BILIÁRD TIPPEK Sorozat
II. RÉSZ: A Pool biliárd játék alapelemei: Lökéstechnika és Terelés

A PONTOS LÖKÉS KIVITELEZÉSE -> 5 LÉPÉS:

1. KRÉTÁZÁS-TERVEZÉS

- **A dákó bőre CSAK akkor nem fog csúszni a golyókon, 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 dákóbőrt (lecsúszik), és jóval hamarabb ki is dobhatjuk, mert nem egyenletesen kopik le.

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

2. BEÁLLÁS

- **NE „félig állva" álljunk a lökéshez, hanem a dákóra ráhajolva, egyenesen** (nem kifordulva),
- **stabil lábakkal** (min. vállszélességű terpeszben, jobbkezesként bal térddel a lökés irányában), **nem „rogyasztva" a lábunkat** (ki se tudjanak „lökni" a pozícióból). Ehhez **1 vagy 2 lépésben lépjünk ELŐRE az asztal FELÉ** (hátrafelé vagy helyben lehajolva instabilabb lesz a beállás)!
- **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

- **A dákót mindig tartsuk a lehető legvízszintesebben** (falra ragadt fehér golyónál is, ha jól krétázunk, nem fog lecsúszni a bőr!), a felemelt végű dákóval a fehér golyónak adunk egy nem kívánt forgást, útja pontatlanabb lesz.
- **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.
- **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 kézben fogjuk a végét, nem stabil. Ha zavaró golyó fölött kell letenni ujjainkat (ez a „kínai snooker"), akkor is tárjuk 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 hídddal 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 tenyérnyire legyen a golyótól. „Hosszú spiccel" pontatlan a lökés. Hosszabbítónál, ha lehet, még kisebb, kb. 1 golyó távot tartsunk.

4. CÉLZÁS-LÖKÉS

- **A fehér golyó meglökése előtt min. 3-4-szer mozgassuk a dákót előre-hátra** („vizírozzunk"), 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 vizír!).**
- **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.
- **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

- **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.
- **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 nyerget használni, amiből nem csúszik ki a dákó.
- **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.

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, „lazaságait", 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.

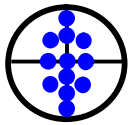
TERELÉS

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

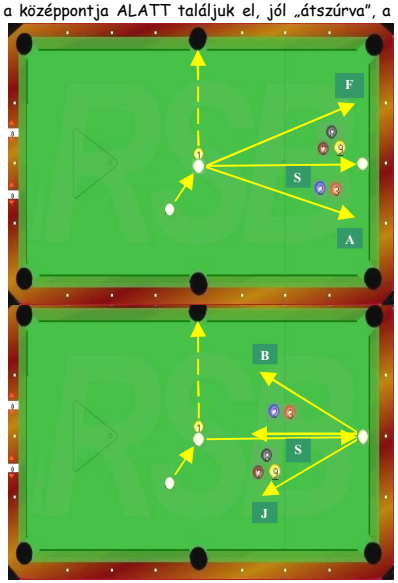
1. **a fehér golyó sikeresen BELÖKI az 1. célgolyót, majd**
2. **áttterelődik egy JÓ POZÍCIÓBA a következő, 2. célgolyó könnyű belökéséhez ÚGY, hogy**
3. **a fehéret könnyű lesz onnan TOVÁBB terelni az azt követő, 3. golyóra is!**

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 fehéret „TERELNI" tudjuk, azaz arra a területre menjen, ahova mi szeretnénk, az alábbiakat használhatjuk:



- **A „TEMPÓ", azaz a lökés sebessége:** ha LASSABBAN, rövidebb vizírrel lökjük meg a fehéret, 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**).
- **Gurítás, „guri" („roll"):** Ha a fehér golyót pontosan KÖZÉPEN találjuk el, a koccanás után egy **kicsit továbbgurul**, majd megáll, a Tempótól függ, hogy milyen távolságot tesz meg (lásd az előző pontot!).
- **STOP lökés („stop shot"):** Ha a fehéret KICSIVEL a középpontja ALATT találjuk el, „átszúrva", **a koccanás helyén megáll**, így meg lehet „fékezni". Messzebbről csak erősebben + lejjebb célozva tudjuk „megállítani" a fehéret.
- **FELSŐ forgató, továbbgurítás, „síber" („follow", „high english"):** Ha a fehér golyót a középpontja FÖLÖTT találjuk el, a koccanás 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.
- **ALSÓ forgató, visszahúzás („draw", „low english"):** Ha a fehér golyót JÓVAL a középpontja ALATT találjuk el, jól „átszúrva", a koccanás 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 tartsuk.
- **BAL/JOBB forgató, „fals" („left/right english"):** Ha a fehéret a középponttól BALRA/JOBBRA találjuk el, a kocc után ugyanúgy gurul tovább, viszont **A FALRÓL visszaverődve útja BALRA ill. JOBBRA fog eltérni** a „tükröződés" 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 dákóbőrnyi 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 odaképzelünk 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.

- **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.
- **F** - FELSŐ forgató esetén **feljebb**, **A** - ALSÓ esetén **lejjebb** fog falat érni,
- **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 megérdeklődhetitek biliárdtermetekben, ill. megtaláljátok itt is: www.amatorbiliard.hu/oktatas/oktatas.html

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

Összeállította: Jobbágy Szabolcs – KDE-Gold-Kanizsa
Lektorálta: Kojsza Zoltán – 9-szeres snooker magyar bajnok, pool 14/1 magyar bajnok, biliárdoktató