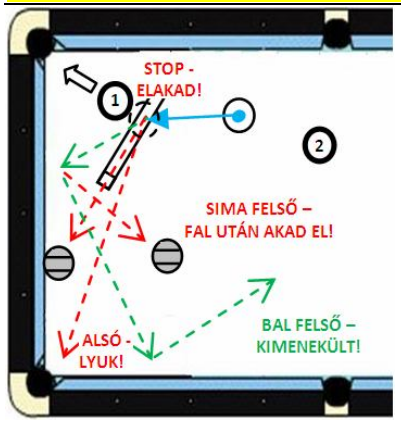
BILIÁRD TIPPEK Sorozat
V. RÉSZ: A Pontos Terelés leghasznosabb taktikái 2.

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!

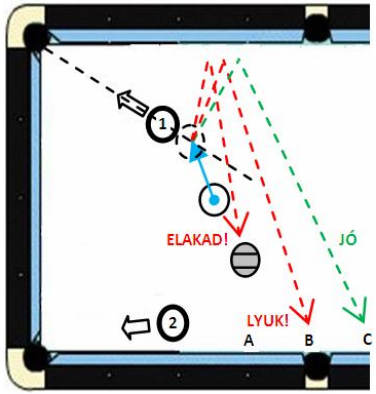


a. **Tervezzük meg a fehér útvonalát DÁKÓNKKAL!** Hogy ne érjenek meglepetések (pl. ELAKADÓ fehér golyó, rossz helyre „betolt" célgolyó, a fehér golyó LYUKBA ESÉSE), használjuk DÁKÓNKAT az útvonal kimérésére: **A CÉLGOLYÓT ÉS A LYUKAT összekötő vonal fölé tesszük dákónkat**, majd a fehér golyó koccanási helyénél (a „Fantom" golyó közepe), **FORDÍTSUK 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/JOBB 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 tereléseknél viszont használjuk a dákós mérést. Figyeljünk arra, hogy ne rontsa el saját játékritmusunkat (pl. ne lassítson le minket).

b. **Az útvonal tervezésére a legjobb módszer a FALI ÉRINTÉSI PONTOK használata!** A falakon a GYÉMÁNTOK segítségével jegyezzünk 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 szöget 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. **SZŰKÍTSÜK LE az asztalt FÉL gyémánttal!** Mivel a FALRA RAGADÓ fehér golyónál nehéz a kéz-letétel, lecsúszhat 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 lökhessük a fehér bármely pontját.

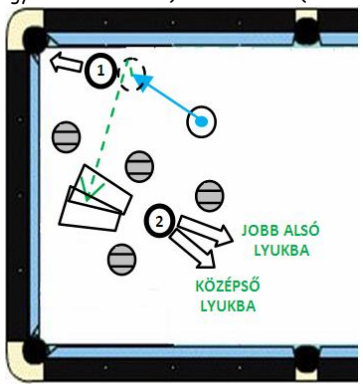
b. **Óvjuk a fehéret nemcsak a faltól, hanem a többi GOLYÓTÓL is!** Ha a fehér golyó érkezési területén egy másik golyó van, figyeljünk arra, nehogy ráragadjon a fehér, mögé bújjon vagy elé „csorogjon" és „kínai snooker"-ként a másik golyó akadályozza a kéz-letételt: használjunk tehát egy kicsivel kisebb/nagyobb tempót ilyenkor.

c. **Nézzük meg az állást az asztal TÖBB OLDALÁRÓL is, hogy lássuk az apró részleteket!** „CSŐ" lesz vagy NEM „CSŐ", KICSI 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, megéri!**

A következő lökés irányából érdemes ránéznünk az asztalra (a legegyszerűbb állásoknál nem kell), sőt nehéz állásoknál BEÁLLVA, ráhajolva a lökésre vizírozzunk is, **próbáljuk le a lökést**. Itt rájöhetünk, 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 **távoli felének jobb oldalán** NAGYOBB szöget 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" TERVÜNK!

a. **Maradjunk középen, hogy TÖBB lökhető golyónk legyen!** Amikor csak tehetjük, tereljük vissza a fehéret az asztal közepe felé úgy, hogy **minimum 2** biztonságosan lökhető golyónk legyen, így ha a terv szerinti golyóra nem lett jó az állítás, legyen egy „B" tervünk. Ahogy a sakktáblán vagy a fallabda pályán is a **középső területet** elfoglalva vagyunk a leghatékonyabbak, 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 LEGKÖZELEBBI golyónkról** 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 egyikébe lökhető lesz a golyó. Ha csak 1 lyukkal kalkulálunk, akkor könnyen túlszaladhatunk a pici 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 tervezünk, 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 „kimazsolázására"/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 hosszabbítót 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 biztosíthassuk, 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 elveszíthetünk kulcsfontosságú játszmákat, 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!!

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