BILIÁRD TIPPEK Sorozat
IV. RÉSZ: A Pontos Terelés leghasznosabb taktikái 1.

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

Nézzük meg, hogy az 1., Induló Golyót mely lökéssel lökjük be, hogy a VÉGIGLÖKÉSI TERV szerinti 2. golyóhoz jó területre érkezzünk, GURÍTÁSSAL, STOP-pal, FELSŐ vagy ALSÓ forgatóval? A fehér golyó falról eltérítéséhez kell BAL/JOBB 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 érkezzen 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** végiglökésével gyakorolhatjuk ezeket, ill. speciális **fejlesztő edzésgyakorlatokkal**, melyeket későbbi részeinkben ismerhettek meg. Mint a Lökéstechnikánál, itt is **CSAK 1 elemre** figyeljünk egyszerre (mindenre nem tudunk) pl. 1 óráig, majd egy újabb elemre .
- Itt is nagyon fontos **profi biliárdoktató** segítségét kérni a fejlődéshez, aki folyamatosan javítgatja lökéstechnikánkat és tereléseinket, elmondja, mit csinálunk rosszul, **mit hogyan és „miért úgy” kell csinálni**.

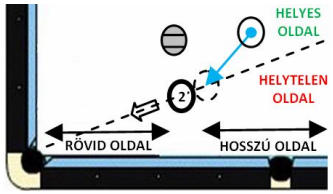
1. MINDIG MINIMUM 3 GOLYÓRA ELŐRE TERVEZZÜNK!

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 „belökdösése” 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 fehéret!** Legtöbbször a célgolyótól TÁVOLABBI lyuk felé tereljünk (ahol hosszabb a fal), hogy a golyót a **közelebbi lyukba** lökhessük. Itt sokkal nagyobb a terület, ahonnan lökni tudunk. EGY KIVÉTEL: Ha a 2. golyó után a 3. golyó a MÁSIK TÉRFÉLEN van, és egyszerűbben ráterelhetünk a 2. golyó RÖVID oldaláról, akkor az 1. golyóról ODA tereljük a fehéret és a távolabbi lyukba (vagy középre) lökjük a célgolyót. Látni fogjuk, hogy **a pontok alól vannak KIVÉTELEK** más-más pontok miatt, nekünk kell dönteni az adott helyzet alapján.

b. **Tereljünk a célgolyó HELYES oldalára!** NEM mindegy, hogy a célgolyók BAL, vagy a JOBB oldalára állunk a fehérrel! Nézzük meg, hogy a VÉGIGLÖKÉSI TERV szerint merre kell **továbbterelnünk a fehéret a 2.-ról 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 KÖNNYEBBIK oldalt**.



3. VÁLASSZUK A HELYES TERELŐSZÖGET!

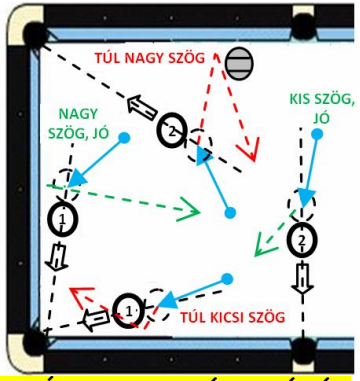
Hiába tereltünk a HOSSZÚ és a HELYES oldalra, még mindig érhet meglepetés. Nem biztos, hogy tovább tudunk terelni a következő golyóra (ha az pl. a másik térfélen vagy a szemközti falnál van, és túl kicsi szöget hagytunk az áttereléshez). A LEGTÖBB lökésnél a majdnem egyenes, „cső” állás NEM működik,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

a. **A FALHOZ közeli golyókról** általában egyszerűbb továbbterelni, mert a közeli fallal a visszaverődési irányt és a sebességet is könnyebben tudjuk kontrollálni. **Hagyjunk ezekre 20-40 fokos szöget**, nagyobbat, mint a középen álló golyókra, mivel a „cső”-közeli állásnál „izzasztó” a falról visszaterelni a fehéret középre vagy a másik oldalra, mert ilyenkor erősebben, „CSATTANVA” kell meglöknünk a golyót, hogy visszajöjjön, veszítve a lökéspontosságból.

- Ha 2 golyó is van a falnál egymás MELLETT, általában **először a falhoz KÖZELEBBIT érdemes beleknünk**, 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 golyót legtöbbször NEM tudjuk rögtön a blokkoló golyónk UTÁN belökni, ha a falról messzire eljön a fehér -> egy TÁVOLABBI másik golyó belökése után **VISSZA KELL MENNI 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!).

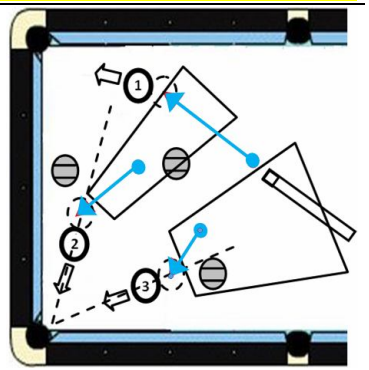
b. **A KÖZÉPEN álló golyók** szabadabban, több irányból lökhetők, viszont a róluk lepattanó fehér útját nehezebben tudjuk kontrollálni, tehát nehezebb róluk a terelés. Legtöbbször igyekeznünk kell egy **egyeneshez közeli, 5-10 fokos szöget** (kb. „telibe” találatot) állítani rájuk, hogy ne szaladjon el róluk a fehér. Ha ennél nagyobb szöget állítunk, el kell küldeni” a fehéret 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 golyónk „vonatban áll”, kerüljük a rizikót, inkább **a lyukhoz KÖZELEBBI blokkolót lökjük be korán**, majd később jöjjünk vissza a másikért.
- A középen álló golyókat a legjobb **a KERESZT-módszerrel** eltávolítani, azaz átlósan, KERESZTBEN „GURÍ”-val/STOP-pal tologatni a fehéret, „1-et balra, 1-et jobbra”. Kerüljük a visszahúzást, főleg ha **hosszú a lökés vagy nagy a szög**, inkább GURÍTSUNK tovább és hadd jöjjön a falakról vissza a fehér. Sok gyakorlással a legtöbb partit szinte VÉGIG „tili-toli”-val tudjuk végiglökni.



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

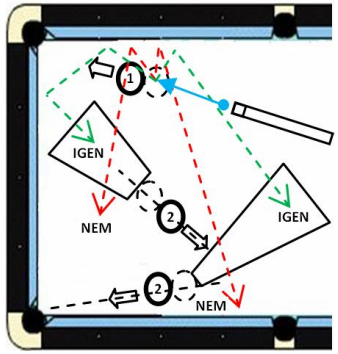
Az IDEÁLIS ZÓNA az a terület, amelyből a fehérrel még **biztonságosan** belökhető a 2. golyó, továbbterelve a 3. golyóra. A képen látható a zóna, ami azért ilyen, mert 2 dolog határozza meg, a TÁVOLSÁG és a SZÖG:



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 messzebbről 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 lökhessünk. Magasabb szintre fejlődve a nagyobb szögű lökéseket is biztonságosan tudjuk lökni, de ez szintén kockázatosabb, ha csökken a koncentrációnk. **Aszerint válasszunk TERELŐSZÖGET, hogy hová kell terelnünk.**
NEM kell túl nagy szög, próbáljuk ki az alábbit: Egy HOSSZÚ fal melletti golyóról közepes tempónál kb. **5 foknál már kijön a saját térfél közepére** 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 TERELŐSZÖGEK között**. Ha a BAL és JOBB oldal is HELYES a tereléshez, a zóna SZÉLESEBB (bár itt is érdemes a könnyebb oldalt megcélozni), a közeli golyók viszont, ahogy a képen is látszik, SZŰKÍTIK 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 érkezzen az IDEÁLIS ZÓNÁBA**, hogy ne szaladjon át gyorsan rajta, hanem hosszan 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 távolabb a célgolyótól), hogy minél többet legyünk az Ideális Zónában. A képen jól látszik, hogy ha a szűk részén keresztezzük 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 fehéret gurulni a TERMÉSZETES útján**, NE akarjuk nehéz lökésekkel megfékezni, nem megvalósítható útvonalra kényszeríteni.
Gyakorlás: Próbáljuk ki különböző szögekkel, hol áll meg a fehér lassú, közepes, és gyorsabb 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 érkeznünk, párhuzamosan.

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

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