



# Зигзиги и зигзаги



Сергей  
Васьковский

Мастер спорта, преподаватель Школы бильярдного мастерства

Наверняка для тех, кто любит такие игры в пуле, как «9-ка» и «10-ка» при удобном случае очень велик соблазн одним эффектным комбинационным ударом решить исход партии. Но задумывались ли вы, почему многие комбинационные удары на самом деле оказываются намного сложнее, чем представлялось до удара? На то есть две основные причины, причем большинство игроков никогда не задумывались об одной из них. А все потому, что это требует более глубокого и вдумчивого анализа тех факторов, которые влияют на результативность комбинаций.

Для начала давайте ещё раз вспомним, что комбинационным считается удар, цель которого забить Объектный Шар Цель (ОШЦ) другим объектным шаром, при этом прицельных шаров может быть два, три, четыре и т.д.

Теперь давайте перечислим те факторы, которые делают одну комбинацию проще другой. Итак, комбинационный удар тем проще:

- чем меньше шаров задействовано,
- чем ближе ОШЦ к лузе,
- чем ближе ОШ 1 к ОШЦ,
- чем ближе биток к ОШ 1,
- чем ближе расположение всех шаров к прямой линии по отношению к лузе.

Рассмотрим наиболее распространенный комбинационный удар – биток – ОШ 1 – ОШЦ – луза. Традиционный способ прицеливания при выполнении такого удара, состоит в том, что вначале вы находите точку прицеливания по ОШЦ, так чтобы забить его в лузу. Затем представляете, что ОШ 1 – это биток и направляете его по линии в эту точку. После того, как вы полностью убедились в правильности найденной линии

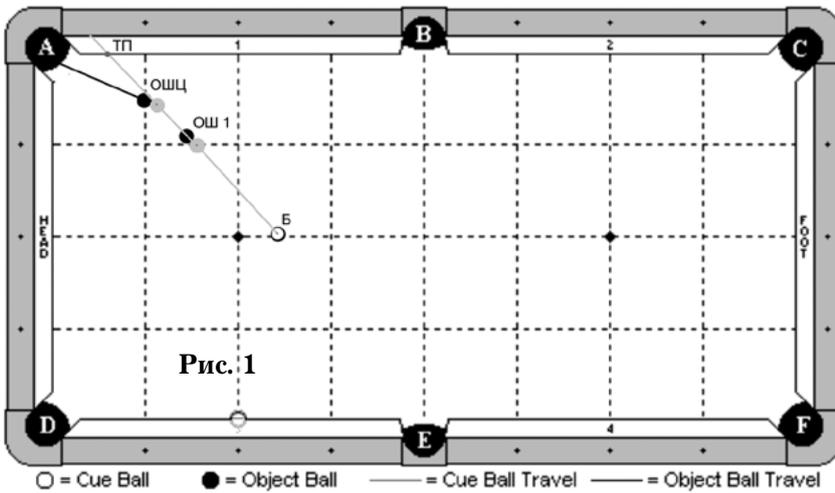


Рис. 1

прицеливания, продолжите её до пересечения с бортом или лузой и запомните эту точку на бортике или лузе. Далее вы, все ещё находясь на этой линии, фокусируетесь на ней, как бы игнорируя ОШЦ и находите точку прицеливания по ОШ 1, так, чтобы, попав битком в эту точку, направить ОШ 1 в найденную точку борта или лузы. Абстрагируясь от ОШЦ, полностью сфокусируйтесь на том, чтобы направить ОШ 1 по точно определенной линии, делайте удар и вуаля – шар должен оказаться в лузе (рис. 1).

А теперь вернемся к тем двум основным причинам, по которым комбинации сложны. Первая причина очевидна – чем больше шаров участвует в ударе, тем большая точность требуется при его выполнении. Поэтому ошибка всего в несколько миллиметров на ОШ 1 может вылиться в огромный промах по ОШЦ, а в итоге и по лузе. При этом расстояния между ОШ1, ОШЦ и лузой будут как увеличительное стекло для погрешности: чем они больше, тем больше конечная ошибка.

Вторая же причина не лежит на поверхности, вот почему многие о ней и не подозревают. Она связана с тем фактором, который нужно учитывать каждый раз, когда приходится «резать» прицельный шар – это снос шара. Это непростое с точки зрения прогнозирования, физическое явление вызвано трением между двумя шарами в момент соударения. В результате при резке объектного шара его сносит на пару градусов с его естественной траектории

в сторону резки, на сколько, зависит от скорости, вращения, угла резки, скользкости шаров и т.д. Так как снос начинается прямо с момента соприкосновения двух шаров, то чем большее расстояние нужно пройти шару до лузы, тем больше будет отклонение в его траектории от предполагаемой. Т.е. выражаясь бильярдным языком, если вы не будете при резке вносить поправку на снос шара, то целаясь правильно, вы все время будете попадать толсто.

Именно фактор сноса и то, что комбинации и без того требуют невероятно высокой точности, делают некоторые удары очень сложными.

Большинство комбинаций, за исключением прямых, можно разделить на два основных вида. Назовем их «зигзиги» и «зигзаги» (рис. 2).

«Зигзиг» – это комбинация, в которой каждый объектный шар режется в одну и ту же сторону, т.е. если ОШ 1 режется по левой стороне, то и ОШЦ тоже. Соответственно

зигзаг – это удар с резками прицельных шаров в разные стороны, например, ОШ 1 режется вправо, а ОШЦ влево. Существенное отличие между этими двумя видами комбинаций в том, что при «зигзиге» шары будут сносить в одном направлении, а при «зигзаге» – в разных направлениях.

Как уже говорилось выше, многие игроки при резках не дают нужную поправку на снос шара и обычно недорезают, следовательно, в «зигзиге» попадание по ОШЦ будет тоньше, чем нужно, а в «зигзаге» толще.

Значит, для того, чтобы меньше ошибаться при выполнении комбинаций, пользуясь традиционной системой прицеливания, описанной выше, вам нужно быть очень внимательными и внести соответствующие коррективы на эффект сноса шара в каждом сегменте удара.

При обычных резках шаров вам главное забить шар, а то, в какую часть лузы вы его забьете, может отразиться только на траектории битка после удара. А вот чтобы успешно сыграть комбинацию, вы должны быть абсолютно точны, потому что ОШ 1 должен попасть именно так как нужно по ОШЦ, а для этого на каждом сегменте удара необходимо давать поправку на снос шара. Самый простой способ определения правильной линии прицеливания – это совсем немного перерезать на каждом сегменте удара. Ну и конечно самый верный ваш помощник в этом нелегком деле – тренировка, тренировка и еще раз тренировка.

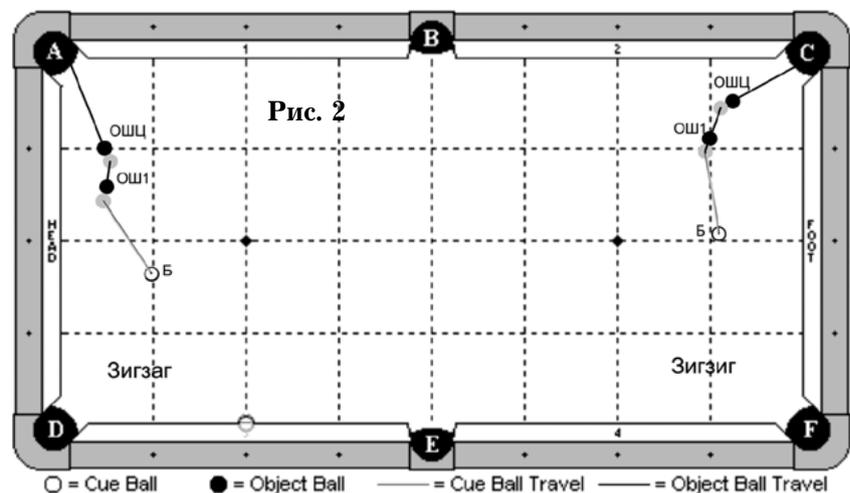


Рис. 2

○ = Cue Ball ● = Object Ball — = Cue Ball Travel — = Object Ball Travel