BILIÁRD TIPPEK Sorozat

III. RÉSZ: Hogyan lökjük végig a 8-as játékot? – Egy kis stratégia

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 golyócsoportot (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 figyelnünk**:

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 golyócsoportot 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** lökéssel (sima GURÍTÁS, kis felső forgatós TOVÁBBGURÍTÁS, közeli STOP) lehet a fehérrel a 8-asra egy könnyű állást terelni. De NE törekedjünk tökéletes állásra egy nehéz, „bravúr" lökéssel, 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 golyócsoportot is, és nekünk már csak a problémásabb golyócsoport marad.

A 8-AS PARTI VÉGIGLÖKÉSI TERVE – 5 LÉPÉS

Ha kiválasztottuk a könnyebb golyócsoportot (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 golyónkhoz** 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 „lökdösni"** (hagyjuk változatlanul a „térképet"), mert SOSEM tudhatjuk, mikor toljuk be őket rossz helyre. A Problémás Golyókat se bontsuk ki „belebikázással", ha lökhetők valahová, mert átrendezzük 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.

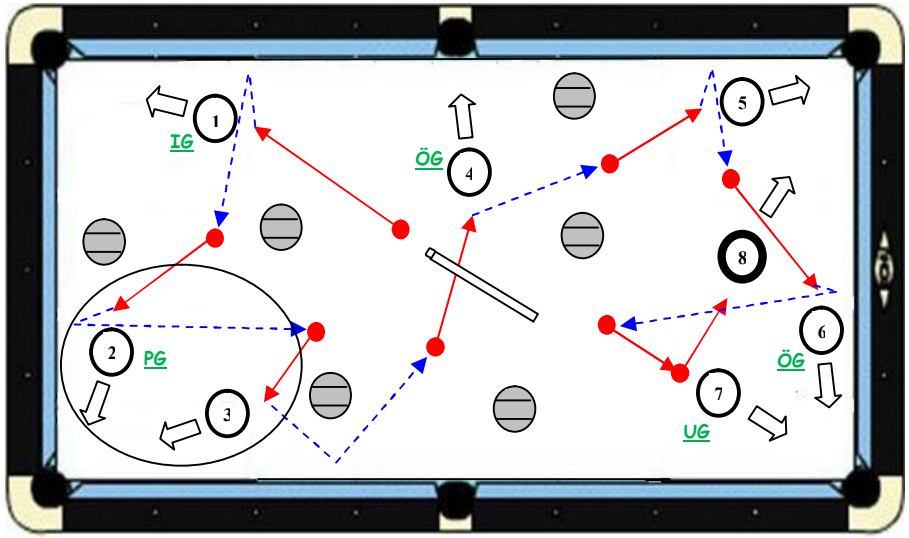
A BONTÁST is meg kell terveznünk, hogy ne érjen meglepetés! Válasszunk, hogy a **saját** Problémás Golyónkat bontjuk ki, vagy az **ellenfél** blokkoló golyóját. Csak FINOMAN, kicsit mozgassuk ki a kibontandó golyót a helyéből, nehogy „ráragasszuk" más golyóinkra. A FEHÉR golyó és a KIBONTOTT golyó útját 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!

2. **A TÁVOLI TÉRFÉL**: A probléma/problémák megoldása után érdemes a fekete 8-astól **legtávolabbi**, azaz **a másik térfélen** lévő golyókhoz terelnünk a fehéret, és azokat a golyókat „eltakarítani", hogy ne kelljen később visszajönni a messzire „elkószált" 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", „megcímkéztük" 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**, amelyről a LEGEGYSZERŰBBEN tudunk az Utolsó előtti Golyóra terelni úgy, hogy arról **egy EGYSZERŰ lökéssel** 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 sakktáblán**, 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 terven, és ha már nem tudjuk egyszerű lökésekkel végiglökni, NE „bravúrozzunk", hanem tervezzük újra az „útvonalat" újabb ÖG-kkel, 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, tegyünk 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!!

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