного качения. Он успевает не только утратить приданное ему нижнее вращение, но и полностью раскрутиться о сукно. Чем тише нижний удар, тем раньше происходит полная раскрутка. И наоборот.

По мере постепенного увеличения силы удара биток будет прокатываться все дальше. Это, однако, будет происходить лишь до тех пор, пока он будет успевать полностью раскручиваться *до* соударения с прицельным шаром! Поэтому, достигнув своего предела (в данном случае порядка 30—50 см), размер прокатки начнет постепенно уменьшаться. Это означает, что биток уже не успевает «как следует» раскрутиться. В отличие от естественного будем называть такого рода нижний накат **СКОЛЬЗЯЩИМ** и **КОРОТКИМ**, потому что биток «встречает» прицельный шар в состоянии скольжения с весьма малым верхним вращением. Вот почему он прокатывается вперед так лениво.

По мере дальнейшего увеличения скорости разгона путь, пройденный битком вперед, в конечном счете обра-

тится в ноль. Другими словами, после лобового соударения с прицельным шаром биток остановится *на месте*. Это и есть **ОСТАНОВКА**. Будем называть ее **МЯГКОЙ**, так как прицельный шар приобретает при этом минимально возможную для данного расположения шаров скорость. И наконец, дальнейшее увеличение скорости разгона приведет к тому, что биток начнет откатываться или, как принято говорить, «оттягиваться» все дальше *назад*. Это и есть **ОТТЯЖКА**. По аналогии с мягкой остановкой тоже будем называть ее **МЯГКОЙ**.

Прodelайте все упражнение от начала до конца и воочию убедитесь в том, что при ударе ниже центра может получиться все что угодно или почти все что угодно.

А теперь вновь расставьте шары, как показано на рис. 41, и повторите упражнение, изменив лишь точку нанесения удара по битку. Будем бить чуть выше, оставаясь по-прежнему чуть ниже центра. Ну, допустим, на четверть радиуса шара. Что изменится? На тихом ударе биток вновь прокатится вслед за прицельным шаром, но уже чуть дальше. Остановка тоже получится, но при существенно большей скорости разгона кия. В отличие от мягкой будем называть ее **ЖЕСТКОЙ**. Обратите внимание на то, что при жесткой остановке прицельный шар влетает в лузу с гораздо большей скоростью. И наконец, больше всего проблем будет с оттяжкой. При достаточно большой скорости разгона кия биток откатится назад, но весьма вяло и неохотно. Такую «вымученную» оттяжку будем тоже называть **ЖЕСТКОЙ**.

У читателя, наверное, возник вопрос. Что предпочтительнее? Мягкая остановка или жесткая остановка? Мягкая оттяжка или жесткая оттяжка? Ответить на него несложно. Все зависит от позиции. И прежде всего от того, *что* мы хотим сделать с прицельным шаром. Если мы хотим придать ему максимальную скорость, нужно сыграть пожестче, если минимальную — помягче. В частности,

если речь идет о сыгрывании прицельного шара в угловую лузу с остановкой битка на месте, то «при прочих равных условиях» в русском бильярде предпочтительнее жесткий вариант, а в пуле — мягкий. Это связано с особенностями луз. Отсюда вывод: нужно уметь и то и другое.

Предлагаем несколько упражнений для отработки контролируемого (!) наката, остановки и оттяжки.

Упражнение 5. «Естественный верхний накат»

Расположите прицельные шары в одну «шеренгу», как показано на рис. 42. Начните с исходного положения битка, помеченного цифрой 1. Ваша задача — забить прицельный шар в угловую лузу и прокатить биток вперед на один бриллиант. Конечное положение битка помечено цифрой 1'. Нанесите удар на полрадиуса выше центра битка. Такой накат будем называть ЕСТЕСТВЕННЫМ ВЕРХНИМ. В отличие от естественного нижнего биток сразу же начинает катиться вперед без скольжения и сохраняет естественное качение вплоть до лобового соуда-

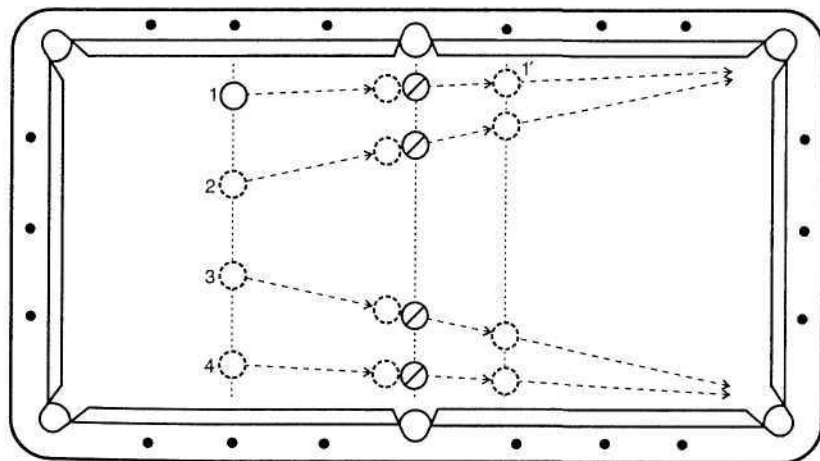


Рис. 42. Естественный верхний накат

рения с прицельным шаром. Тщательно отрегулируйте скорость разгона кия, пока не добьетесь стабильного результата. Прodelайте то же самое из исходных положений 2, 3 и 4, после чего расставьте шары заново и увеличьте скорость разгона так, чтобы биток прокатился вперед на полтора бриллианта, два бриллианта, три бриллианта и т. д.

Естественный верхний накат технически не сложен, и начинающий должен в первую очередь освоить именно его. И это вполне «естественно». Однако в реальной игре могут возникнуть ситуации, требующие иных решений.

Упражнение 6. «Жесткий верхний накат»

Расставьте шары как показано на рис. 43 (сверху). Требуется забить прицельный шар в угловую лузу и прокатить биток вперед на полбриллианта. Вначале попробуйте решить задачу естественным верхним накатом, то есть ударом на полрадиуса выше центра битка. Из этого, однако, ничего не выйдет. Либо биток прокатиться даль-

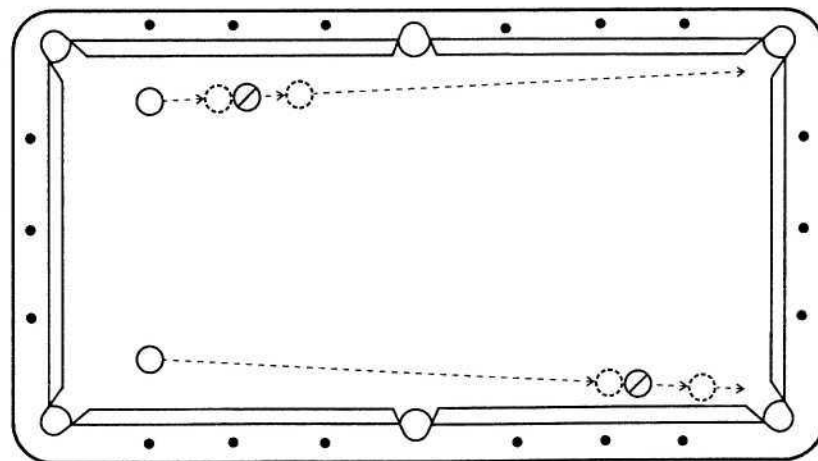


Рис. 43. Жесткий накат (сверху) и короткий накат на ползунке (снизу)

ше чем нужно, либо прицельный шар не дойдет до лузы. Попробуйте теперь немного увеличить скорость разгона и нанести удар чуть ниже, оставаясь по-прежнему чуть выше центра битка. Допустим, не на пол-, а на четверть радиуса. Почувствуйте разницу. Прицельный шар уверенно влетит в лузу, а биток лениво прокатится вперед. Остается поточнее подобрать скорость разгона, и проблема решена. Такой накат называется **ЖЕСТКИМ**.

Упражнение 7. «Короткий накат на ползунке»

Посмотрите на рис. 43 (снизу). Задача та же — забить прицельный шар в угловую лузу и прокатить биток вперед на полбриллианта. Однако положение шаров существенно иное. Легко убедиться в том, что решить задачу ударом выше центра чрезвычайно сложно. Даже на жестком верхнем накате биток успеет раскрутиться и почти наверняка упадет в лузу вслед за прицельным шаром. А если сыграть на очень тихом естественном верхнем накате, то велика вероятность сведения битка в сторону за счет неровностей игровой поверхности стола. Что же делать? Проблема решается **НАКАТОМ НА ПОЛЗУНКЕ**. Нанесите удар на полрадиуса ниже центра битка и подберите скорость разгона так, чтобы биток остановился точно в заданной зоне. Мастера играют только так.

Как видим, накат накату рознь. Убедитесь в этом сами, варьируя расстояние между шарами и лузой, точку нанесения удара по битку и скорость разгона кия (силу УДара).

Упражнение 8. «Мягкая и жесткая остановка»

Вновь расставьте шары в одну шеренгу, как показано на рис. 44. Теперь ваша задача — остановить биток в месте лобового соударения. Начните с **МЯГКОЙ ОСТАНОВКИ**, нанося несильные удары на полрадиуса ниже центра битка. Добивайтесь того, чтобы биток останавливался «как

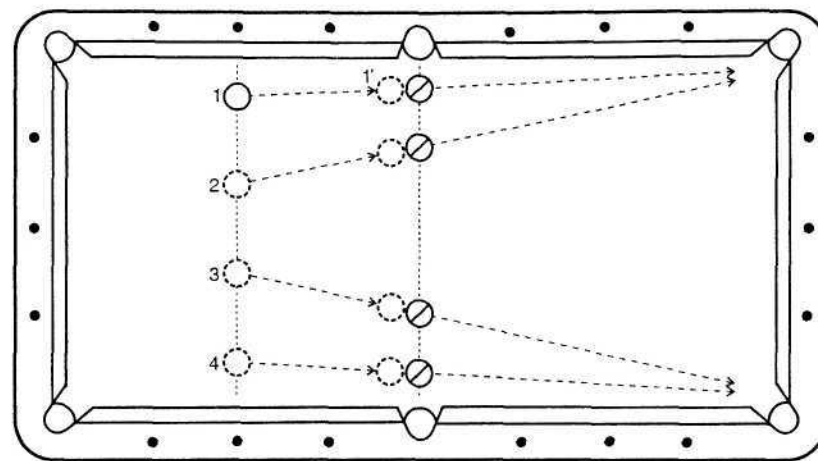


Рис. 44. Мягкая и жесткая остановка

вкопанный», не смещаясь ни вперед, ни назад, ни тем более в сторону. Если все получится именно так, отодвиньте «шеренгу» на один бриллиант вперед и увеличьте скорость разгона кия. Вновь добейтесь четкой остановки. После этого можно возвратиться к исходной расстановке шаров и отрабатывать **ЖЕСТКУЮ ОСТАНОВКУ**, нанося сильные удары чуть ниже центра битка. В дальнейшем можно по своему усмотрению изменять расстояние между шарами, точку нанесения удара по битку и скорость разгона кия, каждый раз добиваясь остановки битка сразу после лобового соударения с прицельным шаром. При этом следует руководствоваться следующим простым правилом: чем больше расстояние между шарами, тем ниже и (или) сильнее следует нанести удар по битку.

Упражнение 9. «Контролируемая лобовая оттяжка»

Теперь поупражняемся в выполнении контролируемой **МЯГКОЙ ОТТЯЖКИ**. Расположите прицельные шары в одну «шеренгу», как показано на рис. 45. Начните с ис-

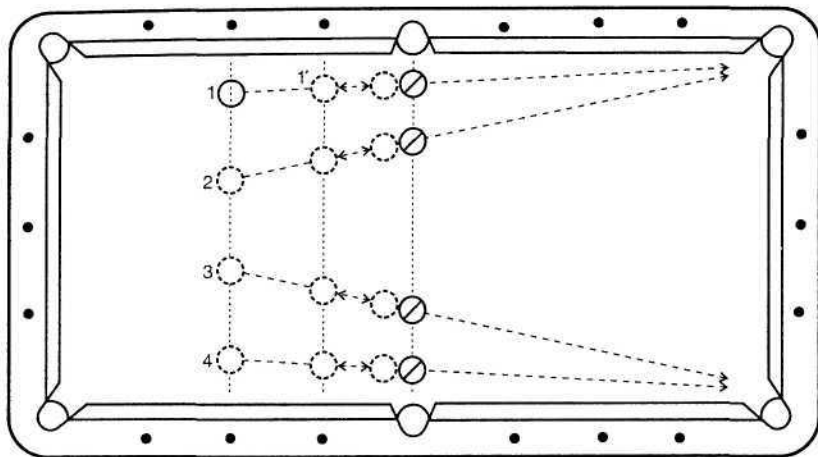


Рис. 45. Контролируемая лобовая оттяжка

ходного положения битка, помеченного цифрой 1. Ваша задача — забить прицельный шар в угловую лузу и откатить биток назад на один бриллиант. Конечное положение битка помечено цифрой 1'. Нанесите удар на полрадиуса ниже центра битка. Обратите особое внимание на кистевой хлест и кистевое сопровождение. Тщательно отрегулируйте скорость разгона кия, пока не добьетесь стабильного результата. Прodelайте то же самое из исходных положений 2, 3 и 4, после чего расставьте шары заново и увеличьте скорость разгона так, чтобы биток откатился назад на полтора бриллианта, два бриллианта, три бриллианта и т. д. После этого отодвиньте шеренгу на один (два, три и т. д.) бриллиант (бриллианта) вперед и повторите упражнение заново.

5.2. Управление на резке

Легко видеть, что возможности лобового управления ограничены прямой линией, соединяющей центры битка и прицельного шара. Поэтому «при прочих равных условиях» мастера предпочитают позиции, когда прицельный шар стоит на небольшой резке. Конечно, забить

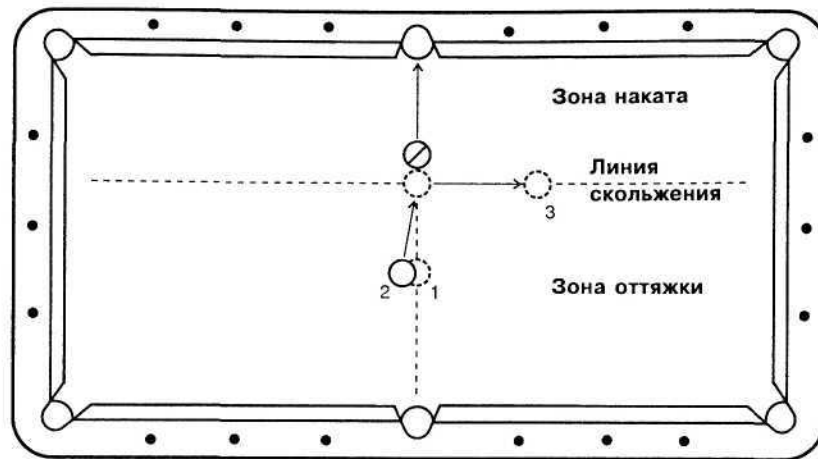


Рис. 46. Отработка управления на резке

его становится немного труднее. Зато возможности управления значительно расширяются. Это наглядно демонстрирует предлагаемое ниже упражнение.

Посмотрите на рис. 46. Вначале поставим биток в положение 1. Убедимся еще раз, что при лобовом ударе можно лишь прокатить его вперед, остановить на месте или оттянуть назад вдоль центральной линии стола. А теперь отодвинем биток чуть влево (в положение 2). То есть создадим небольшую (толстую) резку. Покажем теперь, что при ударе на такой резке можно *напрямую* (без отражения от бортов) вывести биток почти в любую точку правой половины стола.

Начнем с ПЛОСКОГО УДАРА (см.). Под этим термином мы понимаем скользящий нижний удар, при котором биток к моменту соударения с прицельным шаром не имеет ни верхнего, ни нижнего вращения (см. также ПЛОСКОЕ СОУДАРЕНИЕ, ОСТАТОЧНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ). Несмотря на такое «мудреное» определение, выполнить его совсем не сложно. Тем более, что с лобовым плоским ударом мы уже знакомы. Это не что иное, как лобовая оттяжка.

Конечно, при ударе на резке остановить биток на месте не удастся. Тем не менее нанесите удар по битку так, *как будто* вы делаете остановку. Сначала сыграйте помягче, то есть нанесите несильный удар на полрадиуса ниже центра битка и подберите скорость разгона так, чтобы шары разошлись под прямым углом. В результате прицельный шар получит не слишком большую скорость, а биток отойдет немного вправо. Это и есть плоский удар. По аналогии с мягкой остановкой тоже будем называть его **МЯГКИМ**. Если же ударить как на жесткой остановке, то есть чуть ниже центра и сильнее, то биток продвинется вправо значительно дальше. Такой плоский удар будем называть **ЖЕСТКИМ**. Регулируя «жесткость» и «мягкость» плоского удара, можно выводить биток на любую позицию вдоль **ЛИНИИ СКОЛЬЖЕНИЯ**. Не пожалейте времени и постарайтесь отработать это на практике. Если ваши усилия увенчались успехом, примите мои поздравления. Вы сделали решающий шаг к постижению секретов управления на резке.

Действительно. Допустим, что вы научились уверенно останавливать биток неподалеку от точки 3. Это значит, что вы уже хорошо прочувствовали, в какую точку ниже центра битка и с какой силой нужно ударить, чтобы получилось именно так. Тогда ударьте чуть сильнее, и биток уйдет чуть правее и назад. Ударьте чуть тише, и биток уйдет чуть левее и вперед. Ударьте пониже, и биток уйдет левее и чуть дальше назад. Ударьте повыше, и биток уйдет еще левее и еще дальше вперед. Таким образом, регулируя силу и высоту нанесения удара по битку, можно остановить биток в любой точке зоны наката или оттяжки. (Конечно, об остановке битка строго в заданной точке речь не идет. Для начала вполне достаточно научиться выводить биток в заданную зону размером с обычную салфетку.)

Спрашивается, насколько высоко и насколько низко можно нанести горизонтальный удар по битку? Это дале-

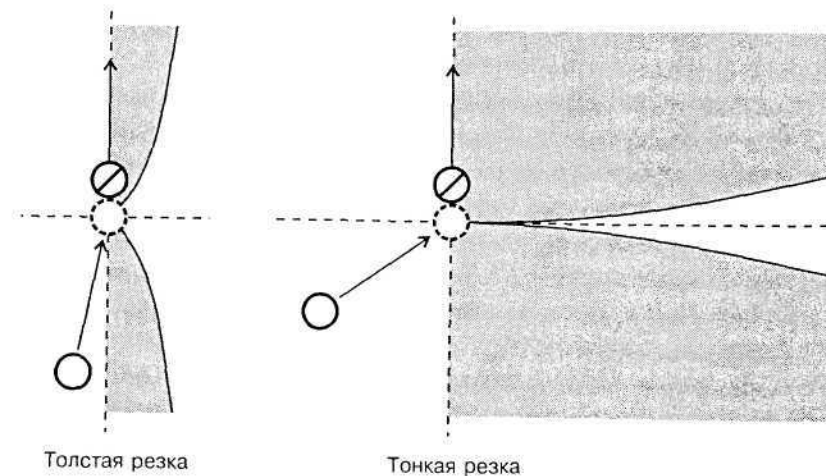


Рис. 47. Мертвые зоны прямого управления

ко не тривиальный вопрос. Попробуем, однако, на него ответить. Допустим, что ваша техника нанесения удара по битку абсолютно правильна. Это означает, в частности, что вы не сжимаете кий во время хлеста и не давите на него в процессе сопровождения. Допустим, что наклейка имеет идеально правильную полусферическую форму и хорошо помелена. Тогда все зависит от веса кия. Общая закономерность такова: чем легче кий, тем в более удаленные от центра участки битка можно наносить удар, не опасаясь кикса. Вот почему мастера предпочитают играть киями не слишком большого веса. Они расширяют возможности управления битком. Конечно, за этот выигрыш приходится платить. Для того чтобы нанести удар той же силы, облегченный кий нужно разгонять до большей скорости. И хотя игру мастеров отличает более широкий скоростной диапазон, всему есть пределы. Рекомендуемые веса киев для каждой разновидности бильярда представлены в приложении. Начинающие вполне могут ориентироваться на кии среднего веса. Они позволяют уверенно наносить удары различной силы выше и ниже центра на

полрадиуса шара. Этого вполне достаточно для практической игры.

Однако, как бы низко или высоко вы ни ударили, вам не удастся напрямую вывести биток в мертвые зоны наката и оттяжки (см. заштрихованные области на рис. 47). Их размер зависит только от резки. С увеличением угла резки размер мертвых зон увеличивается. Соответственно, уменьшаются возможности прямого управления. Однако если задействовать борта, то возможности управления вновь возрастают.

Зная принципы прямого управления и особенности отражения от бортов, можно выводить биток практически в любую точку бильярдного стола. Законы отражения, однако, далеко не так просты и очевидны (см. **БОРТОВОЙ ЭФФЕКТ**, **БОРТОВАЯ РАСКРУТКА**, **БЕГУЩИЙ ВИНТ**, **ОБРАТНЫЙ ВИНТ**). Правильное решение подскажет только практический опыт.

5.3. Боковик

Возможности управления на резке существенно расширяются, если применить **БОКОВИК**. Это децентрированный удар с боковой подкруткой битка. Если вновь воспользоваться аналогией с глобусом, то боковик — это удар в левое («западное») или правое («восточное») полушарие. В результате биток получает боковое вращение, которое принято называть **ВИНТОМ**. Оно не существует «в чистом виде» и всегда сопровождает и дополняет другие технические приемы контроля и управления битком. Боковик используется при выполнении самых различных выходов, отыгрышей, ударов от борта, а также при сыгрывании битка в лузу в «Московской пирамиде» и «Американке» («Свободной пирамиде»). Основное предназначение боковика — изменить угол отражения битка от борта. Для расширения углов используется боковик с **БЕГУЩИМ ВИНТОМ**, для сужения — боковик с **ОБРАТНЫМ ВИНТОМ**.

Следует всегда помнить о том, что боковик влечет за собой побочные эффекты, способные изменить направление движения битка после его отделения от наклейки. Они проявляются особенно сильно при выполнении удара наклоненным кием. Это так называемый эффект **массе** (см. раздел «Азбука современного бильярда»). Однако и при ударе горизонтально ориентированным кием происходит небольшое отклонение траектории движения битка от линии прицеливания за счет ударного импульса в сторону центра битка. Другими словами, правый боковик уводит биток немного влево, а левый — немного вправо. Поэтому при исполнении правого боковика точку прицеливания следует сместить немного вправо, а при исполнении левого боковика — немного влево. Это конечно же осложняет выполнение прицельного удара по лузе.

Следует подчеркнуть, что на начальном этапе освоения техники не следует увлекаться ударами в удаленные от центра участки битка. Дело в том, что при боковом децентрированном ударе сохранить устойчивый контакт наклейки кия с битком гораздо труднее. Причем тем труднее, чем сильнее и дальше от центра наносится удар. Мы уже говорили о том, что наклейку необходимо мелить специальным бильярдным мелом. Добавим только, что при передаче подкрутки мелить нужно особо тщательно. Иначе вместо подкрутки может получиться кикс. Кроме того, важное значение имеет правильная полусферическая форма наклейки, обеспечивающая «шарнирность» контакта.

Теперь о мягкости удара и плавности сопровождения. Выше было уже сказано, что хорошая амортизация и плавное сопровождение позволяет сохранить контакт наклейки с битком. Остается добавить, что при передаче подкрутки эти факторы важны вдвойне. Причем расслабление лучезапястного сустава и кистевое сопровождение играет особую роль. Почему именно

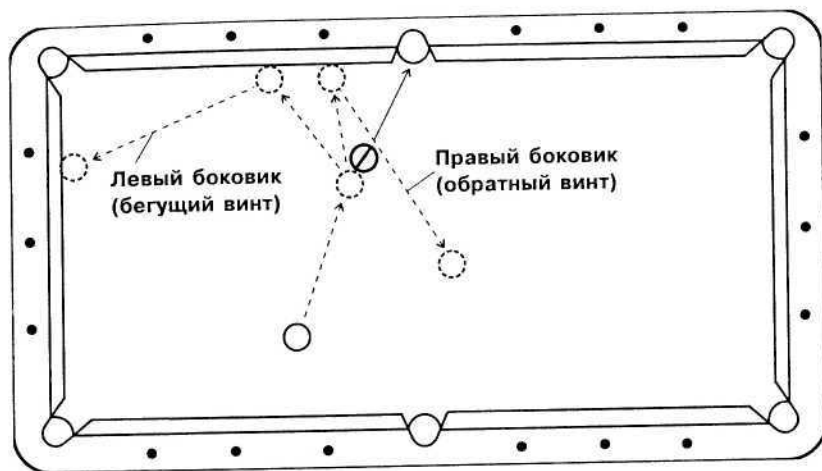


Рис. 48. Накат с бегущим и обратным винтом

кистевое? Каждый из нас хоть раз в жизни раскручивал велосипедное колесо. Все знают, что импульс нужно прилагать не к центру, а в сторону от него (то есть децентрированно). Попробуйте, однако, сильно раскрутить колесо ударом кулака — ничего не получится. Если же подключить кисть и повторить примерно то же самое движение, то эффект будет совершенно другой. При передаче подкрутки происходит примерно то же самое.

Как и любой другой технический прием, боковик следует вначале отработать на тренировке. На рис. 48 представлены примеры изменения углов отражения в зависимости от направления боковой подкрутки при выполнении НАКАТА. Попробуйте убедиться в этом сами. Вариантов взаимного расположения шаров бесчисленное множество. Практикуйте удары различной силы с БЕГУЩИМ и ОБРАТНЫМ ВИНТОМ, стараясь при этом КОНТРОЛИРОВАТЬ БИТОК. Со временем можно переходить к выполнению боковика в сочетании с ОТТЯЖКОЙ.

6. ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

Освоив основные технические приемы — накат, плоский удар, оттяжку и боковик, можно перейти к освоению основных приемов ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ. Не претендуя на полноту освещения всех аспектов позиционной борьбы, многие из которых пояснены выше в «Азбуке современного бильярда», остановимся прежде всего на умении делать ВЫХОД. Это элемент активной позиционной игры. Он важен для любой разновидности лузного бильярда, но имеет особое значение для игр, основанных на умении забить не один шар, а СЕРИЮ. Если, допустим при игре в «Русскую пирамиду» или «Московскую пирамиду», серия из трех и более шаров является достаточно большой редкостью, то в пуле, снукере и «Американке» («Свободной пирамиде») при прочих равных условиях успех сопутствует игроку, умеющему построить серию и довести партию до победы.

В основе выхода лежит КОНТРОЛЬ БИТКА. Смысл ВЫХОДА в том, чтобы, сыграв один несложный прицельный шар, поставить биток в такое место на игровой поверхности, откуда можно легко сыграть другой прицельный шар. Проще всего научиться делать выход, отрабатывая на тренировке какой-либо конкретный удар. При этом на сукне следует пометить мелом позицию прицельного шара и битка, для того чтобы можно было начинать каждый раз из одного и того же исходного положения.

Вот пример такого рода упражнения. Расположите шары согласно рис. 49. Забейте прицельный шар в лузу, нанеся удар по битку чуть выше центра, и проследите за тем, в каком месте он ударится о первый борт и в каком направлении отразится от него. Если наносить удары по битку в одно и то же место, но с различной силой, то можно заметить, что траектория его движения остается почти неизменной, изменяется лишь пройденный им путь, который принято называть РАЗМЕРОМ УДАРА. Регулируя силу и,

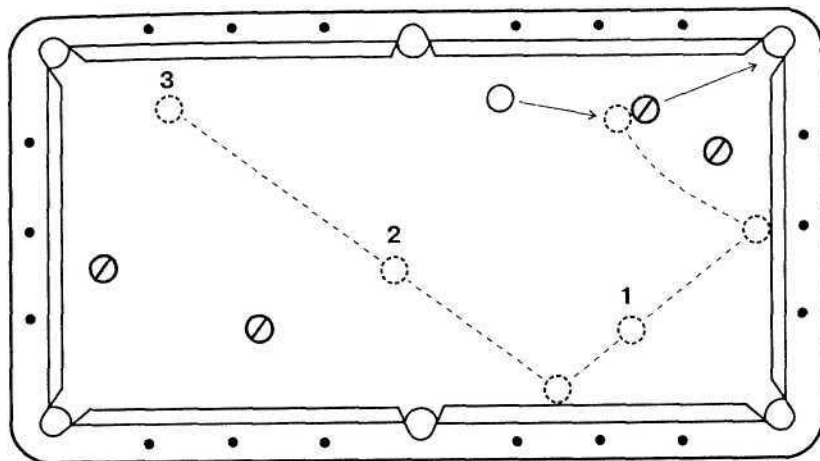


Рис. 49. Отработка выхода

соответственно, размер удара, сделайте выходы под каждый из показанных на рисунке прицельных шаров.

Следующее упражнение поможет вам научиться делать *прямой выход*, то есть выход без использования бортов. Расставьте 14 прицельных шаров так, как показано на рис. 50. Ваша задача — забить как можно больше шаров подряд в любом порядке, но так, чтобы биток ни разу не коснулся борта. Упражнение начинается **УДАРОМ С РУКИ**. Это означает, что биток можно располагать в любом месте игровой поверхности стола. В данном случае его целесообразно расположить в центре. Сыграйте первые шары с оттяжкой, стараясь возвращать биток в центральную часть стола и выходить под следующий шар на минимальной резке. Выбор шаров для выхода весьма велик. Даже начинающему под силу забить три-четыре шара подряд. По мере совершенствования вашей техники число забитых шаров будет неуклонно возрастать.

Для отработки навыков *выхода от борта* (бортов) рекомендуем следующее «круговое» упражнение. Расставьте первые четыре прицельных шара, как показано

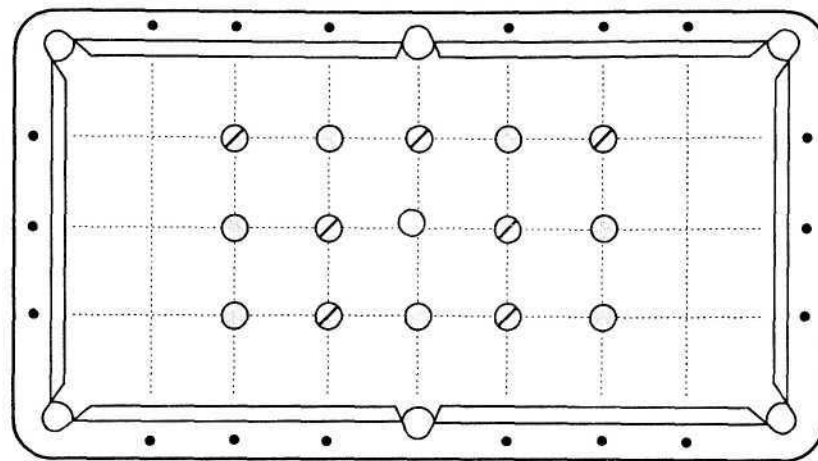


Рис. 50. Отработка прямого выхода

на рис. 51. Ударом с руки забейте единицу с выходом под двойку. Два возможных варианта (А и Б) изображены на рисунке. Восстановите единицу на прежнее место и забейте двойку с выходом под тройку. Восстановите двойку на прежнее место и забейте тройку с выходом под четверку. Продолжайте забивать шары по порядку номеров, каждый раз восстанавливая забитый шар на прежнее место. Забив четверку, сделайте выход под единицу и пройдите «круг» заново. Ваша задача — забить как можно больше шаров «по кругу» 1-2-3-4-1-2-3-4-1 и т. д. В ходе выполнения этого упражнения вы столкнетесь с самыми разнообразными вариантами выхода от борта. Проявите фантазию. Используйте все разученные ранее приемы контроля и управления битком.

Многократное повторение одних и тех же ударов — лучший способ обучения игре. Не увлекайтесь сложными ударами через весь стол. Отрабатывать стоит лишь удары простые и средней сложности, при выполнении которых часто ошибаются. Под ошибкой в данном случае следует понимать не просто промах по лузе, а неудач-

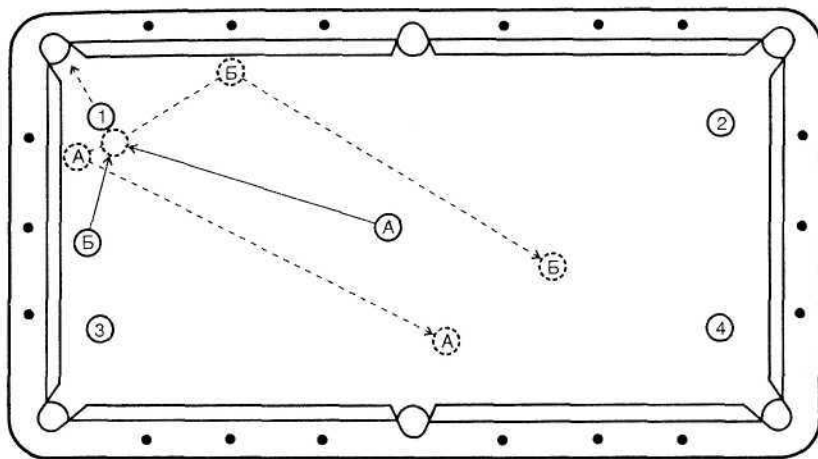


Рис. 51. Отработка выхода от борта

ный выход под следующий шар. Поэтому на тренировках следует повторять удар даже в том случае, если прицельный шар сыгран, но выход не получился. Отрабатывайте выход до тех пор, пока не научитесь с уверенностью достигать желаемого результата. Многие полагают, что успех в игре приносит умение выполнять сложные удары. Практика, однако, показывает, что выигрывают не те, кто выполняет сложные удары, а скорее наоборот: проигрывают те, кто не может сделать правильный выход при выполнении простых ударов.

Успешная игра на выходах основана на хорошем ПОЗИЦИОННОМ МЫШЛЕНИИ, которое предполагает быстрое нахождение простейших путей для построения серии. Для развития навыков позиционного мышления рекомендуется практиковать упражнение, которое можно назвать «Тройка с руки». Возьмите первые три прицельных шара. Расставьте их в форме маленькой треугольной пирамиды с единицей на задней отметке и разбейте ее ударом из дома. Допустим, что после разбития прицельные шары расположились так, как показано на рис. 52.

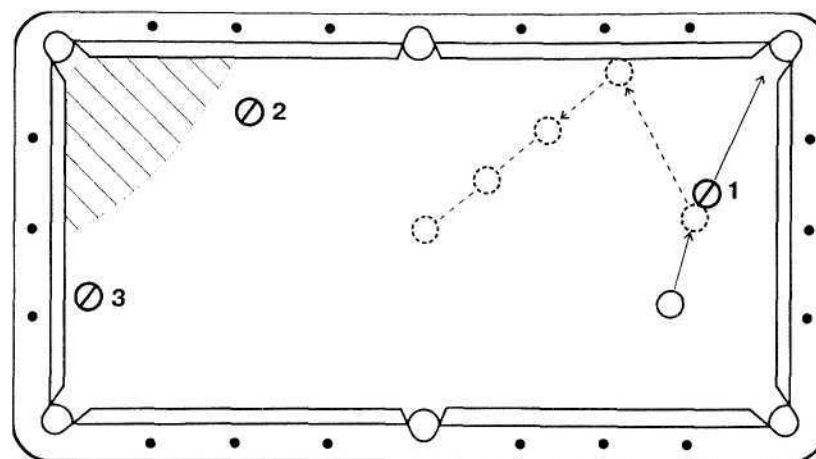


Рис. 52. Тройка с руки

Возьмите биток в руку и поставьте его в такое место, откуда проще всего построить серию в три шара. Один из возможных вариантов показан на рисунке. Если ударить по битку выше центра, то он, положив шар № 1, за счет наката ударится о борт и отразится в направлении шара № 2. В зависимости от силы удара биток остановится в одном из указанных на рисунке положений. Если вновь нанести удар выше центра, то биток, положив шар № 2, остановится внутри заштрихованного сектора. После этого легко забить шар № 3.

В качестве хорошего тренировочного упражнения как для начинающих, так и для более сильных игроков можно рекомендовать игры в «Восьмерку с руки» и «Девятку с руки» (правила обычной «Восьмерки» и «Девятки» приведены ниже). Отличие заключается в том, что ударом с руки начинается каждый очередной подход к столу любого из игроков. Преимущество такой игры в том, что игра с руки начинается с осмотра стола. Даже начинающий увидит возможность забить два, а то и три шара. Более опытный игрок очень быстро находит наи-

более рациональный способ последовательно забить все шары. Такая тренировочная игра приучает быстро принимать правильные игровые решения и выбирать наиболее простой путь для организации серии. Час игры в «Восьмерку» или «Девятку» с руки дает для обучения столько же, сколько пятнадцать часов обычной игровой практики.

Следует подчеркнуть, что технику и тактику нельзя рассматривать в отрыве друг от друга. Чем шире арсенал технических приемов — тем больше возможностей для позиционной игры. Выше были рассмотрены довольно простые выходы. По мере совершенствования техники можно переходить к более сложным и изощренным. Однако всему свое время. Не следует торопить события. Только освоив основополагающие приемы, можно переходить к разучиванию более сложных. При этом важно объективно оценить истинный уровень своей игры. К сожалению, многие судят о нем не по реально достигнутым результатам, а по лестным отзывам окружающих. Чем это чревато — догадаться нетрудно. Начинающему можно дать простой совет: НЕ ТАК ВАЖНО ЗНАТЬ, НАСКОЛЬКО ТЫ ИГРАЕШЬ ХОРОШО, КАК ЗНАТЬ, НАСКОЛЬКО ТЫ ИГРАЕШЬ ПЛОХО. Мне приходилось довольно близко общаться со многими известными мастерами. И все они, как правило, не удовлетворены своей игрой. Это вполне понятно. По мере обретения соревновательного опыта в корне изменяются представления о том, что такое хорошо и что такое плохо. Пирамида бильярдного мастерства оказывается гораздо выше и круче, чем кажется сначала. И по мере приближения к вершине карабкаться становится все труднее. Понаблюдайте за игрой признанных мастеров на официальных соревнованиях, и тогда вы поймете, что такое современный лузный бильярд высокого уровня.

РУССКИЙ БИЛЬЯРД

Появление бильярда в России связано с именем Петра Первого. Принято считать, что он познакомился с бильярдной игрой за границей и по возвращении приказал сделать бильярд для своего развлечения. По его примеру богатые вельможи завели себе бильярды не только в Петербурге, но и во всех своих усадьбах. Отсюда они со временем распространились по трактирам и клубам, и к 1812 году бильярд приобрел широкую известность в самых различных кругах общества.

Со временем в России получил развитие свой характерный тип бильярдных игр, известный в настоящее время как «Русский бильярд» или «Пирамида». Русские игроки отдали предпочтение строгим бильярдным столам, на которых шары могли падать только при очень верном ударе. Руководствуясь пожеланиями лучших бильярдистов того времени, известный петербургский фабрикант и игрок Арнольд Фрейберг, которого по праву можно назвать отцом русского бильярда, с 1850 года начал выпускать бильярдные столы нового типа, так называемые фрейберговские бильярды, основные черты которых сохранились до наших дней.

Фрейберг, по свидетельству Лемана, обладал большим талантом. Он интуитивно понимал, к чему нужно стремиться, чтобы игра приобрела характерный для русско-

го бильярда рисунок. Русский фрейберговский бильярдный стол — это стол со строгими, выдающимися из бортов лузами и бортами средней упругости. Шар падает в лузу лишь при безукоризненном ударе. Фрейберг первым в России стал ставить на бильярд вместо деревянных досок аспидные плиты, определил оптимальный профиль борта, сократил длину устья (шелф) лузы, установил оптимальную ширину лузы (74—76 мм) и наилучший размер шаров (68—70 мм). По его лекалам резались лузы на всех бильярдных фабриках России, которых насчитывалось по меньшей мере пять.

Отличительной особенностью современных русских бильярдных столов является невозможность сыгравания бортовых прицельных шаров вдоль борта в угол, что накладывает отпечаток на всю стратегию и тактику игры. Это обстоятельство приводит к существованию на русском бильярдном столе очень многих мертвых зон, откуда нельзя сыграть прицельный шар прямым ударом в угол или в среднюю. Строгость русского стола определила и соответствующий набор бильярдных игр. В настоящее время бильярдные соревнования проводятся по следующим разновидностям: «Русская пирамида», «Московская пирамида» и «Американка». Они взаимно дополняют друг друга.

Классическая «Русская пирамида» в ее современном варианте исторически появилась первой из современных русских спортивных бильярдных игр. Ее появление и распространение в России, по свидетельству А. Лемана, произошло в восьмидесятих годах девятнадцатого века. В «Русской пирамиде» особенно сильно сказывается наличие многочисленных мертвых зон, поэтому она располагает к неторопливой и тонкой позиционной игре с многочисленными отыгрышами и наигрышами. В последнее время молодежь отдает предпочтение «Американке» и «Московской пирамиде». Появление и распространение «Американки» произошло, по-видимому, в

двадцатые и тридцатые годы двадцатого века. Еще до войны было проведено первенство Москвы. «Американка» — это идеальная игра для отработки хорошей кладки и точного выхода. Идея «Московской пирамиды», или «Сибирки», зародилась в 1939 году. Она принадлежит одному из первых советских мастеров спорта по бильярду — А. Ливандскому из Красноярска. Он предложил играть в «Американку» одним шаром. Это была, по существу, комбинация «Американки» и «Русской пирамиды». После продолжительного забвения эта игра возродилась в начале шестидесятых годов. В настоящее время наряду с «Американкой» она завоевала наибольшую популярность среди мастеров и любителей. «Московская пирамида» открывает неограниченные возможности для совершенствования техники контроля и управления битком. Особенно большое впечатление на зрителей производят такие уникальные технические приемы, как спуск волчка вдоль борта в угловую лузу, самые разнообразные оттяжки с сильной боковой подкруткой битка. Ее позиционные возможности неисчерпаемы.

В 2000 году русский бильярд вышел на международную арену. Был образован и официально признан Международный комитет по пирамиде (МКП). С тех пор ежегодно проводятся официальные чемпионаты мира по пирамиде, а с 2002 года и чемпионаты Европы. Использование термина «Пирамида» вместо «Русский бильярд» полностью соответствует требованиям Всемирной конфедерации бильярдного спорта (WCBS). В соответствии с этими требованиями официальные международные наименования отдельных направлений мирового бильярда и конкретных бильярдных игр в рамках этих направлений должны носить нейтральный характер и не иметь каких-либо региональных признаков, то есть напрямую указывать на страны или регионы, в которых они зародились. Этим требованиям удовлетворяют абсолютно все направ-

ления мирового бильярда. Официальные чемпионаты мира проводятся по снукеру (а не английскому бильярду), по пулу (а не американскому бильярду), по карамболу (а не французскому бильярду) и т. д. Таким образом, термин «Пирамида» лишь подчеркивает международный статус русского бильярда.

Сложнее с международными названиями отдельных игр русского бильярда. В настоящее время на чемпионатах мира по пирамиде (читай, русскому бильярду) представлена лишь одна игра, которая долгое время была известна у нас как «Американка». Думаю, нет необходимости доказывать, что это название идет вразрез не только с требованиями WCBS, но и со здравым смыслом. Что связывает «Американку» с Америкой, до сих пор остается загадкой. Абсурдность этого названия стала особенно очевидна в последнее время, в связи с широким распространением американского пула. Поэтому от названия «Американка» вскоре отказались и первые чемпионаты мира по пирамиде прошли по... «Пирамиде» (???). И хотя подвоха на радостях никто и не заметил, позволю себе обратить внимание на очевидную несуразность. С чьей-то легкой руки под словом «Пирамида» стали понимать как весь русский бильярд, так и его отдельную разновидность — «Американку». Выходит, что часть равна целому, а целое — части...

Конечно, для жителей отдаленной Ямайки или Мозамбика это не столь важно. Они никогда не видели ни того ни другого. Но мы-то с вами знаем, что «Американка» — это еще не весь русский бильярд. Поэтому, называя все одним «емким» словом, мы не просто вводим в заблуждение международную бильярдную общественность. Мы вольно или невольно перекрываем путь на международную арену другим разновидностям русского бильярда, и прежде всего «Московской пирамиде», которая ничуть не менее популярна, а в исполнении наших ведущих мастеров ничуть не менее зрелищна и динамична.

В связи с этим предлагаю следующую простую систему международных терминов (в скобках указан английский вариант названия):

1. Русский бильярд = Пирамида (Pyramid)
2. «Американка» = «Свободная пирамида» («Free Pyramid»)
3. «Московская пирамида» = «Комбинированная пирамида» («Combined Pyramid»)
4. «Русская пирамида» = «Классическая пирамида» («Classic Pyramid»)

Во всех названиях присутствует ключевое слово «пирамида», что отражает принадлежность каждой из перечисленных игр к русскому бильярду. Название «Свободная пирамида» отражает то уникальное обстоятельство, что правила «Американки» допускают *свободный* выбор битка и прицельного шара. Что касается «Комбинированной пирамиды», то это название полностью соответствует изначальному смыслу «Московской пирамиды» как *комбинации* «Русской пирамиды» и «Американки». И наконец, термин «Классическая пирамида» отражает тот факт, что «Русская пирамида» представляет собой *классический* вариант русского бильярда. Надеюсь, что к этим доводам прислушается руководство МКП и федерации бильярдного спорта России.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА РУССКОГО БИЛЬЯРДА¹

1. Бильярдное оборудование и аксессуары

При игре в каждую из описанных ниже разновидностей русского бильярда следует использовать бильярдные

¹ Ниже использованы правила Международного комитета по пирамиде (МКП), подготовленные в 2002 году комиссией МКП по правилам под редакцией Председателя комиссии Лошакова А.Л.

Изменения и дополнения, введенные с 2005 года отмечены (*). Публикуются с письменного разрешения руководства МКП.

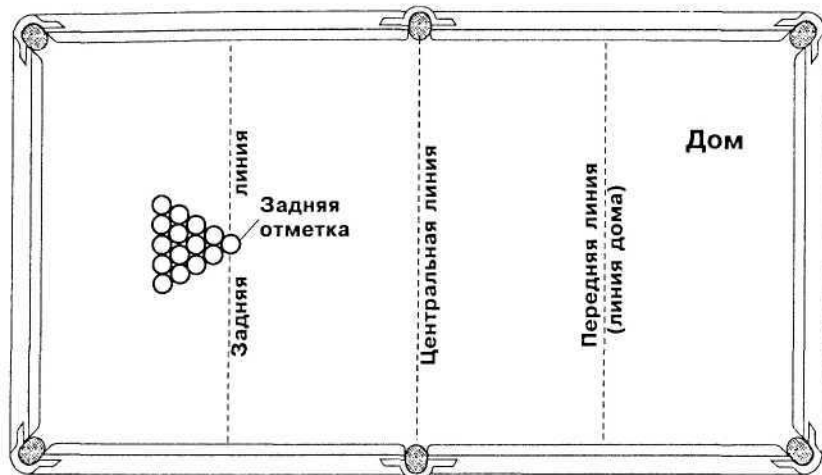


Рис. 53. Русский бильярдный стол

столы, шары и аксессуары, соответствующие «Техническим требованиям к бильярдному оборудованию» (см. Приложение 3).

2. Разметка бильярдного стола

2.1. На игровой поверхности бильярдного стола должны быть четко и аккуратно нанесены следующие линии и отметки:

(1) *Центральная отметка* — точка, расположенная в центре игровой поверхности стола.

(2) *Центральная линия* — прямая, проведенная через центральную отметку параллельно коротким бортам. Центральная линия делит игровую поверхность стола на две половины — переднюю и заднюю.

(3) *Передняя отметка* — точка, расположенная в центре передней половины игровой поверхности стола.

(4) *Линия дома* — прямая, проведенная через переднюю отметку параллельно переднему борту.

(5) *Задняя отметка* — точка, расположенная в центре задней половины игровой поверхности стола.

(6) *Линия выставления шаров* — часть продольной линии стола, проведенная от задней отметки до середины заднего борта.

2.2. *Домом* называется часть игровой поверхности стола, заключенная между линией дома и передним бортом.

3. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать шаров цвета слоновой кости с номерами от 1 до 15 и один цветной (желтый или темно-красный) шар без номера.

4. Биток и прицельные шары

4.1. При игре в «Русскую пирамиду» («Классическую пирамиду») и «Московскую пирамиду» («Комбинированную пирамиду») битком служит цветной шар без номера.

4.2. При игре в «Американку» («Свободную пирамиду») любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета) может быть выбран играющим в качестве битка при выполнении любого очередного удара. (Исключением является лишь начальный удар, при выполнении которого используют цветной шар без номера.)

4.3. Все остальные шары являются прицельными.

5. Соударение

5.1. Соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров является обязательным условием любого правильного удара, включая начальный.

5.2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).

5.3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом.

6. Игра после нарушения

В случае нарушения правил соперник имеет право:

- (1) сам произвести следующий удар или
- (2) потребовать продолжения игры нарушителем.

7. Розыгрыш начального удара

7.1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту.

7.2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:

- (1) шар зашел на половину соперника,
- (2) не достиг заднего борта,
- (3) упал в лузу,
- (4) выскочил за борт,
- (5) коснулся длинного борта или
- (6) коснулся заднего борта более одного раза.

7.3. Если правила нарушили оба соперника или если судья не может определить, чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.

7.4. Победитель розыгрыша имеет право:

- (1) сам произвести начальный удар или
- (2) уступить его сопернику.

8. Исходная расстановка шаров

8.1. Перед начальным ударом пятнадцать пронумерованных шаров цвета слоновой кости устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Все шары должны быть плотно прижаты друг к другу.

При расстановке шаров следует использовать стандартный треугольник.

8.2. Цветной шар (без номера), используемый в качестве битка при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.

9. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

10. Дом и линия дома

10.1. Линия дома не является частью дома.

10.2. Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.

11. Введение битка в игру (начало игры)

11.1. Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.

11.2. В качестве битка при выполнении начального удара следует использовать цветной шар (без номера).

11.3. Игрок, вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома (см. разделы 9 и 10).

Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны предупредить об этом вступающего в игру игрока до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток введен в игру правильно.

Если вступающий в игру предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.

11.4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия (см. раздел 14).

11.5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т. п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

12. Правильный начальный удар*

12.1. Начальный удар считается *правильным*, если после соударения битка с одним из прицельных шаров:

- (1) один из шаров правильно забит в любую лузу; или
- (2) по меньшей мере *три различных прицельных* шара коснулись борта (бортов); или
- (3) *два различных прицельных* шара коснулись борта (бортов), а затем хотя бы *один (любой) прицельный* шар пересек центральную линию.

Если ни одно из указанных требований не выполнено, на игрока налагается штраф.

12.2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, его соперник имеет право:

(1) принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или

(2) принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя продолжить игру; или

(3) расставив шары заново, сам произвести начальный удар; или

(4) расставив шары заново, заставить нарушителя произвести начальный удар еще раз.

13. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

14. Начало и завершение удара

14.1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

14.2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае — штраф.

15. Удар кием по битку

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае — штраф.

16. Касание ногой пола

При выполнении удара по битку по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае — штраф.

17. Запрещенное касание шаров

17.1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого

шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т. п. В противном случае — штраф.

18. Запрет двойного удара

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае — штраф.

19. Запрет пропиха

19.1. При выполнении удара по битку любым способом, кроме двух описанных в разделе 19.2, запрещается затягивать контакт наклейки кия с битком вплоть до соударения (касания) битка с прицельным шаром. В противном случае удар квалифицируется как пропих и наказывается штрафом.

19.2. Если биток касается прицельного шара или если расстояние между битком и прицельным шаром настолько мало, что при выполнении удара по битку практически невозможно избежать моментального тройного контакта — «наклейка кия-биток-прицельный шар» (это расстояние, как правило, не превышает размера стандартного бильярдного мелка), то удар кием по битку не квалифицируется как пропих, если он нанесен:

(1) под углом не менее 45 градусов в сторону от линии центров этих двух шаров; или

(2) таким образом, что биток прошел вслед за прицельным шаром не далее чем на полшара.

В противном случае — штраф.

ПРИМЕЧАНИЕ. Удар по битку в сторону от соприкасающегося прицельного шара (без смещения последнего с места) не считается за соударение битка с этим прицельным шаром. Если после этого биток не коснулся ни одного из прицельных шаров, то удар считается неправильным и наказывается штрафом (см. раздел 5.3).

20. Правильный удар

Любой удар (за исключением начального) считается *правильным* (*правильно* *завершенным*), если не нарушено ни одно из положений настоящих правил и, кроме того, *после* соударения (касания) битка с одним из прицельных шаров любой из шаров на игровой поверхности стола (биток или любой прицельный шар):

(1) забит в лузу; или

(2) отражается от любого борта, а *затем*: (а) касается другого борта, или (б) доводит до другого борта любой шар, или (в) касается любого шара, стоящего вплотную к другому борту; или

(3) пересекает центральную линию, а *затем*: (а) касается любого борта или (б) доводит до любого борта любой шар; или

(4) отражается от любого борта, а *затем*: (а) пересекает центральную линию или (б) перекатывает через нее любой шар.

Если ни одно из указанных условий не выполнено, то налагается штраф.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Все элементарные игровые события (соударения шаров, отражения от бортов, пересечения центральной линии стола и т. д.) должны происходить *только* в указанной выше последовательности. В противном случае — штраф.

2. Если биток бьет по прицельному шару, стоящему вплотную к борту, а этот прицельный шар отражается от борта, в свою очередь бьет по битку и доводит его до другого борта или перекатывает через центральную линию, то удар считается *правильным* только в том случае, если имело место два отдельных соударения — «биток-прицельный шар» и «прицельный шар-биток». В противном случае — штраф.

3. Шар пересекает центральную линию *только* в том случае, если центральную линию пересекает центр шара.

4. Если один из шаров отражается от губы («носи-ка») средней лузы и возвращается на свою половину игровой поверхности стола, то его центр по меньшей мере один раз пересек центральную линию.

21. Штрафной и премиальный удар с руки из дома

21.1. Удар с руки из дома производится также и в других, оговоренных правилами конкретных игр, случаях. Он может быть как *штрафным* (при неправильном сыгрывании битка в лузу или при выскакивании битка за борт в «Московской пирамиде» («Комбинированной пирамиде»), а также при падении битка в лузу или выскакивании битка за борт в «Русской пирамиде» («Классической пирамиде»)), так и *премиальным* (при правильном сыгрывании битка в лузу в «Московской пирамиде» («Комбинированной пирамиде»)). Введение битка в игру производится в соответствии с разделом 11.

21.2. Забивать в лузу можно любой шар после соударения битка с любым расположенным вне дома прицельным шаром. Если все прицельные шары расположены в доме, то удар производится с противоположной стороны стола, которая в этом случае служит временным домом, ограниченным задней линией.

21.3. Штрафной и премиальный удар с руки из дома должны удовлетворять всем требованиям раздела 20 «Правильный удар».

22. Правильно и неправильно забитые шары

22.1. Шар считается *правильно* *забитым* (сыгранным), если он упал в лузу в результате правильного удара.

22.2. Все правильно забитые шары вынимаются из луз и размещаются на специальной полке. (Каждому из игроков отводится отдельная полка.)

22.3. Если же при ударе было нарушено хотя бы одно из положений настоящих правил, то все шары, упавшие

в лузы в результате этого удара, считаются *неправильно забитыми*.

22.4. Все неправильно забитые шары не засчитываются и выставляются.

22.5. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не забитым и остается в игре. (Штраф при этом не налагается.)

23. Шар на краю лузы

23.1. Если зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то его восстанавливают на прежнее место и игра продолжается.

23.2. Если же зависший над лузой шар самопроизвольно падает в лузу без соударения с другим шаром и если это повлияло на конечный результат начавшегося удара (то есть в том случае, если самопроизвольно упавший в лузу шар был бы неизбежно задет одним из приведенных в движение шаров), то все шары восстанавливаются с максимально возможной точностью на свои прежние позиции и удар повторяется.

23.3. Если движущийся шар на мгновение останавливается на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем падает в лузу, то он считается упавшим в лузу вследствие произведенного удара и не восстанавливается.

24. Выскочивший шар

24.1. Шар считается *выскочившим* за борт, если после завершения удара он остановился вне игровой поверхности стола (на упругом борту, на поручне, на полу и т. п.).

24.2. Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность,

не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

24.3. Если любой шар (биток или любой прицельный шар) выскакивает за борт, то игрок штрафуются.

24.4. Все выскочившие шары выставляются после завершения удара.

25. Выставление шаров

25.1. Все неправильно забитые и выскочившие за борт шары выставляются после завершения удара и до начала следующего.

25.2. Единичный шар выставляется на заднюю отметку.

Если выставляется несколько шаров, то их устанавливают в произвольном порядке на линии выставления шаров от задней отметки к заднему борту как можно ближе, но не вплотную друг к другу.

Если же какие-либо шары, расположенные вблизи или непосредственно на линии выставления шаров, мешают процессу выставления, то выставляемые шары располагают на линии выставления шаров как можно ближе к задней отметке и как можно ближе, но не вплотную к мешающим шарам.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении линии выставления шаров (между задней отметкой и центром игровой поверхности стола) как можно ближе к задней отметке.

25.3. Любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара.

26. Замедленная игра

Если, по мнению судьи, игрок своей замедленной игрой затягивает ход соревнования или партии, то судья после предупреждения игрока может ввести сорокапятисекундное временное ограничение на подготовку ударов обоими игроками (т. е. игра и того и другого контролируется с помощью секундомера). Если после этого один из игроков, предупрежденный судьей за 10 секунд до истечения отпущенного времени, не укладывается в установленные временные рамки, то объявляется штраф.

Контрольный секундомер включается после завершения предыдущего удара и контролирует время до начала следующего. Время, пока шары на столе находятся в движении, не учитывается.

Если игрок еще не подошел к столу для удара, то за 10 секунд до истечения отпущенного времени должно последовать предупреждение со стороны судьи.

В случае, если игрок склонился над столом для нанесения удара ранее чем за 10 секунд до истечения отпущенного времени, то временное предупреждение не делается и штраф не налагается. Если же игрок вновь выпрямился, то судья действует в соответствии с обычной процедурой контроля времени.

Каждый игрок один раз за партию имеет право на двукратное продление временного ограничения. Если счет в матче равный и игрокам осталось сыграть лишь одну (контровую) партию, то каждый игрок имеет право на два продления в этой партии. Игрок должен своевременно объявить о продлении и убедиться в том, что судья уведомлен об этом.

27. Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение вследствие вмешательства постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, вы-

полняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается, при этом штраф не налагается.

Это правило применяется также и при возникновении чрезвычайных ситуаций (землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, внезапное отключение света и т. п.).

Если восстановить положение шаров не представляется возможным, то цветной нумерованный шар устанавливают в доме (если нумерованный шар вышел из игры, то его возвращают в игру взамен любого из оставшихся на столе нумерованных шаров), все оставшиеся на столе нумерованные шары устанавливают в форме пирамиды (или укороченной пирамиды) с вершиной на задней отметке, право последующего удара определяется розыгрышем и игра продолжается по правилу начального удара. Счет сохраняется таким же, каким он был к тому моменту, когда партия была прервана.

28. Вмешательство в игру соперника

Если игрок, завершивший свой игровой подход, наносит удар вне очереди или же смещает (касается) любого шара во время игры соперника, то это рассматривается как вмешательство в игру и влечет за собой штраф.

29. Штрафы

29.1. Штрафы налагаются в следующих случаях:

- (1) если биток при ударе не коснулся ни одного из прицельных шаров (см. раздел 5.3);
- (2) при неправильном начальном ударе (см. раздел 12.1);
- (3) если следующий удар начинается до завершения предыдущего (см. раздел 14.2);
- (4) при неправильном ударе кием по битку (см. раздел 15);
- (5) при нанесении удара по битку с отрывом обеих ног от пола (см. раздел 16);

- (6) при запрещенном касании шаров (см. раздел 17);
- (7) при двойном ударе (см. раздел 18);
- (8) при пропихе (см. разделы 19.1 и 19.2);
- (9) при неправильном (неправильно завершенном) ударе (см. раздел 20);
- (10) при выскакивании битка или любого прицельного шара за борт (см. раздел 24.3);
- (11) при нарушении положений раздела «Замедленная игра» (см. раздел 26);
- (12) при вмешательстве в игру соперника (см. раздел 28).

29.2. Если при выполнении одного удара игрок совершает несколько нарушений, штраф взимается в одинарном размере.

«АМЕРИКАНКА» («СВОБОДНАЯ ПИРАМИДА»)

При игре в «Американку» («Свободную пирамиду») следует руководствоваться «Общими правилами русского бильярда», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать шаров цвета слоновой кости с номерами от 1 до 15 и один цветной (желтый или темно-красный) шар без номера.

В «Американке» («Свободной пирамиде») нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета). Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.

3. Исходная расстановка шаров

Перед начальным ударом пятнадцать нумерованных шаров цвета слоновой кости устанавливаются в произвольном порядке в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Цветной шар (без номера), используемый в качестве битка при выполнении начального удара (разбития пирамиды), располагается в доме.

4. Начальный удар (разбитие пирамиды)

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с разделами 11 и 12 «Общих правил».

5. Правила ведения игры:

1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

2. Если в результате правильного удара в лузу забит шар, то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику. (В случае нарушения правил вступает в силу раздел 10 «Общих правил».)

4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с разделом 20 «Общих правил». В противном случае — штраф.

6. Ведение счета*

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку присуждается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

7. Штрафы за нарушения*

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой шар и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным шаром*.

8. Выставление шаров

Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с разделом 25 «Общих правил».

«МОСКОВСКАЯ ПИРАМИДА» («КОМБИНИРОВАННАЯ ПИРАМИДА»)

При игре в «Московскую пирамиду» («Комбинированную пирамиду») следует руководствоваться «Общими правилами русского бильярда», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать восемь очков.

2. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать шаров цвета слоновой кости с номерами от 1 до 15, используемые в качестве прицельных, и один цветной (желтый или темно-красный) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в произвольном порядке в форме равносостороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Биток располагается в доме.

4. Начальный удар (разбитие пирамиды)

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с разделами 11 и 12 «Общих правил».

5. Правила ведения игры:

1. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

2.* Взамен забитого битка *играющий* снимает со стола любой из прицельных шаров по своему выбору и получает право на премиальный удар битком с руки из дома в соответствии с разделом 21 «Общих правил».

3. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

4. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с разделом 20 «Общих правил». В противном случае — штраф.

6. Ведение счета*

За каждый правильно забитый в лузу шар игроку присуждается одно очко. В случае нарушения правил к текущему счету соперника нарушителя прибавляется одно очко.

7. Штрафы за нарушения*

В случае нарушения правил соперник нарушителя снимает со стола любой *прицельный* шар и кладет на свою полку. Такой шар называется *штрафным шаром*.

Если биток забит неправильно или выскочил за борт, то после снятия штрафного шара вступающий в игру

соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с разделом 21 «Общих правил».

8. Выставление шаров

Все неправильно забитые и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с разделом 25 «Общих правил».

«РУССКАЯ ПИРАМИДА» («КЛАССИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА»)

При игре в «Русскую пирамиду» («Классическую пирамиду») следует руководствоваться «Общими правилами русского бильярда», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Первым (раньше соперника) набрать 71 очко.

2. Используемые шары

Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать шаров цвета слоновой кости с номерами от 1 до 15, используемые в качестве прицельных, и один цветной (желтый или темно-красный) шар без номера, используемый в качестве битка.

3. Исходная расстановка шаров

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары ставятся вплотную друг к другу в следующем порядке: 1-й ряд — 4; 2-й ряд — 5, 6; 3-й ряд — 7, 15, 8; 4-й ряд — 9, 14, 13, 10; 5-й ряд — 2, 1, 12, 11, 3. Биток располагается в доме.

4. Начальный удар (разбитие пирамиды)

Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с разделами 11 и 12 «Общих правил».

5. Правила игры и ведения счета:

1. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) — 11 очков, таким образом, общая сумма очков — 130. К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

2. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ адресуется судье и должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

3. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

4. Если в лузу падет незаказанный прицельный шар, то его выставляют и игра продолжается на общих основаниях.

5. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка — штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома в соответствии с разделом 21 «Общих правил».

6. За каждое нарушение с текущего счета нарушителя списывается 5 очков, а к текущему счету соперника прибавляется 5 очков.

7. Если каждый из игроков набирает по 70 очков, то последний забитый прицельный шар выставляется на заднюю отметку. Право последующего удара определяется розыгрышем, после чего игра продолжается с руки из дома и ведется до забитого шара.

8. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с разделом 20 «Общих правил». В противном случае — штраф.

ПРИМЕЧАНИЕ. При проведении турниров среди ветеранов бильярдного спорта этот пункт по решению организаторов соревнований может быть упразднен.

6. Выставление шаров

Все неправильно забитые, незаказанные и выскочившие прицельные шары выставляются в соответствии с разделом 25 «Общих правил».

СПОРТИВНЫЙ ПУЛ

Отцом американского лузного бильярда, или пула, принято считать выходца из Ирландии Майкла Фелана (1817—1871). В пятидесятых годах девятнадцатого века он разработал лузные бильярдные столы нового типа и заложил основы современных правил игры. Фелан пошел по пути уменьшения габаритов стола и расширения луз. Он ратовал за то, чтобы бильярдный стол вошел в каждую американскую семью среднего достатка. Именно ему принадлежит знаменитая фраза, обращенная к хранительницам домашнего очага: «Дамы! Взгляните на бильярдный стол как на средство привязать ваших мужей к дому... как на средство сделать дом настолько уютным, что они будут редко покидать его, разве что по делам или в вашем обществе».

Самые первые американские чемпионаты с 1878-го по 1888 год проводились по правилам игры «Пул-61», в которой использовалась пирамида из пятнадцати занумерованных шаров. За каждый забитый шар играющему присуждалось число очков, равное его номеру. Для победы в партии необходимо было набрать, как минимум, 61 очко. Если бы не отличия в размерах стола, шаров и луз, мы бы сказали, что это — классическая «Русская пирамида». С той лишь разницей, что за единицу (туза) присуж-

дают всего лишь одно очко. В этом нет ничего удивительного. Это была, по существу, одна и та же игра, широко распространившаяся в то время как в Старом, так и в Новом Свете. В Америке ее окрестили «пулом», в России — «пирамидой» (Леман называет ее «пирамидкой Фигаро»). В дальнейшем пути американского и русского бильярда существенно разошлись.

В 1889 году на официальных соревнованиях была впервые введена игра под названием «Непрерывный пул». Участники разыгрывали пирамиду из пятнадцати шаров до последнего забитого шара. За каждый правильно забитый шар присуждалось одно очко. А победа в матче — игроку, первому набравшему 120 очков (очки, набранные в отдельных партиях, суммировались). Игрок, забивший последний шар пирамиды, должен был проигрывать разбитие следующей. При разбитии заказ не требовался, поэтому можно было продолжить результативную серию, переходя от одной пирамиды к другой. Сделать это было, однако, весьма не просто. Особенно если учесть, что в то время лузы пуловских столов были немного уже, чем в наши дни. В связи с этим игроки высокого класса старались не рисковать и почти каждая партия заканчивалась затяжной серией отыгрышей.

В целях устранения этой проблемы Джером Кох, победитель чемпионата 1910 года, предложил оставлять на столе последний пятнадцатый шар и использовать его в качестве «свободного» прицельного шара при установке следующей пирамиды из четырнадцати шаров. Он назвал игру «14.1 с продолжением», которая впоследствии получила также наименование «Прямой пул». Первый чемпионат мира по «Прямому пулу» состоялся в 1912 году, последний — в 1990-м. С тех пор его постепенно вытесняют две другие пуловские игры — «Восьмерка» и «Девятка».

«Восьмерка» была изобретена в самом начале XX века и получила широкое распространение в США после Вто-

рой мировой войны. Ее первоначальное название — «Полосатые и сплошные». Из всех пуловских игр она имеет наиболее выраженный позиционный характер, открывая широкие возможности для выходов, отыгрышей, наигрышей и масок. Именно по «Восьмерке» проводится большинство любительских турниров.

«Девятка» появилась в 1920-е годы вместе с другими упрощенными вариантами «Ротации» (см. ниже). Однако пик ее популярности совпал с выходом на экраны в 1986 году знаменитой киноленты «Цвет денег» с участием Тома Круза и Пола Ньюмена. С начала 1990-х годов именно по этой разновидности пула разыгрывается титул чемпиона мира. «Девятка» более динамична и зрелищна. В ней главную роль играет безукоризненный выход.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПУЛА

Настоящие правила являются общими для всех описанных ниже разновидностей пула.

1. Бильярдное оборудование

Все описанные ниже бильярдные игры должны проводиться с использованием пуловских столов, шаров и оборудования, отвечающим требованиям раздела «Технические требования к бильярдному оборудованию» (см. Приложение 3).

2. Расстановка шаров

При расстановке шаров должен использоваться треугольник, а передний шар должен располагаться на задней отметке. Все остальные шары должны быть выстроены за передним и плотно прижаты друг к другу.

3. Удар по битку

Удар по битку следует наносить лишь наклейкой кия. В противном случае объявляется фол.

4. Промах по лузе

Если игрок промахивается при правильном ударе, то есть не забивает прицельный шар, то его серия заканчивается, и в игру вступает соперник.

5. Розыгрыш начального удара

При розыгрыше начального удара (разбития) используется следующая процедура. Взяв по шару одинакового размера и веса (желательно два бита или по крайней мере два не полосатых прицельных шара) и расположив их по разные стороны от передней отметки, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту. При этом шар должен коснуться заднего борта по крайней мере один раз. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если: (1) шар зашел на половину соперника, (2) не достиг заднего борта, (3) упал в лузу, (4) выскочил за борт, (5) коснулся длинного борта, (6) остановился в створе угловой лузы за губой переднего борта или (7) коснулся заднего борта два раза и более. Если правила нарушили оба соперника или если судья не может определить, чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.

6. Начальный удар (разбитие)

Право на выполнение начального удара предоставляется по результатам розыгрыша или жребия (розыгрыш проводится в обязательном порядке при проведении официальных соревнований). Выигравший розыгрыш или жребий имеет право произвести начальный удар либо уступить его сопернику.

Введение бита в игру производится ударом с руки из дома. При этом прицельные шары расставляют согласно правилам каждой конкретной игры. Биток считается введенным в игру после того, как он пересек переднюю линию в результате удара по нему наклейкой кия.

7. Удар с руки из дома

Удар с руки из дома выполняется в начале игры и после падения бита в лузу, в специально оговоренных правилами каждой конкретной игры случаях.

Вступающий в игру участник может располагать биток в любом месте дома. Он может наносить удар по любому прицельному шару, центр которого располагается вне дома (в том числе и на передней линии). Наносить удар по прицельным шарам, находящимся в доме, можно лишь в том случае, если биток вначале выходит из дома, а затем, ударившись о задний борт, возвращается обратно в дом. Положение шара определяется положением его центра (или точки касания шара с игровой поверхностью). До пересечения передней линии биток не должен задевать расположенные в доме прицельные шары.

Биток считается введенным в игру после того, как он покинул пределы дома в результате удара по нему наклейкой кия. Пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т. п. Однако любое касание бита после введения его в игру влечет за собой фол.

8. Удар с руки

Если правила конкретной игры предусматривают игру с руки после объявления фолла, то вступающий в игру соперник может располагать биток в любом месте на игровой поверхности стола и производить удар по любому прицельному шару.

9. Сыгранные шары

Шар считается сыгранным (забитым), если в результате правильного удара он падает в лузу. Шар, выскочивший из лузы на игровую поверхность стола, считается не сыгранным.

10. Положение шара

Положение шара определяется положением его нижней точки (или центра).

11. Касание пола

При выполнении удара по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола, в противном случае налагается штраф.

12. Выполнение удара до полной остановки шаров

Игрок наказывается фолом, если наносит удар до полной остановки битка или любого прицельного шара. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)

13. Завершение удара

Удар считается завершенным лишь после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола.

14. Дом и передняя линия

Передняя линия не является частью дома. Поэтому, если правила игры требуют, чтобы удар наносился по шарам вне дома, то прицельный шар, расположенный в точности на передней линии, играет. Соответственно и биток при введении в игру из дома следует ставить не на переднюю линию, а чуть ближе.

15. Общее правило для всех нарушений

Хотя в конкретных бильярдных играх за одно и то же нарушение могут налагаться различные штрафы, для всех нарушений справедливо следующее общее правило: (1) право удара переходит к сопернику, (2) ни один забитый шар не засчитывается и (3) любой шар (шары) выставляются лишь в том случае, если это предусмотрено правилами конкретной игры.

16. Промах по легальному шару

Удар считается неправильным, если биток не коснулся ни одного из легальных (очередных) прицельных шаров, т. е. шаров, первое касание с которыми предусмотрено правилами конкретной игры. Игра в сторону от расположенного вплотную к битку прицельного шара не считается за удар по этому шару.

17. Правильный удар

Удар считается правильным (правильно завершенным), если биток коснулся вначале легального (очередного) прицельного шара, а затем либо (1) один из прицельных шаров упал в лузу, либо (2) биток или какой-либо из прицельных шаров доведены до борта. Невыполнение этих требований влечет за собой фол.

18. Падение битка в лузу

Если при ударе биток падает в лузу, то объявляется фол.

19. Запрещенное касание шаров

За касание во время игры любого прицельного шара или битка телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т. п. налагается штраф. Касаться битка можно лишь наклейкой кия при выполнении правильного удара.

20. Запрет двойного удара

Если при выполнении удара наклейка кия касается битка более одного раза, а также если наклейка касается битка, в то время как биток касается (или после того как биток уже коснулся) прицельного шара, то налагается штраф. Если же вплотную к битку располагается какой-либо не легальный прицельный шар, то удар следует наносить в сторону от него, в противном случае налагается штраф.

21. Запрет пропиха

Если игрок проталкивает биток вперед, затягивая время контакта наклейки кия с битком несоразмерно ударно-маховому движению, то налагается штраф.

22. Правильный перескок

При правильном перескоке удар должен наноситься приподнятым кием в верхнюю половину шара. Однако любой кикс при выполнении перескока штрафует. Выполнение перескока какими-либо иными способами запрещается.

23. Выскочивший шар

Шар считается выскочившим за борт, если после завершения удара он остановился вне игровой поверхности стола (на упругом борту, на поручне, на полу и т. п.).

Шар не считается выскочившим, если он, ударившись о верхнюю часть упругого борта или поручня, самостоятельно возвращается на игровую поверхность, не задев при этом какой-либо иной объект, не являющийся стационарной принадлежностью бильярдного стола.

Если же шар задевает какой-либо предмет, не являющийся принадлежностью стола, например осветительный прибор, мел на борту или поручне и т. п., то он считается выскочившим, даже если он после этого самостоятельно возвращается на игровую поверхность.

Во всех пуловских бильярдных играх удар, в результате которого биток или какой-либо из прицельных шаров выскакивает за борт, штрафуются. Все выскочившие прицельные шары выставляются после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. Выскочивший биток вводится в игру в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

24. Одновременное нарушение нескольких правил

Если при выполнении удара нарушено сразу несколько правил, то игрок наказывается одним фолом, при этом налагается самый строгий штраф, предусмотренный за самое грубое из совершенных при ударе нарушений.

25. Самопроизвольное движение шаров

Если шар смещается, скатывается, поворачивается или же каким-либо иным способом движется самопроизвольно, то его оставляют там, где он остановится, и игра продолжается. Если зависший над лузой шар остается неподвижным в течение пяти секунд и более, а затем падает в лузу, то его следует восстановить на прежнем месте и продолжить игру.

Если при выполнении удара прицельный шар самопроизвольно падает в лузу до соударения с битком, то биток и прицельный шар восстанавливают на исходных позициях, после чего удар повторяется. Так же поступают и при самопроизвольном смещении в момент удара любого другого прицельного шара.

26. Выставление шаров

Если согласно правилам какой-либо конкретной игры необходимо выставить один или несколько шаров, то после завершения удара они располагаются на продольной линии следующим образом: шар с наименьшим номером ставят на заднюю отметку, а остальные в порядке возрастания номеров располагают друг за другом в направлении заднего борта. Если же находящиеся на столе шары не позволяют в точности выполнить указанное требование, то выставляемые шары располагают на продольной линии как можно ближе к задней отметке вплотную к мешающим прицельным шарам, не сдвигая их. Если мешает биток, то выставляемые шары располагают как можно ближе к нему, но не вплотную.

В случае, если для выставляемых шаров не хватает места между задней отметкой и задним бортом, то шары выставляют на продолжении продольной линии перед задней отметкой (между задней отметкой и центром) как можно ближе к ней, при этом шар с наименьшим номером должен находиться спереди, а остальные в порядке возрастания номеров располагаются друг за другом в сторону задней отметки.

27. Шары, упавшие вместе с сыгранным

Если при выполнении правильного удара наряду с сыгранным в лузы падают и другие прицельные шары, то они засчитываются в соответствии с правилами каждой конкретной игры.

28. Вмешательство постороннего

Если во время игры шары приходят в движение вследствие вмешательства постороннего лица (непосредственно или путем какого-либо воздействия на игрока, выполняющего удар), то их возвращают на исходные позиции и игра продолжается, причем штраф за это не налагается. Если игра официальная, то позицию восстанавливает судья. Это правило следует применять также при таких чрезвычайных происшествиях, как землетрясение, ураган, падение осветительного прибора, авария и т. п. Если же позицию восстановить невозможно, то партия переигрывается, при этом начальный удар производит тот же самый игрок. Настоящее правило, однако, неприменимо к игре «14.1 с продолжением», в которой одна партия состоит из розыгрыша последовательных пирамид. Поэтому розыгрыш текущей пирамиды прерывается и начинается розыгрыш новой, при этом право начального удара определяется заново. Счет, однако, сохраняется таким же, каким он был к моменту приостановки партии.

29. Очередность начального удара

Если встреча проводится до определенного количества побед или сыгранных партий, то победитель каждой отдельной партии производит первый удар в следующей. По усмотрению организаторов соревнований возможны следующие варианты: (1) игроки разбивают по очереди; (2) разбивает проигравший; (3) разбивает проигрывающий по партиям.

30. Вступление в игру соперника

Если игрок не смог правильно забить шар в лузу или же нарушил правила, то в игру вступает соперник. Если правила не нарушены, то соперник принимает сложившуюся на столе позицию.

31. Шар на борту

Удар по прицельному шару, расположенному вплотную к борту, должен завершиться (1) падением одного из

прицельных шаров в лузу, или (2) доведением бита до борта, или (3) доведением данного прицельного шара до другого борта (с которым он первоначально не находился в контакте), либо (4) доведением до борта другого прицельного шара.

Невыполнение хотя бы одного из этих четырех требований влечет за собой фол.

Факт касания прицельным шаром борта должен быть засвидетельствован судьей или одним из игроков, о чем должно быть объявлено до удара.

32. Установка битка

При игре с руки установку битка можно производить рукой или любой частью кия (включая наклейку). После установки битка любое движение кия вперед, сопровождающееся касанием битка, рассматривается как начало удара.

33. Вмешательство в игру соперника

Если игрок отвлекает своего соперника или вмешивается в его игру, то это рассматривается как нарушение. Вмешательством считается нанесение удара вне очереди, а также смещение любого шара во время игры соперника.

«ВОСЬМЕРКА»

При игре в «Восьмерку» следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Забив шары своей группы, правильным ударом забить восьмерку.

2. Ведение игры

При игре в «Восьмерку» используют биток и пятнадцать прицельных шаров с номерами от 1 до 15. Один из игроков должен сначала забить шары с номерами от 1 до

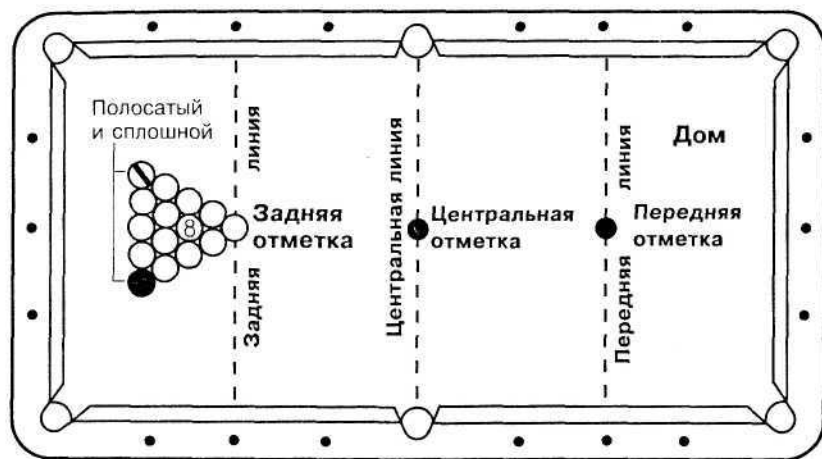


Рис. 54. «Восьмерка»

7 (сплошные), а другой — с номерами от 9 до 15 (полосатые). Игрок продолжает игру до тех пор, пока ему удастся правильно и в соответствии с заказом забивать шары своей группы. Забив последний шар своей группы, он может забивать восьмерку.

3. Заказ

В заказных пуловских играх, и в частности в «Восьмерке» используют так называемый «джентльменский заказ». При джентльменском заказе не объявляют очевидные прицельные шары и лузы. Если партнер не уверен, по какому шару или лузе наносится удар, то он вправе спросить об этом играющего. Удары от бортов, а также комбинационные удары (т. е. удары шарами или от шаров) не считаются очевидными, и в этом случае должен заказываться как прицельный шар, так и луза. При заказе, однако, не требуется указывать какие-либо дополнительные подробности.

Все неправильно забитые шары остаются в лузах независимо от того, принадлежат ли они группе играющего или его соперника.

Начальный удар не является заказным. Если при правильном начальном ударе в лузу падает какой-либо шар, то игрок получает право на следующий удар.

4. Расстановка шаров

Шары расставляют в форме треугольной пирамиды с восьмеркой в центре, при этом передний шар пирамиды располагается на задней отметке, а по углам — полосатый и сплошной.

5. Попеременное разбитие

Победитель розыгрыша имеет право либо сам выполнить начальный удар (разбитие), либо передать его своему сопернику. При проведении индивидуальных соревнований игроки разбивают по очереди в каждой последующей партии.

6. Начальный удар (разбитие пирамиды)

Разбитие считается правильным, если играющий (с руки из дома) (1) забьет какой-либо прицельный шар или (2) доведет до борта по меньшей мере четыре прицельных шара. Невыполнение этих требований является нарушением, и вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся позицию и произвести очередной удар или (2) после повторной расстановки шаров произвести разбиение сам или уступить его нарушителю.

Если при разбитии падает в лузу биток, то (1) все забитые при этом шары остаются в лузах (за исключением восьмерки), (2) объявляется фол и (3) стол остается открытым. Вступающий в игру соперник производит удар с руки из дома.

ПРИМЕЧАНИЕ. При игре с руки из дома наносит удар по расположенным в доме прицельным шарам можно только путем отражения бита от противоположного (заднего) борта. Шары, расположенные вне дома, можно сыграть в любую лузу.

Выскакивание с разбития за борт прицельных шаров рассматривается как нарушение, при этом вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и произвести очередной удар или (2) произвести удар с руки из дома.

Если при разбитии в лузу падает восьмерка, то игрок имеет право произвести разбитие заново или, выставив восьмерку, продолжить игру. Если же при разбитии помимо восьмерки падает еще и биток, то вступающий в игру соперник имеет право повторить разбитие или, выставив восьмерку, начать игру с руки из дома.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если партия играется на столах-автоматах (и к тому же не на официальных международных соревнованиях), то падение в лузу восьмерки при правильном разбитии приносит победу, а падение восьмерки вместе с битком — поражение в партии.*

7. Открытый стол

Стол считается открытым до тех пор, пока ни одним из соперников не выбрана своя группа шаров (полосатых или сплошных).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Стол всегда открыт непосредственно после разбития. Когда стол открыт, можно наносить удар по сплошному шару, чтобы сыграть полосатый, и наоборот, т. е. на открытом столе все шары легальные. Однако если при открытом столе биток ударяет вначале по восьмерке, то ни один полосатый или сплошной не засчитывается в пользу играющего. Его серия заканчивается, все забитые шары остаются в лузах, а для вступающего в игру соперника стол остается открытым. При открытом столе все неправильно забитые шары остаются в лузах.*

8. Выбор группы шаров

Разбитие не дает права выбора полосатых или сплошных шаров, даже если шары и той и другой группы ока-

зались после разбиения в лузах. После разбития стол всегда остается открытым. Выбор группы шаров производится лишь после того, как игрок при выполнении правильного удара (после разбития) положит заказанный шар в лузу.

9. Правильный удар

При выполнении любого удара биток должен вначале коснуться шара своей группы (легального шара), а затем (1) в лузу должен упасть какой-либо прицельный шар или (2) биток или один из прицельных шаров должен прийти до борта.

ПРИМЕЧАНИЕ. *До соударения с легальным шаром биток может предварительно удариться о борт, однако после этого либо должен упасть в лузу прицельный шар, либо биток или какой-либо из прицельных шаров должны прийти до борта. Невыполнение этих требований влечет фол.*

10. Отыгрыш

Из тактических соображений игрок может принять решение забить очевидный прицельный шар и вместе с тем прервать свою серию у стола, объявив до удара отыгрыш. Отыгрыш считается правильным ударом. Если игрок хочет отыграться, забив очевидный прицельный шар, то он должен до удара объявить об отыгрыше своему сопернику. Если же этого не сделано, то игрок обязан произвести следующий удар. Все шары, забитые при отыгрыше, остаются в лузах.

11. Игра с руки

Если игрок нарушил правила, то вступающий в игру соперник играет с руки. Это означает, что он может расположить биток в любом месте стола. Данное правило удерживает игроков от совершения умышленных нарушений, которые могут поставить соперника в невыгодное положение. При игре с руки установку бит-

ка можно производить рукой или любой частью кия (включая наклейку). После установки битка любое движение кия вперед, сопровождающееся касанием битка, рассматривается как начало удара.

12. Неправильно сыгранные шары

Прицельный шар считается неправильно сыгранным, если (1) при выполнении удара нарушены правила, или (2) не сыгран заказанный шар, или (3) до удара объявлен отыгрыш. Неправильно сыгранные шары остаются в лузах.

13. Выскакивание за борт прицельных шаров

Выскакивание за борт какого-либо прицельного шара является нарушением, и право удара переходит к сопернику. Если же за борт вылетает восьмерка, то партия считается проигранной.

Все выскочившие прицельные шары выставляются согласно «Общим правилам пула».

14. Игра по восьмерке

Если при игре по восьмерке произошло падение битка в лузу или совершено нарушение, не сопровождающееся падением в лузу или выскакиванием за борт восьмерки, то поражение не засчитывается. Вступающий в игру соперник играет с руки.

15. Зачтение поражения

Игроку засчитывается поражение, если он совершает одно из следующих нарушений:

- восьмерка забита с нарушением правил,
- восьмерка и последний шар своей группы забиты при выполнении одного удара,
- во время игры восьмерка выскочила за борт,
- восьмерка забита не в заказанную лузу,
- восьмерка забита до того, как сыграны все шары своей группы.

16. Патовая позиция

Если каждый из игроков три раза подряд (итого 6 раз) по очереди нарушает правила, не стремясь (по мнению судьи) к победе в партии, так как это может привести к неминуемому поражению, то игра считается «патовой». После этого шары расставляют заново и партия переигрывается.

ПРИМЕЧАНИЕ. При игре в «Восьмерку» за три нарушения подряд, совершенные одним игроком, поражение не засчитывается.

«ДЕВЯТКА»

При игре в «Девятку» следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Правильным ударом забить девятку.

2. Ведение игры

«Девятка» играется битком и девятью прицельными шарами с номерами от 1 до 9. При любом ударе биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером, однако шары необязательно забивать по порядку номеров. Если при правильном ударе в лузу падает какой-либо шар, то игрок остается у стола и продолжает игру до тех пор, пока не совершит промах, нарушит правила или одержит победу, положив в лузу девятку. Вступая в игру после промаха, партнер принимает сложившуюся на столе позицию, однако после совершения его соперником какого-либо нарушения правил он имеет право играть с руки, установив биток в любом месте стола. Объявлять заказ не требуется. Матч заканчивается после того, как один из игроков выигрывает заданное число партий.

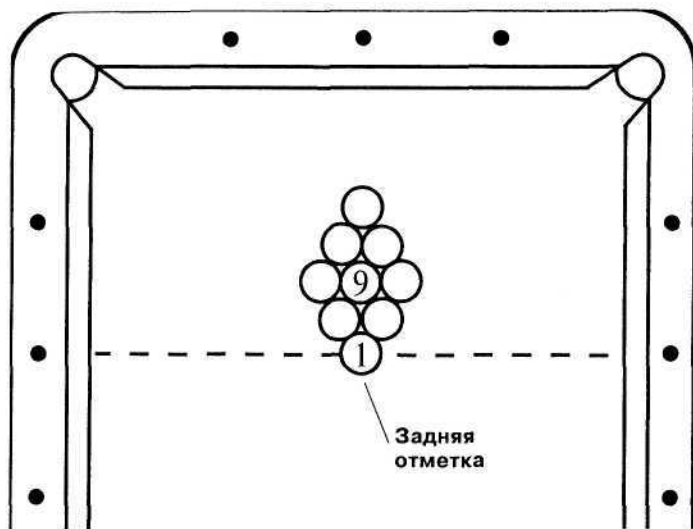


Рис. 55. «Девятка»

3. Расстановка шаров

Прицельные шары расставляют в форме ромба, при этом единица располагается в вершине ромба на задней отметке, девятка — в центре, а остальные шары в произвольном порядке вплотную друг к другу. Начальный удар производится с руки из дома.

4. Правильный начальный удар (открытое разбитие)

Начальный удар подчиняется тем же правилам, что и любой другой удар. Отличие, однако, состоит в следующем:

а) Игрок должен попасть по единице и при этом либо забить в лузу какой-либо прицельный шар, либо довести до борта по крайней мере *четыре* прицельных шара.

б) Если биток упал в лузу или выскочил за борт, а также если не выполнены требования к начальному удару, то это является нарушением правил, при этом вступающий в игру соперник имеет право играть с руки с любого места стола.

в) Если при выполнении начального удара за борт выскакивает прицельный шар, то это также является нарушением, и вступающий в игру соперник играет с руки с любого места стола. Прицельный шар при этом не выставляется (исключение: если за борт выскакивает девятка, то она выставляется).

5. Продолжение игры после разбития

При выполнении удара, непосредственно следующего за начальным, игрок имеет право на «пуш-аут» (см. п. 6). Если игрок при выполнении правильного начального удара положил в лузу хотя бы один прицельный шар, то он продолжает игру до промаха, нарушения или победы в партии. Если игрок промахивается или совершает нарушение, то вступающий в игру соперник начинает свою серию и в свою очередь продолжает игру до промаха, нарушения или победы. Игра заканчивается, если при правильном ударе забита девятка, или если одному из игроков засчитывается поражение за три нарушения подряд.

6. Пуш-аут

Игрок, выполняющий удар непосредственно после правильного начального удара, имеет право сыграть «пуш-аут», суть которого состоит в том, чтобы переместить биток в более выгодное положение с точки зрения дальнейшего развития партии. При выполнении «пуш-аута» биток не обязательно должен коснуться какого-либо шара или дойти до борта, однако все остальные правила действуют.

Игрок должен объявить о своем намерении сыграть «пуш-аут» до удара, в противном случае удар рассматривается как обычный. Любой шар, забитый при «пуш-ауте», не засчитывается и остается в лузе, за исключением девятки. После правильного «пуш-аута» вступающий в игру соперник имеет право либо принять позицию и произвести удар по битку, либо уступить удар игроку,

сыгравшему «пуш-аут». Если при выполнении начального удара биток упал в лузу, то вступающий в игру соперник не имеет права на «пуш-аут».

7. Игра после нарушения

Если игрок совершает нарушение, то его серия у стола заканчивается, а все неправильно забитые шары остаются в лузах (за исключением девятки, которая выставляется). Вступающий в игру соперник получает право на удар с руки, при этом он может располагать биток в любом месте стола. Несколько нарушений, совершенных при выполнении одного удара, рассматриваются как одно нарушение.

8. Промах по очередному шару

Удар считается неправильным, если первое касание битка произошло с шаром, номер которого не является наименьшим на столе.

9. Недоведение до борта

Удар считается неправильным, если ни один из прицельных шаров не забит в лузу, а после касания прицельного шара ни биток, ни какой-либо из прицельных шаров не доведен до борта.

10. Удар с руки

При выполнении удара с руки игрок может располагать биток в любом месте на игровой поверхности стола, но не вплотную к прицельному шару. Он может изменить положение битка до нанесения удара.

11. Выскочившие прицельные шары

Незабитый шар считается выскочившим, если он остановился где угодно, но не на игровой поверхности стола. Выскакивание за борт прицельного шара считается нарушением. Выскочившие прицельные шары не выставляются (за исключением девятки), и игра продолжается.

12. Три нарушения подряд

Если игрок нарушает правила три раза подряд при выполнении трех последовательных ударов (без промежуточных правильных ударов), то ему засчитывается поражение в партии. Три нарушения должны быть совершены в одной партии. Между вторым и третьим нарушением должно последовать предупреждение.

13. Серия

Серия начинается с момента получения игроком права на удар и заканчивается вместе с ударом, при выполнении которого он либо промахивается по лузе, либо нарушает правила, либо одерживает победу, а также если игрок нарушает правила в перерыве между ударами.

14. Партия

Партия начинается после того, как биток при выполнении начального удара пересекает переднюю линию. При этом необходимо попасть по единице. Партия завершается после того, как в результате правильного удара забита девятка, а также если одному из игроков засчитано поражение.

«14.1 С ПРОДОЛЖЕНИЕМ» («ПРЯМОЙ ПУЛ»)

При игре в «14.1 с продолжением» следует руководствоваться «Общими правилами пула», а также нижеследующими правилами.

1. Цель игры

Первым набрать заранее оговоренное число очков (на соревнованиях, как правило, 150).

2. Ведение игры

Игра «14.1 с продолжением» является заказной. Игрок должен заказывать шар и лузу. За каждый правиль-

но забитый заказанный шар игроку присуждается одно очко, и он продолжает свою серию у стола до промаха по лузе или нарушения. Игрок может забить первые 14 шаров, однако перед ударом по последнему оставшемуся пятнадцатому шару 14 забитых шаров устанавливают, так же как и в начале игры, в форме пирамиды (при этом место переднего шара в вершине пирамиды остается свободным). После этого играющий старается забить пятнадцатый шар таким образом, чтобы подбить пирамиду и продолжить свою серию.

Побеждает игрок, первым набравший заранее заданное число очков (на соревнованиях, как правило, 150 очков, а в обычной игре — любое оговоренное число очков).

3. Используемые шары

Стандартный набор прицельных шаров с номерами от 1 до 15 плюс биток.

4. Расстановка шаров

Стандартная треугольная пирамида с передним шаром (вершиной) на задней отметке, единицей справа и пятеркой слева. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

5. Ведение счета

За каждый правильно забитый шар игроку засчитывается одно очко.

6. Правильный начальный удар (разбитие пирамиды)

При выполнении разбития игрок должен либо (1) положить заказанный шар в назначенную лузу, либо (2) после касания пирамиды довести до борта биток и по крайней мере два каких-либо прицельных шара. Невыполнение хотя бы одного из указанных требований рассматривается как неправильное разбитие. За каждое неправильное разбитие игроку списывают два очка. Кроме того, его соперник имеет право либо (1) принять сложившуюся на

столе позицию, либо (2) предложить своему партнеру после расстановки шаров повторно произвести разбитие. Так продолжается до тех пор, пока не будет произведено правильное разбитие или же пока соперник не примет позицию на столе. На неправильное разбитие не распространяется правило трех нарушений подряд.

Если же при выполнении указанных выше двух требований к правильному разбитию падает в лузу или вылетает за борт биток, то игрок за совершенное нарушение (фол) штрафуются на одно очко и, кроме того, начинает действовать правило трех последовательных нарушений. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома, при этом все прицельные шары остаются на своих местах.

7. Правила игры

7.1. Правильно забитый заказанный шар дает право игроку продолжить свою серию. Он может наносить удар по любому шару на свой выбор, однако перед ударом необходимо заказать шар и лузу. При этом не требуется указывать такие подробности, как касания других шаров, карамболи, комбинационные удары или дуплеты (само собой разумеется, что все это допускается). За каждый шар, забитый при правильном ударе вместе с заказанным, игроку дополнительно засчитывается одно очко.

7.2. При выполнении любого удара после соударения битка с каким-либо прицельным шаром необходимо, чтобы либо (1) упал в лузу один из прицельных шаров, либо (2) дошел до борта биток или любой прицельный шар. Невыполнение этих требований рассматривается как нарушение. Если биток отстоит от борта на расстояние меньшее диаметра шара (при необходимости судья может произвести соответствующее измерение), но не вплотную, то игроку, разрешается произвести лишь два отыгрыша путем доведения данного шара до близлежащего борта. Если же два таких отыгрыша уже произведены, то при выполнении последующих ударов шар

считается расположенным вплотную к борту, что предполагает соблюдение требований раздела «Шар на борту» из «Общих правил пула».

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если игрок перед этим нарушил правила, то ему разрешается произвести лишь один отыгрыш путем доведения такого шара до близлежащего борта. При выполнении следующего удара он должен руководствоваться требованиями раздела «Шар на борту». Это же относится и к случаю, когда игрок сначала отыгрался по этому шару, а затем нарушил правила. Если же он совершил перед этим два нарушения, то требования раздела «Шар на борту» вступают в силу немедленно. Если игрок нарушает требования указанного раздела, то ему объявляется третий фол подряд, что влечет за собой вычитание соответствующего числа штрафных очков, а также по одному очку за каждый предыдущий фол. После этого все пятнадцать шаров расставляются заново и игрок, нарушивший правила, производит разбитие ударом с руки из дома.*

7.3. После того как забито четырнадцать шаров, игра немедленно останавливается, при этом пятнадцатый шар остается на том же месте, а пирамида из четырнадцати шаров расставляется заново (место шара на задней отметке, то есть в вершине пирамиды, остается свободным). После этого игрок производит очередной удар, забивая, как правило, пятнадцатый шар таким образом, чтобы биток, ударившись о пирамиду, разбросал шары по всему столу, облегчая тем самым продолжение игры. Игрок, однако, не обязан наносить удар именно по пятнадцатому шару. Он может выбрать любой шар по своему усмотрению.

В таблице показано, что делать в том случае, если пятнадцатый шар упал в лузу одновременно с четырнадцатым.

7.4. Игрок из тактических соображений может объявить не заказной удар, а отыгрыш. Отыгрыш, как и лю-

бой другой удар, должен подчиняться соответствующим правилам. После выполнения отыгрыша игрок заканчивает свою серию, а все забитые при этом шары не засчитываются и выставляются.

7.5. Игрок не должен ловить, прикасаться или каким-то образом воздействовать на шар, движущийся в сторону лузы или места установки пирамиды (сюда же относится и случай, когда игрок ловит шар, держа руку в лузе). В противном случае он наказывается специальным фолом за умышленное нарушение, при этом с его счета списывается одно очко, как за обычный фол, и дополнительно пятнадцать очков, итого шестнадцать очков. Вступающий в игру партнер имеет право либо (1) принять позицию на столе и произвести удар с руки из дома, либо (2) после установки пирамиды из пятнадцати шаров заново предложить своему сопернику произвести разбитие с руки из дома.

7.6. В таблице показано, что нужно делать в тех случаях, когда незабитый пятнадцатый шар и (или) биток мешают установке новой пирамиды. (Заштрихованные прямоугольники относятся к случаю, когда оба шара остаются на своих местах.)

7.7. Если игрок выполняет удар с руки из дома (например, после падения в лузу битка), а все прицельные шары расположены в доме, то по его требованию ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара и более находятся на одинаковых расстояниях от передней линии, то выставляется любой из них по усмотрению игрока.

8. Неправильно забитые прицельные шары

Все выставляются. Штраф не налагается.

9. Выскочившие прицельные шары

Выставляются после полной остановки всех остальных шаров. Штраф налагается.

Что делать, если:

Биток рас- Пят- надца- тый шар располагается	В месте установки пирамиды	Не в месте установки пирамиды и не на передней отметке	На передней отметке*
В месте установки пирамиды	15-й шар: на заднюю отметку Биток: в дом	15-й шар: на переднюю отметку Биток: на месте	15-й шар: на центральную отметку Биток: на месте
В лузе	15-й шар: на заднюю отметку Биток: в дом	15-й шар: на заднюю отметку Биток: на месте	15-й шар: на заднюю отметку Биток: на месте
В доме, но не на передней отметке*	15-й шар: на месте Биток: на пере- днюю отметку		
Не в доме и не в месте установки пирамиды	15-й шар: на месте Биток: в дом		
На передней отметке*	15-й шар: на месте Биток: на центральную отметку		

* То есть мешает выставлению шара на передней отметке.

10. Падение в лузу или выскакивание за борт битка

Вступающий в игру соперник играет с руки из дома. Исключение составляет случай, когда нарушены правила игры 7.2 или 7.5 или же вступило в силу правило трех последовательных нарушений, которые предусматривают иные последствия.

11. Штрафы за нарушения

За каждый фол вычитается одно очко.

ПРИМЕЧАНИЕ. Более строгие штрафы налагаются за умышленные нарушения (см. правило 7.5), а также за третье нарушение подряд (см. ниже). Вступающий в игру принимает сложившуюся на столе позицию, за исключением случаев, когда биток вылетает за борт или падает в лузу, а также если совершено умышленное или третье нарушение подряд.

12. Три последовательных нарушения

Если игрок совершает нарушение, то помимо вычитания одного штрафного очка (или более) судья открывает счет фолам. Если при своем следующем подходе к столу игрок успешно забивает в лузу заказанный шар или выполняет правильный отыгрыш, то фол аннулируется. В противном случае он наказывается еще одним штрафным очком, и в протоколе делается соответствующая отметка о том, что за игроком числится уже два фола подряд. Если же после этого при своем следующем подходе к столу игрок не сможет забить заказанный шар в лузу или выполнить правильный отыгрыш, то на него налагается штраф в размере 15 очков. При совершении третьего нарушения подряд все числящиеся за игроком фолы автоматически аннулируются. После этого все шары расставляют заново и оштрафованный игрок производит разбитие согласно приведенным выше правилам для начального удара.

Следует подчеркнуть, что три последовательных нарушения должны быть совершены в трех последовательных игровых подходах к столу, а не просто в трех последова-

тельных сериях. Например, если игрок заканчивает фолом свою серию № 6, совершает нарушения при выполнении первого удара серии № 7 (таким образом, за ним числится два фолы подряд), а затем успешно начинает серию № 8, правильно забив заказанный шар, но при следующем ударе этой серии роняет биток в лузу, то, несмотря на то что он совершил нарушения в каждой из трех последовательных серий, за ним не числится три нарушения подряд. Числившиеся за игроком два фолы подряд были аннулированы сразу же после того, как он правильно забил шар в первом ударе серии № 8. Конечно, при следующем подходе к столу для выполнения серии № 9 за игроком остается один фол.

13. Запись счета

Вычитание штрафных очков может привести к отрицательному счету. Текущий счет может быть «минус один», «минус два», «минус пятнадцать» и т. д. (Игрок может победить в партии, набрав 150 очков, в то время как его соперник может не иметь ничего, кроме двух фолов. Окончательный результат партии будет, таким образом, «150 на-2».)

Если игрок совершает нарушение, не забив при этом шар в лузу, то штрафное очко вычитается из общего числа набранных им ранее очков. Если же игрок совершает нарушение и при этом заказанный шар падает в лузу, то шар выставляется (не засчитывается), а штрафное очко, как и в предыдущем случае, вычитается из общего числа очков, набранных ранее.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ПУЛ

Учитывая все большее распространение пуловских бильярдных столов, предлагаем вниманию читателя ряд популярных в Америке тренировочных и развлекательных игр.

«ШЕСТЕРКА»

При игре в «Шестерку» биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером, после чего любой забитый в лузу шар засчитывается. Например, если игрок наносит удар по единице, а от нее карамболом по шестерке, и та в свою очередь падает в лузу, то ему присуждается победа. Игра очень скоротечна и при всего лишь шести прицельных шарах очень часто заканчивается с кия!

Количество игроков. Двое или более, хотя, как правило, предпочитают играть вдвоем.

Используемые шары. Прицельные шары с номерами от 1 до 6 плюс биток.

Расстановка шаров. Треугольная пирамида (ряды 1-2-3) с единицей на задней отметке и шестеркой в центре последнего ряда. Все остальные шары располагаются произвольно.

Цель игры. При правильном ударе забить шестерку.

Ведение счета. За забитые шары очки не начисляются. Победителем объявляется игрок, правильно забивший шестерку.

Разбитие. Начинаящий игру должен (1) произвести открытое разбитие или (2) правильно забить какой-либо прицельный шар. В противном случае вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся позицию и произвести удар с руки из дома или (2) после расстановки шаров заново произвести разбитие сам.

Правила игры:

1. При выполнении правильного удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером. После этого должен (1) упасть в лузу прицельный шар или (2) дойти до борта биток или какой-либо из прицельных шаров. Нарушение этих требований влечет за собой фол.

2. Правильно забитый шар дает игроку право продолжить свою серию.

3. Если игрок правильно забивает шар, то он должен нанести следующий удар. Он не имеет права объявить отыгрыш и выставить правильно забитый прицельный шар.

4. Игроку, нарушившему правила три раза подряд, засчитывается поражение в партии.

Неправильно забитые шары. Все выставляются. Штраф не налагается.

Выскачившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки.

Штрафы за нарушения. Вступающий в игру партнер играет с руки, однако в случае третьего нарушения подряд согласно правилу игры № 4 нарушителю засчитывается поражение в партии.

«ДЕСЯТКА»

«Десятка» очень похожа на «Девятку», однако лишний шар создает дополнительные трудности в игре, и кроме того, с разбития падает, как правило, меньшее количество шаров (десятка крайне редко). Тем не менее в исполнении опытных мастеров данная игра превращается в исключительно динамичное и захватывающее зрелище.

Количество игроков. Как правило, играют вдвоем, втроем или вчетвером.

Используемые шары. Прицельные шары с номерами от 1 до 10 плюс биток.

Расстановка шаров. Треугольная пирамида (ряды 1-2-3-4) с единицей на задней отметке и десяткой в центре ряда с тремя шарами. Остальные шары располагаются произвольно.

Цель игры. При правильном ударе забить десятку.

Ведение счета. За забитые шары очки не присуждаются. Победителем объявляется игрок, правильно забивший десятку.

Разбитие. Игрок, выполняющий начальный удар, должен (1) произвести открытое разбитие или (2) правильно забить прицельный шар. В противном случае соперник имеет право (1) выполнить удар с руки из дома, при этом все прицельные шары остаются на своих местах, или (2) после установки шаров заново произвести разбитие сам.

Правила игры:

1. При выполнении правильного удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером. После этого должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар; (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. Нарушение этих требований влечет за собой фол.

2. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

3. Если игрок правильно забивает шар, то он должен произвести следующий удар. Он не имеет права объявить отыгрыш и выставить правильно забитый шар.

4. Игроку, нарушившему правила три раза подряд, засчитывается поражение.

Неправильно забитые шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Соперник играет с руки.

Штрафы за нарушения. Соперник играет с руки.

ПРИМЕЧАНИЕ. При совершении третьего нарушения подряд согласно правилу № 4 игроку засчитывается поражение.

«РОТАЦИЯ»

При игре в «Ротацию» необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером, после чего любой упавший в лузу прицельный шар засчитывается. Объявлять заказ не требуется. Данная игра является серьезным испытанием игрового мышления, кладки и общего уровня технического мастерства игрока. Немногие бильярдные игры требуют более точной позиционной игры.

Количество играющих. Двое.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, двойкой в правом углу, тройкой в левом и пятнадцатым шаром в центре. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Набрать большее, чем соперник, суммарное количество очков.

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар начисляется количество очков, соответствующее его номеру. Если игрок набирает такое суммарное количество очков, что его соперник уже не может его догнать (при игре один на один — 61 очко), то игра заканчивается. Если игроки набирают одинаковое количество очков и при этом все пятнадцать шаров уже сыграны в лузы, то одно дополнительное очко, и соответственно, победа в партии, присуждается игроку, забившему последний прицельный шар.

Разбитие. Игрок, выполняющий начальный удар, должен (1) произвести открытое разбитие или (2) правильно забить прицельный шар в лузу. В противном случае соперник имеет право (1) выполнить удар с руки из дома, при этом все прицельные шары остаются на своих местах, или (2) после расстановки шаров заново произвести разбитие сам.

Правила игры:

1. При выполнении правильного удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером, после чего должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

2. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию. В случае необходимости игрок имеет право лишь дважды произвести отыгрыш путем доведения шара до близлежащего борта.

3. Если игрок правильно забивает шар, то он должен произвести следующий удар. Он не имеет права объявить отыгрыш и выставить после этого правильно забитый шар.

4. Если игрок выполняет удар с руки из дома (например, после падения в лузу битка), то оказавшийся в доме

прицельный шар с наименьшим номером может быть по его желанию выставлен на заднюю отметку.

5. Игроку, совершившему нарушение три раза подряд, засчитывается поражение. Если играют более двух участников, то шары, забитые дисквалифицированным игроком, остаются в лузах и не учитываются.

Неправильно забитые шары. Все выставляются.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. Соперник имеет право (1) принять позицию на столе или (2) предложить нарушившему правила вновь произвести удар (сюда же относится и случай, когда удар производится с руки из дома). При совершении третьего нарушения подряд вступает в силу правило игры № 5.

«БОРТОВОЙ ПУЛ»

При игре в «Бортовой пул» забивать прицельный шар в лузу можно лишь от борта (или от бортов). Прямые попадания в лузу не допускаются и не засчитываются. Это очень сложная игра, однако она позволяет хорошо поупражняться в выполнении бортовых ударов, а если встречаются два больших мастера, то наблюдать за игрой — истинное удовольствие.

Количество игроков. Двое, трое, четверо или пятеро; однако, как правило, предпочитают играть вдвоем.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида, все шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Забить большее количество шаров, чем соперник (соперники).

Ведение счета. Засчитывается каждый правильно забитый шар. При игре один на один побеждает игрок, правильно забивший восемь шаров. При игре вдвоем побеждает игрок, первым забивший пять шаров. При игре вчетвером побеждает игрок, первым забивший четыре шара. При игре впятером первый правильно забитый шар (хотя и остается на счету забившего) сразу же выставляется, и игрок наносит следующий удар. В конечном итоге побеждает тот, кто первым забьет четыре шара.

Разбитие. Игрок, выполняющий начальный удар, должен произвести открытое разбитие. В противном случае вступающий в игру партнер имеет право (1) принять позицию на столе и выполнить удар или (2) после расстановки шаров заново произвести разбитие сам. Шары, забитые при разбитии, не засчитываются. Если с разбития в лузу падает какой-либо прицельный шар, то он выставляется, и игрок наносит следующий удар.

Правила игры:

1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию. Игрок имеет право наносить удар по любому прицельному шару, предварительно заказав шар, лузу и борта, которых коснется перед падением в лузу прицельный шар. Правильно забитый шар должен удариться по крайней мере об один борт, а затем упасть в назначенную лузу.

2. Правильно забитый от борта (бортов) шар должен быть сыгран «чисто» (то есть не допускаются какие-либо касания, комбинации или карамболи с участием заказанного прицельного шара). Биток может коснуться прицельного шара лишь один раз.

3. При выполнении правильного удара игроку засчитывается лишь один шар. Все другие прицельные шары, упавшие в лузы при том же ударе, не засчитываются и выставляются согласно требованиям раздела «Неправильно забитые шары».

4. Если выполняется удар с руки из дома (например, после падения битка в лузу) и при этом все прицельные шары находятся в доме, то по желанию играющего ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если два шара и более находятся на одинаковом расстоянии от передней линии, то игрок по своему усмотрению может выставить любой из них.

5. Соударение прицельного шара с бортом должно быть четким и ясным. Случайное касание борта прицельным шаром при подходе к назначенной лузе не рассматривается как неоговоренный в заказе «лишний» борт и не дает права квалифицировать такой удар как неправильный. Допускаются также касания губок лузы перед падением заказанного шара.

6. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение в партии.

Неправильно забитые шары. Все выставляются, штраф не налагается. При этом действует особое правило выставления шаров: если при выполнении правильного результативного удара какие-то другие, незаказанные шары падают в лузы (или вылетают за борт), то их выставление откладывается до завершения игроком своей серии ударов. Если его последний удар оказывается результативным, а на столе не остается ни одного прицельного шара, то все неправильно забитые (или выскочившие) ранее шары выставляются, после чего игрок может продолжить свою серию.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается. При этом на выскочившие шары распространяется приведенное выше особое правило выставления неправильно забитых шаров.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру партнер играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждое совершенное им нарушение игрок выставляет один из ранее забитых ша-

ров. Если же он до совершения нарушения не забил ни одного шара, то он остается их должен; и после каждой последующей результативной серии игрок выставляет шары до тех пор, пока «долг» не будет погашен. Если нарушение не сопровождалось вылетом за борт или падением в лузу битка, вступающий в игру партнер принимает сложившуюся на столе позицию.

Распространенный вариант. В упрощенном варианте «Бортового пула» игроки указывают только шар и лузу, но не порядок касания и количество бортов. Удары от бортов не обязательно должны быть «чистыми». Таким образом, в упрощенном варианте не действуют правило № 2, а также правило № 1 в части порядка касания и количества бортов.

«В ОДНУ ЛУЗУ»

При игре «В одну лузу» засчитываются шары, забитые лишь в две угловые лузы. Можно наносить удар по любому шару, при этом заказ не требуется. Необходимо лишь, чтобы шар упал в свою «прицельную» лузу. Игра требует выполнения самых разнообразных ударов, контроля битка, хорошей кладки, терпения и правильной защитной стратегии.

Количество игроков. Двое или две команды.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида. Все шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Первым забить восемь шаров в свою прицельную лузу.

Выбор прицельных луз. Перед выполнением начального удара игрок выбирает одну из угловых луз у заднего борта в качестве своей прицельной лузы. Оставшаяся угловая луза достается его сопернику.

Ведение счета. Засчитывается каждый шар, правильно забитый играющим в свою прицельную лузу. Шар, упавший в противоположную прицельную лузу, присуждается сопернику. При совершении нарушения серия играющего заканчивается и все забитые с нарушениями шары не засчитываются. Кроме того, на игрока, допустившего нарушение, налагается штраф в размере одного шара.

Разбитие. Разбивающий должен (1) правильно забить шар в свою прицельную лузу или (2) после касания пирамиды довести до борта биток и по крайней мере один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

Правила игры:

1. При выполнении правильного удара необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

2. Шар, правильно забитый в свою прицельную лузу, дает право играющему продолжить свою серию. Игрок может наносить удар по любому прицельному шару на свой выбор, и если при этом не нарушены правила, то любой шар, упавший в свою прицельную лузу, засчитывается.

3. Шары, забитые в оставшиеся четыре неприцельные лузы, рассматриваются как «Неправильно забитые шары».

4. Шары, забитые не в свою прицельную лузу, присуждаются сопернику даже в том случае, если при ударе совершено какое-либо нарушение, не сопровождающееся падением в лузу или вылетом битка за борт. Однако если шары падают в обе прицельные лузы, то игрок продолжает свою серию, при этом все правильно забитые шары присуждаются, соответственно, и тому, и другому партнеру. Если вместе с присужденными общее количество

шаров на счету играющего достигает восьми, то партия заканчивается в его пользу.

5. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения битка в лузу) все прицельные шары находятся в доме, то по усмотрению играющего ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если два шара и более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то выставляется шар с наибольшим номером.

6. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение в партии.

Неправильно забитые шары. Все выставляются.

Особое правило выставления шаров. Если шары падают в неприцельную лузу (или вылетают за борт), то их выставление задерживается до тех пор, пока игрок не закончит свою серию. Если игрок правильно забивает последний из оставшихся на столе шаров, то все неправильно забитые ранее прицельные шары выставляются, и игрок продолжает свою серию.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждый объявленный ему фол игрок выставляет один из ранее забитых шаров. Если же игрок до совершения нарушения не забил ни одного шара, то он выставляет их после первой результативной серии. При совершении какого-либо нарушения, не сопровождающегося выскакиванием за борт или падением битка в лузу, вступающий в игру партнер принимает сложившуюся на столе позицию.

Три последовательных нарушения. Игроку, совершившему три нарушения подряд при трех последовательных подходах к столу, засчитывается поражение.

Очередность разбития. В последующих партиях разбивает проигравший.

«ПРОСТОЙ ПУЛ»

В игре «Простой пул» шары забиваются по заказу, так же как и в «14.1 с продолжением», а в целом она напоминает игру в «Пятнадцать» без учета стоимости шаров. «Простой пул» особенно удобен для игры смешанными командами с участием как начинающих, так и более опытных игроков.

Количество игроков. Двое или две команды.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с произвольным расположением шаров.

Цель игры. Первым забить восемь шаров.

Ведение счета. Засчитывается каждый правильно забитый шар.

Разбитие. Разбивающий должен (1) забить в лузу какой-либо прицельный шар (при этом заказ не требуется) или (2) после касания пирамиды довести до борта биток и по крайней мере два прицельных шара.

Нарушение указанных требований рассматривается как неправильное разбитие, после чего соперник может принять позицию на столе и нанести удар или потребовать, чтобы после расстановки шаров заново его партнер произвел разбитие повторно в соответствии с правилами.

Все шары, забитые при правильном разбитии, засчитываются, и игрок продолжает свою серию.

Правила игры:

1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию. Игрок может наносить удар по любому шару, предварительно объявив заказ по принципу шар—луза.

2. При выполнении всех ударов после разбиения необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицель-

ным шаром (1) какой-либо прицельный шар упал в лузу или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Если игрок выполняет удар с руки из дома, то по его усмотрению ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если два шара и более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждое нарушение (фол) выставляется один из ранее забитых шаров. Если же игрок до совершения нарушения не забил ни одного шара, то он выставляет их после первой результативной серии. После совершения нарушения, не сопровождавшегося выскакиванием за борт или падением битка в лузу, вступающий в игру партнер принимает сложившуюся на столе позицию.

«БОУЛЬЯРД»

«Боульяд» представляет собой лузную бильярдную игру, в которой используется тот же принцип набора очков, что и в боулинге. Это одна из немногих игр, которая может быть с успехом использована в качестве тренировочного упражнения без партнеров, так как в ней, так же как и в боулинге, существует максимально возможное число набранных очков, к которому следует стремиться.

Периодически играя в «Боульярд», можно легко оценить уровень своей игры.

Количество игроков. Любое число.

Используемые шары. Любые десять прицельных шаров плюс биток.

Расстановка шаров. Треугольная пирамида (ряды 1-2-3-4) с вершиной на задней отметке.

Цель игры. Набрать в десяти сериях большее количество очков, чем соперник (соперники). При игре в одиночку — набрать максимально возможные 300 очков в десяти сериях («пирамидах»).

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар независимо от номера засчитывается одно очко. Приведенный ниже в «Правилах игры» порядок ведения счета полностью соответствует принципам начисления очков за сбитые кегли при игре в боулинг.

Разбитие. Перед началом каждой серии («пирамиды») игрок производит свободное разбитие (при этом не налагается никаких требований к доведению шаров до борта и, кроме того, не штрафуются выскакивание за борт и падение битка в лузу). Все шары, забитые при разбитии, выставляются, после чего игрок начинает свою серию ударом с руки из дома. (Свободное разбитие производится перед началом каждой серии.)

Правила игры:

1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию до тех пор, пока он или не сможет забить в лузу заказанный шар, или наберет максимально возможное для одной серии («пирамиды») количество очков (10). Игрок может наносить удар по любому шару на свой выбор, однако перед этим он должен заказать как прицельный шар, так и лузу.

2. На то, чтобы забить все 10 шаров каждой «пирамиды», игроку дается две попытки. Если игрок с первой попытки кладет все 10 шаров подряд, то он преми-

руется так же, как и за «страйк» в боулинге, то есть помимо 10 очков получает еще право на две «призовые пирамиды». Если с первой попытки это сделать не удастся, то играющий немедленно приступает ко второй попытке. Если при этом он забивает все оставшиеся на столе шары, то помимо 10 очков, как за «спаер» в боулинге, получает право на одну «призовую пирамиду». Если же в двух попытках игроку не удастся положить все 10 шаров, то серия заканчивается.

3. Если участники набирают одинаковое суммарное количество очков, то игра продолжается до первой ничейной серии.

Неправильно забитые шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Если это происходит при выполнении первой попытки какой-либо серии, то игрок приступает ко второй попытке ударом с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждое нарушение вычитается одно очко. Если нарушение совершено в первой попытке, то игрок приступает ко второй ударом с руки из дома.

«КОВБОЙ»

«Ковбой» сочетает элементы карамболя и лузного бильярда. Правила игры очень необычны: последним ударом биток сыгрывается в лузу карамболом от единицы.

Количество игроков. Любое число.

Используемые шары. Единица, тройка, пятерка плюс биток.

Расстановка шаров. Единица ставится на переднюю, тройка — на заднюю, а пятерка — на центральную отметку.

Цель игры. Первым набрать **101** очко.

Ведение счета. Первые девяносто очков (но не более) можно набрать любым из нижеследующих способов:

1) забив в лузу какой-либо из прицельных шаров (количество набранных при этом очков совпадает с номером шара);

2) сыграв карамболом по двум прицельным шарам (одно очко);

3) сыграв карамболом по трем прицельным шарам (два очка).

Очки от 91 до **100** (включительно) можно набирать, лишь выполняя карамболи вторым или третьим способами (см. выше).

Победное 101-е очко можно набрать, лишь сыграв карамболом от единицы в заказанную лузу, при этом биток до падения в лузу не должен коснуться никакого другого прицельного шара.

Если игрок при выполнении одного удара использует несколько способов набора очков, то отдельные результаты суммируются. Таким образом, за один удар можно набрать максимум **11** очков.

Начальный удар. Начинаящий игру с руки из дома должен нанести удар таким образом, чтобы вначале биток коснулся тройки. В противном случае соперник имеет право (1) потребовать повторения начального удара или (2) выполнить его сам.

Правила игры:

1. Любой правильный результативный удар дает играющему право продолжить свою серию.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы после касания битком прицельного шара биток или один из прицельных шаров дошел до борта. В противном случае объявляется фол.

3. После завершения любого удара все забитые прицельные шары выставляются на те же исходные позиции, что и в начале игры. Если соответствующая отметка занята, то шар остается вне игры до тех пор, пока она не освободится. Однако если в игру вступает игрок, набравший 100 очков, а место единицы занято, то все шары расставляют заново, так же как и в начале игры, после чего он играет с руки из дома.

4. При подходе к рубежу 90 очков игрок должен выполнить такой удар, чтобы достичь в точности этой суммы. Если же он превысит 90 очков, то ему объявляется фол.

5. При наборе очков от 91 до 100 (с помощью одних лишь карамбольных ударов) падение в лузу какого-либо прицельного шара рассматривается как нарушение и называется фолом.

6. Если удар выполняет игрок, набравший 100 очков, то наказывается фолом падение битка в незаказанную лузу, непопадание по единице и задевание битком любого другого прицельного шара.

7. Падение битка в лузу не считается нарушением лишь при правильном выполнении последнего удара, приносящего победное 101-е очко.

8. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение в партии.

Неправильно забитые шары. Все выставляются согласно п. 3 правил игры (см. выше), при этом штраф не налагается. Исключение составляют случаи, оговоренные в п. 4 и 5 правил игры.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру партнер играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются, однако серия играющего заканчивается и все набранные в такой

серии очки не засчитываются. Если нарушение не сопровождалось выскакиванием за борт или падением в лузу битка, то вступающий в игру партнер принимает сложившуюся на столе позицию.

«КРИБИДЖ»

Название данной игры объясняется тем, что игрок может набирать очки, лишь забив подряд два шара, номера которых в сумме составляют пятнадцать. Нечто подобное имеет место и в популярной карточной игре «Крибидж». «Крибидж» представляет собой, по существу, сочетание игры со свободным заказом и игры с заданным порядком кладки шаров. Однако она имеет свои отличительные особенности и очень занимательна.

Количество игроков. Двое.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с пятнадцатым шаром в центре. Особенность состоит в том, что по углам нельзя располагать шары, номера которых в сумме составляют пятнадцать. Остальные шары располагаются произвольно.

Цель игры. Первым набрать пять очков («крибиджей») из восьми возможных.

Определение «крибиджа». «Крибидж» представляет собой пару правильно забитых прицельных шаров, номера которых в сумме составляют пятнадцать. Имеется семь обычных крибиджей: 1 — 14, 2 — 13, 3 — 12, 4 — 11, 5 — 10, 6 — 9 и 7—8. Никакая другая комбинация шаров не составляет «крибидж», однако, когда все семь обычных «крибиджей» правильно сыграны, пятнадцатый шар сам по себе становится правильным «крибиджем».

Ведение счета. За каждый правильно сыгранный «крибидж» играющему присуждается одно очко.

Разбитие. При выполнении разбития необходимо, чтобы после касания пирамиды дошел до борта биток и по крайней мере два прицельных шара. В противном случае разбитие считается неправильным, и соперник имеет право (1) потребовать, чтобы нарушитель произвел повторное разбитие, или (2) произвести разбитие сам.

При разбитии объявлять заказ не требуется, при этом все забитые шары остаются за играющим, и он может продолжить свою серию. Начиная игру производит, как правило, открытое разбитие.

Правила игры:

1. «Крибидж» считается правильно сыгранным, если оба шара забиты в одной и той же серии. Если игрок правильно забивает какой-либо один прицельный шар, то при своем следующем ударе он должен забить в лузу соответствующий дополнительный (парный) прицельный шар. В противном случае объявляется фол.

2. После правильно сыгранного «крибиджа» игрок продолжает свою серию, пытаясь при этом сыграть еще один или несколько «крибиджей».

3. Если игрок, начиная свою серию, одним ударом забивает два шара и более (не составляющих «крибидж»), то при своем следующем ударе он может забить любой из соответствующих дополнительных шаров на свой выбор. Однако после этого он должен последовательно забить все оставшиеся дополнительные шары. В противном случае объявляется фол. Если же вместе с правильно забитым дополнительным шаром в лузу при том же ударе падают какие-либо другие прицельные шары, то все они остаются за играющим, после чего он должен один за другим в любом порядке сыграть все начатые «крибиджи», забив соответствующие дополнительные шары. В противном случае объявляется фол, при этом все забитые шары, не составляющие «крибидж», выставляются.

4. Если игрок правильно забил один шар, однако в дальнейшем при выполнении своей серии у стола не

смог правильно завершить «крибидж», забив соответствующий дополнительный шар, то такой одиночный шар выставляется.

5. При выполнении любого удара необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

6. Игроку, нарушившему правила три раза подряд, засчитывается поражение в партии.

7. Если пятнадцатый шар падает в лузу до того, как правильно сыграны все обычные «крибиджи», то он считается неправильно сыгранным и выставляется сразу же после завершения соответствующего удара (но не серии), при этом штраф не налагается.

8. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) все прицельные шары оказываются в доме, то по усмотрению играющего ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара или более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Высочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Серия заканчивается. Очки («крибиджи») не вычитаются. Исключение составляет случай, подпадающий под п. 6 правил игры (см. выше). Вступающий в игру партнер имеет право (1) принять позицию на столе и выполнить удар или (2) произвести удар с руки из дома.

«ГОЛОВОРЕЗ»

Очень популярная в Америке игра под шутливым названием «Головорез» является скорее развлечением, нежели серьезной тренировочной игрой. Она доставляет большое удовольствие играющим, скоротечна и очень проста. Это идеальная игра для нечетного числа участников.

Количество игроков. Трое или пятеро.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, шаром № 6 в одном углу и шаром № 11 — в другом. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Распределение шаров по группам. При игре втроем первому игроку достается группа шаров 1 — 5, второму 6 — 10, третьему 11 — 15. При игре впятером первый игрок получает шары группы 1 — 3, второй 4 — 6, третий 7 — 9, четвертый 10 — 12 и пятый 13 — 15.

Цель игры. Правильно забивая в лузы шары своих соперников, сохранить на столе только лишь шары (или шар) своей группы.

Ведение счета. За забитые шары очки не присуждаются. Побеждает игрок, сохранивший на столе хотя бы один шар своей группы, в то время как правильно забиты все без исключения шары его соперников.

Разбитие. Вступающий в игру первым должен произвести открытое разбитие. В противном случае вступающий в игру вторым может (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (2) после установки шаров заново произвести разбиение сам. Все забитые при разбитии шары остаются в лузах.

Правила игры:

1. При выполнении правильного удара биток должен коснуться вначале прицельного шара соперника. Кроме

того, необходимо, чтобы после этого (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. Невыполнение указанных требований влечет за собой фол. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. Если игрок при неправильном ударе забивает шары своих соперников, то они выставляются. Если же при неправильном ударе падает шар своей собственной группы, то он остается в лузе. Если игрок так или иначе забивает в лузу последний шар своей группы, то он выбывает из игры (см. также п. 3 правил игры).

3. Если правильно забит последний шар одного из играющих, то он выбывает из игры до конца партии или до того момента, когда один из оставшихся в игре соперников не совершит какого-либо нарушения правил. После этого на стол выставляют по одному шару каждого из остальных участников, и все выбывшие из игры ранее вновь вступают в игру согласно принятой в данной партии очередности нанесения ударов.

4. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) все шары соперников оказываются в доме, то по усмотрению играющего ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара или более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

5. Если играется несколько партий, то партнеры производят удары в том же порядке, в каком они выбывали из игры в предыдущей партии. (Разбивает игрок, выбывший первым; победитель производит удар последним; остальные — в порядке выбывания.)

Неправильно забитые прицельные шары. Шары соперников выставляются, а шары играющего остаются в лузах, при этом штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. См. «Неправильно забитые прицельные шары».

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру партнер играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Серия играющего заканчивается, и, кроме этого, выставляются по одному из ранее забитых шаров каждого соперника, при этом выбывшие из игры соперники вновь вступают в игру. Если же при совершении нарушения все шары одного из остальных участников в полном составе остались на игровой поверхности стола, то такое нарушение никак не отражается на его игровой ситуации.

«ПЯТНАДЦАТЬ»

Игра в «Пятнадцать» хотя и не предусматривает объявления заказных шаров и луз, предоставляет тем не менее широкие возможности для выбора наиболее результативного удара, так как ведение счета в ней, так же как и при игре в «Ротацию», основано на порядковом номере забитого шара. Она вполне пригодна для совершенствования мастерства как начинающих игроков, так и игроков среднего уровня.

Количество играющих. Два и более.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с пятнадцатым шаром спереди на задней отметке. Остальные шары не имеют строго определенных позиций, однако их номера должны уменьшаться по мере удаления от вершины пирамиды к заднему борту.

Цель игры. Набрать большее суммарное количество очков, чем соперник (соперники).

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар присуждаются очки, число которых совпадает с его по-

рядковым номером. Если один из игроков набирает такое суммарное количество очков, что его соперник (соперники) уже не могут его догнать (при игре вдвоем — 61 очко), то игра заканчивается. Если же два игрока и более набирают одинаковое количество очков, то победа присуждается забившему последний прицельный шар.

Разбитие. При выполнении разбития необходимо, чтобы (1) один из шаров упал в лузу (при этом объявлять заказ не требуется) или (2) после касания пирамиды биток и по крайней мере два прицельных шара дошли до борта. В противном случае вступающий в игру партнер имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар, или (2) после установки шаров заново произвести разбиение сам, или (3) потребовать, чтобы предыдущий игрок, нарушивший указанные выше требования, произвел разбиение повторно.

Правила игры:

1. Любой правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. При выполнении всех ударов после разбиения необходимо, чтобы после касания битком прицельного шара (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) все прицельные шары оказываются в доме, по усмотрению играющего ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара или более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Высочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру партнер играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждый фол со счета нарушителя списывается три очка. После нарушения, не сопровождавшегося вылетом за борт или падением в лузу битка, вступающий в игру партнер принимает сложившуюся на столе позицию.

«СОРОК ОДНО»

«Сорок одно» представляет собой необычную и увлекательную игру, которую с успехом можно использовать в качестве развлечения, а также в тех случаях, когда собираются вместе игроки самого различного уровня. Поскольку ни один из участников не знает номер «горошины» своего соперника (соперников), то использовать защитную тактику весьма затруднительно. Кроме того, правила игры разработаны таким образом, что шансы всех партнеров в значительной степени уравниваются.

Количество игроков. От двух до пятнадцати (хотя, как правило, предпочитают играть втроем, вчетвером или впятером).

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток. Кроме того, используется набор из пятнадцати занумерованных «горошин» (шариков), а также непрозрачный пластиковый сосуд для их перемешивания.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с произвольным расположением шаров.

Присвоение личных номеров. После того как шары расставлены, но игра еще не началась, каждый из участников достает из сосуда одну из «горошин» с номером от

единицы до пятнадцати. Номер «горошины» является личным номером участника и держится в секрете.

Цель игры. Набрать такое количество очков, которое вместе с личным номером в сумме составит в точности сорок одно очко.

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар присуждаются очки, число которых совпадает с его порядковым номером.

Разбитие. Вступающий в игру первым должен произвести открытое разбитие. Забивать при этом какой-либо прицельный шар в лузу необязательно, однако нарушение требований, предъявляемых к открытому разбитию, влечет за собой фол.

Правила игры:

1. Любой шар, забитый при правильном ударе, засчитывается. Игрок может наносить удар по любому шару, при этом не требуется заказывать прицельный шар, лузу или вид удара.

2. При каждом подходе к столу игрок имеет право произвести лишь один удар (независимо от его результата).

3. Неправильно забитый шар наказывается фолом и не засчитывается.

4. При выполнении любого удара необходимо, чтобы после касания битком прицельного шара (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

5. Если при выполнении удара с руки из дома (например, при падении в лузу битка) все шары оказываются в доме, то ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара или более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

6. Если один из участников набрал в точности сорок одно очко, то он должен до нанесения соперником очередного удара незамедлительно объявить о своей победе, представив в качестве подтверждения свою «горошину». В противном случае он должен сделать это после того, как до него снова дойдет очередь произвести удар. Если же за это время какой-либо другой участник наберет в точности сорок одно очко и надлежащим образом заявит об этом, то именно ему присуждается победа в партии.

7. Если игрок набирает больше чем сорок одно очко, то он должен сразу же (до нанесения соперником очередного удара) заявить о «переборе». Все забитые им ранее шары выставляются, после чего он при желании может получить новую «горошину» и продолжить игру. Если же игрок своевременно не объявил о «переборе», то он дисквалифицируется до конца партии. При игре вдвоем победа в этом случае автоматически присуждается сопернику.

8. Если на столе не остается ни одного шара и при этом ни один из участников не набрал в точности сорок одно очко, то победа присуждается игроку, набравшему наибольшее количество очков. Если же два игрока или более набирают одинаковое количество очков, то партия признается ничейной.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, при этом штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру партнер играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждый фол игрок выставляет один из ранее забитых им шаров. Если же до совершения нарушения игрок не забил ни одного шара, то штраф за такое нарушение не налагается.

«НЕПРЕРЫВНЫЙ ПУЛ»

«Непрерывный пул» является предшественником игры в «14.1 с продолжением». Правила этой игры гораздо проще. После того как пятнадцатый шар оказывается в лузе, пирамида устанавливается заново и партия продолжается. Именно так играли в пул в начале двадцатого века.

Количество игроков. Двое.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с вершиной на задней отметке, единицей справа и пятеркой слева. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное суммарное количество очков, как правило, 150.

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар играющему присуждается одно очко.

Разбитие. Игрок, выполняющий разбитие, должен забить в лузу заказанный шар или довести до борта по крайней мере два прицельных шара. В противном случае он наказывается двумя штрафными очками. Вступающий в игру соперник может принять сложившуюся на столе позицию и произвести удар или потребовать, чтобы нарушитель произвел повторное разбитие в соответствии с указанными требованиями. Каждое последующее неправильное разбитие также наказывается двумя штрафными очками.

Правила игры:

1. Каждый правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию. Игрок может наносить удар по любому шару на свой выбор, предварительно заказав прицельный шар и лузу, в которую он будет сыгран. Указывать какие-либо другие подробности не требуется.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. При желании игрок может объявить отыгрыш. Отыгрыш должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями, предъявляемыми к правильному удару. После этого серия играющего заканчивается, а забитые при отыгрыше шары выставляются и не засчитываются.

4. После того как забит последний, пятнадцатый шар, пирамида устанавливается заново, и играющий производит удар с того места, на котором остановился биток в результате его предыдущего удара.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Высочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. За каждый фол с текущего счета нарушителя списывается одно штрафное очко, за исключением случая, когда нарушение явилось третьим подряд (см. раздел «Три нарушения подряд»). Во всех случаях, когда нарушение не являлось третьим подряд и не сопровождалось вылетом за борт или падением в лузу битка, вступающий в игру соперник принимает сложившуюся на столе позицию.

Три нарушения подряд. Если игрок совершает три нарушения подряд, то он наказывается одним штрафным очком за каждый фол и, кроме того, с его счета списывается дополнительно пятнадцать очков. После этого шары расставляют заново, и нарушитель производит разбиение в соответствии со всеми указанными выше требованиями.

«МИСТЕР И МИССИС»

Игра «Мистер и миссис» соединяет в себе элементы «Ротации» и «Простого пула». Ее правила строго дифференцированы для участников с существенно различным уровнем игровой подготовки.

Количество игроков. От двух до шести.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, двойкой справа, тройкой слева и пятнадцатым шаром в центре. Все остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Набрать большее, чем соперник (соперники), суммарное количество очков.

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар присуждаются очки, число которых равно его номеру. Как только один из участников набирает такое суммарное количество очков, что его соперники уже не могут его догнать (при игре вдвоем — 61 очко), то игра заканчивается. Если два или более участников набирают одинаковое количество очков, то победа в партии присуждается игроку, правильно забившему последний прицельный шар.

Разбитие. При разбитии биток должен коснуться вначале единицы. В противном случае вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (2) потребовать, чтобы после расстановки шаров заново нарушитель произвел повторное разбиение.

Правила игры:

1. Любой правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. Если удар производит более опытный игрок, то биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером. После этого необходимо, чтобы (1) упал в лузу

какой-либо прицельный шар или (2) дошел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Менее опытный участник может наносить удар по любому шару на свой выбор, независимо от его номера. Ему не нужно заказывать шар, лузу или вид удара. Любой правильно забитый им шар засчитывается.

4. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение. Если в игре принимает участие более двух человек, то все шары, забитые дисквалифицированным игроком, остаются в лузах.

5. Если более опытный участник играет с руки из дома (например, после падения в лузу битка) и при этом шар с наименьшим номером оказывается в доме, то он может быть выставлен на заднюю отметку.

6. Если удар с руки из дома (например, после падения в лузу битка) выполняет менее опытный игрок и при этом все прицельные шары оказываются в доме, то по его усмотрению ближайший к передней линии прицельный шар может быть выставлен на заднюю отметку. Если же два шара или более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставятся, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. После нарушения, не сопровождавшегося вылетом за борт или падением в лузу битка, вступающий в игру соперник принимает сложившуюся на столе позицию. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение в партии.

«НЕЧЕТ»

Описанная ниже разновидность «Нечета» представляет собой одну из наиболее интересных командных игр в пул. Основанная на правилах игры в «Ротацию», она отличается, однако, особой методикой ведения счета. Четыре игрока различного уровня разбиваются на две команды таким образом, чтобы максимально уравнивать шансы обеих сторон. При желании в нее можно играть и один на один.

Количество игроков. Четверо, по два в каждой команде. (При желании количество игроков может быть увеличено, однако лучше всего играть двое на двое.)

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, двойкой в правом углу, тройкой в левом и пятнадцатым шаром в центре. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Цель игры. Первыми набрать 21 очко.

Ведение счета. За каждый правильно забитый нечетный шар команде присуждается одно очко, а за четный — ноль очков. Кроме того, два дополнительных очка присуждаются команде, набравшей при розыгрыше одной «пирамиды» 61 очко и более, при этом суммируются номера всех правильно забитых шаров (четных и нечетных). (Если обе команды набирают по 60 очков, то каждой присуждается по одному дополнительному очку.) Таким образом, в каждой «пирамиде» разыгрывается до десяти очков. После розыгрыша каждой «пирамиды» в протоколе фиксируется текущий счет. Партия (до 21 очка) заканчивается после розыгрыша трех—пяти «пирамид». Команде, первой набравшей 21 очко, присуждается победа в партии.

Разбитие. Участник, вступающий в игру первым, должен произвести открытое разбитие. В противном случае вступающий в игру соперник имеет право (1) потребо-

вать, чтобы после расстановки шаров заново предыдущий игрок произвел разбитие повторно, или (2) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар, или (3) после расстановки шаров заново произвести разбитие сам. Приведенные требования к разбитию вступают в силу каждый раз, когда в ходе партии на стол выставляется новая пирамида.

Правила игры:

1. Каждый правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером, после чего должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Игрок, правильно забивший прицельный шар, обязан произвести следующий удар. Отыгрыш с последующим выставлением шаров не допускается.

4. Если при розыгрыше «пирамиды» одна из команд набрала 61 очко или более (то есть получила право на дополнительные два очка), а на столе остались одни лишь четные шары, то розыгрыш заканчивается; при этом считается, что игрок, забивший в лузу последний «результативный» шар, забил и все остальные «нулевые» шары.

5. Каждую последующую пирамиду разбивает игрок, забивший последний шар при розыгрыше предыдущей «пирамиды».

6. В ходе партии очередность нанесения ударов остается неизменной.

7. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) прицельный шар с наименьшим номером оказывается в доме, то по усмотрению играющего он может быть выставлен на заднюю отметку.

8. Если игрок совершает три нарушения подряд, то его команде засчитывается поражение.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. Вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (2) потребовать, чтобы удар из той же позиции произвел нарушитель (сюда же относится и случай, когда удар производится с руки из дома). Если игрок совершает третье нарушение подряд, то вступает в силу п. 8 правил игры.

«ЕДИНИЦА ПЛЮС ДЕВЯТКА»

«Единица плюс девятка» представляет собой, по существу, командный вариант «Ротации», при котором составы команд определяются по ходу игры. Необходимость в этом возникает в тех случаях, когда участники не желают образовывать устойчивые пары от одной партии к другой. Это способствует более интересному и непредсказуемому развитию событий в игре.

Количество игроков. Четверо.

Определение состава команд. Четыре участника разбиваются на две команды в ходе партии следующим образом. Игрок, правильно забивший единицу, автоматически становится партнером игрока, правильно забившего девятку. Если же девятку забивает тот же самый игрок, который забил единицу, то его партнером становится игрок, забивший десятку; если ситуация повторяется, то — забивший шар № 11 и т. д. Если все тот же игрок забивает все шары от № 9 до № 15, то его партнером становится игрок, забивший восьмерку; а если ситуация повторяется, то — игрок, забивший семерку, и т.д.

Если один и тот же игрок забивает все пятнадцать шаров, то он становится единоличным победителем, в то время как все остальные участники проигрывают как единая команда из трех человек.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, двойкой в правом углу, тройкой в левом и девяткой в центре. Остальные шары располагают в произвольном порядке.

Цель игры. Набрать большее суммарное число очков, чем противоположная команда (как минимум, 61 очко).

Ведение счета. За каждый правильно забитый шар присуждаются очки, число которых равно его номеру. Игра заканчивается, когда одна из команд набирает в сумме 61 очко или более. Если обе команды набирают по 60 очков, то победа присуждается команде, игрок которой забил последний прицельный шар.

Разбитие. Участник, вступающий в игру первым, должен произвести открытое разбитие. В противном случае вступающий в игру соперник имеет право (1) произвести удар с руки из дома, оставив прицельные шары в том же положении, или (2) после расстановки шаров заново произвести разбитие сам.

Правила игры:

1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером, после чего должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Игрок, правильно забивший прицельный шар, обязан произвести следующий удар. Он не имеет права объя-

вить отыгрыш с последующим выставлением забитого шара.

4. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) шар с наименьшим номером оказывается в доме, то по усмотрению играющего он может быть выставлен на заднюю отметку.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставлятся, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. Вступающий в игру участник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (2) потребовать, чтобы удар из той же позиции произвел нарушитель. Если члены одной команды совершают три нарушения подряд, то команде засчитывается поражение в партии.

«ЕДИНИЦА»

«Единица» представляет собой единственную в своем роде лузную бильярдную игру, в которой результативным является лишь один шар из всей пирамиды.

Количество игроков. Двое.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с вершиной на задней отметке и единицей в центре. Остальные шары располагаются произвольно.

Цель игры. Правильным ударом забить единицу.

Ведение счета. За забитые прицельные шары очки не засчитываются. Победа присуждается игроку, правильно забившему единицу.

Разбитие. Участник, вступающий в игру первым, должен (1) забить в заранее заказанную лузу какой-либо прицельный шар (его номер заказывать не требуется) или (2) после соприкосновения битка с пирамидой довести до борта биток и по крайней мере два прицельных шара. Нарушение этих требований рассматривается как неправильное разбитие, после чего соперник имеет право (а) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (б) потребовать, чтобы после расстановки шаров заново нарушитель произвел повторное разбитие. Так продолжается до тех пор, пока разбитие будет выполнено правильно или соперник примет сложившуюся позицию. Если участник, вступающий в игру первым, совершает три неправильных разбития подряд, то ему засчитывается поражение в партии.

Правила игры:

1. Каждый правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. Правильно забитым считается любой шар, кроме единицы (см. ниже), упавший после удара в заказанную лузу. При объявлении заказа не требуется указывать не только номер шара, но и такие подробности, как комбинации, касания, карамболи (все это допускается).

3. Прежде чем произвести разбитие, участник, вступающий в игру первым, должен объявить, какую из двух средних луз он выбрал в качестве «прицельной» для единицы. Соответственно сопернику в качестве «прицельной» для единицы достается противоположная средняя луза.

4. Единица считается забитой правильно, если игрок, во-первых, заказал единицу в качестве своего прицельного шара и, во-вторых, сыграл ее в свою прицельную лузу.

5. При выполнении любого удара необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром (1) упал в лузу какой-либо прицельный шар или (2) до-

шел до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

6. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) все прицельные шары оказываются в доме, то ближайший к передней линии прицельный шар по усмотрению играющего может быть выставлен на заднюю отметку. Если два шара и более отстоят от передней линии на одинаковое расстояние, то на заднюю отметку может быть выставлен любой из них.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставлены, штраф не налагается.

Выскочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. После нарушения, не сопровождавшегося вылетом за борт или падением в лузу битка, соперник принимает сложившуюся на столе позицию. Игроку, совершившему три нарушения подряд, засчитывается поражение.

«ГОРОШИНА»

«Горошина» рассчитана на любителей пула, предпочитающих такую групповую игру, в которой каждый участник играет индивидуально и в которой, кроме того, присутствует элемент везения (не столько в самой игре, сколько при розыгрыше «горошин», которую каждый из участников получает перед началом игры). В ней, кроме того, в значительной степени уравниваются шансы игроков самого различного уровня.

Количество игроков. Двое и больше, однако лучше всего играть вчетвером, впятером или вшестером.

Используемые шары. Стандартный набор прицельных шаров от 1 до 15 плюс биток. Кроме того, используется

набор из пятнадцати занумерованных «горошин» (шариков) и непрозрачный сосуд для их перемешивания.

Расстановка шаров. Стандартная треугольная пирамида с единицей на задней отметке, двойкой в правом углу и тройкой в левом. Остальные шары располагаются в произвольном порядке.

Розыгрыш личных номеров. После того как шары расставлены, но игра еще не началась, каждый участник извлекает из сосуда одну «горошину». Номер «горошины» является личным номером участника и сохраняется в секрете.

Цель игры. Правильно забить прицельный шар, номер которого совпадает с личным номером участника.

Ведение счета. За забитые шары очки не присуждаются. Побеждает игрок, правильно забивший прицельный шар, номер которого совпадает с его личным номером. (ВАРИАНТ. Игрок, правильно забивший свой прицельный шар, получает по два очка от каждого из своих соперников. Если же «собственный» прицельный шар кого-либо из игроков забит не им, то игрок, забивший данный шар, получает одно очко, а игрок, чей шар забит в лузу, теряет одно очко. Участники, чьи прицельные шары забиты другими, продолжают наносить удары в порядке принятой очередности. Однако если игрок до начала нанесения следующего удара не объявит о том, что его собственный шар забит другим, то он дисквалифицируется до конца партии, а игрок, забивший его прицельный шар, получает не одно, а два очка. Если ни одному из участников не удалось забить свой прицельный шар, то партия заканчивается сразу после того, как последний «собственный» шар оказывается в лузе. В следующей партии очки удваиваются, а разбиение в ней производит игрок, забивший последний «собственный» шар в предыдущей партии.)

Разбитие. Участник, вступающий в игру первым, должен произвести открытое разбитие. В противном случае

вступающий в игру соперник имеет право (1), приняв сложившуюся на столе позицию, выполнить удар с руки из дома или (2) после расстановки шаров заново произвести разбиение сам.

Правила игры:

1. Правильно забитый прицельный шар дает право играющему продолжить свою серию.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале шара с наименьшим номером, после чего должен (1) упасть в лузу какой-либо прицельный шар или (2) дойти до борта биток или один из прицельных шаров. В противном случае объявляется фол.

3. Игрок, правильно забивший прицельный шар в лузу, обязан нанести следующий удар. Он не имеет право объявлять отыгрыш с последующим выставлением забитого шара.

4. Если при выполнении удара с руки из дома (например, после падения в лузу битка) прицельный шар с наименьшим номером оказывается в доме, то по усмотрению играющего он может быть выставлен на заднюю отметку.

Неправильно забитые прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Высочившие прицельные шары. Все выставляются, штраф не налагается.

Выскакивание за борт или падение в лузу битка. Вступающий в игру соперник играет с руки из дома.

Штрафы за нарушения. Очки не вычитаются. Вступающий в игру соперник имеет право (1) принять сложившуюся на столе позицию и выполнить удар или (2) потребовать, чтобы удар из той же позиции произвел нарушитель (сюда же относится и случай, когда удар выполняется с руки из дома).

СНУКЕР

Снукер — чрезвычайно сложная и зрелищная лузная игра, сочетающая наступательные и оборонительные аспекты. Она играется, как правило, на английском бильярдном столе большого размера с закругленными губками луз. Этот тип столов оформился примерно к 1770 году. Предшественником снукера явилась популярная в девятнадцатом веке в английских колониях игра «Черный пул», к которой наряду с пятнадцатью красными прицельными шарами использовался один черный. После сыгрывания красного игрок получал право на удар по черному шару, стоимость которого превышала стоимость красного. Снукер зародился в Индии. Согласно преданию, в 1875 году Сэр Нэвиль Чемберлен, родственник будущего английского премьер-министра, играя в «Черный пул» с другими офицерами, предложил добавить к черному еще и желтый, зеленый и розовый (позднее были добавлены синий и коричневый). Игра получила название «Снукер». Так шутливо называли в то время в Индии английских кадетов (в дословном переводе — проныра, пройдоха). Со временем снукер приобрел большую популярность и в Англии. С 1930 года проводятся официальные соревнования. В настоящее время поединки сильней-

ших снукеристов мира регулярно транслируют по спутниковому телевидению. В России снукер почти не известен. Тем не менее в Москве и некоторых других городах снукерные столы можно встретить в отдельных бильярдных клубах. Не исключено, что со временем он получит у нас более широкое распространение. Приведенные ниже правила рассчитаны как на тех любителей, которые захотят сами поиграть в снукер, так и на тех, кто предпочтет следить за игрой по телевизору.

ПРАВИЛА СНУКЕРА

Международный (или английский) снукер представляет собой наиболее распространенную в мире разновидность снукера. В него играют обычно на английских столах размером 6х12 футов с более узкими бортами по сравнению с американскими пуловскими столами и с закругленными губками луз. В снукер можно играть и на столах размером 5х10 футов и даже меньше. Игровая поверхность английских столов, заключенная между упругими бортами, имеет размеры 3569х1778 мм. Допустимое отклонение составляет ± 13 мм. Высота стола от пола до верхней стороны борта (поручня) должна находиться в пределах 851—876 мм.

Число игроков. 2.

Используемые шары. Набор снукерных шаров — пятнадцать красных, шесть цветных и биток (белый шар). Стоимость прицельных шаров: красный — одно очко, желтый — 2, зеленый — 3, коричневый — 4, синий — 5, розовый — 6, черный — 7. Диаметр шаров — 52,5 мм.

Расстановка шаров. Начальная расстановка шаров показана на схеме № 14. Розовый устанавливают на пирамидную отметку. Вершину пирамиды из красных шаров располагают как можно ближе к розовому, но не вплотную.

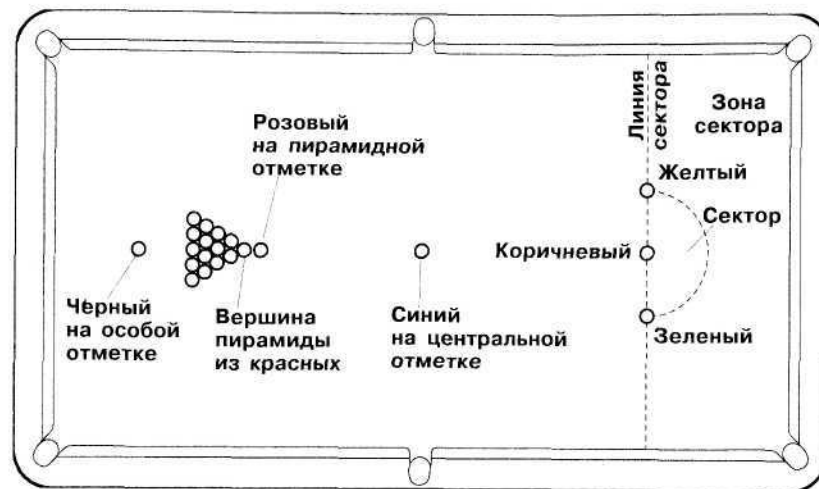


Рис. 56. Снукер

Линия сектора и зона сектора. Прямая, параллельная переднему борту и отстоящая от него на 700 мм, называется линией сектора, а пространство между ней и передним бортом — зоной сектора.

Сектор. Сектор представляет собой полукруг, описанный в сторону зоны сектора, с центром посередине линии сектора и радиусом 292 мм. При ударе с руки из сектора играющий может установить биток в любом месте на линии или внутри полукруга, пользуясь рукой или любой частью кия, включая наклейку, если он не пытается при этом произвести удар.

Цель игры. Набрать большее количество очков, чем соперник.

Ведение счета. Очки набираются двумя способами: игроку присуждаются штрафные очки соперника (см. «Штрафы за нарушения»), а также при правильном сыгрывании красных или цветных. Каждый правильно сыгранный в лузу красный приносит одно очко, а цветной — число очков, равное его стоимости (см. «Используемые шары»). Партия заканчивается согласно правилам игры

после того, как сыграны все шары, однако если на столе остался лишь один черный (7), то партия играется до первого результативного удара или нарушения. Если после этого счет становится равным, то черный выставляют на исходную позицию. После розыгрыша один из игроков производит удар по черному с руки из сектора, и партия продолжается до первого результативного удара или нарушения.

Начальный удар. В результате жребия или розыгрыша игроки получают право выбора очередности ударов в первой партии. В последующих партиях матча очередность меняется. Начальный удар производится с руки из сектора.

Шары не обязательно доводить до борта или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале красного. В противном случае налагается штраф (см. «Штрафы за нарушения»). Штрафные очки присуждаются вступающему в игру сопернику, который получает право либо (1) принять сложившуюся позицию и произвести удар, либо (2) предложить нарушителю произвести начальный удар заново.

Правила игры:

1. Правильно забитый шар дает право играющему продолжить свою серию у стола до промаха или нарушения.

2. Любой удар должен удовлетворять п. 5 и 6 правил игры, при этом не обязательно доводить шары до бортов или забивать в лузы, однако биток должен коснуться вначале очередного (легального) шара. В противном случае налагается штраф.

3. Пока на столе остаются красные шары, они являются очередными при выполнении первого удара каждой новой серии.

4. Если биток коснулся вначале очередного красного шара, то любой красный, упавший после этого в лузу,

засчитывается, при этом не требуется указывать на какой-либо конкретный красный шар, лузу или иные подробности.

5. Когда очередным (легальным) шаром является красный, то биток должен коснуться вначале красного шара. В противном случае налагается штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

6. Если красный сыгран, то очередным шаром становится цветной и, пока на столе остаются красные шары, серия продолжается путем поочередного сыгрывания красных и цветных (при этом из красных и цветных можно выбирать любой). Пока на столе остается хотя бы один красный и очередным является цветной, игрок должен до удара объявить цвет конкретного шара, который он выбрал в качестве очередного, и при ударе биток должен коснуться вначале именно этого шара. В противном случае — штраф (см. раздел «Штрафы за нарушения»).

7. Если очередным является красный, а забит цветной, то налагается штраф.

8. Если очередным является конкретный цветной шар, а забит любой другой прицельный шар, то налагается штраф.

9. В международном снукере перескоки не допускаются. Если игрок преднамеренно наносит удар по битку таким образом, чтобы он перескочил через мешающий прицельный шар, то налагается штраф.

10. Пока на столе остаются красные шары, каждый забитый цветной выставляется до нанесения следующего удара согласно разделу «Выставление шаров». Если удар произведен при неправильно выставленном цветном и соперник или судья заметили это до нанесения следующего удара, то налагается штраф. Если же неправильно выставленный шар замечен после того, как произведено два удара, то штраф не налагается и играющий продолжает свою серию у стола. Игрок обязан

следить за тем, чтобы до удара все шары были правильно выставлены. Если же цветной вообще не выставлен при наличии на столе красных шаров, то серия прерывается и штраф налагается сразу после обнаружения ошибки, независимо от числа произведенных игроком ударов. При этом все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются.

11. После того как сыграны все красные шары, очередными становятся цветные в порядке возрастания их стоимости, которые после сыгрывания уже не выставляются (за исключением восьмерки в случае ничейного результата; см. раздел «Ведение счета»).

Неправильно забитые шары. Неправильно забитые красные не выставляются. Неправильно забитые цветные выставляются согласно разделу «Выставление шаров».

Выскочившие прицельные шары. Выскочившие красные шары не выставляются, а цветные выставляются, при этом налагается штраф согласно разделу «Штрафы за нарушения».

Выставление шаров. Красные шары никогда не выставляются. Цветные выставляются на соответствующие отметки согласно исходной расстановке шаров. Если соответствующая отметка занята (т. е. шар нельзя установить без касания других шаров), то цветной выставляют на свободную отметку, соответствующую шару наибольшей стоимости. Если все отметки заняты, то цветной выставляют как можно ближе к первоначальной отметке со стороны заднего борта.

Выскочивший биток. При выскакивании битка вступающий в игру соперник играет с руки из сектора. При этом он может забивать любой из очередных шаров, независимо от его позиции на игровой поверхности стола.

Касание шара. Если игрок коснулся какого-либо прицельного шара или битка, то налагается штраф. (Допус-

кается лишь касание битка наклейкой кия при выполнении правильного удара.)

Снукер (маска). Биток находится в положении снукера (замаскирован), если не очередной шар или шары не позволяют произвести прямой удар битком ни по одному из очередных прицельных шаров. Если прямой удар возможен хотя бы по одному из очередных шаров, то снукера нет. При игре с руки из сектора биток находится в положении снукера, если невозможен прямой удар с любой позиции внутри полукруга. Если биток замаскирован несколькими шарами, то ближайший к битку называется эффективным маскирующим шаром.

Постановка за губу. Биток считается поставленным за губу лузы, если закругленный у лузы край борта (губа) не позволяет произвести прямой удар битком ни по одному из очередных шаров. Если возможен прямой удар хотя бы по одному из очередных шаров, то постановки за губу нет. Если биток поставлен за губу после того, как произошло нарушение, то судья констатирует постановку за губу, и вступающий в игру соперник имеет право либо (1) принять позицию битка и произвести удар, либо (2) произвести удар с руки из сектора.

Занятая отметка. Отметка считается занятой, если шар нельзя расположить на ней без касания других шаров.

Соприкасающиеся шары. Если биток касается другого шара, который является или может являться очередным, то судья констатирует соприкосновение шаров. В этом случае играющий должен нанести удар в сторону от шара, иначе произойдет пропих (см. ниже). За удар в сторону от шара штраф не налагается, если (1) шар не очередной (2) шар очередной и играющий объявляет его или (3) шар очередной, а играющий объявляет другой очередной шар и наносит удар по нему. (Если, по мнению судьи, соприкасающийся шар сдви-

нулся с места по независящим от играющего причинам, то штраф не налагается.)

Пропих. При игре в «Снукер» пропих рассматривается как неправильный удар, при котором наклейка кия продолжает находиться в соприкосновении с битком (1) после того, как биток коснулся прицельного шара, или (2) после того, как биток уже начал самостоятельное движение вперед. В случае если биток и прицельный шар почти касаются друг друга, правильным считается удар, произведенный на предельной резке.

Промых по шару. Играющий должен по мере своих сил и способностей стараться попасть по очередному шару. В противном случае судья фиксирует промах и объявляет штраф. Вступающий в игру соперник может либо (1) принять сложившуюся позицию, либо (2) вернуть биток на исходную позицию и предложить нарушителю повторить удар заново.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если по очередному шару попасть невозможно, то принято считать, что играющий делает попытку попасть по нему.

Свободный шар. Если биток оказался в положении снукера после нарушения, то судья объявляет «свободный шар». Если вступающий в игру соперник принимает сложившуюся позицию и производит следующий удар, то он может объявить очередным любой прицельный шар. Стоимость объявленного шара при этом приравнивается к стоимости очередного. Штраф налагается в случае, если (1) биток не коснулся вначале свободного шара или если (2) биток после удара оказался замаскирован свободным шаром (за исключением случая, когда на столе остались только розовый и черный). Если свободный шар сыгран в лузу, то он выставляется, а игроку засчитывается стоимость очередного шара. Если сыгран очередной шар, то игроку засчитывается его стоимость. Если сыгран и свободный, и очередной, то засчитывается стоимость только лишь очередного шара.

Нарушения. Если совершено нарушение:

1. На игрока налагается установленный правилами штраф, при этом штрафные очки прибавляются к текущему счету соперника. Кроме того, по требованию соперника нарушитель обязан произвести следующий удар.

2. Если при выполнении одного удара совершено несколько нарушений, то налагается лишь один, но максимальный штраф.

3. Все неправильно выставленные шары остаются на своих местах, а невыставленные выставляются.

Штрафы за нарушения. За нижеследующие нарушения налагается штраф в установленном размере, но не менее четырех очков.

1. В размере стоимости очередного шара: за нанесение удара

- (1) до полной остановки шаров,
 - (2) по битку более одного раза,
 - (3) с отрывом обеих ног от пола,
 - (4) вне очереди,
 - (5) неправильно с руки из сектора;
- в случае
- (6) промаха по всем прицельным шарам,
 - (7) падения битка в лузу,
 - (8) маскировки битка свободным шаром,
 - (9) перескока.

2. В размере стоимости очередного или соответствующего не очередного шара:

в случае

- (1) падения в лузу не очередного шара,
- (2) первого касания битком не очередного шара,
- (3) пропиха,
- (4) выполнения удара при неправильно выставленном шаре,
- (5) касания шаров (см. выше),
- (6) выскакивания шаров за борт.

3. В размере стоимости очередного или соответствующих двух шаров (в зависимости от того, что больше): при попадании битком в эти два шара одновременно, за исключением случая двух красных или свободного и очередного.

4. В размере семи очков:

в случае

(1) нарушения правил после сыгryвания красного, но до объявления цветного,

(2) использования в тех или иных целях шаров, вышедших из игры,

(3) игры по красному, когда на очереди цветной,

(4) использования в качестве битка не белого шара.

КАРАМБОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Карамболь чрезвычайно популярен во многих странах мира, и особенно в Центральной и Южной Европе. Он был довольно широко распространен и в дореволюционной России. Примерно каждый пятый из производимых столов был карамбольным. Однако в настоящее время карамболь у нас практически не известен. Единичные карамбольные столы погоды не делают. И не похоже, что си-

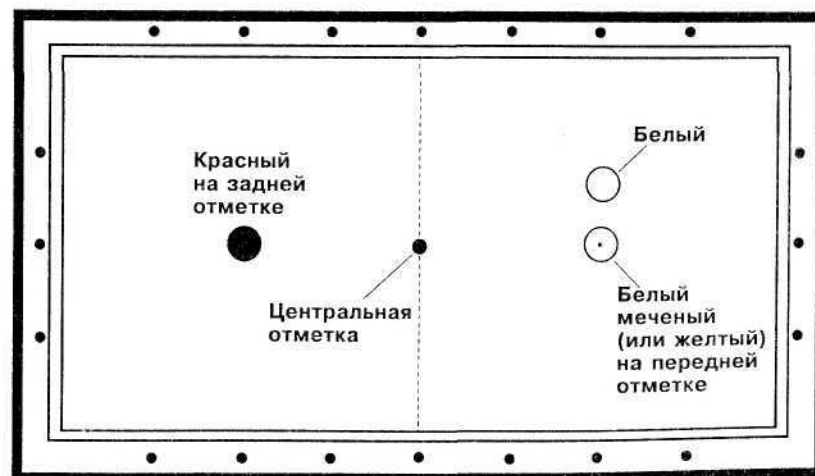


Рис. 57. Карамболь

туация в обозримом будущем принципиально изменится. Тем не менее, принимая во внимание то, что многие наши сограждане, любители бильярда, находясь за рубежом, наверняка захотят попробовать свои силы и в этой разновидности бильярда, приводим правила этой игры. Следует также отметить, что элементы карамбольной техники встречаются практически во всех разновидностях бильярдных игр (например, удар МАССЕ). Особый интерес представляет также БРИЛЛИАНТОВАЯ СИСТЕМА, которая может оказаться чрезвычайно полезной, например, в пуле при выполнении ударов от борта и выходе из маски.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА КАРАМБОЛЬНЫХ ИГР

Бильярдные столы, шары, оборудование. Все описанные ниже карамбольные бильярдные игры должны проводиться с использованием бильярдных столов, шаров и оборудования, отвечающих требованиям раздела «Требования к бильярдному оборудованию».

Используемые шары. Два белых шара и один красный. У каждого из игроков имеется свой белый шар, используемый им в качестве битка. Для того чтобы отличить один биток от другого, на один из белых шаров наносятся две или три небольшие цветные точки.

Очередность первого удара. Очередность первого удара определяется в результате розыгрыша или жребия. Игрок, выигравший розыгрыш или жребий, может предоставить право нанесения первого удара своему сопернику.

Выбор битка. Победивший в розыгрыше начального удара имеет право выбрать один из битков — «чисто» белый или меченый, который он использует затем до конца игры. При нечетном числе участников биток в процессе игры переходит от одного игрока к другому. При этом каждый раз используется тот биток, который не был использован предыдущим участником.

Расстановка шаров. Красный шар ставится на заднюю отметку. Биток соперника ставится на переднюю отметку, а биток игрока, выполняющего начальный удар, располагается на передней линии в пределах 15 см от передней отметки (отсчет ведется от центра шара).

Очередность касания шаров. При выполнении начального удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале красного шара, а не битка соперника.

При выполнении всех последующих ударов биток может касаться любого шара (красного или белого) в любом порядке.

Правильный отыгрыш. При выполнении правильного отыгрыша необходимо, чтобы после соприкосновения битка с прицельным шаром либо биток, либо прицельный шар дошел до борта. В противном случае объявляется фол.

Ограничение. Запрещается отыгрываться два раза подряд. Если игрок отыгрался при выполнении предыдущего удара, то он не имеет права отыгрываться при выполнении следующего. В противном случае объявляется фол.

Игра после отыгрыша. Если игрок при своем предыдущем ударе преднамеренно выполнил отыгрыш (правильный или неправильный), то при следующем подходе к столу он играет «после отыгрыша». При этом он должен предпринять очевидную попытку произвести правильный результативный удар. Если же он вновь прибегает к отыгрышу (правильному или неправильному), то объявляется фол.

Выставление выскочивших шаров.

1. Выскочивший биток выставляют на переднюю отметку (если она занята, то — на заднюю отметку, если же и та занята, то — на центральную отметку).

2. Если за борт выскакивает белый прицельный шар, то его выставляют на переднюю отметку (если она занята, то — на заднюю отметку, если же и та занята, то — на центральную отметку).

3. Выскочивший красный прицельный шар выставляют на заднюю отметку (если она занята, то — на переднюю отметку, если же и та занята, то — на центральную отметку). Если одновременно выскакивают биток и прицельный шар, то вначале согласно указанному выше правилу выставляют биток, а затем прицельный шар.

4. Если одновременно выскакивают оба прицельных шара, то их выставляют так, как описано выше. Если же биток мешает выставлению одного из шаров, то вначале выставляют прицельный шар, место которого не занято, а затем согласно приведенному выше правилу оставшийся прицельный шар.

(Исходное положение считается «занятым», если шар нельзя выставить не задевая другого шара.)

Если за борт выскакивают все три шара, то их расставляют так же, как и при выполнении начального удара.

Если биток не выскочил за борт, то любой правильный результативный удар засчитывается, и после выставления прицельных шаров игрок продолжает свою серию.

Во всех случаях после фиксации нарушения соперник принимает сложившуюся на столе позицию.

Бчток вплотную к прицельному шару. Если биток располагается вплотную к прицельному шару, то игрок имеет право (1) «развести» (только лишь) соприкасающиеся шары (красный — на заднюю отметку, биток играющего — на переднюю отметку, биток соперника — на центральную отметку) или (2) произвести удар «в сторону от шара», с которым биток находится в соприкосновении (т. е. биток должен коснуться вначале борта или «свободного» прицельного шара, а затем вновь коснуться прицельного шара, с которым он находился в соприкосновении до удара). Неправильно выполненный удар в сторону от шара наказывается фолом.

Если выбор сделан в пользу первого варианта, а соответствующая отметка занята, то шар выставляется на

отметку, предназначенную для «мешающего» прицельного шара.

Биток вплотную к борту. Если биток располагается вплотную к борту, то играть от данного борта можно. Однако если правила данной конкретной игры предусматривают определенное число соударений (касаний) с бортами, то первое соударение с близлежащим бортом не засчитывается. (Если соударение с данным бортом происходит вторично, то оно засчитывается. Засчитываются также и все последующие соударения с тем же бортом.)

Игра от борта (определение). Если правила какой-либо конкретной игры предусматривают игру от одного или нескольких бортов, то имеется в виду соударение (или соприкосновение) битка с упругим бортом (исключение составляет случай, рассмотренный выше в разделе «Биток вплотную к борту»). Различные соударения не обязательно должны осуществляться о различные борта. Например, путем сильной верхней или нижней подкрутки битка можно осуществить несколько четких и раздельных соударений с одним и тем же бортом.

«ПРЯМОЙ КАРАМБОЛЬ»

Количество игроков. Двое или трое.

Используемые шары. Один белый, один меченый белый и один красный шар.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное число очков (как правило, 60 очков).

Ведение счета. За каждый результативный удар присуждается одно очко. Удар считается результативным, если биток касается двух прицельных шаров и при этом не нарушены правила. Каждый правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию.

«ОДНОБОРТНЫЙ КАРАМБОЛЬ»

Количество игроков. Двое или трое.

Используемые шары. Один белый, один меченый белый и один красный шар.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное число очков (как правило, 30—60).

Ведение счета. За каждый результативный удар играющему присуждается одно очко.

Определение результативного удара. Удар считается результативным, если биток коснулся двух прицельных шаров и при этом не нарушены правила.

Начальный удар. Начальный удар должен выполняться в соответствии с «Общими правилами карамбольных игр», а также согласно п. 2 правил игры. В противном случае объявляется фол, удар переходит к сопернику и очки не присуждаются.

Правила игры:

1. Правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию у стола.

2. При выполнении любого удара необходимо, чтобы биток либо (1) до соударения с прицельными шарами коснулся одного или нескольких бортов, либо (2) после соударения с прицельным шаром коснулся одного или нескольких бортов, а затем — другого прицельного шара. В противном случае объявляется фол, право удара переходит к сопернику и очки не присуждаются.

Штрафы за нарушения. За каждый фол с текущего счета нарушителя списывается одно очко.

«ТРЕХБОРТНЫЙ КАРАМБОЛЬ»

Количество игроков. Двое или трое.

Используемые шары. Один белый, один меченый белый и один красный шар.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное количество очков (на соревнованиях, как правило, 30—60).

Ведение счета. За каждый правильный результативный удар играющему присуждается одно очко.

Определение результативного удара. Удар считается результативным, если биток либо

(1) касается прицельного шара, затем — трех или более бортов, а после этого — второго прицельного шара; либо

(2) касается трех или более бортов, а затем — двух прицельных шаров; либо

(3) касается борта, затем — прицельного шара, затем — двух или более бортов, а после этого — другого прицельного шара; либо

(4) касается двух или более бортов, затем — прицельного шара, затем одного или более бортов, а после этого другого прицельного шара.

При этом не должны быть нарушены «Правила игры» и «Общие правила карамбольных игр».

Начальный удар. Начальный удар выполняется в соответствии с «Общими правилами карамбольных игр». В противном случае объявляется фол, право удара переходит к сопернику и очки не засчитываются.

Правила игры:

1. Каждый правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию у стола.

2. Если за борт выскакивает какой-либо из шаров (прицельный или биток), то объявляется фол. (Шары выставляются в соответствии с «Общими правилами карамбольных игр».)

3. Если прицельный шар располагается вплотную к борту, то при выполнении преднамеренного отыгрыша согласно «Общим правилам карамбольных игр» необходимо, чтобы после соударения битка с прицельным шаром либо биток коснулся любого борта, либо прицельный

шар дошел до другого борта. В противном случае объявляется фол.

Штрафы за нарушения. Серия играющего заканчивается, очки не засчитываются (но и не вычитаются).

БРИЛЛИАНТОВАЯ СИСТЕМА

Существуют различные системы, использующие так называемые «бриллианты» — особые отметки на бортах (поручнях) бильярдного стола. Приписываемые бриллиантам численные значения позволяют игрокам планировать удары от бортов с помощью простых арифметических подсчетов. Ниже описана наиболее широко используемая система под названием «Пять в углу», или просто «Бриллиантовая система».

Посмотрите на рис. 58. Биток, пущенный с небольшим бегущим винтом в направлении бриллианта № 4 на первом борту, отражается от третьего борта у бриллианта № 1 и достигает затем вновь первого борта у бриллианта № 7. Если же пустить биток в направлении бриллианта № 3 на первом борту, то он отразится от третьего борта у бриллианта № 2 и достигнет первого борта у бриллианта № 8 (в углу). Различные бриллианты связаны между собой как показано на диаграмме. Для того чтобы пользоваться бриллиантовой системой, игрок должен запомнить эти связи. Они позволяют рассчитать траекторию бита после отражения от третьего борта.

При использовании бриллиантовой системы игрок анализирует свой удар ретроспективно, то есть выясняет, в каком месте биток должен отразиться от третьего борта, чтобы удар получился результативным. Допустим, например, что оба прицельных шара находятся в правом верхнем углу диаграммы, а биток (как это и изображено) — в правом нижнем. Игрок, запомнивший связи между бриллиантами, знает, что для того, чтобы попасть

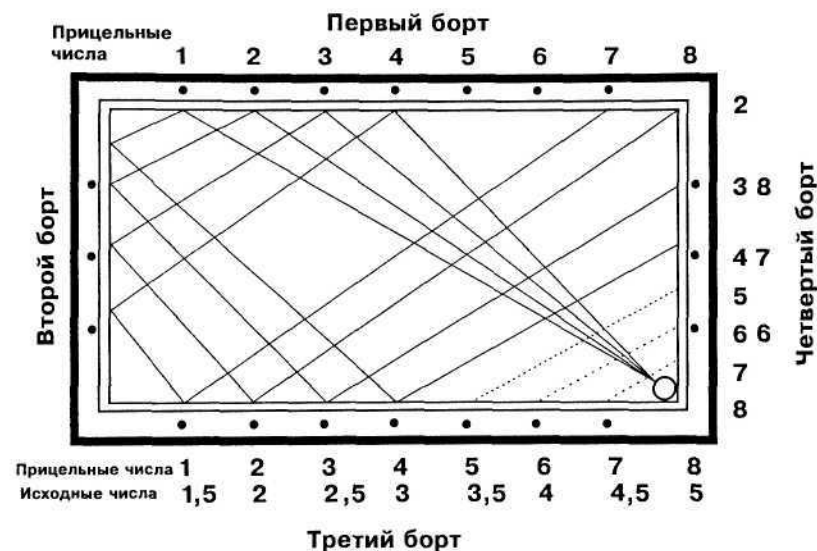


Рис. 58. Бриллиантовая система

в правый верхний угол, биток должен отразиться от третьего борта у бриллианта № 2. Обратите внимание на прицельные числа на третьем борту. Они начинаются с 1 у первого бриллианта до 8 в углу. В данном случае игроку нужен второй бриллиант с прицельным числом 2. Обратите теперь внимание на исходные числа (соответствующие исходным положениям битка) на третьем борту. Они начинаются с 1,5 у первого бриллианта до 5 в углу (отсюда и название системы). Исходные числа продолжают-ся на коротком борту от 6 до 8 (см. рис. 58). Арифметика бриллиантовой системы очень проста: **прицельное число первого борта** (то есть точка прицеливания на первом борту) + **прицельное число третьего борта** (то есть условная точка отражения от третьего борта) = **исходное число** (то есть условная исходная точка, откуда посылается биток).

Вернемся к рассматриваемому примеру. Играющий должен определить, в каком месте биток должен отразиться от первого борта, чтобы отразиться затем от тре-

тьего борта у бриллианта с прицельным числом 2. Биток находится в углу с исходным числом 5. В соответствии с бриллиантовой системой, игрок должен из исходного числа (5) вычесть прицельное число (2), что в результате дает 3. Это и есть искомое прицельное число (номер) бриллианта на первом борту, в направлении которого нужно послать биток. Если игрок хочет попасть в бриллиант № 1 на третьем борту при том же исходном положении битка (исходное число — 5), он вычитает из числа 5 число 1 и получает 4 — номер бриллианта на первом борту. Если нужно попасть по третьему бриллианту на третьем борту, то нужно из 5 вычесть 3, что дает 2.

Если игрок хочет попасть по бриллианту № 2 на третьем борту, а биток находится в положении с исходным числом 6 на коротком борту, то он из 6 вычитает 2 и получает 4, то есть номер бриллианта на первом борту. Если биток находится в положении с исходным числом 3,5 и играющий хочет попасть по бриллианту № 2 на третьем борту, то он из 3,5 вычитает 2 и получает прицельное число 1,5 и соответствующую прицельную точку на первом борту.

Вернемся еще раз к первому примеру. Обратите внимание на прямую линию, соединяющую исходную точку 5 с прицельной точкой 3 на первом борту. Если биток расположен на этой линии, то любой ее точке независимо от конкретного положения битка приписывается исходное число 5. Аналогично поступают и с другими исходными линиями.

Рассмотрим теперь позицию на рис. 59. Требуется отразить биток от первого прицельного шара, затем от трех бортов и замкнуть карамболь о второй прицельный шар в правом верхнем углу. Обратите внимание на то, что первый прицельный шар находится неподалеку от линии с исходным числом 5. Это и дает ключ к решению. Игрок должен нанести удар таким образом, чтобы биток

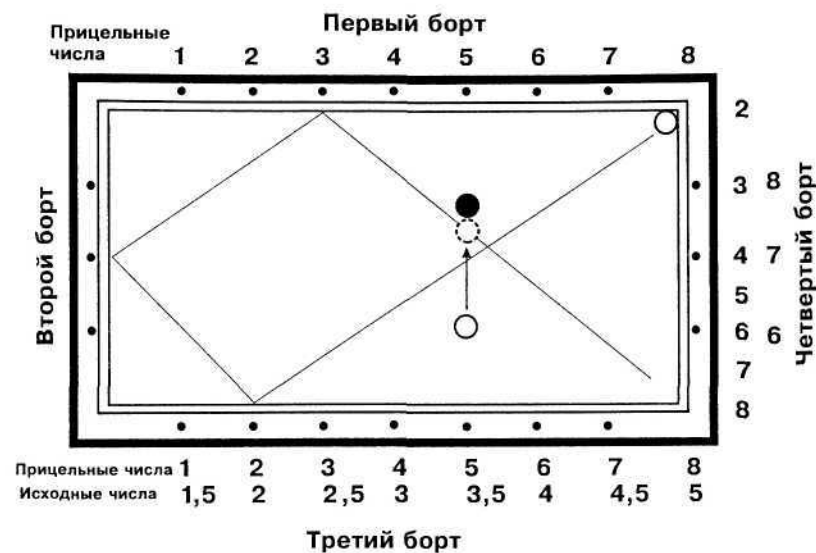


Рис. 59. Карамболь от трех бортов

после соударения с первым прицельным шаром ударился о первый борт у третьего бриллианта, а затем, отразившись от третьего борта у второго бриллианта, достиг расположенного в правом верхнем углу второго прицельного шара.

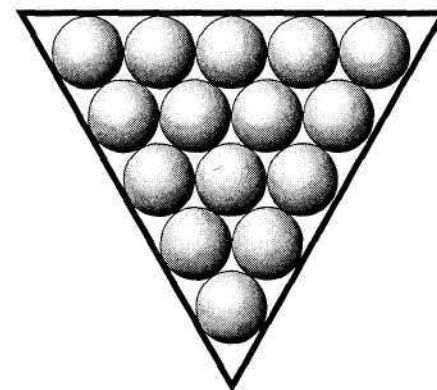
Этот пример показывает, какую важную роль в трехбортном карамболе играет умение нанести удар по первому прицельному шару таким образом, чтобы после соударения с ним биток попал в заданную точку на первом борту. Другими словами, если игрок не в состоянии отразить биток (простым карамбольным ударом) от первого прицельного шара в заданную точку на первом борту, то его шансы на результативный трехбортный карамболь невелики.

Бриллиантовая система работает и в том случае, если прицельные и исходные числа не целые, а дробные. Если, допустим, первый прицельный шар расположен на линии с исходным числом 4,5 и игрок хочет попасть в точ-

ку с прицельным числом 2 на третьем борту, то он должен сыграть так, чтобы биток после соударения с первым прицельным шаром отразился от первого борта в точке с прицельным числом 2,5.

Следует иметь в виду, что бриллиантовая система рассчитана на умеренно слабое естественное качение битка с небольшим БЕГУЩИМ ВИНТОМ. При этом целиться нужно непосредственно в бриллиант, а не в точку на кромке упругого борта напротив бриллианта. Важно также подчеркнуть, что прежде, чем пользоваться бриллиантовой системой, необходимо опробовать стол и внести соответствующие поправки.

ПРИЛОЖЕНИЯ



ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПУЛУ

Нижеследующие правила должны рассматриваться как необходимое дополнение к «Общим правилам пула», и их следует применять независимо от того, проводятся или нет официальные соревнования.

1. Ответственность участника. Каждый участник должен знать все правила и регламент и график проведения конкретных соревнований. Хотя официальные лица и должны предпринимать все необходимые меры для того, чтобы соответствующая информация была легко доступна всем игрокам, ответственность в конечном счете лежит лично на нем. Незнание своей игровой ситуации и (или) правил не дает игроку права на восстановление исходной позиции, повторение удара, переигровку и т. п.

2. Опробование оборудования. Участники соревнований до начала игры должны сами убедиться в том, что шары и другое оборудование являются стандартными и удовлетворяют соответствующим требованиям. Как только игра началась, они не должны более возвращаться к этому вопросу.

3. Использование оборудования. Участники должны использовать оборудование и принадлежности по их прямому назначению. Например, вышедшие из игры шары нельзя использовать для выяснения вопроса о том, проходит ли шар через некоторый промежуток.

4. Ограничения на использование бильярдных принадлежностей. Игроки могут использовать любой мел, машинку и кий по своему выбору. Однако официальные лица могут вводить ограничения на их использование, если действия игрока наносят ущерб оборудованию или нарушают нормальные условия проведения соревнований. Например, игроку могут не разрешить пользоваться красным мелом на зеленом сукне, не рекомендуется также натирать слишком большое количество мела, так как это оказывает неблагоприятное воздействие на шары и сукно; запрещается также пользоваться киями, производящими чрезмерный шум, и т. п.

5. Разметка столов. При расстановке шаров должен использоваться треугольник. До начала соревнований каждый стол и соответствующий треугольник должны быть помечены, чтобы во время соревнований на одном и том же столе всегда использовался один и тот же треугольник. На сукне должна быть нанесена четкая и хорошо видимая линия: (1) по внешней стороне треугольника, чтобы обеспечить точную и единообразную расстановку шаров, а также для того, чтобы иметь возможность точно определить положение шара (например, при игре в «14.1 с продолжением»); (2) вдоль продольной линии, чтобы обеспечить правильное выставление шаров; (3) вдоль передней линии, для того чтобы можно было легко определить, находится ли шар в доме. Передняя, центральная и задняя отметки также должны быть помечены либо четким крестиком, либо с помощью стандартной наклейки. Если в какой-либо конкретной игре передняя и центральная отметки не используются, то помечать их не требуется.

6. Опоздание. Участник должен быть готов начать встречу в пределах пятнадцати минут после ее начала, в противном случае ему засчитывается поражение.

За начало встречи принимается либо время по расписанию, либо время объявления о начале встречи, в зависимости от того, какое позднее.

7. Запрет тренировки. Выполнение каких-либо посторонних (тренировочных) ударов, после того как встреча началась, рассматривается как нарушение.

8. Запрет посторонней помощи. Во время игры участники не должны пользоваться помощью посторонних лиц при обдумывании или выполнении ударов. Если игрок запрашивает и получает такого рода помощь, то ему засчитывается поражение в партии. Любой зритель, который добровольно предлагает какую-либо существенную помощь игроку, должен удаляться с места проведения соревнований.

9. Незаконное продолжение игры. После того как игрок закончил свою серию, он должен прекратить нанесение ударов. В противном случае ему засчитывается поражение в партии.

10. Замедленная игра. Если, по мнению судьи, кто-либо из участников своей замедленной игрой систематически затягивает ход соревнований или партии, то судья после предупреждения может ввести сорокапятисекундное временное ограничение на выполнение ударов обоими участниками (т. е. игра обоих участников контролируется с помощью секундомера). Если после этого один из игроков не укладывается в установленные временные рамки, то объявляется фол, и вступающий в игру соперник действует согласно правилам конкретной игры.

11. Приостановленная игра. Если игрок наносит удар после того, как судья приостановил игру, то ему засчитывается поражение в партии.

12. Тайм-аут. Игрок имеет право взять тайм-аут лишь на своем ударе или между сетами (если используется сис-

тема с сетями). Во время тайм-аута соответствующий стол должен быть помечен судьей, и никакие тренировки на нем не допускаются. Как правило, игрок имеет право на один тайм-аут во встрече и продолжительностью не более 5 минут. Если используется система с сетями, то каждый игрок получает право на один тайм-аут в заключительном сете (в третьем сете при игре до трех сетов и в пятом сете при игре до пяти сетов). Тайм-аут в заключительном сете предоставляется независимо от того, брал ли игрок тайм-ауты в предыдущих сетах.

13. Признание поражения (сдача). Если игрок сдается, то ему засчитывается поражение в партии. Развинчивание сборного кия, в то время как соперник находится у стола, рассматривается как признание поражения в партии.

14. Зачтение поражений. Если по каким-либо оговоренным правилами причинам игроку засчитывается поражение во встрече, то ее результат не должен выражаться каким-либо счетом и включаться в статистику соревнования независимо от того, при каком текущем счете было объявлено о зачтении поражения. В официальных протоколах вместо счета следует использовать соответствующие буквенные обозначения. (Поражения засчитываются также и в случае дисквалификации.) Однако если игрок исполнил самую результативную серию, то он имеет право на получение соответствующего приза (или другого аналогичного приза) даже в том случае, если после этого его сопернику зачтено поражение.

15. Игра без судьи. В отсутствие судьи у стола его обязанности берет на себя игрок, свободный от выполнения Удара.

15.1. Касание шаров. Если встреча проводится под наблюдением судьи, то касание любого шара (битка или прицельного шара) кием, одеждой, частью тела, машинкой или мелом до, во время или после удара рассмат-

ривается как нарушение. Однако в отсутствие судьи допускается случайное касание неподвижных шаров, расположенных между битком и играющим, при выполнении удара. Если при этом игрок еще не успел произвести удар, то ему следует пригласить главного судью соревнований и дать ему возможность восстановить первоначальную позицию. Если же удар уже произведен, и в результате какой-либо из шаров коснулся потревоженного (не восстановленного) шара или же хотя бы частично прошел через область (сферу), ранее занимаемую этим шаром, то объявляется фол. Другими словами, фол объявляется в том случае, если такого рода инцидент оказал какое-либо влияние на конечный результат удара. Запрещается наносить следующий удар до того, как главный судья восстановит все случайно сдвинутые шары, в противном случае объявляется фол. По усмотрению вступающего в игру соперника потревоженные шары могут быть оставлены на новых позициях. В этом случае позиции шаров считаются восстановленными и последующие соударения с ними не рассматриваются как нарушение.

Вместе с тем касаться битка можно лишь наклейкой кия при выполнении правильного удара, в противном случае объявляется фол.

15.2. Неправильный перескок или массе. Если встреча проводится без судьи, то признаком нарушения при выполнении перескока или массе является смещение мешающего (не легального) прицельного шара независимо от того, смещается ли он под воздействием руки, кия или машинки.

15.3. Разрешение споров. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает главный судья соревнований или его официальный заместитель.

15.4. Удары вразрез. Если при ударе биток касается легального и не легального прицельного шара приблизительно одновременно и при этом нельзя определить, ка-

кое касание было первым, то решение принимается в пользу играющего.

15.5. Расстановка шаров. Устанавливать шары необходимо как можно плотнее, т. е. каждый шар должен касаться соседнего. При этом абсолютно недопустимо постукивать по прицельным шарам. Рекомендуются выравнивать щеткой сукно в месте установки шаров.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ

1. Полномочия судьи. Судья поддерживает порядок и следит за соблюдением правил игры. Он несет всю полноту ответственности за проводимую им официальную встречу. Он может в случае необходимости консультироваться с другими официальными лицами относительно интерпретации правил, положения шаров и т. д. Однако окончательное решение по всем игровым ситуациям и событиям принимает он один. Игроки не могут апеллировать по этому поводу к главному судье. И только в том случае, если судья у стола неправильно интерпретирует правила, главный судья может его поправить.

2. Вопросы игроков. Судья обязан отвечать на вопросы игроков, касающиеся предоставления объективных данных по игре, например находится ли шар в доме, какой счет, сколько очков необходимо набрать для победы, какое правило будет применено, если произвести определенный удар, и т. д. Если к судье обращаются за разъяснением правил, то он должен сделать это как можно более четко, однако любые оговорки судьи не избавляют игрока от необходимости соблюдать действительные правила. Судья не должен высказывать какое-либо свое

субъективное мнение по игре, например выполним ли тот или иной удар, выполняма ли та или иная комбинация, каковы особенности данного стола и т. д.

3. Главный судья. Несмотря на то что настоящие правила претендуют на охват широкого круга вопросов, связанных с проведением соревнований, тем не менее может возникнуть необходимость в надлежащей интерпретации настоящих правил применительно к каким-либо нестандартным ситуациям. Главный судья принимает по данному вопросу необходимое окончательное решение по своему (а не судьи) усмотрению, и это решение не подлежит обжалованию.

4. Ставки. Судьям категорически запрещается делать любого рода ставки, имеющие прямое или косвенное отношение к играм, игрокам или соревнованию. Нарушение этого требования судьей (или другим официальным лицом) влечет за собой его немедленное отстранение с оплатой за его счет финансового ущерба, понесенного организаторами соревнований.

5. Подготовка встречи. Перед началом встречи судья в случае необходимости должен протереть стол и шары, убедиться в наличии мела и машинок. При необходимости судья обновляет разметку.

6. Расстановка шаров. Судья должен устанавливать шары как можно плотнее, т. е. так, чтобы каждый шар касался соседнего. При этом не рекомендуется слишком сильно постукивать по шарам. Вместо этого предпочтительнее выровнять место установки шаров, тщательно протерев сукно щеткой. Ни во время, ни после установки шаров судьей ни один из игроков не имеет права проверять плотность прилегания шаров друг к другу.

7. Заказ. В заказных играх игрок может наносить удар по любому шару на свой выбор, однако до удара он должен указать заказной шар и заказную лузу, при этом не требуется указывать какие-либо дополнительные подробности, например касания других шаров, ка-

рамболи, игру шарами или от шаров, касания бортов (все это допускается). Все шары, упавшие в лузу при правильном ударе наряду с заказанным, засчитываются в пользу играющего.

8. Объявление фолов. Судья должен объявить фол сразу же после того, как имело место нарушение правил, а также проинформировать вступающего в игру соперника о том, что он играет с руки, если это предусмотрено правилами конкретной игры.

9. Удары вразрез. Если, по мнению судьи, биток коснулся легального и нелегального прицельного шара приблизительно одновременно и при этом нельзя определить, какое касание произошло первым, то решение принимается в пользу играющего.

10. Освобождение луз. При игре на столах, не имеющих системы возврата шаров, судья должен своевременно удалять забитые прицельные шары из заполненных или почти заполненных луз. Однако ответственность за выполнение судьей этой обязанности ложится на самого игрока. Если шар выскакивает из переполненной лузы, то он теряет право на повторный удар.

11. Очистка шаров. Во время игры игрок может попросить судью очистить один или несколько шаров, при этом судья обязан удалить всякое видимое загрязнение.

12. Выставление шаров. Судья должен выставить шары номером вверх.

13. Запрос дополнительной информации. Если судья по каким-либо причинам не может сделать однозначного вывода о том, имело ли место нарушение правил, то он может обратиться за помощью к другим официальным лицам. Сопоставив все точки зрения, судья принимает окончательное решение.

14. Использование принадлежностей. Судья должен внимательно следить за тем, чтобы бильярдное оборудование и принадлежности использовались по их прямому назначению и надлежащим образом. Официальные лица

должны заблаговременно пресекать возможные неправильные действия игрока, поэтому, как правило, штраф не налагается. Однако если, несмотря на предупреждение со стороны официальных лиц, игрок настаивает на своих неправильных действиях, то по отношению к нему могут быть применены санкции из раздела «Неспортивное поведение».

15. Предупреждения. Если судья располагает для этого достаточным временем, то он обязан предупредить игрока о возможности совершения им серьезного нарушения, влекущего зачетное поражение (например, трех нарушений подряд, запроса помощи со стороны тренера или продолжения игры после объявления фола). Если в конкретной игре действует соответствующее правило, то судья обязан предупредить игрока о том, что им уже совершено два нарушения подряд, в противном случае считается, что игрок до удара совершил лишь одно нарушение. Судья должен предупредить игрока о том, что прицельный шар касается борта, в противном случае любое касание этого шара рассматривается как доведение его до борта. Судья должен делать предупреждения сразу же, как только возникает соответствующая ситуация, и если на это есть достаточно времени. С другой стороны, игроку нужно дать некоторое время на то, чтобы отреагировать на предупреждение. Предупреждение, сделанное после начала удара, считается недействительным.

16. Восстановление позиции. В случае необходимости судья должен как можно более тщательно восстановить потревоженные шары в их первоначальные положения. Если судья не уверен в исходном положении некоторых шаров, то он может запросить дополнительную информацию у третьих лиц.

17. Постороннее воздействие. Если на результат удара оказало влияние какое-либо постороннее воздействие, то судья восстанавливает шары в первоначальные положения, и удар повторяется заново. Если же такого рода

воздействие не оказало влияния на конечный результат, то судья восстанавливает на своих местах лишь потревоженные шары, и игра продолжается. Если же восстановить исходную позицию не представляется возможным, то партия переигрывается, при этом начальный удар производит тот же игрок.

18. Перемещение шара. Если, по мнению судьи, один из игроков умышленно вызывает перемещения шара какими-либо запрещенными приемами (дергая сукно, покачивая стол и т. п.), то ему засчитывается поражение в партии или во встрече, при этом никакого предварительного предупреждения со стороны судьи не требуется. (Судья принимает решение и действует в соответствии с разделом «Неспортивное поведение».)

19. Близкостоящие шары. Если расстояние между битком и прицельным шаром меньше размера стандартного бильярдного мелка, то от судьи требуется особое внимание.

В таких ситуациях, если судья не может с уверенностью сделать вывод о том, был ли двойной удар, можно использовать следующий критерий: если после соприкосновения с прицельным шаром биток проходит вперед на расстояние, превышающее $1/2$ диаметра шара, то объявляется фол.

20. Предупреждение о выходе из дома. Если при выполнении удара с руки из дома игрок выносит биток за переднюю линию, то судья должен сделать ему предупреждение до начала удара. Если же, несмотря на предупреждение, игрок производит удар с линии или выходя за линию, то объявляется фол.

21. Перерыв между сериями. В перерыве между своими сериями ударов у стола игрок должен занять специально предназначенное для него кресло. Если игроку необходимо отлучиться, то он должен сделать запрос и получить разрешение от судьи. Судья должен быть уверен в том, что не произойдет чрезмерная задержка

в игре и что она не будет использована для оказания неблагоприятного воздействия на соперника.

22. Запрет посторонней помощи. Если это специально не оговорено в регламенте данного соревнования, игроки не имеют права во время матча пользоваться чьими-либо советами. Игрок не должен общаться в устной или иной форме с кем-либо, кроме официальных лиц и своего соперника.

Если игрок желает связаться с кем-либо, например для того, чтобы получить прохладительный напиток, бильярдную принадлежность или по каким-либо другим уважительным причинам, то ему следует обратиться к официальному лицу либо действовать с разрешения и под наблюдением судьи. Если же судья приходит к выводу, что игрок намеренно испрашивает или принимает помощь со стороны, в той или иной форме связанную с ведением игры, то он должен действовать в соответствии с разделом «Неспортивное поведение».

23. Вмешательство постороннего. Если посторонний устными замечаниями или действиями мешает игрокам, то судья вправе потребовать его удаления с места проведения соревнования.

2.4. Протест. Игрок может запросить правила или выразить протест против необъявленного фолла судье или соответствующему официальному лицу, однако запрос или протест должен быть заявлен немедленно, до нанесения очередного удара, в противном случае он не рассматривается. Если игрок этого вовремя не сделал, а нарушение осталось незамеченным, то считается, что его не было. Окончательное решение по игровым ситуациям принимает судья. Если один из игроков считает, что судья неправильно применяет правила, и возникший конфликт не удастся разрешить ссылками на текст, то судья должен передать протест главному судье или его полномочному заместителю. Решение главного судьи по интерпретации правил является окончательным. Игрок мо-

жет также заявить протест, если, по его мнению, судья необоснованно объявил фол. Во всех случаях игра приостанавливается до тех пор, пока протест не будет рассмотрен.

Любой игрок при запросе соперника должен приостановить игру, пока не будет вызвано официальное лицо или пока судья не выяснит данный вопрос путем консультации с другими официальными лицами. Нежелание выполнить данное требование может привести к дисквалификации или применению положений раздела «Неспортивное поведение».

25. Приостановка игры. Судья имеет право приостановить игру для рассмотрения протеста, а также в том случае, если продолжить игру не позволяет неблагоприятная окружающая обстановка. Если в игру вмешивается зритель, то игра может быть приостановлена до тех пор, пока он не покинет место проведения соревнований.

26. Неспортивное поведение. Судья обязан пресекать любые действия игроков, которые, по его мнению, являются, по существу, неспортивными, то есть оказывают раздражающее, отвлекающее или вредное воздействие на других игроков, официальных лиц или гостей или же дискредитируют спорт в целом. Судья или иные официальные лица должны подвергать штрафу или дисквалификации с предупреждением или без любого игрока, который ведет себя неспортивно.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К БИЛЬЯРДНОМУ ОБОРУДОВАНИЮ

Размеры столов

Официальные соревнования по русскому бильярду, пулу, снукеру и карамболю проводятся на столах следующих размеров по внешнему периметру (по традиции эти размеры указываются в футах, 1 фут = 304,8 мм):

Столы для русского бильярда	6x12 футов.
Столы для пула	4,5x9 футов.
Столы для снукера	6x12 футов.
Столы для карамболя	5x10 футов.

Ширина и длина игровой поверхности (определяемые как расстояния между противоположными упругими бортами) должны иметь следующие размеры:

Столы для русского бильярда	(6x12 футов)	
	(1750x3500 мм).	
Столы для пула	(4,5x9 футов)	1270x2540 мм.
Столы для снукера	(6x12 футов)	1778x3569 мм.
Столы для карамболя	(5x10 футов)	1536x3072 мм.

Высота столов:

Для русского бильярда (от пола до игровой поверхности):	800—820 мм.
Для пула (от пола до игровой поверхности):	743—788 мм.
Для карамболя (от пола до игровой поверхности):	743—788 мм.
Для снукера (от пола до поручня):	850—875 мм.

Ширина створа луз (расстояние между носиками противоположных губок):

Столы для русского бильярда:

Угловая луза	74±0,5 мм
Средняя луза	83±0,5 мм

Столы для пула:

Угловая луза	124—130 мм
Средняя луза	137—143 мм

Размеры и форма луз для снукера должны соответствовать шаблонам, утвержденным Всемирной профессиональной ассоциацией карамболя и снукера.

Требования к игровой поверхности

Игровая поверхность должна сохранять горизонтальность в пределах ±0,5 мм в продольном направлении и ±0,25 мм в поперечном направлении. Кроме того, при приложении в центре стола сосредоточенной нагрузки величиной 90 кг вертикальный прогиб не должен превышать 0,75 мм. Плиты должны быть состыкованы между собой с точностью до 0,125 мм. Игровая поверхность должна также выдерживать падение шара весом 170 г с высоты 180 см, при этом на плите не должно появиться вмятин или трещин. Плита должна быть

покрыта специальным бильярдным сукном, которое, в свою очередь, должно быть хорошо натянуто. Плотность материала плиты должна составлять не менее 2 г/см³. Плиты должны быть закреплены на раме стола винтами или болтами.

Бильярдные шары

Бильярдные шары должны быть выполнены в виде идеальных сфер, а также динамически и статически сбалансированы. Ниже приведены веса и диаметры шаров.

Шары для русского бильярда:

Вес: 280—282 г

Диаметр: 68 мм

Шары для пула:

Вес: 156—170 г

Диаметр: 57,2 мм

Шары для снукера:

Вес: 142—156 г

Диаметр: 52,5 мм

Шары для карамболя:

Вес: 198—213 г

Диаметр: 62,0 мм

Бильярдные кии

(Рекомендуемые длина и вес)

Кий для русского бильярда:

Длина: 1500—1600 мм

Вес: 650—700 г

Кий для пула:

Длина: 1500—1520 мм

Вес: 500—560 г

Кий для карамболя:

Длина: 1350—1500 мм

Вес: 480—520 г

Снукерный кий:

Длина: 1400—1450 мм

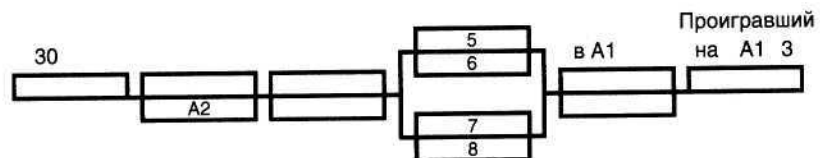
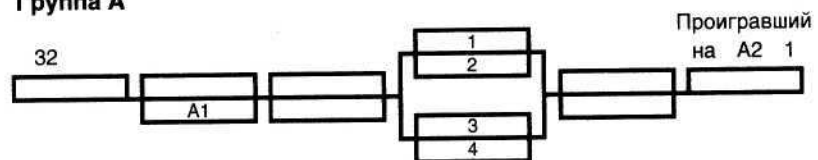
Вес: 450—480 г

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

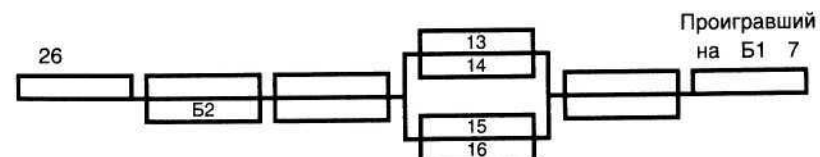
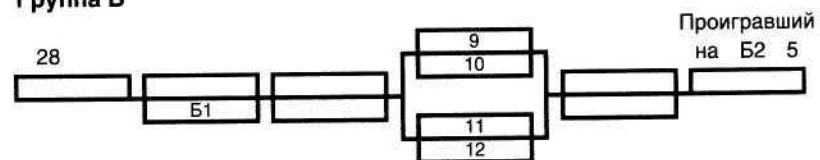
ТИПОВОЙ ФОРМАТ БИЛЬЯРДНОГО ТУРНИРА НА 64 УЧАСТНИКА

Предварительный этап: встречи в группах А, Б, В, Г, Д, Е, Ж и З с выбыванием после двух поражений (участники без поражений проходят в правую часть таблицы, с одним поражением – в левую).

Группа А

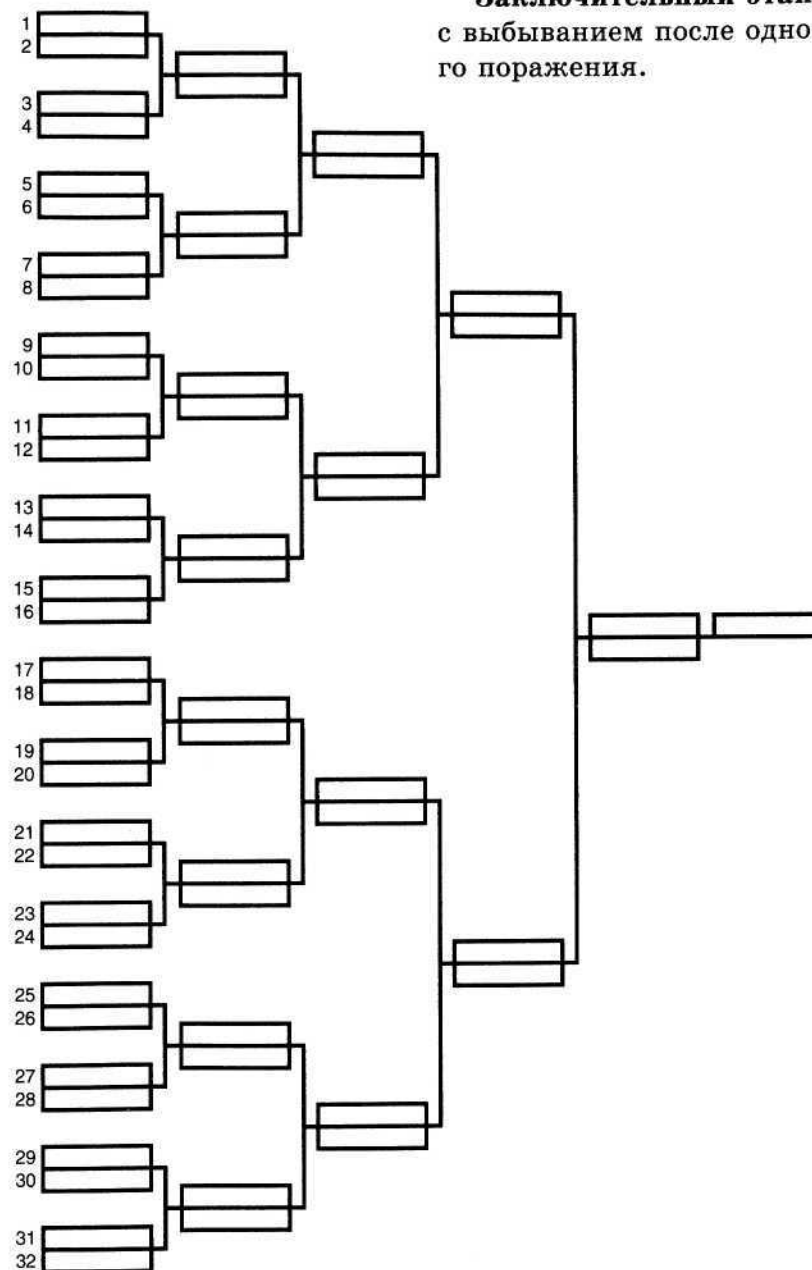


Группа Б



и т. д.

Заключительный этап:
с выбыванием после одного поражения.



ЛИТЕРАТУРА

1. Леман А.И. Теория бильярдной игры. Изд. 2-е. СПб., 1906.
2. Гофмейстер В.И. Биллиардный спорт. М., 1947.
3. Кориолис Г. Математическая теория явлений бильярдной игры: Пер. с фр. Изд. 2-е. М., 1999.
4. BCA. Billiards. Iowa City, 1995.
5. Byrne R. Advanced technique in pool and billiards. San Diego, 1990.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ КО ВТОРОМУ ИЗДАНИЮ.....	3
ВВЕДЕНИЕ.....	5
АЗБУКА СОВРЕМЕННОГО БИЛЬЯРДА.....	8
ОСНОВЫ ТЕХНИКИ И ТАКТИКИ.....	71
1. Подготовка к удару.....	72
2. Ударно-маховое движение.....	85
3. Постановка удара.....	88
4. Понятие о резке.....	94
5. Основы управления битком.....	97
6. Элементы позиционной игры.....	115
РУССКИЙ БИЛЬЯРД.....	121
Общие правила русского бильярда.....	125
«Американка» («Свободная пирамида»).....	138
«Московская пирамида» («Комбинированная пирамида»).....	140
«Русская пирамида» («Классическая пирамида»).....	142
СПОРТИВНЫЙ ПУЛ.....	145
Общие правила пула.....	147
«Восьмерка».....	155
«Девятка».....	161
«14.1 с продолжением» («Прямой пул»).....	165

258	<i>А.Л. Лошаков «Азбука бильярда»</i>
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ПУЛ.....	173
СНУКЕР.....	213
КАРАМБОЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	223
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	237
ЛИТЕРАТУРА.....	256



Лошаков А.Л.

Л68 Азбука бильярда. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: ЗАО
Центрполиграф, 2005. — 258 с.

ISBN 5-9524-0265-8

На основе разработанной автором единой системы понятий и определений подробно описаны основные технические и тактические приемы современного лузного бильярда. Второе издание «Азбуки бильярда» существенно переработано и дополнено. Книга предназначена для самого широкого круга любителей бильярда.

ББК77

**Аркадий Львович
Лошаков**

АЗБУКА БИЛЬЯРДА

Художественный редактор *И.А. Озеров*

Технический редактор *Л.И. Витушкина*

Ответственный корректор *В.А. Андриянова*

Подписано к печати с готовых диапозитивов 05.03.2005.
Формат 60×90^{1/16}. Бумага офсетная. Гарнитура «Школьная».
Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,28. Уч.-изд. л. 12,7.
Доп. тираж 8 000 экз. Заказ № 4503031

ЗАО «Центрполиграф»
125047, Москва, Оружейный пер., д. 15, стр. 1,
пом. ТАПЦ ЦАО

Для писем:
111024, Москва, 1-я ул. Энтузиастов, 15
E-MAIL: CNPOL@DOL.RU

WWW.CENTRPOLIGRAF.RU

Отпечатано в ФГУИПП «Нижполиграф»
603006, Нижний Новгород, Варварская ул., 32

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БИЛЬЯРДНОГО СПОРТА



- продажа бильярдного оборудования и аксессуаров
- продажа эксклюзивных столов
- реставрация бильярдных столов
- организация бильярдных клубов



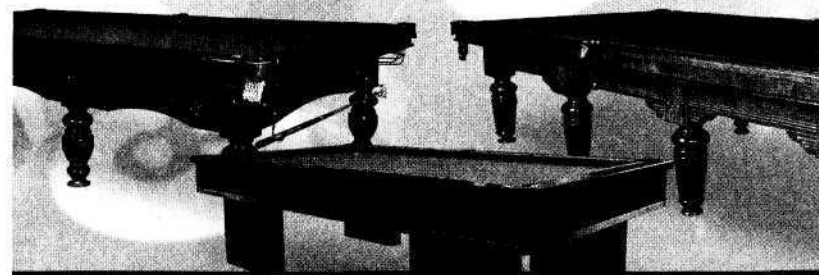
Москва, Олимпийский проспект, 16
Тел.факс: (095) 937-78-14, 937-78-44
Москва, Ленинский проспект, 30
Тел.: (095) 952-1343
Калининградская обл.
г.Гвардейск, ул.Вокзальная, 1
Тел.факс: (011 59) 3-34-97, 3-37-09

<http://www.russian-billiard.ru>



- бильярдные столы:
от недорогих до
эксклюзивных
- огромный ассортимент
киев и аксессуаров
- профессиональный
подход, цены производителя

www.igra-igra.ru



Игра-Центр:

Москва, ул. Садовая, д.5/1
(здание гост. "Пекин")
тел.: (095) 788-54-74

Игра-Северо-Запад:

Санкт-Петербург,
пр-кт Энгельса, 109
тел.: (812) 596-24-98

Игра-Сибирь:

Новосибирск,
Красный пр-кт, 218/2
тел.: (3832) 27-70-84

Игра-Юг:

Краснодар, ул. Красная, 16
тел.: (8612) 53-80-80
Сочи, ул. Шоссейная, 2
тел.: (8622) 65-01-31

Игра-Украина:

Броды, Львовская обл.,
ул. Чупринки, 4
тел.: (10-380) 97-217-44-82

МБС ***** **БИЛЬЯРД МОСКВА**

С 1990 года на рынке производства профессионального бильярдного оборудования

Для тех, кто ценит репутацию



МБС-К



Князь



МБС-Р



Замок рыцаря



МБС-С



Готика



МБС-А



Пирамида

Billiard.ru

Эксклюзивный дистрибьютор продукции с маркой МБС-Бильярд. Продажа бильярдного оборудования. Индивидуальный дизайн столов и интерьеров.

Приглашаем к сотрудничеству оптовые компании, региональных дилеров, клубы, бары, рестораны, казино.

Центральный офис, магазин-салон

Россия 127220 Москва
ул. Нижняя Масловка, д.6, корп.1
тел. (095) 517 60 11
тел./факс (095) 685 19 19, 685 77 08

Магазин

Россия 129090 Москва
Олимпийский проспект, д. 16
Бильярдный центр
тел./факс (095) 688 88 33

www.Billiard.ru

На бильярдах „Руптур“ проводились крупнейшие международные соревнования по пирамиде :

I открытый чемпионат Европы в Минске (2002 год)
финал чемпионата Европы среди мужчин в Киеве (2003 год)
III открытый чемпионат Европы в Калининграде (2004 год)
I открытый чемпионат Европы среди юношей в Минске (2004 год)



На наших столах играют профессионалы. На наших столах они завоевывают свои медали и титулы.

Вы можете уступить профессионалам в игре, но НЕ В ОБОРУДОВАНИИ !



<http://www.ruptur.com/>

E-mail: info@ruptur.com

пр-т. Франциска Скорины, 169, к.608
тел. (875 17) 218-72-86, 218-72-90

Компания „Руптур“ - генеральный спонсор официального сайта

Европейского комитета по пирамиде
<http://www.billiard-online.com>

Dynamic BILLARD

Самый большой в мире выбор киев и аксессуаров для бильярда.
Все для русской пирамиды и пула от ведущих фирм – производителей.



Joss Cues

Cuelee Rage



LONGONI

tweetex



H. MOORI

MasterCue[™]
super tools

Favero
ELECTRONIC DESIGN

H
HAINSWORTH
30



D.B.O. LATE
Germany
www.dynamic-billard.com

Professional
Equipment
Olympic des Iles
GERMANY

Arman Simonis[®]

aramith.
THE BELGIAN BILLIARD BALLS

Мы имеем дилеров в вашем регионе. Пишите, звоните, мы рады Вам.

Dynamic Billard Germany

Phone: ++49 6841-9930313 • E-Mail: info@dynamic-billard.com

Официальный партнер
БЕЛОРУССКАЯ
АССОЦИАЦИЯ
БИЛЬЯРДНОГО СПОРТА

ЕОСР
EUROPEAN
COMMITTEE
OF PYRAMID



Чемпионат Мира в Киркеле (Германия)	07-09.06.2000
Чемпионат Мира в Вильнюсе	26-29.07.2001
Чемпионат Мира в Виллингене (Германия)	18-20.02.2002
Лига Профессионалов в Виллингене (Германия)	21-23.02.2002
Чемпионат России в Сочи	11-15.09.2002
Чемпионат Европы в Минске	14-17.11.2002
Чемпионат Мира в Санкт-Петербурге	03-06.05.2003
Чемпионат Мира в Москве	07-11.12.2004



Approved according
to specifications for
the European Pocket
Billiard Federation

Чемпионат Германии в Любеке (Германия)	12-18.07. 1999
Чемпионат Европы среди ветеранов в Тройгире (Хорватия)	22-29.08. 1999
Чемпионат Европы среди клубов в Хунсбруке (Нидерланды)	22-24.10. 1999
Чемпионат Мира в Аликанте (Испания)	05-12.12. 1999
Чемпионат Мира в Москве (Россия)	04-08.10. 2000
Чемпионаты Европы в Австрии, Финляндии	2001
Чемпионаты Европы в Германии, Австрии, России, Нидерландах	2002
Чемпионат Мира среди юниоров в Виллингене (Германия)	22-26.07. 2002
Чемпионат Европы	2003
Чемпионат Мира среди юниоров	15-18.10.2003





Возвращайтесь к Бильярду
WEEK-END
Уровню Искренности

БИЛЬЯРДНЫЕ СТОЛЫ & АКСЕССУАРЫ



- Москва, ул. Гиляровского, 29
Тел. **(095) 788-6398, 744-4884**
- Санкт-Петербург, ул. Наличная, 15
Тел. **(812) 356-5401, 356-2017**
- Киев, ул. Красноармейская, 42-Б
Тел. **(044) 220-4084, 220-4530**

E-mail: weekend@tsr.ru <http://www.olhausen.ru>

Фора
БУЛЬЯРД

С-Петербург, Гаванская, 34. Тел.: (812) 323 8938. email: sar@mail.lanck.net

- ПРОИЗВОДСТВО И ПРОДАЖА БИЛЬЯРДНЫХ СТОЛОВ И АКСЕССУАРОВ
- ДОСТАВКА, УСТАНОВКА, ГАРАНТИЯ, РЕМОНТ
- СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ КЛУБОВ
- ДОЛЕВОЕ УЧАСТИЕ, АРЕНДА, КРЕДИТ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ВЕДУЩИХ ЕВРОПЕЙСКИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ



В 2001 году мы построили крупнейший в Европе бильярдный клуб "Лидер".



Masse

103045, Москва, Бол. Сухаревская пл. 16/18
Тел./факс (095) 778-76-34, 771-64-74. www.masse.ru
Салон продаж. Москва, Кутузовский проспект, 76
Тел. (095) 778-90-68, тел/факс (095) 445-46-24
Салон продаж. Москва, Варшавское шоссе, 60
Тел. (095) 109-04-72, тел/факс (095) 317-42-77

Бильярд и аксессуары

- Розничная и оптовая торговля
- Профессиональное коммерческое и любительское бильярдное оборудование
- Изготовление эксклюзивных столов и оформление бильярдных
- Аксессуары от ведущих фирм мира
- Плиты, сукно и другие комплектующие для производителей
- Бесплатная доставка, сборка, гарантия, сервис
- Всегда в наличии на складе



СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ САЛОН-МАГАЗИН
ДОМ БИЛЬЯРДА

КОМПАНИЯ
ЗЕВС
Все для бильярда

WWW.ZEUS-BILLIARD.RU

ISO 9001
Billiardai
Профессиональные бильярдные стили

Крупнейший магазин
в Москве и Петербурге

Предана бильярдного
оборудования

более 3000
разновидностей аксессуаров

Гарантийный и
послегарантийный сервис

Полное
консультирование в области бильярда

Доставка в любой регион

Москва, Автозаводская, 6 В. Петербург, Б. Садовнический, 14-1А
Тел./факс: 675-1767, 675-7343 Тел./факс: 320-7063, 320-7964

Прочел книгу? Логично продолжить...



№ 1 среди бильярдных ресурсов Рунета

- **КАЖДОДНЕВНОЕ АКТИВНОЕ ОБЩЕНИЕ** игроков-любителей, спортсменов, оперативные консультации специалистов по бильярду
- **ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГРЫ:** серия статей об устройстве и особенностях бильярдных принадлежностей; правила игры по множеству разновидностей пула и пирамиды; оригинальные авторские статьи
- **ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ:** подробное описание клубов, рассказы о ведущих российских мастерах бильярдного спорта, более сотни практических советов для игры
- **ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ДЕЛОВЫХ ЛЮДЕЙ:** программы для оптовиков, розничных магазинов и клубов, прайс-листы, специальные предложения, лизинг
- **ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН:** большой выбор продукции для профессионалов и любителей, для клубов и дома. Всемирно известные марки и модели эконом-класса. Предложение самой низкой цены. Распродажи, подарки, скидки...
- **ТУРНИРЫ:** серия Cue Tours&Cup – одно из самых популярных и массовых соревнований для любителей бильярда

Присоединяйся!

www.Cue.ru marketing@cue.ru (095) 784 66 40



*В Российской
государственной
академии физической
культуры*

на кафедре
«Теории и методики индивидуально-игровых видов спорта»
открыта специализация

«БИЛЬЯРД»

Срок обучения – 4 года.

Выпускники получают диплом бакалавра физической культуры по специальности «Бильярд».

Абитуриенты сдают экзамены по русскому языку (диктант), спортивной специализации (бильярд), общей физической подготовке и биологии (устно).

Прием документов с 25 июня по 3 июля.

Справки по телефону – 920-80-12 (Пн., Вт., Ср. с 17 до 20 часов).

При академии открыт современный **БИЛЬЯРДНЫЙ КЛУБ**. Оборудование высшего качества. Представлены все разновидности бильярда – русский бильярд, пул, снукер и карамболь. Охраняемая стоянка, бар. Работает

Школа бильярда (Авторский курс А.Л. Лошакова)

Новейшие формы и методы обучения.
Принимаются все желающие.
Тел. 920-80-12.

Адрес академии: Москва, Сиреневый бульвар, дом 4.
(Занятия в воскресной школе пула — в центре.)

А.А. ЛОШАКОВ

АЗБУКА БИЛЬЯРДА

Новая



А.А. Лошаков — доцент Российской государственной академии физической культуры, судья международной категории по бильярдному спорту, один из ведущих специалистов в области спортивного бильярда. Его «Азбуку бильярда» по праву относят к числу

лучших произведений современной бильярдной литературы. Книга содержит методическое пособие для начинающих, а также иллюстрированный словарь-справочник, в котором читатели с самым различным уровнем игровой подготовки наверняка найдут для себя много нового и получат разъяснения по широкому кругу вопросов на бильярдную тему. Предлагаемое вниманию читателя второе издание «Азбуки бильярда» существенно переработано и дополнено самой последней информацией из первых рук. Оно несомненно станет настольной книгой каждого любителя бильярдной игры.



ISBN 5-9524-0265-8



9 785952 402652

ЦЕНТРОЛИГРАФ®