

BILIÁRD TIPPEK Sorozat

I. RÉSZ: Játssz a biliárd 8-as játékot a VERSENYSZABÁLYOK szerint!

Ezt a sorozatot azért indítottuk, hogy Nektek, a biliárd iránt érdeklődőknek segíthessünk a játék jobb ismerésében és a magasabb szintre fejlődésben, és hogy kortól függetlenül mindenkit bátorítsunk ennek az élvezetes játéknak az elsajátítására.

Az I. részben összefoglaljuk a különbségeket a hivatalos Versenyszabályok és az elterjedt, bár nem szabályos, ún. „kocsma-biliárd” szabályai között, hogy játékp partnereitekkel előre meg tudjatok egyezni a szabályokról, egyértelműen tudjatok dönteni vitás helyzetekben, illetve azért, hogy a játékot a TV-ben is látott nemzetközi szabályok szerint játszhattátok. Ami így talán még élvezetesebb is lesz, hiszen több helyzetben a Versenyszabály EGYSZERÜBB és GYORSABB játékot biztosít, mint a nem szabályos verziók (lásd a különbségeket KIEMELVEI!).

A pool biliárd 8-as játékot az a játékos NYERI, aki

- minden saját (CSÍKOS vagy TELE) célgolyója lyukba juttatása UTÁN a fekete 8-as golyót szabályosan belöki BÁRMELYIK általa bementett lyukba. Azaz NEM kell az utolsó célgolyóval ellentétes lyukba lökni a 8-as, mert a játék végülökését kell támogatni, tehát ha a játékos belökte golyóit és eljutott a 8-asig, ne legyen korlátozva, hogy melyik lyukba lökhesse, ez csak LASSÍTANÁ a játékot (falazások stb.).

ELVESZTI a játékot, aki a 8-as golyót

- az asztalon kívülre juttatja (kivéve a kezdőlökést),
- összes saját (CSÍKOS/TELE) célgolyójának belökése ELŐTT lyukba löki (kivéve a kezdőlökést),
- összes célgolyójának belökése után NEM a bementett lyukba vagy HIBÁVAL löki be (pl. leesik a fehér is).



1. A KEZDÉS

Azt, hogy ki kezdjen, TEMPÓLÖKÉSSSEL döntik el.

- azaz a 2 játékos kitesz 1-1 golyót az alsó vonal (HOMLOKVONAL) mögötti területen belül balra és jobbra, és kb. egyszerre a szemben fölül lévő TÓFALRA lökik golyójukat.
- A falról visszaverődés után akinek a golyója közelebb áll meg az alsó HOMLOKFALHOZ, az nyerte a Tempólökést, és kezdhet VAGY átadhatja a kezdés jogát.
- Ha valakinek a golyója nem marad a saját „térfelén”, oldalfalat érint vagy lyukba esik, az ellenfél kezdhet.
- Ezután lehet „váltott” kezdés, ill. „győztes kezd”/„vesztes kezd” szabály (ebben előre meg kell egyezni).

Aki kezd, az állíthatja fel a 15 golyót KEZDŐLÖKÉSÉHEZ, amivel Ő biztosíthatja, hogy minden golyó teljesen egymáshoz TAPADJON, rés nélkül, így jobban szét tudja lökni a golyókat egymás közeléből és könnyebb lesz lyukba lökni őket. Megegyezhetünk úgy is, hogy EGYMÁSNAK állítunk, de érdemes közelről leellenőrizni a golyók tapadását.



A 15 golyót (7 csíkos, 7 tele + a fekete 8-as) a háromszögben úgy kell elhelyezni, hogy

- a LEGELSŐ golyó álljon az asztal felső, „+” jelölésű TÓPONTJÁN, tehát NE a középső golyó álljon ott,
- a fekete 8-asnak középen kell lenni, hogy lyukba esésére a legkisebb esély legyen,
- a háromszög bal és jobb hátsó golyója ELLENTÉTES legyen, a többi bárhol állhat, de a háromszög egyik oldalvonalán sem lehetnek ugyanolyan (pl. tele) golyók.

2. A KEZDŐLÖKÉS

- A fehér golyó a homlokvonal MÖGÖTTI „HOMLOKMEZŐBEN” BÁRHOL állhat (a homlokvonalon NEM - itt a golyó közepe számít, ami az asztalhoz ér), és BÁRMELYIK golyót eltalálhatja.
- A kezdőlökést erősen kell elvégezni, hogy ha 1 célgolyó sem esik lyukba, akkor a fehéren kívül min. 4 golyó FALAT érjen (NE lehessen „ráragasztani” a fehéret a golyókra vagy kis bontással zsúfolt helyzetet hagyni). Ha nem sikerült, az ellenfél újraállíthatja a kezdőállást és dönthet, ki kezdjen, VAGY folytathatja is a játékot.

Ha a kezdőlökésnél

- a FEHÉR golyó lyukba/asztalon kívülre esik -> az ellenfél azt a homlokmezőbe bárhová visszateheti, és CSAK a homlokvonalon vagy attól előre álló golyókat lökheti (DE a saját térfelén lévőket is).
- a 8-as golyó lyukba kerül -> a lökő játékos VAGY újraállíthatja a kezdőállást és újra kezdhet, VAGY a 8-ast visszahelyezheti a tőpontra (ha az foglalt, akkor a tőpont fölé, a foglaló golyók után) és TOVÁBB LÖKHET.
- a 8-as asztalon kívülre esik vagy hibával esik lyukba (pl. leesik a fehér is) -> az ELLENFÉL dönthet, hogy újraállíttat és kezd VAGY a 8-ast visszahelyezve a homlokmezőből lök.

3. A KEZDÉS UTÁN

- A kezdőlökés után AKÁR esett golyó, AKÁR nem, BÁRMELYIK golyócsoportot (csíkos/tele) lehet választani, NEMCSAK azt, ami leesett, hiszen ha beesett pl. egy csíkos golyó, de a többi csíkos közül vannak nem belökhető (közel vannak egymáshoz, a belökésüket más golyó blokkolja stb.), ne legyünk „rákényszerítve” egy golyócsoportra.

A játékban minden lökésnél egy ADOTT golyót egy ADOTT lyukba kell lökni.

Ha nem egyértelmű, hogy melyik golyó melyik lyukba fog esni, akkor érthetően BE KELL MONDANI („7-es a bal felsőbe”), egyértelmű helyzetben nem kell. CSAK akkor lökhetünk tovább, ha az ADOTT golyót az ADOTT lyukba tudjuk lökni, azaz ha a bementett golyó MÁSIK lyukba esik, vagy a bementett lyukba egy MÁSIK golyó esik be, az ellenfél jön. Csak a „szándékosan” belökött golyót díjazza a szabály, a „véletlenül” másik lyukba beesett NEM. Egy golyó belökése CSAK akkor érvényes, ha a golyó A LYUKBAN MARAD (!), tehát ha visszakerül az asztalra (pl. mert megtelt a lyuk), NEM érvényes. A megtelt lyukból ezért érdemes kivenni pár golyót lökés előtt.

KIVÉTEL: A kezdőlökés utáni 1. lökésben (de CSAK ekkor) az asztal „nyitott”, azaz

- ekkor csíkos vagy tele golyóról is SZABÁLYOS belökni 1. bementett golyónkat (pl. 2 egymást takaró golyó közül a nem hozzáférhető lyukba lökhetjük a külső golyóról, pl. „vonattal”),
- és ilyenkor a 8-as golyóval (!) is belökhethetjük pl. a közte és a lyuk között álló „rossz” golyót, és ez itt NEM hiba, az ellenfél az adott állásból jön.
- Ha az így belökött golyó pl. csíkos, akkor a csíkos golyókkal vagyunk.
- A 2. lökéstől viszont a fehérrel ELŐSZÖR csak SAJÁT célgolyót érinthetünk. CSAK akkor dől el, melyik golyócsoport kié, ha beesik az 1. SZABÁLYOSAN belökött golyó. Ha valaki HIBÁZIK, ellenfele még választhat, mindaddig, amíg az első hiba nélküli lökés meg nem történik.



4. EGY LÖKÉS AKKOR SZABÁLYOS -> ha a fehér golyó először egy SAJÁT (csíkos/tele) golyóval koccan és az asztalon marad (nem esik lyukba/asztalon kívülre), és egy célgolyó lyukba esik VAGY HA NEM, akkor a fehér vagy bármely másik golyó FALAT érint (!) (hogy NE lehessen röviden „beragasztani” a fehér golyót egy nem lökhető golyó mögé, mint a snooker játékban). Ha a bementett golyó a bementett lyukba kerül, tovább lökhetünk. Ha nem, az ellenfél lök.

A játékos lökése nem SZABÁLYOS, azaz HIBÁT követ el, ha

- a fehér golyóval először NEM saját (csíkos vagy tele) célgolyót érint,
 - lökésével lyukba / asztalon kívülre esik a fehér golyó, vagy valamelyik célgolyó az asztalon kívülre esik,
 - a célgolyóval koccanás UTÁN valamelyik golyó nem ér falat vagy lyukat,
 - bármely golyóhoz hozzáér teste vagy külső eszköz (a dákó NEM bőr része, hosszabbító, kréta, lámpa stb.),
 - a fehér golyóhoz a dákóbőrrel 1-nél többször ér hozzá vagy folyamatosan „megtolja” (ez a „tolás”)
 - a fehér golyót akkor löki meg, amikor valamelyik golyó még mozog vagy pörög,
 - a lökés alatt legalább egyik lábával nem érintkezik a talajjal.
- > Ellenfele „kézből”, azaz GOLYO A KÉZBEN pozícióból jön, azaz felveheti a fehér golyót, leteheti BÁRHOVÁ az asztalra, és BÁRMELYIK saját golyóját lökheti BÁRMILYEN irányban, de csak „egyszer” jön. Tehát NEM jön 2-szer, és NEM kell a homlokvonal mögül, előre löknie vele, így NEM kell a szemközti tőfalról eltávolítani a mögöttes álló golyókat. A HIBÁVAL lyukba esett célgolyókat nem kell visszatenni az asztalra, viszont az asztalról kilökött golyókat IGEN, a tőpontra (ha foglalt, akkor fölé a foglaló golyók után).

Ha a játékos lökése folytán leesik más saját golyója, vagy épp az ELLENFÉL golyója, de a lökés SZABÁLYOS volt ->

- akkor NINCS HIBA. Azaz ha leesett a bementett golyó a bementett lyukba, folytathatja a játékot, ha pedig nem, az ellenfél lökhet, de NEM „kézből”, hanem az adott állásból. Ha a játékos sikeresen belöki bementett golyóját a bementett lyukba, nem méltányos elvenni tőle a folytatás jogát egy véletlenül leesett másik golyó miatt - kivéve a 8-as golyót). A „véletlenül” lyukba esett golyókat nem kell visszahelyezni az asztalra.

5. A BIZTONSÁGI LÖKÉS

Ha a játékos kockázatosnak érzi egy golyója bementését, mert úgy érzi, nem fogja tudni lyukba lökni, érthetően bementhet, hogy „BIZTONSÁGI” lökést lök - azaz megpróbálhatja inkább megnehezíteni ellenfele állását a fehér golyó vagy ellenfele célgolyóinak „elrejtésével”, rossz pozícióba lökésével. Ha a játékos bementte a „biztonsági” lökést AKKOR IS az ellenfél következik, ha a játékos véletlenül vagy szándékosan lyukba löki golyóját.

A következő részben a helyes lökés technikáról és a fehér golyó tereleséről lesz szó. Jó játékot!!

A PONTOS LÖKÉS KIVITELEZÉSE -> 5 LÉPÉS:

1. KRÉTÁZÁS-TERVEZÉS

- o **A dáká bőre CSAK akkor nem fog csúszni a golyókra, ha MINDEN lökés előtt megkrétázzuk, enélkül nem tudunk pontosakat lökni.** Mindig a kréta sarkával krétázzunk, NE a közepével („ceruzahegyezés”), mert hamarosan lyukas krétánk lesz, amivel nem tudjuk majd „résmentesen” bekrétázni a dákbőrt (lecsúsztat), és jóval hamarabb ki is dobhatjuk, mert nem egyenletesen kopik le.

A krétázás arra is jó, hogy „lelassít”, lenyugtát minket, s eközben végignézhetjük az asztalt -> a célgolyó útját a lyukba, a fehér golyó útját a koccnás után és megérkezésének „kívánt” területét. Akár az asztal több oldaláról is nézzük meg az állást, többet látunk!



2. BEÁLLÁS

- o **NE „félíg állva” álljunk a lökéshez, hanem a dákóra ráhajolva, egyenesen** (nem kifordulva), **stabil lábakkal** (min. vállszélességű terpeszben, jobkzezesként bal térdrel a lökés irányában), **nem „rogyasztva” a lábunkat** (ki se tudjanak „lökni” a pozícióból). Ehhez **1 vagy 2 lépésben lépünk ELŐRE az asztal FELÉ** (hátrafelé vagy helyben lehajolva instabilabb lesz a beállítás!)
- o **A dákó végig az állunk alatt haladjon, legyen egy vonalban az állunk - a dákó vonala - a hátsó váll-könyök-kéz.** NE lógjon ki oldalra könyökünk vagy a dákó vége. Ha kényelmetlen állás, zaj stb. miatt változtatnunk kell bármin, **ÁLLJUNK KI**, majd álljunk be újra teljes testünkkel!

A távolságunk akkora legyen, hogy amikor a dákó vége érinti a fehér golyót, **alkarunk pont függőleges** legyen.



3. DÁKÓTARTÁS

- o **A dákót mindig tartuk a lehető legvízszintesebben** (falra ragadt fehér golyónál is, ha jól krétázzunk, nem fog lecsúszni a bőrről), a felemelt végű dákóval a fehér golyónak adunk egy nem kívánt forgást, útja pontatlanabb lesz.
- o **A dákót NE szorítva fogjuk, hanem lazán,** első 3 ujjunkkal, és NE a legvégén, hanem beljebb, a dákót fogó karunk kényelmesen mozogjon előre-hátra, és amikor a dákó vége érinti a fehér golyót, **alkarunk pont függőleges** legyen.
- o **A „nyereg” vagy „híd”,** amin a dákó eleje, a „spicc” siklani fog, **mindig stabil legyen: tegyük le tenyerünket az asztalra TELJESEN, szétterített ujjakkal** (NE billegjen). Ha magasabb híd kell, **CSAK** ujjaink közelebb húzásával emeljük tenyerünk közepét, **a tenyerünk alját NE emeljük fel.** Ha hosszabbítót („x” vagy „pók”) használunk, **akkor pedig szorítsuk azt másik tenyerünkkel az asztalhoz.** Ha közben fogjuk a végét, nem stabil. **Ha zavaró golyó fölött kell letenni ujjainkat (ez a „Kínai snooker”), akkor is tárijuk szét + stabilan tegyük le ujjaink végét.**



NYITOTT híd (felső kép): Hüvelyk- és mutatóujjunkat tegyük keresztbe, így keletkezik egy „sín”, amin a dákó könnyen siklani tud. A legtöbb lökést ezzel a hiddal lökhetjük.

ZÁRT híd (alsó kép): Erősebb lökéseknél a dákóspicc lecsúszhat a kezünkről, ezért tegyük azt a középső ujjunkra, görbítsük rá mutatóujjunkat, és hüvelykujjunkkal támasszuk meg. Kapunk egy zárt „csatornát”!

A híd max. 1 tenyérmire legyen a golyótól. „Hosszú spiccel” pontatlan a lökés. Hosszabbítónál, ha lehet, még kisebb, kb. 1 golyó távot tartunk.

4. CÉLZÁS-LÖKÉS

- o **A fehér golyó meglökése előtt min. 3-4-szer mozgassuk a dákót előre-hátra** („vizírozunk”), lepróbálva az irányt és sebességet, **CSAK** az alkart mozgatva, a könyököt egy ponton „rögzítve”. Hosszú lökéseknél hosszabb vizírozás kell, a kis sebességű/”tempójú” lökéseknél rövid, kis vizír (hosszabbítónál ha lehet, kis vizírl).
- o **Majd (továbbra is CSAK az alkart mozgatva, könyököt „rögzítve”) lágyan engedjük el a lökést.** NE szorítsuk rá kezünket a dákó „markolatára”, és NE mozduljon a csukló sem, **CSAK** az előresikló dákó súlya tolja meg a golyót.
- o **NE „rántsuk vissza”** a dákót a lökés végén, hanem szinte „szúrjuk át” a fehér golyót, a dákó vége kb. 2 golyóval a fehér helye után álljon meg. Ha „belerántunk”, egy apró oldalforgást adunk a fehérnek - útja eltérül az egyenestől.

5. UTÁNKÖVETÉS

- o **A lökés végén NE ugorjunk fel rögtön,** mert ezzel eltérítjük a fehér golyót, **MARADJUNK LENN,** és változatlan testtartással kövessük végig szemmel a golyó lyukba esését, és **CSAK** akkor álljunk fel.
- o **A dákóspiccet ne „ugrasszuk le” a lökés végén,** az maradjon végig a kezünk által formált „nyergen”, ettől szintén pontosabb a lökés. Ha erősebbet lökünk, érdemes ZÁRT nyeret használni, amiből nem csúszik ki a dákó.
- o **A dákót karunk leengedésével ne csúsztassuk tovább a fehér golyó után,** ott álljon meg (kb. 2 golyóval előre), **ahol az „átszúrással” megérkezett,** azaz ameddig karunk behajlását engedi az 1 ponton „rögzített” könyökünk. **NE siessünk tovább** a következő lökéshez, krétázzunk és nézzük át az állást, azaz kezdjük újra az 5 lépést.

Az összes rész megtalálható az Interneten: www.poolbiliard.hu/ Biliárd Tippek menüpont

MINDEN EGYES lökéskor menjünk végig a **LÖKÉS-RUTIN** fenti 5 lépésén, a számunkra legkényelmesebb **AZONOS** sebességgel -> még az egyszerűnek tűnő lökéseket se siessük el, mert ilyenkor könnyelműségből a legtöbbször elrontjuk a lökést. **NE vegyük át „divatból”** más játékosok (csak látványosnak tűnő, de hibás) mozdulatait, „lajaságait”, sebességét, hanem alakítsuk ki a saját magunk mozdulatait és ritmusát. Amikor gyakorlunk, jegyezzük fel, milyen hibáink vannak az 5 pontban. Mivel egyszerre mindenre figyelni nagyon nehéz, ezért **egy ideig (pl. 1 óráig, fél napig) csak 1-2 ELEMRE figyeljünk,** pl. hogy ne „rogyasszunk”, aztán újabb 1 óráig csak pl. az „1 ponton rögzített könyökre” stb.

TERELÉS

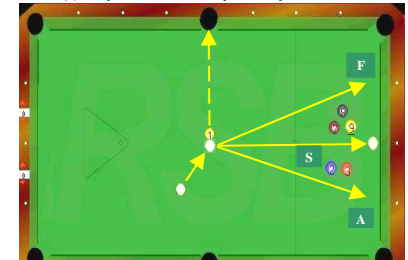
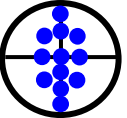
A lökéstechnika után a következő kulcsfontosságú elem: a fehér golyó **TERELÉSE**. A terelés akkor jó, ha

1. a fehér golyó sikeresen **BELŐKI** az 1. célgolyót, majd
2. átterelődik egy **JÓ POZÍCIÓBA** a következő, 2. célgolyó könnyű belökéséhez **ÚGY,** hogy
3. a fehérrel könnyű lesz onnan **TOVÁBB** terelni az azt követő, 3. golyóra is!

Tehát érdemes minden lökés előtt **3 golyóra „előre látni”,** előre tervezni. Ha csak 2 golyót veszünk figyelembe, akkor azt fogjuk észrevenni, hogy egyre rosszabb és rosszabb helyzetből lökünk, végül már csak egy belökhetetlen állás marad.

Hogy a fehérrel „TERELNI” tudjunk, azaz arra a területre menjen, ahova mi szeretnénk, az alábbiakat használhatjuk:

- o **A „TEMPÓ”, azaz a lökés sebessége:** ha **LASSABBAN,** rövidebb vízzrel lökjük meg a fehérrel, akkor a célgolyóval ütközés után lassabban gurul tovább, ha viszont **NAGYOBB** sebességgel, az ütközés után **hosszabb utat tesz meg.** Minél jobban TELIBE találja a fehér a célgolyót, a fehér annál többet veszít sebességéből (lassul), és minél VÉKONYABBAN, annál kevesebbet (gyors marad).
- o **Gurítás „guri” („roll”):** Ha a fehér golyót pontosan KÖZÉPEN találjuk el, a koccnás után egy kicsit **továbbgurul,** majd megáll, a Tempótól függ, hogy milyen távolságot tesz meg (lásd az előző pontot!).
- o **STOP lökés („stop shot”):** Ha a fehérrel KICSIVEL a középpontja ALATT találjuk el, „átszúrva”, a koccnás helyén megáll, így meg lehet „fékezni”. Messzebből csak erősebben + lejjebb célozva tudjuk „megállítani” a fehérrel.
- o **FELSŐ forgató, továbbgurítás, „siber”, („follow”, „high english”):** Ha a fehér golyót a középpontja FÖLÖTT találjuk el, a koccnás után **jóval továbbgurul,** minél feljebb találjuk el, annál tovább (át tudjuk terelni pl. az asztal másik felére). E lökésnél különösen fontos a krétázás, és a dákó lehető legvízszintesebben tartása.
- o **ALSÓ forgató, visszahúzás („draw”, „low english”):** Ha a fehér golyót JÓVAL a középpontja ALATT találjuk el, jól „átszúrva”, a koccnás után **visszafelé gurul,** így visszajöhetünk pl. a fehér golyó mögött álló golyókra. Itt is figyeljünk oda a krétázásra, ill. a nagyon alacsonyan meglökés ugratáshoz vezethet, ezért dákót a lehető legvízszintesebben tartjuk.
- o **BAL/JOBB forgató „fals” („left/right english”):** Ha a fehérrel a középponttól BALRA/JOBBRA találjuk el, a koccnás után ugyanúgy gurul tovább, viszont **A FALRÓL visszaverődve** útja BALRA ill. JOBBRA fog eltérni a „tükrözéses” iránytól. Ezzel ki is kerülhetünk akadályozó golyókat (akár a felső/alsó forgatóval). Az oldalforgatókat **együtt** használhatjuk az alsó/felső forgatókkal (jobb alsó, bal felső stb.), DE ahogy a kis képen látszik, **csak kevés, MAX. 1 dákbőrnyi oldalforgatót** használjunk, ENNYI IS megadja a kívánt hatást (!), nagyobb forgató jobban eltéríti a fehér és a célgolyót is, és kihagyjuk a golyót.



A LÖKÉS MEGTERVEZÉSE (a forgatók működését ld. a képeken!):

Dákónkat a célgolyó-lyuk vonala fölé helyezve odaképzelnünk a vonalra, közvetlenül a célgolyó elé egy **„FANTOM GOLYÓT”** -> a fehér golyónak **EBBE A POZÍCIÓBA** kell érkeznie, tehát pont ezt a Fantom Golyót kell telibe találni a fehérrel.

- o **S - STOP** (kicsit középpont alatti) lökéskor a fehér a célgolyó irányára 90 fokos szögben fog elindulni, a dákónkkal könnyű megnézni, merre: újra a célgolyó-lyuk vonala fölé tesszük dákónkat -> a fehér a célgolyó érintési pontjánál merőlegesen, 90 fokos vonalon fog tovább futni.
- o **F - FELSŐ** forgató esetén **feljebb,** **A - ALSÓ** esetén **lejjebb** fog falat érni,
- o **B - BAL** ill. **J - JOBB** forgatónál pedig változatlan a 90 fokos továbbgurulás, csak a falról visszaverődés szöge módosul (ld. a képeken!).

Ha magasabb szintre szeretnétek fejleszteni magatokat, az alapok helyes elsajátításához érdemes profi biliárdoktató segítségét kérni, aki a hibákat, rossz „beidegződéseket” segít kitisztítani. A stabil alapok sokkal gyorsabb fejlődést tesznek lehetővé. Az oktatók elérhetőségeit megérdeklödhettek biliárdtermetekben, ill. megtaláljátok itt is: www.amatorbiliard.hu/oktatas/oktatas.html

A következő részben megnézzük a fehér golyó terelésének további trükkjeit! Jó gyakorlást!!

A KEZDŐLÖKÉS UTÁNI TERVEZÉS -> 8-AS JÁTÉK

Kezdőlökés után, amikor mi jövünk, ne kövessük el a leggyakoribb hibát, NE ugorjunk neki az első könnyű golyónak, hanem **TERVEZZÜK MEG a partit** -> nézzük meg, melyik golyócsoporthoz (CSÍKOS/TELE) könnyebb végiglökni, azaz melyiknél könnyebb belökni a golyókat egymás után, hogy a fehér golyót könnyen a következő célgolyóra tudjuk terelni, állítani. Itt 3 fontos szempontot kell figyelniük:

1. Keressünk „PROBLÉMÁS Golyókat”, azaz amelyek

- a. egymáshoz közel vannak vagy egymásra tapadnak,
 - b. amelyek a falhoz közel vannak vagy falra tapadnak, vagy
 - c. amelyeket nehezen v. nem lehet a hozzá közeli lyukba lökni egy előttük/mögöttük álló akadály golyó miatt.
- Azt a golyócsoporthoz válasszuk, ahol kevesebb a „Problémás Golyó”, azaz több a külön álló, könnyen belökhető golyó.

2. A másik fontos szempont, hogy a FEKETE 8-as golyó lyukba lökhető legyen.

- a. Nézzük meg, hogy mely lyukakba lökhető le a 8-as (a VERSENYSZABÁLYOK szerint a 8-as BÁRMELY lyukba lökhető) -> az a legjobb, ha a golyók „letakarítása” után a hozzá legközelebbi lyukba lelökhető, DE ha nem, lehet, hogy lökhető az egyik távoli „hosszú” lyukba. **Az asztalon 6 LYUK VAN**, tehát használjuk nyugodtan bármelyiket!
- b. Ha megvan a lyuk, ki kell választanunk a 8-as golyó közelében egy „Utolsó előtti Golyót”, amiről a LEGEGYSZERŰBB lökessel (sima GURÍTÁS, kis felső forgatás TOVÁBBGURÍTÁS, közeli STOP) lehet a fehérrel a 8-asra egy könnyű állást terelni. De NE törekedjünk tökéletes állásra egy nehéz, „bravúr” lökessel, mert könnyen elronthatjuk, elég egy kényelmesen lökhető, nem túl távoli és nem túl éles szögű állást hagynunk a 8-asra.

3. A 3. szempont az, hogy melyik csoportban van egy viszonylag könnyen lelökhető „INDULÓ Golyó”:

- a. Mert ha már az első golyót sem tudjuk lelökni, ellenfelünk választhatja az általunk már „kinézett”, pl. csíkos golyócsoporthoz is, és nekünk már csak a problémásabb golyócsoporthoz marad.

A 8-AS PARTI VÉGI GLÖKÉSI TERVE - 5 LÉPÉS

Ha kiválasztottuk a könnyebb golyócsoporthoz (pl. TELE) és megvan a feketére terelő Utolsó előtti Golyó és az Induló Golyó, akkor meg kell TERVEZNÜNK a fehér útját e 2 fontos golyó között:

- 1. **A PROBLÉMÁS Golyók MEGOLDÁSA:** A legelső, „halaszthatatlan” feladatunk, hogy a nehezen belökhető Problémás Golyókat „megoldjuk”. Az asztal több oldaláról nézzük meg, hogy a Problémás Golyó lelökhető-e egy másik, távolabbi lyukba („6 lyuk van!”), és ehhez a fehéret hová kell terelnünk.

Ha a parti során „KÉZBŐL” jövünk, mindig a LEGPROBLÉMÁSABB golyókhöz tegyük a fehéret és azt lökjük le, ennél jobbat nem tudunk „állítani” rá. Ha „pont jó” helyzetet kapunk egy Problémás Golyóra, oldjuk meg azonnal, ne várjunk vele.

- > **HA lökhető valahová a Problémás Golyó:** RÖGTÖN az 1., Induló Golyóról, vagy a 2.-ról mögé kell terelni a fehéret, mert ha nekiesünk a szabad golyóknak későbbre „halasztva” a probléma megoldását és nem sikerül, akkor lehet, hogy nem marad „B tervnek” lökhető golyó!

Igyekezzünk az egész partiban az akadálygolyókat KIKERÜLNI és nem arrébb „löködni” (hagyjuk változatlanul a „térképet”), mert SOSEM tudhatjuk, mikor toljuk be őket rossz helyre. A Problémás Golyókat se bontsuk ki „belebikázással”, ha lökhetők valahová, mert ártrendezzük az asztalt és TÖBB problémát okozunk, mint eredetileg volt.

- > **HA viszont sehova sem lökhető:** keressünk a KÖZELÉBEN egy Bontó Golyót, aminek belökésével a fehérrel a LEGEGYSZERŰBBEN kibontható, és ERRE a Bontó Golyóra kell terelnünk a fehéret RÖGTÖN az 1., Induló Golyóról vagy a 2.-ról.

A BONTÁST is meg kell tervezniük, hogy ne érjen meglepetés! Válasszunk, hogy a saját Problémás Golyókat bontjuk ki, vagy az ellenfél blokkoló golyóját. Csak FINOMAN, kicsit mozgassuk ki a kibontandó golyót a helyéből, nehogy „ráragasszuk” más golyóinkra. A FEHÉR golyó és a KIBONTOTT golyó útját és érkezési helyét is kontrollálnunk kell. Fontos, hogy a bontás után legtöbbször NEM marad jó állás a kibontott golyóra, ezért NE erre állítsunk, hanem keressünk egy szabadon álló „Vészhelyzet” Golyót, amit biztosan lökhetünk, ERRE állítsunk jó állást a fehérrel!

Az összes rész megtalálható az Interneten: www.poolbilliard.hu/ Biliárd Tippek menüpont

- 2. **A TÁVOLI TÉRFÉL:** A probléma/problémák megoldása után érdemes a fekete 8-astól legtávolabbi, azaz a másik térfélen lévő golyókhöz terelnünk a fehéret, és azokat a golyókat „eltakarítani”, hogy ne kelljen később visszajönni a messzire „elkészült” golyókért.
- 3. **KIS CSOPORTOK „ELTAKARÍTÁSA”:** Csoportosítsuk az egymáshoz közel álló golyókat, és mindig egy-egy kis csoportot tüntessünk el, ne „cikázzunk” a fehér golyóval hosszú ide-oda terelésekkel -> A FEHÉR MINDIG A LEGKEVESEBB UTAT TEGYE MEG, könnyebb legyen kontrollálni.
- 4. **ÖSSZEKÖTŐ Golyók:** Keressünk Összekötő Golyókat, amelyekkel a LEGEGYSZERŰBBEN tudjuk az egyik kis csoportról a másikra terelni a fehéret, minimális fehér golyó mozgatással. A távoli golyók belökése után a fekete 8-as térfelére vezető Összekötő Golyó legtöbbször az egyik középső lyuk közelében lesz, ezért ha „kineveztük”, „megcímkeztük” ezt a golyót, NE lökjük lyukba korán, HAGYJUK meg, mert ugye később övé lesz a kulcsfontosságú Összekötő Golyó szerep.
- 5. **A FEKETE 8-AS MEGKÖZELÍTÉSE:** A kis csoportok és Összekötő Golyók után eljutunk a fekete 8-as térfelén lévő kis csoportokhoz. Itt előre meg kell címkéznünk azt az utolsó Összekötő Golyót, amiről a LEGEGYSZERŰBBEN tudunk az Utolsó előtti Golyóra terelni úgy, hogy arról egy EGYSZERŰ lökessel a „játszma-nyerő” fekete 8-asra tudunk terelni egy kényelmes állást, hogy a lehető legkönnyebben fejezhessük be a partit. Ha TÖBB lehetséges Utolsó előtti Golyó is van a 8-as közelében, válasszuk azt, amelyikre a legegyszerűbb a fehéret terelni.

TEHÁT AZ ALAPSZABÁLY -> „CÍMKÉZZÜK MEG A Golyókat!” ->

Ahogy látjuk, a golyók a biliárdasztalon pontosan olyanok, mint a bábuk a sakkasztalon, mindegyiknek SAJÁT SZEREPE van: Induló Golyó - IG, Összekötő Golyó - ÖG, Utolsó előtti Golyó - UG, Problémás Golyó - PG, Bontó Golyó - BG, Vészhelyzet Golyó - VG. Ezért mindegyikre „ragasztanunk” kell gondolatban egy címkét, és NEM felelőtlenül lyukba lökni, hanem megtartani és később a szerepe szerint alkalmazni! Az asztalon tehát MINDEN golyó hasznos!

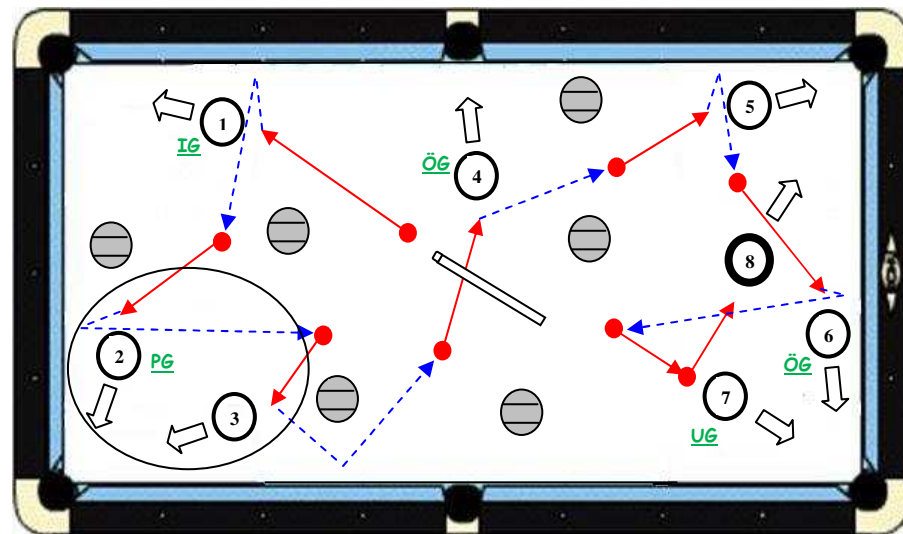
Mivel a terelésünk nem sikerülhet mindig, MINDEN lökés után fussunk át ÚJRA a tervre, és ha már nem tudjuk egyszerű lökésekkel végiglökni, NE „bravúrozzunk”, hanem tervezzük újra az „útvonulat” újabb ÖG-ekkel, új csoport-sorrenddel.

GYAKORLÁS:

Tegyük az asztal EGYIK térfelére a 8-as golyót és 2 másik pl. tele golyót bárhová (ne a fal mellé és ne is túl közel).

„Címkézzük” meg őket, azaz hogy melyik lenne az Utolsó előtti Golyó, és melyik lenne az utolsó Összekötő Golyó. Majd a fehéret KÉZBŐL

tegyük le oda, ahonnan a LEGEGYSZERŰBBEN be tudjuk lökni az utolsó ÖG-t, tovább terelve az UG-re, majd azt is egyszerűen a fekete 8-asra egy könnyű, kényelmesen lökhető állást terelve. Ezután lökjük végig! Ha 5-ször egymás után sikerül más-más állásból, tegyük fel egy 4. golyót, majd már a TELJES asztalra jöhet az 5., 6., 7. és végül a 8. golyó.



Legközelebb a PONTOS Terelés taktikai tippjeit ismerjük meg. Jó játékot!!

BILIÁRD TIPPEK Sorozat

IV. RÉSZ: A Pontos Terelés leghasznosabb taktikái 1.

A kezdőlökés után, miután „kidolgoztuk” fejben a partii VÉGI GLÖKÉSI TERVÉT (Lásd a Biliárd Tippek III. részét!), lássunk hozzá a helyes végrehajtásához.

Nézzük meg, hogy az 1. Induló Golyót mely lökessel lökjük be, hogy a VÉGI GLÖKÉSI TERV szerinti 2. golyóhoz jó területre érkezzünk, GURÍTÁSSAL, STOP-pal, FELSŐ vagy ALSÓ forgatóval? A fehér golyó falról eltérítéséhez kell BAL/JOB B forgató? A TEMPÓ, a lökés sebessége is lényeges, nehogy „elszaladjon” a fehér vagy „oda se érjen”.

E lökéstípusokat (lásd a Biliárd Tippek II. részében!) RENDSZERESEN gyakorolnunk kell önálló „edzéseken”, mert ha csak partikat játszunk, nincs lehetőségünk újra meg újra megismételni, kigyakorolni a lökéseket, és így nem tudunk fejlődni.

Ahhoz, hogy a fehér golyó mindig a lehető legjobb területre érkezen a következő golyó belökéséhez, el kell sajátítanunk a PONTOS TERELÉS fő taktikáit. Ezeket 10 pontban összefoglalva láthatjátok, ebben a részben az első 5-tel foglalkozunk.

- Ezeket is RENDSZERESEN gyakorolnunk kell edzéseinken a folyamatos fejlődéshez. Néhány golyós állások és teljes partik végigkísérével gyakorolhatjuk ezeket, ill. speciális fejlesztő edzés gyakorlatokkal, melyeket későbbi részünkben ismerhet meg. Mint a Lökéstechnikánál, itt is CSAK 1 elemre figyeljünk egyszerre (mindenne nem tudunk) pl. 1 óráig, majd egy újabb elemre.
- Itt is nagyon fontos profi biliárdoktató segítségét kérni a fejlődéshez, aki folyamatosan javíthatja lökés technikánkat és terelésünket, elmondja, mit csinálunk rosszul, mit hogyan és „miért úgy” kell csinálni.

1. MINDIG MINIMUM 3 GOLYÓRA ELŐRE TERVEZZÜNK!

- a. **A TERELÉS ALAPSZABÁLYA: Mindig minimum 3 golyóra „előre kell látni”, előre kell tervezni!** Az első nagy lépés fejlődésünkben az, amikor az 1-1 golyó gondolkodás nélküli „belökődése” helyett már TUDATOSAN úgy lökjük be a golyót, hogy a fehér továbbgurulva jó helyen álljon meg a következő, 2. golyó belökéséhez. A következő szint pedig a 3 golyóra tervezés. Ha csak 2 golyót figyelünk, akkor egyre rosszabb helyzetből fogunk lökni, végül csak egy belökhetetlen állás marad. **Gyakori példa:** Az 1. golyóról sikeresen a 2. golyóra tereltünk, majd szomorúan rájövünk, hogy a 2. golyó belökésével a fehér jobbra gurul tovább egy golyócsoport felé, míg a 3. golyó balra van...

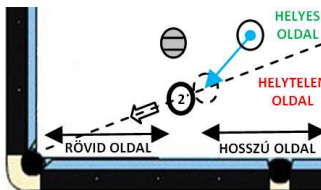
Minden lökés után „gondoljuk újra” a 3 golyós tervünket! Sokszor előfordul, hogy a nem pontosan sikerült terelés miatt más terelést, útvonalat kell alkalmaznunk, ilyenkor ne ragaszkodjunk „görcsösen” az előző tervhez, hanem váltsunk, alkalmazkodjunk az új helyzethez.

2. MINDIG A CÉLGOLYÓ „HELYES” OLDALÁRA TERELJÜNK!

- a. **A célgolyó HOSSZÚ oldalára tereljük a fehérre!** Legtöbbször a célgolyótól TÁVOLABBI lyuk felé tereljünk (ahol hosszabb a fal), hogy a golyót a **közlebbi lyukba** lökhesük. Itt sokkal nagyobb a terület, ahonnan lökni tudunk. EGY KIVÉTELE: Ha a 2. golyó után a 3. golyó a MÁSİK TÉRFÉLÉN van, és egyszerűbben ráterelhetünk a 2. golyó RÖVID oldaláról, akkor az 1. golyóról ODA tereljük a fehérre és a távolabbi lyukba (vagy középre) lökjük a célgolyót. Látni fogjuk, hogy a pontok alól vannak KIVÉTELEK más-más pontok miatt, nekünk kell döntenünk az adott helyzet alapján.

- b. **Tereljünk a célgolyó HELYES oldalára!** NEM mindegy, hogy a célgolyó BAL, vagy a JOBB oldalára állunk a fehérrel! Nézzük meg, hogy a VÉGI GLÖKÉSI TERV szerint merre kell továbbterelnünk a fehérre a 2.-ről a 3. golyóra, és látni fogjuk, hogy például a BAL oldal a HELYES oldal (tovább tudunk terelni), a JOBB pedig a HELYTELEN oldal (amelyről nem tudunk tovább terelni, mert akadályba ütközünk, vagy nehéz terelés marad).

Ritkább esetben MINDKÉT oldal jó, ekkor nagyobb területünk van, de sose állítsunk egyenes „cső” állást, erről nehéz terelni. Ilyenkor is válasszuk a KÖNNYEBBİK oldalt.



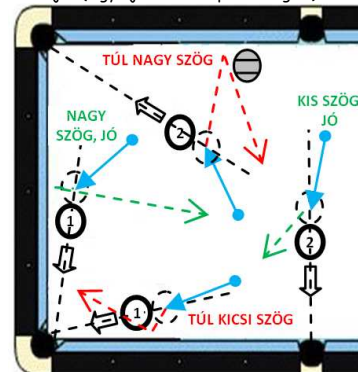
3. VÁLASSZUK A HELYES TERELŐSZÖGÉT!

Hiába tereltünk a HOSSZÚ és a HELYES oldalra, még mindig érhet meglepetés. Nem biztos, hogy tovább tudunk terelni a következő golyóra (ha az pl. a másik térfélen vagy a szemközti falnál van, és túl kicsi szöveget hagyunk az áttereléshez). A LEGTÖBB lökésnél a majdnem egyenes, „cső” állás NEM működik, szinte mindig hagynunk kell egy olyan TERELŐSZÖGÉT, amellyel a legegyszerűbben tudunk a következő golyóhoz terelni.

- a. **A FALHOZ közeli golyókról** általában egyszerűbb továbbterelni, mert a közeli fállal a visszaverődési irányt és a sebességet is könnyebben tudjuk kontrollálni. **Hagyjunk ezekre 20-40 fokos szöveget,** nagyobbbat, mint a közepen álló golyókra, mivel a „cső”-közeli állásnál „izzasztó” a falról visszaterelni a fehérre középre vagy a másik oldalra, mert ilyenkor erősebben, „CSATTANVA” kell megloknunk a golyót, hogy visszajöjjön, veszítve a lökéspontosságából.

- Ha 2 golyó is van a falnál egymás MELLETT,** általában először a falhoz KÖZELEBBIT érdemes belökni, majd a beljebb állót, mert ha fordítva csináljuk, rossz terelési szög maradhat a másik golyóra.

- Ha a falon egymás MÖGÖTT állnak golyóink,** először a lyukhoz KÖZELEBBI, BLOKKOLÓT kell eltávolítanunk. A másik golyó legtöbbször NEM tudjuk rögtön a blokkoló golyóknak UTÁN belökni, ha a falról messzire eljön a fehér → egy TÁVOLABBI másik golyó belökése után VISSZA KELL MENNII a második golyóért. Ha nem lehet, akkor az 1.-t nagyobb sebességgel lökjük be, hogy a fehér a fal, majd a túlsó fal után visszajöjjön a 2. golyó elé vagy mögé, azaz „DUPLA TEMPÓT” menjen (figyeljünk a lökéspontosságra!).
- b. **A KÖZEPEN álló golyók** szabadabban, több irányból lökhetők, viszont a róluk lepattanó fehér útját nehezebben tudjuk kontrollálni, tehát nehezebb róluk a terelés. Legtöbbször igyekeznünk kell egy **egyeneshez közeli, 5-10 fokos szöveget** (kb. „telibe” találatot) állítani rájuk, hogy ne szaladjon el róluk a fehér. Ha ennél nagyobb szöveget állítunk, el kell küldeni a fehérre egy falig, majd onnan vissza, akadálygolyókat kerülgetve, a fehér golyó többet „fut”: nehezebb pontosan terelni.
- Itt a közeli, „zsúfolt”, blokkoló/blokkolt golyókat** lökjük le előbb. Ha 2 golyóknak „vonatban áll”, kerüljük a rizikót, inkább a lyukhoz KÖZELEBBI blokkolót lökjük be korán, majd később jöjünk vissza a másikért.
- A közepen álló golyókat a legjobb a KERESZT-módszerrel** eltávolítani, azaz átlósan, KERESZTBEN „GURIT”-val/STOP-pal tologatni a fehérre, „1-et balra, 1-et jobbra”. Kerüljük a visszahúzást, főleg ha hosszú a lökés vagy nagy a szög, inkább GURÍTUNK tovább és hadd jöjjön a falakról vissza a fehér. Sok gyakorlással a legtöbb partit szinte VÉGI GLÖKÉSI „tíli-tíli”-val tudjuk végiglokn.



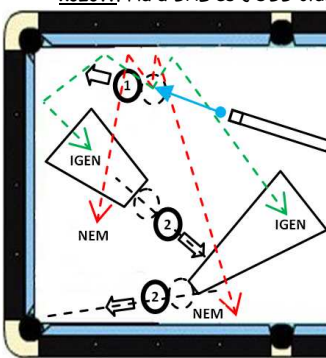
4. A HELYES OLDAL ÉS TERELŐSZÖG ALAPJÁN MÉRJÜK KI A FEHÉRNEK AZ IDEÁLIS ZÓNÁT!

Az IDEÁLIS ZÓNA az a terület, amelyből a fehérrel még biztonságosan belökhető a 2. golyó, továbbterelve a 3. golyóra. A képen látható a zóna, ami azért ilyen, mert 2 dolog határozza meg, a TÁVOLSÁG és a SZÖG:

- a. **A fehér golyónak a célgolyótól való TÁVOLSÁGA** lehetőleg minimum 1 GOLYÓ legyen (közelebb pontatlan a célzás és „tolás” is lehet), és maximum 3 GYÉMÁNT, hogy a lökés pontos és kényelmes legyen. Magasabb szinten már messzebből is jó biztonsággal be tudjuk lökni a golyókat, de fáradtság, nyomás alatt az már kockázatosabb távolság.
- b. **A lökési szög** pedig minimum 5-10 fok („CSŐ”-nél nehéz terelni), és maximum 35-40 fok legyen, hogy biztonságosan lökhesünk. Magasabb szintre fejlődve a nagyobb szögű lökéseket is biztonságosan tudjuk lökni, de ez szintén kockázatosabb, ha csökken a koncentrációnk. **Aszerint válasszunk TERELŐSZÖGÉT,** hogy hová kell terelnünk.

NEM kell túl nagy szög, próbáljuk ki az alábbi: Egy HOSSZÚ fal melletti golyóról közepes tempónál kb. 5 foknál már kijön a saját térfél középre a fehér, 15 fok elég ahhoz, hogy kb. középre menjen, és csak 30 fokos szög kell a túlsó fal eléréséhez (a RÖVID falnál: 15-25-40 fok!).

- c. **Az IDEÁLIS ZÓNA tehát a célgolyó HELYES OLDALÁN helyezkedik el, a MÉG MEGFELELŐ TERELŐSZÖGÉK között.** Ha a BAL és JOBB oldal is HELYES a tereléshez, a zóna SZÉLESEBB (bár itt is érdemes a könnyebb oldalt megcélozni), a közeli golyókat viszont, ahogy a képen is látszik, SZÜKÍTIK a zónát, „kitakarhatják” egy részét, kockázatosabbá tehetik a terelést.



5. HOGYAN ÉRKEZZÜNK AZ IDEÁLIS ZÓNÁBA?

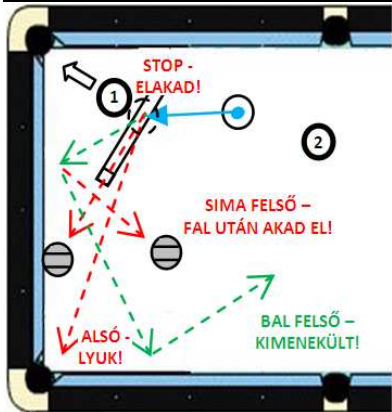
- a. **A tereléskor a fehér golyó NE KERESZTBEN, hanem HOSSZÁBAN, a lökés vonalára PÁRHUZAMOSAN** érkezzünk az IDEÁLIS ZÓNÁBA, hogy ne szaladjon át gyorsan rajta, hanem hosszán benne guruljon. Így nagyobb lesz a „Hibahatárunk”, azaz hibázás (túl lassú vagy túl gyors fehér) esetén is még az Ideális Zónában áll meg a fehér.
- b. **Ha nem tudunk párhuzamosan, csak keresztben jönni, akkor az Ideális Zóna LEGSZÉLESEBB részén haladjunk át** (azaz távolabban a célgolyótól), hogy minél többet legyünk az Ideális Zónában. A képen jól látszik, hogy ha a szűk részén keresztbezzük a zónát, gyorsan ki tudunk „szaladni” belőle.
- c. **Használjuk a FALAKAT!** Ahhoz, hogy párhuzamosan érkezzünk az Ideális Zónába, a legtöbbször NEM elég a fal nélküli terelés, 1, 2 vagy több falat is érinteni kell. **Hagyjuk a fehérre gurulni a TERMÉSZETES útján,** NE akarjunk nehéz lökésekkel megfékezni, nem megvalósítható útvonalra kényszeríteni.

Gyakorlás: Próbáljuk ki különböző szögekkel, hol áll meg a fehér lassú, közepes, és gyorsab TEMPÓK esetén (1, 2, ill. 3 falérintéssel). A képen látszik, hogy a középső 2-es golyóra (alul középre lökjük) nem 1, hanem 2 falról kell érkezniünk, párhuzamosan.

A következő részben folytatjuk a Pontos Terelés taktikáit (6-10. pont). Jó gyakorlást!

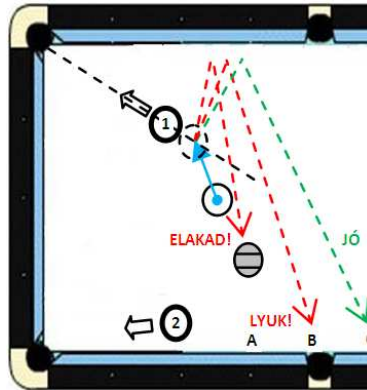
A IV. részben megismertük a Pontos Terelés első 5 alapelvét (Minimum 3 golyóra tervezés, Helyes Oldal, Helyes Terelőszög, Ideális Zóna, Érkezés az Ideális Zónába), most pedig lássuk a másik 5-öt!

1. MÉRJÜK KI A FEHÉR TELJES ÚTVONALÁT, KIKERÜLVE AZ AKADÁLYOKAT!



- a. **Tervezzük meg a fehér útvonalát DÁKÓNKKAL!** Hogy ne érjenek meglepetések (pl. ELAKADÓ fehér golyó, rossz helyre „betolt” célgolyó, a fehér golyó LYUKBA ESÉSE), használjuk DÁKÓNKAT az útvonal kimérésére: **A CÉLGOLYÓT ÉS A LYUKAT összekötő vonal fölé tesszük dákónkat**, majd a fehér golyó koccanási helyénél (a „Fantom” golyó közepe), **FORDÍTUK EL dákónkat merőlegesen, 90 fokkal!** Ez a fehér golyó lepattanási szöge **STOP LÖKÉS** esetén. Ha ez az irány megfelelő a fehér golyó terelésére/„kimenekítésére”, akkor használjuk ezt. **Ha viszont nem jó az irány**, pl. „akadna” a fehér egy golyóban vagy lyukba esne, akkor használjunk **FELSŐ** vagy **ALSÓ** forgatót (továbbgurításra ill. visszahúzásra), és használhatjuk a **BAL/JOB**B forgatót arra, hogy **A FALRÓL** visszaverődve eltérüljön a fehér útja (Lásd a képet!). Az egyszerűbb lökéseknél elég megnézni a 90 fokos lepattanási szöget oldalról, a precíz tereléséknél viszont használjuk a dákós mérést. Figyeljünk arra, hogy ne rontsa el saját játékrítmusunkat (pl. ne lassítson le minket).

- b. **Az útvonal tervezésére a legjobb módszer a FALI ÉRINTÉSI PONTOK használata!** A falakon a **GYÉMÁNTOK** segítségével jegyezzük meg pontokat, és dákónkkal kimérve e fali pontokat ÉRINTVE vezessük a fehéret. Min. 1-2 golyóval az akadálygolyók ill. a lyuk mellé mérjük ki a pontokat, hogy pontatlan célzásnál se történjen baj, azaz növeljük a „hibahatárunkat”, hibázási lehetőségünket. Az ábrán: „A” érintési pont (balról a 3. gyémánt) - bár közeli, de ELAKAD a fehér (egyébként is közel, a szűk részen KERESZTEZZÜK az Ideális Zónát, a falról könnyen túlszaladhat a fehér, túl éles szöveget hagyva). „B” jelű célpont (4. gyémánt) - kikerültük az akadálygolyót, viszont a fehér LYUKBA ESÉSE miatt ez az útvonal is kockázatos. „C” érintési pont (5. gyémánt) - bár távolabbi lökést ad, de mindkét kockázatot kiiktatja, a tempóra figyeljünk, hogy ne „cső”, hanem jó terelőszög maradjon.

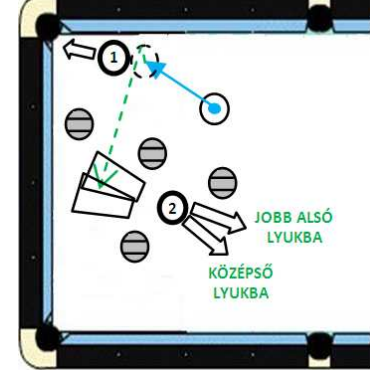


2. TEGYÜK A FEHÉR GOLYÓ ÉRKEZÉSI HELYÉT AKADÁLYMENTESSÉ!

- a. **SZŰKÍTÜNK LE az asztalt FÉL gyémánttal!** Mivel a FALRA RAGADÓ fehér golyónál nehéz a kéz-letétel, lecsúsztat a dákóbőr, ill. nem lehet visszahúzni/STOP-polni sem, mindig úgy tereljük a fehéret, hogy NE a falon álljon meg! használjunk kisebb tempót, hogy a fehér ne menjen el a falig, vagy épp nagyobb sebességet, hogy VISSZAJÖJJÖN A FALRÓL legalább FÉL GYÉMÁNTTAL, hogy kockázat nélkül lökhesük a fehér bármely pontját.
- b. **Óvjuk a fehéret nemcsak a faltól, hanem a többi GOLYÓTÓL is!** Ha a fehér golyó érkezési területén egy másik golyó van, figyeljünk arra, nehogy ráragadjon a fehér, mögé bújjon vagy elé „csorogjon” és „Kínai snooker”-ként a másik golyó akadályozza a kéz-letételt: használjunk tehát egy kicsivel kisebb/nagyobb tempót ilyenkor.
- c. **Nézzük meg az állást az asztal TÖBB OLDALÁRÓL is, hogy lássuk az apró részleteket!** „CSŐ” lesz vagy NEM „CSŐ”, KICSÍ vagy NAGY szög marad, a HELYES vagy HELYTELEN oldalra érkezünk, „KIFÉR” vagy „NEM FÉR KI”, NEM MINDEGY! Egy apró, pár centis eltérés elronthatja további terveinket. Krétázás alatt **nézzük meg** a fehér golyó menekülési útját, érkezési helyét, ill. a kialakuló következő állást az asztal másik oldalairól, megéril! **A következő lökés irányából** érdemes ránézni az asztalra (a legegyszerűbb állásoknál nem kell), sőt nehéz állásoknál BEÁLLVA, ráhajolva a lökésre vízpozícióban is, próbáljuk le a lökést. Itt rájöhettünk, hogy a szög túl kicsi/nagy lesz (pl. elszalad a fehér), vagy a HELYTELEN oldalra érkezünk (ezek sokszor NEM látszanak az 1. lökés irányából). Az is kiderülhet, hogy nem érjük el kényelmesen a fehéret „kicsavarodás”, nyújtózkodás vagy hosszabbító nélkül (!), vagy nehéz a kéz-letétel a fal vagy más golyók miatt (lehet, hogy egy MÁSIK célgolyóra kell terelnünk!). Vegyük figyelembe azt is, hogy jobb- vagy balkezesek vagyunk, pl. jobbkezesként az asztal **távol felének jobb oldalán** NAGYOBB szöveget kell hagynunk, mert az egyeneshez közeli állást nem érjük el! Sok partit veszítünk a „lustaság” miatt (nem járjuk „körbe” az állást), tegyük meg ezt a „kis lépést” a nagy jutalomért: több golyót „pakolunk” le.

3. LEGYEN MINDIG „B” TERVÜNKI!

- a. **Maradjunk közepén, hogy TÖBB lökhető golyóink legyen!** Amikor csak tehetjük, tereljük vissza a fehéret az asztal közepe felé úgy, hogy **minimum 2 biztonságosan lökhető golyóink legyen**, így ha a terv szerinti golyóra nem lett jó az állítás, legyen egy „B” tervünk. Ahogy a saktáblán vagy a fallabda pályán is a **középső területet** elfoglalva vagyunk a leghatékonyabban, itt is érdemes az asztal közepére (a középlyukaktól 2-2 gyémánton belülre) visszaterelni (kivéve ha az állás nem kíván mást) és a lehető legtöbb lökést innen indítani.
- b. **Ha nehéz a terelés, állítsunk úgy, hogy a célgolyó több lyukba is lökhető legyen!** Ha pl. egy blokkolt Problémás Golyó (PG) mögé, a Rövid Oldalára kell terelnünk egy kis területre (ha nem tudunk a HOSSZÚ oldalára terelni), 2 dolog segíthet: Először is a **lehető LEGKÖZEBLEBBI golyóinkról** állítsunk a PG mögé, másodszor pedig **TERVEZZÜNK 2 LYUKRA!** Álljunk a golyó mögé és mérjük be dákónkkal, mi a legjobb szög a távoli lyukakba, és attól függően, hogy hamarabb vagy később áll meg a fehér, a távoli saroklyukakba, vagy középlyukakba tudjuk azt lökni. **A 2 Ideális Zóna KÖZÖTT** próbáljuk megállítani a fehéret, így nagyobb lesz a Hibahatárunk, a két lyuk egyikebe lökhető lesz a golyó. Ha csak 1 lyukkal kalkulálunk, akkor könnyen túlszaladhatunk a kicsi Ideális Zónán. Az ábrán: Nem tudunk párhuzamosan érkezni a 2. golyónkra, és kis helyre terelünk, de látszik, hogy az Ideális Zóna KERESZTEZÉSE ellenére jobb esélyünk van, ha 2 lyukra tervezzük, mert a 2 kis zóna együtt jóval nagyobb.
- c. **Ha az asztal véletlenül „felkínál” egy jó állást, fogadjuk el!** Ha a golyók úgy állnak meg, hogy „pont jó” a szög pl. egy Problémás Golyó „kimaszolozására”/bontására, NE ragaszkodjunk a tervünkhöz, hanem lökjük inkább ezt, mert a véletlen által ajándékozott „tökéletes” állítást legtöbbször nem tudjuk ugyanilyen tökéletesre megcsinálni, és a felkínált lehetőségek pont ugyanúgy soha nem jönnek vissza...



4. MINDIG A LEGEGYSZERŰBB, LEGBIZTONSÁGOSABB ÚTVONALON HALADJUNK!

- a. **Használjuk MINDIG a legalacsonyabb kockázatú, legnagyobb %-os biztonságú lökéseket tartalmazó útvonalat!** Az a legjobb, ha szinte MINDEN lökésünk egyszerű GURÍTÁS (90-100%-os biztonságú lökés), azaz „tili-toli” az egész parti, és csak a lökés TEMPÓJÁNAK változtatásával irányítjuk, mennyit guruljon a fehér. A biztonsági % folyamatosan csökken, ha STOP-ot, TOVÁBBGURÍTÁST, vagy VISSZAHÚZÁST, illetve OLDALFORGATÓKAT használunk. Nyújtózkodást, kényelmetlen beállást vagy hosszabbított igénylő lökések helyett lehetőleg lökjünk mást, NE kockáztassunk. Ahogy az előző, IV. részben láttuk, a fehér golyót hagynunk kell a TERMÉSZETES útján továbbgurulni, hadd érintsen 2-3 falat, ne akarjuk a fizika törvényei ellen dolgozva lehetetlen útra kényszeríteni.
- b. **Ha 2, vagy több útvonalon is el lehet jutni ugyanarra a golyóra, válasszuk a nagyobb %-os biztonságú útvonalat,** figyelembe véve SAJÁT erősségeinket-gyengeségeinket, ÉPP AKTUÁLIS fizikai-szellemi „formánkat”, illetve az ASZTAL állapotát. Ha egy nehéz lökés vár ránk, azt inkább a parti elején lökjük meg (vagy lökjünk rá biztonsági lökést), mert ha ki is hagyjuk, ellenfelünknek még sok golyót kell megoldania az asztalon. Az első 3-4 lökésünknek biztosítania kell, hogy a parti utolsó 3-4 lökése a lehető legegyszerűbb legyen (ezért is jó a 8-as golyó mellé az Utolsó előtti Golyó és az utolsó Összekötő Golyó „megcímkézése” már a parti elején, hogy már akkor lássuk utolsó 3 lökésünket, és biztosíthatassuk, hogy ezek a legegyszerűbb, lehetőleg „tili-toli” lökések legyenek).
- c. **Parti közben NE vállaljunk be virtuóz, látványos lökéseket, NE „gyakoroljunk”,** pl. 1-falakat, vagy „belógó” akadálygolyó miatti kockázatos lökéseket stb. NYERÉSRE ÁLLVA SEM, mert 1-1 golyón könnyen elveszithetünk kulcsfontosságú játékmakat, majd mentális „mélypontunk” miatt az egész mérkőzést is. Csak az önálló edzésünkön „gyakoroljunk”, parti közben viszont már csak a legegyszerűbb megoldásokat alkalmazzuk (persze ha rosszul tereltünk és nincs jobb lökésünk vagy jó biztonsági lökés, kényszerűségből muszáj meglöknünk a nehéz lökést is).

5. VEGYÜK ÉSZRE, HA KIVÉTELT KELL TENNÜNK AZ ALAPELVEKNEK!

- a. **Nehéz lökéseknél A TERELÉSI ELVEK ELLENÉRE NE akarjunk TÖKÉLETESET állítani!** NEM kell mindig tökéletes pozíció a folytatáshoz, ne hagyjuk, hogy a nehéz terelés miatt elrontsuk a célgolyó belökését. **HA a lökés NEHÉZ** (hosszú terelést igénylő, falon ragadó, negatív szögű, „Kínai snookeres”, vagy a fehér lyukba eshet), vagy ha a következő lökésünkben lyuk előtti „KÖNNYŰ” golyó ill. TÖBB lehetséges belökhető golyó van, amikor BONTUNK, vagy ha az UTOLSÓ golyóra terelünk (a tét miatt nagy a nyomás), akkor CSAK A BELÖKÉSRE koncentráljunk. Tempónkkal ott álljunk meg, ahol MÉG JÓ az állás egy közepesen nehéz következő lökéshez - ezt „mérjük be” előre. Használjuk a legbiztonságosabb lökést, és ne akarjunk az alapelveknek megfelelni.

A következő részben megismerjük a népszerű 9-es játék versenyszabályait. Jó játékot!

Ebben a részben ismerkedjünk meg a televízióban is gyakran látott, látványos és népszerű 9-es játék versenyszabályaival.

A 9-ES JÁTÉK („9-BALL GAME”) LÉNYEGE

- o A legismertebb, legelterjedtebb 8-as biliárd játék mellett a második legnépszerűbb játéknem a 9-es játék. Ezt a játékot csak az 1-9 számú golyókkal játsszuk, tehát az összes „tele” golyóval (1-7), a fekete 8-assal és a „csíkos” 9-essel. A golyókat szám szerinti sorrendben kell lökni a fehér golyóval, tehát mindig az asztalon lévő legalacsonyabb számjelzésű golyót kell ELŐSZÖR eltalálni (1->2->3->4->5->6->7->8->9). A „koc” után a 8-as játékhoz hasonlóan bármely célgolyónak lyukba kell esni, VAGY BÁRMELY golyónak FALAT kell érnie (ne lehessen a fehérét egy golyó mögé „beragasztani”, mint a snooker játékban). **BÁRMELY** célgolyó lyukba esése után folytathatjuk a játékot.
- o **Nem kell tehát bmondani SEM azt, hogy melyik golyót lökjük be, SEM azt, hogy melyik lyukba, mint a 8-as játéknál,** tehát ha véletlenül, akár több falról beesik bármelyik golyó bármelyik lyukba, ugyanúgy folytathatjuk a játékot, CSAK az a lényeg, hogy mindig a legalacsonyabb számjelű golyót érintsük előbb. Ez sok kreatív, látványos lökésre ad lehetőséget, illetve a szerencse „megkísértése” nagyobb szerepet játszik a győzelem elérésében.

A 9-es játékot az NYERI, aki a 9-es golyót (SZABÁLYOSAN) hamarabb lyukba juttatja, BÁRMIKOR a parti során.

Ez több módon történhet:

- A KEZDŐLÖKÉSBŐL,** azaz ha a kezdőlökésnél lyukba esik a 9-es golyó (és nem történt HIBA), a játékos AZONNAL nyer és lehet kezdeni a következő partit.
- Történhet úgy, hogy az 1., 2., 3. stb. golyók sorban lyukba lökése után már csak a 9-es golyó van az asztalon** és aki épp soron következik, az SZABÁLYOSAN lyukba löki a 9-est (ezért a játsszákban VÉGIG koncentrálnunk kell, mert hiába lökünk végig mindent pl. a 7-esig, ha azt kihagyjuk, ellenfelünk pár golyó belökésével nyer).
- De történhet „KOMBINÁCIÓVAL” is:** Ha a fehér golyóval először a legalacsonyabb számú célgolyót „koccantjuk”, majd ez a célgolyó, a fehér golyó, vagy bármely másik golyó lyukba lök egy golyót, azt KOMBINÁCIÓNAK hívjuk. Ha pl. a 2-es golyó meglökése után beesik az 5-ös golyó, folytathatjuk a játékot, újra a 2-es golyóra lökve. Ha a meglökött pl. 2-es golyó után a 9-es golyó esik lyukba, AZONNAL megnyertük a játékot. **A KOMBINÁCIÓK 2 fő típusa a „VONAT” és a „KARAMBOL”:**



- o A képen látszik egy „vonat” típusú kombinációs állás (a lyukból „nézve”), ahol a távolabb álló fehérrel a fekete 8-ast lökve a MEGLÖKÖTT 8-as golyó küldi lyukba a 9-est.
- o A „karambol” kombinációknál a célgolyóval koccanás után a FEHÉR golyó lök lyukba egy másik golyót.

1. A KEZDÉS ELDÖNTÉSE

- o **Azt, hogy ki kezdjen, TEMPŐLÖKÉSEL** döntik el (a Tempőlökés szabályait lásd a Biliárd Tippek I. részében!).
- o Ezután lehet „váltott” kezdés, ill. „győztes kezd”/„vesztes kezd” szabály (ebben előre meg kell egyezni).

2. KEZDŐLÖKÉS

- o A kilenc golyót rombusz alakban rakjuk fel a kezdőlökéshez úgy, hogy a 9-es golyó közepén legyen (hogy a legkevesebb esélye legyen a kezdőlökés által lyukba esésének), az 1-es golyó pedig legelő, a tőpontra.
- o **A fehér golyó a homlokvonalon MÖGÖTTI „HOMLOKMEZŐBEN” BÁRHOL állhat** (a homlokvonalon NEM!).
- o A kezdőlökésnél a „legalacsonyabb golyó” szabály alapján **először mindig az elől lévő 1-es golyót kell érinteni,** és VAGY golyónak kell lyukba esni, VAGY min. 4 golyónak falat kell érinteni a SZABÁLYOS kezdőlökéshez.

Ha a kezdőlökésnél

- o A fehér golyó NEM az 1-es golyót érinti először,
- o Vagy ha NEM esett golyó és NEM ért 4 golyó FALAT,
- o Illetve ha a FEHÉR golyó lyukba/asztalon kívülre esik, vagy bármelyik másik golyó asztalon kívülre esik,

az HIBA, és az ellenfél újraállíthatja a kezdőállást és dönthet a kezdésről, VAGY folytathatja is a játékot, „KÉZBŐL”! **A 9-es játékban ugyanis HIBA esetén MINDIG „Golyó a kézben” a büntetés,** tehát kezdőlökésnél elkövetett HIBÁNÁL SEM KELL a fehér golyóval a homlokvonalon mögötti területől lökni, mint a 8-as játékban, a fehér golyót BÁRHOVÁ lehetővé az asztalra (úgy, hogy ne érintkezzen más golyóval).

Az összes rész megtalálható az Interneten: www.poolbiliard.hu/ Biliárd Tippek menüpont

A kezdőlökéskor vagy BÁRMIKOR is asztalon kívülre kiugrott golyókat nem kell visszahelyezni, csak a 9-est, azt pedig a tőpontra (ha az foglalt, a tőfal felé a hosszvonalra, a foglaló golyó után, azt érintve).

3. A KEZDŐLÖKÉS UTÁN: A „PUSH OUT” SZABÁLY

- o A SZABÁLYOS kezdőlökés után HA ESETT golyó, a játékos folytathatja a lökést, HA NEM ESETT, az ellenfél lökhet az asztalon lévő legalacsonyabb számjelzésű (pl. 1-es, 2-es stb.) golyóra.
- o Mivel a 8-as játéktól eltérően a 9-es játék kezdőlökése után előfordulhat olyan helyzet, hogy a lökhető (legalacsonyabb számjelzésű) golyóra akadály miatt nem lehet „rálátni” (snooker állás marad). Ilyenkor a lökésre következő játékos NEM kerül hátrányba, mert bmondhatja a „PUSH OUT” („kitolásos”) lökést, amikor sem golyóhoz, sem falhoz nem kell a fehér golyóval hozzáérni, csak „kitolni” a fehér golyót egy másik, tetszőleges pozícióba, ahol még mindig nehéz lyukba lökni a célgolyót. A kialakult állást megnézve viszont **ellenfelünk VAGY FOLYTATHATJA a játékot, VAGY VISSZA IS ADHATJA nekünk (!) a lökés jogát.** Ezt CSAK a kezdőlökés utáni 1. lökésben lehet megtenni, onnantól kezdve már csak a legalacsonyabb golyót szabad először érinteni.

A „push out” lökéssel lyukba is lökhetünk golyókat, melyeket szintén nem kell visszahelyezni a tőpontra, csak a 9-est.

4. A LÖKÉS AKKOR SZABÁLYOS ->

HA a FEHÉR golyó először az asztalon található LEGALACSONYABB számjelzésű golyóval koccan és az asztalon marad (nem esik lyukba/asztalon kívülre), és egy célgolyó lyukba esik VAGY HA NEM, akkor a fehér vagy bármely másik golyó FALAT érint. Ha BÁRMELY golyó BÁRMELYIK lyukba kerül, tovább lökhetünk. Ha nem, az ellenfél lök.

A játékos lökése nem SZABÁLYOS, azaz HIBÁT követ el, ha

- o a fehér golyóval először NEM a legalacsonyabb számjelű célgolyót érinti,
- o lökésével lyukba / asztalon kívülre esik a fehér golyó, vagy valamelyik célgolyó az asztalon kívülre esik,
- o a célgolyóval koccanás UTÁN valamelyik golyó nem ér falat vagy lyukat,
- o bármely golyóhoz hozzáér teste vagy külső eszköz (a dákó NEM bőr része, hosszabbító, kréta, lámpa stb.),
- o a fehér golyóhoz a dákóbőrrrel 1-nél többször ér hozzá vagy folyamatosan „megtolja” (ez a „tolás”)
- o a fehér golyót akkor löki meg, amikor valamelyik golyó még mozog (gurul vagy pörög),
- o a lökés alatt legalább egyik lábával nem érintkezik a talajjal
- o dákóját az asztalon hagyja úgy, hogy kezével nem ér hozzá.

-> Ellenfele ilyenkor mindig „kézből”, azaz GOLYÓ A KÉZBEN pozícióból jön.

azaz felveheti a fehér golyót, leteheti BÁRHOVÁ az asztalra, és BÁRMELYIK saját golyóját lökheti BÁRMIYEN irányban. A HIBÁVAL lyukba esett célgolyókat nem kell visszatenni az asztalra, mint ahogy az asztalról kilökött golyókat sem, kivéve a 9-est. Ha pl. valaki a 9-es golyót HIBÁVAL löki lyukba, ellenfele NEM nyer, hanem a 9-est VISSZATÉVE a tőpontra KÉZBŐL lök rá.

A belökés CSAK akkor érvényes, ha a golyó A LYUKBAN MARAD (!), tehát ha a megtelt lyukból kiugrik, NEM érvényes.

5. A BIZTONSÁGI LÖKÉS („SAFETY SHOT”)

- Ha a játékos kockázatosnak érzi lökését, megpróbálhatja inkább megnehezíteni ellenfele állását a golyók rossz pozícióba lökésével: „biztonsági” lökéssel. Pl. **egy hosszú, nehéz szögű állást hagy, vagy még jobb, ha egy „snooker” állást, ahol a fehér és a célgolyó közé akadálygolyó kerül,** és az ellenfél csak TÖBB FALRÓL, vagy a képen látható UGRATÁSSAL próbálhatja meg eltalálni a célgolyót.
- Mivel a 9-es játékban mindkét játékos UGYANARRA az 1 golyóra lök (nem választhatunk több lökhető golyó közül), itt jóval könnyebb biztonságot lökni, mint a 8-as játékban. Ahogy a golyókat és lyukakat, a biztonsági lökést SEM kell bmondani, bármilyen jelzés nélkül lökhetjük.
- Ha a biztonsági lökésünk következtében véletlenül lyukba esik egy célgolyó (és a lökés egyébként szabályos), akkor NEKÜNK KELL TOVÁBB LÖKNI. Azaz oda kell figyelniünk, hogy biztonságinak „szánt” lökésünknek a célgolyó ne a lyuk felé guruljon, illetve egy másik golyó se eshessen lyukba.



AZONNALI VESZTÉS: A „3 HIBA” SZABÁLY („THREE-FOUL” RULE)

- o Mivel a 9-es játékban könnyebb jó „safety”-t lökni, és nehezebb kimenekülni belőle, mint a 8-asban, sokszor a szándékos hibázás a megoldás (pl. következő célgolyónk helyett szándékosan mást lökünk). Ezért a 9-es játékban külön szabály, hogy **ha egy játékos egymás után 3-szor HIBÁZIK (pl. nem találja el a legalacsonyabb számú golyót vagy leesik a fehér golyó stb.), azonnal elveszti a játékot.** A 2. egymás utáni hibánál figyelmeztetni kell a játékost, hogy „2 hibája van”. Nehezen végiglökhető állásokban a 3 hibára kényszerítéssel is győzhetünk.

A következő részben a Speciális lökésekkel (kombináció, 1-2 fal stb.) foglalkozunk. Jó játékot!!

BILIÁRD TIPPEK Sorozat

VII. RÉSZ: Kombináció, ugratás, 1-fal... - A Speciális lökések

A 7. részben ismerkedjünk meg azokkal a lökésekkel, amelyek „kihúzzhatnak” minket a bajból olyan „lehetetlen” állásokban, ahol célgolyóink blokkolva vannak, tehát közvetlenül nem tudunk lyukba lökni semmit.

1. KOMBINÁCIÓ („combination shot”, „combo”)

A kombinációs lökéseknek több fajtája van (lásd a képet!):

1. **Vonat lökés („train”):** A fehér golyót rálökjük egy 1. célgolyóra, és ez az 1. CÉLGOLYÓ továbbgurulva lyukba löki a 2. golyót.
2. **Karambol lökés („billiards”):** A fehér golyót rálökjük egy 1. célgolyóra, és lepattanva a FEHÉR GOLYÓ löki lyukba a 2. golyót.
3. **Vegyes kombináció („carom”):** Az előző kettő keveréke, pl. a fehér golyót rálökjük egy 1. célgolyóra, majd az 1. célgolyó egy 2. GOLYÓRÓL (pl. egy lyuk közeli „mankó-golyóról”) esik be a lyukba.

Ha a CÉLGOLYÓ és a LYUK között van a blokkoló golyó, akkor az alábbi lehetőségeink vannak (lásd a képen!):

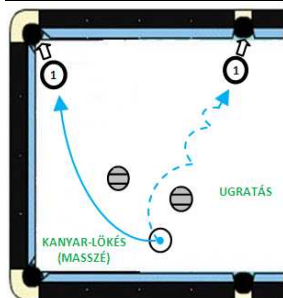
- **VONAT KOMBINÁCIÓ:** Ha a blokkoló golyót is lyukba lökhetjük és **folytathatjuk** a lökést (tehát pl. 8-as játékban mindkét golyó saját „csíkos”), akkor **VONAT LÖKÉSSSEL** az 1. golyót rálökjük a 2.-ra, ami lyukba esik.
 - A vonatot csak lyukhoz közeli golyókkal, ill. egymáshoz közeli golyókkal érdemes megpróbálni, minél távolabb vannak a golyók a lyuktól és egymástól, annál nehezebb kontrollálni a golyókat.
- **VEGYES KOMBINÁCIÓ:** Ha a blokkoló golyó lyukba lökésével **NEM folytathatjuk** a lökést (tehát pl. 8-asban a csíkosal lökve az 1. golyó csíkos, de a 2. TELE golyó vagy a fekete 8-as), akkor lyuk-közeli blokkoló golyó esetén rálökhetjük az 1. célgolyót a falra úgy, hogy onnan visszapattanva a blokkoló golyóról lyukba essen, VAGY kereshetünk egy másik lyuk közeli „mankó”-golyót, amiről az 1. célgolyónkat lyukba „segíthetjük”.

Ha a FEHÉR golyó és a CÉLGOLYÓ között van a blokkoló golyó (pl. 8-as játékban a csíkosal vagyunk és egy TELE golyó vagy a 8-as akadályoz minket, hogy elérjük csíkos golyónkat):

- **KARAMBOL KOMBINÁCIÓ:** Ha találunk a célgolyónk közelében egy lökhető mankó-golyót, akkor a fehérrel ARRA lökjük és a mankó-golyóról lepattanó fehér eléri és lyukba löki a célgolyónkat. Ezt csak akkor érdemes megpróbálni, ha a célgolyó a lyuk közelében van, és a mankó-golyó valóban közel van a célgolyóhoz.
- **Ha nincs közeli mankó-golyó, akkor újabb speciális lökésekhez folyamodhatunk (lásd a következő pontokat!).**

A kombinációkat gyakoroljuk rendszeresen: jó gyakorlat, ha 1 tálcát (15 golyót) úgy lökünk végig, hogy csak vonatot, karambol lökést, vagy vegyes kombinációt lökhetünk.

2. KANYAR-LÖKÉS és UGRATÁS



KANYAR-LÖKÉS „masszé” („massé shot”):

- Ha a dákó hátsó végét felemelve a fehér golyót a bal vagy a jobb felén lökjük meg, a fehér golyó kap egy olyan forgást, amelytől útja elkanyarodik.
- Ha a blokkoló golyót **JOBBRA** akarjuk elkerülni, célozzunk el mellette **JOBBRA** biztonságosan, kb. 1 golyónyival, és a dákó markolatát felemelve (kb. 40-45 fokkal) határozott mozdulattal lökjük meg a fehér bal felét (persze megállítva a dákót még a posztó előtt, nehogy az megsérüljön). A fehér elindul, elmegy az akadálygolyó mellett, majd **BALRA** visszakanyarodik, és eltalálja a célgolyónkat.

Minél feljebb emeljük a dákó végét, annál hamarabb, rövidebb úton kanyarodik vissza, és minél erősebben lökjük meg, annál szélesebb ívből, annál messzebbre „eresztődik ki” oldalra a fehér. Ezzel a lökéstípussal is érdemes rendszeresen 1-1 tálcát végigloknunk, hogy a különböző távolságoknál érezzük, hogyan kell meglöknünk a fehérrel.

UGRATÁS („jump shot”) - csak speciális UGRATÓ DÁKÓVAL!

- A masszénál kell hely a blokkoló golyó kikerülésére, ezenkívül nehezebben tudjuk kontrollálni, hogy pontosan hol találjuk el végül a célgolyót. Ha pontosabb találatot szeretnénk, vagy ha nincsen hely a blokkoló golyó kikerülésére, érdemes UGRATÁST alkalmazni, ahol **egyenes vonalban**, a „levegőből” tudjuk elérni az akadálygolyót.

Az összes rész megtalálható az Interneten: www.poolbilliard.hu/ Biliárd Tippek menüpont

- Itt szintén felemelt végű dákóval kell megcéloznunk a fehér golyót, viszont itt **középen** kell eltalálnunk határozott, de a posztó előtt megállított mozdulattal (lazán fogjuk a dákó végét, ne szorítsunk rá). A lefelé irányuló lökéstől a fehér golyó felugrik, átugorja az akadálygolyót, majd visszaesik az asztalra és eltalálja a célgolyót.

A hagyományos játszó dákóval az ugratást nem, vagy csak a dákóbőr sérülésével lehet végrehajtani. A biliárd szaküzletekben lehet kapni speciális „ugrató dákót”, amely rövidebb a játszó dákónál (könnyebb felemelt véggel lökni vele), és a dákóspicc elején bőr helyett műanyag van („bakelit” - a régi hanglemezek anyaga), az ugratást lehetőleg csak ezzel a dákóval végezzük.

Ha nagy a dákó szöge (40-50 fok), akkor a közelebbi akadálygolyót tudjuk vele átugratni, és hamarabb is esik le, ha pedig csak 20-30 fokra emeljük fel, akkor pedig a távolabbi akadálygolyót tudjuk átugratni vele, viszont később is esik le. Fontos: 1-2 golyónál közelebbi, vagy fél asztalnál távolabbi golyót nem tudunk biztonságosan átugratni.

- Az első leesés után a „kacsázó” kavicshoz hasonlóan még többször „pattan” a fehér golyó az asztalon, mindig feleakkora távolságra, mint előtte, és ha a CÉLGOLYÓT épp a LEVEGŐBEN éri el és közel a fal, a fehér kiugorhat az asztalról. Ezért fal melletti célgolyónál kockázatos az ugratás.

3. FALAS LÖKÉSEK („rail shots”)

A falas lökéseknek 2 fajtája van:

1. **FEHÉR->FAL->GOLYÓ**, „buzera” („kick shot”): a FEHÉR golyót először a falra lökjük, és az a falról visszaverődés után találja el a célgolyót.
2. **FEHÉR->GOLYÓ->FAL** („bank shot”): a fehér a CÉLGOLYÓT a falra löki, és az a falról visszaverődés után gurul a lyuk felé.

1. **Ha a FEHÉR és a CÉLGOLYÓ között van a blokkoló golyó**, és rizikós vagy lehetetlen KOMBINÁCIÓT, MASSZÉT vagy UGRATÁST lökni, akkor 1-2 FALRÓL „buzerával” még eltalálhatjuk célgolyónkat, sőt akár be is lökhetjük:

- **Az 1 FALAS „BUZERA”** útvonalát a fenti kép alapján mérhetjük ki: A FEHÉR golyó és a CÉLGOLYÓ közti út felezőpontját a dákónkkal kössük össze a célgolyó szemközti falra „vetített” képével (a képen ez a felső középső lyuktól balra van). Majd toljuk el dákónkat PÁRHUZAMOSAN a fehér golyóig, és itt megkapjuk a FELSŐ FALON a megcélozandó pontot.

- **A 2 FALAS „BUZERA”** esetén ugyanez a megoldás, csak most a felezőpontot a köztes LYUK középegyel kell összekötnünk, és ugyanúgy párhuzamosan eltolnunk a fehér golyóig, és meg is van a célpont a falon.

2. **Ha CÉLGOLYÓNKRA „rálátunk”, de nem tudjuk belöknünk kiszorított helyzete vagy egy lyuk-blokkoló golyó miatt**, és „KOMBI” lehetőség sincs:

Ekkor a második, **FEHÉR->GOLYÓ->FAL** típusú 1 FALAS megoldást alkalmazhatjuk. Ezt a balra lévő kép alapján mérhetjük ki dákónkkal és a biliárdasztal falain található „gyémántok” segítségével:

Ha egy lyuk mellett lévő 2. gyémánttól a szemközti 1. gyémántra lökünk, a golyó 1 FALRÓL beesik a lyukba (vagy a 4.-től a 2.-ra stb., mindig dupla anyai gyémánt legyen a távolság ALUL, mint FELÜL). Ezek az útvonalak „EGYENLŐ SZÁRÚ” HÁROMSZÖGEKET rajzolnak ki.

- **Ha a célgolyó rajta van egy ilyen háromszögön** (szaggatott vonalak), akkor a fehérrel a célgolyót a háromszög CSÚCSÁRA kell löknünk a FELSŐ FALON, és a golyó 1 FALRÓL lyukba esik.

- **Ha viszont nincs rajta, akkor is van megoldás:** Meghosszabbítjuk a háromszög szárát PLUSZ 1 ASZTAL szélességgel egy külső FIX PONTIG (ez kb. a szomszéd asztal szélén lesz). A célgolyót E PONT FELÉ kell löknünk, azaz dákónkkal a célgolyót és a külső fix pontot összekötve kapjuk meg a FELSŐ falon a megcélozandó pontot.

Gyakoroljuk rendszeresen a most megismert speciális lökéstípusokat különböző távolságokból, szögekből, csak így épülnek be a „rutin” memóriánkba. Ezek a lökések sok elvesztettnek hitt partit meg fognak nyerni nekünk.

A következő részben a Bontással és a sikeres Kezdőlökéssel foglalkozunk. Jó játékot!!

VIII. RÉSZ: A problémás golyók Bontása és a hatékony Kezdőlökés

Az előző részekben tanultak gyakorlásával eljuthatunk oda, hogy NYITOTT állásokban (ahol a golyók szabadon állnak) szinte mindig végig tudjuk pucolni az asztalt. Ebben a részben megnézzük, hogy ZÁRT állások esetén hogyan BONTSUK KI a „bezárt”, blokkolt golyókat. A sikeres KEZDŐLÖKÉS elsajátítása szintén növeli pucolásaink számát, mert elérhetjük, hogy a legtöbb kezdésünkből essen golyó és folytatható legyen a végiglökés.

BONTÁS

A bontás azt jelenti, hogy egy célgolyó lyukba lökésével (általában a lepattanó fehér golyóval) egy másik célgolyót kimozdítunk problémás helyzetéből, hogy az könnyen belökhető pozícióba kerüljön. A legfontosabb szabályok:

1. A PROBLÉMÁS GÖLYÖK MEGOLDÁSA A LEGELSŐ FELADAT LEGYEN!

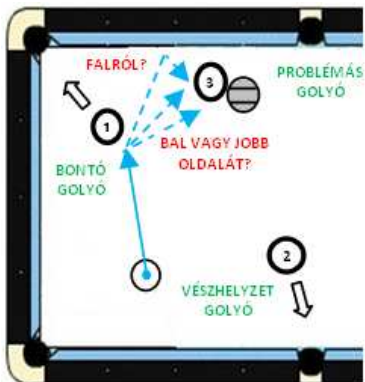
A Biliárd Tippek 3. részében (Végiglökési stratégia) láthattuk, hogy a legelső, „halaszthatatlan” feladatunk a kezdőlökés után a nehezen belökhető Problémás Golyók megoldása. Ha „nekiesünk” a szabadon álló golyóknak, későbbre „halasztva” a problémát és nem sikerül megoldani, akkor nem marad „B tervként” más golyó, és nem sikerül a végiglökés! Nézzük meg az asztal több oldaláról, hogy a Problémás Golyó lelökhető-e egy másik, távolabbi lyukba („6 lyuk van az asztalon!”), és ehhez a fehérret hová kell terehnünk. 2 eset van tehát:

- **HA lökhető valahová a Problémás Golyó:** NE próbáljuk megbontani, mert a bontással akaratlanul „betolhatunk” más golyókat problémás helyre, ezt NE kockáztassuk. Az egész parti során igyekezzünk a „térképet” változatlanul hagyni, az akadálygolyókat lehetőleg kerüljük ki, ne mozdítsuk el, mert sosem tudhatjuk, mikor toljuk be őket rossz helyre. Tehát a feladat: A LEHETŐ LEGKORÁBBI golyóról a Problémás Golyó mögé kell terelni a fehérret, és egy távolabbi lyukba lökni.
- **HA viszont sehova sem lökhető:** keressünk a KÖZELBEN egy Bontó Golyót, aminek belökésével a fehérrel a LEGEGYSZERÜBBEN kibontható, és ERRE a Bontó Golyóra kell terehnünk a fehérret RÖGTÖN A LEGKORÁBBI golyóról.

Ha a parti során „KÉZBŐL” jövünk, mindig a LEGPROBLÉMÁSABB golyókhöz tegyük a fehérret és azt lökjük vagy bontsuk le, ennél jobbat nem tudunk „állítani” rá. Ha ellenfelünk rontása után „pont jó” helyzetet kapunk egy Problémás Golyóra, oldjuk meg azonnal, ne várjunk vele.

2. HAGYJUNK MAGUNKNAK „VÉSZHELYZET” GÖLYÖT!

Mivel a bontás után sokszor NEM marad jó állás a KIBONTOTT Problémás Golyóra, ezért NE erre állítsunk, hanem keressünk egy szabadon álló „Vészhelyzet” Golyót, amire a bontás utáni pozícióból a fehérrel biztosan lökhetünk, és



ERRE állítsunk jó állást a fehérrel! A legjobb, ha egy lyuk közelében van, ill. könnyen belökhető, bármi is a bontás utáni situáció. A parti LEGELEJÉN ki kell választanunk, meg kell „címkéznünk” a Problémás Golyót (PG) + a hozzá tartozó Bontó Golyót (BG) ÉS Vészhelyzet Golyót (VG). Ők hárman „összetartoznak”, azaz NEM lökhetjük lyukba korán a BG-t és VG-t, mert ők a sakkfigurákhoz hasonlóan különleges funkciót, szerepet töltenek be.

3. ÁLLÍTSUNK MEGFELELŐ BONTÓSZÖGÉT!

A Bontó Golyóra a fehérnek a megfelelő (jobb vagy bal) OLDALRA kell érkeznie, hogy a lökésel a fehér a problémás golyócsoporthoz fel pattanjon le, és meg kell lenni a megfelelő BONTÓSZÖGNEK is. Ha túl kevés a szög, erősen kell lökni a golyót, ami csökkenti a pontosságot, ha pedig túl nagy a szög, akkor a vékonyozás miatt maradhat ki a golyó, illetve a rossz szög miatt a fehér teljesen el is kerülheti a golyócsoporthoz.

4. CSAK KEVESET MOZGASSUNK A GÖLYÖK HELYZETÉN!

Néhányan a Problémás Golyókat „belebikázással” próbálják szétbontani, ami lehet, hogy látványos, de nem hatékony. Ha túl erősen bontunk, kimaradhat a golyó, másrészt nem tudjuk kontrollálni a FEHÉR golyót és a KIBONTOTT golyókat, nem tudjuk, hová érkeznek. A fehér golyó LYUKBA eshet, a kibontott golyók pedig meglökve más golyókat „átrendezik” az asztalt és TÖBB problémát okoznak, mint ami volt.

A bontást ezért szinte mindig FINOMAN, lágyan kell végrehajtani, minél kevesebbet mozgatva a fehér és a kibontott golyó(ka)t, hogy könnyebb legyen megbecsülni, hogy a golyók hová érkeznek, így nem ér minket meglepetés. Itt is van kivétel: ha a lágy bontással a PG nem érkezne jó helyre, akkor erősebben lökjük, hogy pl. a falról visszajöjjön.

Az összes rész megtalálható az Interneten: www.poolbiliard.hu/ Biliárd Tippek menüpont

5. KONTROLLÁLJUK A FEHÉR GÖLYÓ ÉS A KIBONTOTT GÖLYÖK ÚTJÁT IS!

- **Válasszuk ki, hogy a golyócsoporthoz MELYIK golyót akarjuk eltalálni** a fehérrel (a blokkolt vagy a blokkoltat), hogy a nekünk megfelelő irányba mozduljanak a golyók. NE akarjuk mindkét golyót eltalálni, mert akkor a fehérrel együtt 3 golyó útját kell kontrollálnunk. Tehát csak 1 golyót találjunk el, így ha azok nem löknek meg további golyókat, akkor CSAK a fehér golyó + 1 golyó útját kell megterveznünk (ami lágy bontással rövidebb lesz!).
- **Nem mindegy, hogy HOL találjuk el a kiválasztott golyót:** a BAL vagy a JOBB oldalán, TELIBE vagy VÉKONYAN, a fal FELÉ vagy a falról BEFELÉ stb. Lásd az előző képen a lehetőségeket: FALRÓL bontva snooker állásban maradhatunk. Ha a golyó BAL oldalát találjuk el, a fehér golyó elszaladhat a bal oldali rövid falhoz. Ezért az optimális megoldás, ha a célgolyó JOBB oldalát célozzuk meg.

A fal melletti golyót nem érdemes telibe találni, mert visszakoccolhat („tus”), és a helyén marad, sok esetben érdemes FALRÓL eltalálni.

○ **Ha a kibontandó golyók a bontással zsúfolt területre érkeznek,** újabb blokkolásokat okozva, „takarítsuk le” előre a területről a golyókat, és csak utána tereljünk a Bontó Golyóra. Ha a kibontandó golyók üres területre érkeznek, akkor is figyeljünk a sebességre, nehogy a falról visszapattanva okozzanak újabb tömörülést közepén.

Ha KÉZBŐL vagyunk, és „letartóztatott”, bezárt Problémás Golyókat így sem tudjuk lyukba lökni, sőt Bontó Golyó sincs a közelben, ne legyünk türelmetlenek: Biztonsági lökésel egy távolabbi CÉLGÖLYÖT lökjünk rá a golyócsoporthoz, a fehérrel elbújva egy akadály mögé (le tudjuk bontani a Problémás Golyót egy MÁSIK golyóval is, nemcsak a fehérrel!)

Gyakorlás: A kép alapján tegyünk fel 2 egymásra és a falra ragadt golyót, a közelükben 1 Bontó Golyóval minden két lyuk közé (összesen 5 ilyen hármast lesz a 15 golyóból, tehát az egyik rövid fal kimarad). KÉZBŐL induljunk a fehér golyóval és bontsuk ki folyamatosan a problémás golyócsoporthoz, a megnyílt golyókról tereljünk megfelelő BONTÓSZÖGKET a következő bontó golyókra. A cél: végiglökni a 15 golyót, bármilyen sorrendben.



Ha egy bontásnál az előbbi 5 szabályt NEM tudjuk betartani (pl. nincs a közelben Bontó Golyó, nincs Vészhelyzet Golyó, nem tudjuk kontrollálni a golyók útját stb.), akkor NE hajtsuk végre a kockázatos bontást, hanem lökjünk BIZTONSÁGI LÖKÉST, azaz tegyük rossz pozícióba a fehér golyót, hogy az ellenfél nehezen, vagy ne tudja belökni egyik golyóját sem.

A SIKERES KEZDŐLÖKÉS

A sikeres KEZDŐLÖKÉS fő alapelvei a következők:

1. A LEGFONTOSABB SZABÁLY, hogy a lehető legjobban TELIBE kell találjunk a háromszög LEGELSŐ golyóját, így ha résmentesen tapadnak a golyók, nagyon jól szétjönnek egymás közeléből, és nagy eséllyel esik golyó. Mivel a fehér golyó az erő miatt „repül” a kezdőlökésnél, könnyen ki is ugorhat az asztalról, ha nem telibe találunk.
2. A lehető legjobban szét kell löknünk a golyókat, hogy egymástól külön állva könnyebben lyukba lökhetőek legyenek, ezért a kezdőlökésbe vigyük bele teljes vállunk és testünk lendületét, ne csak az alkarunk mozgjon, mint a többi lökésnél. „szúrjuk át” a fehér golyót, dákónkat vízszintesen tartva. Mozduljunk ELŐRE, szinte „álljunk fel” a végére.
3. A fehér golyót érdemes kicsivel a középpont alatt, STOP-osan meglökni, hogy lehetőleg KÖZÉPEN maradjon, azaz minden irányban „ráláthasson” minél több golyóra (minél könnyebben megindulhassunk). A fehér golyónak a LEGELŐNYÖSEBB helye szinte mindig a középső területen van, a legtöbb lökésnél érdemes azt oda visszaterelni.
4. Dákóspicünket NE engedjük leugrani kezünkől, lökjünk ZÁRT hiddal (vagy szorítsuk dákónkat a falhoz!).
5. A fehér golyót érdemes a homlokvonala tennünk, hogy a legközelebb legyen a golyókhöz. 8-AS kezdésnél az ideális pozíció a középső homlokpontra van, vagy attól balra/jobbra 1 „gyémántnyival”, 9-ESNÉL pedig a fal mellett, a homlokvonala szélén, de más-más asztalon más-más pont az ideális. Kísérletezzünk, és találjuk meg saját stílusunkat!

Minden edzésen gyakoroljuk a kezdőlökéseket is, ez pucolásaink növeléséhez elengedhetetlenül szükséges. Ezenkívül NE feledjük, hogy minden asztal más, más állapotban van a posztó és a fal, picit máshol áll a kezdő háromszög, ezért minden mérkőzésen az 1. frame-től kezdve figyeljük, hogy AZON az asztalon bejön-e kezdőlökésünk, és HA NEM, változtassunk:

- tegyük inkább a fehér golyót és próbáljunk meg máshonnan kezdeni,
- illetve figyeljük meg, ellenfelünknek honnan és milyen kezdéssel esik golyó és próbáljuk ki azt,

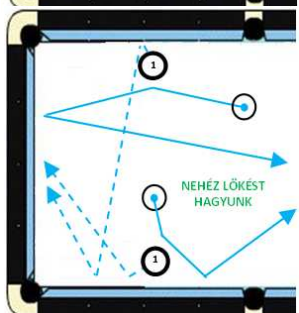
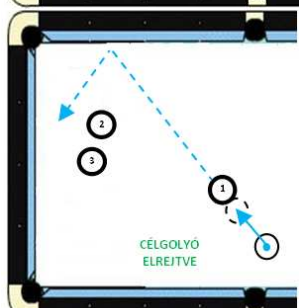
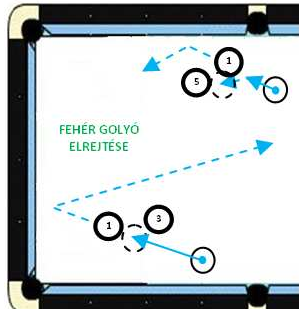
azaz ALKALMAZKODJUNK az asztalhoz. A feladatunk, hogy kb. a 3. kezdőlökésünkre rájövünk, hogy az adott asztalon mi működik, és onnantól kezdve lehetőleg minden kezdésünkre essen golyó és tudjuk folytatni a végiglökést. Minél magasabb szintűek a játékosok, annál inkább csak a kezdőlökések sikeressége, sikertelensége dönti el a partikat.

A 9. részben a Biztonsági lökések hasznos trükkjeit ismerhetjük meg. Jó játékot!!

Ha eljutunk egy olyan állásba, ahol nem tudjuk kockázat nélkül lyukba lökni egyik célgolyókat sem, akkor „Biztonsági” („Safety”) lökést kell alkalmaznunk, azaz olyan pozíciót kell hagynunk, hogy ellenfelünk ne tudja belökni célgolyóját, sőt ha lehet, ne is „lásson rá” a fehérrel. 1-2 jó Safety megmentheti akár vesztesre álló játszmáinkat is.

Ahogy a Biliárd Tippek 5. részében a pozíciós tereléseknél láthattuk, éles verseny-játszmban NEM érdemes bevállalnunk a nehéz, virtuóz lökéseket, hanem törekednünk kell a legegyszerűbb, legkönnyebb lökésekre („Gyakorolni csak edzésen!”). Ha eltereltük magunkat vagy ellenfelünk olyan állást hagyott, hogy nem tudjuk biztonságosan belökni a golyót + jól megterelni a fehéret a következő golyóra, akkor mondjunk le a „látványos”, de bizonytalan lökésről, mert ha elrontjuk, az ellenfél azzal „büntethet”, hogy végiglöki a partit.

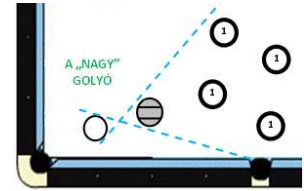
Lökjünk ehelyett inkább egy olyan lökést („Biztonsági”), ahol nehéz lökést hagyunk az ellenfélnek, vagy „eldugjuk” a fehér golyót, vagy az ellenfél által lökhető célgolyót egy akadály mögé.



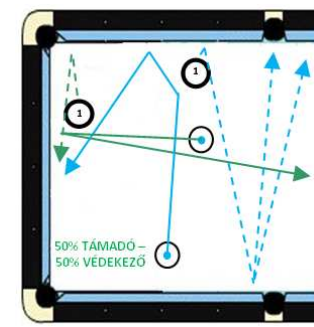
Itt is lehetőleg CSAK a fehér vagy a célgolyó mozogjon, és a lehető LEGNAGYOBB TÁVOLSÁG maradjon a fehér és célgolyó között. Ne erőltessünk minden áron a „snooker” állást, mert ha pontos lökés/tempó kell hozzá és nem sikerül, ellenfelünknek lökhető pozíciót hagyhatunk. Hagyjunk inkább egyszerű lökessel nehéz állást!



- **9-esben vagy 8-asban biztonságizzunk többet?** Biztonsági lökéseket a 9-es játékbán gyakrabban lökünk, mert mindenkinek mindig csak 1 lökhető célgolyója van. Főleg a parti elején érdemes a hosszú, nehéz lökéseket helyett biztonságít választanunk, kézből vagy egy lökhető állásból sokkal könnyebb megindulni. A 8-as játékbán ellenfelünknek több lökhető célgolyója van fenn az asztalon, azonban a fehér golyót ilyenkor is jól el tudjuk rejteni pl. saját célgolyónk vagy a fekete 8-as mögé, illetve a rövid falak közepére ragasztva is „jó helyen” van a fehér. Amikor ellenfelünknek már csak 1 csíkos/tele golyója van, akkor ugyanolyan hatékonyan tudunk safety-zni ellene, mintha 9-es játékbán lennénk.
- **Keressünk 2-3 golyós akadály „falakat”, vagy bújunk el egy „NAGY” golyó mögé!** Akadály falként a legjobbak az asztalon a közeli 2-3 golyós csoportok. Ha nincs ilyen, keressünk olyan, **FAL KÖZELÉBEN LÉVŐ „NAGY” golyót**, amely a fal közelsége miatt **EGYEDÜL** is óriási területet fed le a fehér golyó előtt (lásd a jobb oldali képen).
- **Minél közelebb állunk meg egy akadálygolyóhoz, annál nagyobb területet fedünk le!** A legjobb, ha a fehér golyót **RÁTAPASZTJUK az akadálygolyóra**, **arra az oldalára**, amelynél 1-falról sem lehet rálátni a célgolyóra! Nézzük meg „hátról” is az állást, hogy ne maradjon „ablak”, azaz ne hagyjunk rést a golyók között, amelyen a fehér golyó „kilát” és eltalálhatja a célgolyót.
- **Figyeljünk a lökés tempójára!** A lökést gondolatban játsszuk le előre, és saccoljuk meg a fehér és a célgolyók megérkezési helyét! Rájöhetünk pl., hogy a tervezett sebességgel a célgolyó **a falról visszajön és kibújik** az akadálygolyó mögül, tehát lassabban, fékezve kell löknünk. Arra is figyeljünk, hogy az eltalándó célgolyó lehetőleg **az asztal közepén álljon meg**, mert ha egy fal közelében marad, ellenfelünknek 1 vagy 2 falról könnyebb eltalálni (vagy közvetlenül, vagy a közeli falról).



- **A jó „biztonsági” mindig megold egy problémát!** Asztalhoz kerülve a szabad golyók lelökése helyett rögtön ki kell szabadítanunk a Problémás Golyóinkat (PG), CSAK NYITOTT állást kezdjünk pucolni! Azonban a mögé terelés vagy bontás kockázatos lehet, **sokszor a legegyszerűbb BIZTONSÁGI LÖKÉSSSEL kiszabadítani a PG-t**, különösen KÉZBŐL: A jobb oldali állásban STOP-pal rálökjük a célgolyót a PG-kre, míg a fehér az akadálygolyó mögött marad, a célgolyóra az ellenfél nem lát rá. Ha nem tudunk biztonsággal sem bontani, akkor pedig „gyártunk” Bontó Golyót: lökjünk egy golyót a PG közelébe és maradjunk a fehérrel biztonságban, később így könnyen lebonthatjuk a PG-t!
- **Ha mégis bevállaljuk a nehéz lökést, tegyünk bele biztonsági „szlepet”!** Ha nem tudunk hatékony biztonságot lökni és mégis be kell vállalnunk a nehéz lökést, lökjünk olyan tempóval, hogy **ha esetleg nem esik be** a célgolyónk, **a fehér golyó** egy akadálygolyó mögött, vagy **más biztonságos helyen álljon meg**, így ellenfelünknek nem lesz könnyű lökése (azaz lökjünk 50% támadó - 50% védekező lökést, lásd a példákat a bal oldali képen).
- **Lyuk előtti golyók:** 8-as játékbán ha van lyuk előtti „könnyű” (főleg az ellenfél golyóját blokkoló) golyónk, a parti végén lökjünk csak le, ez lesz az „életbiztosításunk”, mert ha eltereltük magunkat, lesz egy biztos könnyű lökésünk. Ha ez a golyó blokkolja ellenfelünk golyóját, még fontosabb, hogy csak a végén távolítsuk el az asztalról.



Ha nekünk hagytak „snooker” állást: Ha nem látunk rá célgolyónkra, használjuk a 7. részben megismert 1-2 falas technikákat célgolyónk eltalálására (rendszeresen gyakoroljuk, hogy működjön). A masszé vagy ugratás csak lyuk-közeli célgolyónál javasolt és csak sok gyakorlás után (ezeknél nem tudjuk jól kontrollálni a fehér útját).

Végző esetben lökjünk „szándékos hibát!” Ha sem több falról, sem ugratással/masszéval nincs esélyünk eltalálni a célgolyót, „szándékos” hibával a fehér golyóval „vonatozzunk” rá egy golyót ellenfelünk egyik célgolyójára (fal melletti golyónál elég, ha a golyó és a lyuk közé gurítjuk a blokkoló golyót), tehát **okozunk Problémás Golyót**, amit ellenfelünknek meg kell majd oldania. Így megakadályozhatjuk, hogy végiglökje a partit! Az is előfordulhat, hogy ha „snooker” állásból 1-2 falról eltaláljuk célgolyóinkat, **azzal csak kibontanánk** ellenfelünk jelenleg problémás golyóját. Ilyenkor **csak** érintsük meg a fehér golyót, és „szenvedjen csak” kézből jövő ellenfelünk a Problémás Golyó kibontásával.

A 10. részben az egyik legjobban fejlesztő játéknemet, a 14/1-et ismerhetjük meg. Jó gyakorlást!!

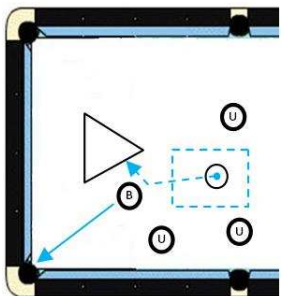
BILIÁRD TIPPEK Sorozat

X. RÉSZ: Lökj minél nagyobb „break”-et! – Az izgalmas 14/1-es játék

A versenyeken a 8-as, 9-es, 10-es játéknemek mellett szintén népszerű a 14/1-es játék („végtelen játék”, straight pool). Itt a golyókat folyamatosan lökhetjük minél nagyobb sorozat, azaz „break” elérésére (a snookerhez hasonlóan). A játék a legtöbb biliárd készséget egyszerre fejleszti, ezért érdemes edzéseinken is gyakorolnunk.

A 14/1-ES JÁTÉK FŐBB SZABÁLYAI

- **BÁRMELYIK GOLYÓT BÁRHOVÁ:** A 8-as játékhoz hasonlóan mind a 15 golyó „játsszik”, viszont a fehérrel BÁRMELYIK golyót (csíkos, tele, fekete 8-as) lökhetjük BÁRMELYIK lyukba. Elsőre „könnyűnek” tűnhet, de mivel közel vannak egymáshoz a golyók, nehéz közöttük „átlavírozni”, folyamatosan bontogatnunk is kell, plusz betolhatunk golyókat egymás elé stb. A golyót itt is (ha nem egyértelmű) BE KELL MONDANI, pl. „3-as bal középre!”, a véletlenül beesés nem számít.
- **PONTTÉRTÉKEK:** Minden szabályosan (hiba nélkül) belökött golyó 1 pontot ér (ha ekkor más golyó is lyukba esik, mindegyikért megkapjuk az 1 pontot). A belökött golyók pontértékét, a „break”-et folyamatosan számolni kell. A játékot az nyeri, aki az előírt pontszámot, pl. 50, 75, 100, vagy 150 pontot eléri.



Rontás esetén felírjuk az elért „break”-et és az összpontszámot (pl. 5, 24 = „5-ös break, az összpontszám ezzel 24”). Érdekes tollat-papírt magunkkal vinni, bár bizonyos asztalokon van eredményjelző, ahol beállíthatjuk a számokat. A VÉLETLENÜL, vagy HIBÁVAL lyukba vagy asztalon kívülre esett golyókat ebben a játékban VISSZA KELL TENNI az asztalra, a tőpontra (ha foglalt, akkor közvetlenül fölé - ahova elfér - a felső rövid fal irányában), hogy ne vesszen el a pontértékük.

- **MÍÉRT „14/1”?** Miatán 14 golyót „letakarítottunk” az asztalról, az UTOLSÓ, 15. GOLYÓT és a FEHÉR GOLYÓT ott kell hagynunk az asztalon, ahol megálltak, és (óvatosan, nehogy elmozdítsuk őket) újra felállítjuk a háromszögállást, „rack”-et (ahonnan az 1. golyó hiányozni fog). Ebből az állásból a fehér golyóval AZ UTOLSÓ GOLYÓRÓL MEGBONTJUK, szétlökjük a „rack”-et. Ha sikerül belökni a 15. golyót,

folytathatjuk a játékot. A könnyvélsben a „14/1” azt jelenti: „14-es break, majd az új rack felállítás után 1-es break”.

- **BONTÓ GOLYÓRA ÁLLÍTÁS:** A 14., „Utolsó előtti Golyó” (UG) belökésekor igyekezzünk olyan szögben megállni a 15., „Bontó Golyóra” (BG), hogy jó BONTÓSZÖGET kapjunk a rack bontásához. A legegyszerűbb, ha a 14. golyóra (UG) sima egyenes GURÍTÁSUNK vagy STOP lökésünk marad. Lásd a bal oldali képen a BG és UG ideális helyzetét, és a „bontási zónát”: ez a BG és az asztal középpontja közti TÉGLALAP (a racktól távolabbi BG-nél a téglalap is kijebb kerül). A legjobb bontószög kb. 40-50 fok (túl nagyánál a lökés elrontható, túl kicsinél erős lökés kell, ami pontatlanabb).

Ha a fehér vagy a 15., Bontó Golyó akadályozza a háromszög felrakását, annak területén belül áll meg, át kell helyezni őket az asztal más pontjaira, ennek részletes szabályait lásd a pool hivatalos játékszabályainál az interneten (poolbiliar.hu/download/2011/a_pool_szabalyai_20110308.pdf)!

- **KEZDÉS:** A golyók háromszög alakban, sorrendjük itt tetszőleges lehet. A játékos, aki megnyeri a tempólökést, itt általában azt választja, hogy az ELLENFÉL KEZDJEN, mert itt kezdeni „hátrány”. Ugyanis nem érdemes szétlökni a rack-et, mert ha nem esik golyó, az ellenfélnek „terített” asztal marad. Így a 14/1-ben a kezdőlökés a snooker játékhoz hasonlóan egy „biztonsági” lökés, ahol a rack széléről leszdedünk pár golyót, és a fehéret visszatereljük az alsó rövid falra.

A képen látszik az IDEÁLIS kezdés: a fehér a homlokvonalon 1 „gyémántra” áll a faltól, és a rack szélső golyóját eltalálva, 4 fállal visszajön az alsó falra, tapadóra. Jobb felső forgató segít végigvezetni a fehéret a falakon. Gyakoroljuk, hogy csak a 2 szélső golyó jöjjön ki a rack-ből és kerüljön is vissza a falra!

A kezdőlökésnél a szabálynak meg kell akadályozni, hogy csak „megnyaljuk” a rack-et vagy „ráragasszunk”. Ezért CSAK akkor SZABÁLYOS a kezdőlökés, ha egy célgolyó érintése után minimum 2 számozott golyó PLUSZ a fehér golyó is falat ér. Ha nem, ez a KEZDÉSI HIBA MÍNUSZ 2 pontot ér és az ellenfél folytathatja a játékot az adott állásból VAGY új kezdést kérhet a kezdőjátékostól. A játékosok összpontszáma bármikor, akár a parti elején is átmehet mínuszba, tehát lehet pl. ilyen állás: - 2 - 0.

- **HIBÁK:** Itt is ugyanazok a HIBÁK, mint a 8-as/9-es játékban (lásd a Biliárd Tippek 1. részét!). Büntetésük MÍNUSZ 1 pont, és az ellenfélnek GOLYÓ A KÉZBEN pozíció, azonban mindig a HOMLOKVONAL MÖGÜL, hiszen ha bárhonnán lehetne lökni, az itt méltánytalanul nagy előny lenne. A hibával beesett/kiugrott célgolyókat vissza kell tenni a tőpontra.

- **BIZTONSÁGI LÖKÉSEK:** Ha nem tudunk biztonságosan golyót belökni, „biztonsági” lökessel tudunk időelőnyt szerezni, az ellenfelet védekezésre kényszeríteni, míg végül nem hagy egy lökhető állást. A biztonsági lökések trükkjeit lásd a Biliárd Tippek 9. részében! Jó biztonsági, ha a fehér golyót elrejtjük a rack másik oldalára a kibontott szabad golyók elől. Ha nem megy, a rack-et „megnyalva” gurítsuk a fehéret a rack fölötti rövid falra, vagy a távoli rövid falra (ragadva). A biztonságik során lyukba esett golyókért nem jár pont, és azokat VISSZA KELL HELYEZNI a tőpontra.

Előfordulhat, hogy SZÁNDÉKOS HIBÁT kell alkalmaznunk (pl. a rackre ragasztunk, és a másik oldalon nem ér egyik golyó sem falat). Sokszor megéri bevállalni a mínusz 1 pontot, ha az ellenfelet lehetetlen helyzetbe hozzuk, de arra vigyázzunk, hogy ő is válaszolhat szándékos hibával, és 3 egymás utáni hibánknál a harmadik mínusz 1 pont mellé mínusz 15 pont jár (hogy ne lehessen korlátlanul szándékos hibát lökni).

A VÉGIGLÖKÉSI STRATÉGIA

Ha nem megfelelő sorrendben lökjük be a golyókat, a végére megakadhatunk a „break”-kel, ezért nem szabad „ész nélkül” lyukba lökdösnünk a szabad golyókat. „CÍMKÉZZÜK MEG” ITT IS A GOLYÓKATI! Ebben a játékban megtanulhatjuk, hogyan legyünk igazi „stratégák”, mert minden golyónak saját funkciója, feladata lesz, mint a sakkbábnak: **IG** = Induló Golyó, **PG** = Problémás Golyó, **BG** = Bontó Golyó, **VG** = Vészhelyzet Golyó, **ÖG** = Összekötő Golyó, **UG** = Utolsó előtti Golyó.

1. RÉSZ (első 4-5 golyó) – A fő feladatok:

A „biztonsági” kezdőlökés után biztonsági lökések „csatájá” kezdődik, amíg az egyik játékosnak lökhető állása nem marad.

- **BONTOGASD MEG A RACK-ET!** – Ha lökhető golyód van, belökésével próbáld megbontani a „zsúfolt” rack-et, vagy állíts a rack melletti/alatti valamelyik golyóra bontószöveget, és arról bonts ki pár golyót. Legyen a bontáshoz egy lyuk közeli Vészhelyzet Golyó (VG), ha pedig nincs, a fehér golyóval „menekülj” az asztal közepe felé, onnan több golyóra rálátsz. Kerüld el a beragadást, ne a rack közepébe „robbanj” bele, hanem az egyik szélét „csípd le”. Kerüld el a lyukba esést is.

- **TISZTÍTSD MEG A SAROKLYUKAKAT ÉS A FELSŐ FALAT!** – Lökd be a saroklyukak előtt álló golyókat, hogy ne blokkolják a többi golyó belökését, és a rack fölötti rövid falról is „tisztítsd” le a golyókat, tovább bontogatva hátulról a rack-et, az asztal közepe felé kitologatva a golyókat, és arrafelé menekülve a fehérrel is.

- **EGYSZERŰSÍTSD AZ ASZTALT, OLDD MEG A PROBLÉMÁKATI!** – Lökd be a bontogatásokkal rossz helyre tolt, blokkoló vagy csak közeli golyókat, törekedj arra, hogy csak elkülönülten álló, szabad golyó maradjon. Ha blokkolt Problémás Golyót (PG) látsz, állíts bontószöveget és bontsd le őket. A bontások trükkjeit lásd a Biliárd Tippek 8. részében!

Figyeljük folyamatosan a rack-et, hátha vannak kombinációban (pl. vonat) sarok- v. középlyuk felé álló golyók egymás mellett, ugyanis ezeket is folytathatjuk a játékot, ha rákényszerülünk, nem kell feltétlenül szabadon álló golyókra löknünk!

2. RÉSZ (középső 4-5 golyó) – A fő feladatok:

- **VÁLASZD KI ÉS „TEHERMENTESÍTSD” A BONTÓ ÉS AZ UTOLSÓ ELŐTTI GOLYÓT!** – Itt már nyitottabb az állás, ideje kinevezni a háromszög helye mellett/alatt a Bontó Golyót (BG), amit a legvégére kell hagyni. Ezt aztán véd meg, mint a „hímes tojást”: nem szabad belökni v. arrébb mozdítani, és meg kell tisztítani a környezetét! Jelölj ki a közelében 1-2 Utolsó előtti Golyót (UG), AMIKRÖL a legegyszerűbben (stop/guri) tudsz a BG-re terelni. Ezek általában a középső lyukaknál lesznek. Az UG-eket is véd meg! Ha egy BG-jelölt a rack vonalánál áll, „próbáld” oda a háromszöveget, hogy lásd, KÍVÜL vagy BELÜL áll (ha a rack felrakását akadályozza, át kell majd helyezni!). Ha nincs jó BG, próbáld meg jó helyre „tolni” egy golyót, azaz BG-t „gyártani”. Ha nem sikerül, a végén majd egy távoli BG-ről kell próbálnod bontani.
- **LÖKD LE A TÁVOLI TÉRFÉL GOLYÓIT!** – Ideje hátramenni és letisztítani a távoli térfelet. Összekötő Golyókkal (ÖG) tudunk átmenni, és onnan visszajönni. SOSE mozduljon a fehér fél asztalnál többet: könnyebb így „pórázon” tartani.
- **TOVÁBBRA IS EGYSZERŰSÍTS, ÉS OLDJ MEG MINDEN MARADÉK PROBLÉMÁTI!** – Blokkoló, falakon álló golyók stb.

3. RÉSZ (utolsó 5 golyó) – A fő feladatok:

- **GOLYÓSORREND MEGTERVEZÉSE UG-BG-RE** – Amikor már csak 5, remélhetőleg szabadon álló golyó maradt, álljunk meg, és tervezzük meg az utat az utolsó 2 golyóra. Egyre kisebb területekre kell terelnünk, úgy, hogy az UG-re és a BG-re is már csak stop v. guri maradjon, minimális fehér golyó mozgással. Járjunk körbe, mérjünk a dádkónkkal, ne siessünk.
- **ÚJ RACK ÉS BONTÁS** – Végül fennhagyjuk a fehéret és a BG-t, feltesszük a maradék 14 golyót, és ha jó lett a bontószög, finoman bonthatunk a BG-ről. Ne akarjunk bomba-bontást, mert kihagyhatjuk a BG-t. Ha nem marad állás, jöhet a biztonsági. Ha a BG-re nem lett bontószög, akkor csak lökjük be és biztonságizzunk a rack-re, vagy mögé a falra.

GYAKORLATI: BREAK-ÉPÍTÉS → Bontási helyzetből (14 golyó a rackben, 1 golyó a rack mellett Bontó Golyóként) indulj, bontsd meg a racket, és a LEGEGYSZERŰBB LÖKÉSEKEL (guri, stop) próbáld végiglökni a 14 golyót a fenti stratégia alapján, a végén Bontó Golyóra állítva és folytatva. Írd fel a break-jeidet, és számold ki az átlagos (stabilan teljesített) és legnagyobb (rekord) break-edet!

GYAKORLAT2: BG-RE ÁLLÍTÁS → Ha túl akarsz lépni a 15-ös break-en, akkor be kell gyakorolnod, hogy BÁRHOL álló UG-ről hogyan tudsz jó bontószöveget terelni a BG-re, hogy tudd folytatni a break-eket. 2 golyó felrakásával tudod ezt gyakorolni, egyet a háromszög helye mellé/álá teszel BG-nek, a másikat pedig UG-ként különböző helyekre az asztalon, közeli és távoli térféle, fal mellé, középre stb.

A 11. részben megismerkedünk a leghasznosabb fejlesztő edzésgyakorlatokkal. Jó játékot!