



В бильярде, чем меньше отклонений битка, тем точнее игра. Где-то около 30 лет назад был введен термин «отклонение», который, в основном, употребляли специалисты и профессиональные игроки. Сейчас он широко применяется в бильярдной литературе, но, к сожалению, в разных и неправильных интерпретациях. В первую очередь, термин «отклонение» следует применять только к ситуации, когда биток движется до столкновения с прицельным шаром по траектории, не совпадающей с точкой прицеливания. Остальные типы ошибок, такие как особенности траектории закрученного битка после соударения или уход прицельных шаров с их предначертанной траектории, нельзя называть термином «отклонение». Все, кто термин «отклонение» применяет к специальным шарам или к битку, отскакивающему от борта, вносят путаницу.

В отклонении битка внешне проявляются несколько принципиально разных физических процессов: от предполагаемой точки прицеливания и искажении его траектории до соударения с прицельным шаром. Основные из них: девиация и аномальные отклонения. Под девиацией подразумевается искривление траектории сильно закрученного битка благодаря «кориолисовой силе». Еще в прошлом веке было изучено это явление. В бильярде это физическое явление применяется при ударах «массе», из-за которых изощренный игрок может сыграть «из-за маски», направив биток по параболической траектории. Но, это явление вредит при выполнении обычных винтов, то есть ударов по шарам, закрученным битком, у которых открыта точка прицеливания. Но, благодаря девиации величина траектории движения стабильна, и опытным игроком легко прогнозируется в различных условиях.

Отклонение битка

Автор: Super Administrator
08.05.2014 00:00 -

Траектория битка при девиации искривляется, в то время, как при истинном отклонении она остается прямой, то есть биток движется «не туда», несмотря на то, что движется прямо. В целом девиация это полезное явление, благодаря которому Кориолис открыл свои известные законы, изучая корабль. Под аномальными отклонениями подразумеваются неповторяющиеся и непредсказуемые события, вызванные физическими дефектами, асимметрией оборудования или неправильными действиями игрока. Траекторию битка могут изменить или
вначале исказить его заданное направление: уклон в одном из углов стола, грязь на сукне стола, невидимый глазу бугорок плиты, трещина в шафте, скрытая полость из прессованных опилок кожи в дешевой наклейке, зернышко некачественного мела, прилипшее к битку.