

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ

Ο μηχανισμός είναι το σύνολο των κτυπημάτων που πρέπει να μας επιτρέπει να εκτελέσουμε όλες τις «φάσεις» του σύγχρονου παιχνιδιού.
Υπάρχουν στο μπιλιάρδο, έξη διαφορετικά κτυπήματα.

1ο Κτύπημα κανονικού γυριστού (30-40 cm).

2ο Κτύπημα γυριστών της «γραμμής».

3ο Κτύπημα όταν οι μπίλιες είναι «ματάκια».

4ο Κτύπημα πλασσαρισμάτων.

5ο Κτύπημα του κουλέ.

6ο Κτύπημα με σπόντες.

Μερικά από τα κτυπήματα αυτά είναι πολύ διαφορετικά το ένα από το άλλο, ώστε να μπορεί π.χ κάποιος να έχει καλό κτύπημα γυριστών και κακό για τους κουλέδες, ή αντίστροφα, κλπ.

Συνεπώς, όταν λέμε ότι ένας παίκτης «έχει καλό μηχανισμό», εννοούμε ότι κατέχει και τα έξη αυτά κτυπήματα, που θα εξετάσουμε χωριστά.

Κατ'αρχάς, δεν θέλουμε κατά το κτύπημα ο καρπός να είναι ελεύθερος, ούτε να τραβάμε τη στέκα μας πίσω, όταν κτυπάμε. Δηλαδή, αρνούμαστε το κοντό και γρήγορο κτυπημα. Να γιατί:

Βύθισμα

Το κτύπημα αυτό της στέκας, το κοντό και το γρήγορο, εξαιρέτο για ορισμένα κτυπήματα του καλλιτεχνικού μπιλιάρδου (φανταιζί), έχει αναγκαστικά μια έλλειψη διεισδύσεως, βυθίσματος μέσα στην μπίλια μας. Αυτό όμως το βύθισμα, που πρέπει να ποικίλλει, όπως θα δούμε, ανάλογα με την δύναμη που θα δώσουμε στις μπίλιες, είναι μία αναγκαία ιδιότητα του μηχανισμού του παιχνιδιού με σερί.

Το βύθισμα, είναι όλη η στερεότητα, ή σταθερότητα, εις τρόπον ώστε η ανεπάρκεια του, δηλαδή το κοντό και γρήγορο κτύπημα, έχει σαν πρώτο αποτέλεσμα τον κίνδυνο της φαλτσοστέκας.

Μέτρο

Για να καταλάβουμε ακόμα καλύτερα γιατί αποκλείουμε το κοντό και γρήγορο κτύπημα, θα εξετάσουμε τις επιπτώσεις του πάνω στο μέτρο.

Τι είναι μέτρο: Είναι η ακριβής, προσδιορισμένη δύναμη που πρέπει να δώσουμε στις μπίλιες, ιδίως στην μπίλια 2, ώστε να μπορεί (αν μπορεί), να επανέλθει με 1,2,3 ή 4 σπόντες πράγμα απόλυτα μυϊκό, άρα και ασταθές, ακανόνιστο. Μερικοί πιστεύουν ότι το μέτρο είναι κάτι το έμφυτο. Ή το έχεις, ή δεν το έχεις. Όμως, η αλήθεια είναι ότι αυτοί που δεν έχουν σχεδόν καθόλου μέτρο, αγνοούν το κτύπημα, το οποίο τους είναι ευνοϊκό, ώστε να έχουν μέτρο.

Ποιό όμως είναι αυτό το κτύπημα;

Ας σκεφτούμε τα παιδιά που παίζουν προσπαθώντας να ρίξουν ένα νόμισμα όσο το δυνατόν πιο κοντά στη γραμμή. Ποιά θα είναι η κίνησή τους; Μια κίνηση του καρπού; Ασφαλώς όχι. Μήπως ένα κοντό και γρήγορο κούνημα του χεριού, με τράβηγμα προς τα πίσω; Όχι.

Το κτύπημα αυτό είναι μία κίνηση του χεριού που «ακολουθεί», μία επιμηκυνόμενη κίνηση φυσική. Έστω όμως ότι το νόμισμα δεν έφτασε κοντά στη γραμμή. Πώς θα διορθώσουμε; Απλούστατα, εισδύοντας, ακολουθώντας λίγο περισσότερο.

Το ίδιο και στο μπιλιάρδο: Το μέτρο, δηλαδή οι διαφορετικές δυνάμεις που δίνουμε στις μπίλιες, επιτυγχάνονται με εισδύσεις, με βυθίσματα ανάλογα της δυνάμεως και όχι με κοντά και γρήγορα κτυπήματα, που δεν μπορούμε να τα ελέγξουμε.

Αποκλείουμε λοιπόν το κοντό κτύπημα το οποίο:

α) Δημιουργεί κίνδυνο φαλτσοστέκας.

β) Είναι δυσμενές προς το μέτρο.

γ) Είναι αντίθετο στο αμορτί.

ΑΜΟΡΤΙ

Τι είναι όμως το αμορτί; Αν προσπαθήσουμε να το μεταφρασουμε στα Ελληνικά,θα λεγαμε ότι είναι ένα κτύπημα που “φρεναρει” την μπίλια 1 και της επιτρέπει να μένει πολύ κοντα στην 3, σε τρόπο ώστε και η 1 και η 3 να σχηματίζουν ένα “φράγμα”, πάνω στο οποίο η 2 πρέπει να έρθει να καταλήξει ή με άλλα λόγια η 1 και η 3 να σχηματίζουν μία ζώνη συγκεντρώσεως, στην οποία πρέπει να επανέλθει η 2.

Υπάρχουν 2 είδη αμορτί:

α) Το προσεγγιστικό αμορτί, δηλαδή το να μένουμε σχετικά κοντα στην μπίλια 3

β) Το τέλειο αμορτί που βρίσκει την πλήρη του εφαρμογή στα γυριστά της γραμμής (κάδρο).

Το αμορτί επίσης εξαρτάται από το είδος του κτύπηματος. Το κοντό και γρήγορο κτύπημα δεν ευνοεί το αμορτί.

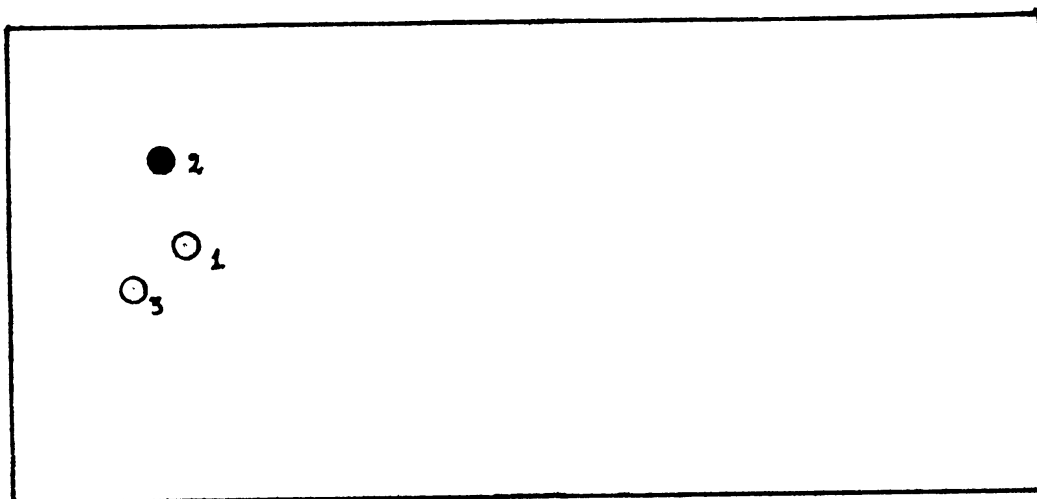
Το αμορτί χρειάζεται κτύπημα «ψόφιο», δηλαδή όχι ζωηρό, όχι ενεργητικό. Χρειάζεται κτύπημα με βύθισμα, με διείσδυση και με μία ορισμένη απαλότητα. Όσο πιο πολύ αμορτί πρέπει να κάνουμε, τόσο πιο απαλό πρέπει να είναι το κτύπημα, τόσο πιο «ψόφιο». Όμως, πρέπει να έχουμε υπ’όψη μας κάτι άλλο βασικό:

Τα αμορτί απαιτούν πάντα να κτυπάμε την μπίλια 2 με τέτοιο πάχος, ώστε να πλησιάζει το γεμάτο.

Αυτό συμβαινει επειδη κτυπωντας την μπίλια 2 γεματα, το μεγαλυτερο μερος της ορμης της μπιλιας 1 μεταδιδεται στην μπίλια 2, η οποια αποκτα ταχυτητα ώστε να διατρεξει καποια καθορισμενη διαδρομη και να ερθει κοντα στις μπιλιες 1 και 3. Αντιθετα η 1, χανει το μεγαλυτερο μερος της ορμης της ώστε να “πεσει” επανω στην μπίλια 3 με μικρη ταχυτητα και να μην την μετακινησει πολύ από την θεση της.

1ο κτύπημα: ΚΑΝΟΝΙΚΑ ΓΥΡΙΣΤΑ

Ερχόμαστε τώρα στο 1ο κτύπημα, τα κανονικά γυρίσματα (30 μέχρι 40 εκατοστά). Το σχήμα 1 δείχνει ένα κανονικό γυριστό, όπου η μπίλια 2 επαναφέρεται με τρεις σπόντες, όπως μπορούμε να δούμε.



ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

Η θέση του σώματος παίζει πρωταρχικό ρόλο στο μπιλιάρδο. Η στέκα είναι είδος τιμονιού, με το οποίο κατευθύνουμε τις μπίλιες. Όπως λοιπόν ένας οδηγός συνετός οδηγεί καθισμένος απέναντι στο τιμόνι του, έτσι κι εμείς πρέπει να είμαστε «φάτσα» στη στέκα μας, και καλά στηριγμένοι πάνω στα πόδια μας, τα οποία πρέπει να είναι λυγισμένα εξ'ίσου. Ένα άλλο σημείο που θέλει προσοχή είναι η αποστασή μας από τις μπίλιες, η οποία δεν πρέπει να είναι ούτε πολύ μεγάλη ούτε πολύ μικρή.

ΔΕΞΙ ΠΟΔΙ

Τα περισσότερα σφάλματα στην στάση του σώματος προέρχονται από την θέση του δεξιού ποδιού. Το δεξί πόδι για τους δεξιόχειρες είναι που υποβαστάζει το σώμα, πράγμα που σημαίνει ότι αν το δεξί μας πόδι μετατοπιστεί προς τα δεξιά, θα παρασύρει μαζί του και το κεφάλι προς τα δεξιά και συνεπώς θα παρασύρει και τα μάτια, ώστε να πέσουν πάνω στο κάθετο επίπεδο που περνάει από τη στέκα και τα πόδια. Υπάρχει λοιπόν σχέση μεταξύ ποδιού και ματιών, ώστε να μπορούμε χωρίς φόβο να πούμε:

«Πές μου που είναι το δεξί σου πόδι, να σου πω που είναι τα μάτια σου»!

Ανακεφαλαιώνοντας, έχουμε να πούμε την εξής αρχή:

Το κάθετο επίπεδο που περνά από τη στέκα, πρέπει να περνά συγχρόνως από το μέσον περίπου του δεξιού ποδιού και από το μέσο του προσώπου.

Τώρα θα δούμε πως κατασκευάζουμε τη θέση του σώματος για τα κανονικά γυριστά, που θα μας χρησιμεύσει σαν θέση-βάση:

Πρώτα-πρώτα πρέπει να «πάρουμε απόσταση» από τις μπίλιες επειδή κινδυνεύουμε να τοποθετηθούμε πολύ κοντά ή πολύ μακριά στις μπίλιες.

Γι'αυτό πρέπει να έχουμε ένα σημείο στο οποίο να στηριζόμαστε. Αυτό, είναι το αριστερό μας χέρι, και βάζουμε την αριστερή μας παλάμη απλωμένη πάνω στην τσόχα, ώστε το μεγάλο μας δάκτυλο να είναι κοντά στην 1.

Κατόπιν βάζουμε το δεξί μας πόδι στο επίπεδο της στέκας και λυγίζουμε τα δύο πόδια μας. Το αριστερό μας πόδι, για λόγους ισοροπίας, πρέπει να βρίσκεται προς τα αριστερά από το κάθετο αυτό επίπεδο.

Περνάμε τη στέκα στο αριστερό μας χέρι και δεν κουνιόμαστε πιά. Η θέση μας έχει κατασκευαστεί.

Ένα άλλο σημείο που θέλει προσοχή, είναι το ότι δεν παίρνουμε αμέσως θέση να παίξουμε, αλλά παρατηρούμε πρώτα το πάχος της μπίλιας 2 που θα σημαδέψουμε, προχωρούμε χωρίς να το εγκαταλείψουμε από τα μάτια μας και παίρνουμε θέση.

Παίζοντας το γυριστό του οχήματος 1, μπορεί να συμβούν τα εξής λάθη:

- α) Η 2 να μείνει στο δρόμο.
- β) Η 1 να μην φθάσει στην 3

Να πως θα διορθώσουμε αυτά τα λάθη:

- α) Αν η 2 μείνει στο δρόμο, αυτό σημαίνει ότι της δώσαμε λίγη δύναμη, δηλαδή το κτύπημα ήταν πολύ κοντό και γρήγορο. Άρα πρέπει να διεισδύσουμε περισσότερο. (Το πως θα το δούμε σε λίγο).

β) Αν η 1 δεν φθάσει στην 3, ενώ το κτύπημα ήταν αρκετά διεισδυτικό (άλλονζέ), σημαίνει ότι πρέπει να κτυπήσουμε πιο χαμηλά, χαμηλώνοντας ακόμα περισσότερο το αριστερό μας χέρι.

ΛΙΜΑΖ

Το λιμάζ είναι η κίνηση του χεριού από το νεκρό σημείο και πίσω αρκετές φορές πριν δώσουμε το τελικό κτύπημα.

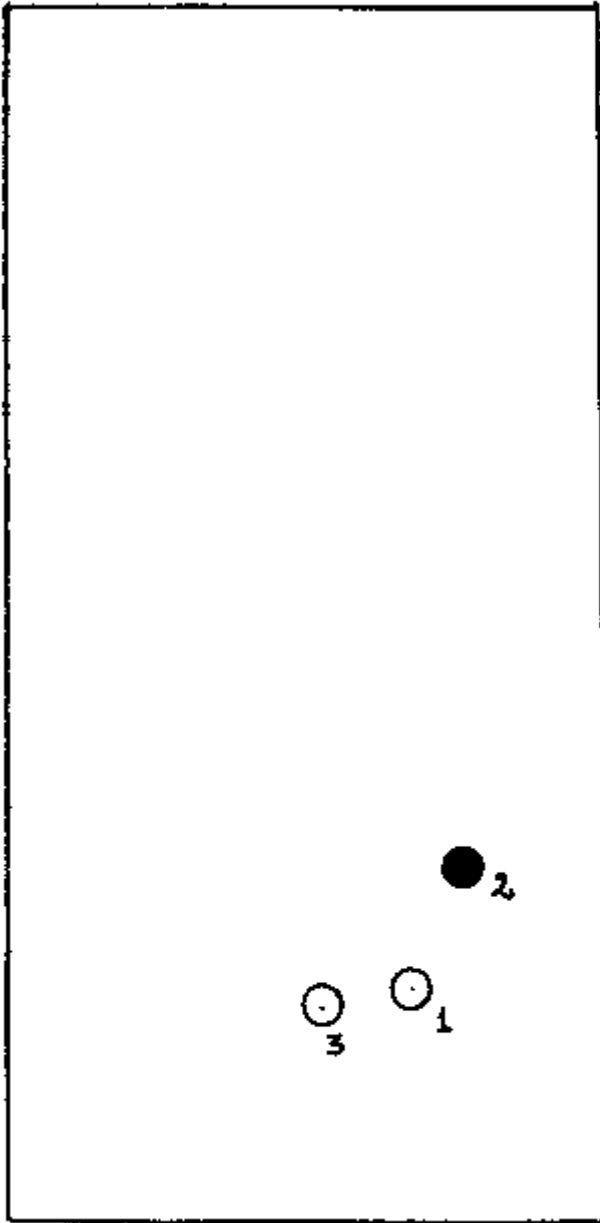
Το λιμάζ έχει ως σκοπό να βοηθήσει το χέρι μας να δώσει το τελικό κτύπημα και να μας κάνει να νιώθουμε ότι μπορούμε πιο εύκολα να ελέγξουμε και να καθοδηγήσουμε το χέρι μας. Νεκρό σημείο είναι το σημείο στο οποίο το χέρι μας σχηματίζει, με τη στέκα ορθή γωνία.

Το λιμάζ δεν πρέπει να είναι διακοπτόμενο, δηλαδή δεν πρέπει να «λιμάρουμε» μια φορά και να σταματάμε κ.ο.κ, αλλά να μην μεσολαβεί νεκρός χρόνος μεταξύ δύο διαδοχικών κινήσεων του χεριού. Πόσες φορές πρέπει να κάνουμε λιμάζ; Μερικοί παίκτες κάνουν 1-2 φορές, άλλοι περισσότερες. Υπάρχουν πρωταθλητές που λιμάρουν 30-40 φορές, πριν να κτυπήσουν, αλλά το φαινόμενο ευτυχώς είναι σπάνιο.

Επίσης το λιμάζ δεν πρέπει ποτέ να είναι κοντό και γρήγορο, αφού δεν πρόκειται να δώσουμε να δώσουμε ένα κοντό και γρήγορο κτύπημα, αλλά πρέπει να είναι μακρύ σχετικώς, ελεύθερο και εύκολο να ελεγχθεί.

ΠΑΝΤΑ ΤΟ ΔΕΞΙ ΠΟΔΙ

Τώρα προσοχή: Ας υποθέσουμε ότι το γυριστό του σχήματος 1 (κανονικό γυριστό) που είδαμε πριν, μεταφέρεται τώρα στο μήκος του μπιλιάρδου (σχήμα 2).



Σχῆμα 2.

Τα δύο γυριστά είναι ακριβώς ίδια, μόνο που στη δεύτερη περίπτωση η μπίλια 2 έχει να διατρέξει μια πιο μεγάλη διαδρομή. Πώς θεωρητικώς θα παίξουμε το δεύτερο αυτό γυριστό;

Απάντηση: Αφού τα δύο γυριστά είναι ίδια, θα κτυπήσουμε το ίδιο χαμηλά όπως και πριν, αλλά επειδή η 2 πρέπει να πάρει περισσότερη δύναμη σύμφωνα με τα όσα είπαμε για το μέτρο, πρέπει να διεισδύσουμε περισσότερο δηλαδή να δώσουμε κτύπημα πιο άλλονζέ.

Ερώτηση: Και πως θα κάνουμε περισσότερο άλλονζέ;

Απάντηση: Τραβώντας πιο πίσω το δεξί μας πόδι. Διότι το δεξί, όπως ξέρουμε, παρασύρει μαζί του τον δεξιό ώμο και συγχρόνως το δεξιό μπράτσο, πάνω στη λαβή της στέκας. Άρα τραβώντας πιο πίσω το πόδι μας, πιάνουμε τη στέκα μας πιο πίσω, άρα ξεκινάμε από πιο μακριά. Και ξεκινώντας από πιο μακριά, είμαστε σε ευνοϊκότερη θέση για να διεισδύσουμε περισσότερο. Άρα το δεξί μας πόδι πρέπει να παίρνει, πριν να παίξουμε διαφορετικές θέσεις, ώστε να μπορούμε να επιτύχουμε διαφορετικές διεισδύσεις (περισσότερο ή λιγότερο άλλονζέ) και κατά συνέπεια να δώσουμε στις μπίλιες περισσότερη η λιγότερη δύναμη (μέτρο).

Αυτό βέβαια, ισχύει στην περίπτωση κατά την οποία υπάρχει ανάμεσα σε δύο συνεχή κτυπήματα, μια αισθητή, αξιοσημείωτη διαφορά δυνάμεως που πρέπει να δώσουμε στις μπίλιες. Αν π.χ. μετά το γυριστό του σχ. 2 βρεθούμε σε μια θέση όπου οι μπίλιες να είναι κοντά, το πόδι μας θα προχωρήσει αρκετά προς τις μπίλιες, δηλαδή:

**Μπίλιες κοντά -δεξί πόδι κοντά.
Μπίλιες μακριά -δεξί πόδι μακριά.**

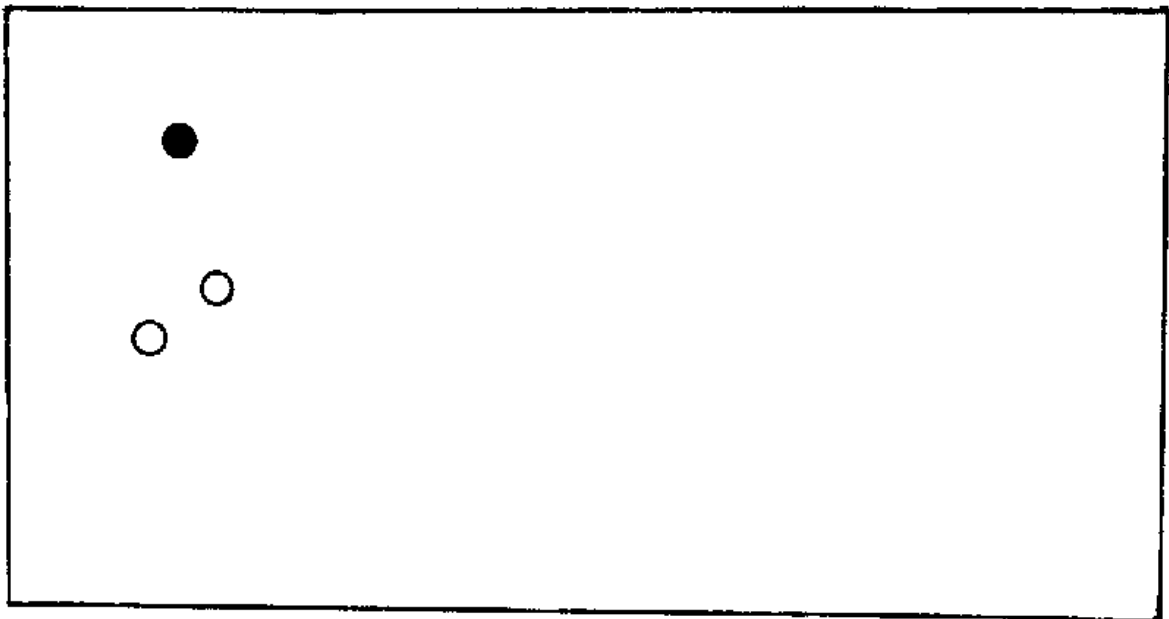
Αν τώρα έχουμε αρκετά κτυπήματα της αυτής αποστάσεως συνέχεια, το δεξί πόδι θα πάρει την κανονική του θέση και θα μείνει εκεί ακίνητο.

Αντίθετα, το δεξί μας χέρι θα συνεχίσει, μόνο του τον ρόλο του ρυθμιστή της διεισδυσης (άλλονζέ). Θα αλλάζει σχεδόν συνεχώς θέσεις να επιτυγχάνει διάφορες αποχρώσεις βυθίσματος, το οποίο είναι αναγκαίο στην μοντέρνα τεχνική του μπιλιάρδου.

«ΕΛΑΦΡΥΜΑ» ΤΟΥ ΚΤΥΠΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΣΤΕΚΑΣ

Βρισκόμαστε τώρα σε ένα σύνθετο πρόβλημα . Είναι η θέση του κανονικού γυριστού του σχ. 1 με την εξής τροποποίηση: Η μπίλια 2 βρίσκεται περίπου 10 εκατοστά πιο μακριά από την 1. Τότε το κτύπημα γίνεται πιά δύσκολο, διότι πρέπει: (σχήμα 3).

- α) Να κτυπήσουμε λιγότερο δυνατά.
- β) Να «γυρίσουμε» πίσω σε μεγαλύτερη απόσταση.



Σ χήμα 3.

Ας εξετάσουμε αυτά τα δύο στοιχεία:

- α) Το να κτυπήσουμε λιγότερο δυνατά., σημαίνει ότι πρέπει να βυθίσουμε λιγότερο τη στέκα μας, προχωρώντας προς τα εμπρός το δεξί μας πόδι.
- β) Για να γυρίσουμε πιο πολύ, πρέπει αφ'ενός μόν να κτυπήσουμε πιο χαμηλά, αφ'ετέρου δέ να ξεσφίξουμε το δεξιά μας χέρι πάνω στη λαβή της στέκας και να ελευθερώσουμε τον καρπό, ελαφραίνοντας έτσι το κτύπημα, διότι «ότι χάνουμε σε βάρος, το κερδίζουμε σε «ταχύτητα». Ο καρπός , θα συνεχίσει την κίνηση του μπράτσου, και θα δώσει μία συμπληρωματική ταχύτητα στο

κτύπημα της στέκας. Επαναλαμβάνουμε όμως, ότι γενικώς ποτέ δεν παίζουμε με τον καρπό, αυτό όμως το κτύπημα, αποτελεί εξαίρεση.

ΦΑΛΤΣΟΣΤΕΚΑ

Κυρίως η «φαλτσοστέκα» έχει εγκεφαλική προέλευση, διότι στο μυαλό μας την μπίλια 3, την οποία βλέπουμε ως σκοπό και προσπαθούμε να κτυπήσουμε. Όταν λοιπόν η 3 είναι αρκετά απομακρυσμένη, μας ανησυχεί, και προσθέτουμε στο κτυπημά μας ασυναίσθητα μια νευρική κίνηση, κυρίως του καρπού, η οποία έχει ως αποτέλεσμα την φαλτσοστέκα. Όταν λοιπόν παίζουμε, πρέπει να παίζουμε πεπεισμένοι ότι η 3 δεν μας ενδιαφέρει. Ότι μέσα στο πνεύμα μας δεν υπάρχει πια πάνω στο μπιλιάρδο. Γι'αυτό πρέπει να θυμόμαστε ότι:

Κρίνουμε μία καραμπόλα με τρεις μπίλιες την εκτελούμε όμως με δύο.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΤΥΠΗΜΑ: ΓΥΡΙΣΤΑ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ

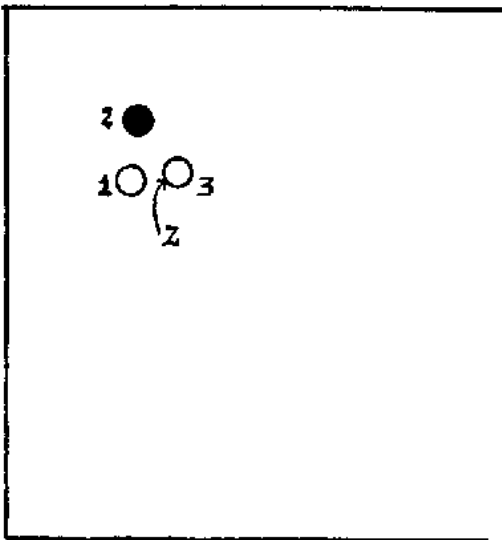
Τα γυριστά της γραμμής, αποκαλούνται έτσι από τους παίκτες του κάδρου, γιατί επιτρέπουν γενικά την επαναφορά της μπίλιας 2 πάνω στη γραμμή. Στην πραγματικότητα, είτε στο κάδρο, είτε στο ελεύθερο μπιλιάρδο, όλα τα κοντινά γυριστά, που απαιτούν -για το σερί- απαναφορές της 2 μικρού μήκους, από μία ή δύο σπόντες, είναι γυριστά της γραμμής.

Θέση του σώματος: Επειδή δεν απαιτούν πολλή δύναμη, σχετικά με τα κανονικά γυριστά, πλησιάζουμε ελαφρά το δεξί μας πόδι προς τις μπίλιες, ενώ το αριστερό μας χέρι δεν θα είναι τόσο πολύ τεντωμένο όπως στα κανονικά γυριστά -εφ'όσον το σώμα μας πλησιάζει.

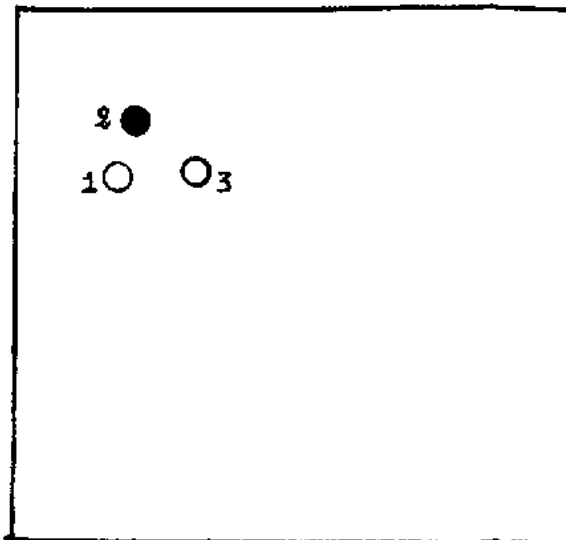
Τα γυριστά της γραμμής είναι πολύ δύσκολα, διότι δεν επιτρέπουν «περίπου» και απαιτούν συνεχή εκμάθηση και προπόνηση. Γι'αυτό πρέπει να αναλύσουμε αυτά τα γυριστά, να τα γνωρίσουμε καλά, ώστε να μπορούμε έπειτα να τα διαλέξουμε. Μάλιστα, να τα διαλέξουμε, διότι το μπιλιάρδο είναι εκλογή, διότι διαλέγουμε την πιο απλή και αποτελεσματική λύση, ή εκείνη που ταιριάζει πιο πού στις φυσικές μας ικανότητες.

Πιο κατω βλέπουμε στα σχήματα 4 και 5, δύο γυριστά της γραμμής, σχεδόν ίδια. Το πρώτο γυριστό, λέγεται «γυριστό γραμμής κλειστής γωνίας», ενώ το δεύτερο «ανοικτής γωνίας».

ΓΥΡΙΣΤΑ ΓΡΑΜΜΗΣ ΑΝΟΙΚΤΗΣ ΓΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΓΥΡΙΣΤΑ ΓΡΑΜΜΗΣ ΚΛΕΙΣΤΗΣ ΓΩΝΙΑΣ



Σχήμα 4.



Σχήμα 5.

Ας εξετάσουμε τα δύο γυριστά. Το γυριστό του σχημ.4 είναι κλειστής γωνίας και εκ πρώτης όψως μας φαίνεται πιο εύκολο, επειδή «αισθανόμαστε» καλύτερα το πάχος μπίλιας που πρέπει να σημαδέψουμε.

Πράγματι, στο δεύτερο γυριστό (σχήμα 5), η ποσότητα της μπίλιας 2 που πρέπει να σημαδέψουμε είναι πιο «ευαίσθητη» και πιο δύσκολο να τη βρούμε. Όμως αυτό δεν πρέπει να μας τρομάζει, διότι το πάχος μπίλιας δεν εξαρτάται από τους μύς, αλλά από το μυαλό και το μάτι.

Παρ'όλα αυτά, το γυριστό του σχ. 4 είναι το πιο δύσκολο από την μυϊκή πλευρά, και θα δούμε αμέσως το γιατί: Στο γυριστό αυτό παίρνουμε την μπίλια 2 σχεδόν γεμάτα, δηλαδή για το δεδομένο κτύπημα, δίνουμε την μέγιστη δυναμή της, πράγμα που είναι επικίνδυνο για την εκτέλεση του γυριστού.

Για να δώσουμε στην 2 λιγότερη δύναμη, πρέπει να κάνουμε κτύπημα κοντό και γρήγορο, πράγμα το οποίο έχουμε αποκλείσει.

Επιπλέον η 1 και για να γυρίσει πίσω και να κτυπήσει την 3 στο σημείο Z (σχήμα 4), πρέπει σχεδόν να επιστρέψει κατά την ίδια ευθεία (λόγω της κλειστής γωνίας) και επομένως κατά την διεύθυνση της στέκας μας.

Αν δώσουμε λοιπόν κανονικό κτύπημα αλλονζέ, κινδυνεύουμε:

α) Να παίξουμε πολύ δυνατά.

β) Να ξανακτυπήσουμε την 1 την ώρα που θα συναντά την 2 (καρότσα).

γ) Η 1 γυρίζοντας πίσω να κτυπήσει στη στέκα μας, την οποία δεν τραβήξαμε (λόγω του αλλονζέ). Πρίν όμως να δούμε τι θα κάνουμε για να αποφύγουμε τους κινδύνους αυτούς, ας ρίξουμε μια ματιά και στα γυριστά ανοικτής γωνίας, για να κάνουμε σύγκριση και να αποφασίσουμε ποιο από τα δύο γυριστά θα προτιμάμε:

ΓΥΡΙΣΤΑ ΓΡΑΜΜΗΣ ΑΝΟΙΚΤΗΣ ΓΩΝΙΑΣ

Γυρίζουμε τώρα στο γυριστό του σχήματος 5, στο οποίο οι μπίλιες 2 και 3 είναι περισσότερο απομακρυσμένες. Για να κτυπήσει η 1 την 3 στο σημείο E, η 2 πρέπει να κτυπηθεί λιγότερο γεμάτα απ'ότι στο γυριστό του σχ. 4. Άρα:

1ο πλεονέκτημα: Η 2 από το ξεκίνημα της, παίρνει λιγότερη δύναμη απ'ότι στο γυριστό του σχ.4.

2ο πλεονέκτημα: Η 1 για να κτυπήσει την 3 στο σημείο E δεν χρειάζεται να επιστρέψει κατά την διεύθυνση της στέκας, άρα μπορούμε χωρίς φόβο να δώσουμε κτύπημα αλλονζέ, χωρίς να κάνουμε «καρότσα», ούτε να κτυπήσει η 1 γυρίζοντας στη στέκα μας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Θα προσπαθούμε -όσο είναι δυνατόν-να αποφεύγουμε να πλασσαριζόμαστε για γυριστά κλειστής γωνίας. Αυτό θα γίνεται προχωρώντας την μπίλια 2 κατά το προπαρασσκευαστικό πλασσάρισμα (η οποία στο επόμενο κτύπημα θα γίνει η μπίλια 3).

Το λιμάζ στα γυριστά της γραμμής θα είναι πιο κοντό απ'ότι στα κανονικά γυριστά και το κτύπημα θα είναι απαλό, αλλονζέ, αφήνοντας τη στέκα στο σημείο που θα φτάσει μετά το κτύπημα.

ΠΑΛΙ ΤΑ ΓΥΡΙΣΤΑ ΚΛΕΙΣΤΗΣ ΓΩΝΙΑΣ

Είπαμε ότι θα προτιμούμε τα γυριστά γραμμής ανοικτής γωνίας. Άν όμως μας τύχει (έστω από λάθος), γυριστό κλειστής γωνίας, πως θα αποφύγουμε τους κινδύνους που αναφέραμε πριν; Η λύση είναι να «ελαφρύνουμε» το κτύπημα της στέκας, ξεσφίγγοντας το χέρι μας από τη λαβή της στέκας, και ελευθερώνοντας τον καρπό, με συνέπειες:

1ο Να δώσουμε στη μπίλια μας συμπληρωματική ταχύτητα πρὸς τα πίσω ,και

2ο Να ελαττώσουμε αυτομάτως -αφού αφαιρούμε βάρος-την διείσδυση της στέκας μας.

Όμως στο πνέυμα μας, δεν θα αλλάξουμε καθόλου το κτυπήμά μας και τη διείσδυσή μας, δηλαδή δεν θα δώσουμε θεληματικά κοντό και γρήγορο κτύπημα.

Βρισκόμαστε λοιπόν μπροστά σε μια αληθινή μέθοδο που βασίζεται στις διαφορές του βάρους, αφού μπορούμε να «ελαφρύνουμε» ή να «βαρύνουμε» το κτύπημα της στέκας μας κατά βούληση, σφίγγοντας ή ξεσφίγγοντας το δεξί μας χέρι στη λαβή της στέκας.

Έτσι, τελειώνουμε τα γυριστά της γραμμής και πάμε να δούμε το τρίτο κτύπημα της στέκας, όταν οι μπίλιες βρίσκονται κοντά και ειδικά όταν και η 1 βρίσκεται κοντά στις 2 και 3.

ΤΡΙΤΟ ΚΤΥΠΗΜΑ: ΜΠΙΛΙΕΣ «ΜΑΤΑΚΙΑ»

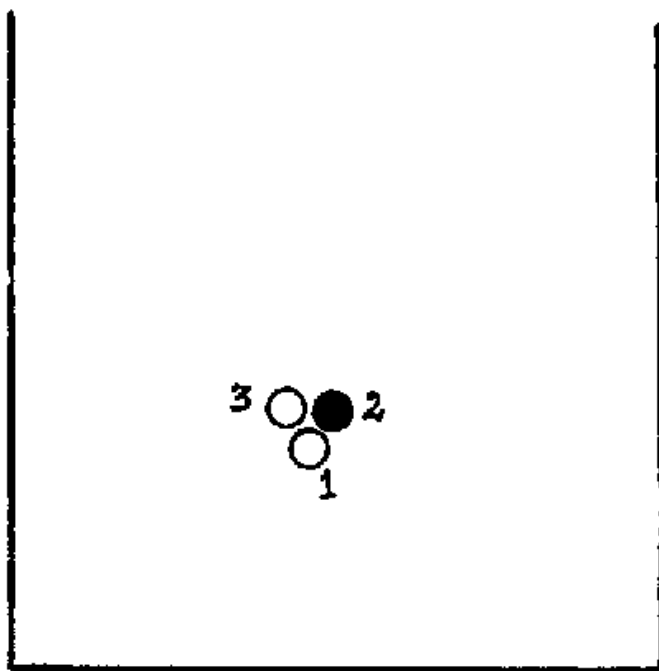
Το κτύπημα της στέκας όταν οι μπίλιες είναι ματάκια, είναι-κυρίως στα ματς- ο τρόμος του παίκτη. Ο λόγος είναι ο φόβος της καρρότσας, που τοποθετεί τον παίκτη εμπρός σε ένα δίλημμα:

1ο ή προνοητικά να αναζητήσει σχεδόν αμέσως το πλασσάρισμα

2ο ή να προσπαθήσει να κερδίσει μερικές καραμπόλες και να επωφεληθεί όσο μπορεί από αυτή τη θέση.

Και εδώ αρχίζει η παρεξήγηση: Ο παίκτης, φοβούμενος την καρρότσα, βλέπει μόνο μια λύση: Να δώσει το ακριβές κτύπημα. Όμως, αυτό το ακριβές κτύπημα, δεν το θέλουμε. Γιατί; Ακριβώς επειδή είναι πολύ ακριβές, πολύ κοντό και για να το επιτύχει ο παίκτης θα πρέπει να φέρει τα νεύρα του και την συγκέντρωσή του σε παροξυσμό. Θα κερδίσει 4-5 καραμπόλες; Ίσως αλλά κάθε φορά θα βγαίνει από αυτή τη δοκιμασία πιό εξασθενημένος.

Άς δούμε λοιπόν μια τέτοια θέση «ματάκια», όπου υπάρχει κίνδυνος καρρότσας (σχήμα 6). Θα πάρουμε αμέσως τα πρώτα μέτρα, τα οποία θα μας βοηθήσουν να ελαττώσουμε την διείσδυση της στέκας μας: Κατ'αρχάς το δεξί μας πόδι θα προχωρήσει πολύ, ώστε το σώμα μας να είναι «φάτσα» στις μπίλιες, ενώ το δεξί μας χέρι θα μεταφέρει πολύ μπροστά -για πρώτη φορά- τη λαβή της στέκας.



Σχήμα 6.

Στη θέση του σχήματος 6 η μπίλια 2 είναι πολύ κοντά στην 1, ενώ η 3 λίγο πιο μακριά. Αυτή είναι η κλασική θέση «ματάκια» που για τον άπειρο παίκτη εγκυμονεί δύο κινδύνους:

- 1ο Καρρότσα της 1 πάνω στην 2.
- 2ο Καρρότσα της 1 πάνω στην 3, αφού κτυπήσει τη 2.

Ας δούμε πως αποφεύγεται ο πρώτος κίνδυνος: Πρέπει να κτυπήσουμε την μπίλια 2 φίνα σχετικώς με ανάποδο φάλτσο και με τη στέκα μας χαμηλά.

Τότε εξουδετερώνονται εντελώς ο πρώτος κίνδυνος. Κτυπώντας όμως την 2 φίνα, κτυπάμε την 3 αναγκαστικά γεμάτα και όπως ξέρουμε, όσο πιο γεμάτα βρίσκουμε μια μπίλια, τόσο περισσότερο κινδυνεύουμε να κάνουμε καρρότσα.

Το μόνο αντίδοτο λοιπόν για να αποφύγουμε τον 2ο κίνδυνο (καρρότσα στην 3) είναι το κτύπημα της στέκας. Το κτύπημα αυτό, όπως είπαμε, δεν πρέπει να είναι ακριβές, αλλά θα είναι ένα απαλό σπρώξιμο της στέκας, χωρίς κανένα τράβηγμα προς τα πίσω. Αυτό όμως το σπρώξιμο της στέκας, πρέπει να είναι όσο το δυνατόν απαλλαγμένο από κάθε ξένο βάρος, εκτός από τα βάρη της στέκας (ελάφρυμα του κτυπήματος). Δηλαδή, αν παίξουμε π.χ με μία στέκα των 470 γραμ, αυτά τα 470 γραμ πρέπει να σπρωχθούν απαλά, πολύ απαλά, πάνω στην μπίλια 1 και χωρίς φόβο. Τότε η μπίλια 1 θα «φρενάρει» τη στέκα μας, ώστε να ελατώνει σημαντικά τον κίνδυνο της καρρότσας.

Για να απαλλάξουμε το κτύπημα από το βάρος του χεριού μας, η στέκα θα πιάνεται μόνο από την άκρη του μεγάλου δακτύλου του δεξιού μας χεριού, που θα είναι ελαφρά κυρτωμένο χωρίς όμως να αγκαλιάζει τη στέκα. Αυτή η θέση του δεξιού χεριού που φαίνεται αρκετά περιέργη, βοηθά να βγαίνουμε από αδιέξοδα και να μεγαλώνουμε τα μουαγιέν μας σε περιπτώσεις που δεν το περιμένουμε.

Σ'αυτή τη θέση φαίνεται και η χρησιμότητα του ελαστικού που βάζουμε στη λαβή της στέκας, διότι χωρίς αυτό το δάκτυλό μας θα γλιστρούσε πάνω στο ξύλο.

Και τώρα, ας δούμε το κτύπημα πλασσαρίσματος:

ΤΕΤΑΡΤΟ ΚΤΥΠΗΜΑ: ΠΛΑΣΣΑΡΙΣΜΑ

Τα πλασσαρίσματα, είναι τα κτυπήματα που ετοιμάζουν τις επαναφορές. Γι'αυτό ισχύει το «ποηματακι»:

«Με τέλειο πλασσάρισμα η επαναφορά έγινε κατά το ήμισυ ήδη».

Οι θεατές του μπιλιάρδου δεν το εκτιμούν αυτό, γιατί το πλασσάρισμα είναι λιγότερο θεαματικό από την επαναφορά.

Είναι όμως τουλάχιστον περίεργο, να όχι αστέιο να βλέπεις παίκτες να παίζουν το πλασσάρισμα χωρίς προσοχή και μετά να κάθονται, να σκύβουν, να σημαδεύουν και να σκέπτονται πως θα κάνουν την επαναφορά της μπίλιας.....που δεν έρχεται, ως αποτέλεσμα του μη προσεγμένου πλασσαρίσματος. Βλέπουμε λοιπόν τη σημασία του πλασσαρίσματος και πάμε να δούμε τα είδη του:

Υπάρχουν στο μπιλιάρδο, δύο είδη πλασσαρίσματος:

1ο Το προσεγγιστικό πλασσάρισμα (μακρυνό), που χρησιμοποιούμε όταν οι μπίλιες έχουν τάση να φύγουν.

2ο Το ακριβές πλασσάρισμα, παρόν στο σερί, που σχηματίζει πάντοτε μαζί με τα γυριστά-επαναφορές της γραμμής έναν αληθινό κύκλο, δηλαδή πλασσάρισμα, επαναφορά, «άνοιγμα» της θέσεως, πλασσάρισμα, επαναφορά, κ.ο.κ.

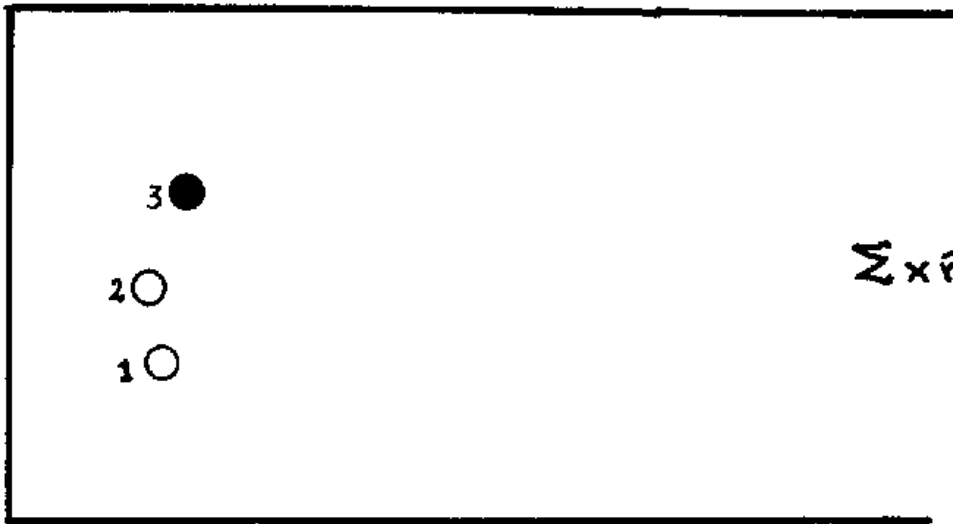
Δηλαδή το πλασσάρισμα της γραμμής είναι η ένωση μεταξύ της θέσεως «ματάκια» και των γυριστών της γραμμής.

Τι καλούμε τέλειο πλασσάρισμα; Εννοούμε ότι έχουμε επιτύχει ένα γυριστό, στο οποίο η μπίλια 2 επανέρχεται, υπό τον όρον όμως το γυριστό αυτό να μην είναι πολύ «κοντό», ούτε πολύ μακρύ. Συνεπώς τα πλασσαρίσματα απαιτούν επιπλέον και μέτρο.

Πρέπει λοιπόν να κάνουμε διαφορετικές διεισδύσεις, με ένα απαλό, όχι ζωηρό κτύπημα, με ένα σπρώξιμο του βραχιόνα μας περίπου όπως στα «ματάκια». Πράγματι, τα κτυπήματα στα «ματάκια» και στα πλασσαρίσματα, είναι της ίδιας φύσεως. Μόνα που στα πλασσαρίσματα το δεξί μας πόδι βρίσκεται σε μια θέση, ανάμεσα στη θέση των κανονικών γυριστών και στη θέση που παίρνει για τα «ματάκια». Αν λοιπόν κάποιος κατέχει το κτύπημα για τα «ματάκια», δεν θα δυσκολευτεί πολύ να μάθει το κτύπημα των πλασσαρισμάτων.

ΠΕΜΠΤΟ ΚΤΥΠΗΜΑ: ΚΤΥΠΗΜΑ ΤΟΥ ΚΟΥΛΕ

Στο σχήμα 7, βλέπουμε έναν κουλέ στο πλάτος του μπιλιάρδου.



Θα εξετάσουμε, κατ'αρχάς θεωρητικά το κτύπημα. Θα προσπαθήσουμε να παίξουμε όσο το δυνατόν πιο σιγά, ώστε να κρατήσουμε την μπίλια 2 όσο το δυνατόν πιο μπροστά μας και εφόσον η μπίλια 2 πηγαίνει προς τα αριστερά θα κτυπήσουμε την 3 από την δεξιά πλευρά της. Όλα αυτά, για να έχουμε μετά το κτύπημα τις μπίλιες μπροστά μας.

Ας εξετάσουμε όμως και από πρακτικής απόψεως το κτύπημα του κουλέ:

Η μυϊκή δυσκολία του κουλέ βρίσκεται αποκλειστικά στο «σόκ» της 1 πάνω στη 2. Αυτό το σόκ η κρούση της 1 στη 2, έχει ως αποτέλεσμα το «φρενάρισμα» της 1 στην πορεία της προς τα εμπρός. Όσο πιο ταχύ είναι το κτύπημα, τόσο πιο βίαιη είναι η κρούση, άρα πρέπει να αποκλείσουμε το γρήγορο, το ζωντανό κτύπημα, από το κτύπημα του κουλέ.

Αντιθέτα η απαλότητα θα παίξει τον ρόλο του «αποσβεστού» του σόκ. Αλλά μία απαλότητα διεισδυτική, αλλονζέ συγκρατημένη. Αυτό το «συγκρατημένη», μας βάζει σε σκεψεις, αν δηλαδή πρέπει να σφίγγουμε το δεξί μας χέρι στη λαβή της στέκας.

Το να σφίγγουμε το χέρι δίνει μία αγριότητα στον βραχίονα η οποία είναι εйс βάρος της απαλότητας της απαραίτητης στον κουλέ. Γι'αυτό, το χέρι θα αγκαλιάζει εντελώς τη λαβή της στέκας, χωρίς να τη σφίγγει.

ΔΕΞΙ ΠΟΔΙ: Για να δώσουμε κτύπημα απαλό και αλλονζέ, το δεξί μας πόδι θα είναι πολύ πίσω.

Εξαίρεση αποτελούν οι κοντινοί κουλέδες, όπου η 1 είναι πολύ κοντά στη 2 οπότε πρέπει το δεξί μας πόδι να είναι πιο μπροστά, για να ελαττώσουμε τη διείσδυση, πρέπει η στέκα μας να είναι λίγο σηκωμένη από πίσω και να κτυπάμε την 1 πολύ ψηλά, τραβώντας αμέσως πίσω τη στέκα. Τότε η 1 πηδά ελαφρά, οπότε

1ο. Μέχρι να πηδήσει η 1 ή 2 φεύγει προς τα εμπρός.

2ο. Η 1 πέφτοντας και έχοντας περιστροφή προς τα εμπρός, συνεχίζει το δρόμο της και πάει να κτυπήσει την 3.

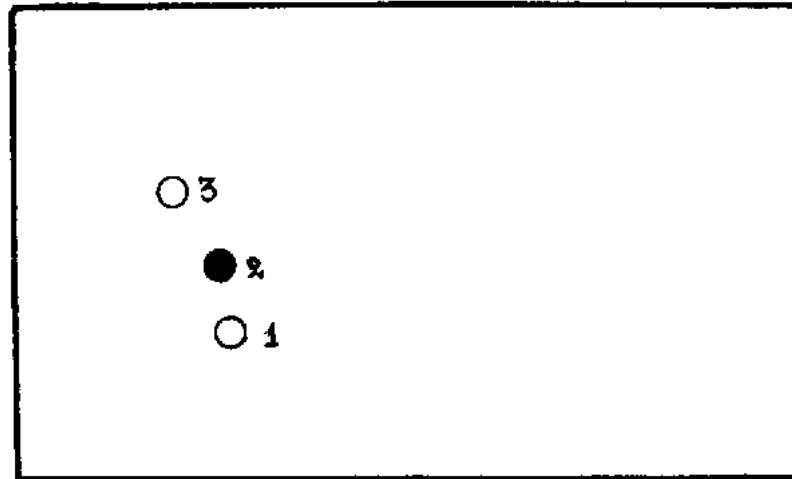
Ίσως αυτό είναι το μόνο κτύπημα, στο οποίο τραβάμε πίσω τη στέκα μας.

Ξαναγυρίζουμε τώρα στους κανονικούς κουλέδες: Η ακριβής ποσότητα, το πάχος της μπίλιας 2 που πρέπει να κτυπήσουμε, μας είναι πρὸς το παρόν ο Μεγάλος Άγνωστος. Για να μάθουμε αυτόν τον άγνωστο, χρειάζεται παρατήρηση και δουλειά καθημερινή, τοποθετώντας πάνω στο μπιλιάρδο μια θέση και παίζοντας την 5, 10, 20, φορές, πάντα χωρίς φάλτσο.

Αυτό θα γίνεται συνέχεια, μέχρι να σας γίνει κτήμα η ποσότητα της μπίλιας 2, να την «φωτογραφήσετε» μέσα στο μυαλό σας.

Το σχήμα 8 δείχνει μία θέση που μπορεί να χρησιμεύσει σαν θέση-βάση για καθημερινή εξάσκηση, με σκοπό να διατηρήσουμε την μπροστά μας και να κτυπήσουμε την 3 ελαφρώς δεξιά.

Σχήμα 8.



Μόλις αυτή η θέση μας γίνει κτήμα, θα προχωρήσουμε στην δεύτερη άσκηση: Η 3 θα μετατοπισθεί πιο αριστερά, κατά 3-5 πόντους και θα ξαναρχίσουμε την ίδια προπόνηση. Κατόπιν, άλλους 5 πόντους πιο αριστερά, κ.ο.κ. Επίσης, το αριστερό μας χέρι δεν θα αγκαλιάζει τη στέκα (μπουκλέ), αλλά η στέκα μας θα στηρίζεται μεταξύ του αντιχειρός και του «κόμπου» του δείκτη, για να έχουμε καλύτερη θέα, δεδομένου ότι η στέκα δεν κινδυνεύει να φύγει από το αριστερό μας χέρι, λόγω της απαλότητος του κτυπήματος. Αντίθετα, μπορούμε να κρίνουμε καλύτερα την ποσότητα της 2 που κτυπάμε.

ΕΚΤΟ ΚΤΥΠΗΜΑ: ΜΕ ΣΠΟΝΤΕΣ

Το δεξί μας πόδι πρέπει να είναι αρκετά πίσω, για να επιτυγχάνουμε ικανοποιητικές διεισδύσεις.

Επίσης το δεξί μας χέρι πρέπει να αγκαλιάζει εντελώς τη λαβή της στέκας, ώστε να εξασφαλίζει ευθύ κτύπημα.

Επίσης, πρέπει να αφήνουμε τη στέκα στο σημείο που φθάνει κατά το κτύπημα, δηλαδή να μην την τραβάμε πίσω.

Ο ΜΑΣΣΕΣ

Αν ο μασσές δεν υπήρχε, οι παίκτες θα κατείχαν μια πιο τελική τεχνική, γιατί θα προσπαθούσαν με την μελέτη και τη δουλειά, να προνοούν ώστε να μην πηγαίνουν ποτέ μασκέ.

Δεν πρέπει ποτέ να υπολογίζουμε πολύ, να βασιζόμαστε πάνω στον μασσέ, διότι είναι αποτέλεσμα ενός λάθους, μια λύση ανάγκης εξαιρετικής. Επιπλέον, στα ματς, λόγω του «τράκ», η εκτέλεση του είναι πιο δύσκολη.

Και εδώ τελειώνει το κεφάλαιο του μηχανισμού, το οποίο είναι βασικό μόν, αλλά δεν έχει ποτέ μέχρι τώρα διδαχθεί σοβαρά. Προχωρούμε στο δεύτερο κεφάλαιο, το οποίο μας διδάσκει πως να σκεπτόμαστε και με βάση ποιές αρχές πρέπει να κρίνουμε κάθε πρόβλημα που θα μας παρουσιασθεί πάνω στο μπιλιάρδο περιορίζοντας τον ρόλο της τύχης και λαμβάνοντας υπ'όψιν ότι τα χέρια μας δεν είναι ρυθμισμένες μηχανές, αλλά χαρακτηρίζονται από αστάθεια.

Η ΚΟΝΣΕΨΙΟΝ (ΣΥΛΛΗΨΗ)

ΚΡΙΣΗ ΚΑΙ ΕΞΥΠΝΑΔΑ

Αν ο μηχανισμός μας ήταν τέλειος, χωρίς ελαττώματα, τότε ο ρόλος του μυαλού μας θα ήταν σημαντικά περιορισμένος. Θα μπορούσαμε να εκτελέσουμε, με ελάχιστη σκέψη, όλες τις καραμπόλες, οποιεσδήποτε και αν ήταν οι δυσκολίες του.

Όμως το χέρι μας δεν είναι μηχανή. Γι'αυτό, έχοντας υπ'όψιν μας την αστάθεια του μηχανισμού, πρέπει να βρούμε μια μέθοδο παιχνιδιού λογική, αποτελεσματική και απλή, που να μην εξαρτάται και πολύ από τον μηχανισμό, δηλαδή από τους μύς.

Αυτήν την μέθοδο, στα γαλλικά την καλούμε κονσεψιόν (conception), και εξαρτάται αποκλειστικά από τον εγκέφαλο, από τη σκέψη. Μπορεί να πείς σε κάποιον ότι το κτυπημά του δεν ήταν καλό και δεν θα σου κρατήσει κακία. Αντιθέτως θα γίνει αυτόματα εχθρός σου, αν του πείς ότι ο τρόπος που παίζει δεν είναι σωστός. Αυτό προέρχεται από μία παρανόηση: Συγχέουμε την κρίση με την εξυπνάδα. Είναι δυνατόν ο μεγαλύτερος επιστήμων, το πιο δυνατό και έξυπνο μυαλό που μπορεί να λύνει δυσκολότατα επιστημονικά προβλήματα, να μην είναι σε θέση να έχει την απαραίτητη στο μπιλιάρδο οπτική μνήμη ή να στέκεται σαν νεόφυτο εμπρός στο πρόβλημα με τις τρεις μπίλιες που κυλάνε και πού πρέπει να ελέγξουμε.

Το μπιλιάρδο αγώνων έχει διαστάσεις 3,10X1,68 μέτρα, είναι δηλαδή πολύ μεγάλο. Γι'αυτό, πρέπει να προσπαθήσουμε να το «κοντύνουμε», να περιορίσουμε το πεδίο ενεργείας μας, όσο το δυνατόν περισσότερο, σε ωρισμένες ζώνες του μπιλιάρδου. Αυτές οι ζώνες, είναι οι περιοχές κοντά στις μικρές σπόντες, επειδή εκεί έχουμε πολύ περισσότερες πιθανότητες να επαναφέρουμε τις μπίλιες, αφού έχουμε κοντά μας τρεις σπόντες.

Θα έλεγε κανείς ότι έχουμε 3 σημεία στηρίξεως, εφόσον έχουμε 3 σπόντες. Και όμως, μπορούμε να επαναφέρουμε μια μπίλια με 7 τρόπους:

- α) Από την μία μεγάλη σπόντα.
- β) Από την άλλη μεγάλη σπόντα.
- γ) Από την μικρή σπόντα.
- δ) Από τις 2 γωνίες (δίσποντες), κτυπώντας πρώτα μικρή και έπειτα μεγάλη σπόντα.
- ε) Από τις 2 γωνίες κτυπώντας πρώτα μεγάλη και έπειτα μικρή σπόντα.

Επειδή λοιπόν οι περιπτώσεις δ) και ε) αφορούν σε δύο τρόπους η κάθε μία, έχουμε συνολικά 7 τρόπους για να έρθει η μπίλια 2 κοντά στις 1 και 3 στην ευνοϊκή περιοχή του ενός τρίτου (1/3) του μπιλιάρδου.

ΜΥΘΟΣ: ΤΑ ΔΥΟ ΠΡΟΒΑΤΑ ΚΑΙ Ο ΣΚΥΛΟΣ ΤΟΥ ΒΟΣΚΟΥ

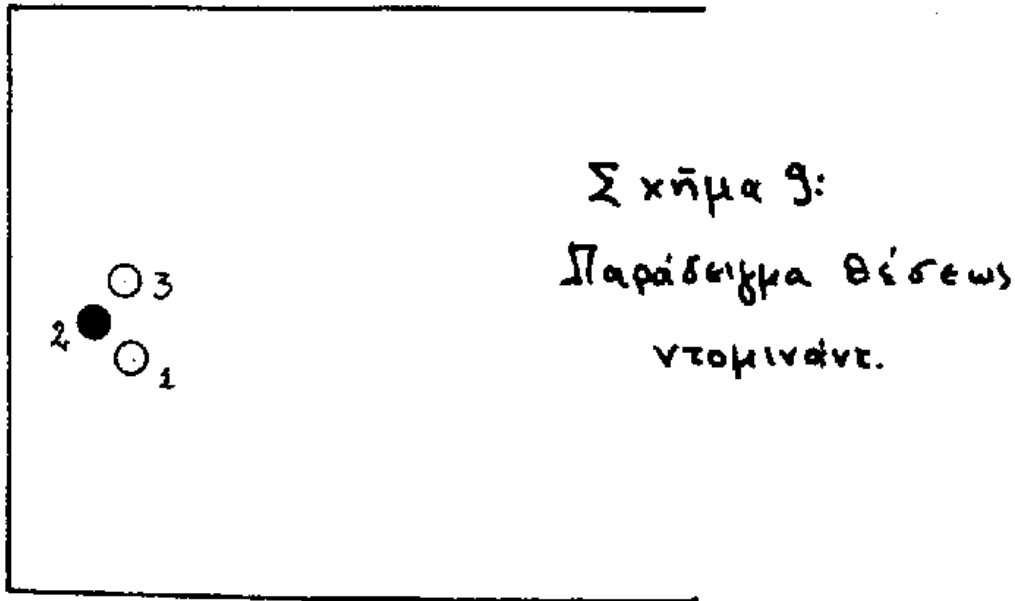
Ας εξετάσουμε τώρα τις μπίλιες: Μπορούμε να τις θεωρήσουμε, τις μεν μπίλιες 2 και 3 σαν δυο πρόβατα και την δε μπίλια 1, δηλαδή τη δική μας, σαν το σκύλο του βοσκού που προσπαθεί να τις οδηγήσει στο 1/3 του μπιλιάρδου, όταν έχουν τάση να φύγουν από την ευνοϊκή αυτή ζώνη. Φυσικά ο δικός μας ρόλος είναι πολύ πιο δύσκολος από τον ρόλο του σκύλου, επειδή κάθε φορά πρέπει συγχρόνως να σιγουρεύουμε την καραμπόλα. Κατέχουμε όμως μερικά ατού αξιοσημείωτα δηλαδή τον μηχανισμό μας, ο οποίος προσφέρει μερικές εγγυήσεις, σχετικά με τα ενστικτώδη κτυπήματα, διότι τον έχουμε εξασκήσει λογικά και υπομονετικά.

Θα διατυπώσουμε λοιπόν μερικές αρχές, αρχές-καταφύγια, που θα τις βάλουμε σε εφαρμογή, είς τρόπον ώστε να υποβοηθήσουμε τους μύς μας, και τις οποίες αρχές θα καλύψουμε, θα αναλύσουμε και θα προσδιορίσουμε σιγά-σιγά.

Θα αρχίσουμε από την κυριότερη, την βασικότερη αρχή της δεσπόζουσας θέσεως, ή της ντομινάντ (dominante), όπως θα τη λέμε πιά κάτω.

ΝΤΟΜΙΝΑΝΤ (DOMINANTE)

Ντομιναντ είναι η θέση που επιτρέπει να διατηρούμε τις μπίλιες 2 και 3 μπροστά μας, πάντα κατά την κατεύθυνση των γωνιών και αυτό με μόνη την χρησιμοποίηση του φυσικού «ξεπετάγματος» από την κρούσι των μπιλιών, δηλαδή χωρίς να αναγκαστούμε να χρησιμοποιήσουμε γυριστό. (Παράδειγμα στο σχήμα 9).



Όλα τα είδη, όλοι οι τύποι των σερί, πρέπει να έχουν ως ιδρυτική αρχή την αρχή της ντομιναντ. Το είδος όμως του σερί που αντικατοπτρίζει καλύτερα την αρχή αυτή, είναι το σερί Αμερικαίν, που παίζεται κατά μήκος των σποντών.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να το παίζουμε :

1. Ο πρώτος βασίζεται στην συνεχή διατήρηση της ντομινάντ, που έχει σαν σκοπό την συνεχή αναπαραγωγή της ίδιας θέσεως. Απαιτεί μία πλήρη γνώση των πορειών των μπιλιών 2 και 3 προπάντος ακριβές μέτρο, δηλαδή μηχανισμό άψογο.

2. Ο δεύτερος τρόπος, λιγότερο «γνήσιος», περισσότερο αποτελεσματικός, μα και περισσότερο «ξεγελαστικός», λαμβάνει υπόψιν του το μυϊκό λάθος και βασίζεται κάθε φορά στην στιγμιαία διατήρηση της ντομινάντ.

Ας υποθέσουμε τώρα ότι αρχίζουμε να μαθαίνουμε το αμερικαίν και εργαζόμαστε για μήνες σοβαρά, οπότε στο τέλος το αμερικαίν δεν έχει μυσικά για μας. Τότε, ο μηχανισμός μας δεν θα έχει αρκετή ωριμότητα και δεν θα μπορούμε να κάνουμε σερί, επειδή απλούστατα δεν θα μπορούμε να φερούμε το αμερικαίν.

Έστω όμως κι αν έρθει κατά τύχη, ή μας το φέρει ο αντίπαλος κατά λάθος, ζήτημα είναι αν θα κάνουμε 10 καραμπόλες. Ο λόγος; Μπροστά σ' αυτή τη θέση που μας έπεσε από τον ουρανό και ξεροντας ότι μας είναι αδύνατον να την ξαναβρούμε μόνοι μας, θα έχουμε τέτοιο άγχος να επωφεληθούμε, ώστε θα τρέμουν τα χέρια μας, και σε μερικά χτυπήματα το αμερικαίν θα έχει χαλάσει.

Πρέπει λοιπόν πρώτα να μάθουμε να φέρνουμε το αμερικαίν και κατόπιν να μάθουμε να το παίζουμε, οπότε θα θεωρούμαστε πλέον πλήρεις παίκτες του ελεύθερου μπιλιάρδου.

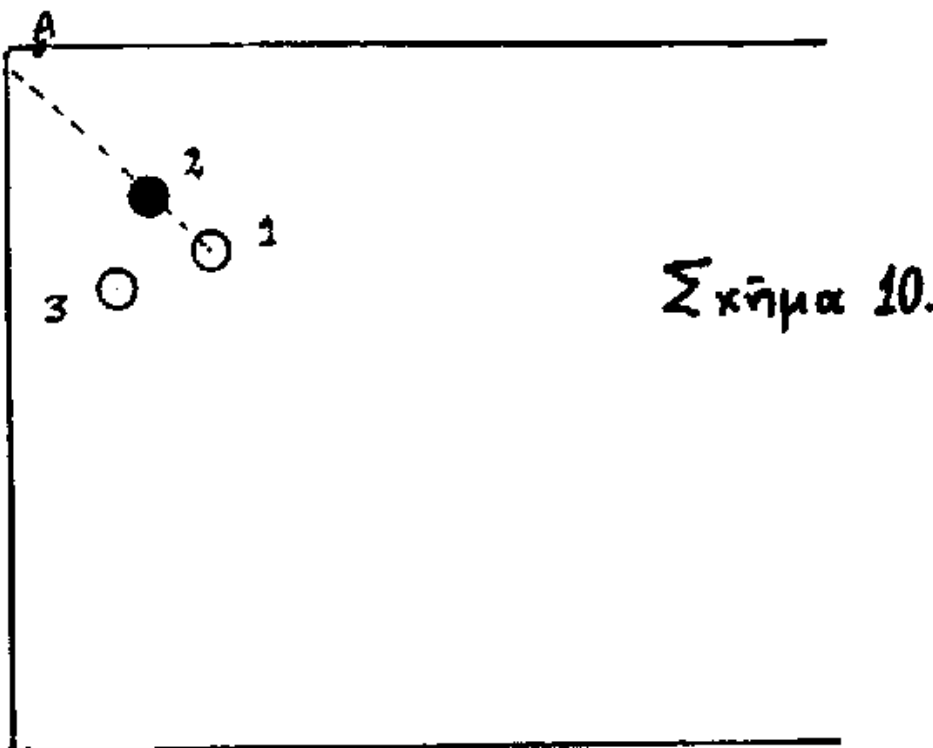
Πάντα όμως πρέπει να έχουμε υπ'όψιν μας την ευνοϊκή ζώνη του 1/3 του μπιλιάρδου, και ότι το θέμα δεν είναι να φέρουμε μόνο τις 5 μπίλιες στο 1/3 του μπιλιάρδου, αλλά να ξέρουμε να επωφεληθούμε αφού τις φέρουμε.

Άς εισδύσουμε όμως σιγά-σιγά μέσα στην κονσεψιόν, στον τρόπο παιχνιδιού που απαιτεί σκέψη και κρίση, βλέποντας κατ'αρχάς την έννοια του «φράγματος», του μπαράζ, και προχωρώντας σε περισσότερες λεπτομέρειες.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΣ, «ΠΑΡΑΛΑΒΗ» ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΖ

Ξέρουμε ότι επαναφορά μιας μπίλιας (στα γαλλικά *rappel-ραππέλ*), είναι το κτύπημα που ακολουθεί ένα πλασσάρισμα. Υπάρχει λοιπόν επαναφορά όταν η μπίλια 2 έρχεται ακριβώς στο μέρος που θέλουμε.

Επαιδή όμως είναι δύσκολο να προσδιορίσουμε το που θέλουμε να έρθει η μπίλια 2 ας πάρουμε ένα παράδειγμα επαναφοράς (Σχημα 10)



Η μπίλια 2 έχει τάση να κτυπήσει πρώτα στην μικρή σπόντα, αν την κτυπήσουμε γεμάτα όπως δείχνει η διακεκομμένη γραμμή. Εμείς όταν θέλουμε να έρθει στην μπίλια 3 και συνεπώς να κτυπήσει περίπου στο σημείο A της μεγάλης σπόντας. Το σημείο που πρέπει να προσέξουμε σ'αυτή την επαναφορά, είναι:

Δεν πρέπει να κτυπήσουμε την μπίλια 2 στην αριστερή της μεριά, επειδή τότε η μπίλια 1, θα «τρέξει» πολύ, χωρίς να φρενάρει από την ποσότητα της μπίλιας 2. (είπαμε ότι τα αμορτί απαιτούν να παίρνουμε σχεδόν γεμάτα την μπίλια 2). Τότε η 1 θα κτυπήσει σχετικά δυνατά την 3 η οποία θα πάει...στο άγνωστο.

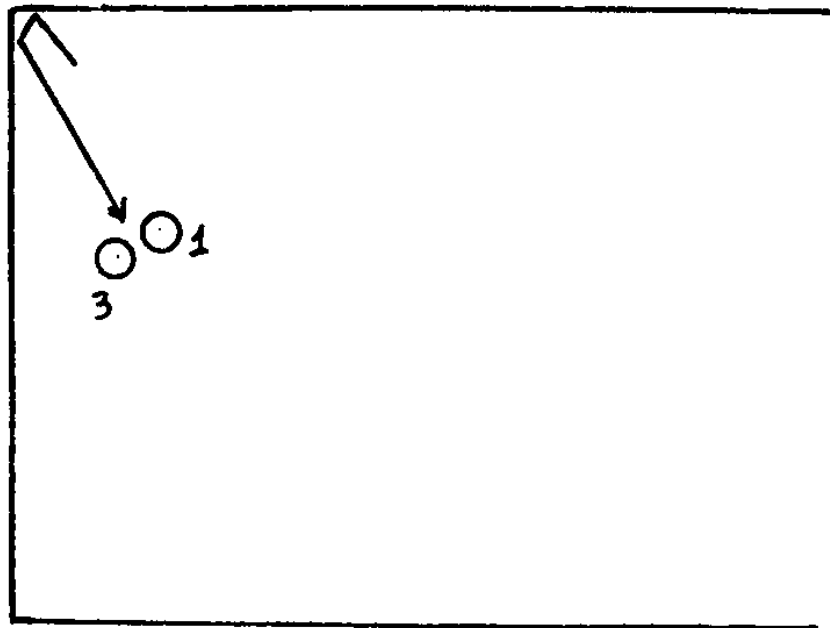
Συγχρόνως η 2 αφού δεν θα βρεί κανένα εμπόδιο γυρίζοντας, μπορεί να περάσει ανάμεσα στις 1 και 3 και να πάει....που;

Άρα λοιπόν το παραπάνω κτύπημα (κτυπώντας την 2 αριστερά), δεν είναι αληθινή επαναφορά, επειδή χαρακτηρίζεται από ακρίβεια και εγκυμονεί κινδύνους (μασκέ, χάσιμο της ντομινάντ κ.λ.π). Ξαναξεκινάμε λοιπόν από το μηδέν και δικαιολογούμε αυτή τη ν επαναφορά:

Η μπίλια 2 είπαμε, έχει τάση να βρεί την μικρή σπόντα. Δεν θα το λάβουμε υπ'όψιν μας αλλά πριν επαναφέρουμε την 2 πρέπει να οργανώσουμε την «παραλαβή» της. Αφού δεν είμαστε σίγουροι ότι

θα δώσουμε στη μπίλια 2 την ακριβή δύναμη, πρέπει οι μπίλιες 1 και 3 συνεργαζόμενες, να σχηματίζουν ένα αληθινό «φράγμα» (στα γαλλικά μπαραζ-barrage), όσο το δυνατόν πιο εκτεταμένο, πάνω στο οποίο θα «πέσει» η μπίλια 2. Το φράγμα αυτό θα έχει πλάτος τουλάχιστον 2 μπίλιες (σχήμα 11).

Σχήμα 11.



Συνεπώς η 1 πρέπει να μείνει όσο το δυνατόν πιο κοντά στην 3 και να κτυπήσουμε την 3 στην δεξιά πλευρά της, ώστε να μεγαλώσουμε αυτό το μπαραζ.

Τότε η 2, γυρίζοντας, θα «πέσει» πάνω σ' αυτό το ερμητικό φράγμα των 1 και 3 και θα σταματήσει χωρίς να έχουμε να φοβηθούμε κίνδυνο μασκέ, αφού δεν υπάρχει χώρος ανάμεσα στις 1 και 3. Τώρα επιστρέφουμε στο άλλο στοιχείο της επαναφοράς: Την επιστροφή της μπίλιας 2.

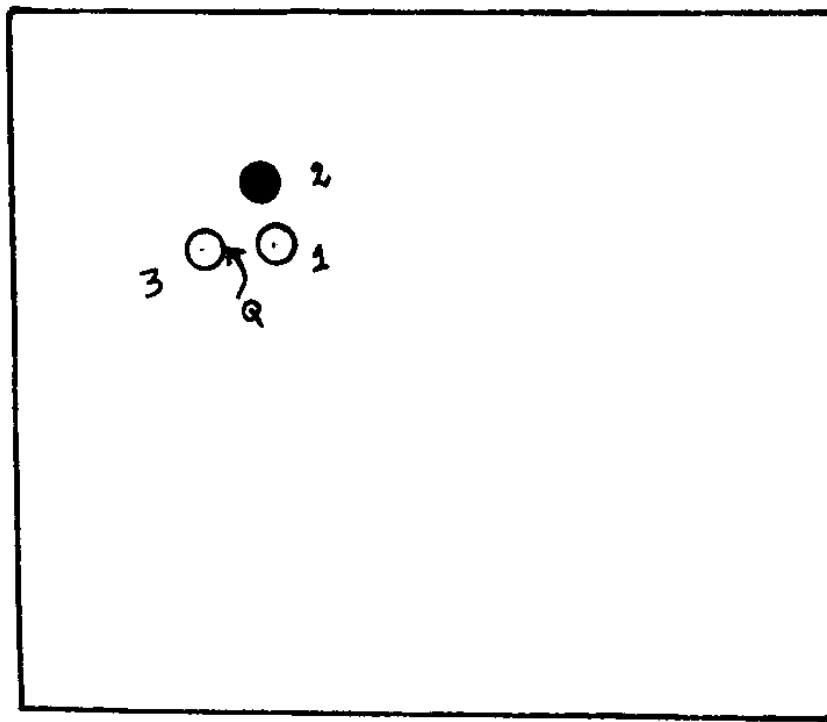
Αν κτυπήσουμε την 2 γεμάτα και την 1 με όλο το φάλτσο αριστερά τότε η 1 μέχρι να κτυπήσει την 2 θα διαγράψει πάνω στην τσόχα μία αόρατη και ελαφρή καμπύλη και συνεπώς δεν θα κτυπήσουμε την 2 στο σημείο ακριβώς που σημαδεύουμε, αλλά λίγο πιο αριστερά. Τότε η 2 θα πάρει αμέσως μια κατεύθυνση ελαφρά προς τα δεξιά της διακεκομμένης γραμμής του σχήματος 11 και θα κτυπήσει την μεγάλη σπόντα στο σημείο A περίπου.

Αρα, όταν κτυπάμε με maximum αριστερό φάλτσο στη μπίλια μας τη μπίλια 2 γεμάτα, αυτή, επηρεασμένη από το φάλτσο, παίρνει από το ξεκίνημα της μία κατεύθυνση αντίθετη σ' αυτό το φάλτσο.

Η μπίλια 1 είναι αδύνατον να μείνει στη θέση της, ακόμα κι αν βρούμε τη μπίλια 2 100% γεμάτα, υπό τον όρο βέβαια ότι έχουμε βάλει μάξιμουμ καλό φάλτσο.

Ας δούμε τώρα μια άλλη θέση:(σχήμα 12).

Σ χημα 12.



Εδώ η μπίλια 2 έχει μία τάση να επιστρέψει πάνω στην 3. Αυτό που μας ενδιαφέρει κατ'αρχάς, είναι να οργανώσουμε το μπαράζ, για να παραλάβουμε τη μπίλια 2, μόλις την καλέσουμε. Συνεπώς θα πάρουμε σχεδόν γεμάτα την 2 για να κάνουμε αμορτί και πολύ χαμηλά, ώστε να κτυπήσουμε την μπίλια 3 στο σημείο Q. Τότε το φράγμα παραλαβής (barrage) έχει ήδη κατασκευασθεί.

Τώραθα ασχοληθούμε με την 2. Επειδή έχει μια τάση να «πέσει» πάνω στην 3, θα βάλουμε με μάλιστα φάλτσο αριστερά, ώστε η 2 επηρεασμένη απ'αυτό το φάλτσο, θα επιστρέψει, όχι πάνω στην 3, αλλά στο μπαράζ που κατασκευάσαμε επιμελώς.

Ας συνοψίσουμε λοιπόν μια **βασική αρχή**:

Σε μια επαναφορά, στην οποία μπορούμε προσεγγιστικά να ελέγξουμε το μέτρο της μπίλιας 2, πρέπει:

α) Να οργανώσουμε -πριν σκεφτούμε να επαναφέρουμε- την «παραλαβή» της μπίλιας 2, σχηματίζοντας ένα μπαράζ με την 1 και την 3, όσο το δυνατόν πιο εκτεταμένο. Θα μένουμε λοιπόν κοντά στην 3, κτυπώντας την στο πλάι.

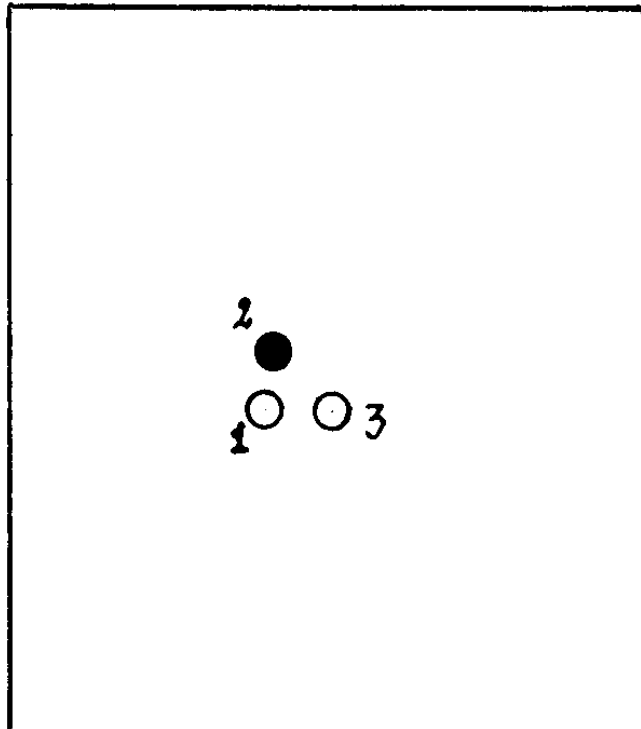
β) Να διορθώσουμε -αν χρειάζεται- αποκλειστικά με το φάλτσο- την πορεία της μπίλιας 2 η οποία πρέπει γυρίζοντας να «πέσει» πάνω στο μπαράζ των 1 και 3.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Αν βρισκόμαστε τώρα απέναντι σε επαναφορές μεγαλύτερου μήκους, όπου δεν «αισθανόμαστε» τη δύναμη που πρέπει να δώσουμε στη μπίλια 2, το μπαράζ δεν είναι αρκετό. Τι θα συμβεί αν παίξουμε πολύ δυνατά; ή πολύ σιγά; ή αν κάνουμε λάθος στη διεύθυνση της μπίλιας 2;

Ας πάρουμε ένα γυριστό-απαναφορά, όπου η μπίλια 2 έχει αρκετά μεγαλύτερη απόσταση να διατρέξει:(σχήμα 13).

Σχήμα 13.

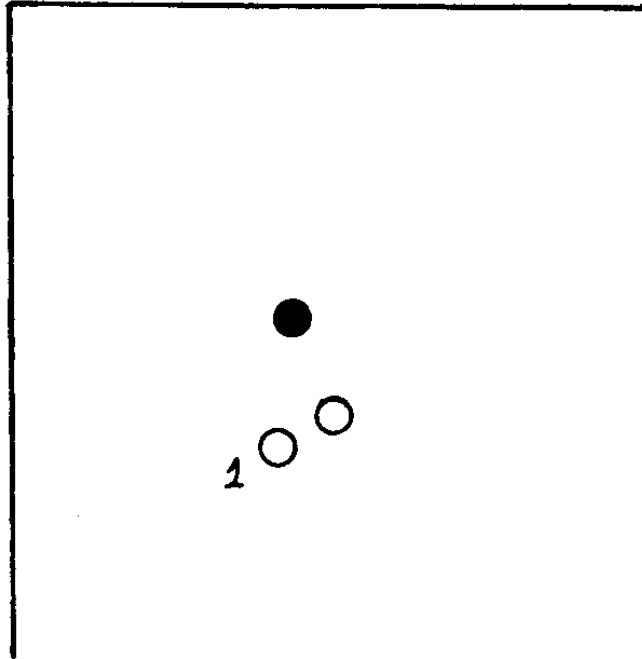


Επίσης, είναι πιο δύσκολο να δώσουμε στην 2 τη σωστή διεύθυνση, ώστε να έρθει πάνω στο φράγμα που θα σχηματίσουν οι 1 και 3. Άρα σ'αυτή την περίπτωση, δεν πρέπει να παίξουμε προσευχόμενοι μα μην κάνουμε λάθος, αλλά βάζοντας τη λογική να βρούμε μια λύση επιφυλακτική, λέγοντας:

«Θα κατασκευάσουμε ένα φράγμα, όμως αν δώσουμε πολύ δύναμη στη 2 θα το καταστρέψει. Ας αφήσουμε λοιπόν την μπίλια 2 στο δρόμο, δηλαδή ας κτυπήσουμε πιο σιγά απ'ότι αισθανόμαστε και ας βρούμε την 3 στο πίσω μέρος της, οπότε θα πάρουμε ντομινάντ πάνω στη μπίλια 3 που τείνει να φύγει προς το κέντρο του μπιλιάρδου. Είτε η 2 έρθει, είτε μείνει στο δρόμο, δεν μας ενδιαφέρει, αφού το έχουμε προβλέψει».

Έχουμε λοιπόν την εγγύηση ότι στο επόμενο κτύπημα οι μπίλιες 2 και 3 θα είναι μπροστά μας και σε ευνοϊκή θέση:(σχήμα 14).

Σχῆμα 14.



Άρα λοιπόν μπορούμε να διατυπώσουμε την εξής βασική αρχή:

Εφ'όσον σε μια επαναφορά δεν αισθανόμαστε περίπου την δύναμη που θα δώσουμε στις μπίλιες (ιδίως βέβαια στη μπίλια 2), είναι φρόνιμο, εκτός από το κλασσικό μπαράζ, να κάνουμε τα εξής:

- α) Να αφήσουμε την 2 ελαφρά στον δρόμο, παίζοντας πίο σιγά.
- β) Να κτυπήσουμε την 3 στο πίσω μέρος της ώστε να μπορούμε να έχουμε ντομινάντ. Έτσι μετά το κτύπημα θα έχουμε τις μπίλιες εμπρός μας.

Η ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Αν η 2 έρθει γυρίζοντας να πέσει επάνω στην 1, τότε θα την διώξει εξ'ολοκλήρου από τη θέση της και θα βρεθούμε σε μια θέση με τις μπίλιες «ματάκια», οπότε θα αναζητήσουμε και πάλι το πλασσάρισμα, για να κάνουμε νέα επαναφορά.

Όμως η τεχνική της αντικατάστασης απαιτεί ακριβή γνώση του φάλτσου που πρέπει να βάλουμε σε κάθε περίπτωση. Γι'αυτό, όταν η επαναφορά έχει μεγάλο μήκος, είναι πολύ ριψοκίνδυνο να αναζητήσουμε την αντικατάσταση. Τότε λοιπόν αναζητούμε τη λύση του φόβου.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΦΟΒΟΥ

Ο φόβος αυτός δεν είναι ένας φόβος αδικαιολόγητος, αλλά αντιθέτως ένας φόβος λογικός και υγιής:

α) Λογικός, επειδή βασίζεται στη πείρα.

β) Υγιής, επειδή βασίζεται στην ακριβή γνώση των δυνατοτήτων μας, οι οποίες στον καθένα μπορούν να ποικίλλουν ανά πάσα στιγμή, ή κατά τις διακυμάνσεις ενός μάτς.

Άρα λοιπόν η φόρμα αυτή του παιχνιδιού, είναι η αντανάκλαση της απλότητας και της αποτελεσματικότητας.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ: Οι επαναφορές από μπίλια σε μπίλια, παρουσιάζουν 3 τεχνικές:

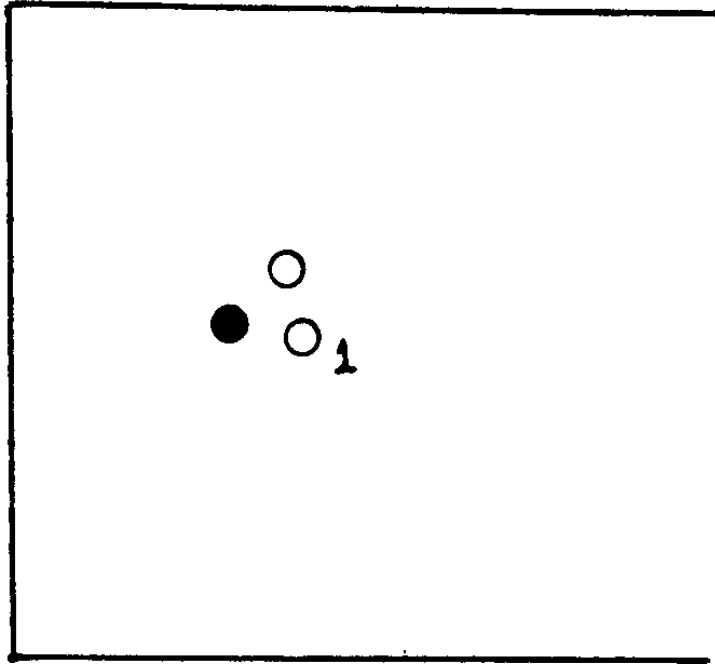
α) Η τεχνική του καθ'εαυτού μπαράζ (που σχηματίζεται από τις 1 και 3)

β) Η τεχνική του ελεγχόμενου μπαράζ, που συνιστάται στο να κτυπάμε την 3 ελαφρά στο πίσω μέρος της.

γ) Η τεχνική της αντικατάστασης, που ασκείται ακριβώς πάνω στη μπίλια 1.

Άς δούμε τώρα μια άλλη επαναφορά, που φαίνεται στο σχήμα 15.

Σχήμα 15.



Έκ πρώτης οψεως, θα λέγαμε ότι πρέπει να παίξουμε από κόκκινη, αφού η απόσταση της κόκκινης από την μικρή σπόντα, είναι μικρότερη από την απόσταση της άσπρης από την μεγάλη σπόντα.

Όμως, επαναφέροντας την κόκκινη, το μπαράζ μας βρίσκεται περίπου στο ύψος της άσπρης, ενώ αν επαναφέρουμε την άσπρη, το μπαράζ μας θα είναι το ύψος της κόκκινης, δηλαδή στην πρώτη περίπτωση απομακρυνόμαστε από τη μικρή σπόντα, ενώ στη δεύτερη περίπτωση πλησιάζουμε σ'αυτή, δηλαδή πλησιάζουμε στην ευνοϊκή ζώνη.

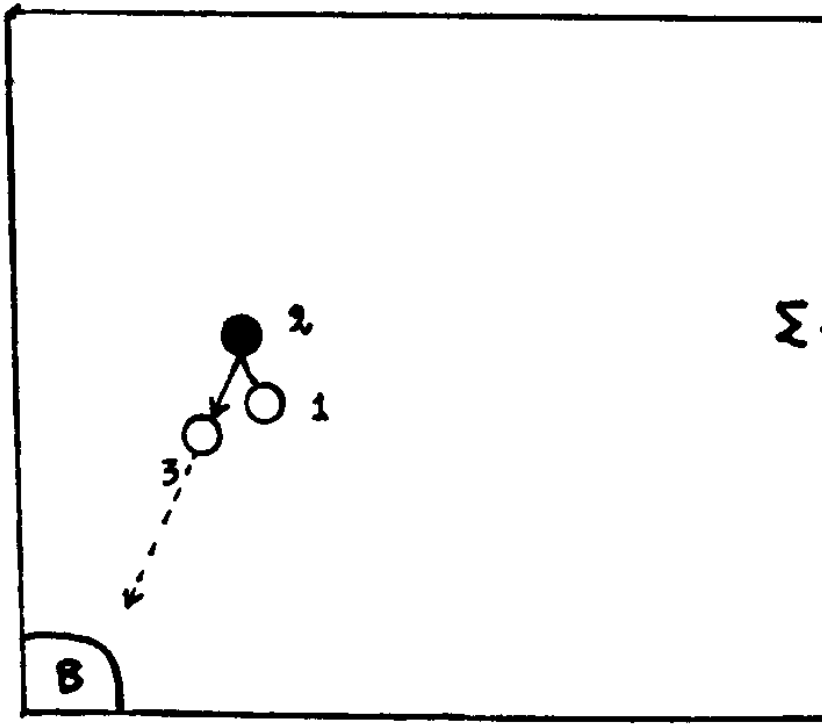
Επιπλέον αν κάνουμε λάθος στο μέτρο ή στην διεύθυνση της 2, στην πρώτη περίπτωση οι μπίλιες θα χαθούν, στην δεύτερη περίπτωση, θα διατηρηθούν προς τα κάτω, δηλαδή προς τη μικρή σπόντα, οπότε στο επόμενο κτύπημα θα μπορέσουμε να επωφεληθούμε.

Τώρα λοιπόν διατυπώνουμε το εξής συμπέρασμα:

Μεταξύ δύο γυριστών-επαναφορών (μικρής αποστάσεως) περίπου του ίδιου μήκους, θα διαλέγουμε γενικώς αυτό που έχει σημείο στηρίξεως την μεγάλη σπόντα, ώστε να μπορούμε να πλησιάσουμε στη μικρή.

ΜΠΙΛΙΑ ΠΟΥ «ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΠΟΛΥ»

Άς ρίξουμε μια ματιά στο παρακάτω σχήμα (16).



Σχήμα 16.

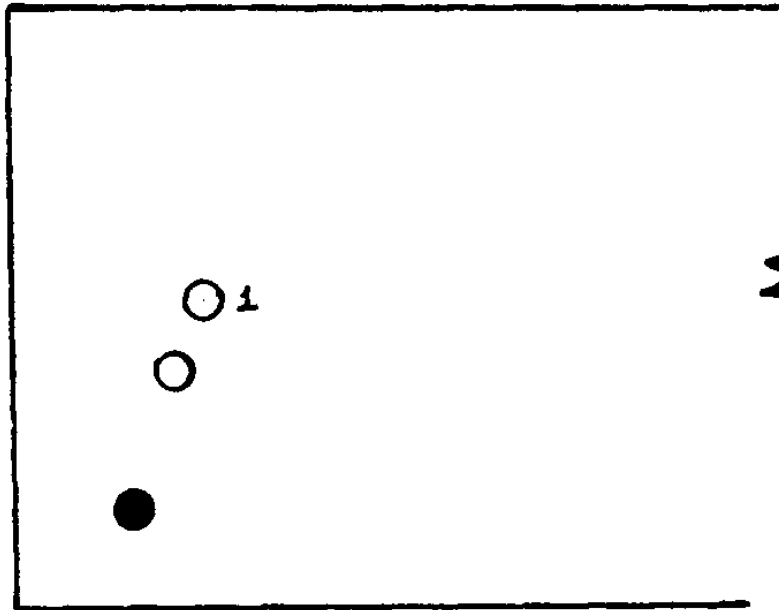
Σ'αυτή την περίπτωση, η μπίλια 2 επανέρχεται πολύ. Μ'αυτόν τον όρο, εννοούμε ότι η 2 έρχεται μεν προς το μπαράζ των 1 και 3, αλλά δεν «πέφτει» πάνω σ'αυτό, ξεπερνώντας το, αν τυχόν παίξουμε δυνατά.

Είναι λοιπόν φανερό ότι σ'αυτή την περίπτωση, το να θέλουμε να κάνουμε μπαράζ, δεν θα είχε έννοια, διότι δεν έχουμε ακριβή επαναφορά. Πρέπει να βρούμε με τι θα αντικαταστήσουμε την λύση του μπαράζ, βάζοντας κάτω το μυαλό μας για να σκεφτούμε μία κλασσική λύση και να επιτύχουμε με το επόμενο κτύπημα το «μάζεμα» των μπιλιών.

Η λύση αυτή είναι το πλασσάρισμα πάνω στην μπίλια 3, το οποίο θα ακολουθήσει μία επαναφορά.

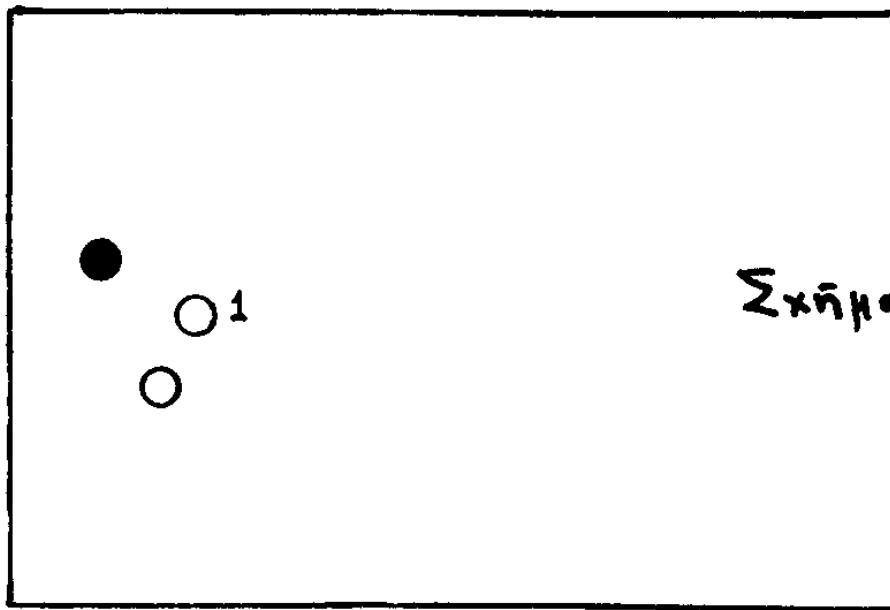
Το πλασσάρισμα πάνω στην 3, πρέπει να γίνει κατά τη κατεύθυνση της γωνίας, σπρώχνοντας συγχρόνως την 3 προς την γωνία B.(σχήμα 16).

Τότε, έχουμε εκμηδενίσει όλους τους κινδύνους, εκτός από έναν: Το μασκέ. Αυτό θα συμβεί αν παίξουμε πολύ δυνατά, οπότε θα έχουμε μια θέση σαν του σχήματος 17.



Σχήμα 17.

Ας δούμε όμως τι θα γίνει αν παίζουμε κατά προτίμηση σιγά. (σχήμα 18).



Σχήμα 18.

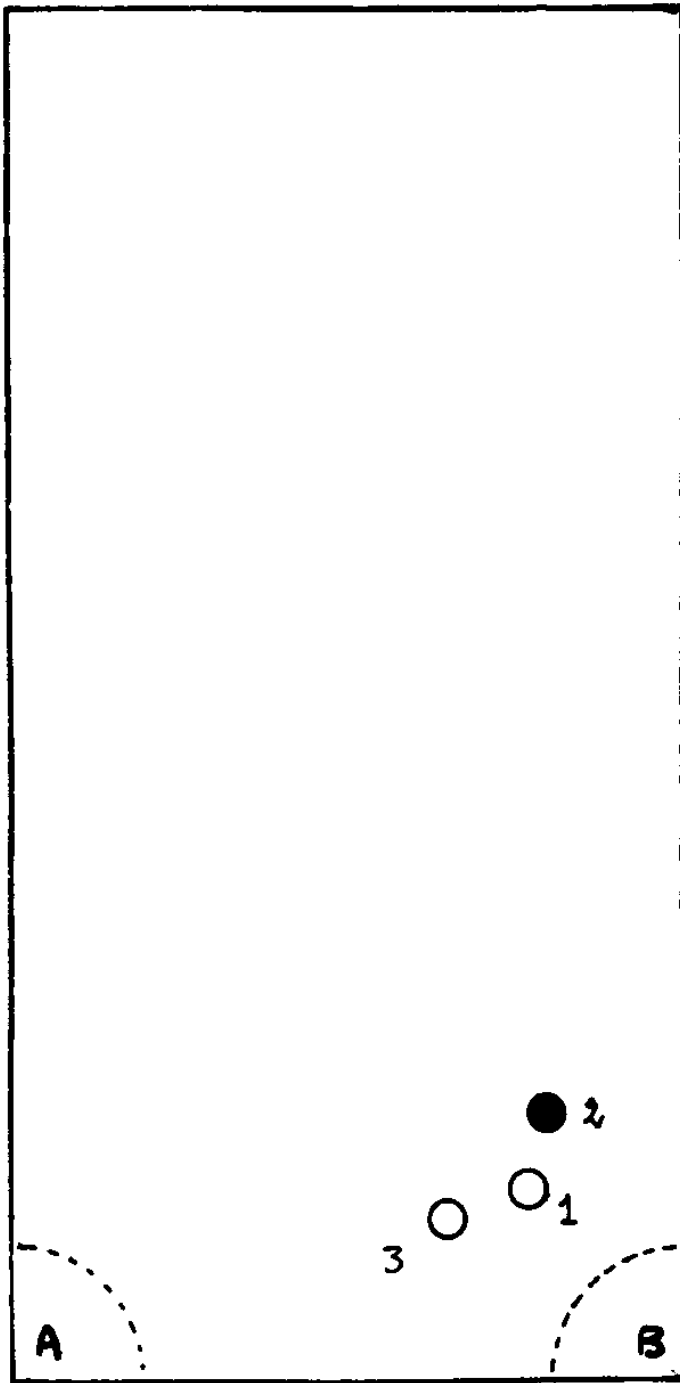
Τότε, δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος, υπό την προϋπόθεση ότι το πλασάρισμα πάνω στη μπίλια 3 έγινε κατά την διεύθυνση της γωνίας. Με ένα γυριστό-επαναφορά από την άσπρη, θα τα βάλουμε όλα στη θέση τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ:

Όταν σε ένα γυριστό (στο πλάτος του μπιλιάρδου), η μπίλια 2 «επανέρχεται πολύ», θα προσπαθήσουμε να «κρατήσουμε» αυτήν την 2 (για να αποφύγουμε το μασκέ) και θα πλασσαριστούμε πάνω στην 3, κατά την διεύθυνση της γωνίας που βρίσκεται πίσω από την 3.

ΠΛΑΣΣΑΡΙΣΜΑ-ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ

Να μία άλλη θέση, η θέση του σχήματος 19. Ας ψάξουμε να βρούμε κάποια ομοιότητα με την θέση του σχήματος 16.

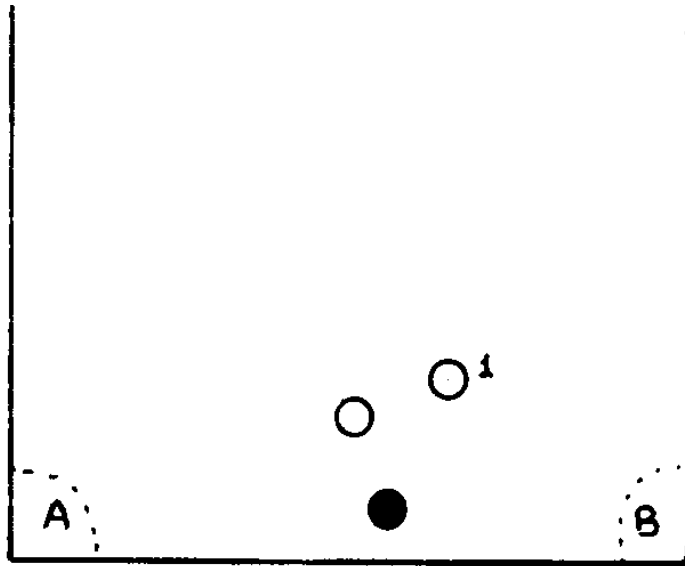


Σχήμα
19.

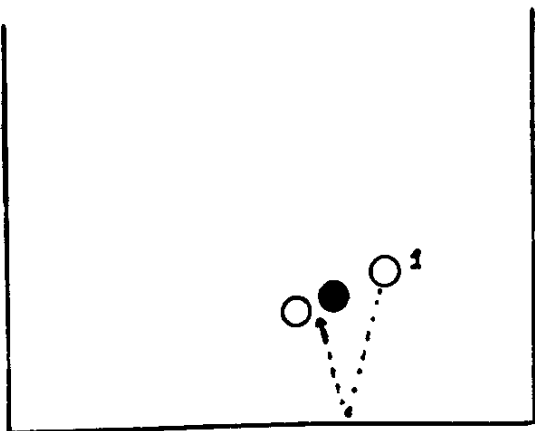
Η ομοιότητα είναι ότι κι εδώ δεν έχει έννοια το να κάνουμε μπαράζ, διότι δεν έχουμε τη δυνατότητα να φέρουμε τη μπίλια 2 ακριβώς εκεί που θέλουμε, λόγω του μήκους της επαναφοράς. Αρνούμαστε λοιπόν την τέλεια επαναφορά, και προσπαθούμε να βρούμε μία λύση «οικονομίας», λιγότερο «αγνή», αλλά περισσότερο μέσα στις δυνατότητες μας. Θα έχουμε λοιπόν ένα προσεγγιστικό ραππέλ, μία προσεγγιστική επαναφορά, και θα επιδιώξουμε να πλασσαριστούμε πάνω στην μπίλια 3. Το πλασσάρισμα αυτό είναι να γίνει κατά την κατεύθυνση της γωνίας A, διότι η μπίλια 3 βρίσκεται αριστερά μας, άρα το πλασσάρισμα μας κτυπώντας την 3 δεξιά έχει φυσική έννοια και είναι και ευκολότερο. Πάντως, πρέπει μετά το κτύπημα η 1 να βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση από την μικρή σπόντα, απ'ότι η μπίλια 3, ώστε να δεσπόζουμε στην μπίλια 3. Ας ασχοληθούμε τώρα και με την 2. Δεν έχει σημασία το που ακριβώς θα σταματήσει η 2, αλλά το ουσιώδες είναι να σταματήσει

την πορεία της στο 1/3 του μπιλιάρδου. Συνεπώς η 2 δεν πρέπει επ' ουδενί να μείνει στο δρόμο. Έτσι, μετά το κτύπημα θα έχουμε μια θέση όπως στο σχήμα 20, στην οποία θα μπορούμε να σπρώξουμε τις 2 και 3 κατά την κατεύθυνση της γωνίας A.

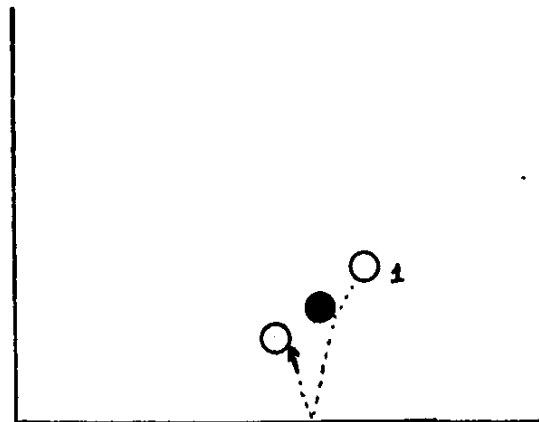
Σχῆμα 20:



Και τελειώνοντας, ας εξετάσουμε αν υπάρχει κίνδυνος μασκέ σ' αυτό το γυριστό-επαναφορά του σχήματος 19. Δύο πιθανές θέσεις απαικονίζονται στα σχήματα 21 και 22.



Σχῆμα 21.



Σχῆμα 22.

Στην πρώτη περίπτωση παίζουμε μονόσποντη μπρικόλα, στην δε δεύτερη, κτυπάμε πρώτα την κόκκινη, μετά την μικρή σπόντα και μετά την 'ασπρη. Άρα το μασκέ δεν μας υποχρεώνει να κάνουμε χρήση του μασσέ.

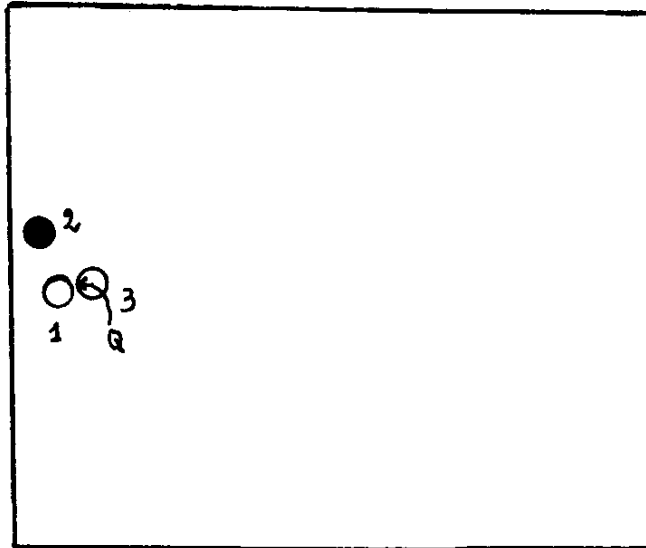
Άς συνοψίσουμε λοιπόν όσα είπαμε γι' αυτά τα κτυπήματα:

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ: Θεωρούμε ότι οι μακρινές επαναφορές, των οποίων η ανακρίβεια θα εξουδετερώνεται από το πλασσάρισμα πάνω στην μπίλια 3, που θα γίνεται κατά την κατεύθυνση μιας γωνίας. Η μπίλια 2, εννοείται, δεν πρέπει να μείνει ποτέ στο δρόμο.

ΜΟΝΟΣΠΟΝΤΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΤΟΣ ΤΟΥ ΜΠΙΛΙΑΡΔΟΥ

Άς συνεχίσουμε το δρόμο μας, με μια μονόσποντη. Παίρνουμε τη θέση του σχήματος 23 η οποία είναι μία επαναφορά (ραππέλ).

Σχήμα 23.

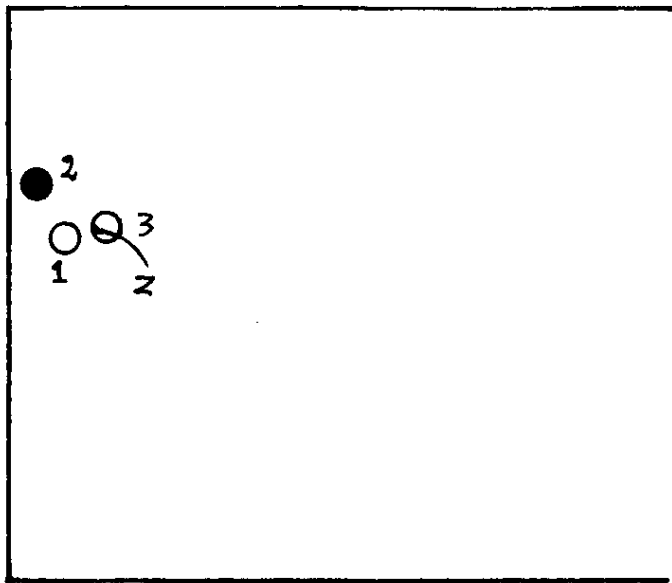


Πρέπει να γυρίσουμε προς τα πίσω, για να σχηματίσουμε το μπαράζ της 1 με την 3. Γι'αυτόν τον λόγο, πρέπει να σημαδέψουμε την 3 στο σημείο Q, άρα πρέπει να σημαδέψουμε χαμηλά. Πρέπει μήπως να βάλουμε αριστερό φάλτσο; Όχι γιατί το φάλτσο αυτό θα έδινε στην 1 μία συμπληρωματική ταχύτητα και θα τη εμπόδιζε να μείνει επάνω στην 3 ακριβώς.

Την 2 πρέπει να την κτυπήσουμε αρκετά γεμάτα, ώστε να έρθει με δύο σπόντες και ώστε να φτάσει η 1 στην 3 με αμορτί, στο σημείο Q.

Αυτή την θέση, την θεωρούμε «μητρική θέση», γιατί θα μας επιτρέπει να κρίνουμε και να εκτελούμε όλες τις παρόμοιες μονόσποντες, επιφέροντας μερικές διορθώσεις. Φυσική εννοείται ότι πρέπει πρώτα να εξασκηθούμε πολλές φορές πάνω στην μητρική θέση, ώστε να γίνει κτήμα μας, να την «φωτογραφήσουμε» με το μυαλό μας και να την αναγνωρίζουμε, όταν την ξαναβλέπουμε.

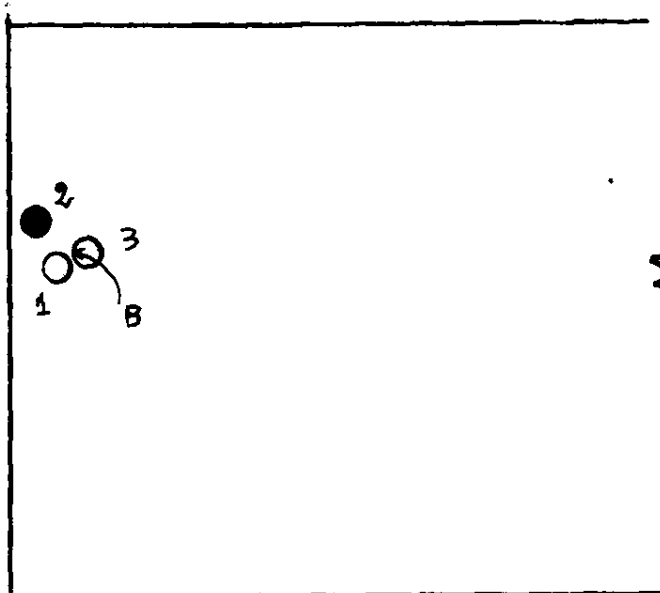
Άς δούμε μία άλλη θέση, αυτή του σχήματος 24:



Σχῆμα 24.

Αυτή η θέση δεν είναι μητρική θέση, επειδή η 2 «επιστρέφει πολύ», δηλ. δεν έρχεται πάνω στο μπαράζ των 1 και 3. Για να διορθώσουμε πρέπει να κτυπήσουμε την 2 λιγώτερο γεμάτα και κτυπώντας περισσότερο χαμηλά, ώστε να «γυρίσουμε» περισσότερο και να κτυπήσουμε την 3 στο σημείο Z, κατασκευάζοντας έτσι το μπαράζ.

Άς δούμε τώρα τι γίνεται στην προηγούμενη θέση, αν η 1 είναι πιο κοντά στη 2. Στο σχήμα 25 λοιπόν, βλέπουμε τη θέση του σχ.24, με τη τροποποίηση ότι η 2 είναι πιο κοντά στην 1. Η θέση αυτή δεν είναι μητρική θέση.



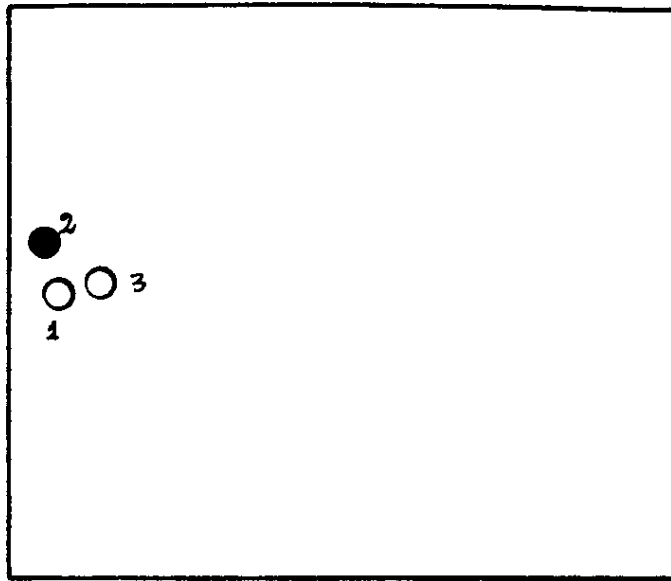
Σχῆμα 25.

Αν προσπαθήσουμε να παίξουμε κτυπώντας λιγότερο χαμηλά, για να «γυρίσουμε λιγότερο», υπάρχει κίνδυνος η 1 να πάρει αρκετή ταχύτητα και να «ανοίξει» πολύ το μπαράζ.

Αν αντίθετα κτυπήσουμε το ίδιο χαμηλά, όπως στην περίπτωση του σχ. 24, αλλά βάλουμε λίγο ανάποδο φάλτσο η μπίλια μας κτυπώντας στη μικρή σπόντα, θα «φρενάρει» και έτσι θα κτυπήσουμε την 3 στο σημείο B, κατασκευάζοντας το μπαράζ αρκετά «κλειστό».

Στο σχήμα 26 τέλος, βλέπουμε μία θέση, στην οποία η 2 δύσκολα έρχεται, κινδυνεύοντας να μην κτυπήσει πρώτα μικρή σπόντα και να έθει μέσα στο μπαράζ. Διορθώνουμε λοιπόν κτυπώντας την 2 πολύ γεμάτα, ώστε να κτυπήσει πρώτα μικρή σπόντα και να αντισταθμίσουμε κτυπάμε λίγο πιο ψηλά την μπίλια μας.

Σχήμα 26.



Εδώ τελειώνει προς το παρόν η ανάλυση της κονσεψιόν. Στο επόμενο κεφάλαιοθα εξετάσουμε τι γίνεται όταν οι μπίλιες τείνουν να «φύγουν» προς το κέντρο του μπιλιάρδου, γι'αυτό και θα το ονομάσουμε «θέσεις φυγής».

ΘΕΣΕΙΣ ΦΥΓΗΣ

ΟΤΑΝ ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΤΟ «ΣΚΑΣΟΥΝ».

Συνοψίζοντας όσα είδαμε στην κονσεψιόν, βγάζουμε το εξής απλό θεωρητικό συμπέρασμα:

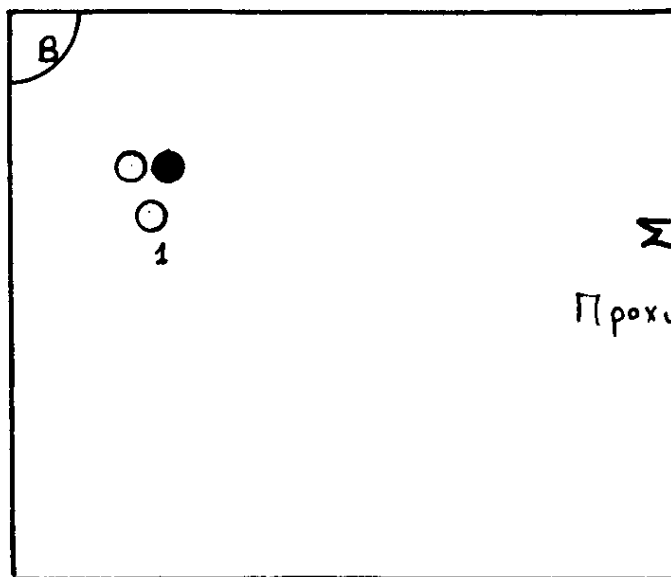
Πρέπει κα'αρχάς να προσπαθήσουμε να οδηγήσουμε, είτε κατ'ευθείαν είτε με διαδοχικά βήματα, τις μπίλιες στο 1/3 του μπιλιάρδου, δηλαδή κοντά στη μικρή σπόντα.

Τότε όμως, οι μπίλιες δεν θα είναι στόν απόλυτο ελεγχό μας, γι'αυτό κύριος σκοπός μας θα είναι να πάρουμε ντομινάντ, ώστε να μπορούμε να οδηγήσουμε τις μπίλιες 2 και 3 προς τις γωνίες. Άς υποθέσουμε όμως ότι τα δύο πρόβατα, δεν θέλουν και τόσο πολύ να περιοριστούν και ότι ξεγελώντας λίγο τον σκύλο, κέρδισαν λίγο έδαφος προς την ελευθερία, προς το κέντρο του μπιλιάρδου.

Άς εξετάσουμε μερικές τέτοιες θέσεις και ας δούμε πως θα κατορθώσει ο σκύλος να ξαναελέγξει τα πρόβατα και να πάρει δεσπότησα θέση (ντομινάντ).

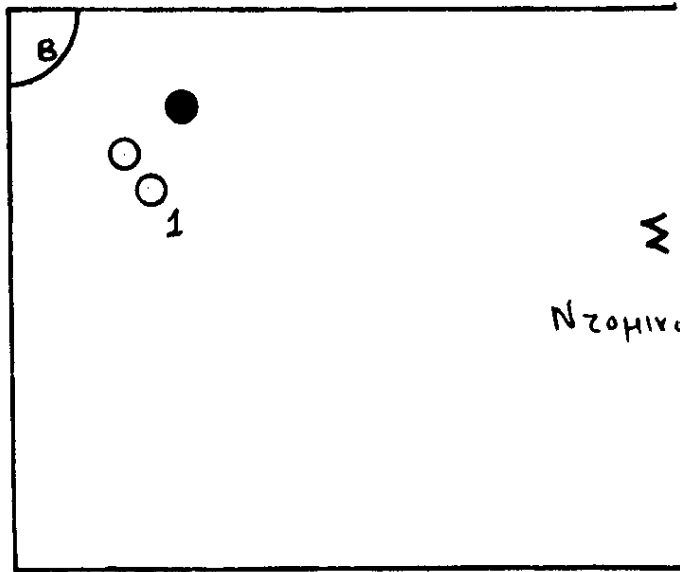
Η ΜΙΑ ΜΠΙΛΙΑ «ΦΕΥΓΕΙ»

Στο σχήμα 27, έχουμε την πρώτη μας θέση φυγής. Στην ουσία έχουμε τις μπίλιες «ματάκια», αλλά η κόκκινη τείνει να φύγει προς την ελευθερία, ενώ η γωνία Β μα ανοίγει τα χέρια.



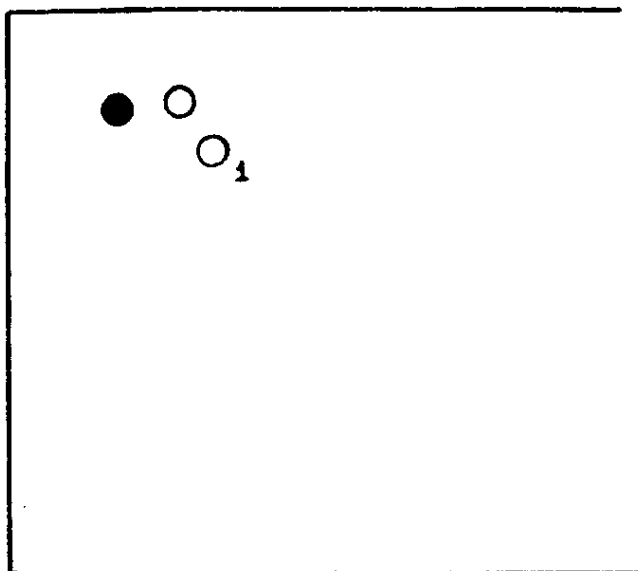
Τι θα κάνουμε τότε; Μήπως πρέπει να προχωρήσουμε την άσπρη προς τη γωνία; Ποτέ! Ο έλεγχος των δύο μπιλιών, θα γίνει σε 2 χρόνους:

1ος ΧΡΟΝΟΣ: Θα προχωρήσουμε την κόκκινη, που τείνει να φύγει, αλλά θα μείνουμε κοντά στην άσπρη, όσο το δυνατόν περισσότερο. (όπως στο σχήμα 28).



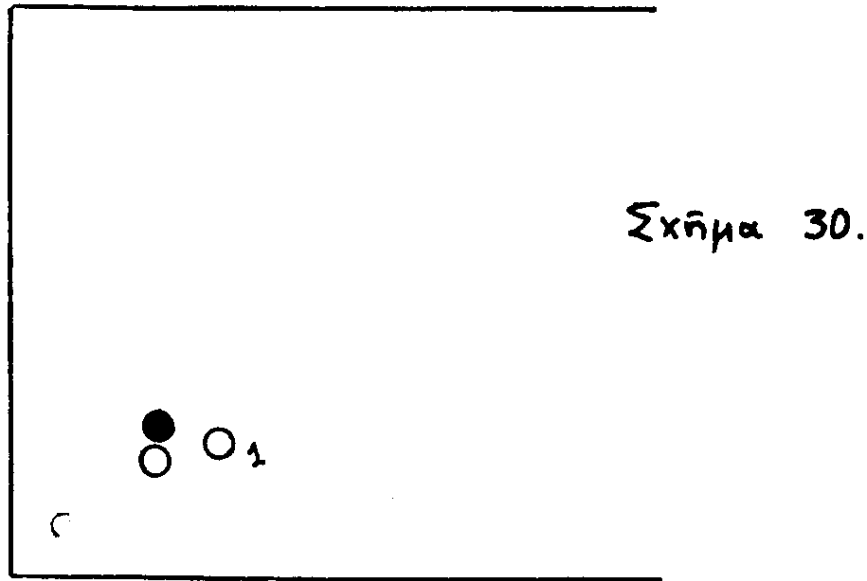
Σχήμα 28.
Νόμοινατε στην κόκκινη

2ος ΧΡΟΝΟΣ: Θα παίξουμε από την άσπρη, την οποία θα σπρώξουμε προς την γωνία B και κτυπήσουμε την κόκκινη στα δεξιά της, δηλαδή κατά την κατεύθυνση της γωνίας B (βλέπε σχήμα 28). Τότε θα προκύψει η θέση του σχήματος 29, οπότε μπορούμε εύκολα να σπρώξουμε τις 2 μπίλιες προς την γωνία B.



Σχήμα 29.

Να τώρα μια άλλη θέση φυγής (σχήμα 30). Εδώ θεωρούμε ότι σκοπός μας είναι η γωνία C, οπότε η κόκκινη «φεύγει» εν σχέσει αυτή τη γωνία.



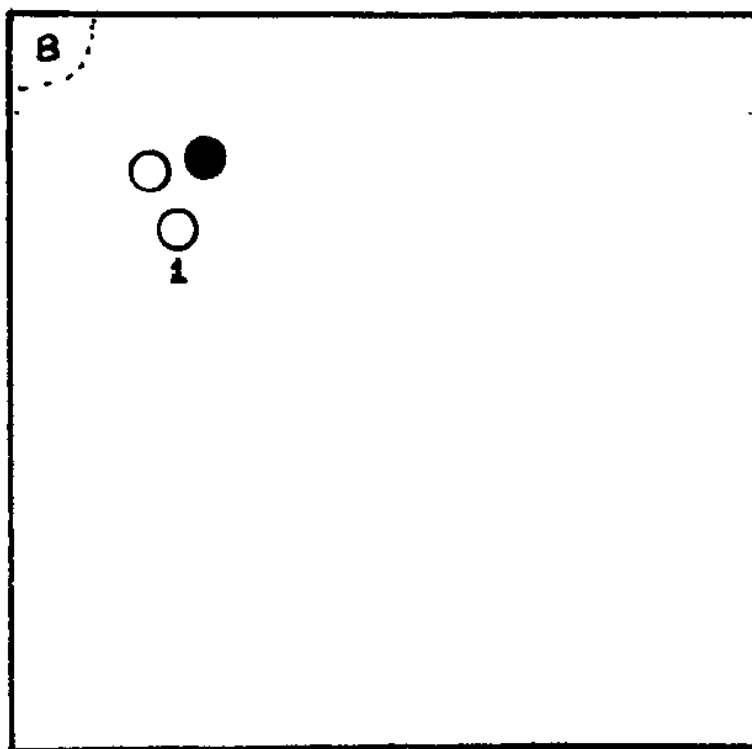
Παίζουμε όπως στην προηγούμενη θέση, σε 2 χρόνους. Δηλαδή α) Προχωράμε την κόκκινη μένοντας κοντά στην άσπρη και β) Προχωρώντας την άσπρη προς την γωνία C παίρνουμε ντομινάντ στην κόκκινη.

Συνοψίζοντας λοιπόν, διατυπώνουμε την εξής αρχή:

Όταν οι μπίλιες 2 και 3 είναι «ματάκια» και κοντά η μία στην άλλη και η μία μόνον μπίλια τείνει να φύγει από μια ζώνη που εκτιμάμε σαν ευνοϊκή (1/3 μπιλιάρδου, γωνία, κλπ)/ τότε οφείλουμε να προχωρήσουμε -αν είναι δυνατόν- την μπίλια που φεύγει, μένοντας απόλυτα πάνω στην άλλη. Με το επόμενο κτύπημα θα πάρουμε ντομινάντ στην μπίλια που φεύγει και θα μπορέσουμε κατόπιν να πλησιάσουμε τις μπίλιες στην ευνοϊκή μας ζώνη.

ΠΑΝΤΑ Η ΙΔΙΑ ΜΠΙΛΙΑ

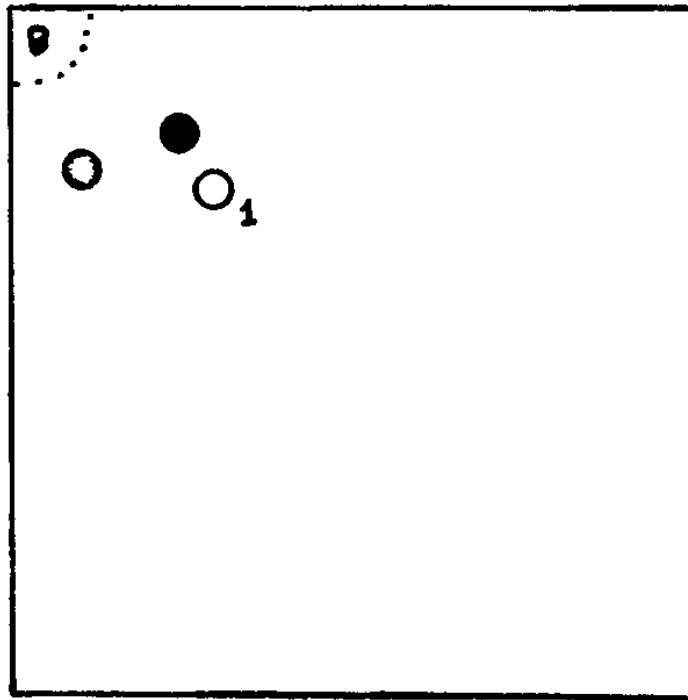
Συνεχίζουμε τις θέσεις φυγής, με τη θέση του σχήματος 31.



ΣΧΗΜΑ 31.

Εδώ τα «ματάκια» είναι πιο ανοιγμένα οπότε δεν μπορούμε να προχωρήσουμε την κόκκινη, όπως προηγουμένως. Υπάρχει όμως τρόπος, με ένα μόνον κτύπημα να πάρουμε ντομινάντ στην κόκκινη και να έχουμε μπροστά μας τις 2 μπίλιες, κατά την κατεύθυνση της γωνίας B. Κάνουμε λοιπόν γυριστό από την άσπρη, όχι πολύ δυνατά, ώστε η άσπρη μπίλια να μην εγκαταλείψει την περιοχή της γωνίας B και βάζουμε μάξιμουμ φάλτσο δεξιά κτυπώντας φίνα την κόκκινη, ώστε να περάσουμε απ'έξω, δηλαδή να πάρουμε ντομινάντ. Τότε θα πετύχουμε περίπου την θέση του σχήματος 32:

Σχῆμα 32.



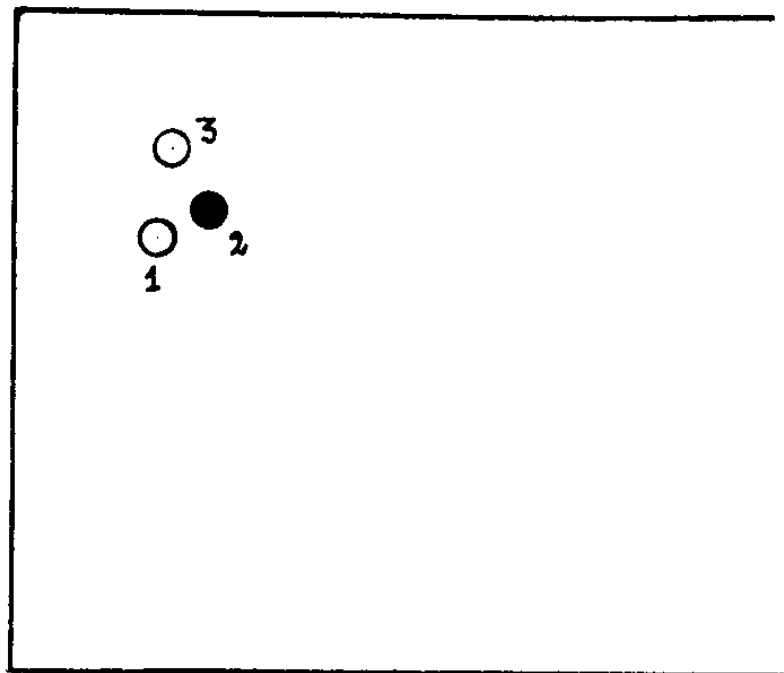
Έτσι λοιπόν έχουμε πάλι τις μπίλιες μπροστά μας, κατά την κατεύθυνση της γωνίας B, δηλαδή έχουμε ντομινάντ στις δύο μπίλιες.

Άς δούμε τώρα ένα άλλο είδος θέσεων φυγής:

ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ ΜΠΙΛΙΕΣ «ΦΕΥΓΟΥΝ»

Μια Τρίτη θέση φυγής διαφορετικές όμως από τις προηγούμενες δύο, φαίνεται στο σχήμα 33.

Σχῆμα 33.



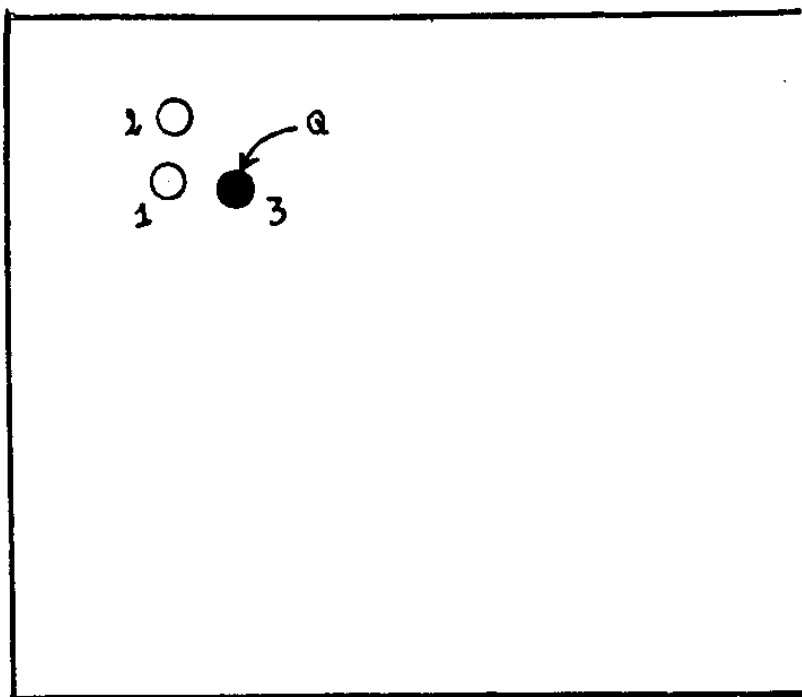
Πράγματι, εδώ και οι δύο μπίλιες τείνουν να φύγουν προς το κέντρο του μπιλιάρδου. Πρέπει λοιπόν η 1 για να πάρει θέση δεσπόζουσα, δηλαδή ντομινάντ, να περάσει ανάμεσα από τις 2 και 3. Αυτό θα γίνει σε 2 χρόνους:

1ος ΧΡΟΝΟΣ: Πλασσαριζόμαστε στην άσπρη, παίζοντας από κόκκινη.

2ος ΧΡΟΝΟΣ: Κάνουμε γυριστό από την άσπρη και συγχρόνως περνάμε πάνω από την κόκκινη (retro-passage), κτυπώντας την κόκκινη δεξιά (εξωτερικά), οπότε έχουμε λύσει το πρόβλημα μας αφού η 1 θα πάρει σε 2 χρόνους, ντομινάντ και θα βρεθεί στο κέντρο του μπιλιάρδου.

Ένα σημείο όμως που πρέπει να εξετάσουμε είναι το εξής : Κατά το 1ο χρόνο, προχωράμε η όχι την κόκκινη, δηλαδή κατά το πλασσάρισμα την κτυπάμε «χοντρά» ή σχετικά φίνα;

Έστω ότι κτυπάμε την κόκκινη «χοντρά» και την προχωράμε. Τότε στον 2ο χρόνο, θα έχουμε ένα γυριστό ανοικτής γωνίας. (σχήμα 34).



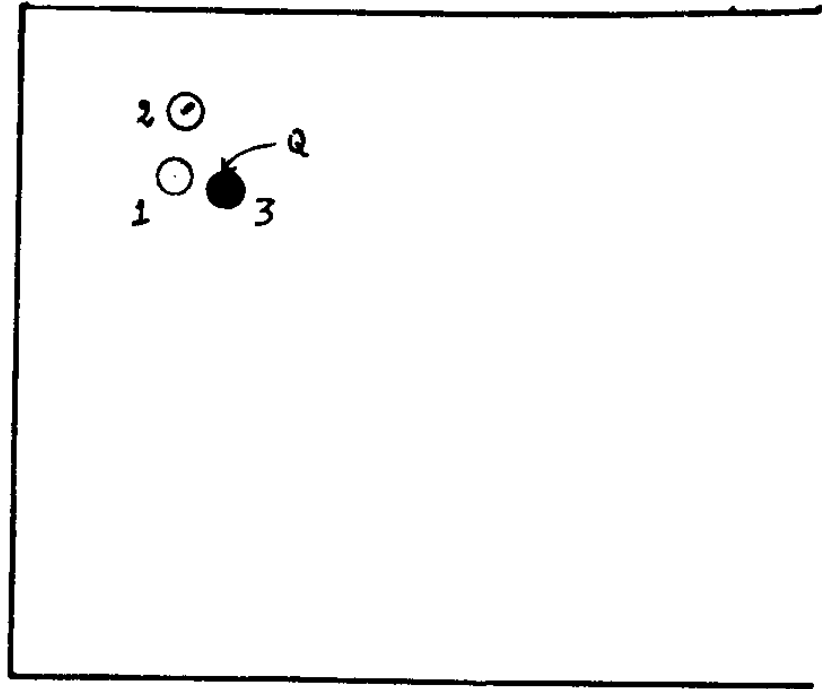
Σχήμα 34.

Σ' αυτό το γυριστό, έχουμε τις εξής δυσκολίες: Πρώτον, είναι δύσκολο να κτυπήσουμε την κόκκινη στο σημείο Q. Δεύτερον, αφού η κόκκινη απομακρύνθηκε, υπάρχει κίνδυνος μασκέ αν κάνουμε λάθος στο μέτρο, διότι δεν υπάρχει τίποτα που να σταματήσει την άσπρη γυρίζοντας από τη σπόντα.

Άρα λοιπόν πρέπει να ξαναπάρουμε το πρόβλημα από την αρχή του και να ψάξουμε λίγο «χοντρά».

Αν αντιθέτως κτυπήσουμε την κόκκινη αρκετά φίνα, ώστε να μην την απομακρύνουμε από τη θέση της πολύ, θα πετύχουμε περίπου την παρακάτω θέση του σχήματος 35:

Σχήμα 35:

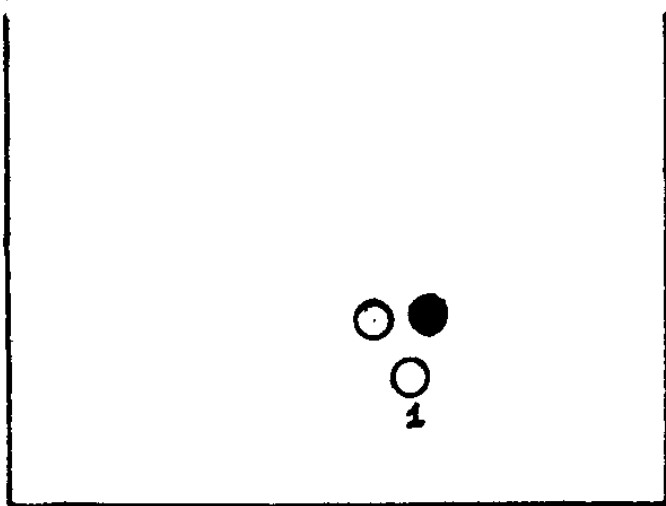


Εδώ όλα αλλάζουν! Εδώ μας είναι πολύ πιο εύκολο να κτυπήσουμε την κόκκινη στο σημείο Q, και συγχρόνως, αν παίξουμε κατά λάθος δυνατά, η κόκκινη θα σταματήσει την άσπρη και δεν θα έχουμε μασκέ, αλλά θα διατηρήσουμε την δεσπόζουσα θέση στις δύο μπίλιες. Βλέπουμε λοιπόν ότι μία «λεπτομέρεια» παίζει σπουδαιότερο ρόλο, γιατί μας βοηθά να υποσκελίσουμε τον μύς μας και να περιορίσουμε τον ρόλο της τύχης. Δια τυπώνουμε λοιπόν την αρχή που μπορούμε να βγάλουμε από τις παρατηρήσεις μας:

ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ: Όλα τα πλασσαρίσματα-γενέτειρες των γυριστών-επαναφορών που έχουν σαν σκοπό να πάρουμε θέση δεσπόζουσα, πρέπει να γίνονται παίρνοντας φίνα τη μπίλια 2 (δηλαδή αφήνοντας μας γυριστά κλειστής γωνίας, όπως στο σχ.35). Αυτή η μπίλια 2 που στο γυριστό -επαναφορά θα γίνει η 3, θα μείνει έτσι κοντά μας και -πράγμα σημαντικό- στο δρόμο της επαναφερόμενης μπίλιας.

ΠΕΡΑΣΜΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΔΥΟ ΜΠΙΛΙΕΣ ΠΟΥ «ΦΕΥΓΟΥΝ»

Να μία νέα θέση (σχήμα36) όπου αναμφισβήτητα και οι δύο μπίλιες «φεύγουν» προς το κέντρο του μπιλιάρδου.



Σχήμα 36.

Φυσικά σ'αυτή τη θέση, πρέπει να αναζητήσουμε το πέρασμα ανάμεσα στις δύο μπίλιες που φεύγουν. Αυτό όμως το πέρασμα πρέπει να το προετοιμάσουμε λογικά, φρόνιμα, λαμβάνοντας υπ'όψιν την «βεντάλια», δηλαδή την θέση με τις μπίλιες «ανοιγμένες» πολύ, αποτέλεσμα ενός παιχνιδιού λανθασμένου.

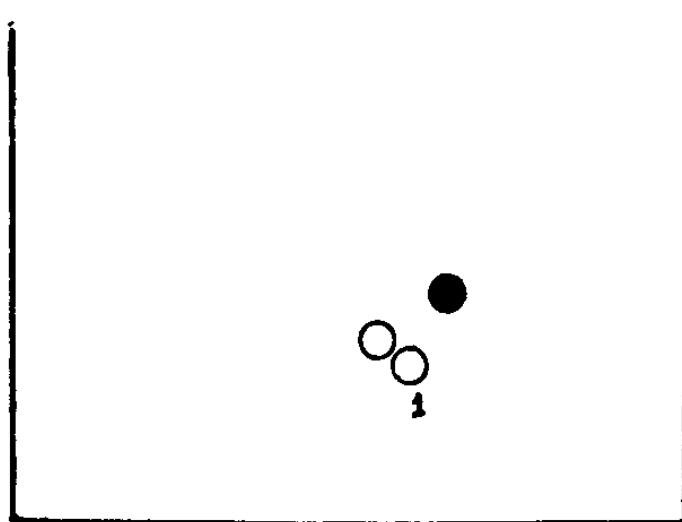
Πως λοιπόν θα προπαρασκευάσουμε το πέρασμα; Παίζοντας μήπως σιγά-σιγά, ώστε να «ανοίξουμε» το πέρασμα, μέχρι εκεί που πρέπει; Ποτέ! Γιατί και ο καλύτερος παίκτης αισθάνεται ανίκανος να «αισθανθεί» την ακριβή δύναμη που πρέπει μα δώσει (σ'αυτό το παίζει ρόλο και το τράκ). Υπάρχει όμως άλλη λύση;

ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ - ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ

Ευτυχώς! Και αυτή η λύση, λιγότερο αγνή θεωρητικά, έχει το πλεονέκτημα να μας προσφέρει μερικές σγγυήσεις, αν κάνουμε κάποιο λάθος. Πάντα λοιπόν η λύση του φόβου, πάντα η λύση της φρονιμάδας, που βασίζεται πάνω σε μία βασική αρχή-καταφύγιο, ίσως την πιο λογική και την πιο αποτελεσματική του μπιλιάρδου. Αυτή η αρχή είναι:

Προχωράμε τη μία μπίλια και μένουμε πάνω στην άλλη "

Κατ'αυτόν τον τρόπο, ελλατώνουμε τον κίνδυνο της «βεντάλιας» και προετοιμάζουμε το πέρασμα. Ας υποθέσουμε όμως ότι στην θέση του σχήματος 36, προχωρούμε την κόκκινη. Τότε, θα προκύψει περίπου μια θέση σαν του σχήματος 37:

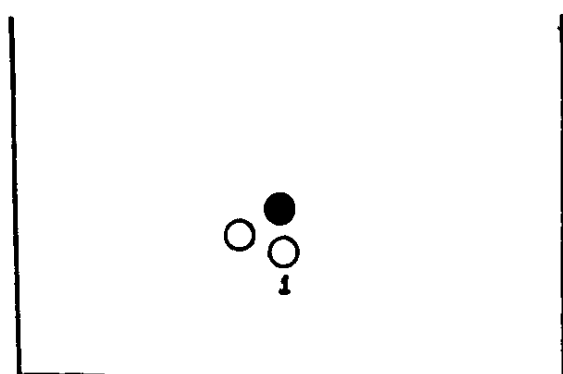


Σχῆμα 37.

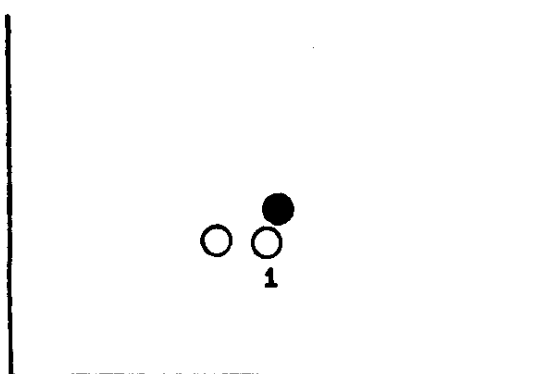
Αν σ'αυτή τη θέση μπορούμε να περάσουμε, έχει καλώς. Αν όμως το πέρασμα είναι πολύ στενό, τότε μπορούμε να κάνουμε ντεμί-μασσέ (μισό-μασσέ).

Εννοείται φυσικά ότι θα έχουμε εξασκηθή στον μεμί-μασσέ. Αλλά γενικώς και αν δεν μπορούμε να περάσουμε, μπορούμε να επαναφέρουμε την κόκκινη με 3 σπόντες, ως λύση ανάγκης.

Ας δουμε μια άλλη θέση (σχημα 38):



Σχῆμα 38.

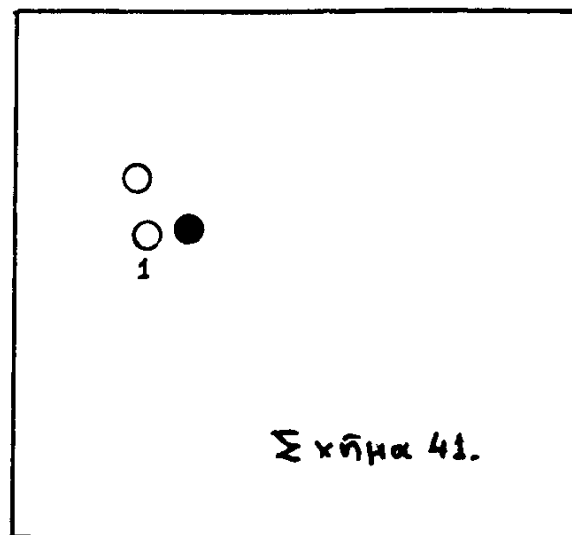
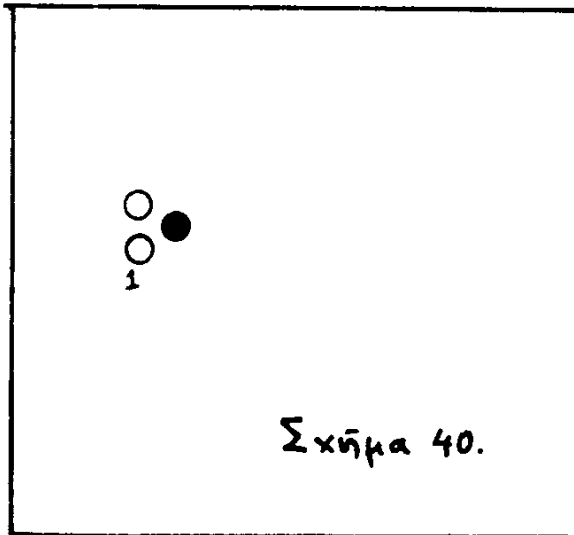


Σχῆμα 39.

Προχωρούμε την άσπρη και μένουμε στην κόκκινη. Προκύπτει τότε μια θέση περίπου σαν του σχήματος 39.

Εδώ περνάμε από μέσα, παίζοντας από κόκκινη. Αν όμως το πέρασμα δεν είχε επιτύχει, θα μπορούσαμε (σχήμα 39) να επαναφέρουμε την άσπρη, από την μεγάλη σπόντα.

Μια τελευταία θέση, παρόμοια με την προηγούμενη, φαίνεται στο σχήμα 40:



Υποθέτουμε ότι παίζουμε λίγο πιο δυνατά, οπότε βρισκόμαστε στη θέση του σχήματος 41. Εδώ δεν υπάρχει πλέον πέρασμα, αλλά υπάρχει η δυνατότης επαναφοράς της άσπρης με τρεις σπόντες. Αρκεί λοιπόν να προχωρήσουμε τη μια μπίλια και να μείνουμε πάνω στη 1ν άλλη για να έχουμε ή το ζητούμενο πέρασμα ή μια επαναφορά της μπίλιας που προχωρήσαμε πρώτα. Ποιά όμως μπίλια πρέπει να προχωρήσουμε πρώτα; Η απάντηση είναι :

«Θα προχωρούμε πάντα τη μπίλια που μας δίνει ένα πλασσαρίσμα-καταφύγιο, σε περίπτωση απειλής της προετοιμασίας του πλασσαρίσματος του περάσματος.»

Αν δηλαδή στην προετοιμασία ενός περάσματος παίζουμε από κόκκινη θα πρέπει αυτή η κόκκινη να μας προσφέρει την εγγύηση ενός πλασσαρίσματος.
Ας γράψουμε λοιπόν την βασική αρχή:

ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ:

Για να προετοιμάσουμε ένα πέρασμα ανάμεσα από δύο μπίλιες θα προχωράμε την μία και θα μείνουμε πάνω στην άλλη . Η μπίλια που θα προχωράμε, θα είναι αυτή που μας δίνει πλασσαρίσμα-καταφύγιο, σε περίπτωση απειλής της προετοιμασίας του περάσματος.

Ας δούμε πως περνάμε ανάμεσα στις δύο μπίλιες, δεδομένου ότι σχεδόν ποτέ η απόσταση των 2 και 3 δεν είναι ίδια ή ότι δεν είναι αυτή που περιμέναμε. Μπορεί λοιπόν να αναγκαστούμε να βοηθήσουμε την 1 να περάσει αν το πέρασμα είναι στενό ή να την «φρενάρουμε» αν περνάει πολύ εύκολα.

Για να διευκολύνουμε το πέρασμα, θα βάλουμε στη μπίλια 1 στο φάλτσο που μας υποδεικνύει η μπίλια 2. Δηλαδή, αν η 2 είναι αριστερά μας θα βάλουμε αριστερό φάλτσο και αντιστρόφως.

Και για να φρενάρουμε το πέρασμα, θα κτυπήσουμε λίγο πιο χοντρά τη μπίλια 2 βάζοντας φάλτσο χαμηλά.

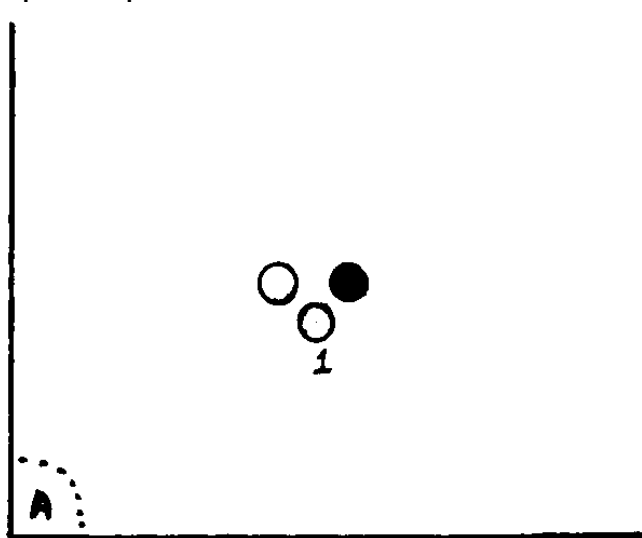
Ένα άλλο σημείο: Το πέρασμα μας δίνει την δυνατότητα να ξαναμαζέψουμε τις μπίλιες, υπό τον όρον όμως ότι η θέση που θα προκύψει μετά το πέρασμα θα επιτρέπει, είτε απ'ευθείας , είτε εμμέσως, το «μάζεμα» των 2 και 3.

Και μία συμβουλή:

Όταν περνάμε ανάμεσα από δύο μπίλιες, παίζουμε κατ'αρχάς-αν έχουμε εκλογή- τη μπίλια πάνω στην οποία θέλουμε να πλασσαριστούμε αφού περάσουμε.

Αυτό θα το καταλάβουμε, αναλύοντας την θέση του σχήματος 42:

Σχῆμα 42.

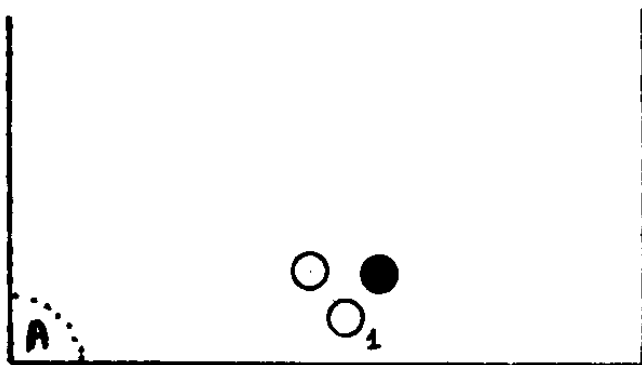


Η θέση αυτή είναι συμμετρική, δηλαδή μπορούμε να παίξουμε είτε από άσπρη είτε από κόκκινη επιτυγχάνοντας παρόμοια αποτελέσματα.

Αν όμως παίξουμε από κόκκινη, θα είμαστε αναγκασμένοι το επόμενο κτύπημα να το παίξουμε είτε με το αριστερό χέρι, είτε «ανάποδα», οπότε αυτομάτως έχουμε ένα μειονέκτημα.

Γι'αυτό πρέπει να παίξουμε από άσπρη, ώστε να έχουμε όλη την ευχέρεια να παίξουμε με το επόμενο κτύπημα άνετα. Γενικώς δηλαδή, σ'αυτού του είδους τα περάσματα θα παίξουμε από την μπίλια που βρίσκεται αριστερά μας.

Μεταφέρουμε τώρα τη θέση του σχ. 42 πιο κοντά στη μικρή σπόντα (σχήμα 43):



Σχῆμα 43.

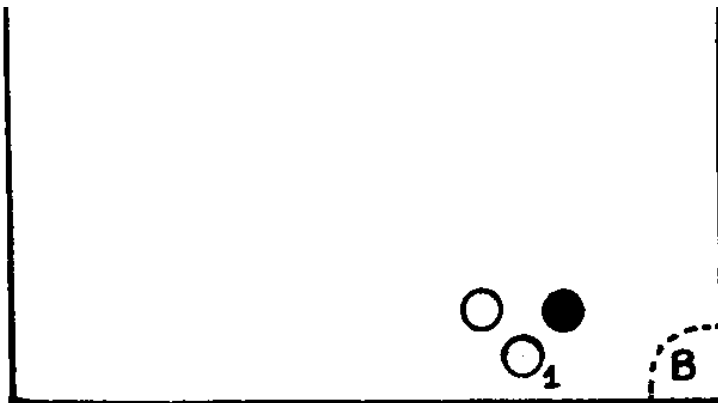
Εδώ, δεν έχει σημασία από ποιά μπίλια θα παίξουμε επειδή μπορούμε άνετα να παίξουμε με το δεξί χέρι και στις δύο περιπτώσεις.

Τι θα συμβεί όμως, αν από λάθος παίξουμε δυνατά; Τότε δεν θα έχουμε σημείο στηρίξεως τη μεγάλη σπόντα, ώστε να επαναφέρουμε τη μία από τις δύο μπίλιες και θα δυσκολευτούμε να συνεχίσουμε. Γι'αυτό δεν θα βρούμε τη μπίλια που παίξουμε πρώτα, π.χ. την άσπρη φίνα, αλλά σχετικά χοντρά παρασύροντας την μαζί μας. Έτσι κι αν ακόμη παίξουμε δυνατά, η άσπρη θα μας ακολουθήσει και θα έχουμε πλασσαριστή για το επόμενο κτύπημα. Πρέπει λοιπόν να θυμώμαστε ότι όλα τα περάσματα που είναι κοντά στην μικρή σπόντα, παρουσιάζουν τον κίνδυνο να «χάσουμε» τις γωνίες, δηλ. Τα σημεία στηρίξεως, αν παίξουμε δυνατά. Πάντα λοιπόν θα παρασύρουμε μαζί μας τη μπίλια 2.

Συνοψίζοντας, γράφουε την εξής βασική αρχή:

Όταν κάνουμε πέρασμα ανάμεσα σε δυο μπίλιες, κοντά στη μικρή σπόντα, παίξουμε αρχικά την μπίλια πάνω στην οποία θέλουμε να πλασσαριστούμε μετά το πέρασμα και παρασύρουμε παντα αυτή τη μπίλια.

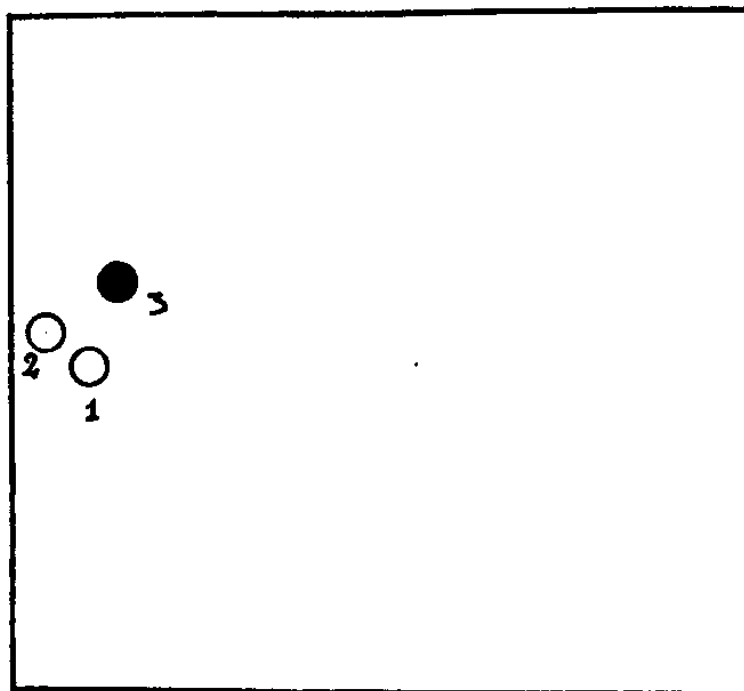
Να τώρα μια θέση ίδια με τις προηγούμενες με την διαφορά ότι οι μπίλιες βρίσκονται κοντά στη γωνία B. (Σχήμα 44).



Σχήμα 44.

Εδώ παίζουμε από άσπρη, παρασύροντας την άσπρη, ώστε στο επόμενο κτύπημα να μπορούμε να επαναφέρουμε αυτήν την άσπρη στην ευνοϊκή περιοχή της γωνίας B, όπου θα σπρώξουμε και την κόκκινη. Μια τελευταία θέση φυγής, φαίνεται στο σχήμα 45:

Σχήμα 45:



Εδώ η κόκκινη φεύγει. Για να πάρουμε ντομινάντ στην κόκκινη, θα κτυπήσουμε χαμηλά. Για να μην μας φύγει όμως η άσπρη θα κτυπήσουμε σχετικώς φίνα την άσπρη για να την διτηρήσουμε μπροστά μας. Για να μην ρισκοκινδυνέψουμε την ντομινάντ πάνω στην κόκκινη, θα βάλουμε μάξιμουμ καλό φάλτσο. Αυτή η θέση του σχ.45, προκύπτει πολλές φορές πάνω στο Αμερικαίν.

Ανακεφαλαιώνοντας λοιπόν, υπάρχουν πέντε είδη θέσεων φυγής, τα οποία πρέπει να προπονηθούμε, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στο πέρασμα ανάμεσα από δύο μπίλιες που έχει μεγάλη σημασία.

Ο ντεμί-μασσές (μισός μασσές) είναι απαραίτητο στοιχείο της θεωρίας της προετοιμασίας ενός περάσματος. Είναι σφάλμα όμως να νομίζουμε ότι ξέροντας τον μασσέ, μπορούμε να κάνουμε και τον ντεμί-μασσέ. Ο μασσές και ο ντεμί-μασσές, έχουν μια κοινή βάση: Είναι και οι δύο το αποτέλεσμα μιας θέσεως του σώματος και του αριστερού χεριού. Αυτή όμως η θέση του αριστερού χεριού δεν είναι η ίδια.

Στον μασσέ η θέση του χεριού είναι τέτοια, ώστε να δίνουμε στην μπίλια μας μια μέγιστη περιστροφή. Αν λοιπόν διατηρήσουμε την ίδια θέση και για τον ντεμί-μασσέ που χρειάζεται ελάχιστη περιστροφή θα είναι σαν να παίρνουμε «φόρα» πέντε μέτρα για να τηρήσουμε 1 μέτρο, δηλαδή κινδυνεύουμε να «γυρίσουμε» πιο πολύ.

Πρέπει λοιπόν αμέσως να βρούμε μια ειδική θέση για το αριστερό μας χέρι, που να μειώνει την διαδρομή του φλές (fliche) της στέκας μας και να επιτρέπει να κτυπήσουμε την 2 στο σημείο που θέλουμε ακριβώς. Το χέρι λοιπόν πρέπει να στηρίζεται στις άκρες των δακτύλων (τα νύχια πάνω στην τσόχα) και στην άκρη του μικρού δακτύλου, το οποίο, απομακρυσμένο, σταθεροποιεί την θέση του χεριού. Επίσης, ο αντίχειρας είναι πολύ υψωμένος, ώστε να σχηματίζει με το μέρος του χεριού πάνω από τον αντίχειρα έναν αληθινό διάδρομο, με σκοπό να συγκρατεί το φλές, χωρίς να ενοχλεί το κτύπημα της στέκας και το λιμάζ.

Για να πετύχουμε αυτή τη θέση, χρειάζεται συνεχής εξάσκηση, οπότε μετά από καιρό, το αριστερό μας χέρι θα παίρνει αυτόματα τη θέση του πάνω στην τσόχα.

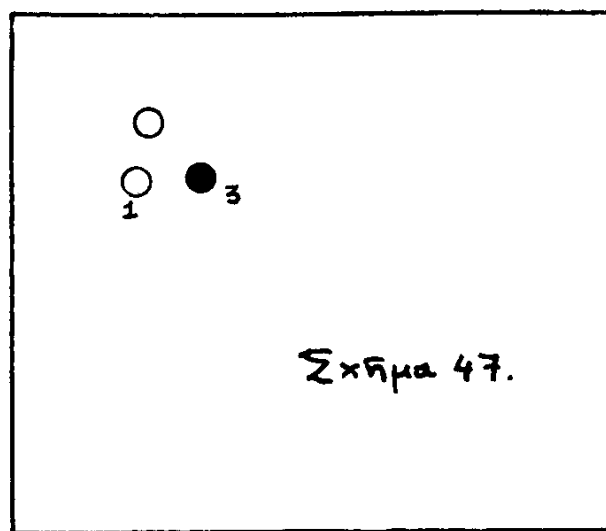
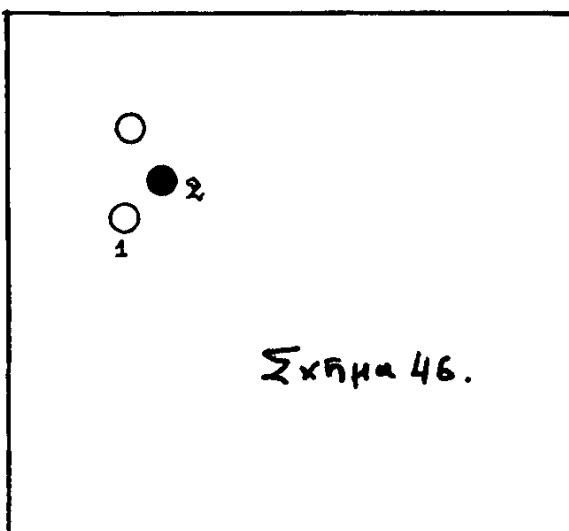
Το δεξί μας πόδι θα βρίσκεται στην κοινή εσωτερική επαφτόμενη των μπιλιών 1 και 2, όπως σε ένα κανονικό κτύπημα, δεδομένου ότι η θέση του ντεμί-μασσέ μοιάζει περισσότερο με την θέση του κανονικού γυριστού, παρά με την θέση του μασσέ.

Η στέκα μας δεν είναι πολύ κάθετη, το λιμάζ μας θα είναι μικρό και λίγο αργό, το κτύπημα μας μικρό (σαν «τσίμπημα καρφίτσας»).

Η λαβή της στέκας θα κρατιέται, χωρίς να σφίγγουμε ανάμεσα στον δείκτη και τον αντίχειρα. Και τώρα....λίγη κονσεψιόν.

ΚΟΝΣΕΨΙΟΝ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

Το αυγό του Χριστόφορου Κολόμβου: Να δύο θέσεις, που τις ξέρουμε καλά και που μπορούμε να πούμε ότι είναι συνδεδεμένες η μία με την άλλη (σχήματα 46 και 47).

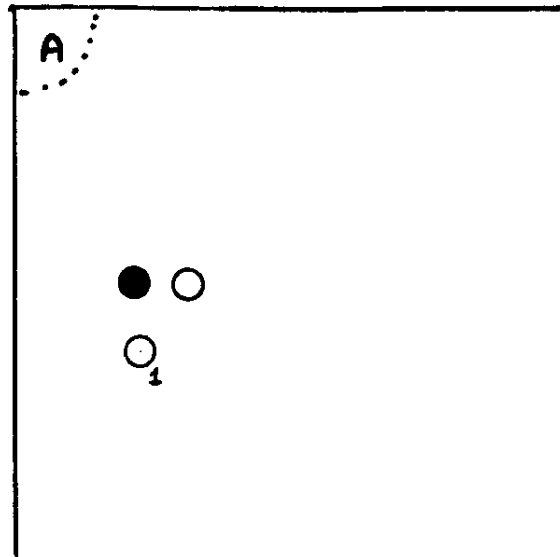


Η πρώτη είναι το πλασσάρισμα, η δεύτερη η επαναφορά (ραππέλ). Η κόκκινη μπίλια 2 στο πλασσάρισμα, γίνεται μπίλια 3 στο γυριστό-επαναφορά.

Δηλαδή αν σε ένα πλασσάρισμα πάνω στην 3, σπρώξουμε τη μπίλια 2-που στη συνέχεια θα γίνει η 3 σε ένα σημείο Q η μέλλουσα επαναφορά θα γίνει στο σημείο Q.

«Πές μου που βάζεις την 2 σε ένα πλασσάρισμα πάνω στην 3 και θα σου πώ που θα κάνεις το ραππέλ».

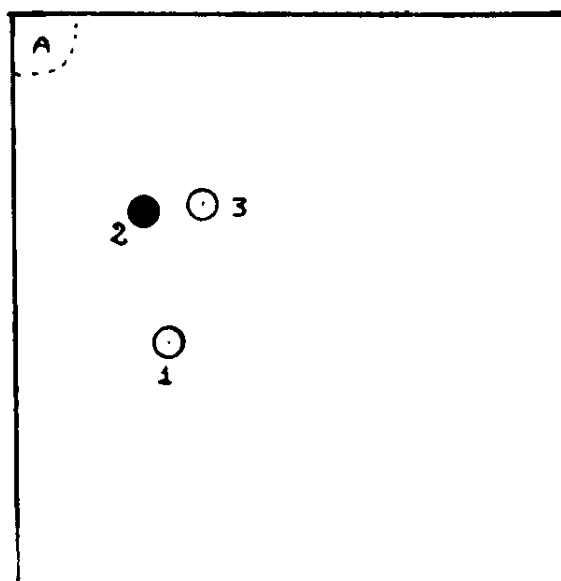
Είναι κάτι τόσο απλό, σαν το αυγό του Κολόμβου και συγχρόνως τόσο στρατηγικό. Πρέπει λοιπόν να καταλάβουμε επιτέλους ότι κι αν ακόμη έχουμε τις μπίλιες ματάκια, πολλές φορές πρέπει να «δώσουμε αέρα» σε ένα πλασσάρισμα, προχωρώντας την 2 προς μια ευνοϊκή ζώνη και όχι να προσπαθήσουμε να κερδίσουμε 5-6 καραμπόλες και μετά να μην έχουμε τι να κάνουμε. Άς δούμε τι θα κάνουμε στην θέση του σχήματος 48:



Σχῆμα 48.

Είναι φανερό ότι θα προχωρήσουμε την κόκκινη προς τη γωνία A που μας ανοίγει τα χέρια και θα πλασσαριστούμε στην άσπρη. Αυτό το κάνουμε, δεδομένου ότι η γωνία A είναι μια πολύ ευνοϊκή ζώνη του μπιλιάρδου, οπότε θα μπορέσουμε-χάρη στο πλασσάρισμα στην άσπρη- να καλέσουμε με το επόμενο κτύπημα την άσπρη στην γωνία.

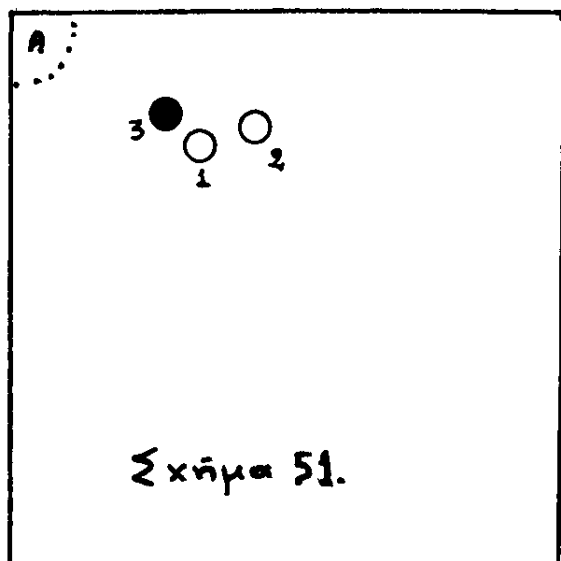
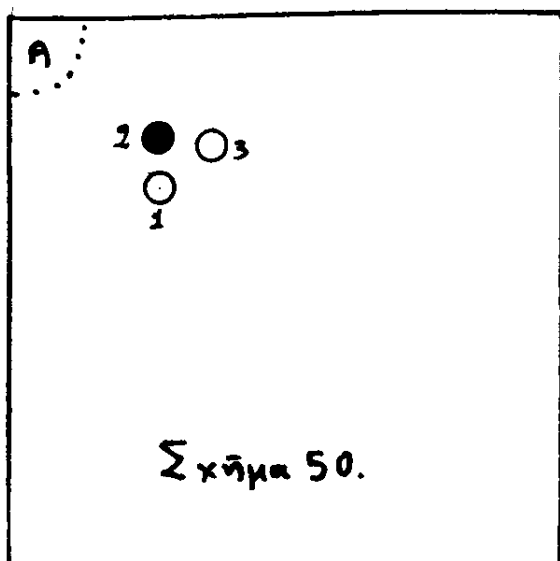
Στο σχήμα 49 βλέπουμε μια παρόμοια θέση, μόνο που η 1 είναι πιο μακριά και οι μπίλιες 2 και 3 πιο απομακρυσμένες μεταξύ τους:



Σχῆμα 49.

Αν κάνουμε λάθος πλασσάρισμα προς τα αριστερά της μπίλιας 3 δεν θα υπάρχει δυνατότητα επαναφοράς. Αν αντίθετα κάνουμε λίγο λάθος προς τα δεξιά θα έχουμε την 3 μπροστά μας σε θέση επαναφοράς περισσότερο ή λιγότερο.
Άρα σε μακρινά πλασσαρίσματα, οφείλουμε να παίρνουμε όλο το καλό φάλτσο (εδώ δεξιά), ώστε να γίνεται το πλασσάρισμα κατά την καλή έννοια.

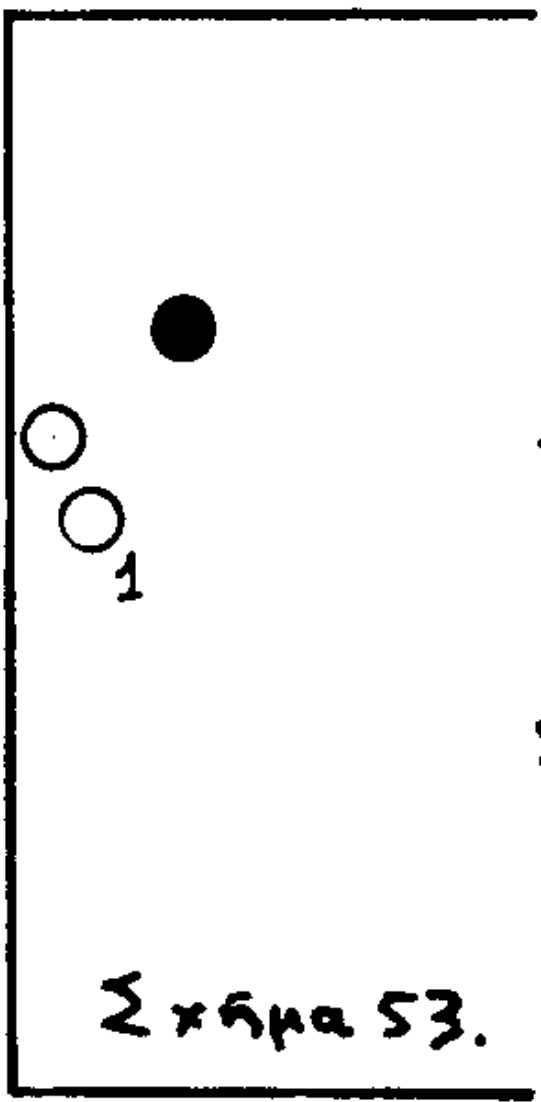
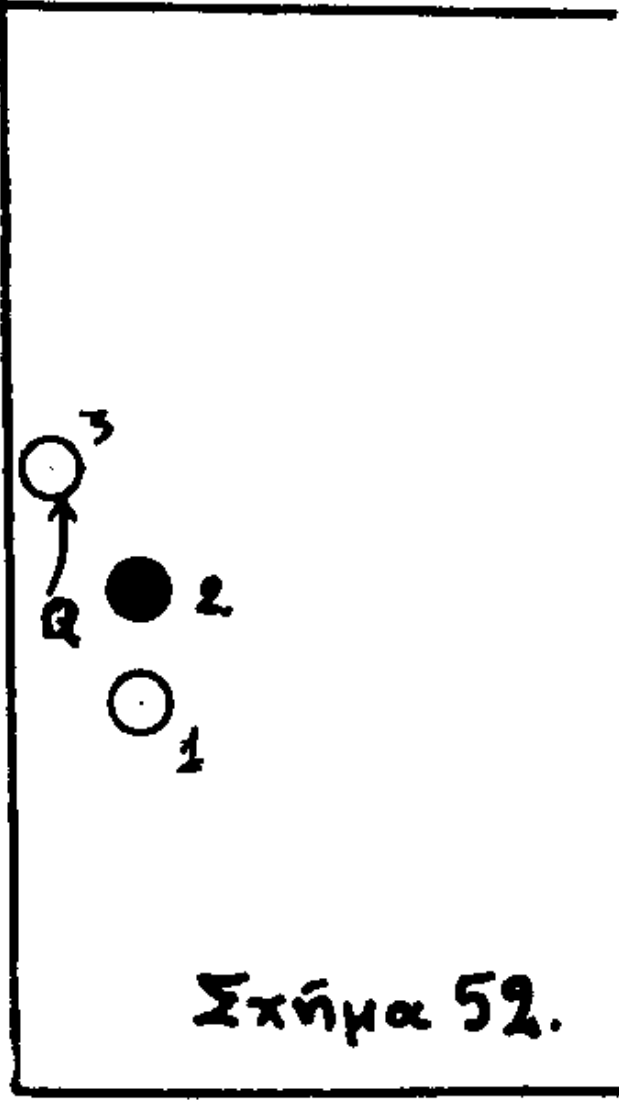
Μια άλλη θέση για πλασσάρισμα είναι η του σχήματος 50.



Εδώ φαίνεται κατ'αρχάς ότι η γωνία A χάνεται. Όμως εμείς δεν θα σπρώξουμε την κόκκινη προς τη σπόντα, αλλά θα την κτυπήσουμε πολύ φίνα, ώστε να μην την κουνήσουμε σχεδόν καθόλου και θα πλασσαριστούμε στην άσπρη. Τότε θα έχουμε μια θέση σαν του σχήματος 51.
Η θέση του σχ.51 είναι σχεδόν ίδια με τη θέση του σχ.16 που έχουμε μάθει, άρα μπορούμε να μαζέψουμε τις μπίλιες στη γωνία A.

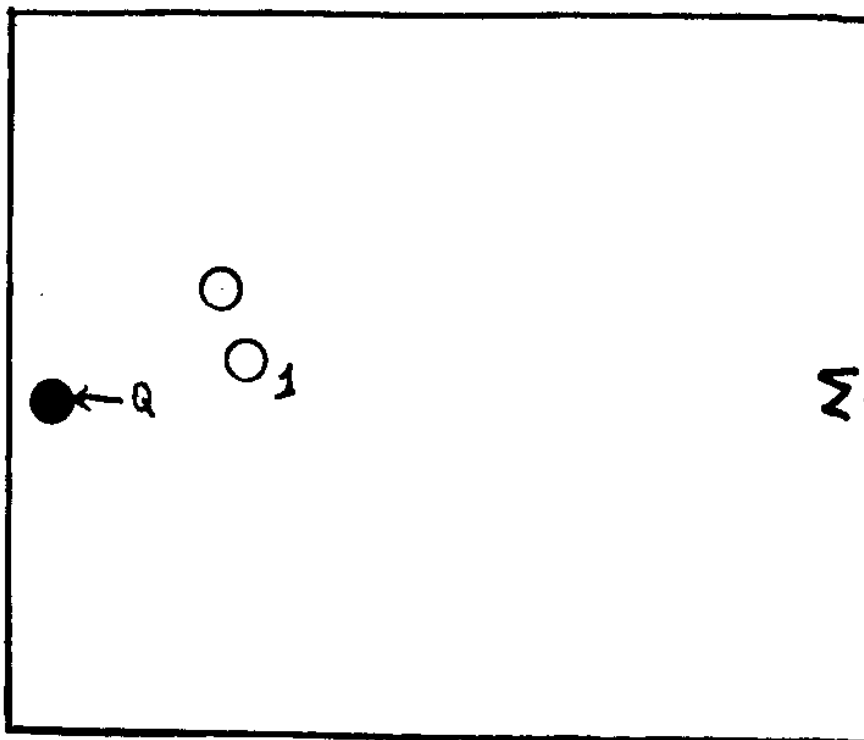
Άρα «Πές μου σε ένα πλασσάρισμα πάνω στην 3, που βάζεις τη μπίλια 2 και θα σου πώ που θα κάνεις το ραππέλ».

Παράδειγμα: Στη θέση του σχ.52, δεν φέρνουμε ακριβώς την κόκκινη πάνω στη δική μας, αλλά την αφήνουμε στο δρόμο και κτυπάμε την 3 στο σημείο Q. Τότε προκύπτει η θέση του σχ.53 (πιθανότητας Αμερικαίαν).



ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ**ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΕΣ
ΘΕΣΕΙΣ****ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΕΣ ΚΑΙ ΣΩΣΤΕΣ ΘΕΣΕΙΣ**

Εχουμε (σχ.54) μια θέση πλασσαρίσματος, κατά την οποία σπρώχνουμε την κόκκινη προς την μικρή σπόντα και πλασσαρίζομαστε στην άσπρη, ώστε να την επαναφέρουμε στο επόμενο κτύπημα από την μεγάλη σπόντα. Τότε, αν κολλήσουμε την κόκκινη στην σπόντα θα έχουμε περίπου την εξής θέση:(σχήμα 55).



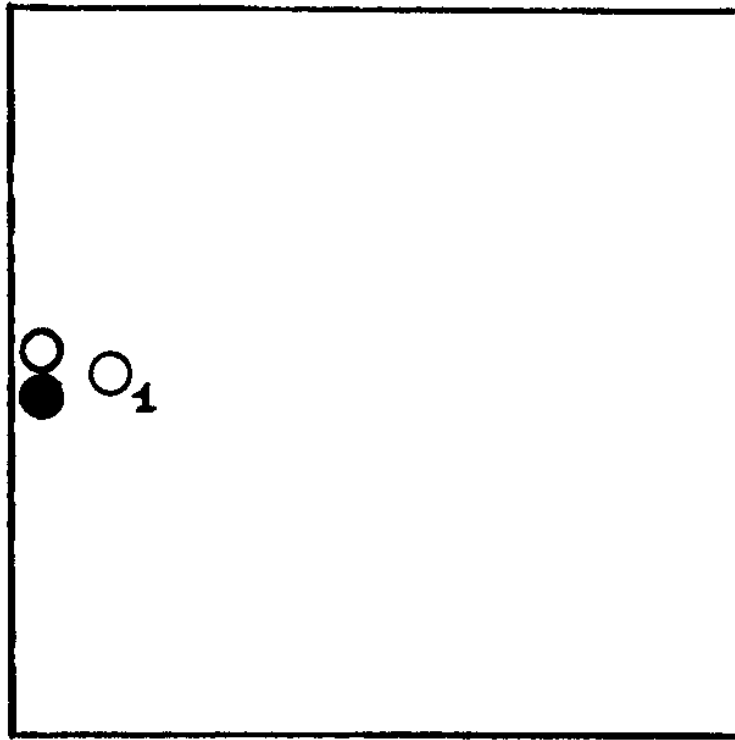
Σχήμα 55.

Αυτή η θέση είναι λανθασμένη και πάμε αμέσως να δούμε γιατί:

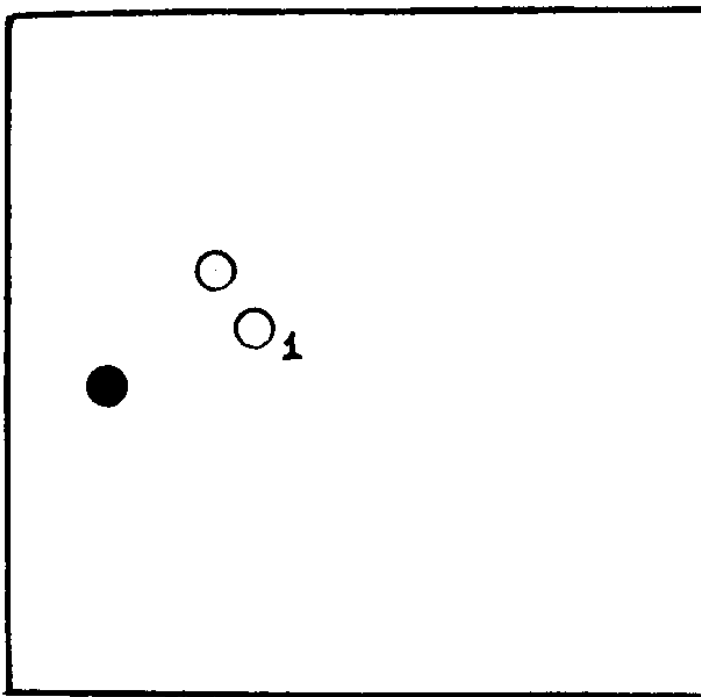
Έστω ότι παίζουμε την θέση του σχ.55, για να φέρουμε Αμερικαίν. Τότε πρέπει η μπίλια2 (η άσπρη), να έρθει ακριβώς να κοντράρει πάνω στη δική μας μπίλια, για να έχουμε αμερικαίν, ενώ εμείς θα κτυπήσουμε την 3 στο σημείο Q. Όμως η 2 θα διατρέξει περίπου 1,5 μέτρο απόσταση, οπότε είναι πολύ δύσκολο να έχουμε τόση ακρίβεια.

Ας υποθέσουμε ότι κάνουμε λάθος 1 μπίλιας στην διεύθυνση της 2. Τότε θα προκύψει η θέση του σχ.56:

Σχῆμα 56.



Ομολογουμένως, αυτή η θέση δεν είναι και πολύ ενθαρρυντική! Άρα έγινε κάποιο λάθος στην σκέψη. Ας υποθέσουμε τώρα ότι δεν σπρώχνουμε την κόκκινη μπίλια μέχρι την μικρή σπόντα, αλλά την αφήνουμε λίγο πιο πάνω, ώστε να έχουμε περίπου την θέση του σχ.57.

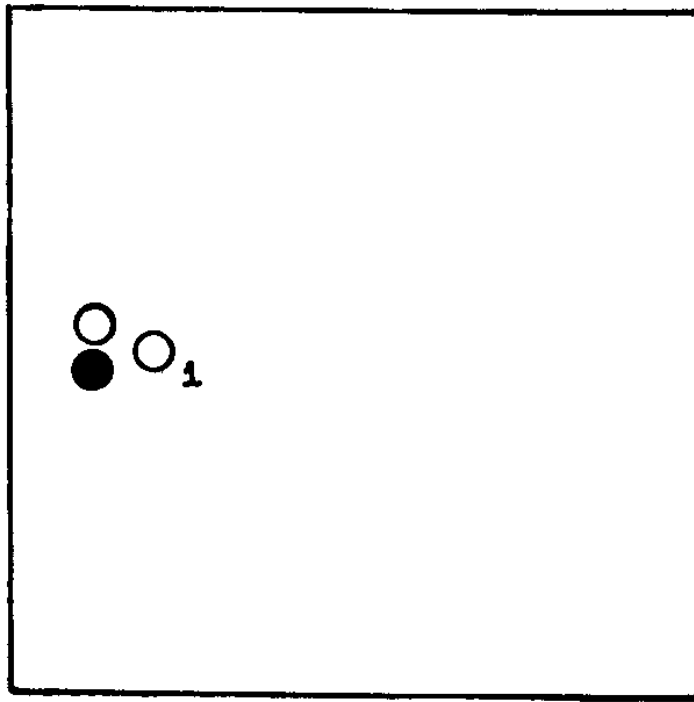


Σχῆμα 57.

ΣΩΣΤΗ ΘΕΣΗ

Μένει τώρα να εξετάσουμε αν με το ίδιο λάθος (1 μπίλια), έχουμε τα ίδια αποτελέσματα που είχαμε, παίζοντας την θέση του σχ.55.

Αν λοιπόν κάνουμε το ίδιο λάθος, θα πετύχουμε περίπου την παρακάτω θέση:(σχ.58).



Σκῆμα 58.

Εδώ μπορούμε κάλλιστα να προχωρήσουμε την κόκκινη και να μείνουμε πάνω στην άσπρη, κατόπιν να πάρουμε ντομινάντ στην κόκκινη και να φέρουμε Αμερικαίν.

ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΩΝ ΘΕΣΕΩΝ

Θα δούμε τώρα πως μετασχηματίζουμε τις λανθασμένες κινήσεις, ώστε να επιτύχουμε ευνοϊκές θέσεις ξεκολλώντας τη μπίλια 2 από τη σπόντα σε λανθασμένες θέσεις παρόμοιες με τη θέση του σχ.56.

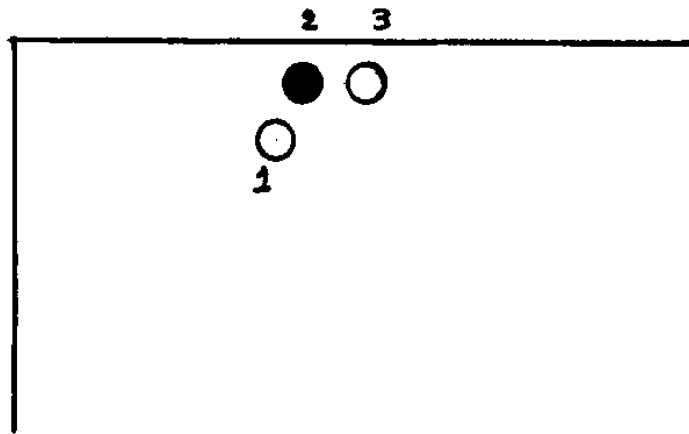
Υπάρχει όμως ένας κίνδυνος τόσο πιο μεγάλος όσο οι μπίλιες 2 και 3 είναι πιο κοντά στις σπόντες :(η κόντρα της 1 πάνω στην 2).

Το πρόβλημα λοιπόν είναι , να αποφύγουμε μεν την κόντρα, ώστε να ξεκολλήσουμε την 2 και να μην μετακινήσουμε πολύ την 3 από την θέση της.

Θα πάρουμε μερικά παραδείγματα λανθασμένων θέσεων που είναι αρκετά διαφορετικές η μία από την άλλη.

Πρώτο παράδειγμα η θέση του σχ.59:

Σχῆμα 59

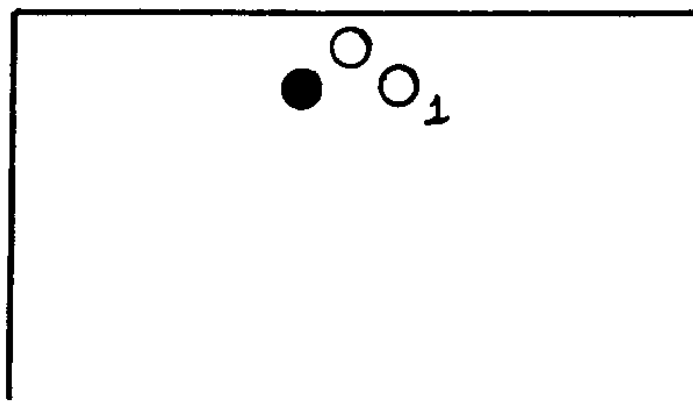


Εδώ η μπίλια 2 απέχει από τη μικρή σπόντα, άρα δεν υπάρχει άμεσος κίνδυνος κόντρας. Θα κτυπήσουμε λοιπόν την 2 ώστε να κτυπήσει στη σπόντα και να «βγεί» πιο έξω, κτυπώντας συγχρόνως την 3 στην άκρη της, ώστε στην επόμενη θέση να έχουμε ένα είδος ανάποδου αμερικαίν. Μένει τώρα να δούμε πως θα προχωρήσουμε την μπίλια 2. Αν παίξουμε π.χ. μισή μπίλια και λίγο δυνατά, τότε η 1 θα πάρει δύναμη και κινδυνεύουμε να δώσουμε «αέρα» στη θέση, δηλαδή να ανοίξουμε πολύ τις μπίλιες.

Αν αντίθετα προχωρήσουμε την 2 ρίσκοντας την πιο γεμάτα, τότε η 1 θα «φρενάρει», θα φθάσει αμορτί πάνω στην 3 και θα έχουμε μια πιο «συμπυκνωμένη θέση», άρα και πιο εύκολη.

Για να αποφύγουμε την κόντρα και να κτυπήσουμε συγχρόνως την 3 στην άκρη της θα βάλουμε μάλιστα φάλτσο δεξιά. Θα πετύχουμε συγχρόνως την 3 στην άκρη της, θα βάλουμε μάλιστα φάλτσο δεξιά. Θα πετύχουμε τότε μια θέση περίπου σαν του σχ.60:

Σχῆμα 60.

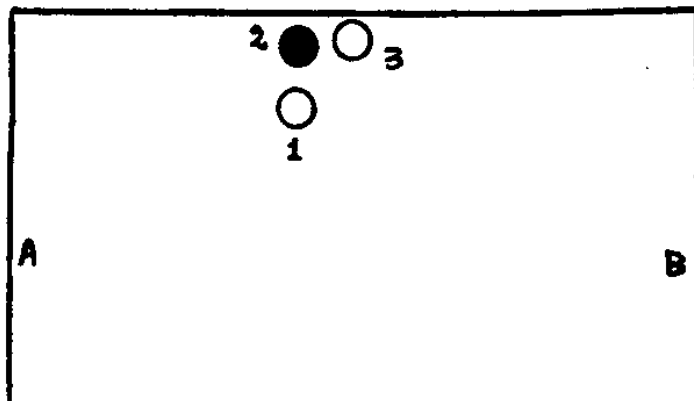


Γράφουμε λοιπόν τη βασική αρχή για να προχωράμε μια μπίλια και συγχρόνως να την ξεκολλάμε από τη σπόντα:

ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ: Προχωράμε μια μπίλια 2, όχι παίζοντας πιο δυνατά, αλλά κτυπώντας την πιο γεμάτα.

Στο σχήμα 61, βλέπουμε μια άλλη λανθασμένη θέση:

Σχήμα 61.



Εδώ, δεν μπορούμε να ξεκολλήσουμε την άσπρη, οπότε για να επιτύχουμε μια θέση σαν του σχ.62: Εδώ «ποντάρουμε σε δυο ταμπλώ»! Μπορούμε δηλαδή, είτε να κάνουμε γυριστό από την κόκκινη, είτε να περάσουμε ανάμεσα από τις δύο μπίλιες, κατ'ευθείαν ή από σπόντα ώστε να πετύχουμε την εξής θέση:

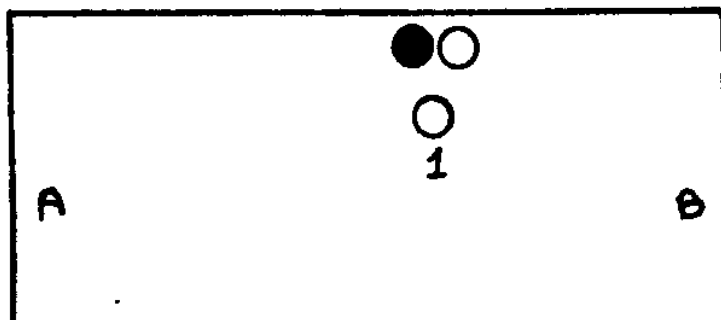
Εδώ έχουμε επαναφορά της άσπρης από τη σπόντα Β με κατ'ευθείαν γυριστό και μέγιστου φάλτσο δεξιά ώστε η άσπρη να επιστρέψει πάνω στην 1.

Εδώ παίρνουμε την προφύλαξη κατά το πέρασμα ανάμεσα στις δύο μπίλιες, να μην αφήσουμε την άσπρη να κολλήσει στην σπόντα ώστε να έχουμε την δυνατότητα να την επαναφέρουμε πάντα.

**ΠΟΙΑ ΜΠΙΛΙΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΗ ΣΠΟΝΤΑ;
(ΑΝ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΚΛΟΓΗ).**

Αυτό είναι θέμα δικαιολόγησεως. Άς πάρουμε δύο ίδιες θέσεις, τοποθετημένες σε διαφορετικά μέρη: Η πρώτη, είναι η θέση του σχ. 64:

Σχήμα 64.



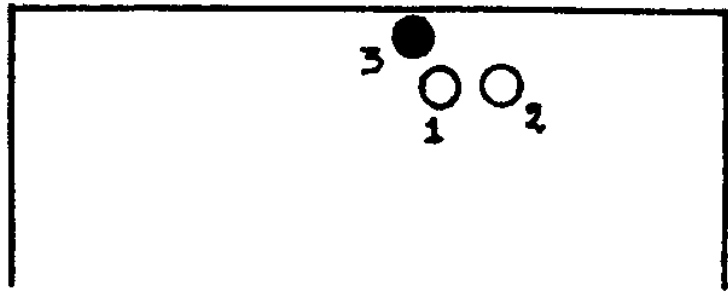
Ξεκολλάμε την άσπρη για τους εξής λόγους:

α) Αν ξεκολλήσουμε την κόκκινη, δεν θα φτάνουμε καλά να παίξουμε.

β) Η επαναφορά της άσπρης από τη σπόντα Β έχει πιο μικρό μήκος από την απαναφορά της κόκκινης από τη σπόντα Α.

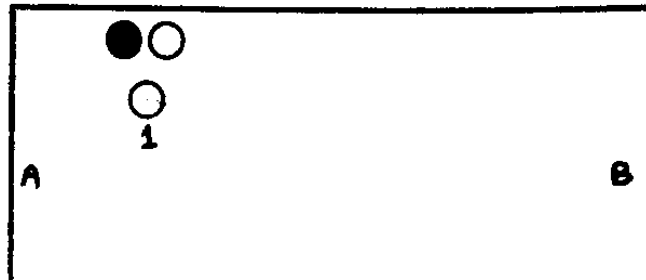
γ) Το ξεκόλλημα της άσπρης μας προσφέρει την πιθανότητα του αμερικαίν.

Σχημα 65.



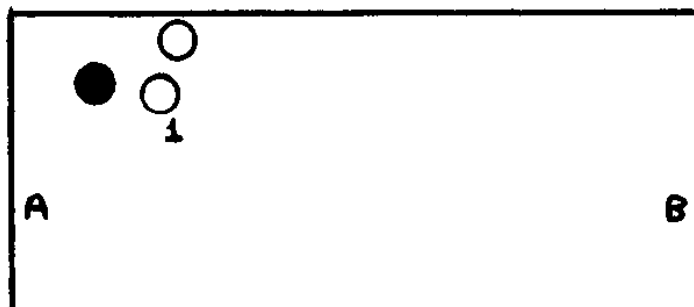
Η δεύτερη θέση, είναι η εξής:(σχ. 66):

Σχημα 66.



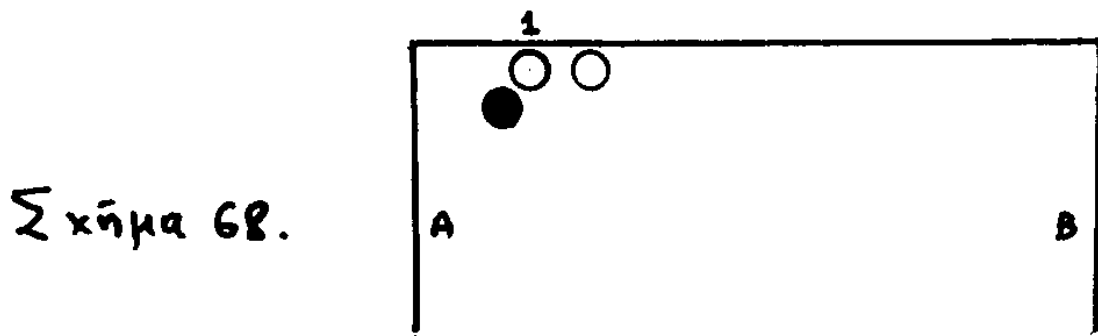
Για να καταλάβουμε ποιά μπίλια πρέπει να ξεκολλήσουμε, ας υποθέσουμε ότι ξεκολλάμε την κόκκινη, οπότε θα προκύψει η θέση του σχ. 67:

Σχημα 67.



Εδώ, το γυριστό-επαναφορά από την κόκκινη είναι πιο κοντό απ'ότι αν ξεκολλούσαμε την άσπρη. Έχουμε όμως το μειονέκτημα ότι δεν φτάνουμε καλά για να παίξουμε αυτό το γυριστό. Επίσης η λύση ανάγκης που έχουμε (πέρασμα ανάμεσα και κατόπιν γυριστό από άσπρη), πρέπει να παιχτεί με το αριστερό χέρι, πράγμα δύσκολο.

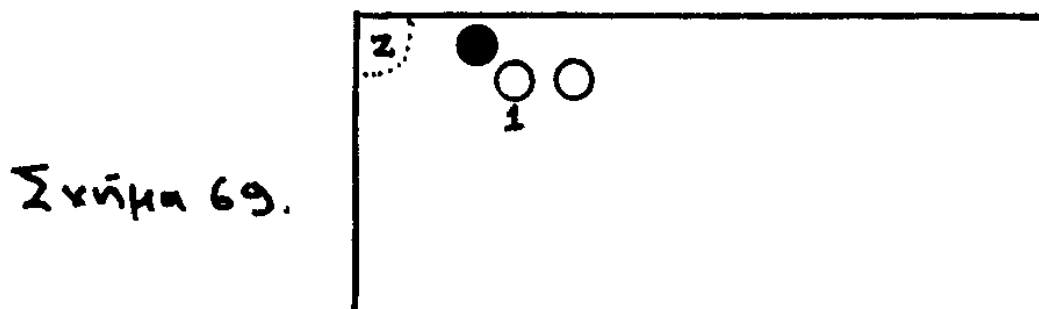
Έστω όμως ότι κατορθώνουμε να περάσουμε, οπότε θα έχουμε την εξής θέση:(σχ. 68):



Έχουμε λοιπόν μια επαναφορά της άσπρης από τη μεγάλη σπόντα με το μειονέκτημα ότι η δική μας μπίλια βρίσκεται πρὸς τη γωνία, ενώ θα ήταν προτιμώτερο να είναι οι άλλες δύο μπίλιες.

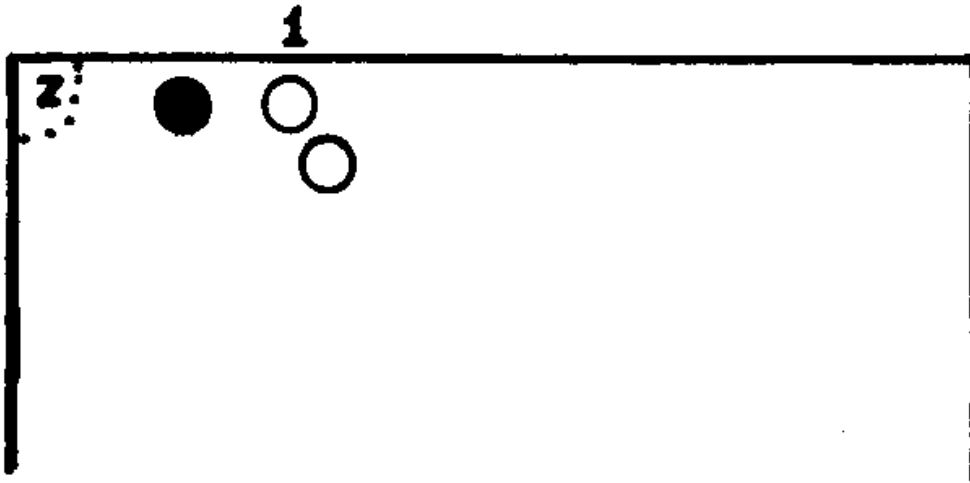
Η δυσκολία της κONSEΨΙΟΝ είναι το ότι πρέπει να βρούμε για το ίδιο πρόβλημα κάθε φορά την λύση την πιο απλή και την πιο αποτελεσματική.

Γ'αυτό ξαναγυρίζουμε στην θέση του σχήματος 66 και ξεκολλάμε τώρα την άσπρη. Τότε θα πετύχουμε περίπου την παρακάτω θέση: (σχημα 69)

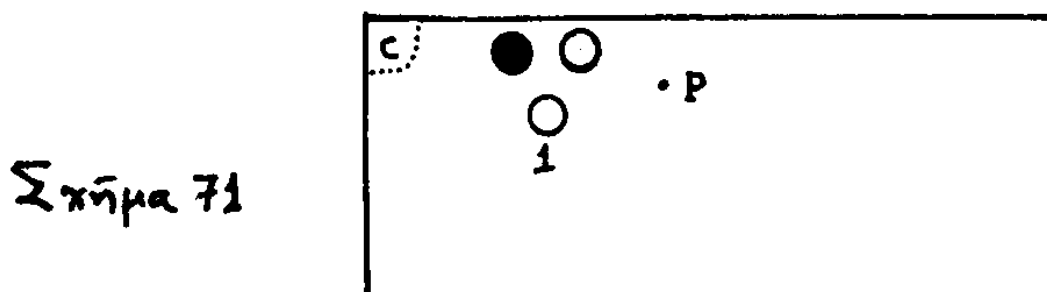


Εδώ μπορούμε, χωρίς ενόχληση να καλέσουμε κατ'ευθείαν τις μπίλιες στη γωνία Z.

Αν το πλασσάρισμα στην άσπρη δεν πετύχει, έχουμε την λύση-βοήθεια, το πέρασμα «γλίστρημα» ανάμεσα στις δύο μπίλιες πετυχαίνοντας τη θέση του σχήματος 70:



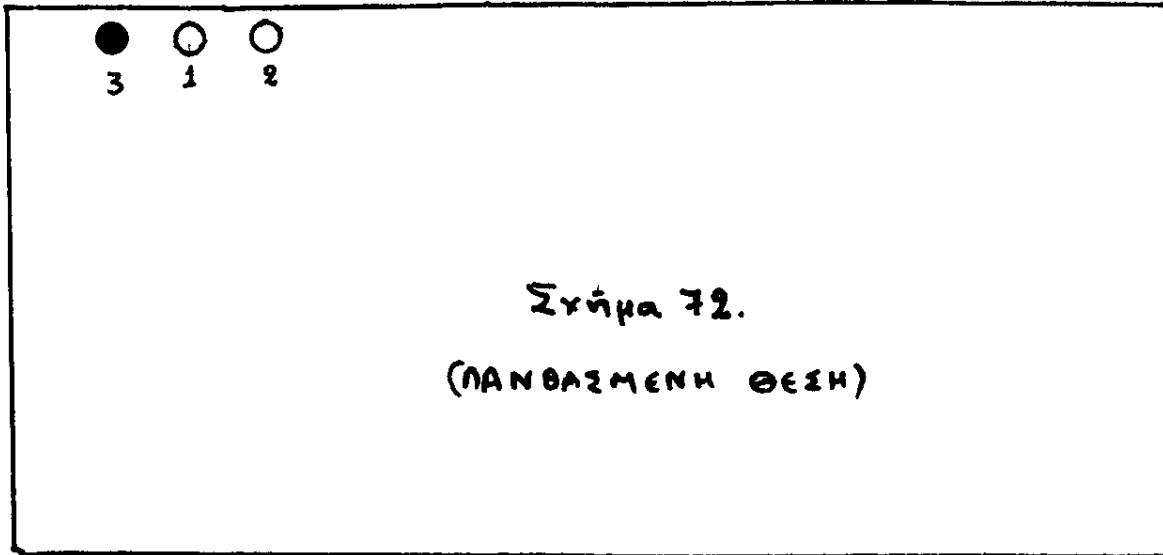
Τώρα έχουμε μια επαναφορά κατ'ευθείαν γυριστό από την κόκκινη με αντικατάσταση παίζοντας με μάλιστα φάλτσο αριστερά ώστε η κόκκινη έρθει να κοντράρει πάνω στη δική μας μπίλια. Τότε στο επόμενο κτύπημα χάρις σ'αυτήν την αντικατάσταση θα έχουμε τις μπίλιες μπροστά μας κατά την κατεύθυνση της γωνίας Z. Συνεχίζουμε με μια άλλη λανθασμένη θέση:(σχημα 71).



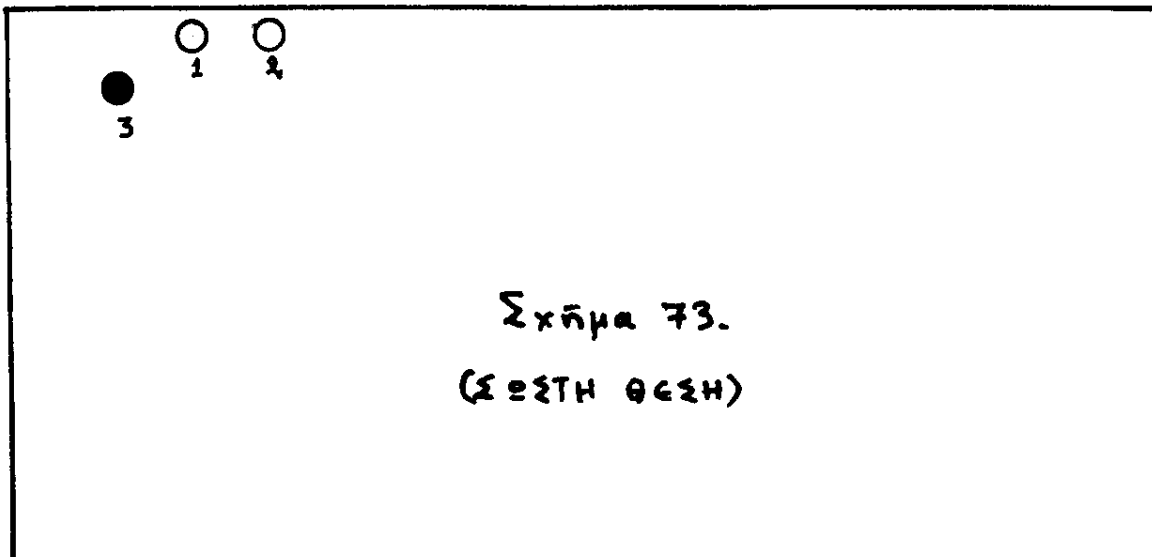
Αν ξεκολλήσουμε την άσπρη, η άσπρη αυτή θα πάει περίπου στο σημείο P, οπότε πλασσαρισμένοι στην κόκκινη θα κάνουμε επαναφορά στο σημείο P, το οποίο είναι λιγότερο ευνοϊκή θέση από την γωνία C.

Αρα θα ξεκολλήσουμε την κόκκινη, η οποία θα βρεθεί στην περιοχή της γωνίας C και θα πλασσαριστούμε στην άσπρη, ώστε να φέρουμε τις μπίλιες στην περιοχή της γωνίας C.

Πάμε τώρα να δούμε δυο θέσεις -αποτελέσματα πλασσαρισμάτων της θέσεως του σχ.71, στο μήκος όμως του μπιλιάρδου (σχ.72 και 73).



Η θέση 72 δείχνει τις μπίλιες στη θέση που θα βρεθούν αν δεν πετύχουμε να ξεκολλήσουμε τη μπίλια 2 από τη σπόντα, ενώ το σχ.73 τη σωστή θέση:



Τα μειονεκτήματα της θέσεως του σχ.72, είναι:

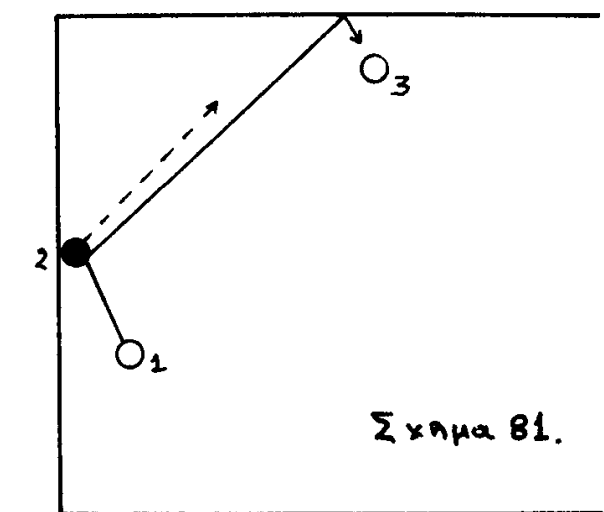
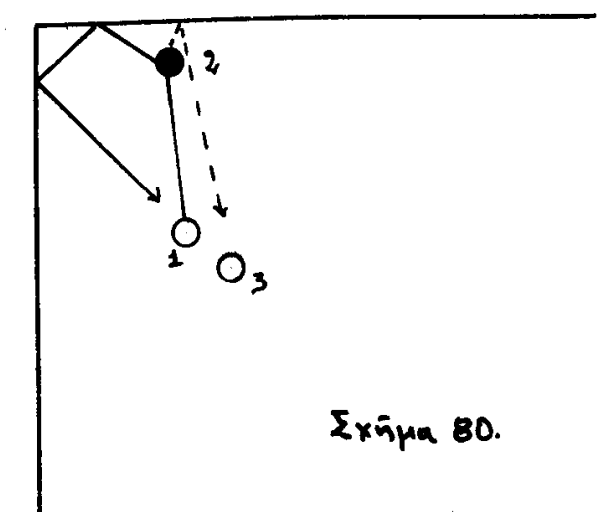
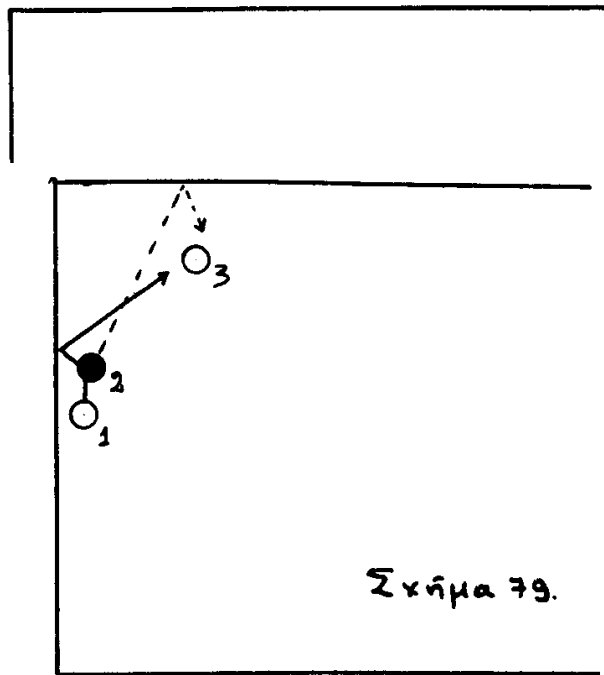
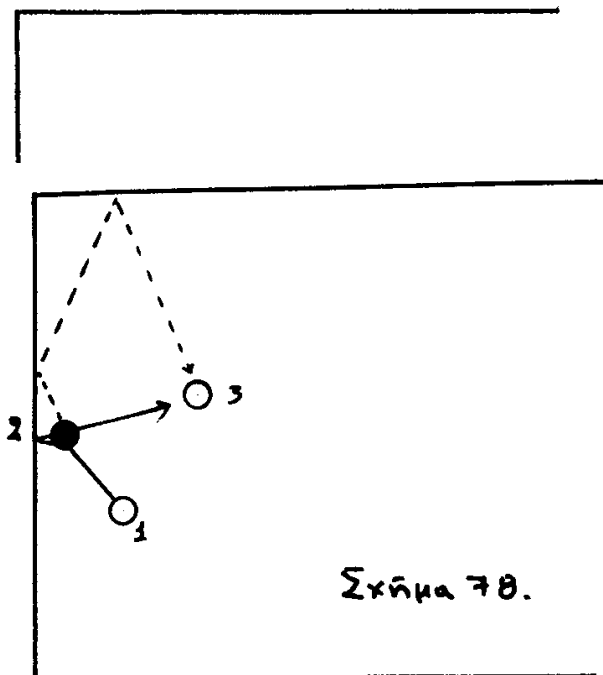
- α) Δεν μπορούμε να βάλουμε καλά τη στέκα για να παίξουμε.
- β) Αν η 2 κολλάει στη σπόντα ή είναι λίγο προς τα δεξιά, δεν επανέρχεται.

Στο σημείο 73 αντίθετα, ούτε η στέκα μας εμποδίζεται, ούτε απειλείται η επαναφορά της 2 αν την κολλήσουμε στη σπόντα, γιατί μπορούμε να κάνουμε γυριστό από σπόντα ή αν την μετατοπίσουμε λίγο δεξιά, οπότε και πάλι έρχεται με κατ'ευθείαν γυριστό. Δηλαδή η κόκκινη στη δεύτερη περίπτωση επιτρέπει ένα «μεγάλωμα» και μια απλούστευση της επαναφοράς.
 Διατυπώνουμε λοιπόν την εξής βασική αρχή:

ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ: Σε ένα πλασσάρισμα, όταν οι μπίλιες 2 και 3 βρίσκονται και οι δύο αρκετά κοντά στην ίδια σπόντα, οφείλουμε πάντα να ξεκολλάμε τη μπίλια 2 από τη σπόντα. Αυτό το προπαρασκευαστικό ξεκόλλημα θα μας επιτρέψει να παίξουμε χωρίς ενόχληση την επαναφορά και να αυξήσουμε συγχρόνως τις πιθανότητες επανόδου της επαναφερόμενης μπίλιας.

ΠΑΡΑΣΥΡΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΠΙΛΙΑ 2...

Η πιο απλή και πιο βασική αρχή του μπιλιάρδου είναι το να παρασύρουμε υποχρεωτικά τη μπίλια 2, είτε κατ'ευθείαν είτε με σπόντα.
 Θα εξετάσουμε αυτή την αρχή με θέσεις μέσα στην στρατηγική περιοχή του 1/3 του μπιλιάρδου με την μπίλια 2 κοντά στην σπόντα. Η τεχνική τότε για να παρασύρουμε την 2 είναι η κόντρα της 1 πάνω στην 2. Η κόντρα αυτή μας υποχρεώνει να προσέξουμε πως θα κτυπήσουμε την μπίλια 3 ώστε να μην την μετακινήσουμε πολύ. Δηλαδή πρέπει να κάνουμε αμορτί, κτυπώντας την 2 σχεδόν γεμάτα, με διάφορα φάλτσα, ώστε να «φρενάρουμε» την 1.
 Άς δούμε δύο παραδείγματα (σχήματα 74 και 75).



ΛΙΓΗ ΚΟΝΣΕΨΙΟΝ ΑΚΟΜΑ.....

Άς ξαναγυρίσουμε στο $1/3$ του μπιλιάρδου και ας προσπαθήσουμε να λύσουμε μερικά προβλήματα σκέψεως μόνον με τη φαντασία μας.
Είναι σχεδόν βέβαιο ότι σε όλες τις θέσεις όπου οι μπίλιες είναι στη γωνία, θα υπάρχει μία μπίλια πιο κοντά στη γωνία από την άλλη.
Ποιά είναι η μπίλια που βρίσκεται πιο κοντά στη γωνία, διότι συγκρατούμενη από την γωνία, φεύγει δυσκολότερα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Όταν οι δύο άλλες μπίλιες βρίσκονται στη γωνία, θα παίζουμε γενικά από την μπίλια που βρίσκεται πιο κοντά στη γωνία.

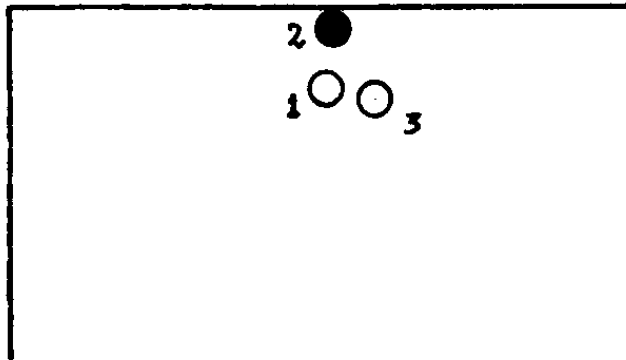
Παρουσιάζεται όμως πρόβλημα, όταν η μπίλια που εκλέγουμε «θρονιάζεται» στη γωνία και δεν λείει να ξεκολλήσει. Κάνουμε τότε μία, δύο, τρεις καραμπόλες και η 2, ενώ διώχνει άγρια την 1, μένει στη θέση της κοροϊδεύοντας μας και μετατρέποντας την αρχική θέση σε μία θέση χωρίς νόημα, χωρίς κέρδος.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Πρέπει πάντα να «αγρυπνούμε», ώστε η μπίλια 2 να μην κολλήσει στη γωνία (μπίλια 2 εννοούμε την μπίλια που είναι πιο κοντά στη γωνία).

ΟΤΑΝ Η ΜΙΑ ΜΠΙΛΙΑ «ΚΟΛΛΑΕΙ» ΣΤΗ ΣΠΟΝΤΑ...

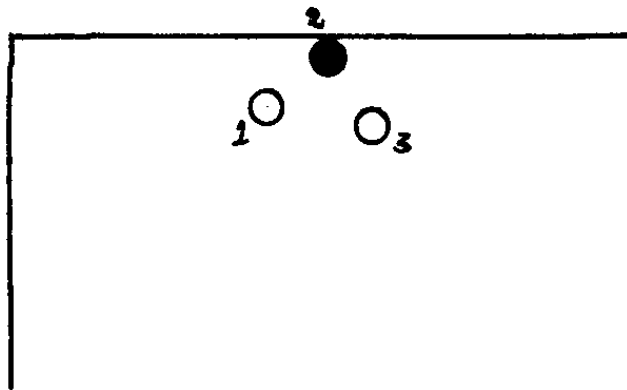
Η θέση του σχήματος 82, μας δείχνει μία λανθασμένη θέση, στην οποία η κόκκινη κολλάει στην σπόντα και η άσπρη «φεύγει»:

Σχῆμα 82.



Για να μετατρέψουμε αυτή τη θέση σε μία καλή θέση, πρέπει να ξεκολλήσουμε την κόκκινη. Πώς όμως θα την ξεκολλήσουμε; άς δούμε το σχήμα 83:

Σχήμα 83.



Το σχήμα 83, δεν είναι παρά το σχήμα 82, αν μετατοπίσουμε την 1 λίγο προς τα πίσω.

Η θέση του σχ. 83 δεν μας ανησυχεί, γιατί μπορούμε να προχωρήσουμε την κόκκινη, άρα και να τη ξεκολλήσουμε.

Άρα το να προχωρήσουμε μια μπίλια σημαίνει ότι αυτόματα την ξεκολλάμε.

Ξαναγυρίζουμε στο σχ.82. Εδώ, πρέπει να προχωρήσουμε την κόκκινη, ώστε να την ξεκολλήσουμε. Γι'αυτό, θα βάλουμε μέγιστο φάλτσο αριστερά, οπότε η κόκκινη θα πάρει μέγιστο φάλτσο δεξιά και θα προχωρήσει ξεκολλώντας λίγο από την σπόντα.

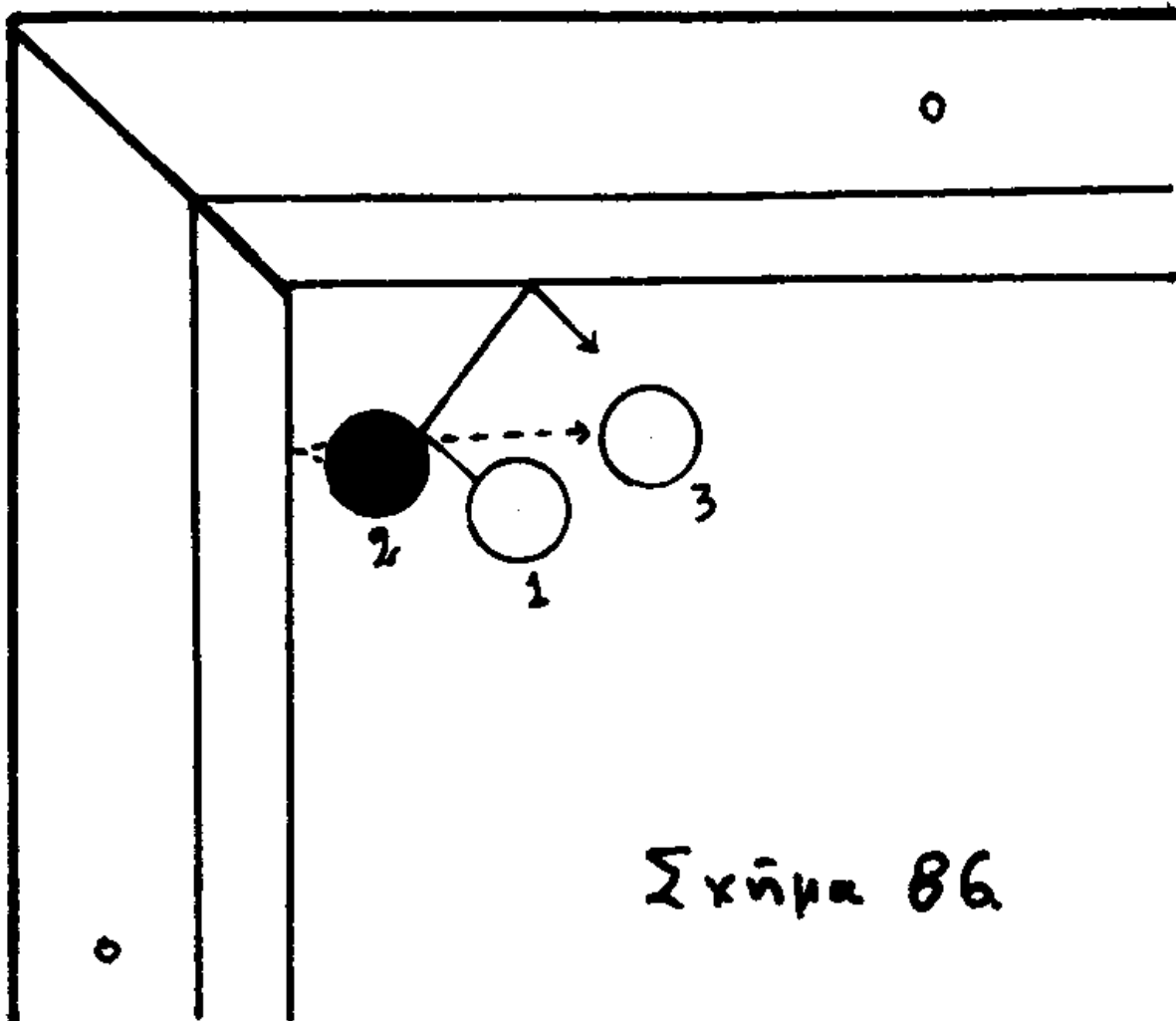
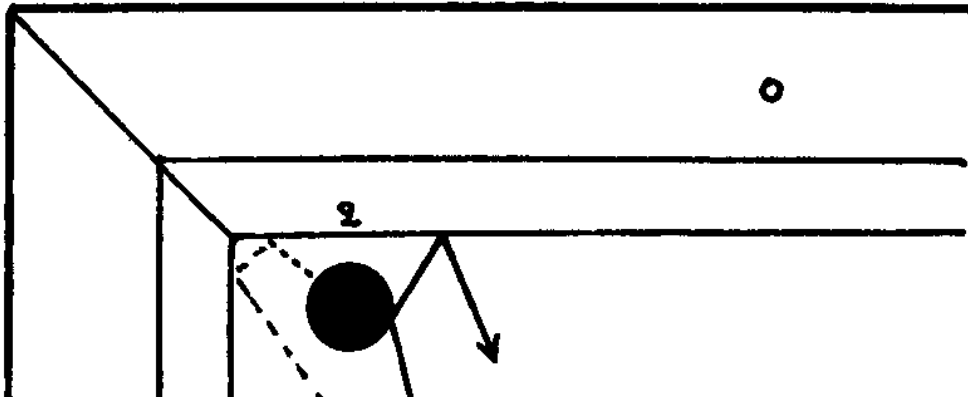
Συγχρόνως θα κτυπήσουμε την μπίλια μας πολύ ψηλά, κάνοντας συγχρόνως κτύπημα αλλονζέ. Το ψηλό φάλτσο, θα «φρενάρει» την μπίλια μας και έτσι θα κτυπήσουμε σιγά την μπίλια 3 (αμορτί), προσπαθώντας να την κτυπήσουμε στην αριστερή πλευρά της.

Αφού λοιπόν η κόκκινη θα προχωρήσει λίγο το πρόβλημα θα μετασχηματισθεί. Θα έχουμε τώρα μια σειρά γυριστών με κόντρα, τα οποία σιγά σιγά σε μια κόκκινη θέση, με την οποία θα μπορέσουμε να συνεχίσουμε το σερί μας.

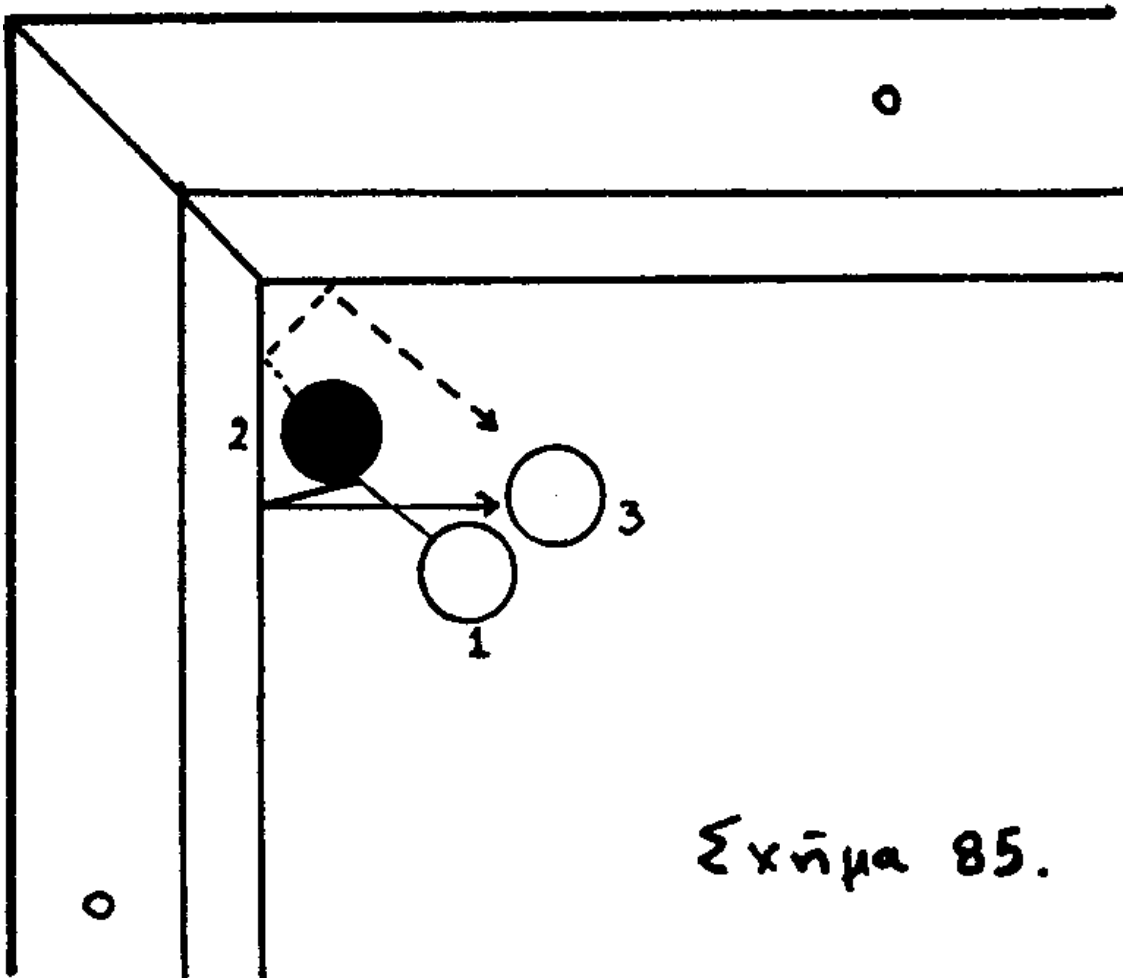
ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ: Για να ξεκολλήσουμε την μπίλια 2, δεν θα κτυπήσουμε χαμηλά την 1, αλλά θα προχωρήσουμε την 2.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στις γωνίες, προσπαθώντας να εξετάσουμε τις πιθανές να προκύψουν θέσεις:

1) Σχήμα 84: Μονόσποντη. Χωρίς φάλτσο. Χτυπάμε την 1 πολύ ψηλά. Η 2 κάνει δίσποντη όπως στο σχήμα. Κτυπάμε την 2 σε πάχος περισσότερο από μισή ,πίλια.

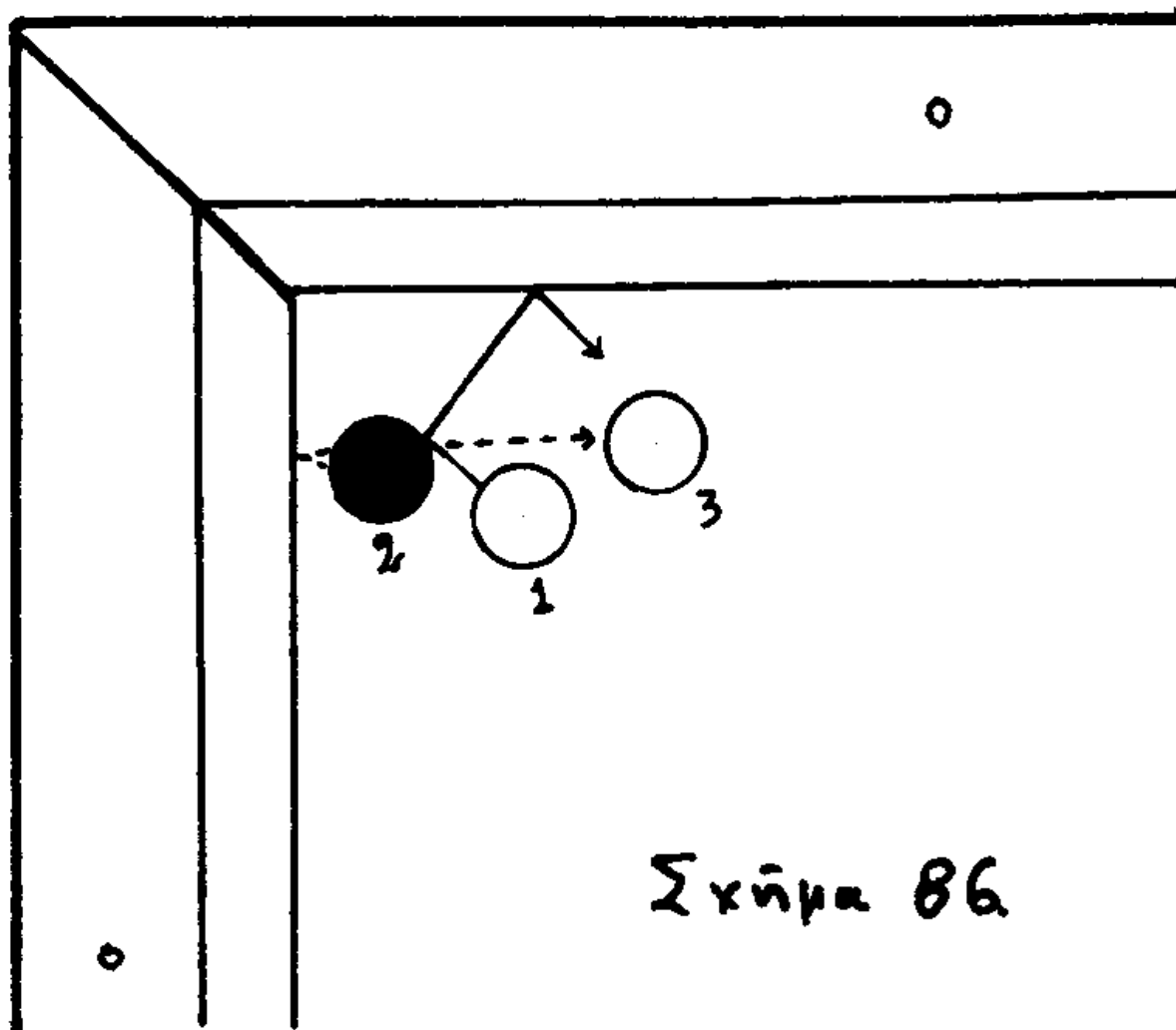


Σχήμα 86



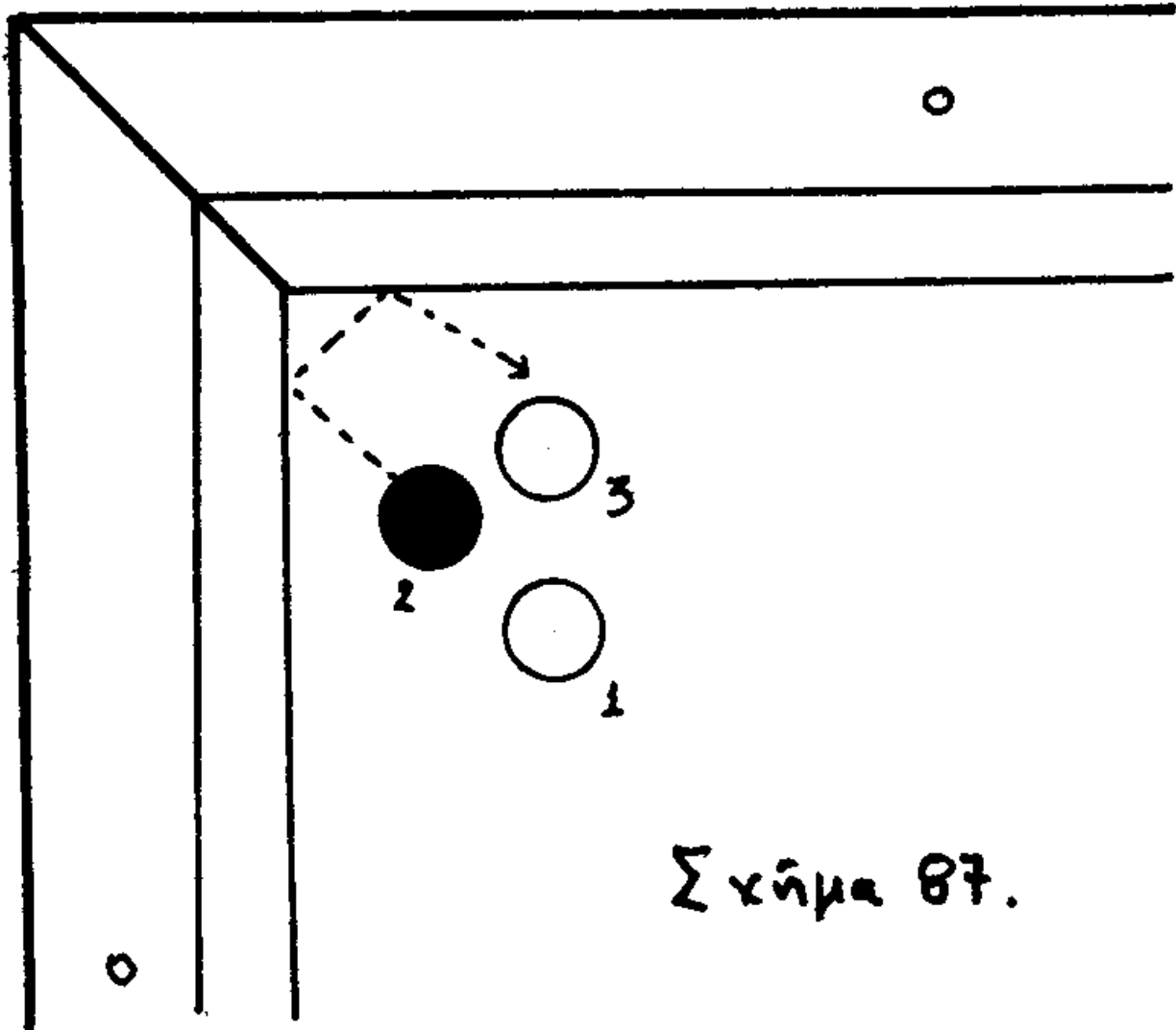
Σχῆμα 85.

2) Σχημα 85:Μονόσποντη. Χωρίς φάλτσο και κτυπώντας την 1 πολύ ψηλά. Πάχος μπίλιας 2 όπως προηγουμένως. Η 2 κάνει δέσποντη, όπως στο σχήμα.



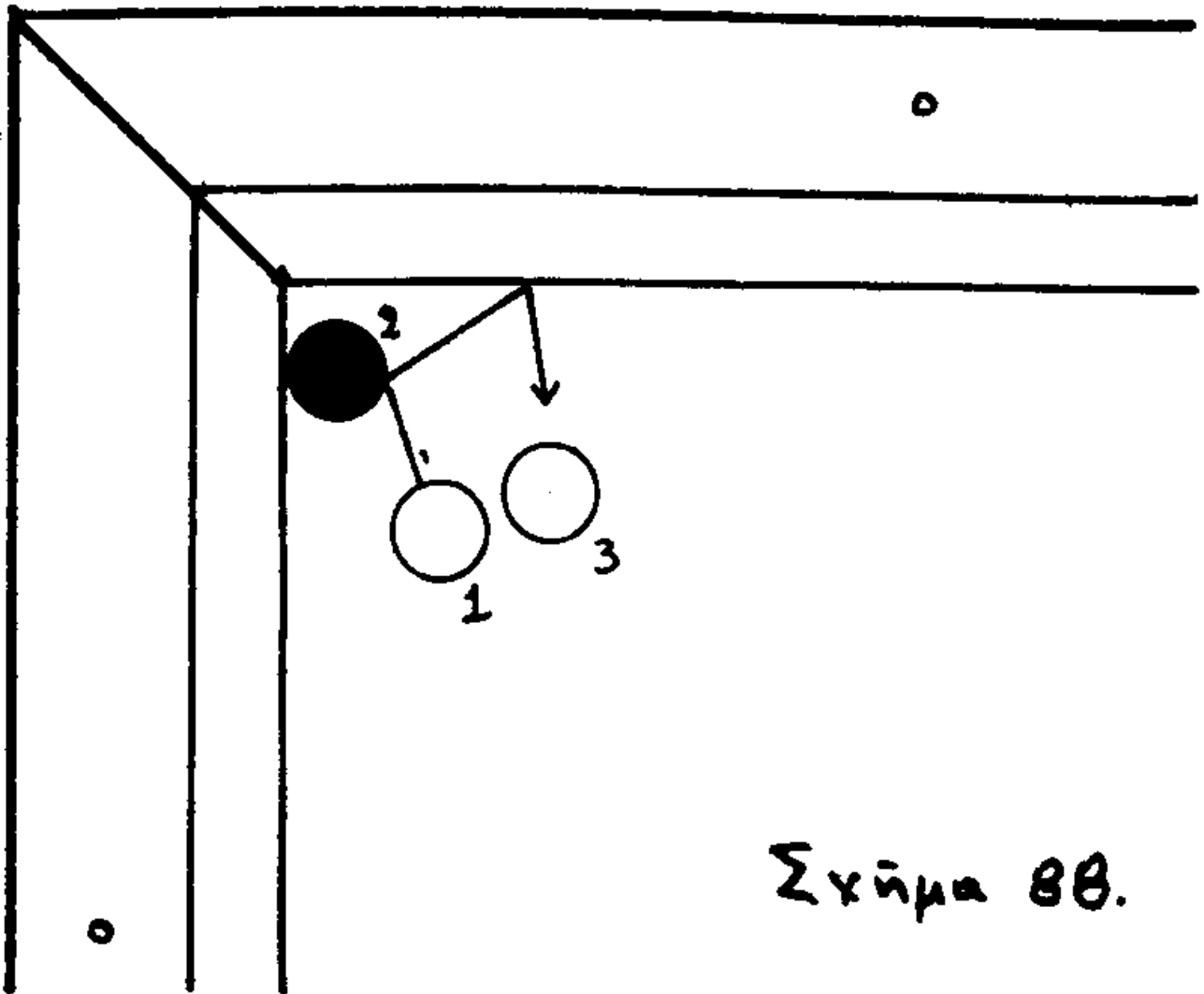
Σκῆμα 86

3) Σκῆμα 86: Μονόσποντη. Περίπου 1/4 μπίλιας, πολύ χαμηλά και μέξιμουμ φάλτσο δεξιά. Η 2 ἔρχεται με μια σπόντα. Κτύπημα γυριστού, αλλά απαλό, ὡστε να μείνουμε στην 3.



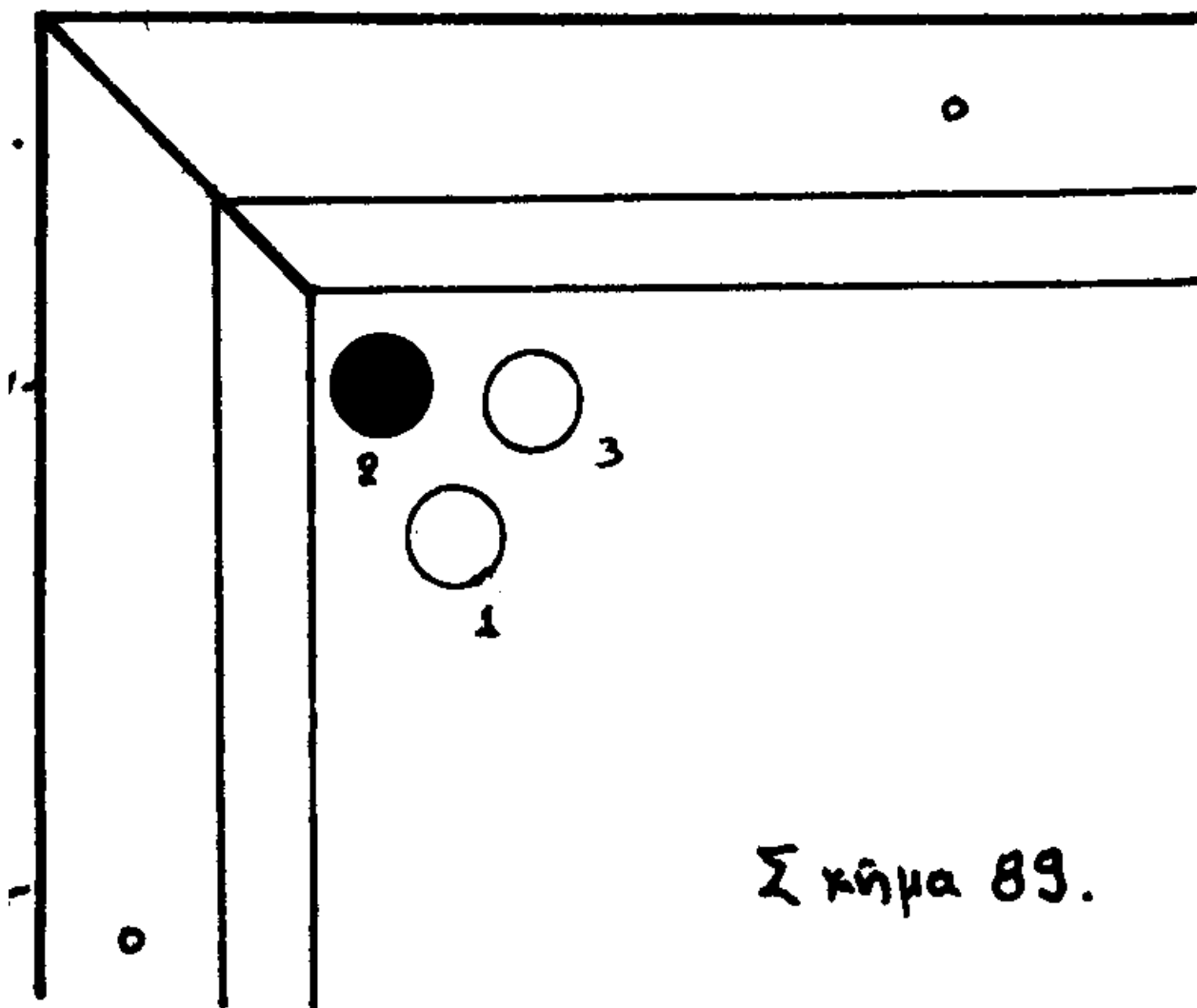
Σχήμα 87.

4) Σχήμα 87 :Μισοκουλέ. Δεν πρέπει να σπρώξουμε την άσπρη προς τη σπόντα, ενώ αντίθετα πρέπει να σπρώξουμε την κόκκινη στο κενό που υπάρχει μεταξύ της σπόντας και της άσπρης (βλ.σχήμα).

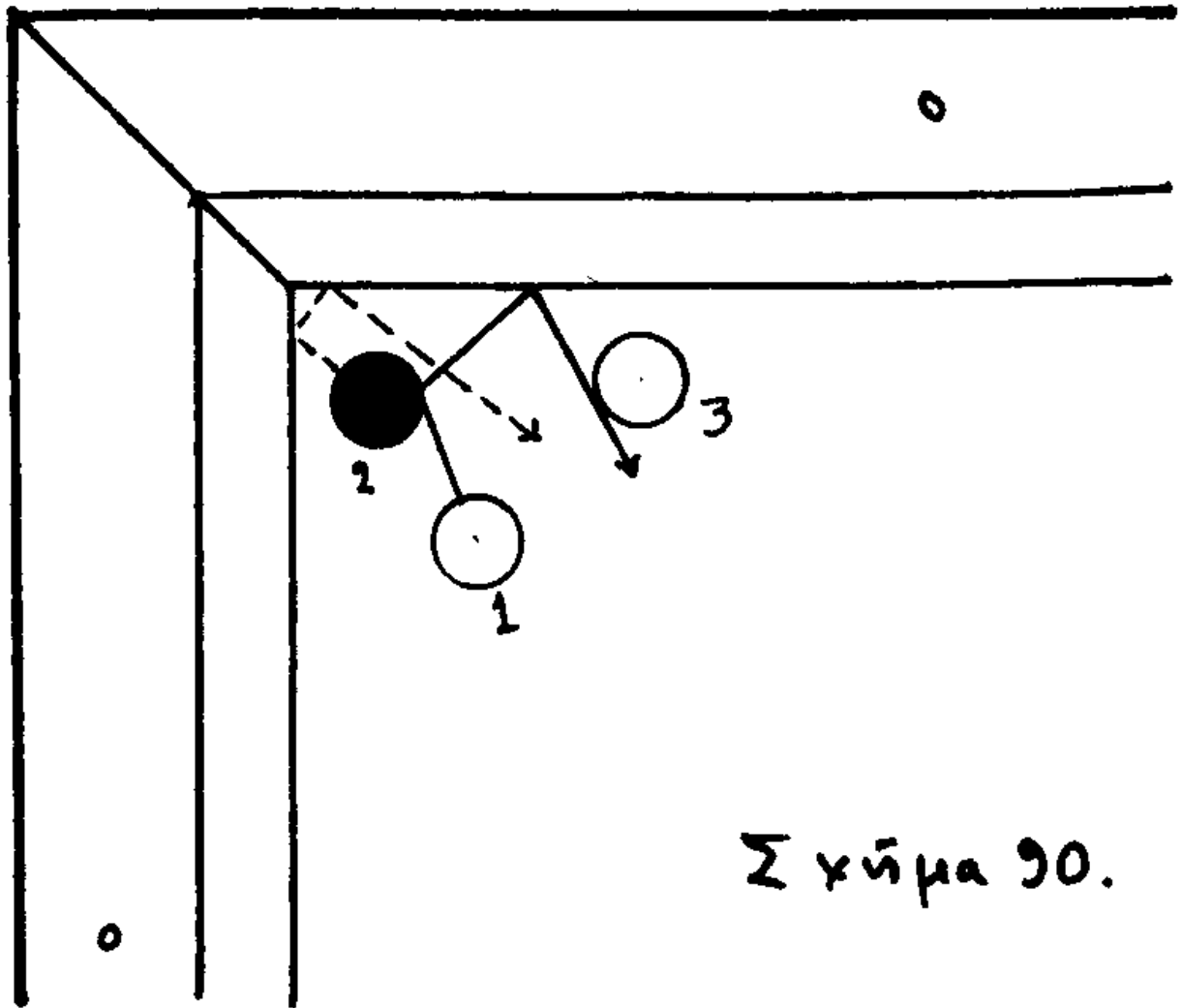


Σχῆμα 88.

5) Σχῆμα 88: Μονόσποντη. Η κόκκινη κολλάει στην σπόντα. Την παρασύρουμε, βάζοντας μέγιστομ ανάποδο φάλτσο, για να εξουδετερώσουμε τα αποτελέσματα της κόντρας.

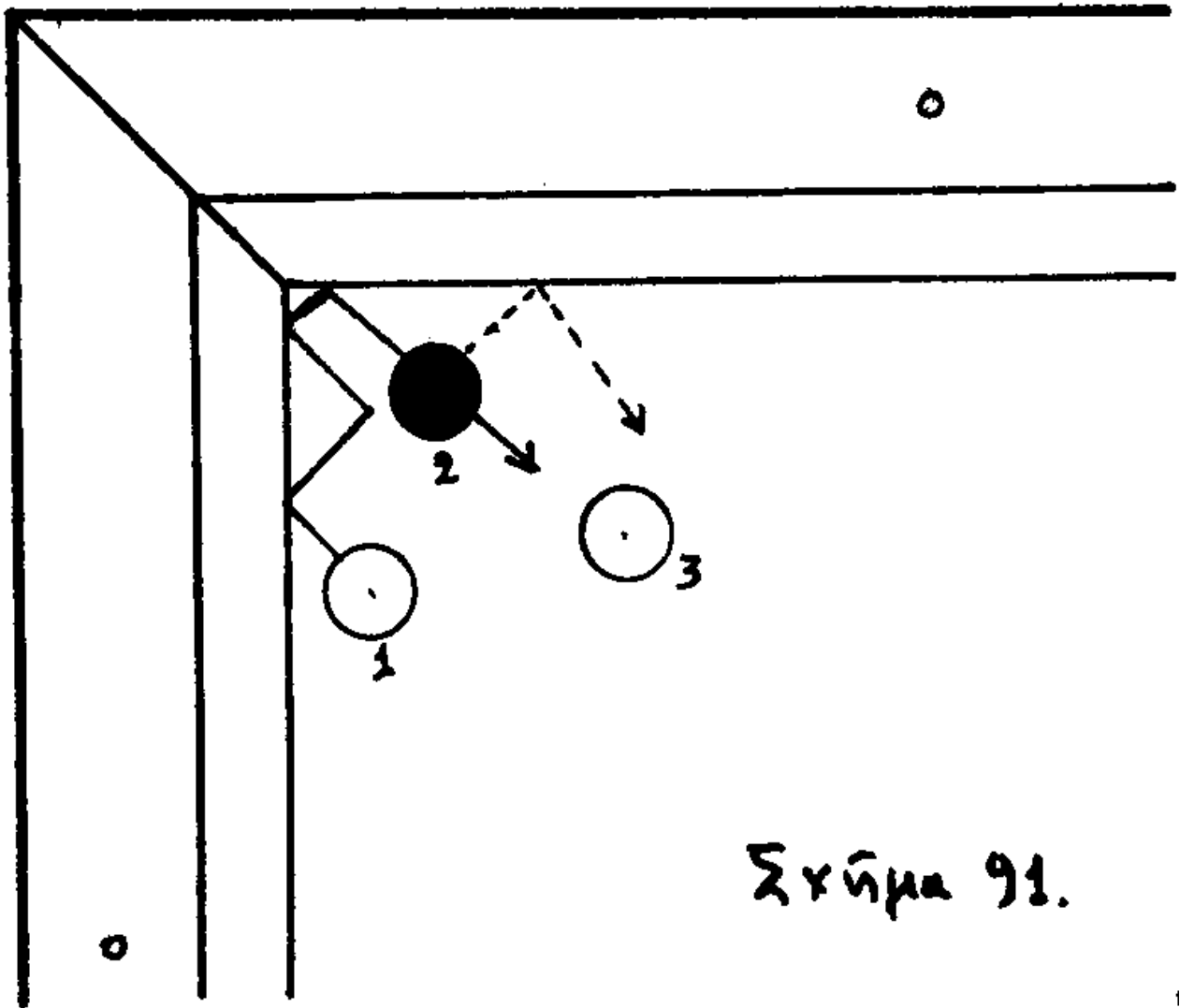


6) Σχημα 89:Γυριστό-αντικατάσταση. Η κόκκινη πλησιάζει τη γωνία. Κτυπώντας χαμηλά, την παρασύρουμε. Παίρνουμε χοντρά για να μείνουμε πάνω στην 3 αμορτί και βάζουμε φάλτσο δεξιά, ώστε η 2 να έρθει πάνω στην 1 και να την διώξει (αντικατάσταση).



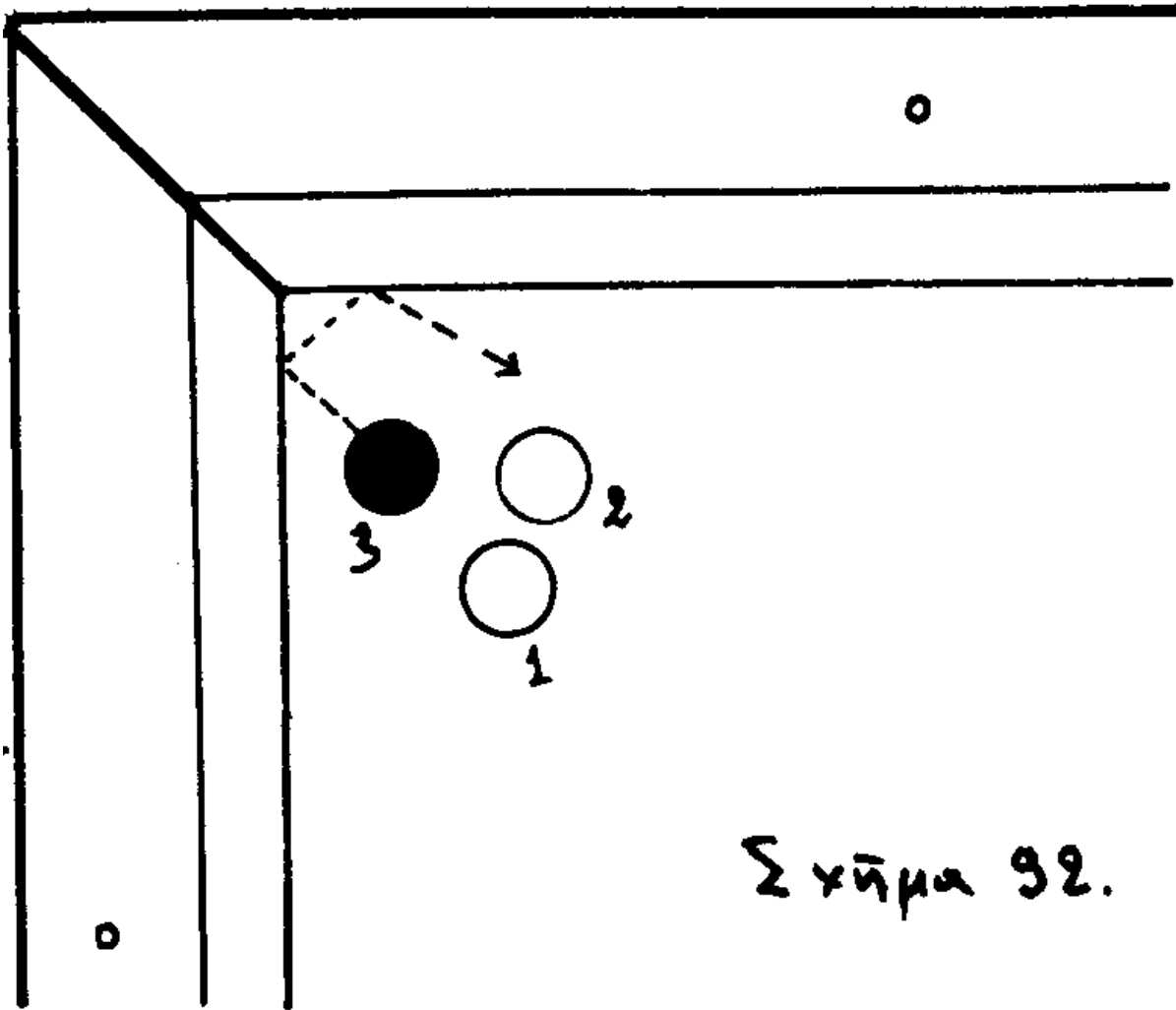
Σ χῆμα 90.

7) Σχημα 90: Μονόσποντη. Χωρίς φάλτσο. Η 2 πρέπει να έρθει κοντά στην 3. Αυτό όμως γίνεται μόνον αν δεν μετακινήσουμε πολύ την 3, δηλ. Αν την βρούμε φίνα. Κτυπάμε την 1 πολύ ψηλά.



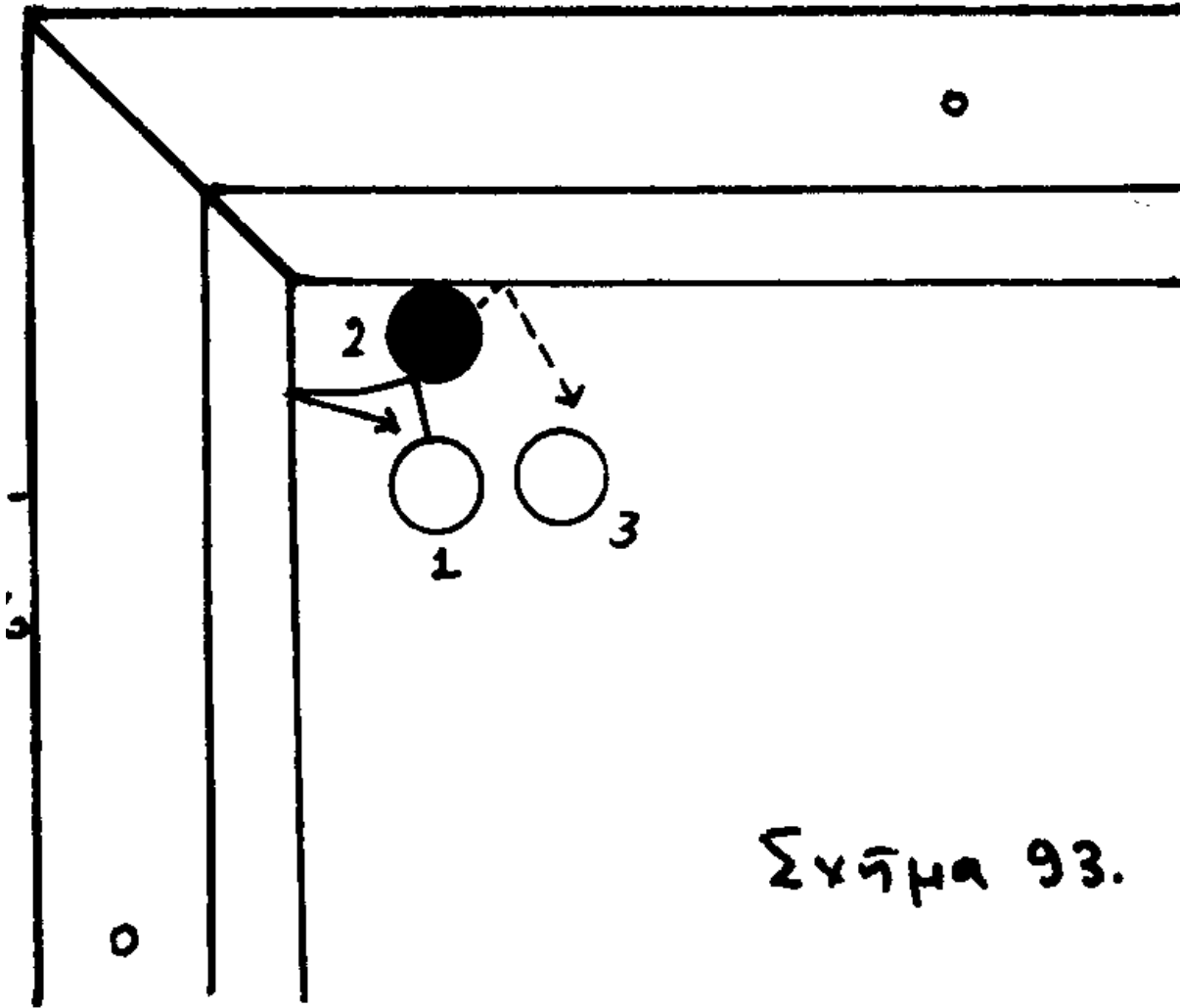
Σχῆμα 91.

8) Σχῆμα 91:Πρώτα σπόντα. Στην πραγματικότητα είναι μια πολύ εύκολη τρίσποντη που επιτρέπει να οδηγήσουμε την 2 κοντα στην 3, παρασύροντας την. Κτυπάμε πολύ ψηλά, με μέξιμουμ φάλτσο δεξιά. Πιθανότης αμερικαίν.

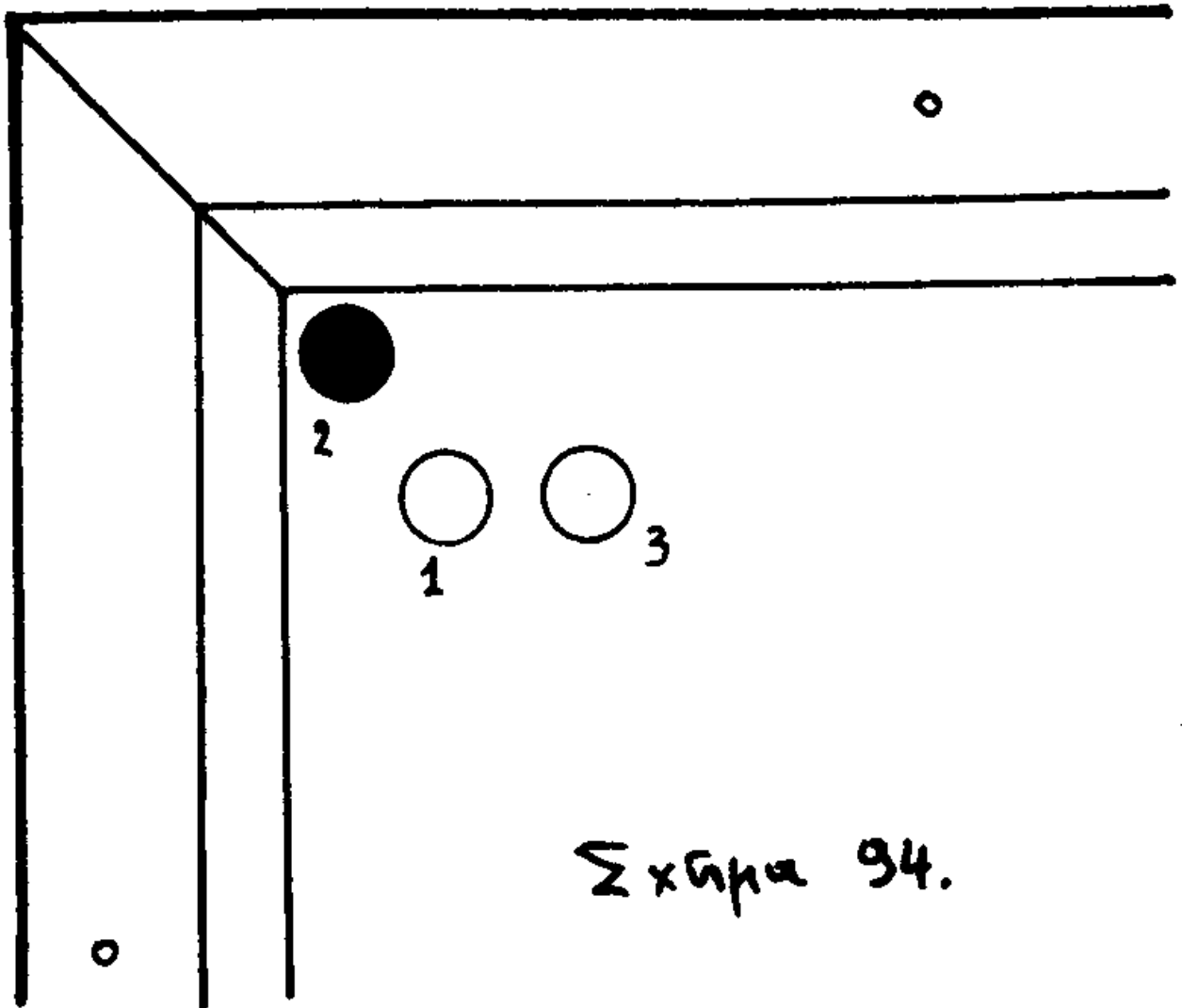


Σχήμα 92.

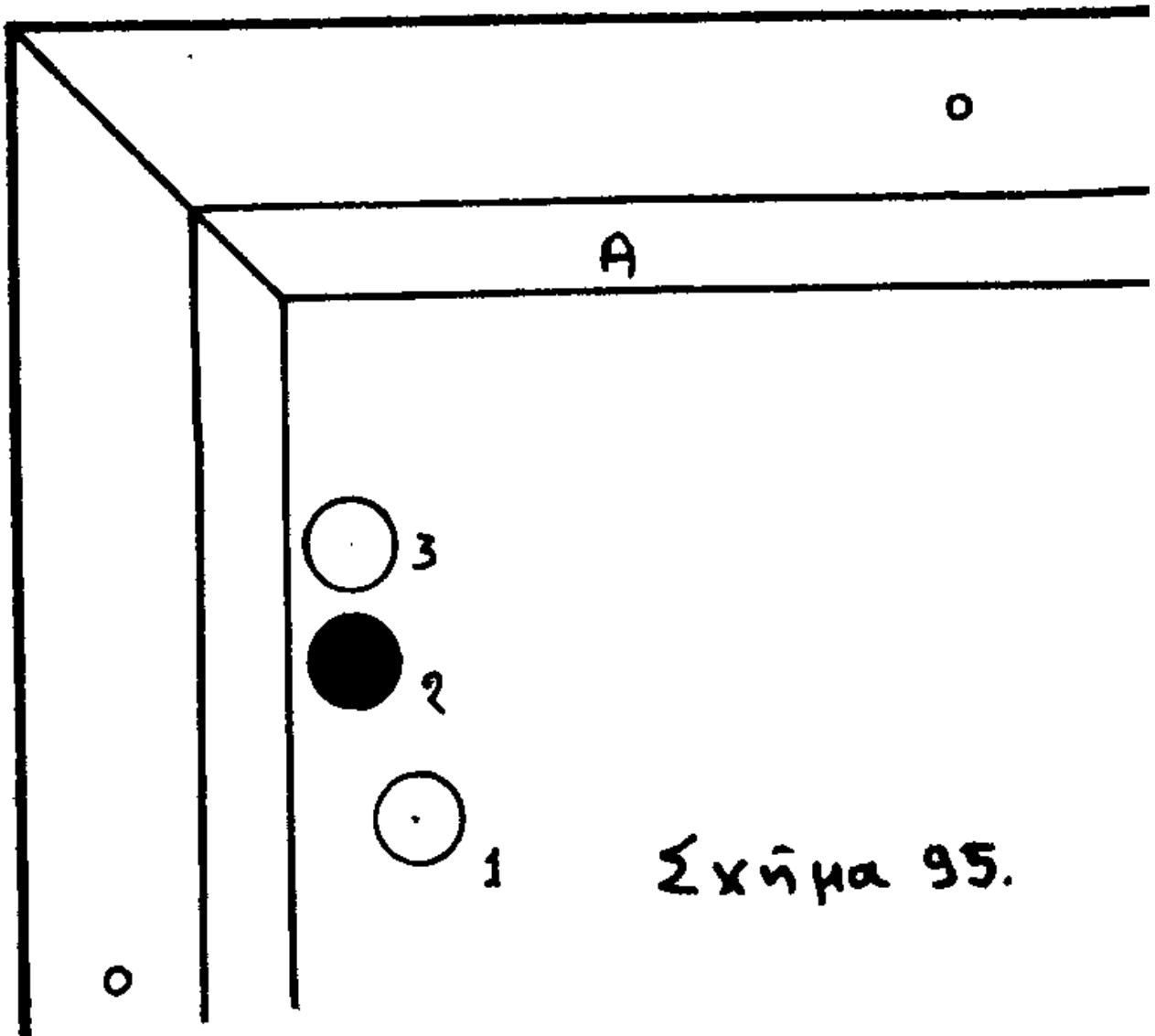
9) Σχήμα 92: Πρώτα άσπρη, πολύ φίνα, ώστε να μην την σπρώξουμε σχεδόν καθόλου, ενώ την κόκκινη την κτυπάμε γεμάτα, ώστε να πάει να μείνει στον κενό χώρο μεταξύ άσπρης και σπόντας (βλ. Σχήμα). Προκύπτει θέση αμερικαίν.



10) Σχῆμα 93: Μονόσποντη από κόντρα. Πόλυ ψηλά, λίγο φάλτσο αριστερά. Κτυπάμε την 2 περίπου 1/3 μπίλιας. Η 1, πετάγεται από την κόντρα, κτυπά στην σπόντα και πάει στην 3, ενώ η 2 κ'αυτή πλησιάζει την 3. Κτύπημα απαλό. Προκύπτει αμερικαίν.



11) Σχημα 94:Μονόσποντη (σε δύο χρόνους). Η 2 είναι πολύ κοντά στην γωνία και δεν μπορούμε να την παρασύρουμε κατ'ευθείαν. Την μετακινούμε λοιπόν λίγο δεξιά, κτυπώντας την φίνα, οπότε προκύπτει η θέση του σχ.84.



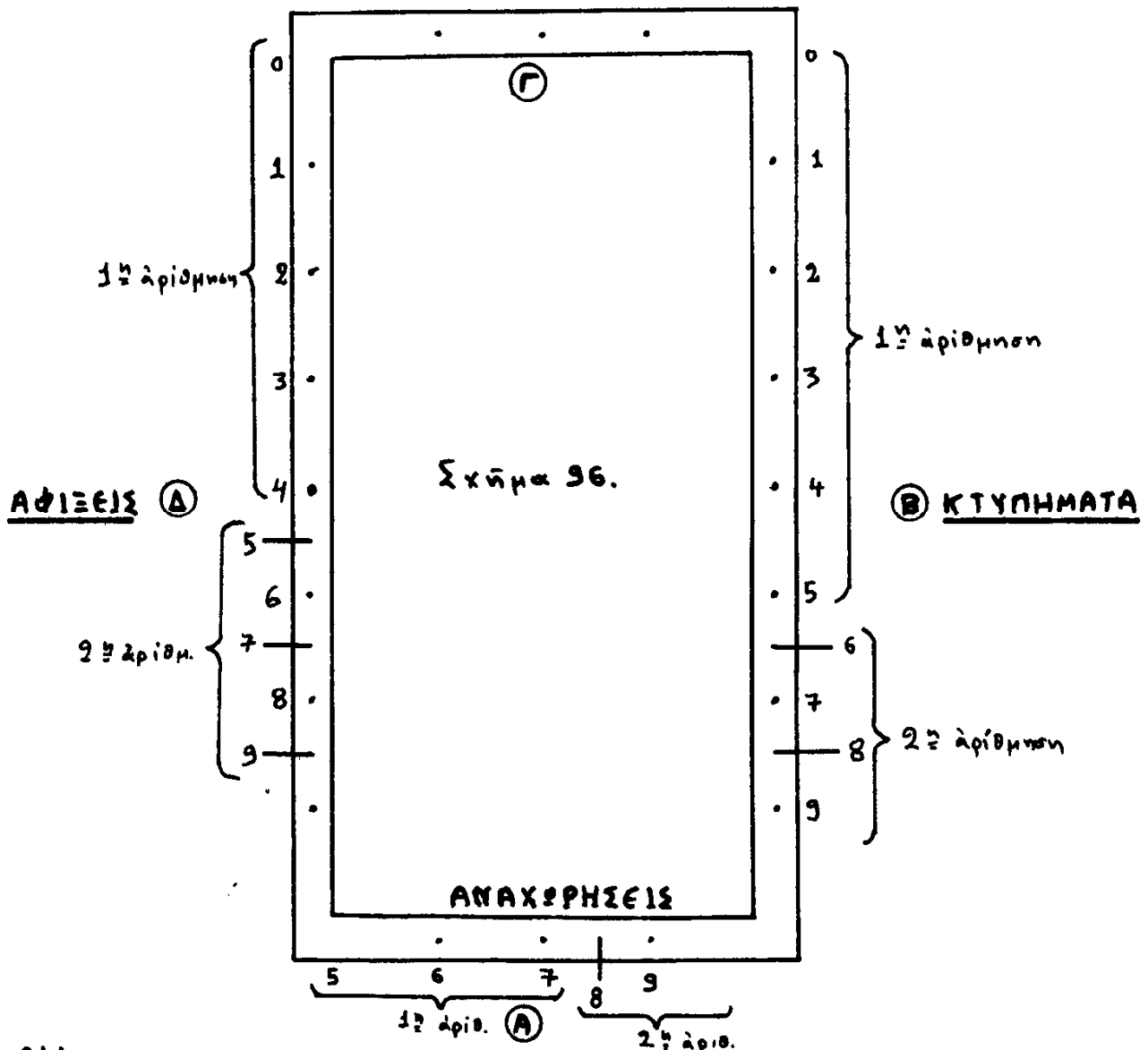
Σχήμα 95.

12) Σχημα 95: Αποφεύγουμε τον μασσέ! Πολύ χαμηλά και μέγιστου φάλτσο δεξιά θα γυρίσουμε ελαφρά. Η κόκκινη θα αποσπαστεί, ενώ η άσπρη θα έρθει από την σπόντα A, πάνω στην 1. Την 2 την κτυπάμε γεμάτα και ελάχιστα αριστερά. Είδαμε λοιπόν ότι σ' αυτές τις θέσεις, κτυπάμε πρώτη (γενικά(τη μπίλια που είναι πιο κοντά στη γωνία.

ΤΡΙΣΠΟΝΤΕΣ - ΜΠΡΙΚΟΛΕΣ

ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΑΜΑΝΤΙΩΝ

Τα μικρά κυκλικά ή ρομβοειδή σημάδια που υπάρχουν κατά μήκος των σποντών του μπιλιάρδου, θα τα λέμε «διαμάντια» και το σύστημα που μας επιτρέπει να εκτελούμε τις τρίσποντες μπρικόλες, «σύστημα διαμαντιών».
Υπάρχουν 7 διαμάντια στη μεγάλη σπόντα (και επιπλέον δυο γωνίες) και 3 στη μικρή (και δυο γωνίες). Θα αριθμήσουμε αυτά τα διαμάντια, ώστε να μπορούμε να λύσουμε όλα τα προβλήματα με τρίσποντες μπρικόλες που έχουν: (σχήμα 96).



- α) Την μικρή σπόντα Α ως βάση αναχωρήσεως
 - β) Την μεγάλη σπόντα Β ως σπόντα κτυπήματος, δηλαδή σπόντα που κτυπάμε πρώτη
 - γ) Την μεγάλη Δ ως σπόντα αφίξεως.
- Η μικρή σπόντα Γ, δεν έχει πρακτική σημασία.
Όπως βλέπουμε στο σχήμα 96, έχουμε την πρώτη και την δεύτερη αρίθμηση στις σπόντες Α, Β και Δ, οι οποίες αρίθμησης είναι οι εξής: Α). ΠΡΩΤΗ ΑΡΙΘΜΗΣΗ:

Α' ΑΡΙΘΜ. ΣΠΟΝΤΑ ΑΦΙΞΕΩΣ Δ-Α' ΑΡΙΘΜ. ΣΠΟΝΤΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΟΣ Β

Γωνία = άφιξης Νο 0.

1ο διαμάντι= άφιξης Νο 1

2ο διαμάντι= άφιξης Νο 2

3ο διαμάντι= άφιξης Νο 3

4ο διαμάντι= άφιξης Νο 4

Γωνία= κτύπημα Νο 0

1ο διαμάντι= κτύπημα Νο 1

2ο διαμάντι= κτύπημα Νο 2

3ο διαμάντι= κτύπημα Νο 3

4ο διαμάντι= κτύπημα Νο 4

5ο διαμάντι= κτύπημα Νο 5

ΒΑΣΗ ΑΝΑΧΩΡΗΣΕΩΣ Α. (ΠΡΩΤΗ ΑΡΙΘΜΗΣΗ)

Η αριστερή γωνία (1η αναχώρηση)= Νο 5

Το πρώτο από αριστερά διαμάντι= Νο 6

Το μέσο της μικρής σπόντας (2ο διαμάντι)= Νο 7.

Η δεύτερη αρίθμηση, αρχίζει μετά το Νο 4 της σπόντας Δ, μετά το 5 της Β και μετά το Νο 7 της Α.

Προχωράμε τότε ανά μισό διαμάντι, όπως φαίνεται στο σχ. 96, μέχρι το Νο 9 σε όλες τις σπόντες.

Αυτή την αρίθμηση, πρέπει να την μάθουμε απ'έξω.

Άς πάρουμε τότε μερικά παραδείγματα. Έστω ότι θέλουμε να φτάσουμε στο διαμάντι 3 της σπόντας Δ, ξεκινώντας από την γωνία 5 της σπόντας Α. Σε ποιο διαμάντι της σπόντας Β πρέπει να κτυπήσουμε; Ξεκινάμε από το 5-φτάνουμε στο 3. Τότε θα πούμε $5-3=2$ και θα κτυπήσουμε στο 6ο διαμάντι της σπόντας Β.

Αν π.χ. ξεκινάμε από το διαμάντι 7 της σπόντας Α και θέλουμε να φτάσουμε στο 1 της Δ.

Τότε $7-1=6$, άρα θα κτυπήσουμε στο 6ο διαμάντι της σπόντας Β.

Άρα:

(Νο αναχωρήσεως)-(Νο αφίξεως)= Νο κτυπήματος

Η διαδρομή της μπίλιας πάνω στο μπιλιάρδο, χαρακτηρίζεται σαν τριψηφίος αριθμός, με τα ψηφία:

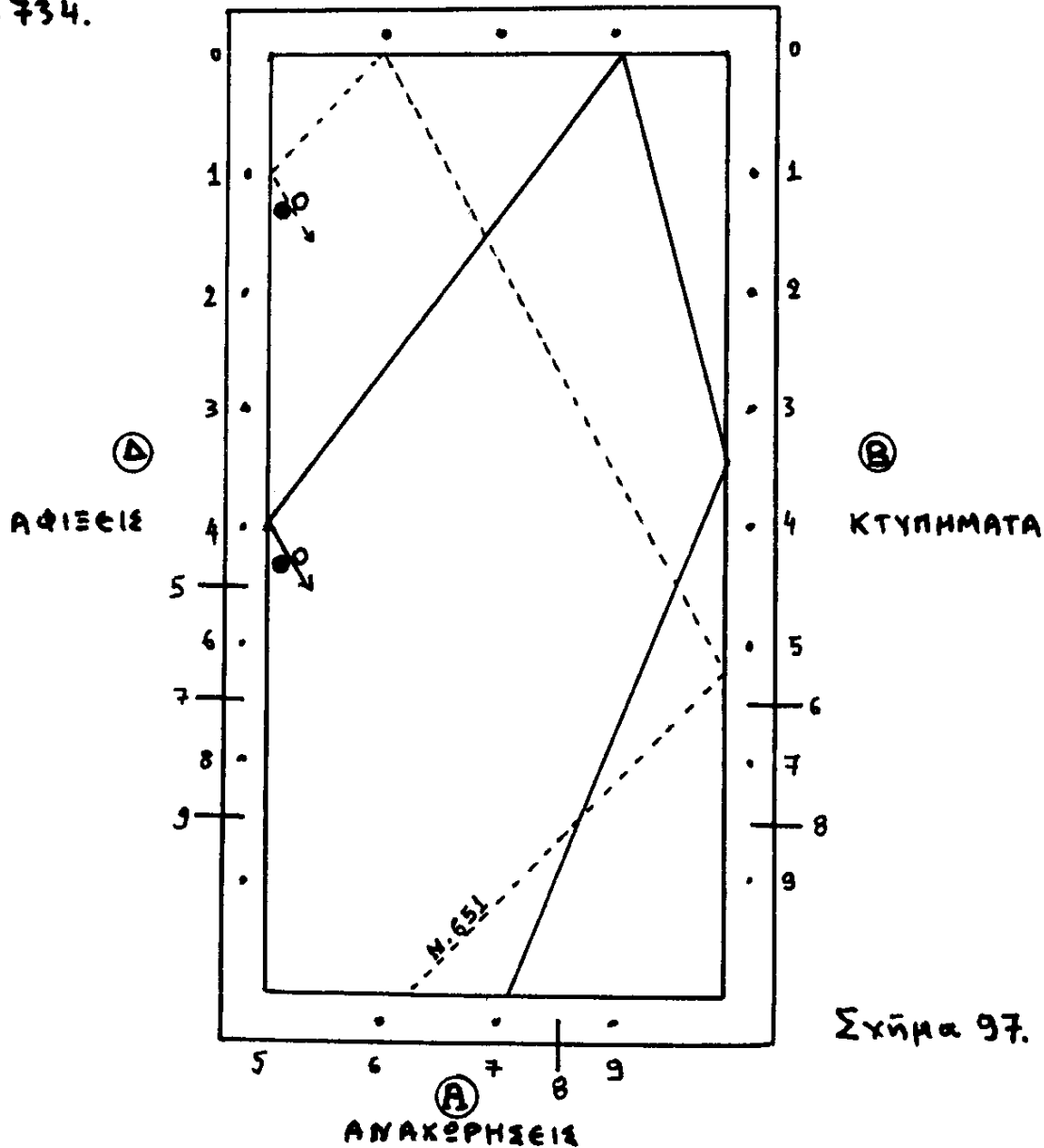
α) Το 1ο ψηφίο, το νούμερο της αναχωρήσεως.

β) Το ψηφίο του κτυπήματος.

γ) Το 3ο ψηφίο, το νούμερο της αφίξεως.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι μπρικόλες αυτές παίζονται με μάξιμουμ καλό φάλτσο και με μια φυσική ταχύτητα.**ΠΡΟΒΛΗΜΑ Νο 1.** (σχήμα 97).

N. 734.



Σχήμα 97.

Αναχώρηση: Διαμάντι 6 (μικρή σπόντα Α).

Άφιξη: Διαμάντι 1 (μεγάλη σπόντα Δ).

Λύση: $6-1=5$. Άρα το διαμάντι κτυπήματος είναι το Νο 5, πάνω στη σπόντα Β. Η διαδρομή της μπίλιας χαρακτηρίζεται από το νούμερο N.651.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ Νο 2.

Αναχώρηση: Διαμάντι 7 (σπόντα Α). Άφιξη: Διαμάντι 4 (σπόντα Δ).

Λύση: $7-4=3$, άρα κτυπάμε στο διαμάντι 3 της σπόντας Β. Διαδρομή N.734.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ Νο 3.

Αναχώρηση: Διαμάντι 5(A). Άφιξη: Διαμάντι 6(Δ).

Λύση: $5-6 = -1$; Άρα η μπρικόλα αυτή είναι αδύνατη, δηλαδή αυτή η διαδρομή δεν υπάρχει πάνω στο μπιλιάρδο.

Όμως, οι μπίλιες 2 και 3, δεν βρίσκονται πάντα κοντά στην σπόντα, άρα πρέπει να ξέρουμε τις διαδρομές της μπίλιας 1, αφού κτυπήσει την σπόντα Δ.

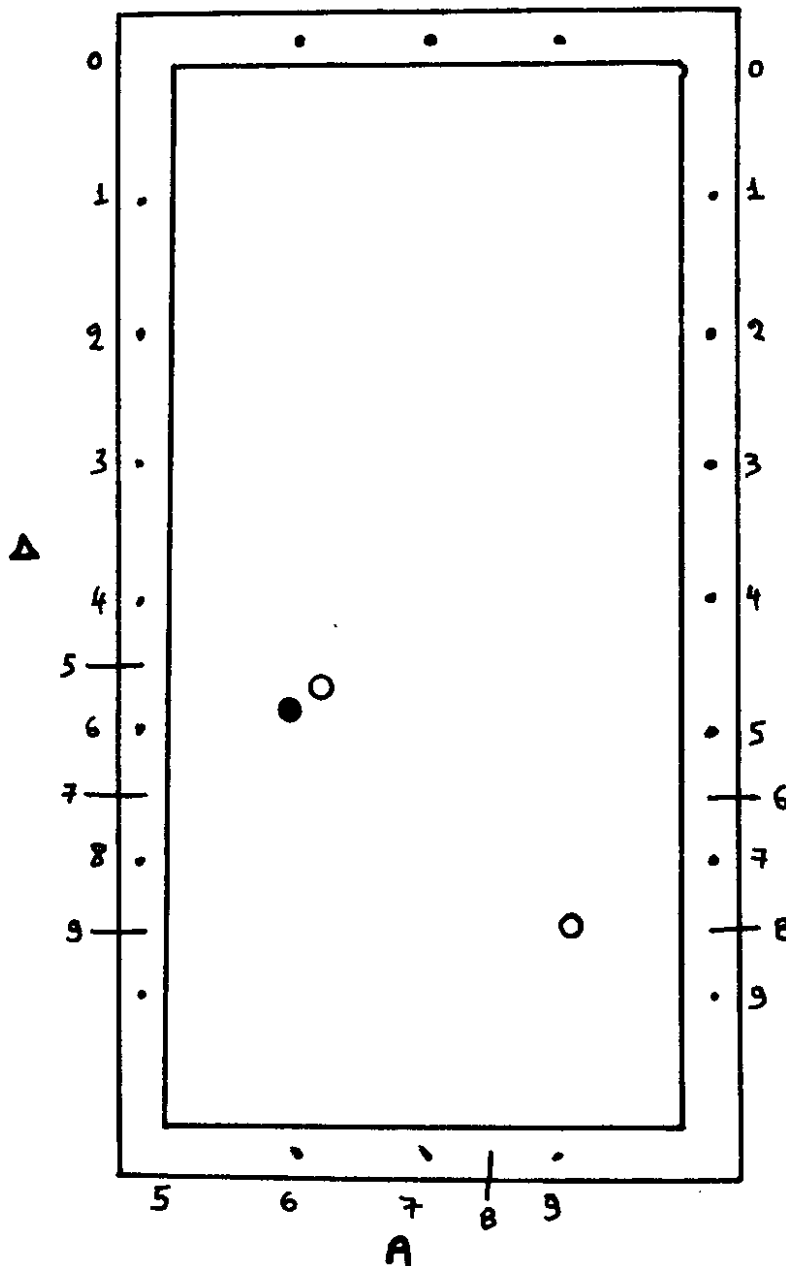
Αν τότε η μπίλια μας συναντά σε κάποια διαδρομή της, τις μπίλιες 2 και 3, έχει καλώς. Αλλιώς θα διορθώσουμε την διαδρομή της 1, όσο χρειάζεται για να πέσει πάνω στις 2 και 3.

Οι διαδρομές αυτές, φαίνονται στο σχήμα 99. Για τις αφίξεις 0,1 και 2, δεν υπάρχει πρόβλημα, γιατί είναι παράλληλες. Επίσης η άφιξη Νο 3 βλέπει στο αμέσως γειτονικό διαμάντι από εκείνο στο οποίο βλέπει η άφιξη 2.

Από εκεί και πέρα η άφιξη Νο 4 πέφτει στο διαμάντι 8 των αναχωρήσεων και οι αφίξεις 4,5,6 και 8 πέφτουν στη μικρή σπόντα σε αποστάσεις μισού διαμαντιού μεταξύ τους.

Ας παίξουμε λοιπόν μερικές μπρικόλες-τρίσποντες, έχοντας υπόψιν τα εξής:

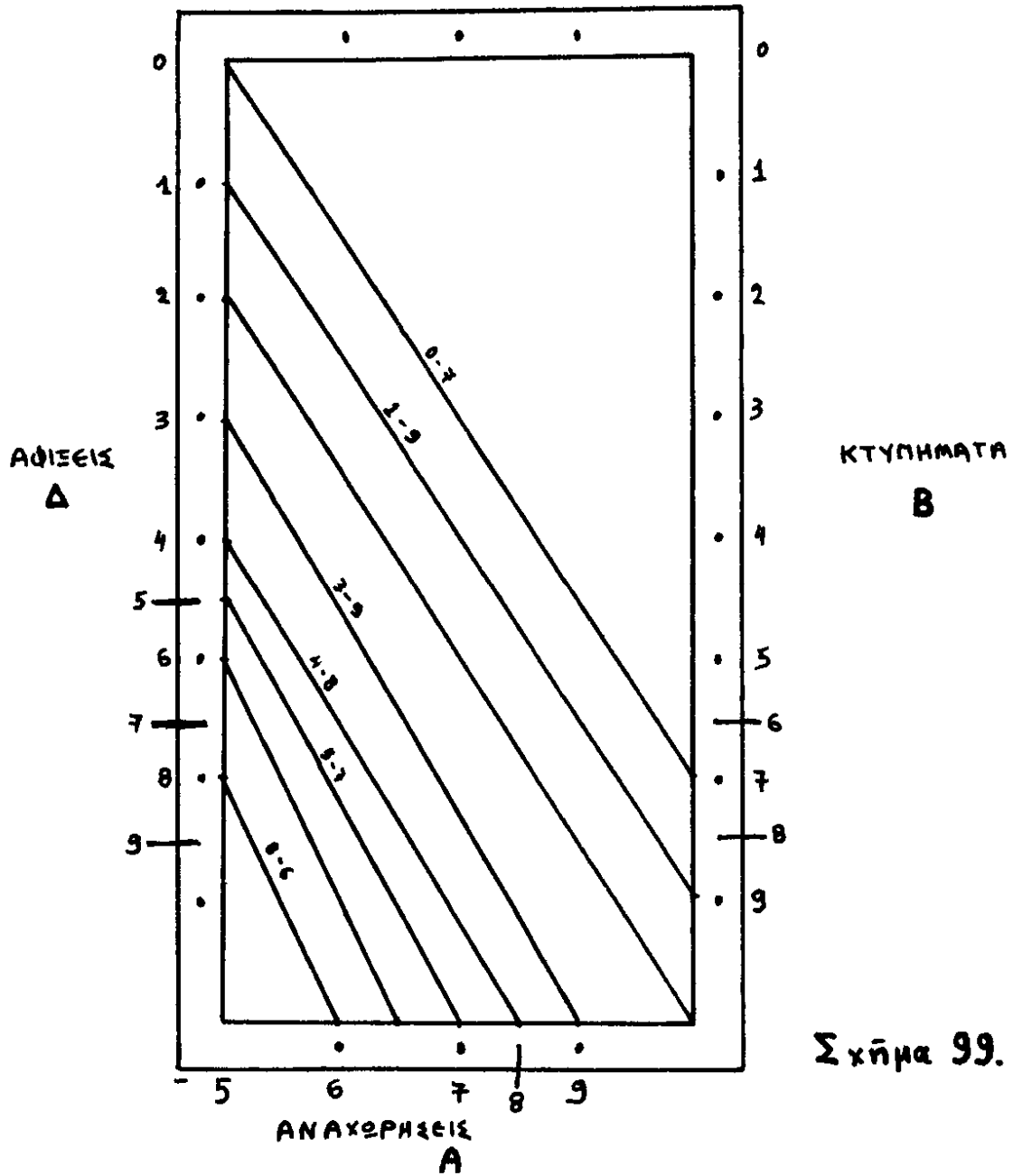
- α) Όλες οι μπρικόλες παίζονται με μέγιστο καλό φάλτσο.
 - β) Οι αφίξεις υπολογίζονται πάνω στην τσόχα της σπόντας, δηλ. στο επίπεδο των διαμαντιών.
 - γ) Οι αναχωρήσεις έξι ενός διαμαντιού υπολογίζονται από το ίδιο διαμάντι.
 - δ) Τα σημεία κυπήματος (σπόντα Β) γίνονται σημαδεύοντας τα ίδια τα διαμάντια και όχι τις προεκτάσεις του επιπέδου τους πάνω στην τσόχα της σπόντας.
- Να όμως η πρώτη μας τρίσποντη-μπρικόλα (σχ.98).



Σκῆμα 98.

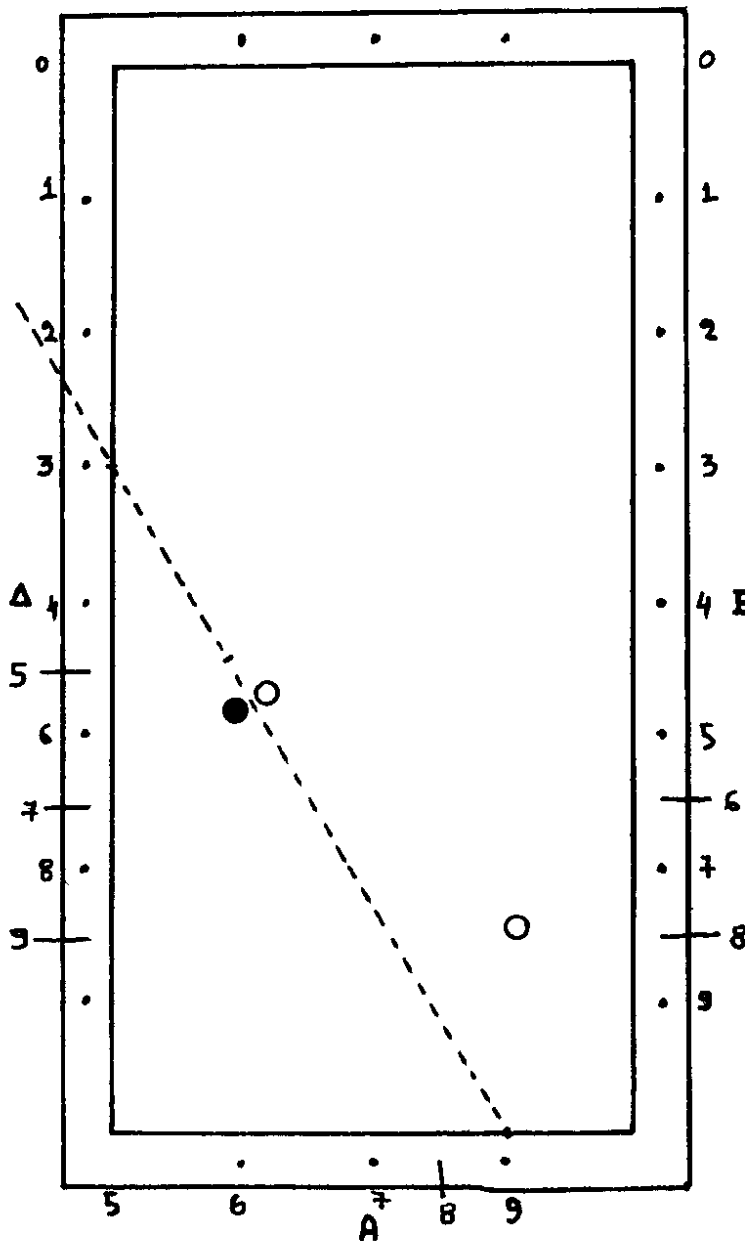
Πρώτη μας διαπίστωση: Δεν είμαστε καλά τοποθετημένοι για να κρίνουμε αν οι μπίλιες 2 και 3 βρίσκονται πάνω σε μια γραμμή αφίξεως. Πρέπει λοιπόν να πάμε από το μέρος της σπόντας Δ. Βάζουμε τότε το δάχτυλό μας στο επίπεδο του διαμαντιού, πάνω στην τσόχα της σπόντας και σκύβουμε καλύτερα για να δούμε αυτή την γραμμή αφίξεως και να την προσδιορίσουμε.

Στο παρακάτω σχήμα 99, φαίνονται οι γραμμές αφίξεως .



Τώρα κοιτάμε να δούμε αν οι μπίλιες 2 και 3 βρίσκονται κοντά στη γραμμή που φθάνει στο διαμάντι 9 της μικρής σπόντας Α, δηλ. στη γραμμή 3-9.

Από το σχήμα 100, βλέπουμε ότι οι μπίλιες δεν βρίσκονται μόνο κοντά, αλλά ακριβώς πάνω στην γραμμή που ξεκινά από το διαμάντι 3 της σπόντας Δ και φθάνει στο διαμάντι 9 της σπόντας Α.



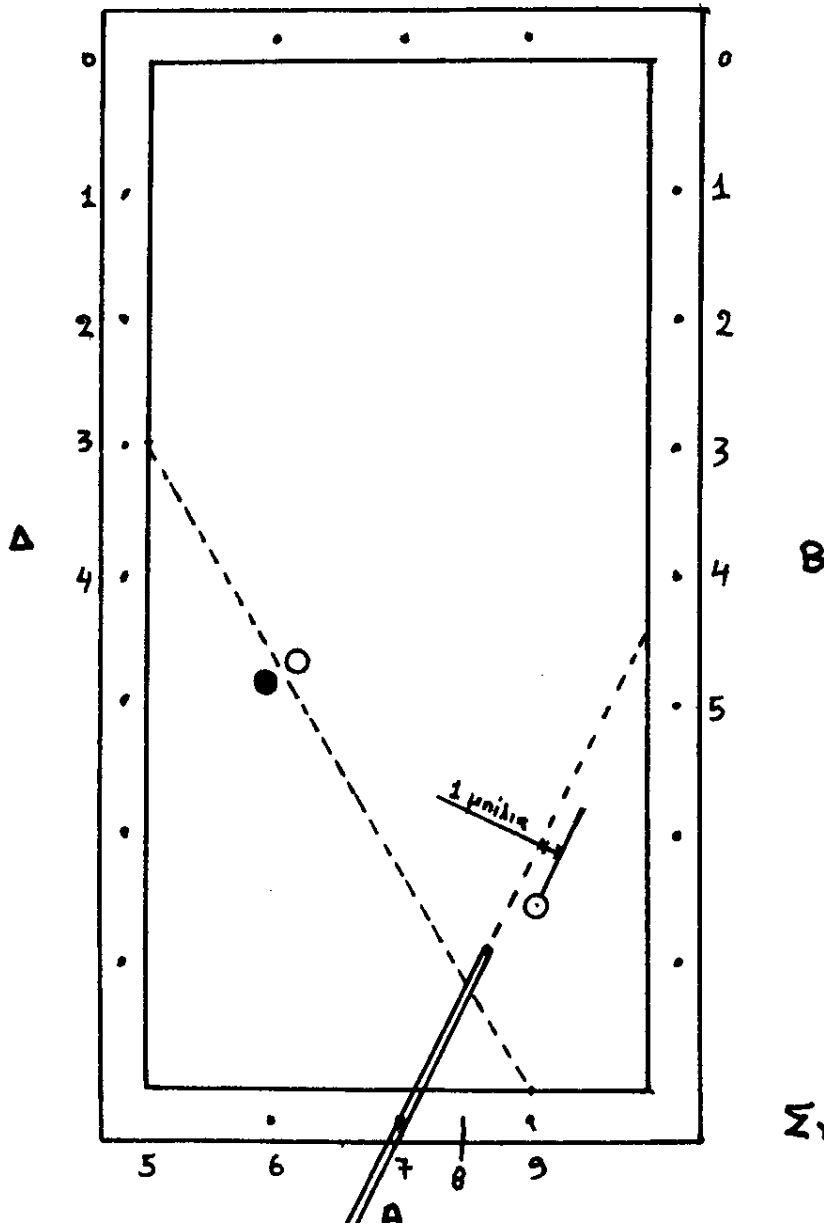
Σχήμα 100.

Ξέρουμε λοιπόν ότι πρέπει να φτάσουμε στο διαμάντι 3 της σπόντας Δ. Όμως, δεν ξέρουμε από που ξεκινάμε. Αυτό θα το ανακαλύψουμε με διαδοχικές υποθέσεις:

Η γραμμή αναχωρήσεως π.χ. από το 5 της σπόντας Α, θα έπρεπε να κτυπήσει στο 2 της Β, διότι $5-3=2$. Όμως η γραμμή 5-2, περνά μακριά από τη μπίλια μας. Περνάμε λοιπόν στο διαμάντι 6, και από αυτό το διαμάντι, πρέπει να κτυπήσουμε στο 3 της Β. Κι'αυτή τη φορά όμως, η νέα γραμμή 6-3 δεν περνά ικανοποιητικά κοντά στη μπίλια μας.

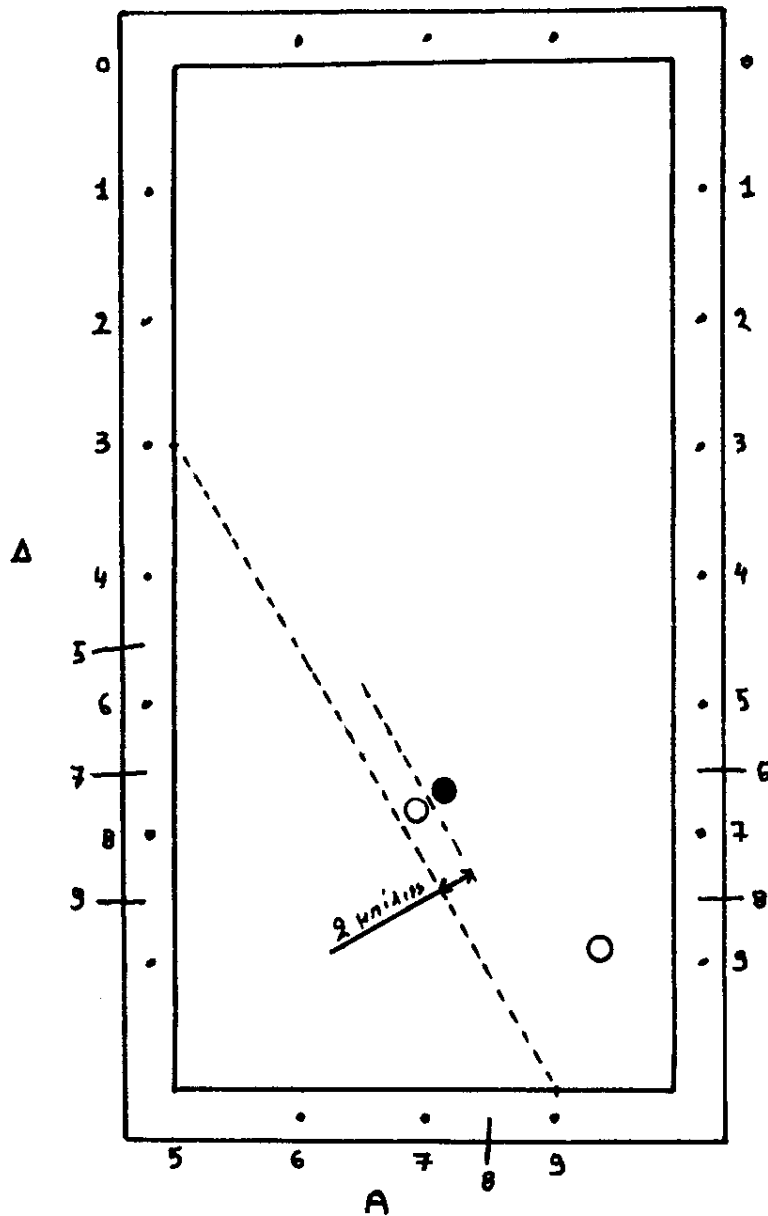
Άς δοκιμάσουμε τώρα το διαμάντι 7:

Τότε έχουμε $7-3=4$ και η γραμμή αναχωρήσεως είναι η 7-4 (σχ.101).



Σχῆμα 109.

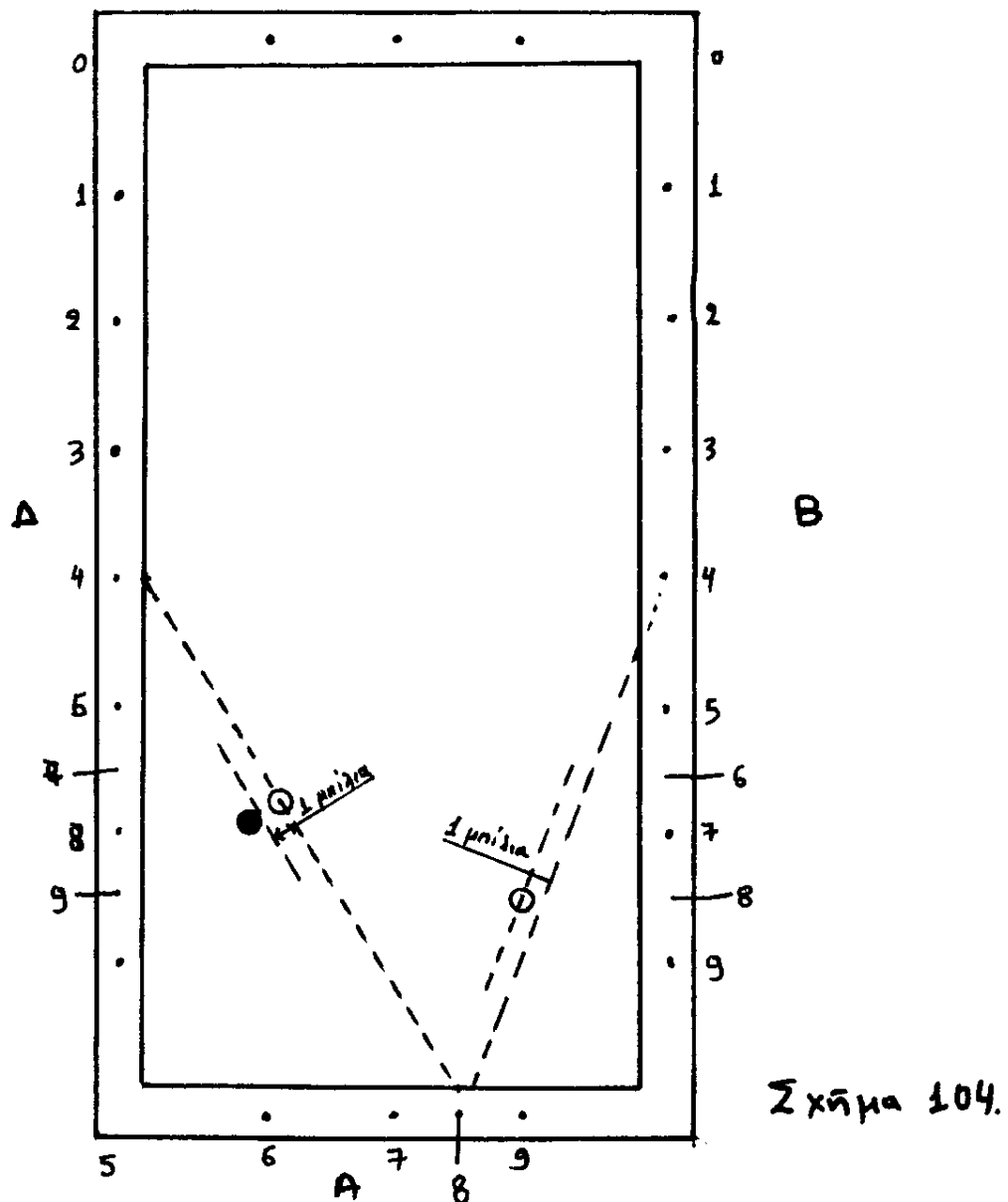
Τι γίνεται όμως, όταν οι μπίλιες 2 και 3 δν βρίσκονται πάνω σε μια ορισμένη γραμμή αφίξεως; Για να καταλάβουμε τι κάνουμε σ'αυτές τις περιπτώσεις, ας δούμε την μπρικόλα που φαίνεται στο σχήμα 103:



Σχήμα 103.

Εδώ οι μπίλιες 2 και 3 δεν βρίσκονται ακριβώς πάνω, αλλά πάντως κοντά στην γραμμή 3-9: Η απόσταση της γραμμής 3-9 από την διαδρομή που πρέπει να κάνει η μπίλια 1, είναι περίπου 2 μπίλιες. Τότε, θα πρέπει να κτυπήσουμε στη σπόντα 8 πιο δεξιά από το κανονικό σημείο, μετατοπίζοντας παράλληλως την στέκα μας κατά 2 μπίλιες. Πρώτα όμως πρέπει να βρούμε την γραμμή αναχωρήσεως της μπίλιας 1, όπως κάναμε στην μπρικόλα του σχήματος 98. Η γραμμή αυτή, είναι η γραμμή 8-5. Άρα πρέπει να σημαδέψουμε δυο μπίλιες δεξιά του διαμαντιού 5, στη σπόντα Β.

Ας δούμε τώρα μια άλλη μπρικόλα (σχήμα 104):



Εδώ, η γραμμή αρίξεως 4-8 περνά πιά πάνω από το μέσον των 2 και 3 κατά 1 μπίλια, οπότε πρέπει στο σημάδι μας να «επιμηκύνουμε» πάνω στη σπόντα B κατά 1 μπίλια. Αντίθετα, επειδή η γραμμή αναχωρήσεως 8-4 είναι 1 μπίλια δεξιά από την 1, πρέπει να επιμηκύνουμε κατά μια μπίλια, πάλι πάνω στη σπόντα. Άρα συνολικώς, θα πρέπει να κτυπήσουμε $(1 \text{ μπίλια} + 1 \text{ μπίλια}) = 2$ μπίλιες πιο μακριά από το διαμάντι 4, δηλαδή συνολικά να επιμηκύνουμε κατά δύο μπίλιες.

Αν η μπίλια 1 βρισκόταν π.χ. 1 μπίλια δεξιά από τη γραμμή αναχωρήσεως 8-4, θα κτυπούσαμε ακριβώς στο διαμάντι 4 της σπόντας B, διότι θα έπρεπε αφ'ενός μόν να επιμηκύνουμε, αφ'ετέρου δε να «κοντήνουμε» κατά το ίδιο ποσό το σημάδι μας στη σπόντα B.

ΜΠΡΙΚΟΛΕΣ ΜΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΣΠΟΝΤΕΣ.

Θα δούμε τις γραμμές διαδρομών της μπίλιας μας, αφού κτυπήσει την τέταρτη σπόντα, ώστε να μπορούμε να εκτελέσουμε τις μπρικόλες με 4 σπόντες.

Οι διαδρομές όμως 0-7, 1-9 και η παράλληλη προς αυτές διαδρομή, που ξεκινά από το 2 της σπόντας Δ (βλέπε σχ. 99), δεν έχουν ενδιαφέρον, γιατί αν η 1 κάνει κάποια απ'αυτές τις διαδρομές δεν κτυπά την τέταρτη σπόντα Α.

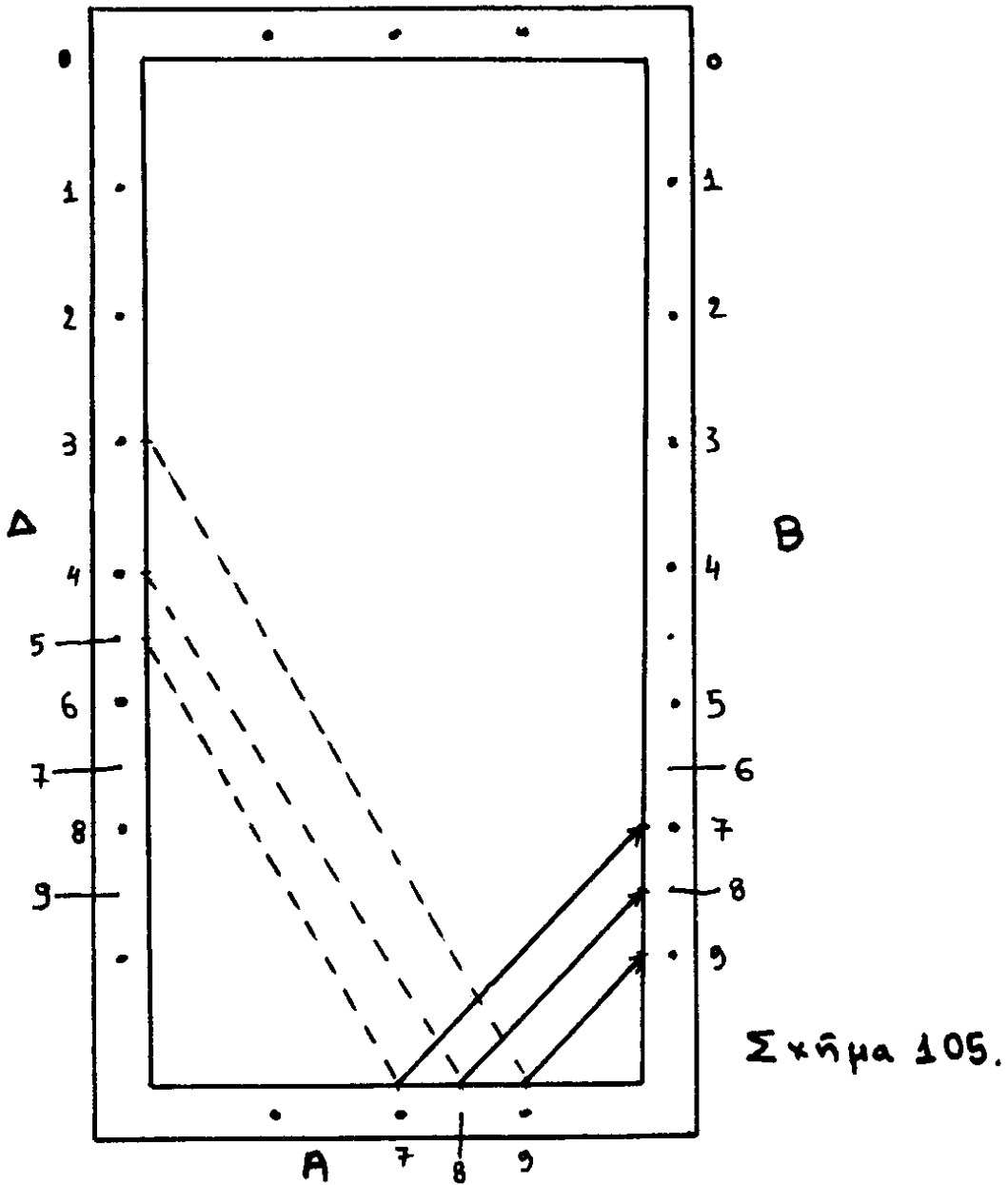
Αντίθετα, οι διαδρομές 3-9, 4-8 και 5-7 θα είναι οι βασικές διαδρομές για τις τετράσποντες μπρικόλες, γιατί κτυπώντας την 4η σπόντα Α, πέφτουν κανονικά στην Πέμπτη σπόντα Β, ως εξής:

Η γραμμή 3-9 στο διαμάντι 9 της σπόντας Β.

Η γραμμή 4-8 στο διαμάντι 8 της σπόντας Β.

Η γραμμή 5-7 στο διαμάντι 7 της σπόντας Β.

Δηλαδή αν η μπίλια μας χτυπήσει στα διαμάντια 7, 8, 9 της σπόντας Α, ερχόμενη από τη σπόντα Δ, θα κτυπήσει την 5η σπόντα Β στα αντίστοιχα νούμερα (σχ. 105):



Δηλαδή η μπίλια μας πάει από το 7 στο 7, από 8 στο 8 και από το 9 στο 9.

Αν π.χ. οι μπίλιες 2 και 3 βρίσκονται πάνω στη γραμμή 9-9 του σχ.105 και η 1 στο 7 της Α, πρέπει να κτυπήσουμε στο 4 της Β (διότι $7-3=4$).

ΜΠΡΙΚΟΛΕΣ ΜΕ ΠΕΝΤΕ ΣΠΟΝΤΕΣ

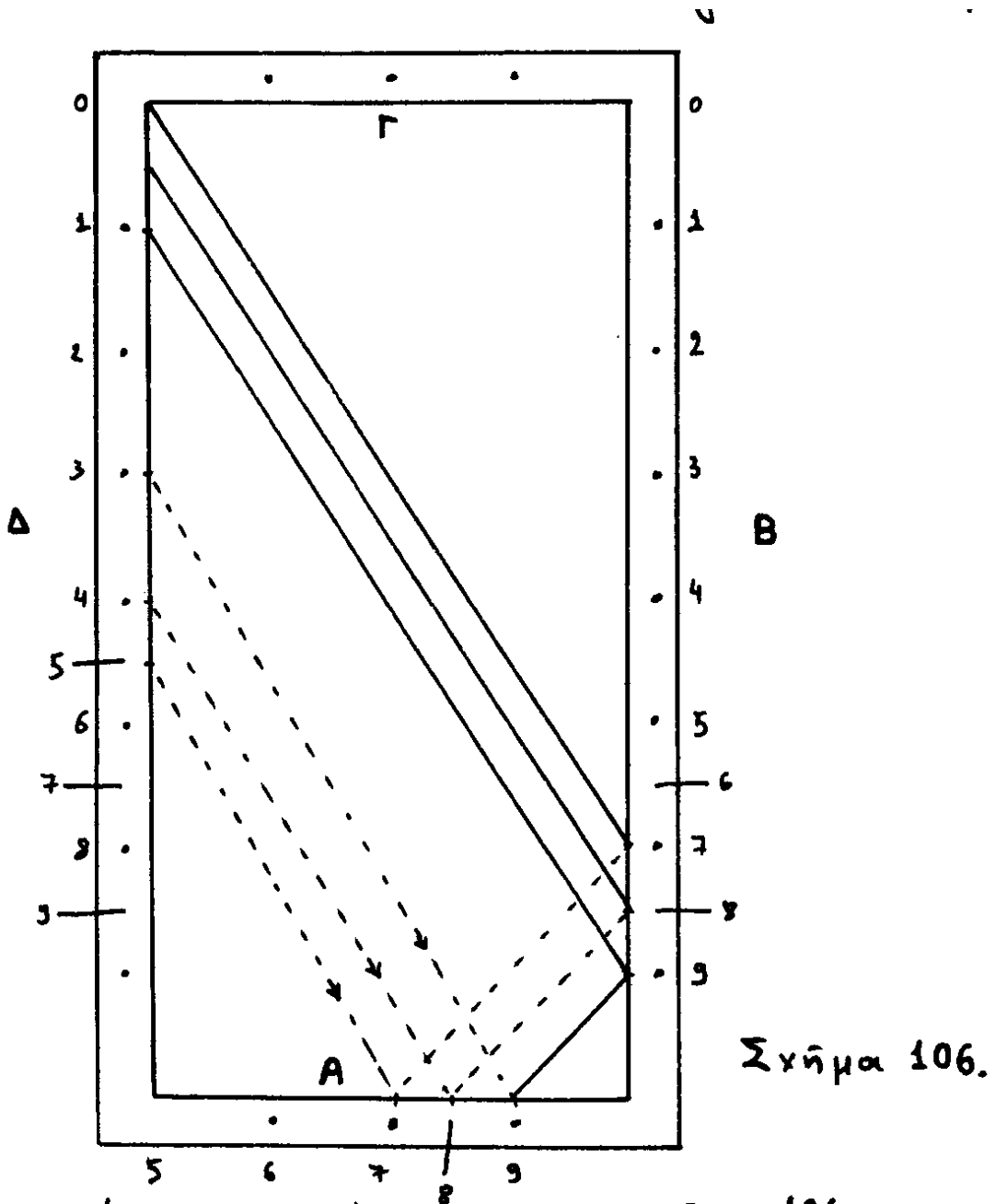
Εξετάζουμε τις διαδρομές των τριών αφίξεων (3-9, 4-8 και 5-7), αφού κτυπήσουν την 5η σπόντα (σπόντα Β).

Θα διατηρήσουν και εδώ την παραλληλότητά τους. Δηλαδή: α) Η άφιξη 3-9, κτυπώντας στο διαμάντι 9 της σπόντας Β, θα πέσει στο διαμάντι 1 της σπόντας Δ.

β) Αντιστοίχως η άφιξη 4-8 θα πέσει στο 1/2, δηλαδή μεταξύ της γωνίας και του 1.

γ) Αντιστοίχως η 5-7 θα πέσει στη γωνία 0 των Γ,Δ.

Όλα αυτά φαίνονται στο παρακάτω σχήμα 106:

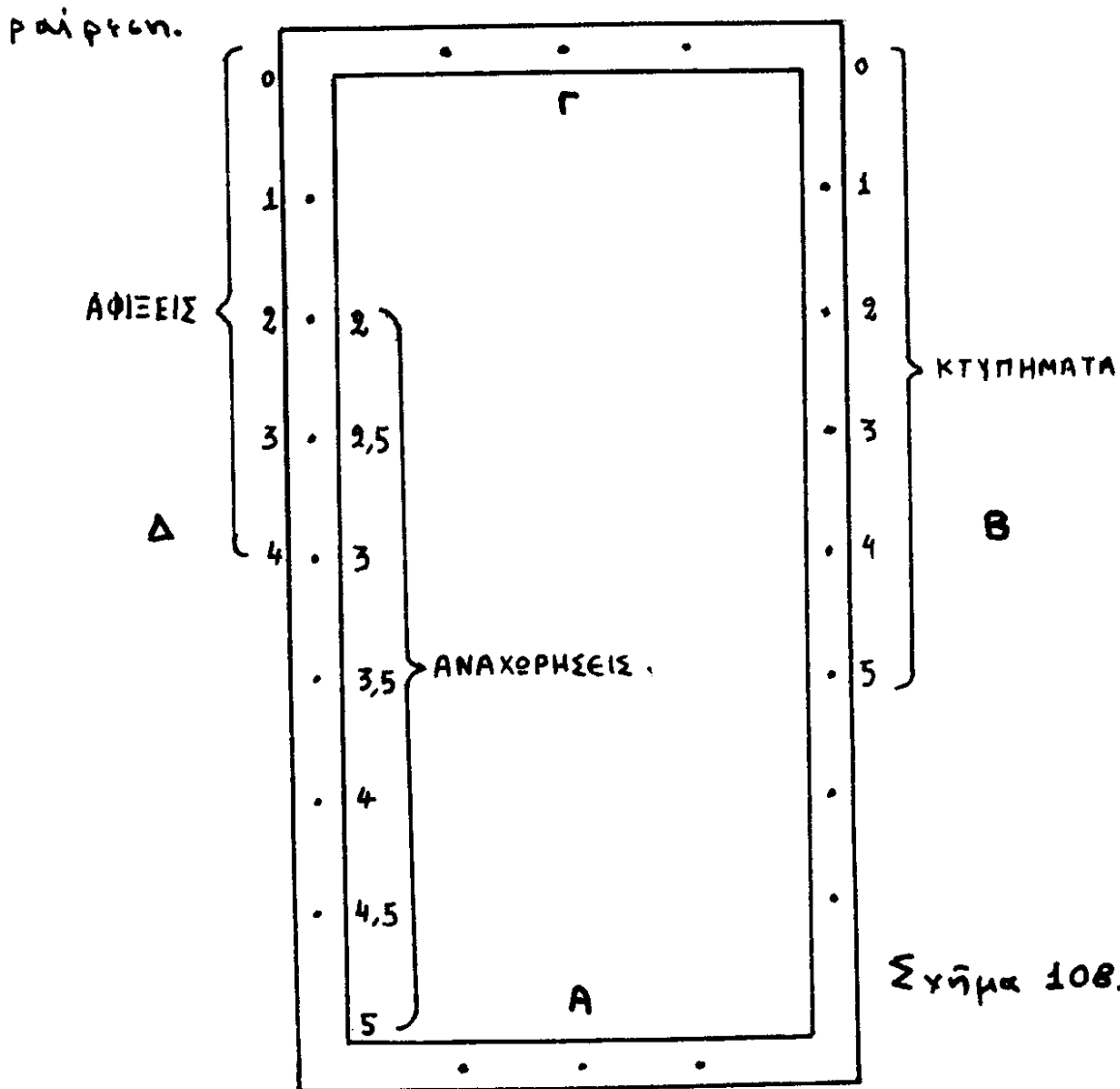


ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΒΑΣΗ....

Τελειώνοντας ας εξετάσουμε μπρικόλες, στις οποίες η μεγάλη σπόντα D ή Δ είναι συγχρόνως βάσις αναχωρήσεως και σπόντα αφίξεων.

Θα έχουμε λοιπόν δύο διαφορετικές αριθμήσεις πάνω στην ίδια σπόντα, τις μόν αφίξεις κατεβαίνοντας, τις δε αναχωρήσεις ανεβαίνοντας. Η λύση των προβλημάτων αυτού του είδους, βρίσκεται από την γνωστή αφαίρεση.

Στο σχήμα 108 φαίνονται οι αριθμήσεις, οι οποίες είναι αρκετά απλές.



Ας δούμε μερικά παραδείγματα:

Υποθέτουμε ότι οι μπίλιες 2 και 3 είναι ακριβώς στον πόδα ενός διαμαντιού αφίξεως και ότι η 1 είναι ακριβώς πάνω σ'ένα διαμάντι αναχωρήσεως. Τότε:

ΠΡΟΒΛΗΜΑ 1ο:

Αναχώρηση: Διαμάντι 4,5

Άφιξη: Διαμάντι 2

Λύση: $4,5=2,5$. Άρα πρέπει να κτυπήσουμε μεταξύ των διαμαντιών 2 και 3, στην σπόντα Β.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ 2ο:

Αναχώρηση: Διαμάντι 3

Άφιξη: Διαμάντι 3

Λύση: $3-3=0$. Άρα κτυπάμε στη γωνία 0 της σπόντας Β.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ 3ο:

Αναχώρηση: Διαμάντι 4

Άφιξη: Διαμάντι 1

Λύση: $4-1=3$. Άρα κτυπάμε στο διαμάντι 3 της σπόντας Β.

Γιαννης Θ.Παπαγεωργιου