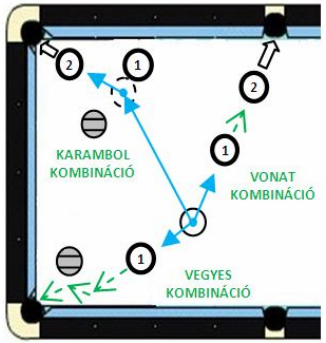
BILIÁRD TIPPEK Sorozat
VII. RÉSZ: Kombináció, ugratás, 1-fal… – A Speciális lökések

A 7. részben ismerkedjünk meg azokkal a lökésekkel, amelyek „kihúzhatnak" 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!):

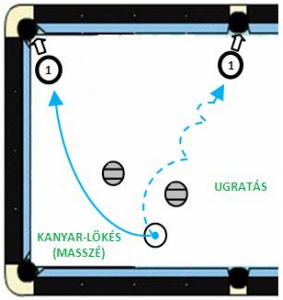
- **VONAT KOMBINÁCIÓ: Ha a blokkoló golyót is lyukba lökhetjük és folytathatjuk a lökést** (tehát pl. 8-as játékban mindkét golyó saját „csíkos"), akkor VONAT LÖKÉSSEL az 1. golyót rálökjük a 2.-ra, ami lyukba esik.
  - A vonatot csak lyukhoz közeli golyókkal, ill. egymáshoz közeli golyókkal érdemes 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 csíkossal 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 csíkossal 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 fehéret 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 ívben**, annál messzebbre „eresztődik ki" oldalra a fehér. Ezzel a lökéstípussal is érdemes rendszeresen 1-1 tálcát végiglökni, hogy a különböző távolságoknál érezzük, hogyan kell meglökni a fehéret.

UGRATÁS („jump shot") – csak speciális UGRATÓ DÁKÓVAL!:

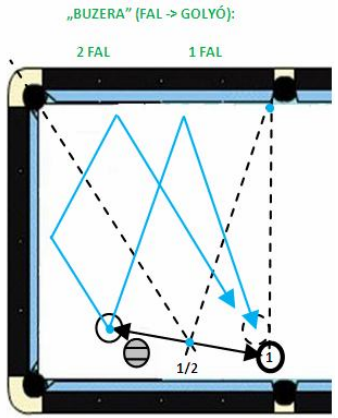
- **A masszénál kell hely a blokkoló golyó kikerülésére**, ezenkívül nehezebben tudjuk kontrollálni, hogy pontosan hol találjuk el végül a célgolyót. **Ha pontosabb találatot szeretnénk, vagy ha nincsen hely a blokkoló golyó kikerülésére**, érdemes UGRATÁST alkalmazni, ahol **egyenes vonalban, a „levegőből"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

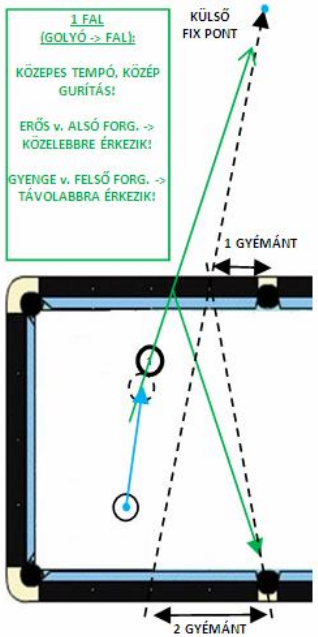


A falas lökéseknek 2 fajtája van:

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 közepével kell összekötnünk**, és ugyanúgy párhuzamosan eltolnunk a fehér golyóig, és meg is van a célpont a falon.



2. **Ha CÉLGOLYÓNKRA „rálátunk", de nem tudjuk belökni 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 annyi 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!!

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