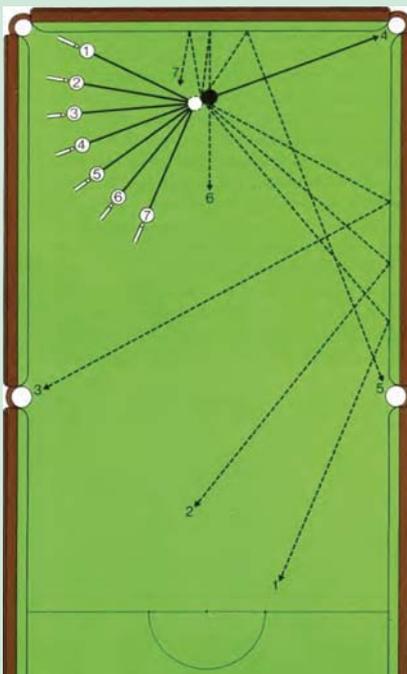


# Попадание в лузу

Отрывок из книги чемпиона мира по снукеру Стива Девиса «Успешный снукер»

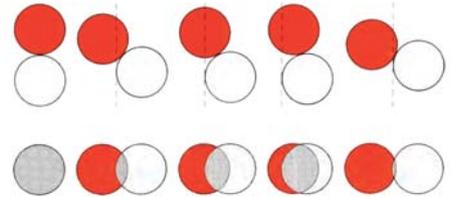
Освоив все приемы до этого момента, мы теперь можем перейти к цели снукера и выигрышу в снукере – забиванию шара в лузу. Так как же забить в лузу шар, на который нацелился, и набрать очки? Ответ такой: путем трезвого расчета и помня о том, в какое место на прицельном шаре вы нацеливаете биток, когда забиваете шары в лузы под разными углами.

Спросите у кого-то, кто постоянно делает «серию в 50 очков», как он загоняет шар в лузу, и он наверняка ответит вам: «Просто бью по нему». «А откуда ты знаешь, где уда-



**Рис. 2** Забивание черного шара в лузу под разными углами: четверть шара (1), полшара (2), три четверти шара (3), полный шар (4), три четверти шара (5), полшара (6) и четверть шара (7). Прерывистыми линиями показаны направления, по которым будет двигаться биток после контакта с черным шаром при игре простым ударом (т.е. без бокового удара или оттяжки).

**Рис. 1** Вид сверху показывает желаемый контакт с битком и прицельным шаром для пяти основных ударов: полный, четверть, половина, три четверти и легкая резка. Затененные площади со стороны взгляда игрока обозначают область контакта для каждого из пяти ударов.



рить по нему?» Ответом будет: «Просто знаю». На самом деле речь идет о простом расчете. Попадание в лузу сводится к естественной способности: либо она есть у вас, либо ее нет.

Хотя это само собой разумеется, я должен подчеркнуть, что, пока у вас не получится последовательно бить по шару в желаемом направлении, вы никогда не сможете полагаться на свой расчет для последовательного попадания в лузу.

Что может вам помочь улучшить ваше попадание в лузу, так это умение распознавать углы попадания. Вы должны определить, под каким углом нужно ударить по прицельному шару битком до того, как вы наклонитесь для того, чтобы сделать удар. Если вы попытаетесь определить угол после того, как наклонитесь, он не будет очевидным даже приблизительно, поскольку у вас не будет полного угла обзора двух шаров по отношению к лузе. Единственное, что вы не должны делать – это думать о том, чтобы попасть в точку на прицельном шаре. Хотя, грубо говоря, действительно реальная точка контакта на прицельном шаре будет прямо на одной линии с лузой и центром прицельного шара, невозможно прицеливаться в эту точку с какой-либо степенью точности. Фактически, для ударов под углом точка контакта на прицельном шаре не будет на той же линии, что линия кия. Если бы вам пришлось прицеливаться в эту точку кием, вы бы ударили прицельный шар на долю

секунды раньше – то есть, ближе к себе, — чем ожидали, и не достигли бы желаемого направления.

Итак, существуют ли какие-либо определенные линии прицеливания для забивания шаров в лузы? В общем-то, да, существуют. Очевидно, что для того, чтобы ударить шар совершенно прямо, необходимо, чтобы биток прошел по пути таким образом, чтобы при контакте с прицельным шаром биток полностью покрывал шар (если смотреть на уровне стола). Это – удар «лоб в лоб». Другой крайностью является игра с очень тонкой резкой. Путь, по которому должен пройти биток, такой, что крайний внешний край битка лишь слегка «режет» по прицельному шару.

Между ними можно придумать миллион различных углов попадания в лузу. Фактически все они могут быть сведены к трем. Это, прежде всего, удар в полшара, когда центр битка нацелен на внешний край прицельного шара. Это – верная точка прицела. По истечении определенного времени вы научитесь распознавать удар в полшара в любом месте стола. Больше расчетливости требуется при ударе в три четверти шара, но задачей в этом случае является нацелить биток для того, чтобы покрыть три четверти поверхности прицельного шара. Подобным образом, в случае удара в одну четверть шара, вы должны прицеливаться так, чтобы покрыть

четверть поверхности прицельного шара.

Итак, это дает вам пять определенных линий прицеливания (Рис. 1), ни для одной из которых не требуется никакого расчета, кроме определения угла, образуемого двумя шарами и лузой. Чем дальше вы играете, тем больше это фиксируется у вас в мозгу. Конечно, не каждый удар будет в точности в четверть, половину или три четверти шара, например. Но, как только вы научитесь распознавать основные углы, вы сможете корректировать свою игру так, чтобы делать более плотные или легкие удары, при необходимости.

### Практические советы

Потренируйтесь загонять черный шар в одну из верхних луз с его позиции, используя различные углы.

Сделайте круг из красных шаров вокруг черного на его позиции. Разместите их и выровняйте так, чтобы для того, чтобы забить шар в лузу, вам пришлось бы покрыть черный шар полностью (полный шар), три четверти черного шара (три четверти шара), половину черного шара (полшара) и четверть черного шара (четверть шара) с каждой стороны. У вас должна получиться дуга из семи красных шаров, каждый из которых находится на одном и том же расстоянии от черного.

Если можно, вместо красных шаров обозначьте их позиции крестом, используя портновский мел.

Он не оставит постоянного следа на сукне, поскольку его легко удалить щеткой. Обязательно попросите разрешения сделать это, если стол – не лично ваш.

Проходя справа налево, постарайтесь забивать черный шар в лузу из всех разных позиций до тех пор, пока вы не освоите эти углы.

Это – то, что я делал много часов рядом. Следите, куда направляется биток и где он останавливается каждый раз, и делайте мысленные заметки (Рис. 2-10).

Проведите такие же тренировки с голубыми и розовыми шарами.



**Рис. 3** Построение круга из красных шаров вокруг черного для тренировки забивания его в лузу под разными углами.



**Рис. 4** Угол в четверть шара при ударе по черному.



**Рис. 5** Угол в три четверти шара при ударе по черному.



**Рис. 6** Угол в полшара при ударе по черному.



**Рис. 7** Угол в полный шар при ударе по черному.



**Рис. 8** Угол в три четверти шара при ударе по черному.



**Рис. 9** Угол в четверть шара при ударе по черному.



**Рис. 10** Угол в полшара при ударе по черному.