



Легко ли собрать 15 шаров подряд подкатами?

Подкаты на угловую или среднюю лузу – едва ли не самый быстрый и легкий способ выиграть нужную партию и при этом затратить минимум сил. Шар постоянно возле лузы, минимальные риски, мечта просто, а не игра! Не правда ли? Когда после удачного выхода или ошибки соперника становится шар «свесивший ноги», то большинство игроков подкатывают 2-3 шара, а потом уже бьют на ударе, т.к. подкатывать уже нечего. Почему так происходит? Все дело в том, что игроки не оценивают всю сложность и возможность сделать максимальное количество шаров, а относятся безответственно и несерьезно, воспринимая изначально позицию, как подставку.

Приоткрою вам один секрет: смысл заключается в том, чтобы ставить биток на то

место, которое вы в точности себе запланировали, в районе лузы или почти у самой лузы. Даже несмотря на то, что это подставка, подходить к ней следует ответственно. Большинство игроков этого себе не представляют, они делают это неосознанно.

Если позволяет ситуация, следует выбирать шар, стоящий на маленькой резке, а не прямо стоящий шар. Иначе есть вероятность закатить следом и сам биток, тем самым прекратив серию подкатов. Когда шар стоит в створе лузы, необходимо его сыграть на маленькой резке и вывести его от скулы на выход у лузы. Дело в том, что шар, стоящий в створе лузы не дает достаточной возможности для контроля битка. Биток может свалиться следом за прицель-

ным шаром в лузу, или стать плотно к борту. Поэтому, для эффективного подката, удар следует производить только через один борт.

Перейдем к самому главному – это, конечно же, размер удара. Четверть оборота шара – и картина позиции совсем другая. Вам необходимо до удара, через махи кия настроить мышцы руки на нужную силу. Подготовительные маховые движения следует выполнять очень короткими – до 5 см, как и отводить кий для нанесения удара.

Для эффективной серии шаров необходимо натренировать и быть уверенным в подкатах на дальних расстояниях от лузы прицельного шара, и еще на резке, и еще откалывая шары от цельной кучи. При



этом постоянно с каждым ударом улучшать позицию, подкапывая от борта, добиваясь минимальной резки, все ближе и ближе наигрывать биток к лузе. Очень важно знать ровность игрового покрытия и учитывать все нюансы. Насколько шар идет ровно, как задано.

Некоторые неопытные игроки производят подкаты без использования бортов. Такие удары неуправляемы. Биток в таком случае после соударения с прицельным шаром словно дрейфует, он бесконтрольный. Он может завалиться на борт, тем самым заблокировав лузу, или покатиться вслед за прицельным шаром «паровозиком» прямо в лузу вместо того, чтоб остановиться у лузы для дальнейшей серии.

Напомню еще раз – подкаты всегда лучше бить через один борт! Использовать два борта при подкатах не эффективно. В большинстве случаев, ударившись от второго борта, биток отойдет в неудобное место для подката, а только лишь для сильного удара. Исключение, при котором может быть полезны два борта – когда биток от двух «скулок» застрянет в створе лузы.

Упражнение

Поставьте шар в створ лузы и расставьте пирамиду. За наименьшее количество попыток соберите всю пирамиду по

одному шару подкатами сначала под правую руку, а потом под левую. В идеале нужно собирать пирамиду с одного кия. Но и с 2 попыток будет считаться хорошим результатом, к примеру, 6 шаров за первый подход и 9 оставшихся – за второй. Сложность упражнения заключается в том, что игровых шаров в этом упражнении будет всего один или два. И просчитывать шаги нужно будет на 2-3 хода вперед. Разбирая шары один за другим, вам будет легче производить последующие удары.

Р.с. Мастера высокого уровня обычно подкапывают даже те шары, которые большинство игроков, даже профессионалов, будут бить на ударе. Ведь контролировать шар всегда легче на тихом ударе, чем на сильном.

*Игорь Литовченко
Уроки бильярдного
мастерства*

*Всем желающим повысить
уровень игры или научиться
играть с нуля.*

*Вы будете удивлены, насколько
бильярд – простая игра.*

Научиться играть легко!

*e-mail: i-litovchenko@mail.ru
тел. +38 (050) 656-0178*

