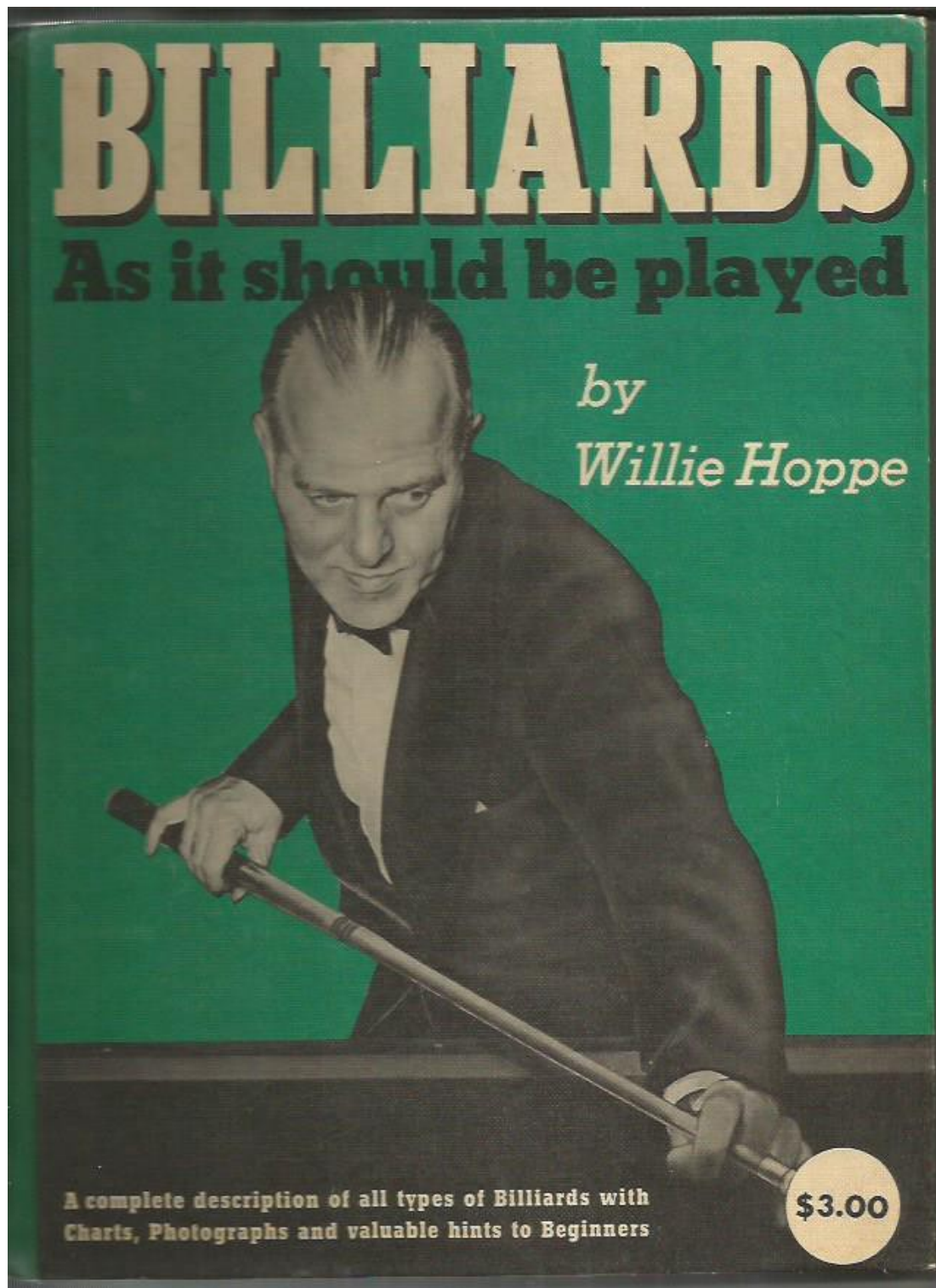


Το μπιλιάρδο όπως πρέπει να παίζεται



**Willie Hoppe**  
1941

Μετάφραση: Δήμος Κωστάκος



### Πρόλογος συγγραφέα

Αντιλαμβάνομαι πόσο εύκολο είναι να μπερδευτεί ο αρχάριος στο μπιλιάρδο με ένα καταγισμό πολύπλοκων τεχνικών μπιλιαρδικών όρων, διαγραμμάτων και φωτογραφιών. Το δικό μου σύστημα εκμάθησης του παιχνιδιού πάντα βασίζονταν στα απλά θεμελιώδη στοιχεία του μπιλιάρδου και όχι σε περίπλοκες θεωρίες. Στέκομαι κυρίως στα ουσιαστικά θέματα του παιχνιδιού, στάση σώματος, πιάσιμο στέκας, λαβή, χτύπημα, πριν επεκταθώ σε κάποιες βασικές φάσεις και το πως θα εκτελεστούν εύκολα. Ακόμη και το Diamond system στις τρίςποντες μπορείτε να το μάθετε αν προχωρήσετε βήμα-βήμα χωρίς βιασύνη. Για πρώτη φορά σε οποιαδήποτε έκδοση εξηγώ το Diamond system με διαγράμματα. Θυμηθείτε όμως πως πρώτα πρέπει να μάθετε βασικά πράγματα και χτυπήματα. Αν νομίζετε πως τα ξέρετε αυτά διαβάστε τα πάλι. Ίσως ανακαλύψετε κάτι που δεν ξέρατε. Μέσα από την εξήγηση τις φωτογραφίες και τα διαγράμματα σας δείχνω τι νομίζω πως πρέπει να ξέρετε και τι να προπονηθείτε για να παίξετε όσο το δυνατόν καλύτερα. Καθώς εφαρμόζετε αυτές τις οδηγίες θυμηθείτε πως δεν υπάρχουν στερεότυπα σε οποιοδήποτε σπορ και μόνο με τον πειραματισμό θα αναπτύξετε το δικό σας προσωπικό στυλ παιχνιδιού. Καθορίστε λοιπόν όσο δυνατόν γρηγορότερα το δικό σας τρόπο παιχνιδιού και μετά σκεφτείτε για το σκορ και το σερί σας. Το βιβλίο αυτό απευθύνεται όχι μόνο σε αυτούς που άρχισαν να παίζουν σε μεγάλη ηλικία αλλά και σε όσους ξεκίνησαν με λάθος τρόπο καθώς επίσης και στους νέους. Όλοι όσοι ασχολούνται με το παιχνίδι πρώτη φορά και θέλουν να βελτιωθούν μπορούν να το πετύχουν σε μεγάλο βαθμό. Μην περιμένετε γρήγορη άνοδο από την αρχή. Κάποιοι έχουν πιο αθλητική συμπεριφορά από άλλους, συγκεντρώνονται πιο εύκολα και μαθαίνουν πιο γρήγορα. Σε κάθε περίπτωση πάντως το παιχνίδι που παίζουμε σχεδόν ένα αιώνα και που αριθμεί 10.000.000 παίκτες στην Αμερική πρέπει να διαδοθεί και να συνεχίσει να υπάρχει.

Προσπάθησα να παρουσιάσω με τον απλούστερο τρόπο εκείνες τις μεθόδους οι οποίες θα φέρουν στον μέσο παίκτη γρήγορα αποτελέσματα και επιτυχίες. Τα βασικά πράγματα πρέπει να τα μάθετε καλά πριν προχωρήσετε σε ανώτερο επίπεδο. Χωρίς αυτά θα ξεκινήσετε στραβά.

Εσύ και όποιος άλλος διαβάζει αυτές τις γραμμές μπορεί να γίνει καλός παίκτης πέρα από κάθε αμφιβολία. Εύχομαι το βιβλίο μου να είναι πηγή χαράς και βοήθειας σε όποιον αρέσει να βλέπει να κυλούν οι μπίλιες στην τσόχα, στο παιχνίδι το οποίο αφιέρωσα ολόκληρη τη ζωή μου. Εύχομαι καλή επιτυχία στο “παιχνίδι του λαού”.

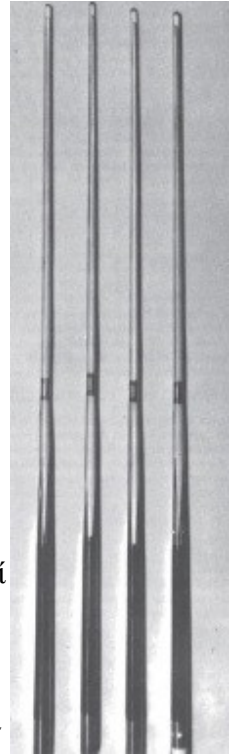
Willie Hoppe

## Επιλογή στέκας

Η στέκα είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες στο παιχνίδι μας. Ο κάθε παίκτης πρέπει να έχει στέκα που να τον βοηθά να παίζει. Αυτό που πρέπει να σκεφτούμε για να επιλέξουμε είναι το βάρος, μήκος, μέγεθος και είδος πετσιού, κοντάκι, φλες, κέντρο βάρους. Επίσης το σωστό τεμπεσίρι έχει τη σημασία του. Όλα αυτά μπορεί να μπερδεύουν τον αρχάριο ένας έμπειρος παίκτης όμως καταλαβαίνει τη σημασία τους.

## Βάρος στέκας

Πολλοί παίκτες κάνουν το λάθος να διαλέξουν μια βαριά μακριά στέκα με μικρό πετσάκι. Προτείνω να χρησιμοποιείτε μια στέκα βάρους 500-560 γρ, 135-140 εκατοστών, με 12 χιλιοστά διάμετρο πετσιού. Το γεγονός πως μια βαριά στέκα μπορεί να χτυπήσει δυνατότερα τη μπίλια και να την κάνει να διατρέξει μεγαλύτερη απόσταση με πολλές σπόντες αρέσει κυρίως σε αυτούς που παίζουν τρίςποντες γ'αυτό και έχουν βαρύτερες στέκες. Είναι σημαντικό να τονίσουμε πως όλοι οι κορυφαιοί παίκτες έχουν στέκες σχεδόν ίδιων διαστάσεων. Ο Welker Cochran έχει τη βαρύτερη στέκα με 590 γρ. Ο Jake Schaefer έχει στέκα 530 γρ. Όλοι οι κορυφαιοί παίκτες έχουν στέκα μεταξύ 530 και 590 γρ. Εγώ χρησιμοποιώ μια στέκα 530 γρ περίπου.



## Μήκος στέκας

Και εδώ δεν υπάρχουν μεγάλες διαφοροποιήσεις. Οι κορυφαιοί παίκτες έχουν στέκα μήκους 137 με 144 εκατοστά. Μια στέκα γύρω στα 139 εκατοστά είναι ο κανόνας τις περισσότερες φορές. Αρκετά καλή και για τρίςποντες. Εγώ χρησιμοποιώ στέκα 139 εκ για τρίςποντες. Για ελεύθερο η κάδρο προτείνω στέκα 137 εκατοστών.

## Πετσάκια

Βάλτε πετσάκι 12 χιλιοστών. Πολλοί έχουν στη στέκα μικρότερο πετσάκι αλλά έχει αποδειχτεί πως το 12άρι παίζει καλύτερα. Οι επαγγελματίες παίκτες χρησιμοποιούν “σκληρά” πετσάκια. Η επιφάνεια του πετσιού πρέπει να είναι ελάχιστα μαλακή ίσα-ίσα για να επιτρέπει στο τεμπεσίρι να “κάθεται”. Τα μαλακά πετσιά πρέπει να αποφεύγονται.

## Να ταιριάζει σε σένα

Διάλεξε μια στέκα ανάλογα με το σωματότυπό σου. Βρες προσεκτικά το σωστό φλες. Άλλοι παίζουν με λεπτά φλες ενώ άλλοι με παχιά φλες και κόπανους. Συμβουλεύω όλους να αγοράσουν τη δικιά τους στέκα και να προτιμήσουν τα δικά μου σχέδια. Αν δεν έχεις δική σου στέκα πρέπει να προσαρμόζεσε εύκολα σε στέκες παρόμοιων διαστάσεων. Μια βαριά στέκα θα παραλήσει το χέρι και θα είναι δύσκολο να εκτιμηθεί το μέγεθος της δύναμης που πρέπει να εφαρμόσουμε στο χτύπημα αλλά και την ταχύτητα της μπίλιας. Μια ελαφριά στέκα από την άλλη θα απαιτεί συνέχεια δυνατότερα χτυπήματα. Πρέπει να υπάρχει σωστή συνεργασία χεριού και στέκας για να παίξουμε καλό μπιλιάρδο.

## Βιδωτές στέκες-Φλες, κόπανος

Οι βιδωτές στέκες πρέπει να προτιμούνται. Μια βιδωτή στέκα είναι φτιαγμένη από δυο κομμάτια. Φλες και κόπανο ενωμένα μεταξύ τους με βίδωμα. Όταν τα φλες στραβώσουν η σπάσουν μπορούν εύκολα να αντικατασταθούν. Επίσης για τους παίκτες που πάνε από μαγαζί σε μαγαζί η βιδωτή στέκα είναι μεγάλη ευκολία. Όλοι οι έμπειροι παίκτες έχουν βιδωτές στέκες με πάνω από ένα φλές. Όταν κάτι πάθει το ένα φλές το αλλάζουν εύκολα με άλλο.

### **Λαβές(για κόπανο)**

Οι λαβές για τον κόπανο είναι φτιαγμένες από δέρμα, σπάγγο, μετάξι η φελλώδες υλικό. Προτείνω λαβή από δέρμα όπως και οι περισσότεροι επαγγελματίες. Το μέγεθος παχύ η λεπτό είναι προαιρετικό ανάλογα τι ζητάει κανείς.

### **Συντήρηση στέκας**

Όταν δεν χρησιμοποιείται η στέκα πρέπει να φυλάσσεται στη θήκη προστατευμένη από τη ζέστη η την υγρασία που προκαλεί στράβωμα. Η στέκα πρέπει να είναι ευθεία γιατί η παραμικρή κυρτότητα όχι μόνο αποσπά το μάτι αλλά επηρεάζει το παιχνίδι. Και το αποτέλεσμα δύσκολα φαίνεται με το μάτι.



(Diagram No. 1)—An exaggerated picture of how a spineless cue acts in actual play.

Τη στέκα επίσης πρέπει να την περνάμε με γυαλόχαρτο μερικές φορές και ιδιαίτερα το πετσάκι το οποίο φροντίζουμε να μην εξέχει από το φλες και να είναι ελαφρώς κυρτό στην κορυφή. Το πετσάκι επειδή αποροφά όλη τη δύναμη του χτυπήματος και δέχεται μεγάλη καταπόνηση πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση. Γι'αυτό το λόγο όταν το πετσάκι γίνει πολύ σκληρό και λείο στην επιφάνεια τρίψτε ελαφρώς με πολύ ψιλό γυαλόχαρτο έτσι ώστε να “αγριέψει” λίγο η επιφάνεια πράγμα που θα επιτρέψει στο πετσάκι να κρατήσει μεγαλύτερη ποσότητα από το τεμπεσίρι. **ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ:** Ένα πετσάκι σε καλή κατάσταση θα κρατήσει πάνω του περισσότερο τεμπεσίρι εκμηδενίζοντας την πιθανότητα φαλτσοστεκιάς(τσαφ).

### **Πως χρησιμοποιούμε το τεμπεσίρι**

Το τεμπεσίρι είναι η μεμβράνη που παρεμβάλεται μεταξύ της στέκας και της μπίλιας 1 προκαλώντας τη σωστή ποσότητα τριβής ανάμεσα στη μπίλια και τη στέκα χωρίς να υπάρχει φαλτσοστεκιά και “γλυστήριμα” της στέκας από τη μπίλια. Ο σωστός τρόπος να βάζουμε τεμπεσίρι είναι να το κρατάμε σε οριζόντια θέση πάνω από το πετσάκι και να το απλώνουμε απαλά με ελαφριές κινήσεις του καρπού. Μην βάζετε τη στέκα μέσα στο τεμπεσίρι και την περιστρέφετε. Αυτό το λάθος το κάνουν κυρίως οι αρχάριοι. Με αυτό τον τρόπο πάει όλο το τεμπεσίρι στην κορυφή του πετσάκι ενώ η άκρη από το πετσάκι μένει ακάλυπτη προκαλώντας φαλτσοστεκιάς. Μια στέκα που την αισθάνεστε άνετα στα χέρια σας, ούτε πολύ βαριά η ελαφριά θα



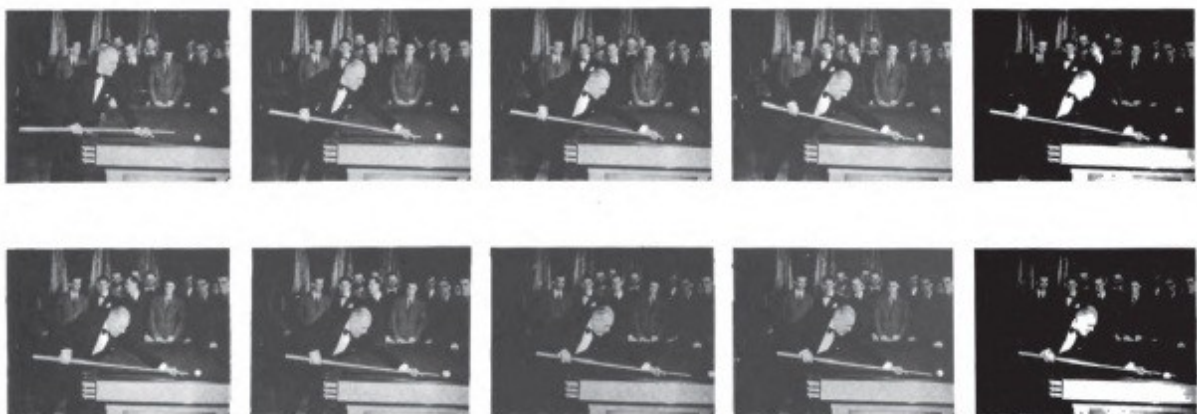
σας βοηθήσει να παίξετε καλύτερα.

## Βασικές έννοιες

Το μπιλιάρδο αντίθετα με το τι πιστεύουν πολλοί δεν είναι δύσκολο παιχνίδι. Η ουσία του είναι απλή. Ο αρχάριος δεν έχει να μάθει παρά κάποια βασικά πράγματα για να το απολαύσει απ'την αρχή. Είναι αλήθεια και κρίμα που αρχάριοι η και προχωρημένοι παίκτες ακόμα έχουν άγνοια βασικών πραγμάτων. Σκέφτονται μόνο το Diamond system αν μπορούν να κάνουν ένα μασέ, ένα γυριστό η ένα κουλέ αλλά δεν ξέρουν να χτυπήσουν σωστά τη μπίλια. Είναι βλέπετε ανθρώπινη αδυναμία να βιαζόμαστε να προχωρήσουμε παρακάτω χωρίς να ξέρουμε προηγούμενα πράγματα. Η εξήγηση που κάνω είναι απλή και αν μπορέσετε να την εφαρμόσετε με προπόνηση θα μπορέσετε να παίξετε απ'την αρχή. ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ: Κάτω από νορμάλ συνθήκες οι μπίλλιες πηγαίνουν όπου εσείς τις στέλνετε. Αν συγκεντρωθείτε μελετήσετε και προπονηθείτε σίγουρα θα γίνετε καλύτερος παίκτης, πάνω από το μέσο όρο. Υπάρχουν 7 βασικές έννοιες που πρέπει να μάθουμε πρώτα. Όταν τις μάθετε θα είστε στο σωστό δρόμο για να γίνετε πολύ καλοί παίκτες. Οι έννοιες αυτές είναι:

- 1 Στάση σώματος
- 2 Πιάσιμο στέκας (σημείο ισορροπίας)
- 3 Λαβή
- 4 Τοποθέτηση στέκας στη μπίλια 1
- 5 Στεκάρισμα
- 6 Εφαρμογή του φάλτσου
- 7 Ταχύτητα και δύναμη

Αν ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες και προπονηθείτε θα αναπτύξετε το παιχνίδι σας στο υψηλότερο επίπεδο. Είχα καλό δάσκαλο στο μπιλιάρδο. Τον πατέρα μου. Ξεκίνησα να παίζω πρώτα “αμερικάνικο” μπιλιάρδο σε ηλικία 5 ετών. Εκείνη την περίοδο στο ξενοδοχείο του πατέρα μου είχαμε πολλούς πλανόδιους εμπόρους. Όταν ήμουν εννέα ετών ένας από αυτούς μου πρότεινε να παίξουμε ένα παιχνίδι. Το τελείωσα σε μία στεκιά. Ο ξένος είπε: “Τι σόι πόλη είναι αυτή; Ξέρω πολύ καλό μπιλιάρδο αλλά εδώ ακόμη και τα μωρά με κερδίζουν!”





(Photograph No. 2)—Correct First Position at Table (stance)—Side View.

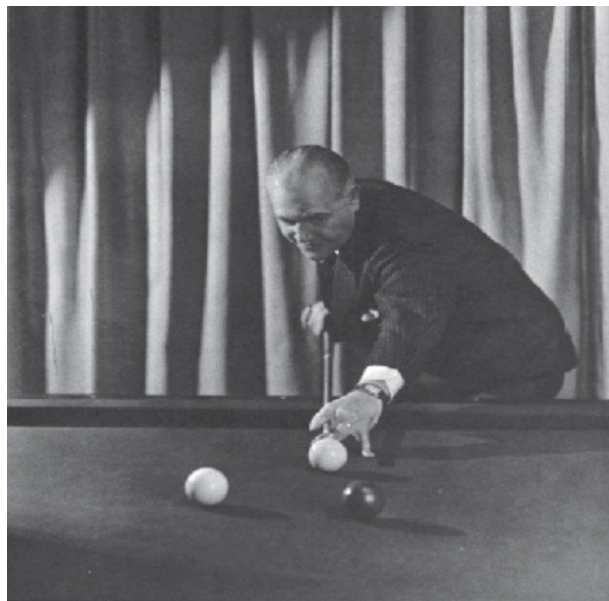
## Θέση στο τραπέζι.Στάση σώματος

Η στάση του σώματος είναι πολύ σημαντική στο μπιλιάρδο. Πρέπει να είναι φυσική. Πρέπει να είναι σταθερή. Πρέπει να αισθάνεστε άνετα και έτοιμοι να παίξετε την καραμπόλα που έχετε μπροστά σας. Η απόσταση που θα πάρουμε από το τραπέζι καθορίζεται από την φάση που θα παίξουμε. Τοποθετούμε τη στέκα στη μπίλια 1, οριζόντια στο τραπέζι, με το δεξί μας χέρι στο κάτω μέρος της στέκας και κοντά στο δεξί ισχύο (πόδι), εντελώς φυσικά. Τα πόδια σας πρέπει να έχουν μια μικρή απόσταση με το αριστερό πόδι ελαφρώς μπροστά για να έχετε σταθερότητα. Η στέκα κρατείται και από τα δύο χέρια στο δεξί μέρος του σώματος (για δεξιόχειρες). Το δεξί χέρι στο πάνω μέρος του κόπανου (στο σημείο ισορροπίας της στέκας) και το αριστερό να τυλίγει το φλες εντελώς φυσικά. Τα πόδια να απέχουν μεταξύ τους περίπου 45 εκατοστά, από το μπροστινό μέρος του ενός παπουτσιού στο άλλο (δες την πάνω φωτό 2). Τότε σκύψτε ελαφρώς προς τα εμπρός με το κεφάλι να είναι ακριβώς πάνω από τη στέκα. Το σώμα μας λοιπόν βρίσκεται σε παράλληλη θέση με τη στέκα εντελώς φυσικά και είμαστε έτοιμοι να παίξουμε τον πόντο. **Το τεντωμένο μπροστά αριστερό χέρι είναι ο καλύτερος οδηγός μας για τη σωστή στάση σώματος γιατί αυτό καθορίζει εντελώς φυσικά και την απόσταση που θα έχουν τα πόδια μας για να μπορούμε να σταθούμε και να παίξουμε αβίαστα.** Δες φωτο 3, 4, 5. Θυμηθείτε πως τα πόδια σας πρέπει να είναι ελαφρώς ανοιχτά για να υπάρχει σταθερότητα στο σώμα. Το βάρος σας πρέπει να μοιράζεται εξίσου και στα δύο πόδια και το σώμα να είναι εντελώς ισορροπημένο. Οι παίκτες του μπιλιάρδου όπως και αυτοί του μπέιζμπολ ή του γκολφ έχουν ελαφρώς διαφορετικές στάσεις σώματος. **Κανείς από τους επαγγελματίες παίκτες μπιλιάρδου δεν έχει ακριβώς όμοια στάση σώματος με κάποιον άλλο.** Όμως αν ακολουθήσετε τους γενικούς κανόνες που είπαμε παραπάνω σίγουρα θα βελτιώσετε το παιχνίδι σας. Ποτέ μου δεν συνάντησα δύο παίκτες με ακριβώς ίδια στάση σώματος. Όταν χρειαστεί να τεντωθείτε για να παίξετε πρέπει να αισθάνεστε άνετα πριν το χτύπημα σας. Σκύψτε ελαφρώς το σώμα μπροστά μέχρι του σημείου που φτάνετε να παίξετε εντελώς φυσικά και πάντα να κρατάτε το αριστερό χέρι (λαβή) μπροστά σας. Πρέπει να μπορείτε να είστε όσο το δυνατόν πιο κοντά στο τραπέζι για καλύτερο σημάδι αλλά και για καλό στεκάρισμα. Προπονηθείτε στη στάση σώματος μέχρι να μπορείτε να στήνεστε αβίαστα χωρίς να το σκέφτεστε.



(Photograph No. 3)—Correct Second Position at Table (stance)—Side View.

Φωτο 3



(Photograph No. 4)—Correct Second Position at Table (stance)—Front View

φωτο 4



(Photograph No. 5)—Correct Position of Table (stance) for Perfect Stroke—Rear

φωτο 5

## Πιάσιμο στέκας

Το καλύτερο πιάσιμο στέκας που μπορείτε να κάνετε εικονίζεται στην παρακάτω φώτο.



Photograph No. 6)—How to Hold Cue with Correct Grip—Side-Arm Stroke.

φωτο 6



Υπάρχουν βέβαια εξαιρέσεις αλλά οι περισσότεροι επαγγελματίες παίκτες πιάνουν έτσι τη στέκα. Μόνο ο δείκτης και ο αντίχειρας έχουν επαφή με τη στέκα. Η επαφή είναι “ελαφριά” αλλά σταθερή. Μερικές φορές και το μεσαίο δάκτυλο αγγίζει τη στέκα αλλά πολύ ελαφρά. Ένας απλός κανόνας για το πιάσιμο της στέκας είναι ο εξής: **”Στιβαρό” αριστερό χέρι στο φλες (χέρι της μπροστινής λαβής), ελαφρύ δεξί χέρι στο κοντάκι.** Το πιο κοινό λάθος που κάνουν οι αρχάριοι αλλά και πολλοί προχωρημένοι παίκτες είναι το δυνατό και σφιχτό πιάσιμο της στέκας το οποίο καταστρέφει την απαλή επαφή που πρέπει να έχει το πετσάκι με τη μπίλια 1. Είναι επίσης σημαντικό να πιάνετε τη στέκα στο σημείο ισορροπίας της και όχι πολύ πίσω.



φώτο 7

Κρατάμε λοιπόν τη στέκα ελαφριά στο σημείο ισορροπίας της χωρίς να προσπαθούμε να την “πνίξουμε”. Στην πραγματικότητα η στέκα απλώς ακουμπάει στα δύο δάχτυλα και ο αντίχειρας της δίνει σταθερότητα. Επειδή άρχισα να παίζω σε μικρή ηλικία που δεν ήμουν αρκετά ψηλός για να φτάνω άνετα στο τραπέζι απέκτησα ένα “πλάγιο” (side arm stroke) πιάσιμο της στέκας (ο καρπός κινείται λίγο προς τα δεξιά). Και ο Jake Schaefer παίζει έτσι για τον ίδιο λόγο. Βρέθηκα σε μια επίδειξη πριν μερικά χρόνια στην οποία αντικαθιστούσα τον τότε παγκόσμιο πρωταθλητή στις τρίςποντες Welker Cochran που ήταν άρρωστος. Έφτασα λίγο καθυστερημένος. Ο ιδιοκτήτης του μαγαζιού ήταν ενθουσιασμένος λόγω του πολύ κόσμου που είχε μαζευτεί. “Ονομάζομαι Willie Horpe” είπα. “Αντικαθιστώ τον Welker Cochran”. Το πρόσωπο του ιδιοκτήτη συννέφιασε. “Όλα σε μένα τυχαίνουν είτε”. Έχω κλείσει τον πρωταθλητή και δεν έρχεται. Τέλος πάντων μπες μέσα παίξε και κάνε ότι μπορείς”. Ευτυχώς έπαιξα καλά εκείνο το βράδυ. Στο τέλος της επίδειξης με πλησίασε ο ιδιοκτήτης και μου είπε: “Ευτυχώς όλα πήγαν καλά σήμερα. Αν και πιάνεις τη στέκα κάπως περίεργα παίζεις πολύ καλά. Πως είπαμε ότι σε λένε;” **Συμβουλευώ λοιπόν να πιάνεται τη στέκα σωστά έτσι ώστε το χέρι και η στέκα να σχηματίζουν ένα εκκρεμές, όπως στη λαβή του Charlie Peterson (φωτο 7).** Με αυτό το πιάσιμο μπορείτε να κάνετε ένα καλό διεισδυτικό χτύπημα. **Το στεκάρισμα γίνεται από τον αγκώνα και κάτω. Ο ώμος πρέπει να είναι ακίνητος.** Τη στιγμή που ολοκληρώνεται το χτύπημα στην μπίλια 1 το δεξί χέρι τυλίγεται στο κοντάκι. Μόνο τότε πρέπει να συμβαίνει αυτό και όχι στο λιμάζ (μικρές προκαταρκτικές κινήσεις μπρος-πίσω πριν το στεκάρισμα). Στο λιμάζ μόνο ο δείκτης και ο αντίχειρας αγγίζουν τη στέκα. Πρέπει να θυμάστε τρία βασικά πράγματα: **Μην σφίγγεται τη στέκα στο χέρι. Μην πιάνεται τη στέκα πολύ μπροστά. Μην πιάνεται τη στέκα πολύ πίσω.**

## Κάνοντας τις διάφορες λαβές(αριστερό χέρι)



(Photograph No. 8)—Step No. 1 in Making A Bridge. Place entire hand flat on bed of table.

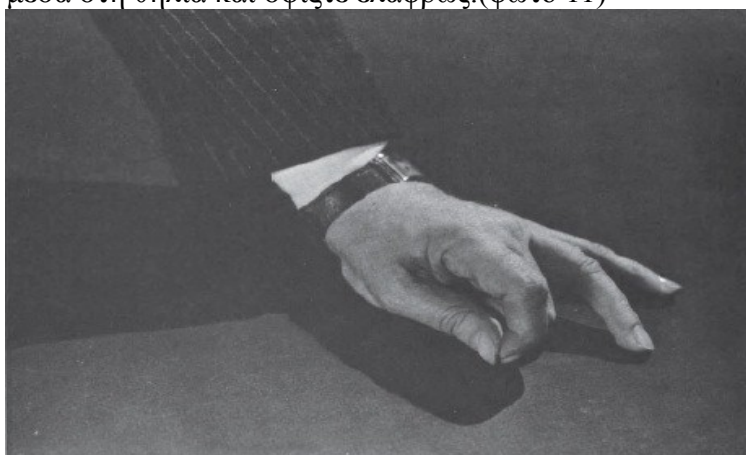
### φωτο 8

Η σωστή λαβή στο αριστερό χέρι είναι ένα από τα βασικότερα πράγματα. Υπάρχουν κι εδώ κάποιες εξαιρέσεις αλλά η ορθόδοξη “τρίποδη” λαβή είναι ο κανόνας. Το δεύτερο και το τρίτο δάκτυλο μπορούν να ανυψώνονται ή να χαμηλώνουν αναλόγως το χτύπημα(φάση). Όταν μάθετε να κάνετε τη σωστή λαβή είστε ήδη στο σωστό δρόμο για να παίξετε καλύτερα.

### Μέθοδος βήμα-βήμα

Εδώ σας δείχνω μία μέθοδο 4 βημάτων

- 1 Τοποθετήστε το αριστερό χέρι πάνω στο μπυλιάρδο.(φώτο 8)
- 2 Ενώστε τον δείκτη με το αντίχειρα έτσι ώστε να σχηματιστεί μια “θηλιά”(φώτο 9)
- 3 Βάλτε τη στέκα πάνω στον αντίχειρα(φωτο 10)
- 4 Σπρώξτε τη στέκα μέσα στη θηλιά και σφίξτε ελαφρώς.(φωτο 11)



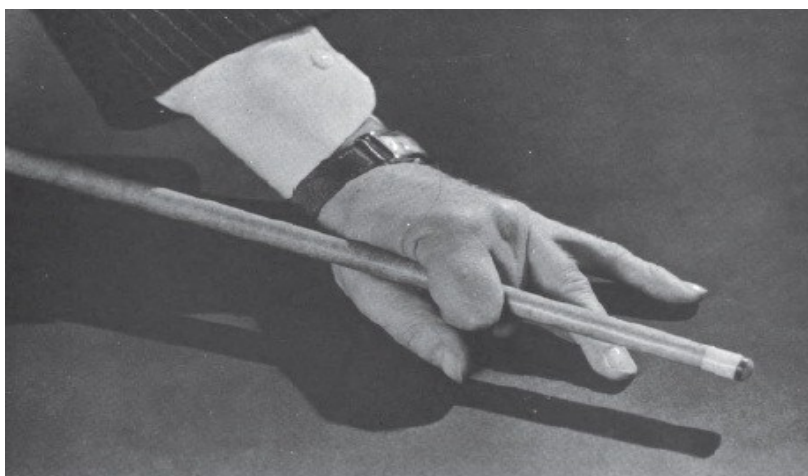
(Photograph No. 9)—Step No. 2 in Making A Bridge. Bend forefinger until the tip rests against the thumb—forming a loop.

### Φωτο 9



(Photograph No. 10)—Step No. 3 in Making A Bridge. Place the tip against and in groove between thumb and forefinger.

φωτο 10



(Photograph No. 11)—Closeup of Standard Bridge. Method of folding the forefinger and position of the other fingers.

φωτο 11

### Ορθόδοξη τρίποδη λαβή

Υψώστε ελαφρώς το χέρι στο τραπέζι τραβώντας πίσω το μεσαίο δάχτυλο και στηρίξτε όλο το χέρι με τον αντίχειρα. Αυτή είναι η πιο συνηθισμένη λαβή ειδικά για τρίςποντες.

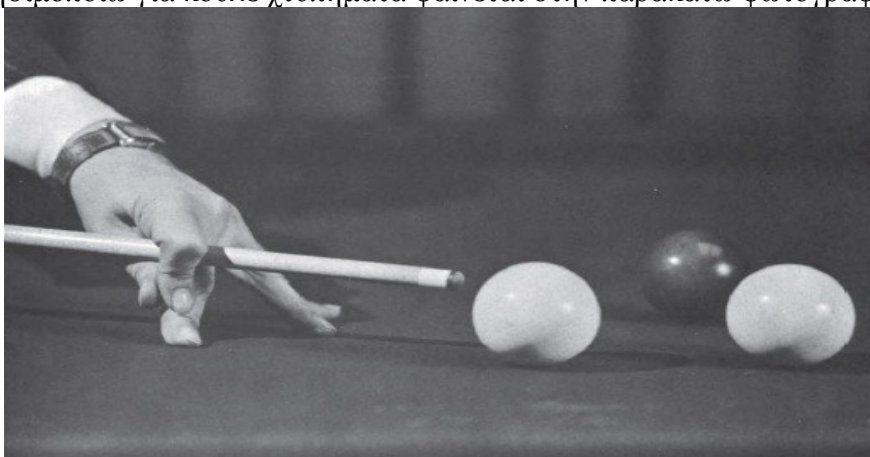


(Photograph No. 12)—Customary "Orthodox" or Common Bridge for general 3-cushion play.

φωτο 12

## Γέφυρα για κουλέ χτυπήματα

Η λαβή που χρησιμοποιώ για κουλέ χτυπήματα φαίνεται στην παρακάτω φωτογραφία.



(Photograph No. 13)—Bridge for Follow and Above-Center-On-Cue-Ball Shots. Side View. Also average length of a bridge.

### Φωτο 13

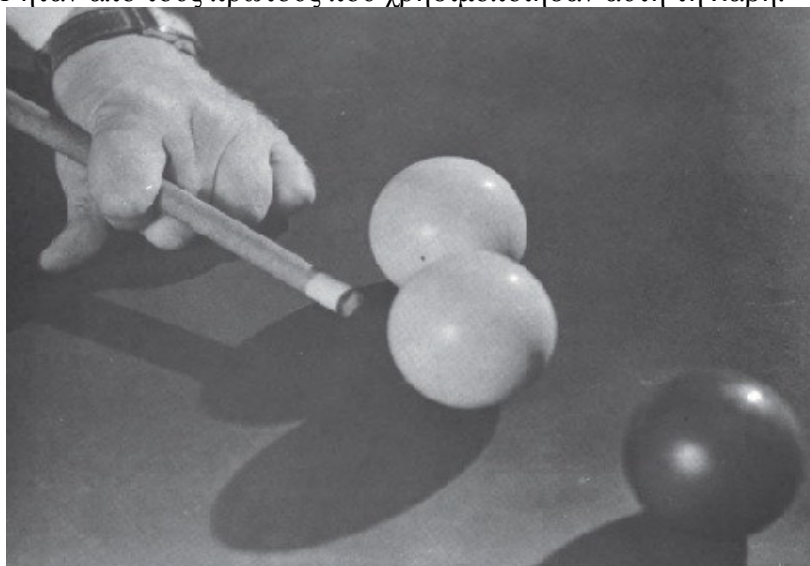
Το μεσαίο και τα αλλά δύο δάχτυλα ακουμπούν στο τραπέζι.

## Λαβή για γυριστό χτύπημα

Η λαβή για γυριστό χτύπημα φαίνεται στη φωτό 11. Είναι σημαντικό να τραβάμε το μεσαίο δάχτυλο πίσω και κάτω από το χέρι γιατί θέλουμε να χτυπήσουμε την μπίλια μας χαμηλά κάτω από τον κεντρικό άξονα.

## Λαβή για κοντινά γυριστά

Ο Jake Schaefer Sr ήταν από τους πρώτους που χρησιμοποίησαν αυτή τη λαβή.



(Photograph No. 14)—Flat Bridge—for Short or "Nip" Draw Shots.

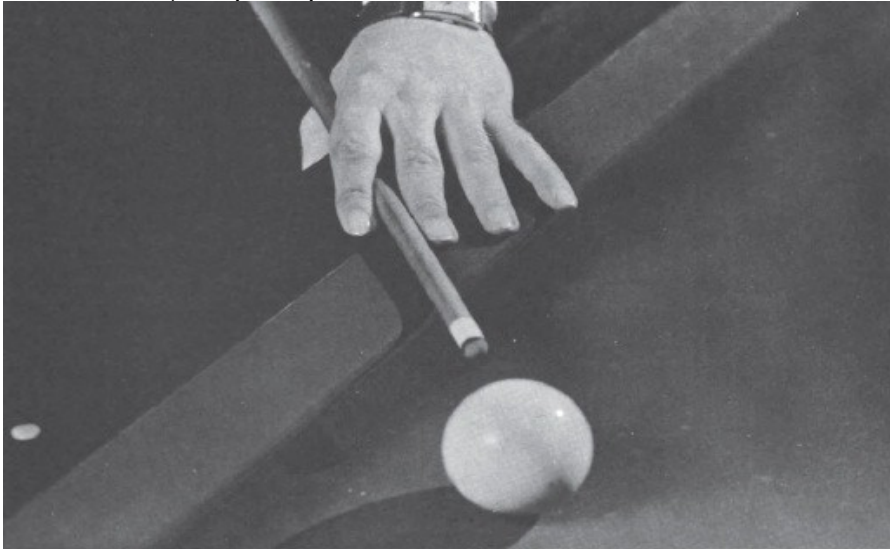
### Φωτο 14

Όλα τα δάχτυλα είναι κλειστά και η στέκα περνάει πάνω από τον αντίχειρα και ανάμεσα από τον δείκτη και το μεσαίο δάχτυλο. Εδώ η στέκα είναι τοποθετημένη πολύ χαμηλά και η μπίλια 1 θα γυρίσει γρήγορα.



## Λαβές όταν η μπίλια είναι κοντά στη σπόντα

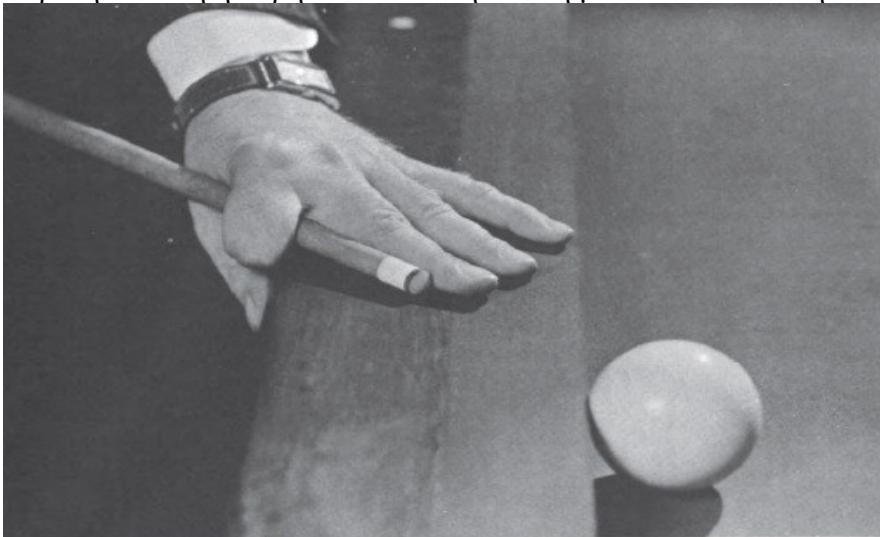
Το 90% των φάσεων που η μπίλια 1 κολλάει στη σπόντα η είναι κοντά σε σπόντα πρέπει να παιχτούν με τη στέκα οριζόντια. Θέλω να το τονίσω αυτό γιατί βλέπω πολλούς αρχάριους αλλά και προχωρημένους παίκτες να σηκώνουν το κοντάκι όταν η μπίλια τους κολλάει η είναι κοντά σε σπόντα. Το σήκωμα της στέκας χρειάζεται μόνο στο ημιμασέ (half mase) η στο μασέ. Η λαβή πάνω στη σπόντα υποστηρίζει το στεκάρισμα μας με το πρώτο και το δεύτερο δάχτυλο να σχηματίζουν ένα αυλάκι μέσα στο οποίο γλιστράει η στέκα.



(Photograph No. 15)—Rail Bridge—When Cue Ball is off or close to the cushion.

### Φωτο 15

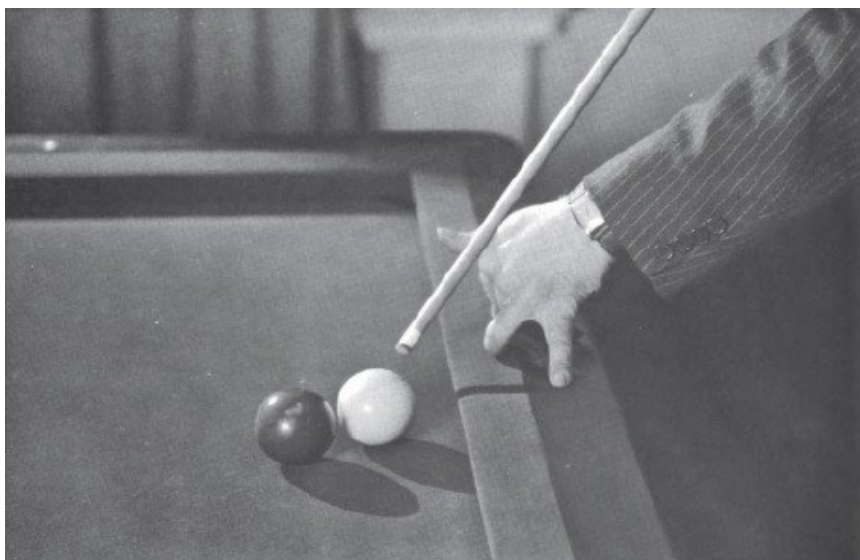
Υπάρχει επίσης και η λαβή στη φωτο 16 που ο αντίχειρας ακουμπά στο έξω μέρος της σπόντας για μεγαλύτερη σταθερότητα. Αυτή η λαβή είναι ιδανική όταν η μπίλια κολλάει στη σπόντα.



(Photograph No. 16)—Rail Bridge—When cue ball is against, almost against, or

### φωτο 16

Η λαβή του ημιμασέ είναι χρήσιμη όταν η μπίλια 2 σχεδόν κολλάει στην 1 κοντά σε μία σπόντα. Φώτο 17.

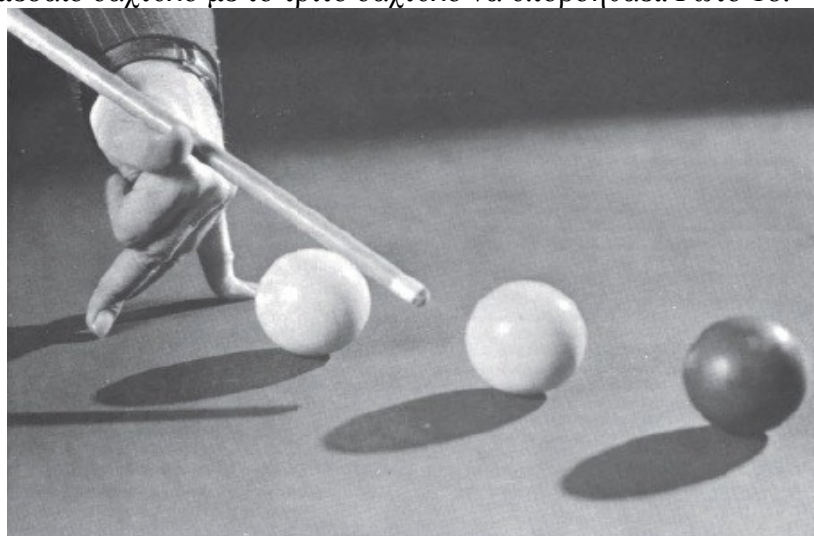


(Photograph No. 17)—Half-Masse Bridge—When object ball is close to cue ball  
near a cushion.

φώτο 17

### Λαβές πάνω από τη μπίλια

Η γέφυρα για να παίξουμε πάνω από μία άλλη μπίλια σχηματίζεται πιέζοντας το βάρος του χεριού στο μικρό και το μεσαίο δάχτυλο με το τρίτο δάχτυλο να υποβοηθάει. Φώτο 18.



(Photograph No. 18)—Bridge for Shooting Over a Ball. Side-Front View.

Φωτο 18

Πάντα να έχετε κοντά το χέρι στη μπίλια 1 όταν κάνετε αυτή τη λαβή προσέχοντας βέβαια να μην αγγίζετε τη μπίλια.

### Στεκάροντας με το άλλο χέρι

Συχνά παρουσιάζονται δύσκολες φάσεις στο τραπέζι που δεν μπορούμε να τις παίξουμε με το καλό μας χέρι(δεξί). Πρέπει λοιπόν να προπονηθείτε στη χρησιμοποίηση της στέκας και με το άλλο χέρι(αριστερό). Θα μπορείτε έτσι να παίζετε εύκολα φάσεις τις οποίες με το δεξί χέρι δεν φτάνετε να παίζετε.

### Βοηθητική γέφυρα

Λίγοι παίκτες προχωρημένοι η αρχάριοι καταλαβαίνουν πως να χρησιμοποιήσουν τη βοηθητική γέφυρα. Η φωτογραφία 19 σας δείχνει τον τρόπο.



(Photograph No. 19)—Handling the Sublimus Bridge—Grip and Bridge Hand.

### Φωτο 19

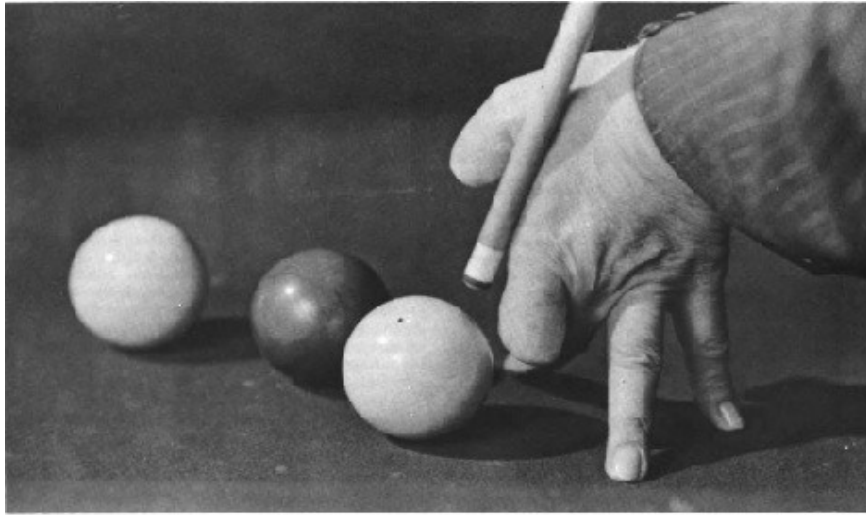
Η στέκα ακουμπάει στον αντίχειρα με τον δείκτη και το μεσαίο δάχτυλο από πάνω. Το κοντάκι της γέφυρας ακουμπάει στο τραπέζι επίπεδα ανάμεσα στον αντίχειρα και το μεσαίο δάχτυλο. Πρέπει το βλέμμα σας να είναι ευθυγραμμισμένο με την κατεύθυνση στεκαρίσματος (in line with the shot) κοιτώντας ακριβώς κάτω στη μπίλια 1. Ποτέ μην σηκώνετε τη βοηθητική γέφυρα ψηλά. Υπάρχει κίνδυνος να κουνηθεί και να γίνει φαλτσοστεκιά. **Αυτό γίνεται μόνο όταν παρεμβάλλονται μπίλιες στο τραπέζι και δεν μπορούμε να ακουμπήσουμε τη γέφυρα.**

### Μήκος της λαβής

Η μεγαλύτερη βοήθεια για ένα παίκτη στο να χτυπήσει τη μπίλια 1 εκεί που θέλει αλλά και στο να ελέγξει τις μπίλιες είναι το μήκος της λαβής. **Εννοούμε βέβαια την απόσταση της μπίλιας 1 από το αριστερό χέρι της λαβής στο φλες.** Στις τρισπόντες που γενικά “αφήνουμε” περισσότερο φλες η απόσταση πρέπει να είναι γύρω στους 15 με 18 πόντους (εκ). Μερικές φορές όταν απαιτηθεί παραπάνω δύναμη στο χτύπημα η απόσταση μπορεί να φτάσει τους 20 με 23 πόντους. Η μέση απόσταση που πρέπει να αφήνουμε στο φλες φαίνεται στη φωτο 13. Ένα “μεσαίο” γυριστό (ούτε μακρινό ούτε κοντινό) η μια μονόσποντη συνήθως απαιτούν 12 πόντους απόσταση. Το “αμερικέν” η οι “μικροί” (πολύ κοντινές καραμπόλες) πόντοι θέλουν απόσταση 7-8 εκατοστά. Το “κοντό” “φλες” πρέπει να το προτιμούμε γιατί μας επιτρέπει να χτυπήσουμε τη μπίλια μας με μεγαλύτερη ακρίβεια (**αλλά και πολύ σιγά όταν χρειάζεται**) μειώνοντας την ταλάντωση στη στέκα (δεξιά-αριστερά). **Όσο μεγαλύτερη είναι η απόσταση στη λαβή τόσο μειώνεται η ακρίβεια στο χτύπημα.** Οι διαφορές στο στυλ παιχνιδιού στη λαβή η στο στεκαρίσμα είναι πολύ μικρές στους επαγγελματίες παίκτες. Κάποτε όμως συνάντησα έναν φίλαθλο που μπορούσε από τον ήχο των μπιλλιών να καταλάβει ποιος έπαιζε. Είχε έρθει να δει ένα ματς επίδειξης που παίζαμε με τον Sutton στους 400 πόντους. Όταν τελειώσαμε η γυναίκα του μου είπε πως θέλει να με γνωρίσει. Συμφώνησα και συζητήσαμε λίγο. Μου είπε πως ευχαριστήθηκε το ματς και πως υπήρχε διαφορά στον ήχο των μπιλλιών όταν έπαιζα εγώ η ο Sutton. Ο άνθρωπος ήταν τυφλός.

### Λαβές για μασέ (προχωρημένοι παίκτες)

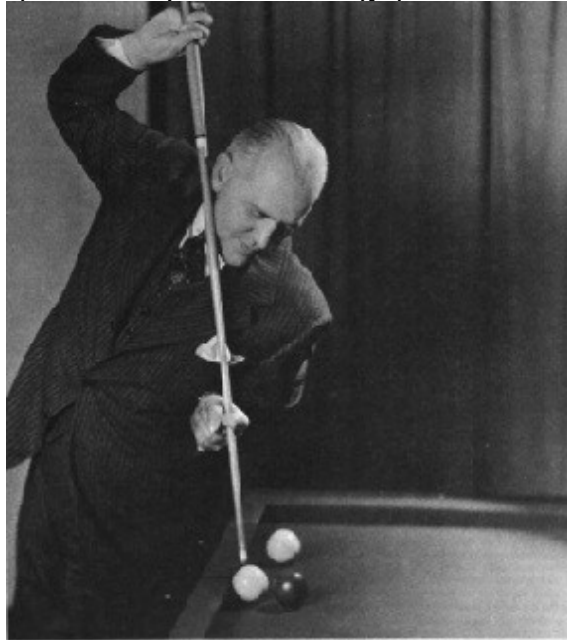
Οι λαβές για το μασέ είναι από τις δυσκολότερες. Όλη η σταθερότητα της λαβής εξαρτάται από το τρίτο δάχτυλο και το μικρό με βοηθητική υποστήριξη από το μεσαίο δάχτυλο. Δείτε τη λαβή του μασέ στη φωτο 20.



(Photograph No. 20)—Customary or Usual Masse Bridge.

### φωτο 20

Να είστε βέβαιοι πως τοποθετείτε τα δάχτυλά σας όπως στη φωτογραφία. Η λαβή για μασσέ χωρίς να ακουμπά το δεξί χέρι στο τραπέζι φαίνεται στη φωτο 21. Εδώ σχηματίζουμε μια γροθιά με το αριστερό χέρι και περνάμε τη στέκα ανάμεσα στον αντίχειρα και το δείκτη.



(Photograph No. 22)—Elite "Free-Hand" Masse Position, Grip, Bridge and Action.

### φωτο 21

Αυτή τη λαβή τη χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε η μπίλια μας να έχει πολύ ενέργεια. Θέλει μεγάλη προσοχή και ακρίβεια γιατί κανένα χέρι δεν ακουμπά στο τραπέζι.

### Συμβουλές για τις λαβές

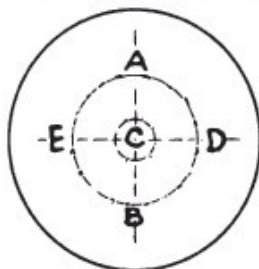
Ο λόγος που κάνουμε οποιαδήποτε λαβή στο μπιλιάρδο είναι η σταθερότητα. Αποφύγετε να αφήνετε "μακρύ" φλες. Κρατήστε το αριστερό χέρι σας στο τραπέζι (περίπου 1 δευτερόλεπτο) μετά το χτύπημα. **Δηλαδή μη βιάζεστε να σηκωθείτε.** Έτσι έχετε μεγαλύτερη ακρίβεια και χτυπάτε τη μπίλια εκεί που θέλετε. **Αν σηκωθείτε ακριβώς τη στιγμή που χτυπάτε τη μπίλια 1 έχετε μεγάλες πιθανότητες να χτυπήσετε λάθος λόγω της κίνησης και της μη σταθερότητας του σώματος.**



## Τοποθέτηση της στέκας στη μπίλια 1

Ο σωστός τρόπος που πρέπει να χτυπάμε τη μπίλια 1 είναι υψίστης σημασίας στο μπιλιάρδο αλλά και στην εφαρμογή μιας καλής λαβής. Χωρίς αμφιβολία η πιο συχνή αιτία του άσχημου παιχνιδιού είναι ο λάθος τρόπος που χτυπάμε τη μπίλια 1. Ο πιο σοβαρός κανόνας που πρέπει να θυμάστε εδώ είναι ο εξής: Αποφύγετε να βάζετε υπερβολικό φάλτσο στη μπίλια 1. Η μπίλια έχει διάμετρο 60.5 χιλιοστά (οι μπίλιες σήμερα έχουν διάμετρο 61.5 χιλιοστά). Αν χαράξουμε μια νοητή κυκλική γραμμή γύρω από τη μπίλια κατά πρόσωπο στον παίκτη (όπως κοιτάει ο παίκτης τη μπίλια πριν παίξει) αυτή δεν θα ξεπερνούσε σε διάμετρο το μισό δολάριο (κέρμα). **Πότε μην χτυπάτε τη μπίλια έξω από αυτή τη νοητή γραμμή και θα παίξετε καλό μπιλιάρδο. Η στέκα πρέπει να τοποθετείται πάντα εντός αυτού του κύκλου για να αποφεύγουμε τα “τσαφ” (φαλτσosτεκιές).** Δες φωτο 22.

### HOW TO STRIKE CUE BALL.



STROKES ABOVE LINE E-D  
PRODUCE A FOLLOW SHOT.

STROKES BELOW LINE E-D  
PRODUCE A DRAW SHOT.

STROKES RIGHT AND LEFT  
OF LINE A-B PRODUCE  
ENGLISH.

FAVORING- TOP, BELOW,  
RIGHT AND LEFT WITHIN  
INNER CIRCLE C.

φωτο 22

**Χτυπήματα πάνω από το κέντρο της μπίλιας θα προκαλέσουν κουλέ** (η μπίλια 1 θα συνεχίσει να τρέχει μπροστά μετά την επαφή με τη μπίλια 2). **Χτυπήματα κάτω από το κέντρο της μπίλιας θα προκαλέσουν γυριστό** (η μπίλια 1 θα γυρίσει προς τα πίσω μετά την επαφή με τη 2). **Χτυπήματα αριστερά η δεξιά θα δώσουν στη μπίλια μας αριστερό η δεξί φάλτσο** (η μπίλια 1 θα γυρίζει αριστερά η δεξιά ως προς τον κάθετο άξονά της). Χτύπημα κάτω από το κέντρο και δεξιά θα προκαλέσει στη μπίλια γύρισμα με δεξί φάλτσο. Χτύπημα πάνω από το κέντρο και δεξιά θα προκαλέσει κουλέ με δεξί φάλτσο.

## Χτυπώντας τη μπίλια 2

Η φωτο 23 δείχνει που πρέπει να χτυπήσουμε (σε ποιο σημείο) τη μπίλια 2 όταν θέλουμε να τη βρούμε “μούτρα” (4/4), 3/4, 2/3, 1/2 (μισή μπάλα) η φίνα μπάλα.

### HOW TO HIT OBJECT BALL.

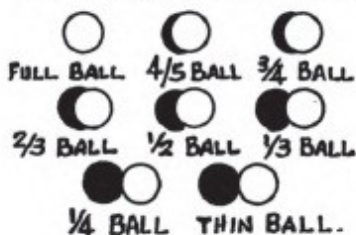


Diagram No. 3.

## Φωτο23

Προπονηθείτε λοιπόν στο να χτυπάτε τη μπίλια 2 στο σωστό πάχος. Αυτό είναι πολύ σημαντικό για να παίξετε καλό μπιλιάρδο. Ξεκινήστε με τις μπίλλιες 1 και 2 κοντά και μετά αυξήστε τις αποστάσεις. Θυμηθείτε να προπονήστε. Η προπόνηση και η εμπειρία πρέπει να κατευθύνουν το παιχνίδι σας.

### Εκτιμώντας τη φάση

Πολλές φορές με έχουν ρωτήσει γιατί αγγίζω με τη στέκα μου την τσόχα πίσω από την μπίλια μου πριν παίξω. Ο λόγος που το κάνω είναι γιατί με βοηθάει στο να έχω μια καλύτερη εικόνα της φάσης, που θα βάλω τη στέκα για να χτυπήσω την μπίλια 1 αλλά και τη πάχος πρέπει να βρω στη μπίλια 2. **Αυτό λέγεται εκτίμηση της φάσης.**

### Σημαδεύοντας

Επιλέξτε τα σημεία της μπίλιας 1 και της μπίλιας 2 που θέλετε να χτυπήσετε. Συγκεντρωθείτε σε αυτή την κατεύθυνση στεκαρίζοντας ξεκινώντας τα “λιμάζ” (οι μικρές μπρος-πίσω κινήσεις της στέκας πριν το χτύπημα) και κοιτώντας το πετσάκι ελέγξτε αν σημαδεύει το σωστό σημείο στη μπίλια 1. Τα μάτια κοιτούν τη μπίλια 1 μετά τη μπίλια 2 και πάλι την 1. Πριν παίξετε τα μάτια πρέπει να κοιτούν την μπίλια 1. Υπάρχει πάντα μια διαφωνία ποια μπίλια κοιτάμε τελευταία πριν παίξουμε. **Το μάτι κοιτάει τελευταία την μπίλια 1 (και τη στιγμή που στεκάρουμε κοιτάμε τη μπίλια 2).** Μερικοί όμως επαγγελματίες έχουν αντίθετη άποψη και ήθελαν να μου βάλουν και στοίχημα. Αυτή όμως είναι μια διαφωνία χωρίς ουσία. Το λιμάζ θα γίνεται υποσυνείδητα χωρίς να σκέφτεστε. Τώρα θυμήθηκα και ένα αστείο περιστατικό. Ο Charlie Peterson και εγώ βρισκόμασταν πριν χρόνια σε περιοδεία. Κάποιος κύριος με ινδιάνικη καταγωγή νομίζοντας ότι ο Charlie είναι μάνατζερ μου του λέει: “Ο γιος μου είναι πολύ καλός παίκτης. Θέλω να παίξει με τον κύριο Horpe ένα στοίχημα στους 250 πόντους για 10.000 δολάρια!!” Ο Pete δεν ήξερε τι να πει. Ήξερε πως δεν στοιχημάτιζα όπως και εκείνος. Ξεκινήσαμε την επίδειξη με τον Pete χωρίς να πούμε τίποτα. Εκείνη τη βραδιά έκανα 246 σερί. Αφού τελείωσε το ματς κοιτάξαμε προς τις εξέδρες αλλά ο ινδιάνος είχε φύγει. Για να αποδειχτεί για ακόμη μια φορά το ρητό: “Μη στοιχηματίζεις με κάποιον στο παιχνίδι του!”

### Εφαρμογή του φάλτσου

Φάλτσο σημαίνει ότι χτυπάμε τη μπίλια 1 στη μία μόνο πλευρά της δίνοντας στη μπίλια μία στροφορμή στον κάθετο άξονά της. Επίσης το φάλτσο της μπίλιας 1 επηρεάζει και τη μπίλια 2 που παίρνει το αντίθετο φάλτσο από αυτό που έχουμε βάλει στην 1. Πολλοί λίγοι παίκτες αρχάριοι η προχωρημένοι αντιλαμβάνονται πως το υπερβολικό φάλτσο είναι επικίνδυνο. Όχι μόνο υπάρχει κίνδυνος φαλτσοστεκιάς (τσαφ) αλλά δίνει και στη μπίλια 1 μια ελαφρώς καμπυλωτή πορεία με αποτέλεσμα να μην βρίσκουμε εκεί που σημαδεύουμε. Χρησιμοποιώ όσο το δυνατόν λιγότερο φάλτσο και μόνο όταν είναι απαραίτητο. Το ίδιο κάνουν και οι υπόλοιποι επαγγελματίες Welker Cochran, Jake Schaefer, Johnny Layton κ.α. Πολύ καλός στο άφαλτσο χτύπημα ήταν ο Augie Kieckhefer πολλές φορές παγκόσμιος πρωταθλητής στις τρίσποντες. Περίπου το 80% των πόντων μπορούν να γίνουν χωρίς φάλτσο (εννοεί τα παιχνίδια του σερί προφανώς). **Όμως επειδή είναι αδύνατο να παίζουμε συνέχεια χωρίς φάλτσο χρησιμοποιείτε το όσο το δυνατόν λιγότερο. Απλώς ένα ελαφρύ συνοδευτικό φάλτσο σε ένα γυριστό η ένα κουλέ και όταν χρειάζεται.** Δείτε πάλι τη φωτο 22 για την εφαρμογή του φάλτσου δεξιά η αριστερά. Όταν χτυπάτε τη μπίλια 1 μέσα σε αυτόν το νοητό κύκλο και όχι τέρμα αριστερά η δεξιά θα περιορίσετε τα τσαφ

κατά 75% περίπου. Κάτι άλλο που πρέπει να θυμάστε χρήσιμο και για τις τρίσποντες είναι το εξής. Βάζοντας τέρμα φάλτσο στη μπίλια μας από το κέντρο του μπιλιάρδου και χτυπώντας το μεσαίο διαμάντι της μικρής σπόντας η μπίλια μας θα βρεί το μεσαίο διαμάντι της μεγάλης σπόντας. **Αυτό είναι το υπερβολικό φάλτσο.** Η προπόνηση θα σας δείξει πόσο φάλτσο να βάζετε κάθε φορά. Δεν υπάρχει κανόνας γι' αυτό το θέμα. ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΘΥΜΑΣΤΕ: ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΟ ΦΑΛΤΣΟ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΛΙΓΟΤΕΡΟ.

## Στεκάρισμα

Παρακολουθώντας νεαρούς παίκτες για να δω αν κάποιος έχει ταλέντο, αμέσως ξεχωρίζω αυτούς που έχουν ένα ίσιο ρυθμικό και διεισδυτικό στεκάρισμα. Όλοι οι ειδικοί ξεχωρίζουν αυτούς τους παίκτες. Δείξε μου έναν παίκτη με καλό στεκάρισμα και θα σου δείξω έναν καλό παίκτη, αν όχι τώρα σίγουρα στο κοντινό μέλλον. **Για να έχετε ένα καλό ίσιο στεκάρισμα πρέπει να ελέγχετε τη στέκα μετά την επαφή με τη μπίλια 1.** Παρακάτω δίνω μερικές συμβουλές.

1 Κρατήστε τη στέκα ευθεία και παράλληλα με το μάρμαρο του τραπεζιού. Μην σηκώνετε τη στέκα (ανύψωση της στέκας με το δεξί χέρι) εκτός αν είναι απαραίτητο.

2 Διεισδήστε στη μπίλια 1 ανεξάρτητα αν κάνετε κουλέ, γυριστό ή αμορτί.

3 Τελειώστε το χτύπημα σας με τη στέκα 5 με 8 πόντους μακρύτερα από το σημείο που ήταν η μπίλια σας.

4 Αφήστε τη στέκα σας στην κατεύθυνση στεκαρίσματος και το αριστερό χέρι (του φλες) στο μπιλιάρδο μια στιγμή μετά το στεκάρισμα. Μην βιάζεστε να σηκωθείτε. Δείτε τις φωτο 24, 25.

5 Μην αφήνετε το φλες να σηκωθεί μετά το στεκάρισμα. Πάντα να διεισδεείτε στη μπίλια σας (μερικούς πόντους μακρύτερα από τη θέση της μπίλιας 1).



(Photograph No. 25)—Correct Stroke in Second Motion—at back-swing extreme.

Φώτο 24. Αρχή στεκαρίσματος (αρχή του λιμάζ)



(Photograph No. 26).—Correct Stroke is Third and Final Movement.—Finish of follow-through; leaving cue on line of aim and bridge-hand on table after contact with cue ball.

Φώτο 25. Τέλος στεκαρίσματος. Θέση της στέκας μετά το χτύπημα στη μπίλια 1

6 Ποτέ μην αφήνετε το φλες να γλιστράει δεξιά η αριστερά όταν βάζετε φάλτσο. Δεν θα χτυπήσετε εκεί που θέλετε. Αυτό το λάθος την ώρα που χτυπάτε δεν φαίνεται με γυμνό μάτι αλλά επηρεάζει την πορεία της μπίλιας 1.

7 Έχω δει παίκτες να κουνάνε τη στέκα δεξιά-αριστερά την ώρα του λιμάζ προς την κατεύθυνση που θέλουν να βάλουν φάλτσο. Το λιμάζ πρέπει να είναι ίσιο. Μια ευθεία γραμμή. Αυτό το λάθος το έχω δει και σε ματς παγκοσμίου πρωταθλήματος.

## Λιμάζ

Πρέπει να κάνετε τουλάχιστον δύο η τρία λιμάζ πριν χτυπήσετε τη μπίλια σας. Αυτό θα δώσει μεγαλύτερη ακρίβεια στο χτύπημά σας. Εξασκηθείτε μόνο με τη μπίλια 1 χτυπώντας τη στο κέντρο (άφαλτσο) η βάζοντας τη στέκα σας δεξιά η αριστερά και παράλληλα προς την κατεύθυνση στεκαρίσματος (εφαρμογή φάλτσου). **Κατεύθυνση στεκαρίσματος ονομάζουμε τη νοητή προέκταση της στέκας μας όταν σημαδεύει το κέντρο της μπίλιας 1.** Μια καλή προπόνηση για ευθύβολο στεκαρίσμα είναι να τοποθετήσετε τη μπίλια σας 40 πόντους περίπου από το μεσαίο διαμάντι της μικρής σπόντας να σημαδέψετε το μεσαίο διαμάντι της απέναντι μικρής σπόντας και να στακάρετε χωρίς φάλτσο. Η μπίλια σας πρέπει να επιστρέψει ακριβώς στο πετσάκι της στέκα σας. Αν έχετε στεκάρει ευθύβολα βέβαια. Αν βάλετε στη μπίλια το παραμικρό φάλτσο δεξί η αριστερό η μπίλια θα καταλήξει ανάλογα απ'τη μια η την άλλη πλευρά.

## Ανύψωση στέκας

Οι μόνες περιπτώσεις στις όποιες ανυψώνουμε τη στέκα μας είναι οι εξής.

1 Να κατευθύνουμε τη μπίλια 2 σε συγκεκριμένη θέση για πλασάρισμα.

2 Αμορτί στεκαρίσμα (φουλ πάχος στη μπίλια 2) η κουλέ με τη μπίλια 2 να “τρέχει” ενώ η 1 να “κόβει” ταχύτητα. Γενικά όταν θέλουμε η μπίλια 2 να τρέξει ενώ η 1 όχι.

3 Παίζοντας κατά μήκος η πλάτος του τραπέζιου χωρίς φάλτσο. Η ανύψωση προκαλεί “μεγαλύτερη” γωνία (πιο αμβλεία) μετά την πρώτη σπόντα και χτυπάτε τη μπίλια 1 καλύτερα.

4 Όταν απαιτείται τοξοειδής πορεία της μπίλιας 1 όταν χτυπάει τη 2 μπίλια η μια σπόντα. Η ανύψωση προκαλεί αυτή την καμπυλωτή πορεία.

5 Όταν η μπίλια 2 είναι στη σπόντα. Η ανύψωση βοηθάει να χτυπήσουμε τη μπίλια 2 καλύτερα και παρέχει την κατάλληλη καμπύλη πορεία (τόξο) ώστε η μπίλια μας να διατρέξει σωστά γυρώ-γύρω το μπιλιάρδο.

6 Όταν κάνουμε μασέ η ημιμασέ.



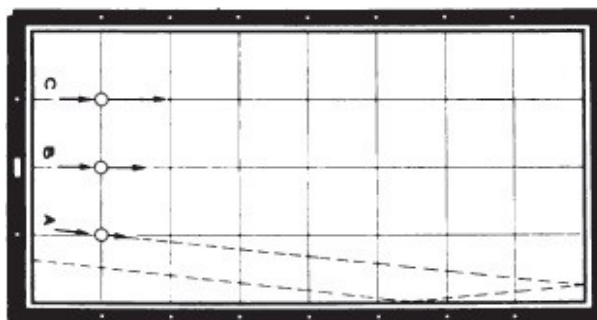


(Photograph No. 30)—Correct Position for Elevation of the Cue Stroke.

Φωτο 26. Ανύψωση στέκας

## Ταχύτητα και δύναμη

Η ταχύτητα στο στεκάρισμά σας είναι πολύ βασικός παράγων. Η ταχύτητα που βάζετε στη μπίλια σας επηρεάζει το αποτέλεσμα του στεκαρίσματος μετά την επαφή με τη μπίλια 2 η με τη σπόντα. Για παράδειγμα αν βάζετε πολύ ταχύτητα στη μπίλια 1 αυτή θα “γκελάρει” από τη μπίλια 2 σε μικρότερη γωνία (οξεία) απ’οτι αν παίζατε σιγά. Η γνώση της συμπεριφοράς των μπιλιών σε διάφορες ταχύτητες (σε διαφορετικής δύναμης χτύπημα) είναι σημαντική για να παίξετε καλό μπιλιάρδο. Τοποθετώ τις ταχύτητες (δύναμη στο στεκάρισμα) σε τρεις κατηγορίες: Σιγανή, μέτρια, δυνατή. Επίσης το φάλτσο, το γυριστό και ο κουλές επηρεάζονται από την ταχύτητα της μπίλιας. Όσο μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα τόσο μικρότερη θα είναι η απόκλιση στην περιστροφική κίνηση της μπίλιας. Ένα βασικό πράγμα να θυμάστε για την ταχύτητα είναι το εξής: Χαμηλή ταχύτητα μεγαλώνει την γωνία ανάκλασης της 1 (πιο αμβλεία), γρήγορη ταχύτητα (πολύ δύναμη) μικραίνει τη γωνία ανάκλασης της 1 (πιο οξεία) μετά από κρούση με τη μπίλια 2 η με τη σπόντα. Έτσι στην πλειονότητα των φάσεων, όταν απαιτείται μικρή γωνία χρησιμοποιείτε μέτριο η δυνατό στεκάρισμα. Όταν χρειάζεται μεγάλη γωνία (ανάκλασης) στεκάρετε σιγά η μέτρια. Ο καλύτερος τρόπος που βρήκα για να καθορίσω την ταχύτητα (δύναμη) στο στεκάρισμα είναι κατά πόσο διεισδύετε στη μπίλια 1 τη στιγμή του χτυπήματος. Έτσι σας συμβουλεύω να προπονηθείτε στο μέτρο της διείσδυσης **(η συνέχιση της κίνησης της στέκας μπροστά για μερικούς πόντους από το σημείο που ήταν η μπίλια 1)** ώστε να αποκτήσετε σιγανό, μέτριο η δυνατό στεκάρισμα.

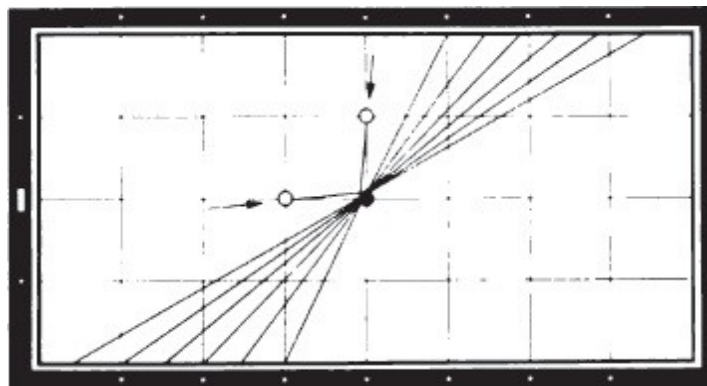


φωτο 27

Στη φωτο 27 το C δηλώνει δυνατό στεκάρισμα για μεγάλη ταχύτητα, το B σημαίνει μέτριο χτύπημα για μέτρια ταχύτητα και το A σιγανό στεκάρισμα για αργή ταχύτητα. Αυτές οι διεισθήσεις είναι ανάλογα 20, 13 και 7 πόντοι. Η δύναμη που δέχεται η μπίλια 2 στο στεκάρισμα είναι αποτέλεσμα δύο παραγόντων. **Το σημείο επαφής με τη μπίλια 1 (πάχος) και η δύναμη της μπίλιας 1.** Η ταχύτητα της μπίλιας 1 τροποποιείται ανάλογα με το πάχος που βρήκε τη μπίλια 2. Προφανώς όταν χτυπήσουμε τη μπίλια 2 “μούτρα” (φουλ πάχος) η μπίλια 1 θα χάσει σχεδόν όλη την ταχύτητά της, ενώ αν βρούμε τη 2 φίνα η ταχύτητα που θα χαθεί είναι ελάχιστη. Μία μπίλια που έχει φάλτσο θα πάει μακρύτερα μετά την κρούση με τη 2 η με σπόντα, από μία μπίλια χωρίς φάλτσο γιατί το φάλτσο την σπρώχνει μπροστά. Έτσι και μία μπίλια με ανάποδο φάλτσο βλέπουμε να επιβραδύνει γρήγορα μετά από την κρούση. **Δύο παράγοντες πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν παίζουμε για πλασσάρισμα. Σε ποιο σημείο και με ποιά δύναμη πρέπει να χτυπήσουμε τη μπίλια 2 για να τη φέρουμε στην επιθυμητή θέση και τι φάλτσο και δύναμη πρέπει να βάλουμε στη μπίλια 1 για να το πετύχουμε.** Παρατηρήστε λοιπόν τη μπίλια σας τι απόσταση διανύει όταν τη χτυπάτε με διαφορετική δύναμη. **Σε δυνάτά χτυπήματα η μπίλια 1 διατρέχει περίπου 4 φορές το μήκος του μπιλιάρδου (πάνω-κάτω).** Η διείσδυση που κάνω για το “μέτρημα” στην αρχή του παιχνιδιού είναι περίπου 13 πόντοι δηλαδή ένα μέτριο χτύπημα όπως φαίνεται στο B, λίγο πάνω από το κέντρο της μπίλιας μου. Τώρα θυμήθηκα και το εξής περιστατικό. Πίσω στο 1926 και στο ματς Schaefer-Hagenlacher. Οι δύο παίκτες ήταν πολύ νευρικοί και δεν ήθελε κανείς να παίξει πρώτος. Έτσι το μέτρημα στην αρχή ήταν πολύ κακό και για τους δύο τόσο ώστε η μπίλια τους έμεινε στη μέση του μπιλιάρδου. Ο Charlie Peterson που ήταν διαιτητής έκανε τις μετρήσεις και είπε πως ο Schaefer είχε κερδίσει το μέτρημα. Ο Jake νομίζοντας πως είναι άτυχος σηκώθηκε και έκανε το φημισμένο σερί των 400 πόντων στο κάδρο 47/2! Όταν μετά το παιχνίδι ρωτήθηκαν οι παίκτες για το άσχημο μέτρημα απάντησαν πως ήθελαν να παίξει ο αντίπαλος πρώτος! Φανταστείτε δύο παίκτες παγκόσμιας κλάσης ξέχασαν τον κανονισμό που λέει πως αν κερδίσεις το μέτρημα στην αρχή μπορείς να βάλεις τον αντίπαλό σου να ξεκινήσει αν δεν θες να παίζεις εσύ. Έτσι έγινε το παγκόσμιο ρεκόρ των 400 πόντων!

## Καραμπόλες

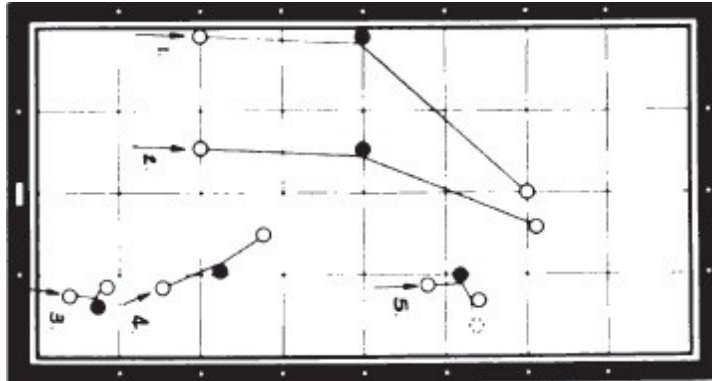
Το να ξέρουμε πως να κάνουμε καραμπόλες είναι το σημαντικότερο πράγμα στο μπιλιάρδο. Είτε παίζουμε ελεύθερο η κάδρο η τρίσποντες πρέπει να ξέρετε πως να παίζετε τις καραμπόλες αλλιώς δεν θα γίνετε καλός παίκτης. Το πιο σημαντικό πράγμα είναι να ξέρουμε πως χτυπάμε τη μπίλια 1 έτσι ώστε αυτή να βρει τη 2 η μία σπόντα όπως το έχουμε σχεδιάσει. Προπονηθείτε σε σιγανά, μέτρια και δυνατά χτυπήματα γιατί η ταχύτητα είναι πολύ βασική. Για παράδειγμα στις τρίσποντες μετά την κρούση της μπίλιας μας με τη 2 πρέπει να πάμε στο σωστό σημείο στην πρώτη σπόντα. Αν δεν το κάνουμε σωστά δεν θα γίνει ο πόντος. Για να προπονηθείτε τοποθετήστε τη 2 μπίλια σε κάποιο σημείο του τραπέζιου και προσπαθήστε να τη χτυπήσετε με τη μπίλια σας και μετά να βρείτε συγκεκριμένα σημεία στη σπόντα (**κοντινές αποστάσεις πρώτα**) φωτο 28.



φωτο 28

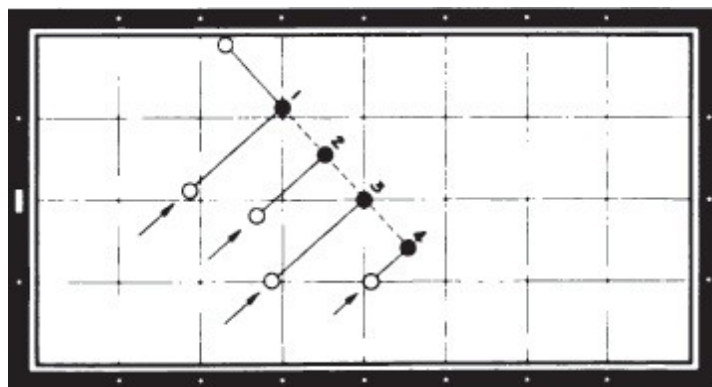
Στη φωτο 28 προσπαθήστε μετά την κρούση με τη μπίλια 2 να βρείτε τα διαμάντια πάνω στο μπιλιάρδο. Προσπαθήστε να καταλάβετε το φάλτσο που χρειάζετε(ψηλά,χαμηλά,αριστερά,δεξιά) η κάθε φάση και μην ξεχνάτε ποτέ το διεισδυτικό στεκάρισμα.

Καραμπόλες του ελεύθερου,κάδρου κ.λ.π



φωτο 29

Για να κάνετε μια καραμπόλα με αμβλεία γωνία όπως η 1 της φωτο 29 χτυπήστε τη μπίλια 2 ακριβώς μισή μπάλα πάχος. Τοποθετήστε τη στέκα σας χωρίς φάλτσο στο κέντρο της μπίλια σας και σημαδέψτε τη 2 μπίλια ακριβώς στο τέλος της διαμέτρου της. Δηλαδή το μισό πετσάκι σημαδεύει έξω από τη διάμετρο της 2 και το μισό πετσάκι μέσα. Αυτό είναι το πάχος της μισής μπάλας. Στεκάρετε και κάντε την καραμπόλα. Για να κάνετε μια καραμπόλα σε μεγαλύτερη αμβλεία γωνία όπως η 2 της φωτο 29 πρέπει να βρείτε τη μπίλια 2 πιο φίνα, δηλαδή με λιγότερο πάχος. Εδώ το πετσάκι σας περνώντας από το κέντρο της 1 πρέπει να σημαδεύει εντελώς έξω από τη διάμετρο της μπίλιας 2. Έτσι θα τη βρείτε πιο φίνα και θα κάνετε την καραμπόλα. Πάντα σε αυτές τις απλές καραμπόλες στεκάρουμε άφαλτσα και λίγο ελαφρώς πάνω από το κέντρο της 1 για να αποφύγουμε να κάνουμε γυριστό. Προπονηθείτε σε κοντινές φάσεις πρώτα. Για να κάνετε τον πόντο του σχήματος 3 στεκάρετε πολύ σιγά και με λίγο σηκωμένη τη στέκα πίσω έτσι ώστε η μπίλια 1 να μην “τρέξει” σχεδόν καθόλου. Πάντα χωρίς φάλτσο και προσοχή να μην “κολλήσουν” οι μπίλιες (για το ελεύθερο). Για να κάνετε τον πόντο του σχ 4 πρέπει να βρείτε τη μπίλια 2 εντελώς φίνα. Η στέκα σας περνώντας από το κέντρο της 1 σημαδεύει μια ακτίνα μπίλιας έξω από τη διάμετρο της 2. Αυτό είναι το εντελώς φίνα χτύπημα. Φάλτσο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε φάσεις όπως του σχήματος 5, όταν θέλουμε μετά τον “μικρό” (κοντινό) πόντο να καθοδηγήσουμε την 1 σε συγκεκριμένο σημείο, όπως βλέπουμε στο σχ 5 με τις διακεκομμένες γραμμές. Το καλύτερο παράδειγμα για άφαλτσες καραμπόλες είναι η φωτο 30.



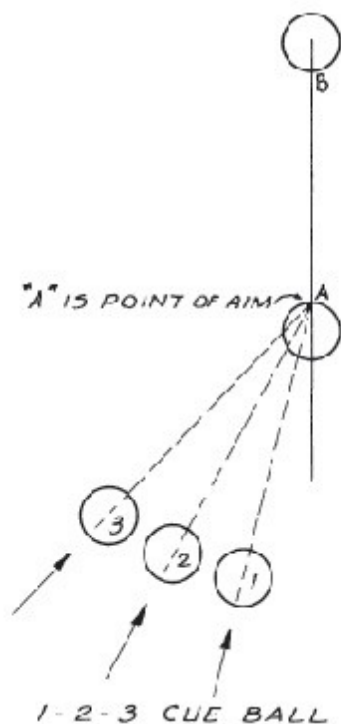
φωτο 30

Αυτές οι καραμπόλες 1,2,3,4 του παραπάνω διαγράμματος είναι καλό παράδειγμα του άφαλτσου

χτυπήματος.βρείτε τη μπίλια 3/4 άφαλτσα και η καραμπόλα θα γίνει.Το μόνο που αλλάζει είναι η απόσταση της μπίλιας 2 από τη μπίλια 3.Μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε και ελάχιστο “συνοδευτικό” αριστερό φάλτσο αν αισθάνεστε ανασφάλεια πως δεν θα γίνει ο πόντος.Προπονηθείτε σε όλες τις πλευρές του τραπέζιού δεξιά κι αριστερά.

## Κουλές

Ο κουλές(συνέχιση της πορείας της μπίλιας 1 μπροστά μετά την κρούση με τη 2)είναι ένα από τα θεμελιώδη στεκαρισματα στο μπιλιάρδο και παρουσιάζεται σε όλα τα είδη του,ελεύθερο,κάδρο,τρίσποντες.Κουλέ χτύπημα έχουμε όταν η στέκα χτυπάει τη μπίλια μας πάνω από το κέντρο της.Δεν είναι ανάγκη να βρίσκουμε τη μπίλια 1 πολύ ψηλά με κίνδυνο τσαφ για να κάνουμε κουλέ χτύπημα.Αρκεί λίγο πάνω από το κέντρο.

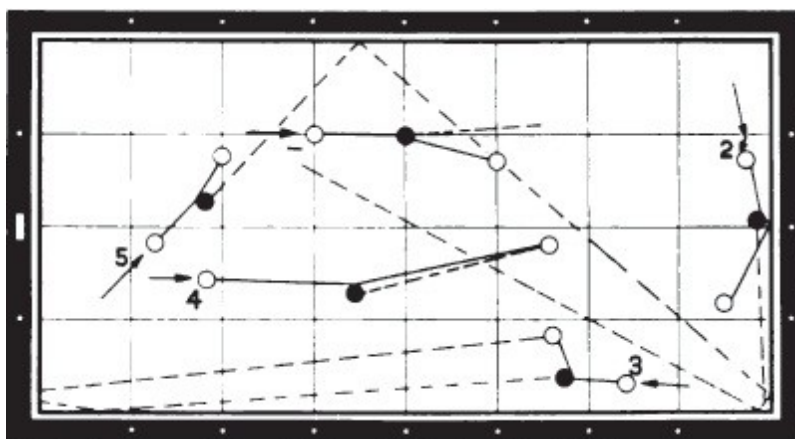


φωτο 31

Μιά νοητή ευθεία ενώνει τα κέντρα των μπιλιών 2 και 3.Εμείς σημαδεύουμε από το κέντρο της μπίλιας 1 και ψηλά το σημείο που αυτή η ευθεία τέμνει την μπίλια 2.Αυτό είναι το σημείο σκόπευσης στη μπίλια 2.Έτσι το σημείο σκόπευσης στο πιο πάνω διάγραμμα είναι το Α.Βρίσκοντας λοιπόν πάντα αυτό το σημείο στη μπίλια 2 ανεξαρτήτως κλίσης(οξεία η αμβλεία γωνία)θα κάνουμε πάντα πετυχημένο κουλέ χτύπημα.Η δύναμη πρέπει να είναι μέτρια και το χτύπημα διεισθητικό.

## Ταχύτητα

Η πορεία που θα πάρει η μπίλια σας μετά την κρούση με τη 2 εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ταχύτητα(δύναμη)που θα εφαρμόσετε στη μπίλια σας.Δοκιμάστε κουλέ με διάφορες ταχύτητες.Ο πιο σίγουρος τρόπος είναι η μέτρια ταχύτητα και αποφυγή του φάλτσου αν είναι δυνατόν.



φωτο 32

Για να κάνετε την καραμπόλα 2 του πιο πάνω διαγράμματος στείλτε τη μπίλια 2 ανάμεσα στην μπίλια 3 και τη σπόντα όπως δείχνει η διακεκομμένη γραμμή και η δικιά σας μπίλια θα βρεί πρώτα τη σπόντα και μετά την μπίλια 2. Χτύπηστε την μπίλια σας πάνω από το κέντρο με αρκετό δεξί φάλτσο. Πάντα μέτριας δύναμης χτύπημα. Η φάση 3 είναι ένα αμορτί χτύπημα. Θα βρούμε σχεδόν μούτρα τη μπίλια 2 που θα πάρει όλη την ενέργεια και η μπίλια μας θα πέσει σιγά πάνω στη 2. Χτύπημα εντελώς στο κέντρο της 1. Δεν θέλουμε να “τρέξει” καθόλου. Για να κάνετε τη φάση 4 σημαδέψτε με τον τρόπο που περιγράψαμε παραπάνω ψηλά πάνω από το κέντρο της 1 και άφαλτσα.

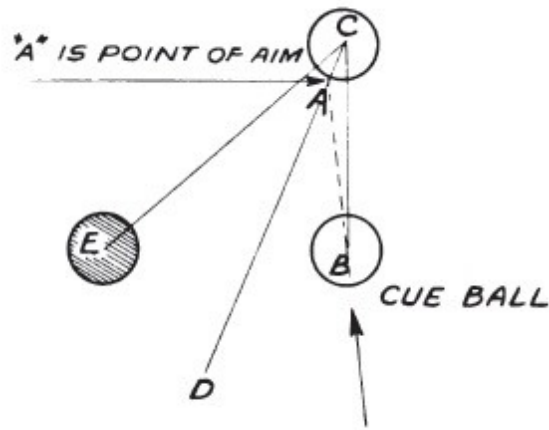
## Εξαναγκασμένος κουλές

Η ικανότητα να κάνετε κουλέ όταν η μπίλια 1 είναι πολύ κοντά στη μπίλια 2 είναι πολύ σημαντική. Το στεκάρισμα είναι αρκετά δύσκολο και ο κίνδυνος διπλοστεκιάς η σπρωχτής(καρότσα) μεγάλος. Μιλάμε για φάση που η μπίλια 1 απέχει από τη 2 το πολύ 5-6 πόντους. Εδώ χρειάζεται ένα κοφτό απότομο χτύπημα και όχι διείσδυση για να αποφύγουμε τον κίνδυνο σπρωχτής. **Ο σωστός τρόπος για να ξεχωρίσετε το σωστό στεκάρισμα από τη σπρωχτή είναι απλός** Αν η μπίλια 1 σταματήσει για κλάσμα του δευτερολέπτου μετά την κρούση με τη 2 και μετά συνεχίσει την πορεία της προς τα εμπρός το χτύπημα είναι κανονικό. Το μυστικό σε αυτές τις φάσεις είναι το κοφτό στεκάρισμα και η απουσία διείσδυσης. Σταματούμε αμέσως τη στέκα μας μετά την επαφή με την μπίλια μας και δεν την αφήνουμε καθόλου να φύγει μπροστά. Προπονηθείτε λοιπόν όλους τους τύπους του κουλέ, απλός, με σπόντα, εξαναγκασμένος(πολύ κοντινοί κουλέδες) πρώτα κοντινές αποστάσεις και μετά μακρινές.

## Γυριστό

Ποτέ δεν θα παίξετε καλό μπιλιάρδο αν δεν μάθετε το γυριστό χτύπημα. Ενώ τα περισσότερα γυριστά τα κάνουμε στο ελεύθερο η στο κάδρο μας είναι χρήσιμα και στις τρίςποντες. Όπως έχουμε πει παραπάνω το γυριστό δηλαδή η πορεία της μπίλιας μας προς τα πίσω γίνεται όταν τη χτυπήσουμε κάτω από το κέντρο. Χωρίς να ξεχνάμε πάντα να κάνουμε διεισδυτικό χτύπημα.



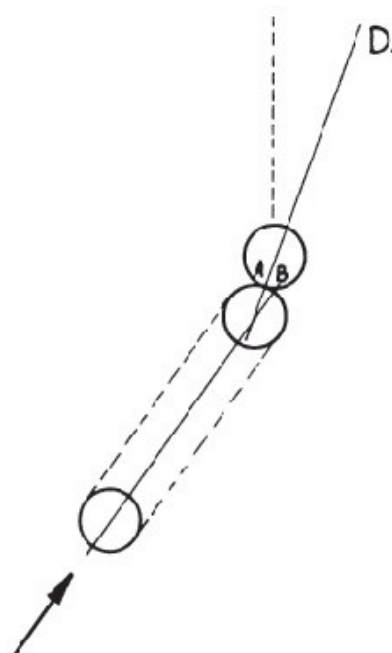


φωτο 33.Σημείο σκόπευσης στο γυριστό στεκάρισμα

Εκεί που περνάει η διχοτόμος της γωνίας BCE στη μπίλια 2 είναι το σημείο που σημαδεύουμε για να κάνουμε γυριστό.Δηλαδή το σημείο A στο διάγραμμα.Χτυπάμε τη μπίλια μας πάντα χαμηλά κάτω από το κέντρο.

### Σημείο σκόπευσης και σημείο επαφής

Το σημείο σκόπευσης στη μπίλια 2 είναι διαφορετικό από το σημείο κρούσης της μπίλιας 1 στη 2 και δεν πρέπει να τα μπερδεύετε.Αυτό φαίνεται στο παρακάτω διάγραμμα.

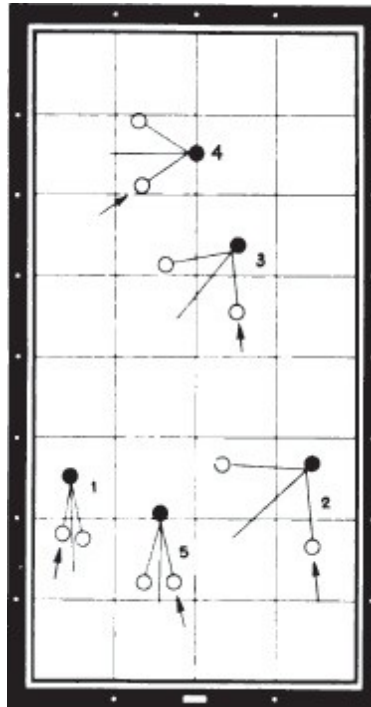


φωτο 34

Ενώ σημαδεύουμε το σημείο B η μπίλια μας βρίσκει τη μπ.2 στο σημείο A.Η πορεία που θα πάρει μετά η 2 είναι η ευθεία που σχηματίζεται αν ενώσουμε τα κέντρα των μπιλιων 1 και 2 κατά την επαφή τους.Δηλαδή προς το σημείο D.

### Ταχύτητα

Την εφαρμογή διαφόρων ταχυτήτων στο γυριστό πρέπει να τη μάθετε. Είναι πολύ σημαντικό όπως και στους κουλέδες. Προπονηθείτε λοιπόν το ίδιο γυριστό με διαφορετικές ταχύτητες χωρίς όμως να το παρακάνετε.



φωτο 35

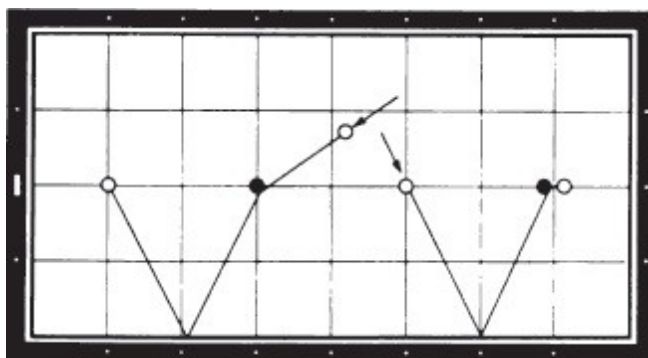
Οι φάσεις 2 και 3 στη φωτο 35 είναι πολύ “ανοιχτά” γυριστά. Δηλαδή με μεγάλη γωνία περίπου 90 μοίρες. Όλα αυτά τα γυριστά παίζονται άφαλτσα. Το φάλτσο το χρησιμοποιούμε στο γυριστό μόνο αν θέλουμε να κατευθύνουμε τη μπίλια 2 σε συγκεκριμένο σημείο για πλασσάρισμα. Για να κατευθύνουμε τη μπίλια 2 δεξιά βάζουμε στη μπίλια μας αριστερό φάλτσο κ.λ.π.

### Μην ξεχνάτε τη διείσδυση

Η διείσδυση είναι πολύ σημαντική στο γυριστό όπως είπαμε. Μια φορά ταξίδευα με το τρέινο από τη Νέα Υόρκη στο Σικάγο με τον George Sutton. Ο Sutton κουνούσε όλη την ώρα τον πήχη και τον καρπό του σα να στεκάρριζε. Μόλις φτάσαμε στο Σικάγο πετάχτηκε από τη θέση του και μου είπε: “Το βρήκα Bill.” - “Τι βρήκες;” ρώτησα. “Το στεκάρριμά μου!” απάντησε. Μην φοβάστε λοιπόν το γυριστό προπονηθείτε το και θα το μάθετε. Μην νομίζετε πως θα κάνετε “τσαφ” ή θα “πηδήξει” η μπίλια σας. Δικιμάστε άμα θέλετε να κάνετε τη μπίλια σας να πηδήξει επίτηδες. Θα δυσκολευτείτε πάρα πολύ.

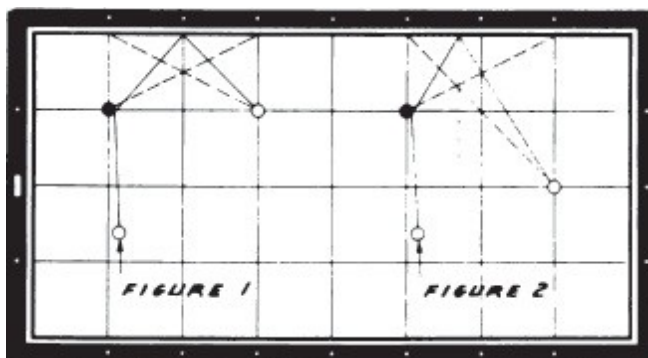
### Καραμπόλες από σπόντα-μονόσποντες

Οι μονόσποντες καραμπόλες στις οποίες κατέχω τον παγκόσμιο τίτλο περιλαμβάνουν στοιχεία ελεύθερου, κάδρου και τρισπόντων. Η σπόντα είναι παιχνίδι που απαιτεί μέγιστη ακρίβεια στην εκτέλεση. Την ικανότητα του “αμερικέν” στο ελεύθερο, την μακρινή επαναφορά για πλασσάρισμα στο κάδρο και γνώσεις τρισπόντων. Φέρνει στο παιχνίδι κάθε φάση που υπάρχει στο μπιλιάρδο. Το πρώτο και ουσιαστικότερο μυστικό στις μονόσποντες είναι να διχοτομούμε τη γωνία για να κάνουμε καραμπόλα.



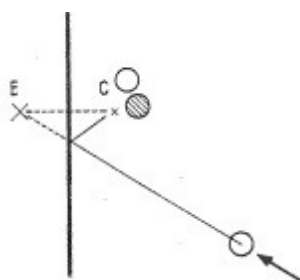
φωτο 36

Όπως φαίνεται στο διάγραμμα 36 όταν δύο μπίλιες απέχουν δύο διαμάντια μεταξύ τους τότε πρέπει να βρούμε το μεσαίο διαμάντι ανάμεσα στις μπίλιες για να κάνουμε καραμπόλα. Η μπίλια 2 πρέπει να χτυπηθεί περίπου στο 1/4 από την αριστερή πλευρά για να γίνει καραμπόλα. Και εδώ ακριβώς φαίνεται η ικανότητά μας να κάνουμε καραμπόλες. Τη μπίλια 1 πρέπει να τη χτυπάμε λίγο πάνω από το κέντρο σχεδόν άφαλτσα. Ο τρόπος αυτός όμως ισχύει μόνο όταν οι μπίλιες 2,3 είναι στην ίδια ευθεία και παράλληλα στη μεγάλη σπόντα. Όταν δεν βρίσκονται στην ίδια ευθεία πρέπει να βρίσκουμε τη σπόντα σε σημείο λίγο πιο κοντά στη μπίλια 2 από το μεσαίο διαμάντι που χωρίζει τις μπίλιες όπως φαίνεται στη φωτο 37 στη φιγούρα 2.

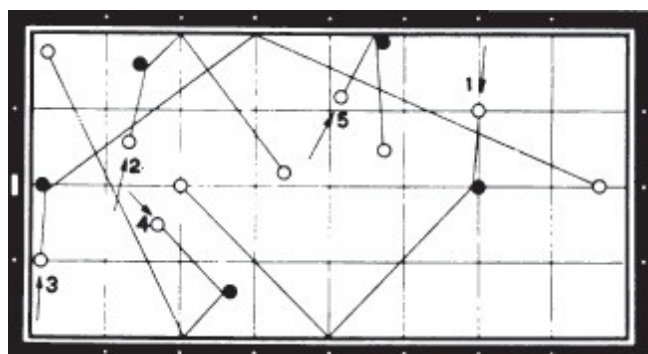


φώτο 37

Παρακάτω φαίνεται ο τρόπος για να κάνουμε καραμπόλες όταν οι μπίλιες 2 και 3 δεν βρίσκονται στην ίδια ευθεία.

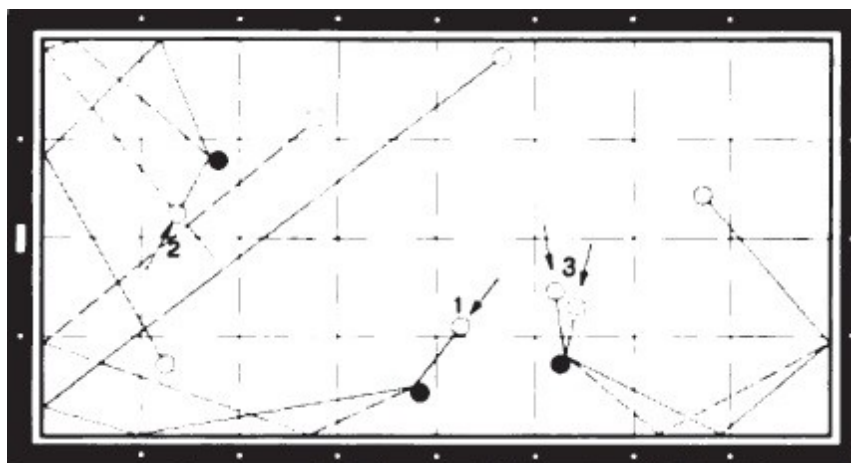


Εδώ βλέπουμε πως η μπίλια 2 δεν είναι στην ίδια ευθεία με τη μπίλια 1. Προεκτείνουμε την απόσταση της μπίλιας 2 από τη σπόντα κάθετα και σηματοδοτούμε στο νοητό σημείο E δηλαδή στην προέκταση της απόστασης της 2 από τη σπόντα με άφαλτσο στεκάρισμα (σημείωση μετάφρασης).



Για να κάνουμε την καραμπόλα 1 της φωτο 38 θα βρούμε στο μεσαίο διαμάντι που χωρίζει τις μπίλιες 2,3 μετά την κρούση με τη μπίλια 2. Για να κάνετε την καραμπόλα 2 βρείτε τη μπίλια δύο μισή μπάλα πάχος άφαλτσα. Για να κάνετε την καραμπόλα 3 βρείτε τη μπίλια 2, 1/3 πάχος με δεξί ψηλό φάλτσο και δυνατό στεκάρισμα. Για να κάνετε την καραμπόλα αρ.4 βρείτε τη μπίλια 2 στο 1/3 πάχος με στεκάρισμα ελαφρώς χαμηλό κάτω από τη μέση της 1 και άφαλτσο. Προπονηθείτε λοιπόν σε τέτοιες φάσεις πρώτα κοντινές και μετά μακρινές αποστάσεις.

## Καραμπόλες με δύο σπόντες



φωτο 39

Για να κάνετε τη δύσποντη καραμπόλα αρ.1 της φωτο 39 βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα με αρκετό δεξί φάλτσο και ψηλα. Αυτό θα στείλει τη μπίλια σας κοντά στη γωνία και από εκεί θα πάρει πορεία σχήματος V πριν βρεί την τρίτη μπίλια. Θα παρατηρήσετε πως όλες οι δύσποντες καραμπόλες περιέχουν την πορεία σχήματος V της μπίλιας 1. Όταν καταλάβετε αυτήν την πορεία V καλά τότε αυτοί οι πόντοι δεν θα είναι δύσκολοι. **Ουσιαστικά βλέπετε από που γίνεται ο πόντος από τη δεύτερη σπόντα και προσπαθείτε να κατευθύνετε τη μπίλια σας σε αυτό το σημείο (οι γνώσεις τρισπόντων βοηθούν επίσης).** Η μπίλια σας ανακλάται κατά 37 μοίρες περίπου από τη δεύτερη σπόντα όταν βρίσκεται κοντά στη γωνία όπως στη φάση αρ.1. Αν η μπίλια 3 βρίσκοταν σε άλλο σημείο στη φάση 1 τότε η μπίλια μας έπρεπε να πάρει μία παράλληλη πορεία από τη σπόντα 2 όπως φαίνεται στο διάγραμμα. Οι δύσποντες θεωρούνται δύσκολες καραμπόλες αλλά με μελέτη και προπόνηση μπορείτε να τις μάθετε. Για να κάνετε την καραμπόλα αρ.2 του διαγράμματος χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς κάτω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο και βρείτε τη μπίλια 2 φίνα. Αν βρισκόταν σε άλλο σημείο η 2 η μπίλια σας έπρεπε να πάρει μια παράλληλη πορεία. Για να κάνετε την καραμπόλα 3 οδηγήστε τη μπίλια σας μετά την επαφή με τη 2 στο πρώτο διαμάντι της μεγάλης σπόντας με άφαλτσο μέτριας δύναμης στεκάρισμα. **Θυμηθείτε: Ο βασικός κανόνας για αυτούς τους πόντους είναι ο εντοπισμός του σημείου της καραμπόλας στη δεύτερη σπόντα και η κατεύθυνση της μπίλιας μας εκεί (σημείωση μετάφρασης).**

## Ελεύθερο παιχνίδι

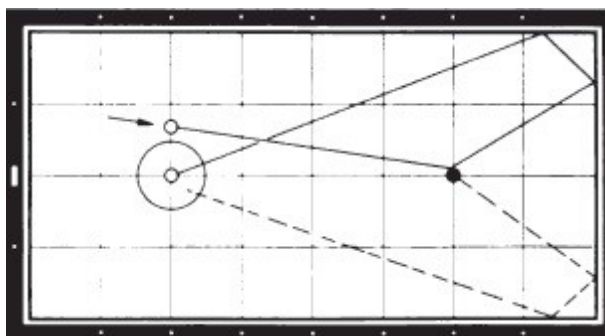
Αν προπονείστε και παίζετε ελεύθερο και συνεχίζετε να το κάνετε που και που θα γίνετε καλύτερος παίκτης και στη σπόντα και στις τρισποντες. Προπονηθείτε στο “κλειστό” παιχνίδι του ελεύθερου

δηλαδή πως να παίζετε με τις μπίλιες κοντά και θα βελτιωθείτε σε όλα τα είδη μπιλιάρδου. Το ελεύθερο σας επιτρέπει να μάθετε πτυχές του παιχνιδιού που δεν θα αποκτούσατε χωρίς την προπόνηση σ' αυτό το παιχνίδι. Ίσως ο λόγος που το παιχνίδι δεν παίζεται συχνά είναι η εσφαλμένη εντύπωση πως είναι εύκολο. Προσπαθείστε να κάνετε ένα σερί 50 πόντων στο ελεύθερο και θα δείτε πόσο "εύκολο" είναι. **Όταν φτάσετε στο σημείο να κάνετε 100 σερί τακτικά στο ελεύθερο μπορείτε να δοκιμάσετε να παίξετε κάδρο. Όχι όμως πιο πριν, γιατί το κάδρο είναι ουσιαστικά μια πιο δύσκολη μορφή ελεύθερου. Η συμβουλή μου σε όλους είναι η εξής: Πρώτα παίζετε το ελεύθερο παιχνίδι σε καλό επίπεδο πριν παίξετε κάδρο, τρίσποντες ή σπόντα.** Τα επόμενα 20 διαγράμματα είναι βασικές καραμπόλες στο ελεύθερο. Μάθετε να τις παίζετε και θα έχετε αποκτήσει σωστές βάσεις στο παιχνίδι. Τα διαγράμματα έχουν διαφορετικές φάσεις για προπόνηση που παρουσιάζονται συχνά στο παιχνίδι. Ακολουθείστε τις οδηγίες που συνοδεύουν κάθε φάση και προπονηθείτε μία φάση τη φορά μέχρι να τη μάθετε και να πάτε στην επόμενη. Όλες οι φάσεις είναι γνωστές σαν "φάσεις συγκέντρωσης των μπιλιών" για να έχουμε εύκολη την επόμενη καραμπόλα. Αν οι φάσεις παικτούν σωστά οι μπίλιες πρέπει να σταματήσουν μέσα στους κύκλους δίνοντας εύκολο επόμενο πόντο.

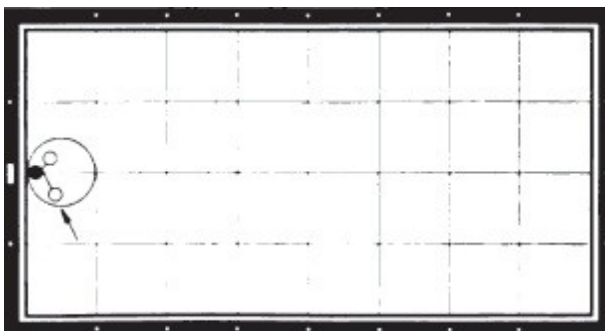
**Θυμηθείτε: Το ελεύθερο δεν είναι εύκολο παιχνίδι αλλά μπορείτε να μάθετε γρήγορα και όταν το κάνετε είστε στο σωστό δρόμο για να γίνετε καλύτερος παίκτης. Είναι προχωρημένη βασική γνώση.**

## Βασικές φάσεις του ελεύθερου

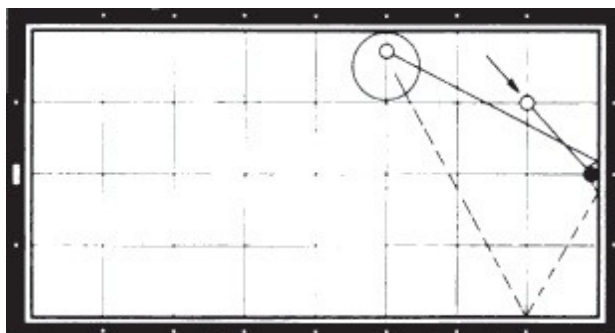
**1** Η φάση του σπασίματος παιγμένη δύσποντη. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα πάχος. Χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς πάνω από το κέντρο. Αφήστε φλες 15 πόντους περίπου. Στεκάρισμα μέτριας δύναμης.



**2** Αμερικέν. Ελαφρώς σηκωμένη στέκα πίσω. Βρείτε μισή μπάλα πάχος από τη δεξιά πλευρά. Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο. Αφήστε φλες 10 πόντων. Σιγανό στεκάρισμα.

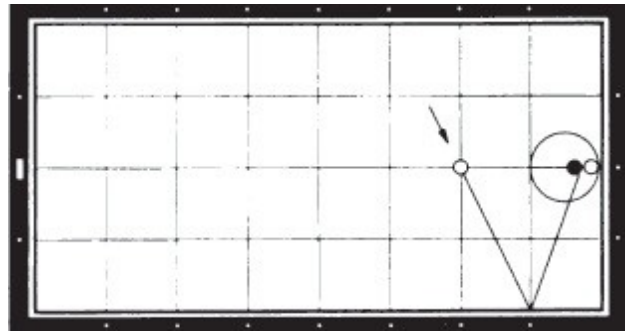


**3** Φάση μονόσποντη ή δύσποντη. Βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα. Βρείτε τη μπίλια σας στο κέντρο. Αφήστε φλες 12 πόντων. Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.

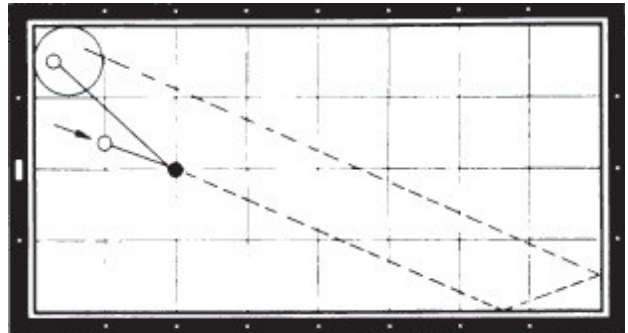




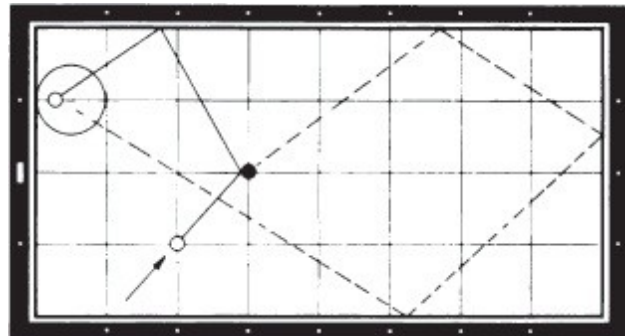
**4 Μπρικόλα(πρώτα σπόντα).**Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Χτυπήστε στο σημείο του διαγράμματος.Βρείτε τη μπίλια σας στο κέντρο.Φλες 10 πόντων.Σιγανό χτύπημα.



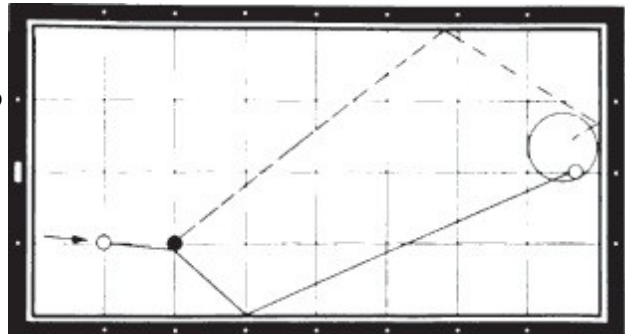
**5 Γυριστό.**Ελαφρώς σηκωμένη η στέκα πίσω.Βρείτε τη 2 μπίλια “μούτρα”.Χτυπήστε τη μπίλια σας κάτω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριας δύναμης χτύπημα.



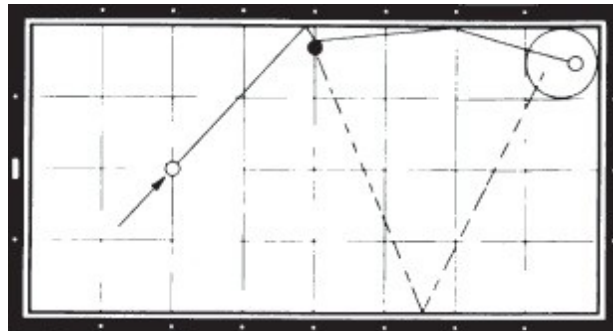
**6 Φάση με μία η δύο σπόντες.**Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια 2 4/5 από την αριστερή πλευρά.Χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς κάτω από το κέντρο με λίγο αριστερό φάλτσο.Φλες 15 πόντων.Μέτριο στεκάρισμα.



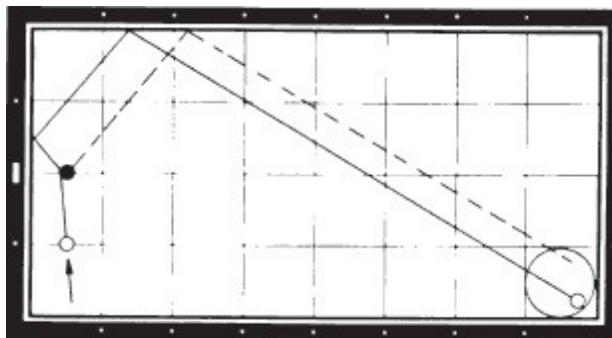
**7 Φάση με μία η δύο σπόντες.**Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα πα'χος από τη δεξιά πλευρά.Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριας δύναμης χτύπημα.



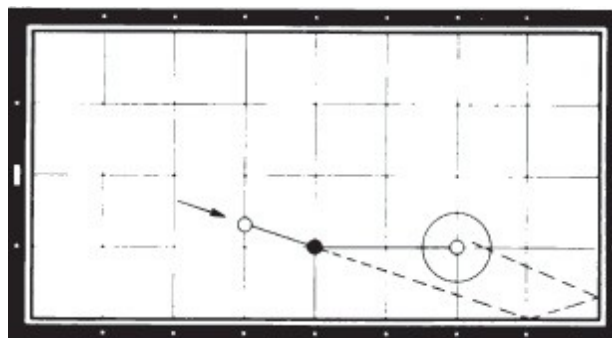
**8 Φάση μπρικόλα.**Κρατήστε τη στέκα σας ευθεία(παράλληλα με το μάρμαρο του τραπέζιού).Χτυπήστε τη σπόντα όπως στο διάγραμμα.Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο της με δεξί φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριο στεκάρισμα.



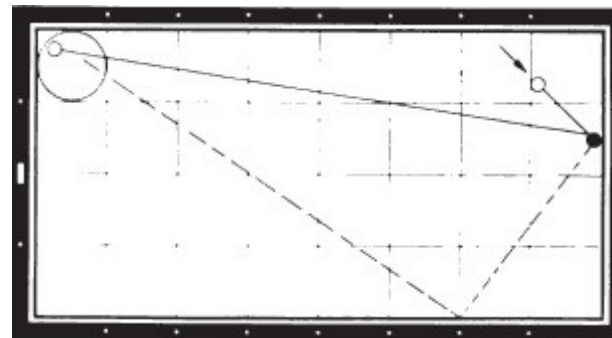
**9** Φάση με δύο η τρεις σπόντες.Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια δύο 1/3 πάχος από την αριστερή πλευρά.Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο με δεξί φάλτσο.Φλες 15 πόντων.Μέτριο στεκάρισμα.



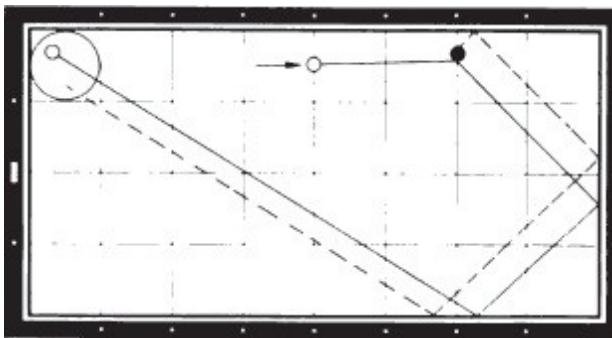
**10** Φάση κουλέ.Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια δύο 4/5 από την αριστερή μεριά.Χτυπήστε τη μπίλια 1 πάνω από το κέντρο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριο στεκάρισμα.



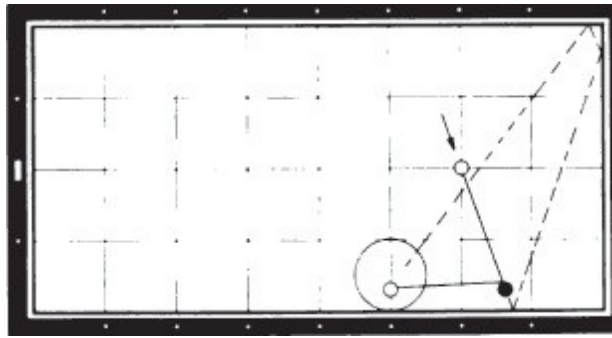
**11** Φάση με κόντρα.Σηκώστε ελαφρώς στέκα πίσω.Βρείτε τη μπίλια δύο 4/5.Χτυπήστε τη μπίλια 1 ελαφρώς κάτω από το κέντρο με δεξί φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριο στεκάρισμα.



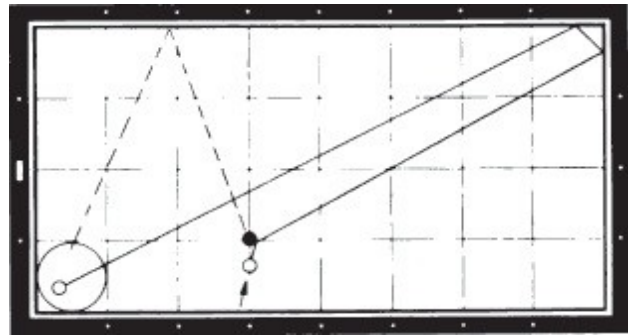
**12** Φάση με 2 η 3 σπόντες.Κρατήστε τη στέκα οριζόντια.Βρείτε τη 2 μισή μπάλα από τη δεξιά πλευρά.Χτυπήστε τη μπίλια 1 ελαφρώς πάνω από το κέντρο με λίγο δεξί φάλτσο.Αφήστε φλες 18 πόντους.Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



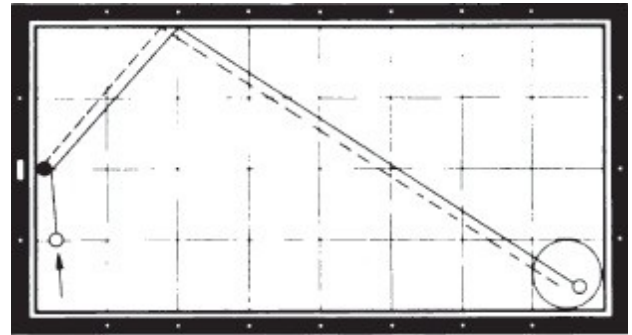
**13** Αμορτί χτύπημα(σχεδόν φουλ μπάλα τη 2 και η μπίλια 1 θα καταλήξει σιγά πάνω στην 3)Σηκώστε ελαφρώς τη στέκα πίσω.Βρείτε τη μπίλια δύο 4/5 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια σας λίγο κάτω από το κέντρο με δεξί φάλτσο.Φλες 15 πόντων.Μέτριας δύναμης χτύπημα.



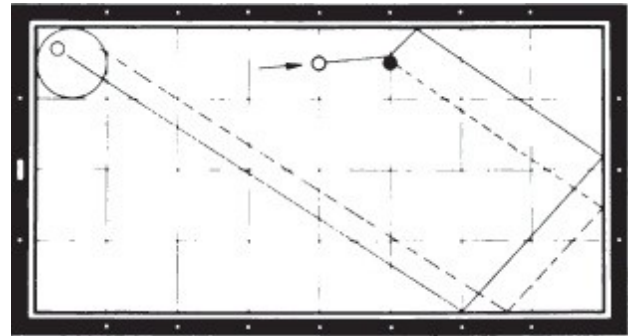
**14** Φάση δύσποντη η τρίσποντη. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη  $2 \frac{1}{4}$  από τη δεξιά μεριά. Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο. Φλες 15 πόντων. Μέτριο στεκάρισμα.



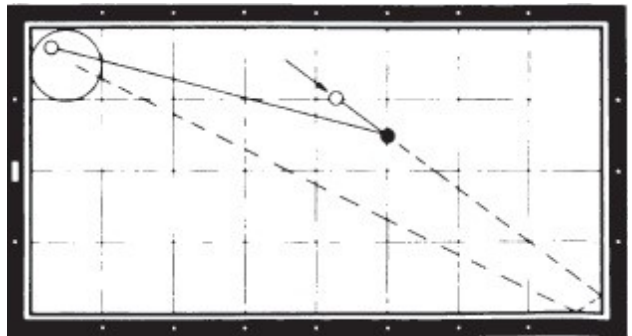
**15** Πόντος με μία η δύο σπόντες. Κρατήστε τη στέκα οριζόντια. Βρείτε τη 2 μισή μπάλα από δεξιά. Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με λίγο δεξί φάλτσο. 15 πόντους φλες. Μέτριο χτύπημα.



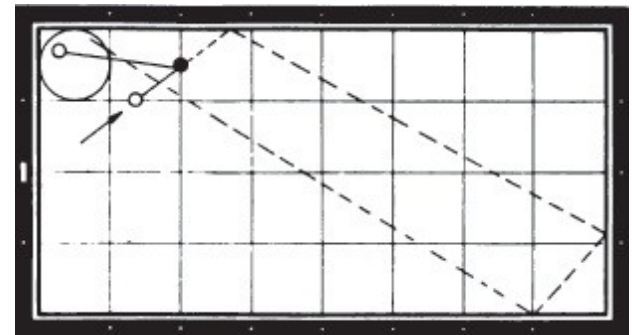
**16** Φάση με τρεις η τέσσερις σπόντες. Στέκα ευθεία. Βρίσκουμε τη δύο  $\frac{1}{3}$  από την αριστερή πλευρά. Χτύπημα στο κέντρο της 1 με δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Μέτριο στεκάρισμα.



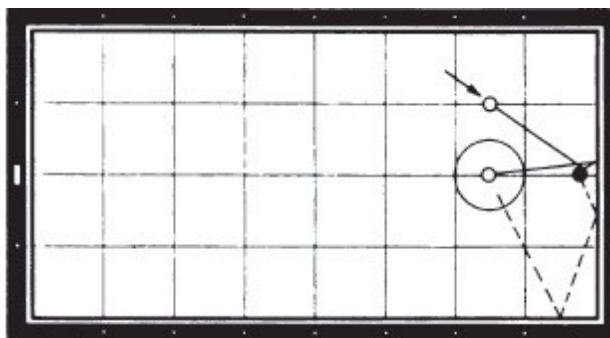
**17** Γυριστό. Στέκα σε οριζόντια θέση. Βρείτε τη μπίλια δύο  $\frac{4}{5}$  από δεξιά. Χτυπήστε τη μπίλια σας αρκετά κάτω από το κέντρο. Αφήστε φλες 12 πόντων. Μέτριας δύναμης χτύπημα.



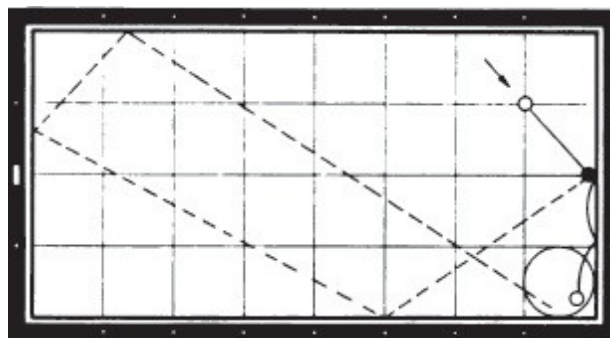
**18** Αμορτί γυριστό. Σηκώστε ελαφρώς τη στέκα πίσω. Βρείτε τη μπάλα δύο  $\frac{4}{5}$ . Χτυπήστε τη μπίλια 1 ελαφρώς κάτω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο. Φλες 12 πόντους. Μέτρια δύναμη.



**19** Μονόσποντη.Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη 2 μισή μπάλα αριστερά.Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο.Φλές 12 πόντων.Μέτρια δύναμη.

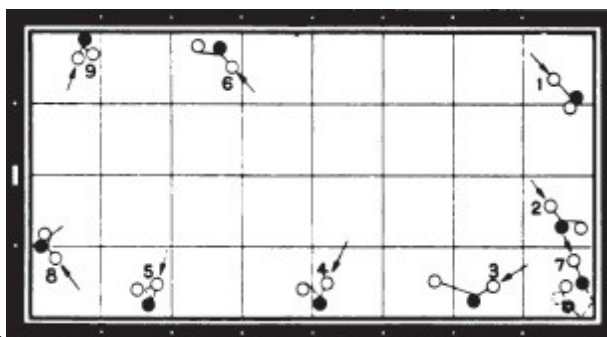


**20** Κουλές με σπόντα.Στέκα οριζόντια.Βρείτε τη 2 φουλ πάχος.Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο.Αφήστε φλες 18 πόντων.Δυνατό στεκάρισμα.



## Αμερικέν

Αν μελετήσετε και προπονηθείτε σύμφωνα με τις οδηγίες τις φάσεις του διπλανού διαγράμματος θα εκπλαγείτε με το πόσο γρήγορα θα μάθετε το σερί αμερικέν(πήρε την ονομασία του από τα μεγάλα σερί που έκαναν αμερικανοί παίκτες με αυτό τον τρόπο όπως ο *George Slosson, Jake Schaefer Sr, Frank Ives*.Έτσι επικράτησε διεθνώς αυτός ο όρος).Η αρχική θέση του αμερικέν είναι η φάση 1.Η κόκκινη μπίλια απέχει 2 πόντους από



τη μικρή σπόντα και η κλίση των μπιλιών 2,3 προς τη σπόντα είναι 45 μοίρες.**Ουσιαστικά πρέπει να προσπαθούμε να κρατάμε τις μπίλιες σε αυτή τη θέση συνέχεια.**Σημαδέψτε ακριβώς στο κέντρο και των δύο μπιλιών με τη στέκα σας ελαφρώς χαμηλά και χτύπημα πολύ σιγά.Για να παίξετε τη φάση 2 χτυπήστε τη μπίλια 1 πάλι χαμηλά με ελαφρύ δεξί φάλτσο και πολύ σιγά. Η μπίλια σας πρέπει να καταλήξει αριστερά πάνω στην άσπρη με τις μπίλιες να έχουν πάλι 45 μοίρες κλίση.Για να παίξετε τη φάση 3 χτυπήστε τη μπίλια σας με ψηλό και αριστερό φάλτσο πολύ σιγά.Αυτό θα φέρει τις μπίλιες 2 και 3 στη σωστή θέση πάλι,δηλαδή 45 μοίρες.Το αριστερό φάλτσο χρησιμοποιήθηκε για να μεταφέρει την κόκκινη μπροστά κατά μήκος της σπόντας.**Το αριστερό φάλτσο της μπίλιας 1 μετατρέπεται σε δεξί στη μπίλια 2 μετά την επαφή τους.**Για να κάνετε τη φάση 4 χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς χαμηλά με αριστερό φάλτσο για να οδηγήσετε τις μπίλιες 2,3 δεξιά κατά μήκος της σπόντας.**Πάντα παίζουμε πολύ σιγά.Δεν θέλουμε να ανοίξουν οι μπάλες.**Για να παίξετε τη φάση 5 χτυπήστε τη μπίλια 2 όπως φαίνεται στο διάγραμμα πολύ φίνα για να αποφύγετε το “μασκέ”(ευθυγράμμιση των 3 μπιλιών σε μια ευθεία με την μπίλια σας στο ένα άκρο).Στη φάση 6 βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα με κουλέ χτύπημα και βρείτε τη μπίλια 3 στην αριστερή πλευρά.Η μπίλια 2 θα “γκελάρει” ελαφρώς στη σπόντα και έτσι θα έχετε πάλι τις μπίλιες



σε 45 μοίρες. Πάντα πολύ σιγανό στεκάρισμα. Η φάση 7 είναι το πέρασμα της γωνίας. Βρείτε τη μπίλια 2 σχεδόν μούτρα και αυτή με δύο σπόντες θα έρθει κοντά στην 3 σε γωνία 45 μοιρών πάλι. Η φάση 8 είναι γνωστή σαν το *σερί της άγκυρας* (ο *Frank Ives ειδικεύονταν σε αυτό το σερί*) το οποίο παίζεται με πολύ σιγανό χτύπημα με δεξί φάλτσο και κόντρα στη κόκκινη μπίλια 2 η οποία θα οδηγήσει την 1 σιγά πάνω άσπρη από τη δεξιά πλευρά. Μετά ελαφρώς κουλέ χτύπημα με δεξί φάλτσο στην άσπρη και η κόντρα θα μας οδηγήσει πάλι πάνω στην κόκκινη και στην ίδια φάση. Οι μπίλιες δεν κουνιούνται καθόλου από τη θέση τους με την κόκκινη κολλημένη και την άσπρη μερικά χιλιοστά απόσταση από τη σπόντα. **Το σερί της άγκυρας ήταν η αιτία που προστέθηκαν “άγκυρες” εκεί που τελείωναν οι γραμμές στη σπόντα στα παιχνίδια του κάδρου (σημείωση μετάφρασης).** Η φάση 9 είναι γνωστή σαν το *αμερικέν με κόντρα*. Βρίσκουμε τη μπίλια 1 πάνω από το κέντρο με ελαφρώς αριστερό φάλτσο και η κόντρα θα οδηγήσει την μπίλια μας πάνω στην άσπρη ίσα ίσα να γίνει ο πόντος. Οι μπίλιες πάλι δεν κουνιούνται από τη θέση τους **(αυτού του τύπου τα σερί είναι αδύνατα με τις σημερινές μπίλιες)**. Έτσι ο φίλος μου ο Charlie Peterson είχε κάνει με αυτόν τον τρόπο 20.000 πόντους σε 1 ώρα και 41 λεπτά στο Σικάγο το 1935. Μέσος όρος 3,296 πόντους το δευτερόλεπτο. Προπονηθείτε λοιπόν σε αυτές τις φάσεις μέχρι να τις μάθετε καλά. **Το μυστικό στο ελεύθερο, το κάδρο και στη σπόντα είναι να κρατάμε τις μπίλιες κοντά όσο το δυνατό περισσότερο χρόνο για να έχουμε εύκολο επόμενο πόντο.** Κάνοντας ακριβώς αυτό έμεινα στην κορυφή του μπιλιάρδου στο κάδρο για πολλά χρόνια.

## Τρίσποντες Εισαγωγή

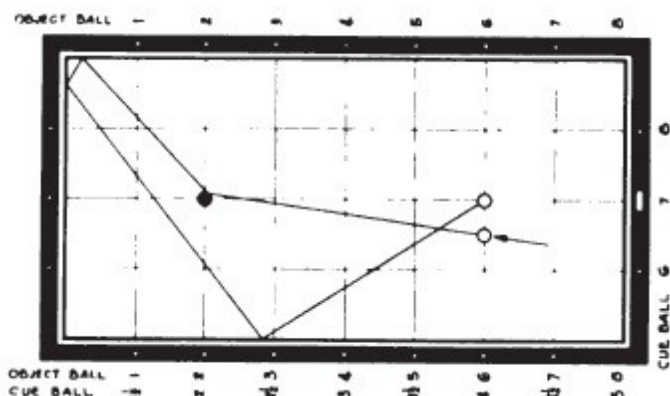
Οι τρίσποντες είναι το πιο δημοφιλές παιχνίδι του γαλλικού μπιλιάρδου. Με τη γνώση θεμελιωδών στοιχείων του παιχνιδιού ο καθένας μπορεί να παίξει τρίσποντες χρησιμοποιώντας συστήματα μέτρησης. Η αυστηρή προσήλωση στα βασικά πράγματα του παιχνιδιού και οι οδηγίες θα σας δώσουν μεγάλο πλεονέκτημα στο παιχνίδι. Έτσι αν δεν έχετε αποκτήσει ένα καλό στεκάρισμα, αν δεν έχετε παίξει καλό ελεύθερο θα έχετε δυσκολίες για να παίξετε καλές τρίσποντες. Πριν προχωρήσουμε στα διάφορα συστήματα μέτρησης καλό θα είναι να μάθετε πρώτα κάποιες βασικές φάσεις των τρισπόντων. Φυσικούς πόντους που παρουσιάζονται συχνά στο παιχνίδι. Καλό θα είναι να μην μελετήσετε το Diamond System πριν μάθετε να παίζετε αυτές τις φάσεις. Οι αριθμοί που υπάρχουν στα διαγράμματα αφορούν το diamond system που θα το μάθετε παρακάτω. Οι 24 φάσεις που θα δείτε παρακάτω είναι πολύ βασικές και θα σας βοηθήσουν να παίξετε το παιχνίδι καλύτερα. Ευκαιρία να σας πω και ένα διασκεδαστικό επεισόδιο. Σε μία από τις πολλές περιοδείες που έκανα έπρεπε να παίξω και σε ένα μαγαζί στο οποίο ο ιδιοκτήτης ήταν νέος στο χώρο του μπιλιάρδου. Με πλησίασε λοιπόν βιαστικά και μου είπε: “Κύριε Horpe δεν ξέρω τι πρόκειται να κάνετε. Ανησυχώ για την επίδειξή σας στις τρίσποντες. Σίγουρα όμως νομίζω ότι μπορείτε να παίξετε και τετράσποντες το ίδιο καλά γιατί δεν έχω τραπέζι με τρεις σπόντες. Όλα έχουν τέσσερις!!”

### Σωστή θέση για το σπάσιμο.

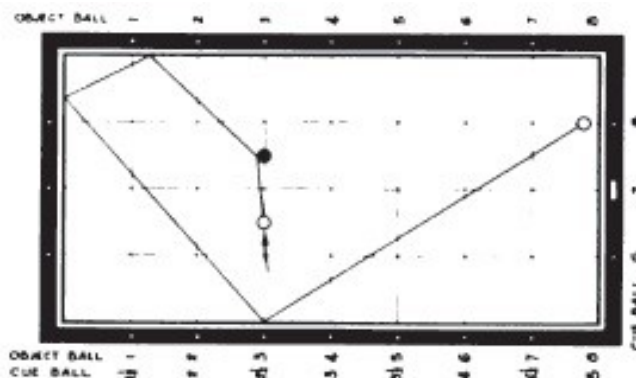




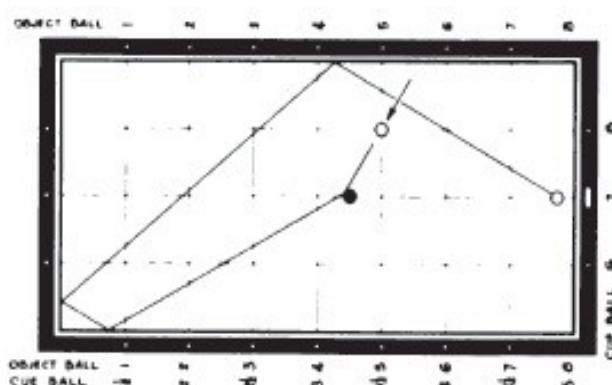
**1** Η αρχική φάση στο σπάσιμο. Η θέση που έχω εγώ στο σπάσιμο φαίνεται στην παραπάνω φωτο. Δηλαδή σπάω από τη δεξιά πλευρά. Και από αριστερά να σπάσετε είναι το ίδιο. Απλά παίζετε τον πόντο απ'την καλή σας πλευρά. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια δύο 1/3 από τη δεξιά πλευρά. Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο με λίγο αριστερό φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Μέτριας δύναμης χτύπημα.



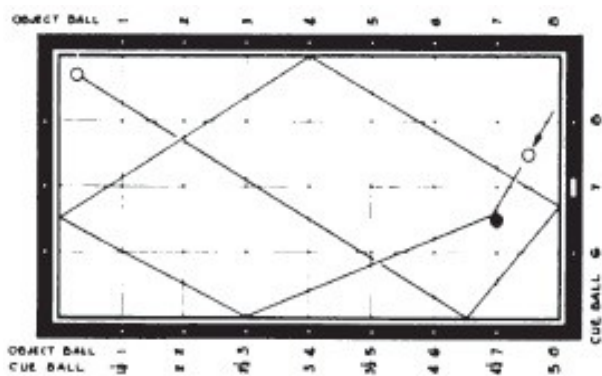
**2** Φυσική τρίςποντη η τετράσποντη. Κρατήστε τη στέκα οριζόντια. Βρελιτη τη νπίλια 2 1/3 αριστερά. Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο με αριστερό φάλτσο. Φλες 15 πόντοι. Μέτριο στεκάρισμα.



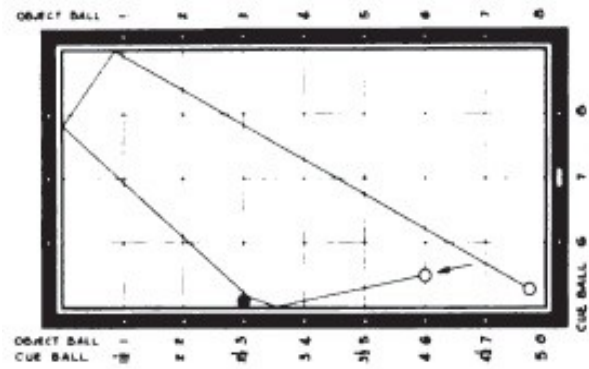
**3** Φάση με 3 η 4 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα οριζόντια. Βρείτε τη μπίλια δύο 1/4 δεξιά. Χτυπήστε την 1 στο κέντρο με δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 15 πόντων. Μέτριο στεκάρισμα.



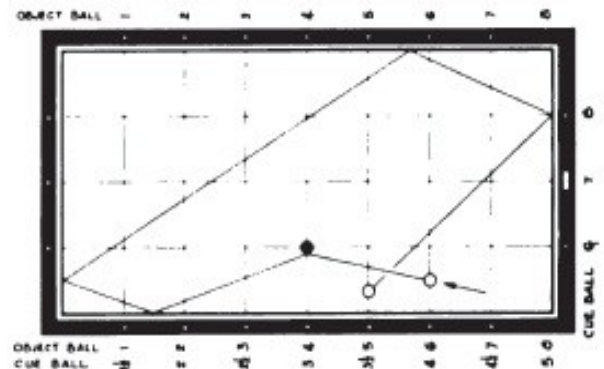
**4** Φάση με 5 η 6 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια δύο φίνα. Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με δεξί φάλτσο. Φλες 20 πόντων. Δυνατό στεκάρισμα.



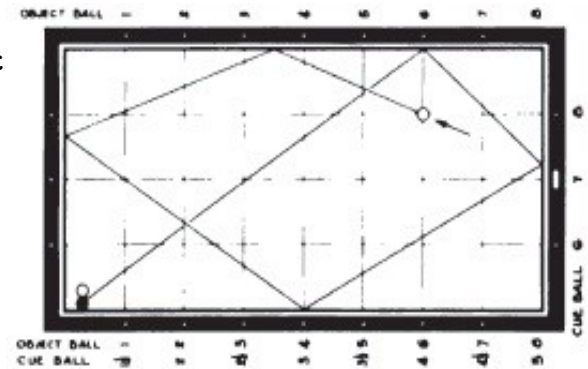
**5** Φάση μπρικόλα με 3 η 4 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη σπόντα όπως στο διάγραμμα. Βρείτε τη μπίλια 1 στο κέντρο χωρίς φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



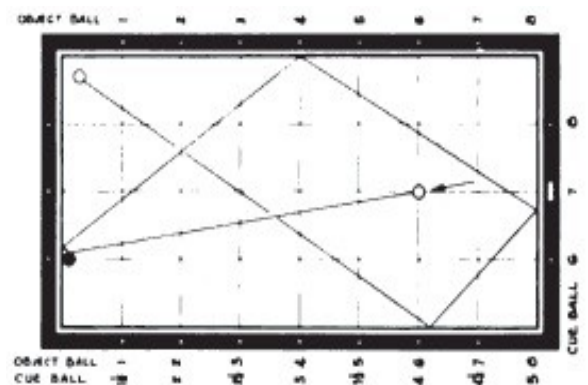
**6** Φάση με 4 η 5 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια 2 1/4 από αριστερά. Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Μέτριο χτύπημα.



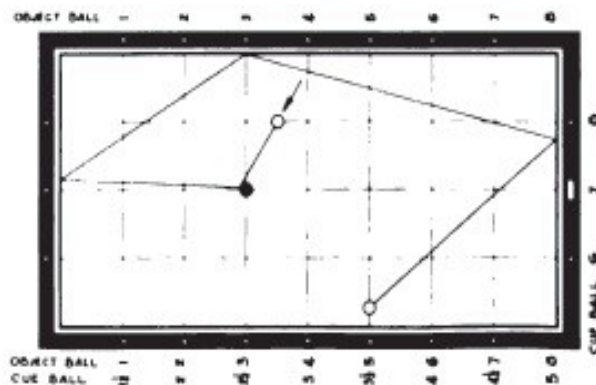
**7** Μπρικόλα με 5 η 6 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη σπόντα όπως στο διάγραμμα. Βρείτε τη μπίλια 1 στο κέντρο με δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Ελαφρώς δυνατό στεκάρισμα.



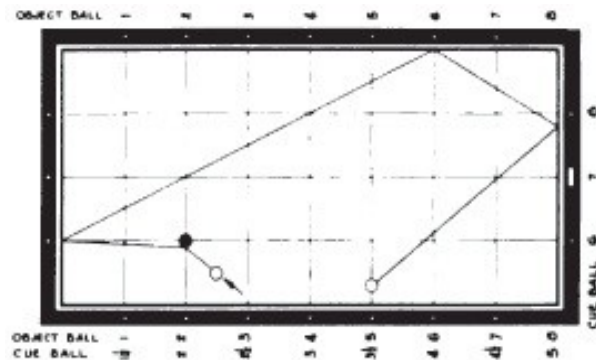
**8** Φάση με 4 η 5 σπόντες. Σηκώστε τη στέκα ελαφρώς πίσω. Βρείτε τη μπίλια δύο 1/4 από δεξιά. Χτυπήστε τη μπίλια 1 κάτω από το κέντρο με λίγο δεξί φάλτσο. Φλες 20 πόντων. Ελαφρώς δυνατό στεκάρισμα.



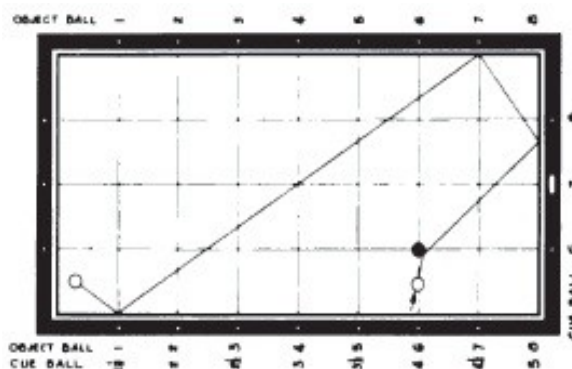
**9** Φάση με 3 η 4 σπόντες.Στέκα οριζόντια.Βρείτε τη μπίλια 2 3/4 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο με δεξί φάλτσο.Αφήστε φλες 18 πόντων.Στεκάρισμα δυνατό.



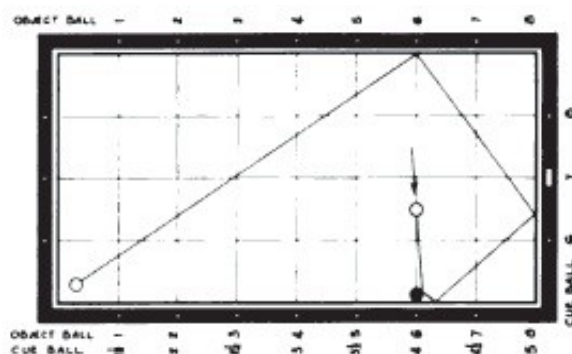
**10** Φάση με πολλή φάλτσο,3 η 4 σπόντες.Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια δύο 1/4 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με δεξί φάλτσο.Φλες 18 πόντων.Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



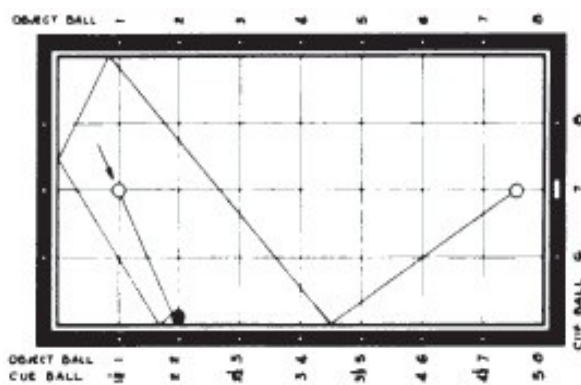
**11** Φάση συστήματος Plus με 3 η 4 σπόντες.Στέκα ευθεία.Βρείτε τη 2 1/4 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



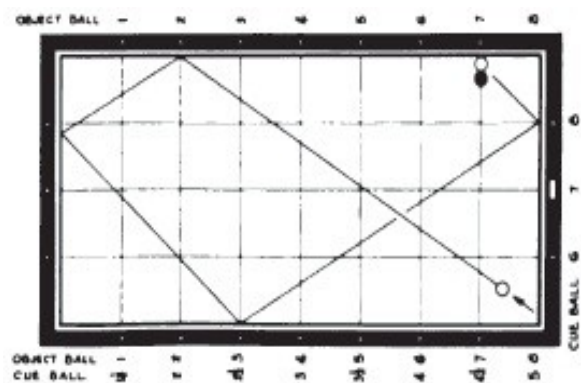
**12** Φάση με 3 η 4 σπόντες.Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια δύο 1/4 από αριστερά.Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο.Φλες 15 πόντων.Μέτριο χτύπημα.



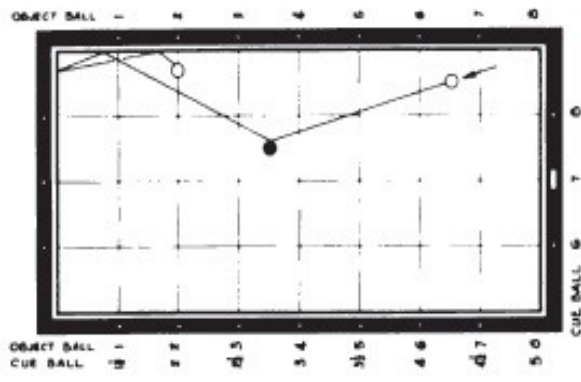
**13** Φάση με 4 η 5 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια δύο 1/3. Χτυπήστε τη μπίλια ένα κάτω από το κέντρο με δεξί φάλτσο. Φλες 18 πόντων. Ελαφρώς δυνατό στεκάρισμα. Το φάλτσο στην τέταρτη σπόντα γίνεται ανάποδο, "κόβει" που λέμε στη γλώσσα του μπιλιάρδου.



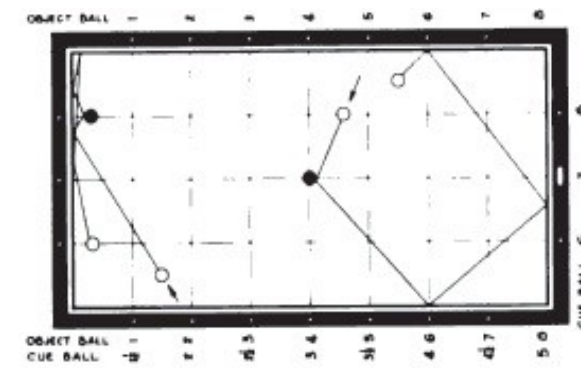
**14** Φάση μπρικόλα (πρώτα σπόντα) με 4 η 5 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Χτυπήστε τη σπόντα όπως στο διάγραμμα. Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο. Αφήστε φλες 15 πόντων. Μέτριο στεκάρισμα.



**15** Φάση τρίςποντη ραβερσέ (η μπίλια επιστρέφει πάλι στην πρώτη σπόντα εξ' αιτίας του ανάποδου φάλτσου). Κράτημα στέκας οριζόντιο. Βρείτε τη μπίλια δύο 3/4 από δεξιά. Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 18 πόντων. Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



**16** Μπρικόλα ραβερσέ με 3 η 4 σπόντες (αριστερή φάση). Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη πρώτη σπόντα όπως στο διάγραμμα. Χτυπήστε τη μπίλια 1 πάνω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο. Φλες 15 πόντων. Μέτριο στεκάρισμα.

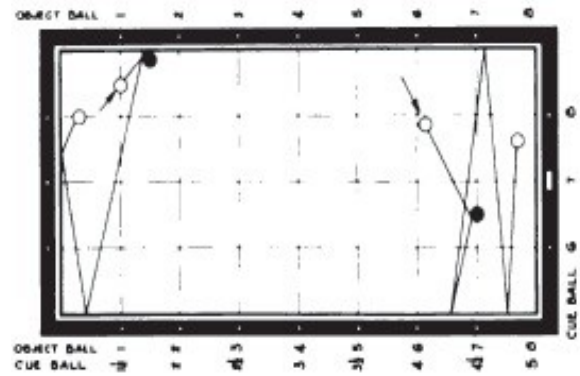


**17** Απλή τρίςποντη (δεξιά φάση). Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια δύο 3/4 αριστερά. Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο. Φλες 15 πόντων. Μέτριο χτύπημα.

Δες το πάνω διάγραμμα



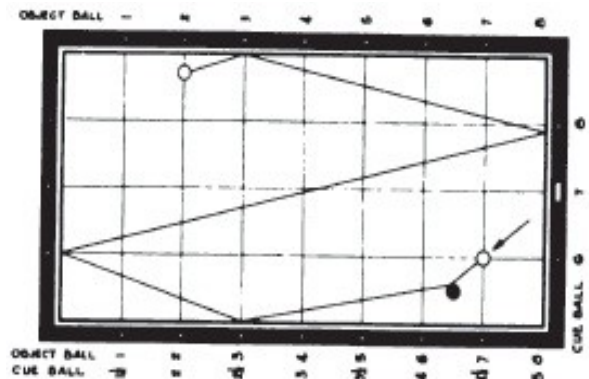
**18** Κοφή τρίσποντη κατά πλάτος του τραπέζιου(αριστερή φάση).Σηκώστε ελαφρώς τη στέκα πίσω.Βρείτε τη μπίλια 2 φίνα από αριστερά.Χτυπήστε τη μπίλια ένα κάτω από το κέντρο.Αφήστε φλες 15 πόντους.Μέτριας δύναμης στεκάρισμα.



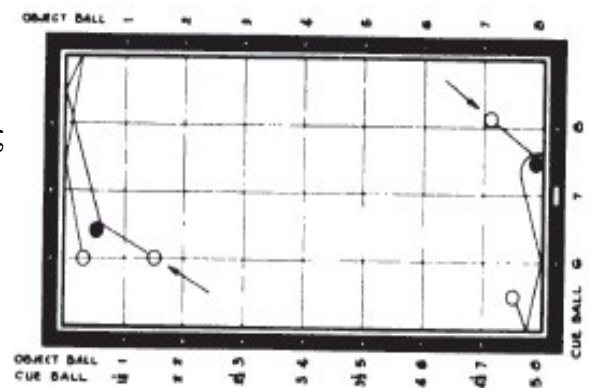
Δες πάνω διάγραμμα

**19** Ακορντεόν κατά πλάτος με 3 η 4 σπόντες. Δεξιά φάση.Σηκώστε ελαφρώς τη στέκα.Βρείτε τη μπίλια δύο φίνα από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια σας στο κέντρο με ελαφρύ αριστερό φάλτσο.Αφήστε φλες 15 πόντων.Ελαφρώς δυνατό στεκάρισμα.

**20** Φάση πάνω κάτω κατά μήκος με 3 η 4 σπόντες.Σηκώστε ελαφρώς τη στέκα πίσω.Βρείτε τη μπίλια 2,1/4 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο χωρίς φάλτσο.Αφήστε φλες 20 πόντων.Δυνατό στεκάρισμα.



**21** Αριστερή φάση.Ραβερσέ με 3 σπόντες κατά πλάτος.Στέκα οριζόντια.Βρείτε τη μπίλια δύο 2/3 από δεξιά.Χτυπήστε τη μπίλια 1 ελαφρώς πάνω από το κέντρο με αριστερό φάλτσο.Φλες 15 πόντων.Μέτριας δύναμης χτύπημα.

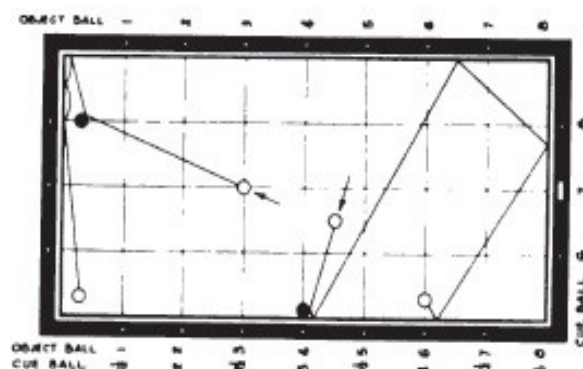


**22** Δεξιά φάσηΚουλές με 3 σπόντες(αρτιστικ χτύπημα). Κρατήστε τη στέκα ευθεία.Βρείτε τη μπίλια 2 μούτρα. Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με δεξί φάλτσο.Αφήστε φλες 18 πόντους.Δυνατό χτύπημα.

Δες πάνω διάγραμμα

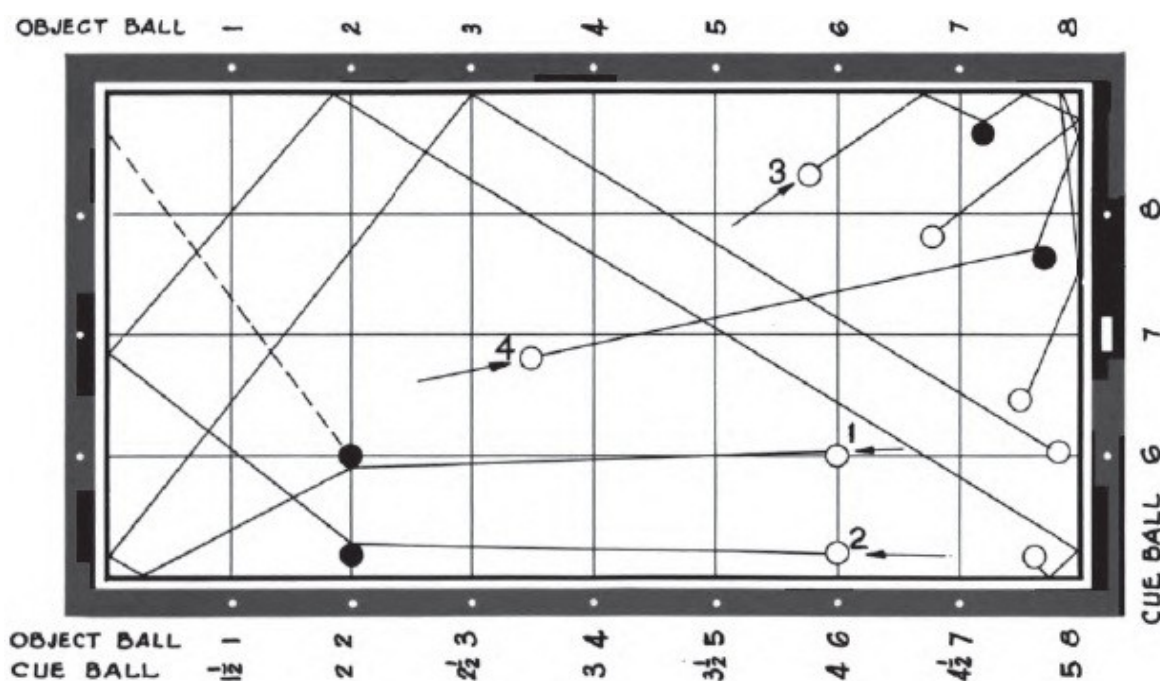


23 Αριστερά. Φάση με 3 η 4 σπόντες. Κρατήστε τη στέκα ευθεία. Βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα. Χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με εκαφρώς δεξί φάλτσο. Αφήστε φλες 20 πόντων. Δυνατό στεκάρισμα.



24 Δεξιά. Φάση με 3 η 4 σπόντες με ανάποδο φάλτσο. Κρατήστε τη στέκα οριζόντια. Βρείτε τη μπίλια δύο 3/4 από αριστερά. Χτυπήστε τη μπίλια 1 κάτω από το κέντρο της με δεξί φάλτσο. Φλες 18 πόντων. Δυνατό χτύπημα.

Δες πάνω διάγραμμα



Διάγραμμα 25

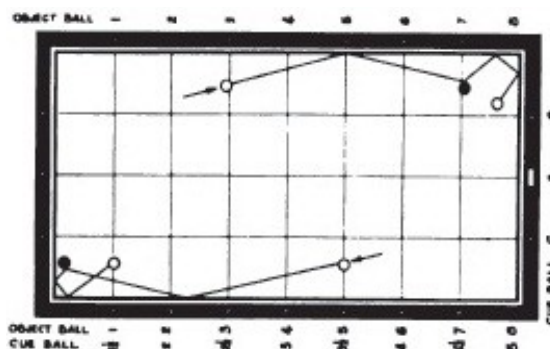
Για να κάνετε τον πόντο 1 του διαγρ. 25 τοποθετήστε τις μπίλιες όπως στο σχήμα, χτυπήστε τη μπίλια 1 πάνω από το κέντρο με δεξί φάλτσο και βρείτε τη μπίλια δύο 1/3 πάχος, Αυτός είναι ένας φυσικός πόντος. Δηλαδή **καραμπόλα που η γωνία ανάκλασης της μπίλιας 1 μετά την κρούση με τη 2 είναι τέλεια, το πάχος που βρίσκουμε είναι το λιγότερο 1/3 και οι μπίλιες 1-2 είναι στην ίδια ευθεία.** Στη φάση 2 αν η μπίλια 2 ήταν 6-7 πόντους μακρύτερα από τη μεγάλη σπόντα θα την βρίσκαμε στην αριστερή πλευρά. Ενώ τώρα γίνεται από τη δεξιά πλευρά με 3 η 4 σπόντες. **Με λίγες εξαιρέσεις όλες οι τρίσποντες γίνονται με φυσικό ψηλό φάλτσο (κουλέ χτύπημα) αριστερά η δεξιά.** Η **καραμπόλα 3** γίνεται χτυπώντας πρώτα τη σπόντα και μετά τη μπίλια 1 με δεξί ψηλό φάλτσο. Η φάση 4 είναι γνωστή σαν η **καραμπόλα του φιδιού** και γίνεται με δεξί ανάποδο φάλτσο Δηλαδή **ραβερσέ πόντος**. Πολλές **καραμπόλες** χάνονται εξ' αιτίας της κόντρας της μπίλιας 1 με τη 2. Αυτό **μπορεί να διορθωθεί στις περισσότερες περιπτώσεις οδηγώντας τη μπίλια 2 στην απέναντι γωνία όπως φαίνεται στη φάση 1, χτυπώντας τη μπίλια μας λίγο χαμηλότερα απ' ό τι συνήθως για να μπορέσουμε να αντισταθμίσουμε λίγο την απώλεια πάχους στη μπίλια 2 που**

είναι απαραίτητη για την αποφυγή της κόντρας η απλώς αλλάζοντας λίγο το πάχος που βρίσκουμε τη μπίλια 2 πάντα μέσα στο περιθώριο λάθους. Δηλαδή μπορεί να γίνει ο πόντος λίγο πιο οριακός. Να βρούμε τη μπίλια 3 λίγο πιο φίνα. Προσπαθείστε το στεκάρισμα σας να είναι αρκετό για να γίνει ο πόντος. Δηλαδή όχι υπερβολές. Στις περισσότερες περιπτώσεις όσο πιο απλά και σιγά στεκάρετε τόσο μεγαλύτερη ακρίβεια θα έχετε.

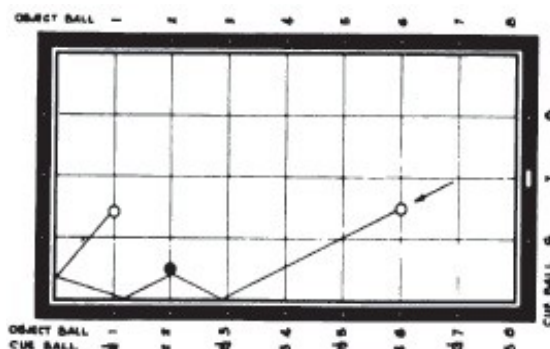
## Δυσνόητες και συχνά χαμένες καραμπόλες

Τώρα είναι ώρα να εξηγήσουμε καραμπόλες οι οποίες χάνονται συχνά από τους παίκτες είτε επειδή δεν τις καταλαβαίνουν, είτε γιατί δεν τις έχουν διδαχθεί σωστά. Ρίξτε μια ματιά στα παρακάτω διαγράμματα.

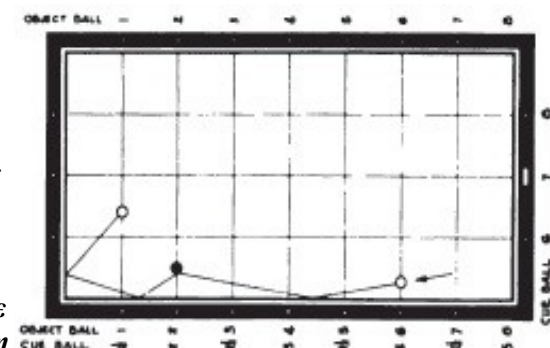
1 Στη δεξιά φάση έχουμε έναν πόντο με κανονικό φάλτσο ενώ αριστερά έχουμε πόντο με ανάποδο φάλτσο. Στο κανονικό φάλτσο θα χτυπήσουμε την μπίλια 1 στο κέντρο με δεξί φάλτσο. Στο ανάποδο χτυπάμε τη μπίλια μας στο κέντρο με αριστερό φάλτσο. Εδώ το μόνο που κάνετε είναι να βρείτε τη μπίλια 2 υπό σωστή γωνία. Αν το κάνετε αυτό η καραμπόλα θα γίνει.



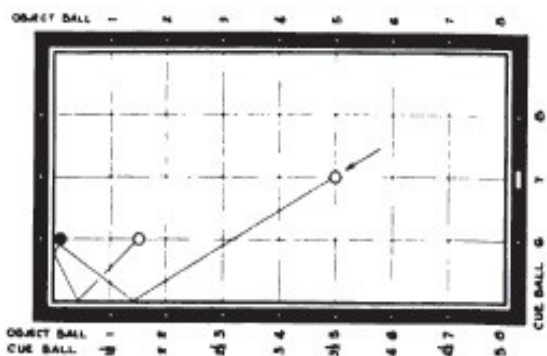
2 Το δίπλα διάγραμμα δείχνει μια φάση με κανονικό φάλτσο με τη διαφορά πως η μπίλια 1 είναι λίγο απομακρυσμένη από τη σπόντα. Εδώ για να βρείτε το σωστό σημείο στη σπόντα χρησιμοποιείται τη μέθοδο που είπαμε στις μονόσποντες καραμπόλες.



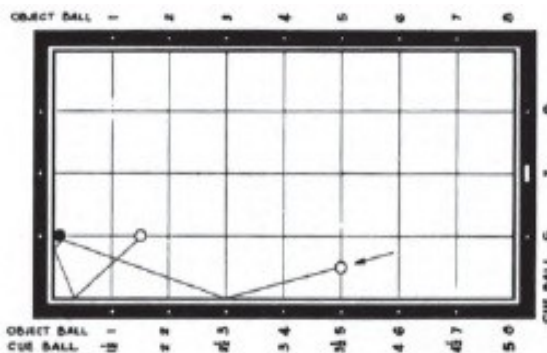
3 Και αυτή η φάση παίζεται με τη μέθοδο του “καθρέφτη” που περιγράφεται στις μονόσποντες καραμπόλες. Δηλαδή να προεκτίνουμε την απόσταση της μπίλιας 2 κάθετα στη σπόντα και να σημαδεύουμε στο νοητό σημείο στο τέλος της προέκτασης. (Η μέθοδος που δίνει ο Horpe είναι η εξής: Βρίσκουμε το μέσο της απόστασης των μπιλιών 1 και 2. Αν στη μπίλια 2 για παράδειγμα η κάθετη απόστασή της από τη σπόντα είναι ένας πόντος λιγότερος από τη μπίλια μας τότε σημαδεύουμε ένα πόντο περισσότερο από το μέσο της απόστασης προς τη μεριά της μπίλιας 2. Πιστεύω πως η μέθοδος του καθρέφτη είναι πιο απλή και πιο ξεκάθαρη). -Σημείωση μετάφρασης-



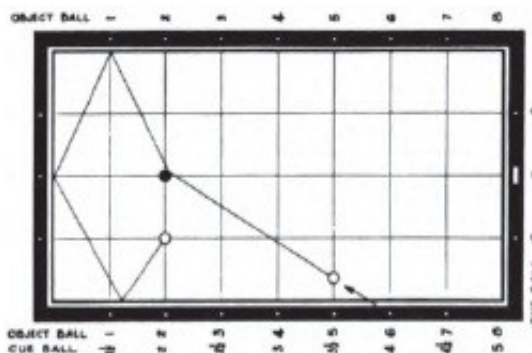
#### 4 Μέθοδος καθρέφτη



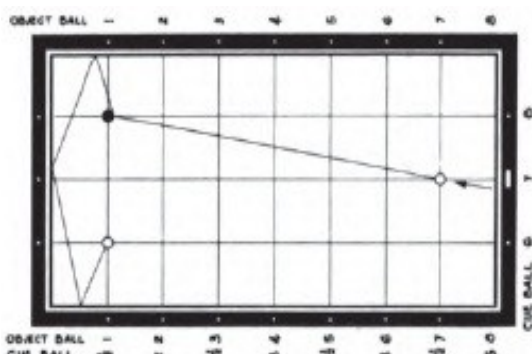
#### 5 Μέθοδος καθρέφτη



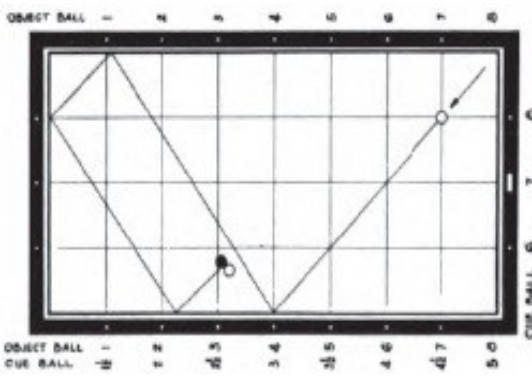
6 Χτυπήστε τη μπίλια 1 στο κέντρο. Βρείτε τη μπίλια 2 1/3 από τα δεξιά. Αυτή η φάση χάνεται συχνά επειδή χρησιμοποιείται φάλτσο. Δεν χρειάζεται φάλτσο. Η μπίλια θα πάρει φυσική πορεία.



7 Αυτή τη φάση την έκανα στο παγκόσμιο τρισπόντων το 1940 όταν κέρδισα 20 συνεχόμενα παιχνίδια. Χτυπήστε τη μπίλια 1 ελαφρώς κάτω από το κέντρο με οριζόντια στέκα και βρείτε τη μπίλια 2 μισή μπάλα πάχος από δεξιά.

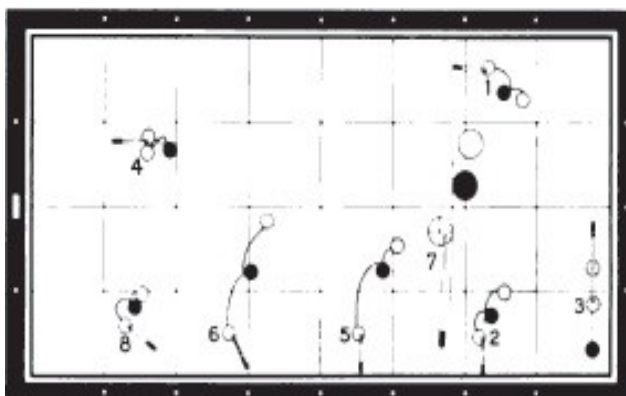


8 Ραβερσέ φάση. Βρείτε τη σπόντα όπως στο διάγραμμα με αριστερό φάλτσο στο κέντρο της μπίλιας 1.

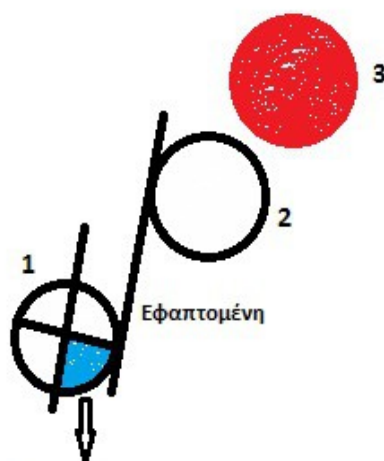


## Χτύπημα μασέ

Το μασέ είναι το πιο δύσκολο από όλα τα στεκαρίσματα. Δεν πρέπει να προσπαθήσετε να το κάνετε ποτέ αν πρώτα δεν έχετε μάθει καλά όλες τις βασικές γνώσεις του μπιλιάρδου.



Για να κάνετε ένα συνηθισμένο μασέ όπως στη φάση 1 του διαγράμματος χρειάζεται να ανυψώσετε τη στέκα περίπου 72 μοίρες. Χτυπήστε τη μπίλια 1 με πολύ δεξί φάλτσο. Ο καλύτερος τρόπος για να βρείτε που ακριβώς να χτυπήσετε τη μπίλια σας είναι ο εξής: **Τοποθετήστε τη στέκα σας οριζόντια σαν να θέλατε να βρείτε τη μπίλια 2 πολύ φίνα με δεξί φάλτσο (φάση 1).** Από αυτό το σημείο ξεκινάτε να ανυψώνετε τη στέκα σας και κάνετε το μασέ. Αν δεν βρείτε τη μπίλια 2 φίνα είναι αδύνατο να κρατήσετε τις μπίλιες κοντά σας ή να έχετε καλό πλασσάρισμα (επίσης υπάρχει κίνδυνος να μην γίνει ο μασές). Πρέπει να προσέχετε να μην χτυπάτε τη μπίλια σας πολύ έξω από τη περιφέρεια της γιατί υπάρχει ο κίνδυνος να κάνετε “τσαφ”. Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει σε ποιο σημείο να χτυπάτε τη μπίλια σας για όλες τις φάσεις μασέ.



Το σημείο που τοποθετούμε τη στέκα μας για να κάνουμε το μασέ βρίσκεται μέσα στο μπλέ τεταρτημόριο της μπίλιας 1.

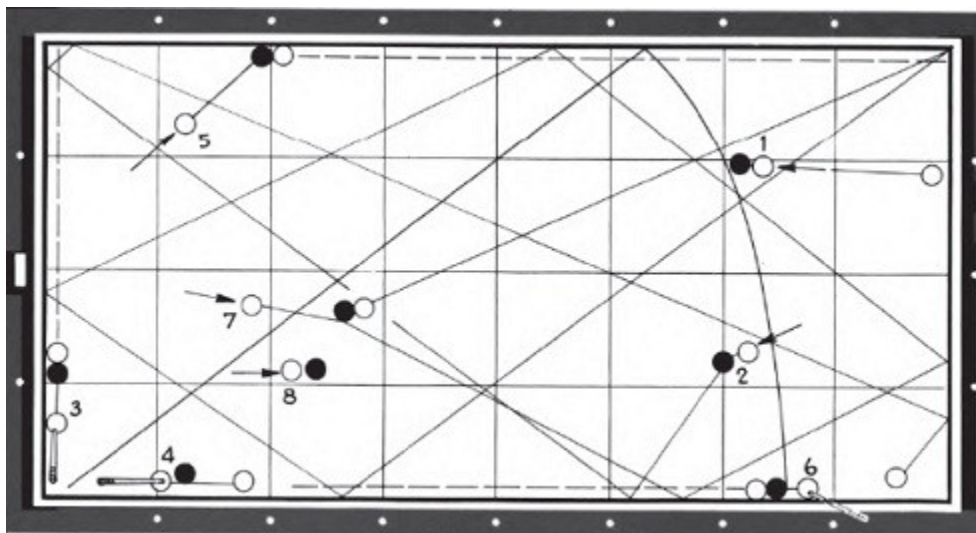
Η μόνη διαφορά που υπάρχει στις διάφορες φάσεις μασέ είναι οι μοίρες στην ανύψωση της στέκας μας. Γενικά μπορούμε να πούμε πως το 90 τοις εκατό των φάσεων μασέ γίνονται με ανύψωση στέκας 78 μοιρών. Μην χτυπάτε τη μπίλια σας δυνατά γιατί δεν θα πάρει την καμπύλη τροχιά που χρειάζεται. Μην χτυπάτε ούτε πολύ σιγά όμως. Πρέπει να κάνετε ένα μέτριας δύναμης χτύπημα κυρίως με τον καρπό του χεριού. Για να παίξετε τη φάση 2 του διαγράμματος στεκάρτε όπως στη φάση 1 με τη στέκα λίγο πιο όρθια.



**Πρέπει να θυμάστε πως η στέκα μας δεν πρέπει να είναι ποτέ εντελώς κάθετη γιατί θα κάνουμε τσαφ. Πρέπει το χτύπημα να είναι μέτριο και κοφτό με τον καρπό. Στη φάση 3 πρέπει να κρατήσουμε τη στέκα μας με κλίση 45 μοιρών. Είναι μία φάση “πικέ” δηλαδή ένα γυριστό με σηκωμένη στέκα. Δεν είναι φάση μασέ γιατί η μπίλια δεν κάνει καμπύλη τροχιά για να βρει τις άλλες δύο. Στη φάση 4 η μπίλια μας είναι κολλημένη με τη μπίλια 2 άρα πρέπει να παίξουμε πρώτα από τη 2 μπάλα. Είναι μία φάση “κάδρου”. Βάλτε δεξί φάλτσο, ανυψώστε αρκετά και βρείτε την μπίλια δύο από την αριστερή πλευρά. Η μπίλια σας θα χτυπήσει τη δύο πρώτα και μετά θα γυρίσει και θα βρεί την 3. Η φάση 5 είναι ένα πολύ δύσκολο και αβέβαιο μασέ. Ο μόνος τρόπος για να γίνει είναι να σημαδέσουμε λίγο πιο “έξω” από την εφαπτομένη η τη διάμετρο της μπίλιας δύο και να αφήσουμε την καμπύλη τροχιά να κάνει τον πόντο. Η φάση 6 είναι ίδια με την 5. Η φάση 7 είναι το διάγραμμα για όλες τις φάσεις μασέ. Η φάση 8 δείχνει και τις τρεις μπίλιες κολλημένες και στην ίδια ευθεία. Εδώ σημαδεύουμε πάλι ελαφρώς πιο έξω από την εφαπτομένη που ενώνει την 1 με τη 2, γιατί δεν θέλουμε να βρούμε τη μπίλια 2 και να κάνουμε καρότσα (όταν τη στιγμή που η μπίλια 1 αγγίζει τη μπίλια 2, το πετσάκι μας αγγίζει ακόμα τη μπίλια 1 αυτό είναι “καρότσα” η “σπρωχτή”)-σημείωση μετάφρασης-. Εδώ χρειάζεται δεξί φάλτσο και στέκα σχεδόν κάθετη. Η μπίλια μας θα πάει μπροστά για μια στιγμή και θα γυρίσει να βρει τις άλλες δύο μπίλιες. Οι φωτογραφίες για τις λαβές στο μασέ μπορούν να σας βοηθήσουν επίσης. Είναι σημαντικό να ρυθμίζετε την ανύψωση της στέκα σας ανάλογα με την απόσταση που θα διανύσει η μπίλια σας. Όσο μακρύτερα θέλετε να πάει η μπίλια σας τόσο λιγότερο ανυψώνετε τη στέκα σας, αυξάνοντας τη δύναμη και την ταχύτητα.**

## Δύσκολοι πόντοι

Εδώ θα δούμε επτά δύσκολες καραμπόλες που εμφανίζονται συχνά στο παιχνίδι. Μην προσπαθήσετε να τις παίξετε αν δεν είστε προχωρημένος παίκτης. Κάποιες φάσεις είναι φανταζι.



Για να κάνετε το κοντινό δύσκολο γυριστό της φάσης 1 όταν η μπίλια μας σχεδόν “κολλάει” με τη μπίλια δύο χτυπήστε τη μπίλια σας κάτω από το κέντρο και αφήστε τη στέκα να διεισθήσει με ένα γρήγορο και δυνατό στεκάρισμα. Για να κάνετε τον κοντινό κουλέ(οι μπίλιες σχεδόν κολλάνε) της φάσης 2 χτυπήστε τη μπίλια σας πάνω από το κέντρο με δεξί φάλτσο με γρήγορο και δυνατό στεκάρισμα. Για να κάνετε τον πικέ της φάσης 3 σηκώστε τη στέκα και χτυπήστε τη μπίλια σας με αριστερό φάλτσο. Βρείτε τη μπίλια 2 “μούτρα”. Το αριστερό φάλτσο θα αναγκάσει τη μπίλια 2 να πάει δεξιά αφήνοντας χώρο στην μπίλια 3 που θα επιστρέψει πάνω στην 1 όπως δείχνει η



διακεκομμένη γραμμή. Για να κάνετε το μασσέ της φάσης 4 σημαδέψτε τη 2 μπίλια χωρίς φάλτσο και κρατήστε τη στέκα σας σχεδόν 90 μοίρες κάθετα. Η μπίλια σας θα πάει πάνω στην 3 και η μπίλια 2 θα πάει αριστερά αφήνοντας χώρο στην 1 (είναι φάση μασέ-κουλέ). Για να κάνετε τον πόντο με την κόντρα της φάσης 5 βρείτε τη μπίλια δύο μούτρα με ψηλό αριστερό φάλτσο. Η μπίλια σας θα “κολλήσει” στη σπόντα και θα βρει τη μπίλια 3 στην επιστροφή από την κάτω μικρή σπόντα. Η φάση 6 είναι μασές με κόντρα. Χτυπήστε τη μπίλια σας με αριστερό φάλτσο και 45 μοίρες κλίση. Η μπίλια σας θα “συναντήσει” την 3 στη γωνία. Για να κάνετε τη φάση 7 με την κόντρα χτυπήστε τη μπίλια σας με αριστερό φάλτσο λίγο πάνω από το κέντρο και θα συναντήσετε την άσπρη μπίλια στη γωνία. Η φάση 8 είναι πόντος “σβούρα”. Το χτύπημα είναι το ίδιο με της φάσης 1 μόνο που χτυπάμε τη μπίλια μας λίγο πιο ψηλά και με λίγο φάλτσο. Η μπίλια μας βρίσκει τη 2 και μένει ακίνητη γυρίζοντας σαν σβούρα. Τώρα που μιλάω για φανταιζί φάσεις θυμήθηκα και ένα αστείο. Σε μια επίδειξη σε κάποιο μαγαζί στην δυτική ακτή, ανακοίνωσα πως θα εκτελέσω δώδεκα φάσεις αρτιστικ. Ο ιδιοκτήτης με πλησίασε βιαστικά και ευγενικά με συμβούλεψε να παίζω μόνο δέκα φάσεις γιατί είχε μόνο δέκα μπιλιάρδα. Μπερδεύτηκα στην αρχή γιατί δεν κατάλαβα τι εννοούσε. Τότε ένας πέλατος μου ψιθύρησε πως ο προηγούμενος “μαέστρος” είχε γεμίσει τα τραπέζια τρύπες!!

## Η επιστήμη του παιχνιδιού

Σκοπός μου σε αυτό το κεφάλαιο είναι να δείξω, πως η εφαρμογή της επιστήμης του παιχνιδιού μας βοηθάει να παίζουμε καλύτερα. Αυτό πρέπει να κατανοηθεί πριν περάσουμε στο Diamond system. Για παράδειγμα γιατί η πορεία της 2 μπίλιας είναι πάντα ευθεία ενώ η 1 συχνά “τοξάρει”; Γιατί το να παίζουμε με χνούδι η όχι στην τσόχα είναι τόσο σημαντικό; Γιατί η καραμπόλα είναι ευκολότερη όταν η μπίλια 2 είναι κοντά σε μια σπόντα; Πιστεύω πως παρακάτω θα βρείτε χρήσιμες εξηγήσεις.

### ΓΙΑΤΙ ΤΟ ΦΑΛΤΣΟ ΚΑΜΠΥΛΩΝΕΙ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ ΜΠΙΛΙΑΣ

Η καμπύλη στην πορεία της μπίλιας που έχει φάλτσο δημιουργείται από την τριβή της μπίλιας στην τσόχα. Η περιστρέφουσα μπίλια από το σχήμα της και την πίεση στην απαλή τσόχα, γλιστράει σε μία μικρή κυκλική επιφάνεια και ο λόγος της καμπύλης πορείας είναι ότι στην επαφή με την τσόχα προκαλείται μεγαλύτερη τριβή προς τη μεριά του φάλτσου παρά προς την αντίθετη. Το αποτέλεσμα είναι η μπίλια να καμπυλώνει ελαφρώς προς τη μεριά του φάλτσου.

### ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ ΤΣΟΧΑΣ

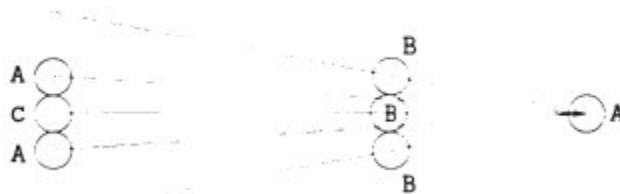
Σε τραπέζια με καινούρια η όχι τσόχα υπάρχουν διαφορές. Στην καινούρια τσόχα η μπίλια γλιστράει και καμπυλώνει περισσότερο από το χνούδι (πέλος) που έχει η τσόχα.

### ΑΝΟΙΧΤΕΣ ΚΑΙ ΚΛΕΙΣΤΕΣ ΠΟΡΕΙΕΣ

“Κλειστή” πορεία στην γλώσσα του μπιλιάρδου έχει η μπίλια μας όταν φεύγει από τη σπόντα με γωνία μικρότερη από αυτή που πρέπει. Δηλαδή η γωνία είναι πιο οξεία. Τότε λέμε πως το μπιλιάρδο κλείνει (συμβαίνει συνήθως λόγω παλαιότητας της τσόχας). Ανοιχτή πορεία έχει η μπίλια 1 όταν φεύγει από τη σπόντα με γωνία μεγαλύτερη. Δηλαδή η γωνία ανάκλασης είναι πιο αμβλεία. Τότε λέμε πως το μπιλιάρδο ανοίγει. Επίσης όταν παίζουμε με πολλές σπόντες λέμε πως η μπίλια μας έχει “ανοιχτή” η μεγάλη πορεία ενώ όταν παίζουμε με λίγες σπόντες λέμε πως η μπίλια έχει “κλειστή” η μικρή πορεία.

## ΜΕΓΕΘΟΣ ΤΟΥ ΣΤΟΧΟΥ

Ο στόχος μας στη μπίλια 2 όταν σημαδεύουμε είναι σχεδόν το διπλάσιο της διαμέτρου της μπίλιας όπως φαίνεται στο παρακάτω διάγραμμα. Όταν η μπίλια A σημαδεύει τη μπίλια C μπορεί να τη χτυπήσει οπουδήποτε μεταξύ AA' και AA''. Αυτές οι ευθείες είναι η διπλάσια διάμετρος της C. Η γωνία του στόχου μας μεγαλώνει ή μικραίνει ανάλογα με την απόσταση του στόχου. **Η γωνία είναι μεγαλύτερη όταν ο στόχος είναι κοντά (ο πόντος είναι πιο εύκολος όταν είναι κοντά οι μπίλιες) και μικρότερη όταν ο στόχος είναι μακριά (πιο δύσκολος πόντος).** Όταν η μπίλια A σημαδεύει τη B όπως φαίνεται στο διάγραμμα το εύρος της γωνίας είναι πολύ μεγάλο γιατί ο στόχος είναι κοντά. Σχεδόν τριπλάσια διάμετρος μπίλιας σε σύγκριση με το AC. **Άρα μεγαλύτερο περιθώριο λάθους και πιο εύκολος πόντος.**



Για τον ίδιο λόγο όταν η μπίλια 3 είναι κοντά σε μία σπόντα και η μπίλια μας δεν χωράει να περάσει από πίσω, ο στόχος πάλι είναι αρκετά μεγάλος γιατί το εύρος (άνοιγμα) της γωνίας ανάμεσα στη μπίλια και τη σπόντα είναι μεγάλο. Άρα ο πόντος είναι πιο εύκολος. Ειδικά όταν η μπίλια 3 είναι κοντά σε μία γωνία και ο πόντος μπορεί να γίνει η από μπροστά (κανονικό φάλτσο) ή από πίσω με το “καρέ” (ανάποδο φάλτσο) το περιθώριο λάθους γίνεται τεράστιο.

## ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΙΛΙΑΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΣΕ ΜΑΚΡΙΝΕΣ ΦΑΣΕΙΣ

Στο ελεύθερο ή στο κάδρο όταν η μπίλια 2 είναι μακριά από τη μπίλια μας, χτυπήστε τη μπίλια ελαφρώς κάτω από το κέντρο της με ένα γρήγορο αλλά όχι πολύ δυνατό στεκάρισμα. Όταν το κάνετε αυτό έχετε μεγαλύτερη ευθυβολία και ακρίβεια στο χτυπημά σας. Με άλλα λόγια έτσι μπορείτε να παίξετε τον πολυσηζητημένο κουλέ με χαμηλό φάλτσο. Στην αρχή η μπίλια θα γλιστρήσει γρήγορα μέχρι να “χάσει” το χαμηλό φάλτσο. Μετά θα επιβραδύνει σιγά-σιγά, ανακτώντας την κανονική μπροστινή κίνηση. Αν παίξετε ένα γρήγορο χτύπημα κουλέ (πάνω από το κέντρο της μπίλιας) σε αυτές τις φάσεις δεν θα έχετε κανέναν έλεγχο στις άλλες δύο μπίλιες (για πλασάρισμα). Χρησιμοποιήστε ταχύτητα ίσα-ίσα να γίνει ο πόντος. Η προπόνηση θα σας δώσει αυτή την “αίσθηση”. Και παίξτε με αυτόν τον τρόπο όταν η μπίλια σας είναι στην ιδανική απόσταση από τη μπίλια 2 (δυο, τρία διαμάντια). Όχι σε πολύ κοντινούς πόντους. Και θυμηθείτε να μην παίξετε πολύ δυνατά.

## ΓΛΙΣΤΡΗΜΑ

Η μπίλια όταν την χτυπάμε αρχικά γλιστράει στην τσόχα πριν κυλήσει φυσιολογικά μπρος ή πίσω. Το γλίστρημα εμφανίζεται σε όλα τα χτυπήματα και δεν μπορούμε να το αποφύγουμε. Όσο δυνατότερα χτυπάμε τόσο μεγαλύτερο γλίστρημα έχουμε και το ανάποδο. Δεν είναι φαινόμενο που πρέπει να μας ανησυχεί όμως. Συμβαίνει πιο έντονα όταν η τσόχα είναι καινούρια.

## ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΟ ΦΑΛΤΣΟ

Την υπερβολή στο φάλτσο την εξηγήσαμε στο κεφάλαιο “εφαρμογή του φάλτσου”. Πρέπει όμως να θυμάστε αυτό το σημείο πριν πάμε στο Diamond system. Βάζοντας υπερβολικό φάλτσο στη μπίλια σας από το σημείο του “σπασίματος” και σημαδεύοντας το κεντρικό διαμάντι στην απέναντι μικρή σπόντα, η μπίλια σας πρέπει να καταλήξει στο κεντρικό διαμάντι της μεγάλης σπόντας. Αυτό είναι το όριο του υπερβολικού φάλτσου. Γενικά όμως πρέπει να το αποφεύγουμε.

## Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΤΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΚΑΙ Η ΜΠΙΛΙΑ

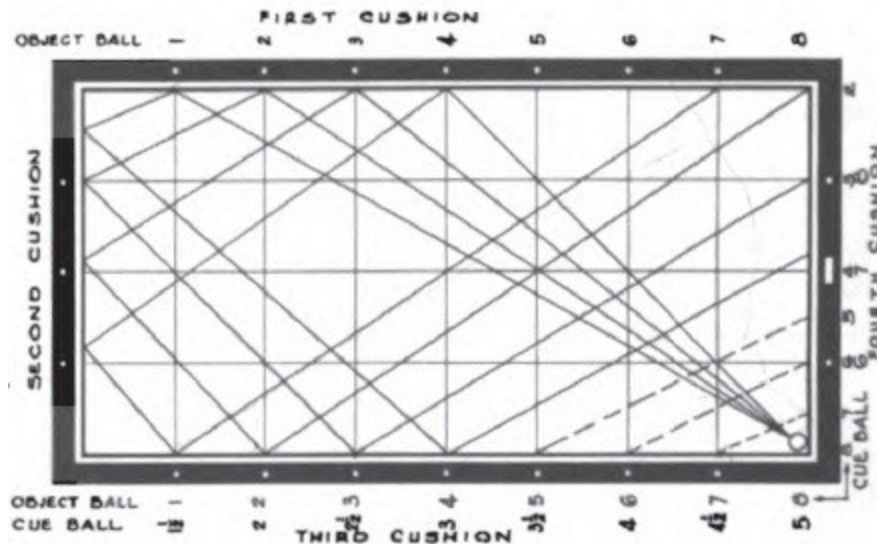
Φυσικά η ταχύτητα στο χτύπημα και ο έλεγχος των μπιλιών, έχει άμεση σχέση με την ενέργεια που έχει η μπίλια σε κάθε φάση και ειδικότερα με το μεταδιδόμενο φάλτσο. Γι' αυτό η συμβουλή μου είναι να ξαναδιαβάσετε το κεφάλαιο “Ταχύτητα και δύναμη” και να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στις αυξομειώσεις των γωνιών ανάλογα με την ταχύτητα. Όταν ξαναδείτε αυτό το κεφάλαιο είστε έτοιμοι για το Diamond system.

## Diamond system-Τρίσποντες

Η παρουσίαση που κάνω στο diamond system δεν είναι πολύ λεπτομερής, αλλά γράφτηκε με σκοπό να βρίσκει εφαρμογή στο τραπέζι περισσότερο παρά στο χαρτί. Η θεωρία εξάλλου πρέπει να επαληθεύεται όχι μόνο με το πείραμα, αλλά με επιδόσεις σε μεγάλα τουρνουά. Ευτυχώς χωρίς να χρειάζεται μαθηματική ανάλυση είναι δυνατό να δώσεις μια απλή και κατανοητή εξήγηση του συστήματος, το οποίο θα βελτιώσει τις επιδόσεις σας στις τρίσποντες. Το diamond system θα βελτιώσει το παιχνίδι σας εξαφανίζοντας την τύχη στους πόντους που θα κάνετε. Μελετήστε τα παρακάτω μαθήματα με ιδιαίτερη προσοχή. Χρησιμοποιήστε πάντα φυσικό φάλτσο (όχι υπερβολές) με μέτριας δύναμης στεκάρισμα σε όλες τις φάσεις που παίζετε με το σύστημα.

## ΓΙΑΤΙ ΤΑ ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗ ΣΠΟΝΤΑ

Τα διαμάντια, τα μικρά μαργαριτώδη σημάδια που βρίσκονται μέσα στις σπόντες δεν έχουν διακοσμητικό ρόλο, ούτε στολίζουν το τραπέζι όπως πολλοί πιστεύουν. Χρησιμοποιούνται σαν οδηγοί από τους παίκτες για να καθορίσουν τις σωστές γωνίες του τραπεζιού. Το μπιλιάρδο έχει διπλάσιο μήκος από το πλάτος του. Υπάρχουν 8 τμήματα (ίσα διαστήματα) στη μεγάλη σπόντα και 4 στη μικρή. Αυτές οι θέσεις είναι χωρισμένες σε διαμάντια τα οποία έχουν αριθμούς αναχώρησης (θέση μπίλιας 1) και κατάληξης (θέση μπίλιας 3).

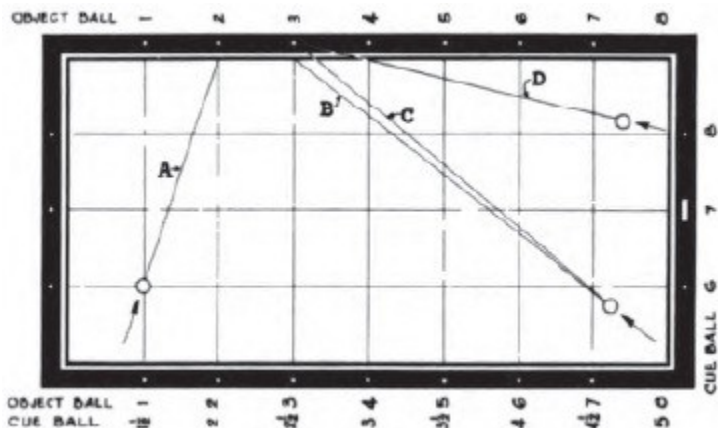


Οι εσωτερικοί αριθμοί στην αριστερή μεγάλη σπόντα είναι αριθμοί κατάληξης(θέση μπίλιας 3). Ξεκινούν από το 1 και φτάνουν μέχρι το 8 στη γωνία. Τα ίδια διαμάντια έχουν και αριθμούς αναχώρησης της μπίλιας μας(μπίλια 1), 1,1/2, 2, 2,1/2, 3, 3,1/2, 4, 4,1/2, και 5 στη γωνία. Συνεχίζουν όμως και στη μικρή σπόντα σαν 6, 7 και 8. Οι αριθμοί στη δεξιά μεγάλη σπόντα είναι οι αριθμοί της πρώτης σπόντας από το 1 μέχρι το 7. Προσέξτε πάλι το διάγραμμα. **Η πάνω δεξιά γωνία έχει κατάληξη το 2 στην απέναντι αριστερή σπόντα. Το επόμενο διαμάντι είναι το 3, το 4 καταλήγει στο κέντρο της μικρής σπόντας, το 5 και το 6(οι διακεκομμένες γραμμές) καταλήγουν μέσα στο διάστημα ενός διαμαντιού στη μικρή σπόντα και το 7(διακεκομμένη) στην κάτω αριστερή πλευρά της μικρής σπόντας.**

#### ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΝΟΥΜΕΡΑ

Τα διαμάντια διατηρούν πάντα αυτή την αρίθμηση όταν η μπίλια μας(μπίλια 1) αναχωρεί από τη μικρή σπόντα. **Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να αποστηθίσετε αυτούς τους αριθμούς. Η αρίθμηση αυτή στις αναχωρήσεις και στις καταλήξεις λειτουργεί όταν στέκεστε στην “κορυφή” του τραπέζιού δηλαδή πίσω από μια μικρή σπόντα. Αν πρέπει να παίξετε από την απέναντι μικρή σπόντα απλώς αντιστρέφετε τα νούμερα. Τα μικρά νούμερα(1,5-2-2,5-3-3,5 κλπ) πάντα ξεκινούν απέναντι σας όπως κοιτάζετε το τραπέζι πίσω από τη μικρή σπόντα.** Να θυμάστε αυτούς τους αριθμούς καθώς στέκεστε στο ένα άκρο του τραπέζιού. Μετά μπορείτε να πάτε στην απέναντι μικρή σπόντα και να εντοπίσετε πάλι τη θέση των αριθμών. Το διαμάντι 2 καταλήγει στην απέναντι γωνία της μικρής σπόντας. Το διαμάντι 3 καταλήγει στο 3 διαμάντι της απέναντι μικρής σπόντας. Το διαμάντι 4 ενώνεται με το 4 διαμάντι δηλαδή το κέντρο της μικρής σπόντας. Το διαμάντι 5 με το 5 της μικρής, το 6 με το 6 κλπ. **Έτσι αν για παράδειγμα οι μπίλιες 2,3 στέκονται στο διαμάντι 7 της δεξιάς μεγάλης σπόντας και πρέπει να παίξετε μια μπρικόλα(πρώτα από σπόντα), ξέρετε ότι η καραμπόλα θα γίνει από το διαμάντι 1 της αριστερής μεγάλης σπόντας(βλέπε πάνω διάγραμμα).** Αυτή τη σύνδεση των διαμαντιών πρέπει να τη μάθετε οπωσδήποτε γιατί εκεί βασίζεται όλο το Diamond system. Πρέπει να ξέρετε σε πιο διαμάντι στην τρίτη σπόντα θα καταλήξετε για να κάνετε την καραμπόλα.

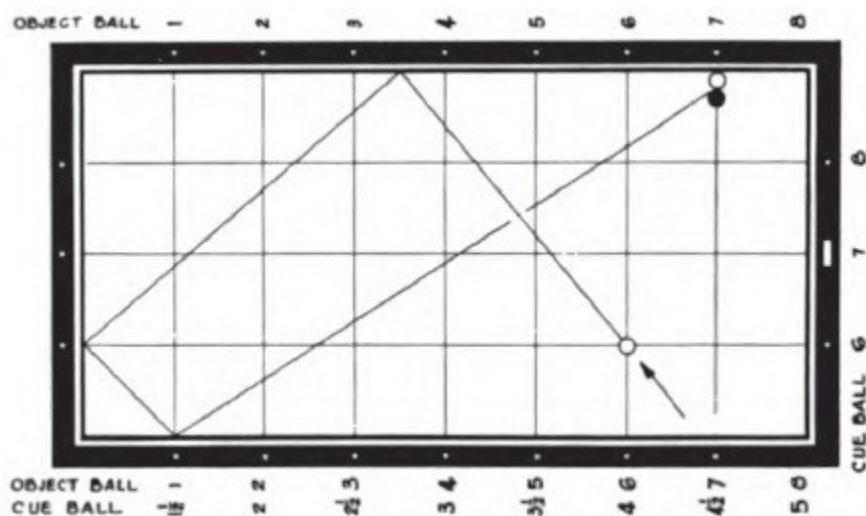
## ΣΗΜΑΔΕΥΟΝΤΑΣ ΔΙΑΜΕΣΟΥ ΤΗΣ ΣΠΟΝΤΑΣ



Πριν προχωρήσω παρακάτω θέλω να εξηγήσω ακριβώς σε ποιο σημείο στη σπόντα πρέπει να κάνει επαφή η μπίλια μας όταν παίζουμε μια καραμπόλα. Οι περισσότεροι παίκτες μπερδεύονται η δεν γνωρίζουν που να σημεδέψουν, πάνω στη σπόντα η στο διαμάντι. Το παραπάνω διάγραμμα δείχνει ακριβώς που πρέπει να χτυπάει η μπίλια 1 στη σπόντα όταν παίζουμε μια καραμπόλα. **Δηλαδή σημαδεύουμε το διαμάντι διαμέσου της σπόντας όπως δείχνει το C και το D και όχι το σημείο μπροστά από το διαμάντι όπως δείχνει το B. Η σκόπευση γίνεται απευθείας στο διαμάντι.** Αυτός ο κανόνας ισχύει όταν παίζουμε από τις μικρές σπόντες η τις γωνίες. **Όταν παίζετε από τις μεγάλες σπόντες σημαδεύετε το σημείο μπροστά από το διαμάντι όπως δείχνει το A.** Παρατηρήστε πως στη φάση D η μπίλια σας χτυπάει τη σπόντα μπροστά στο διαμάντι 4 όταν σημαδεύετε στο 3. Στη συνέχεια του βιβλίου όλες οι φάσεις που υπάρχουν έχουν σχεδιαστεί με τη μπίλια 1 να χτυπάει μπροστά στο διαμάντι.

## ΜΠΡΙΚΟΛΕΣ (Πρώτα σπόντα)

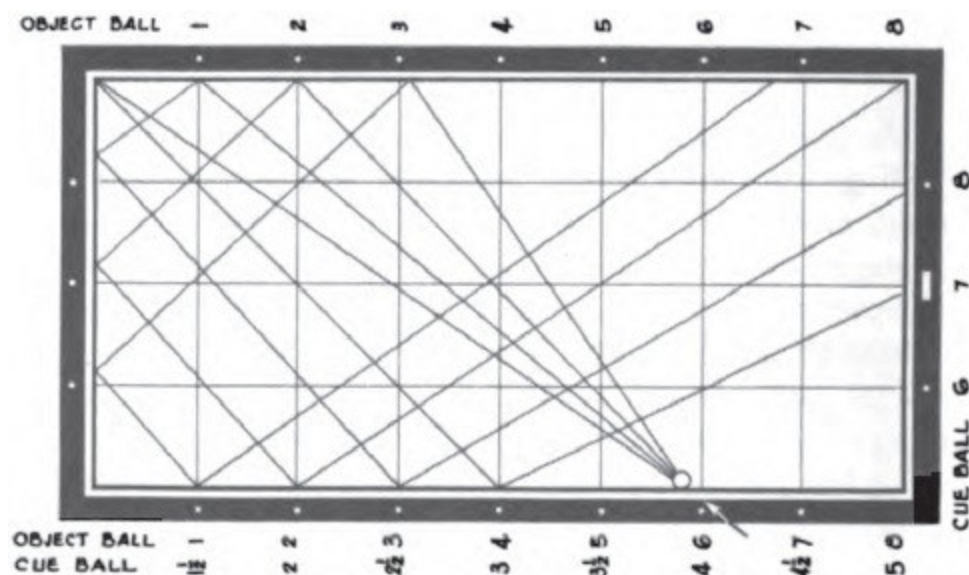
Γνωρίζετε λοιπόν συνδέοντας τα διαμάντια πως η μπίλια 1 καθώς έρχεται από διαμάντι της τρίτης σπόντας θα καταλήξει σε συγκεκριμένο διαμάντι στην τέταρτη σπόντα. Με αυτή τη γνώση είστε έτοιμοι να παίξετε μια απλή μπρικόλα χρησιμοποιώντας το Diamond system.



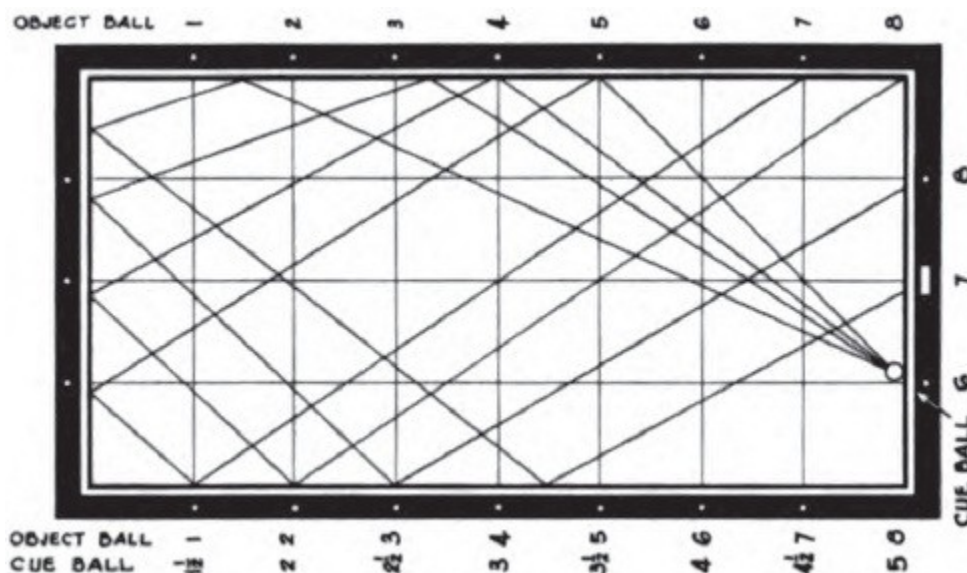
Οι αντίπαλες μπίλιες (μπίλιες 2,3) βρίσκονται στο διαμάντι αρ.7 στη δεξιά πλευρά του τραπέζιου. Ξέρετε πως το διαμάντι 7 συνδέεται με το διαμάντι 1 της αριστερής μεγάλης



σπόντας. Δηλαδή για να γίνει ο πόντος η μπίλια μας πρέπει να βρει στην τρίτη σπόντα στο 1. Αφού βρήκατε από που γίνεται η καραμπόλα βλέπετε πως η δικιά σας μπίλια αναχωρεί από το 4 1/2. **Η στέκα σας πρέπει να περνάει “μέσα” από το 4 1/2 διαμάντι.** Αυτή είναι η αναχώρησή σας. Το επόμενο πρόβλημα είναι να βρείτε σε ποιο διαμάντι στην πρώτη δεξιά σπόντα θα οδηγήσετε τη μπίλια σας. Αυτό το κάνετε αφαιρώντας το σημείο της κατάληξης από την αναχώρηση. Δηλαδή  $4.5 - 1 = 3.5$ . Θα σημαδέψετε στο σημείο 3.5 της πρώτης σπόντας. Για να υπολογίσετε μια μπρικόλα πρώτα εντοπίζετε την κατάληξη, δηλαδή από που γίνεται ο πόντος στην τρίτη σπόντα, μετά την αναχώρηση, δηλαδή που βρίσκεται η δικιά σας μπίλια και τέλος κάνετε την αφαίρεση.



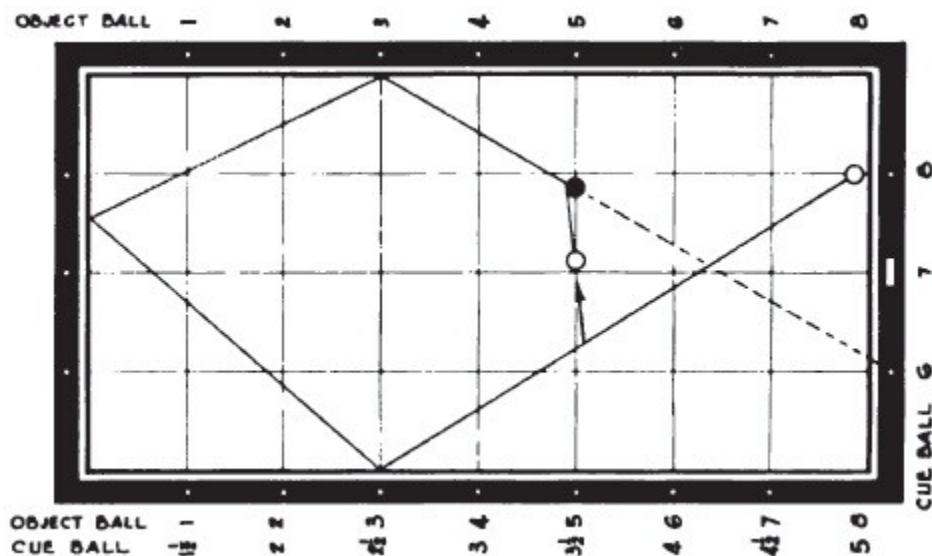
Στο παραπάνω διάγραμμα βλέπετε κάποιες πορείες της μπίλιας 1 όταν αναχωρούμε από το σημείο 4. Η στέκα μας όπως είπαμε πρέπει να περνάει μέσα από το 4 διαμάντι. Αυτή είναι η αναχώρησή μας (σημείωση μετάφρασης). Μπορείτε να προπονηθείτε αυτές τις πορείες.



Εδώ βλέπετε κάποιες πορείες της μπίλιας μας όταν φεύγουμε από το σημείο 6 της μικρής σπόντας. Χρησιμοποιείτε πάντα φυσικό φάλτσο (όχι υπερβολές) και μέτριας δύναμης στεκάρισμα. Το **Diamond system** που είπαμε βασίζεται σε συνθήκες παγκοσμίου πρωταθλήματος και σε σπόντες (λάστιχα) “1845”. Προπονηθείτε λοιπόν ένα-ένα όλα τα σημεία της αναχώρησης. Αφού μάθετε ένα σημείο καλά μπορείτε να προχωράτε στο άλλο.

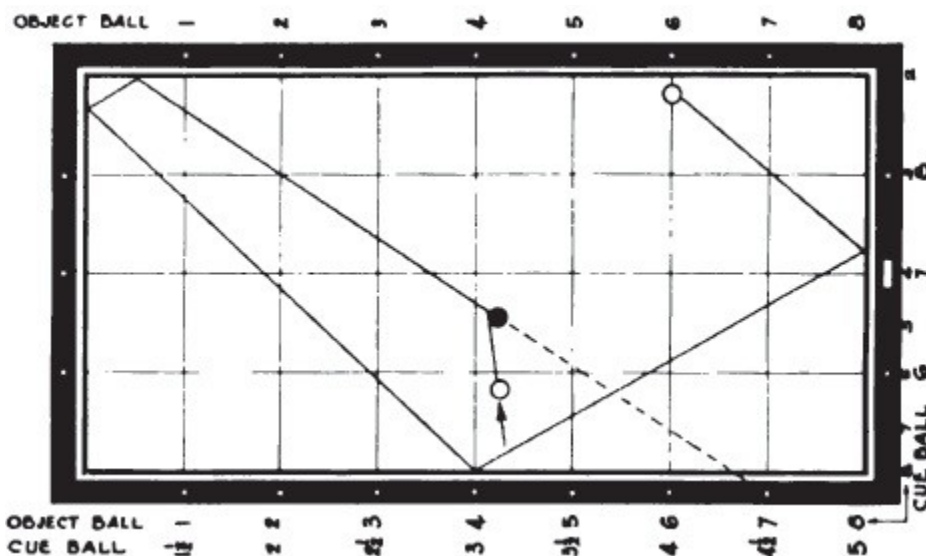
## ΚΑΡΑΜΠΟΛΕΣ ΑΠΟ ΜΠΑΛΑ(βρίσκουμε πρώτα μπίλια)

Όταν σε μία φάση τρίσποντη πρέπει πρώτα να χτυπήσουμε μπίλια,χρησιμοποιούμε αυτή τη μπίλια(μπίλια 2) σαν βάση για τους υπολογισμούς μας.



Στο παραπάνω διάγραμμα βλέπουμε πως για να γίνει η καραμπόλα πρέπει στην τρίτη σπόντα η μπίλια μας να χτυπήσει στο 3 διαμάντι. Πάμε λοιπόν στη μπίλια 2 και βρίσκουμε ότι η εφαπτομένη(η πορεία) που περνάει από την άκρη της μπίλιας 2 και ικανοποιεί τον υπολογισμό μας είναι η 6-3. Δηλαδή μπίλια μας μετά την επαφή με τη 2 πρέπει να πάει στο 3 διαμάντι της πρώτης μεγάλης σπόντας για να γίνει ο πόντος, με καλό αριστερό φάλτσο. Αν δεν βρούμε στο 3 δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι πως θα γίνει η καραμπόλα. Με αυτόν τον τρόπο υπολογίζουμε όλες τις φάσεις από μπάλα. Βλέπετε πόσο χρήσιμη είναι η γνώση πόντων του ελεύθερου για τις τρίσποντες. Μας βοηθούν να οδηγούμε τη μπίλια μας στο σωστό σημείο, βρίσκοντας σωστό πάχος στη μπίλια 2.

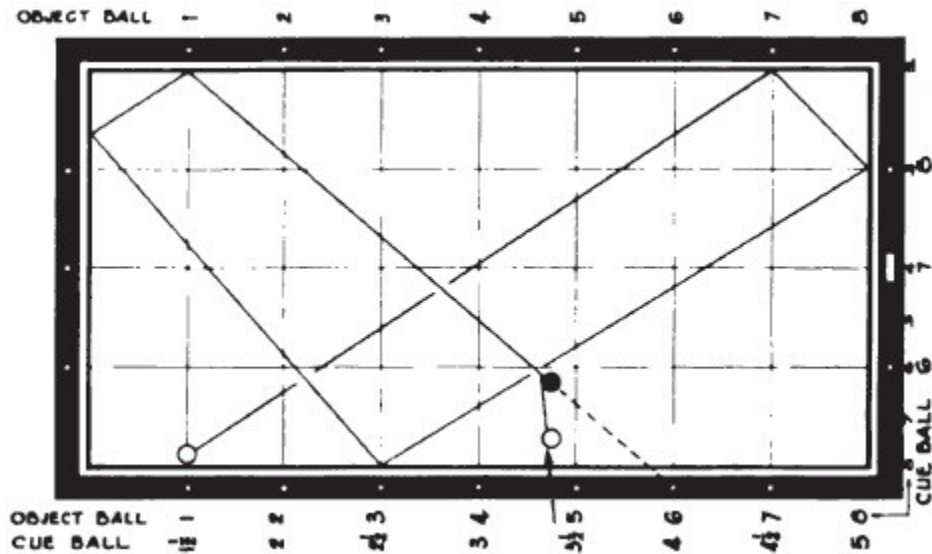
## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΔΙΑΜΑΝΤΙΩΝ



Η φάση του πάνω διαγράμματος μπορεί να υπολογιστεί με μαθηματική αφαίρεση. Πρέπει όμως να μάθετε πως συνδέονται τα διαμάντια μεταξύ τους μετά την τέταρτη σπόντα. Στο διάγραμμα το

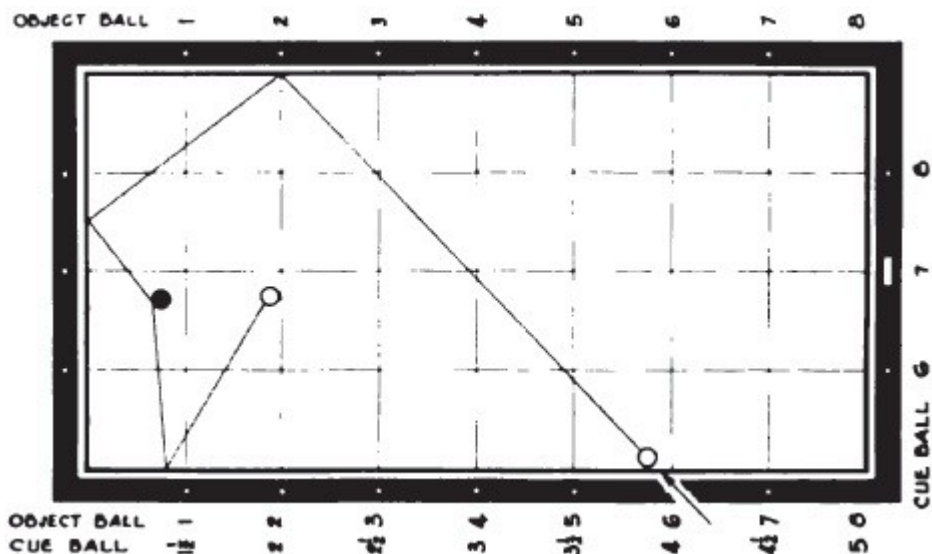
διαμάντι 3 της τρίτης μεγάλης σπόντας συνδέεται με το 3 της μικρής τέταρτης σπόντας και με το 7 της πέμπτης μεγάλης σπόντας. Το διαμάντι 4 της τρίτης μεγάλης σπόντας (φάση διαγράμματος) συνδέεται με το 4 της μικρής τέταρτης σπόντας και με το 6 της πέμπτης μεγάλης σπόντας. Έτσι τώρα γνωρίζοντας πως για να κάνετε τον πόντο πρέπει να βρείτε την τρίτη σπόντα στο 4, το αφαιρείτε από την αναχώρησή σας που είναι το 4.5 (διάγραμμα). Άρα πρέπει να βρει η μπίλια σας την πρώτη μεγάλη σπόντα στο 0.5. Δηλαδή η εφαπτομένη (πορεία) που κάνει την καραμπόλα σας είναι η  $4.5 - 0.5$ . Έτσι τώρα ξέρετε πως να υπολογίζετε και να κάνετε βασικούς πόντους στις τριςποντες. Σχεδόν το 80% των πόντων μπορούν να υπολογιστούν με αυτό το σύστημα.

## ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΩ-ΓΥΡΩ



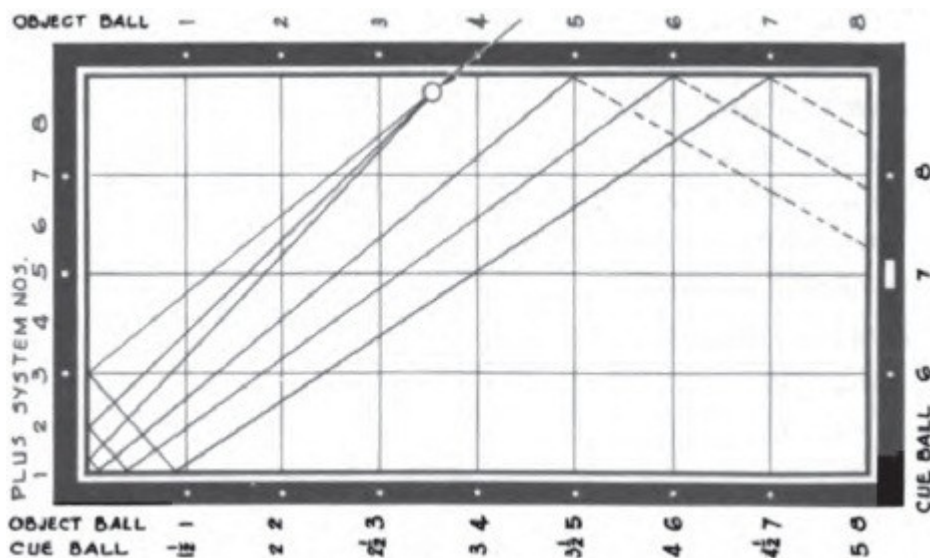
Στο πάνω διάγραμμα βλέπετε πως συνδέονται τα διαμάντια μετά την πέμπτη σπόντα. Το 7 της πέμπτης μεγάλης σπόντας συνδέεται με το 1 της έκτης σπόντας. Ξέρετε επίσης πως το 7 της πέμπτης σπόντας συνδέεται με το 3 της τέταρτης μικρής σπόντας και με το 3 της τρίτης μεγάλης. Ο πόντος δηλαδή θα γίνει από το σημείο 3 της τρίτης μεγάλης σπόντας. Το αφαιρείτε από την αναχώρησή σας που είναι το 4 και βρίσκετε 1. Η μπίλια μας μετά την επαφή με τη μπίλια 2 πρέπει να χτυπήσει στο 1 διαμάντι της πρώτης μεγάλης σπόντας. Έτσι σκεφτόμαστε για να παίξουμε καραμπόλες με έξι η παραπάνω σπόντες.

## Η ΔΙΑΣΗΜΗ ΦΑΣΗ ΟΜΠΡΕΛΑ



Η διάσημη φάση ομπρέλα εικονίζεται στο πάνω διάγραμμα. Αυτή η φάση μπορεί να παιχτεί με το Diamond system. Πρέπει να χτυπήσουμε την κόκκινη στην άκρη της για να κάνουμε τον πόντο. Ξεόρουμε επίσης πως θα αναχωρήσουμε από το διαμάντι 4 της μεγάλης σπόντας. Εκεί βρίσκεται η μπίλια μας. Η κατάληξη της μπίλιας μας για να βρούμε την κόκκινη φάνα είναι το διαμάντι 2 στην τρίτη μεγάλη σπόντα. Αφαιρούμε λοιπόν από το 4 το 2 και βρίσκουμε ότι το διαμάντι που θα χτυπήσουμε στην πρώτη μεγάλη σπόντα είναι το 2, όπως φαίνεται στο διάγραμμα.

## ΣΥΣΤΗΜΑ PLUS



Το σύστημα Plus εικονίζεται στο παραπάνω διάγραμμα. Είναι γνωστό επίσης και με το όνομα plus 2. Οι αριθμοί των διαμαντιών που αποτελούν τη βάση του συστήματος φαίνονται στην αριστερή μικρή σπόντα. Η γωνία της μικρής σπόντας είναι το διαμάντι 1, το πρώτο διαμάντι της μικρής σπόντας είναι το 3, το μεσαίο διαμάντι είναι το 5 και το τρίτο διαμάντι είναι το 7. Ενδιάμεσα υπάρχουν οι αριθμοί 2, 4, 6. Το σύστημα plus χρησιμοποιείται σε μπρικόλες (και όχι μόνο), όταν η μπίλια μας βρίσκεται στη μεγάλη σπόντα και οι μπίλιες 2, 3 κάπου μέσα στις διακεκομμένες γραμμές που καταλήγουν στα διαμάντια 7, 8 της δεξιάς μικρής σπόντας. Οι σπόντες που θα διανύσει η μπίλια μας είναι μικρή-μεγάλη-μεγάλη. Για να πάμε ένα διαμάντι μακρύτερα στη μεγάλη σπόντα από το 4 που ξεκινάμε πρέπει να βρούμε τη μικρή σπόντα σχεδόν στη γωνία δηλαδή στο διαμάντι 1. Για να πάμε δύο διαμάντια μακρύτερα πρέπει να βρούμε τη μικρή σπόντα στο 2 και για τρία διαμάντια στο 3. Οι καταλήξεις σε αυτές τις πορείες φαίνονται από τις διακεκομμένες γραμμές. Το φάλτσο που θα βάλουμε πρέπει να είναι καλό αριστερό, όχι υπερβολικό.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Για να παίξετε καλές τρίςποντες πρέπει να γνωρίζετε το Diamond system το οποίο σας επιτρέπει με μια αφαίρεση να βρείτε το σημείο που θα σημαδέψετε στην πρώτη σπόντα. Αυτό είναι το μόνο που πρέπει να ξέρετε για μία απλή τρίςποντη. Όταν απαιτούνται παραπάνω από τρεις σπόντες πρέπει να γνωρίζετε πως συνδέονται τα διαμάντια μετά τις τρεις πρώτες σπόντες. Πρέπει να χτυπάτε τη μπίλια σας στον κεντρικό άξονα με καλό φυσικό φάλτσο. Αποστηθίστε τα νούμερα των διαμαντιών. Μάθετε τις συνδέσεις των διαμαντιών μετά την τρίτη σπόντα. Το θεμέλιο του συστήματος βασίζεται στους αριθμούς. Θυμηθείτε πως η αρίθμηση ξεκινάει όπως κοιτάτε το τραπέζι από την κορυφή του δηλαδή από μία μικρή σπόντα. **Για να βρείτε το σημείο στην πρώτη σπόντα αφαιρείτε την κατάληξη στην τρίτη σπόντα από το σημείο αναχώρησης της μπίλιας**

**σας.** Το στεκάρισμα πρέπει να είναι σχετικά δυνατό για να γίνει ο πόντος, για να φτάσει η μπίλια. Η προπόνηση θα σας δώσει αυτή την “αίσθηση”. Πάντα να θυμάστε πως όταν χρησιμοποιείτε μεγάλη ταχύτητα (υπερβολική δύναμη στο στεκάρισμα) οι γωνίες ανάκλασης της μπίλιας 1 στις σπόντες “μικραίνουν”. **Όταν πρέπει να χτυπήσουμε πρώτα μπάλα, χρησιμοποιούμε τη μπίλια 2 για να καθορίσουμε την αναχώρηση μας. Η επαπτομένη που αγγίζει τη μπίλια 2 θα μας δώσει το σημείο αναχώρησης.**

## ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Εντοπίστε την κατεύθυνση της μπίλια σας μετά την τρίτη σπόντα σε περίπτωση τετράσποντης ή πεντάσποντης. Το σημείο στην τρίτη σπόντα είναι αυτό από το οποίο θα γίνει ο πόντος. Καθορίστε σωστά το σημείο αναχώρησης της μπίλια σας. Αφαιρέστε την κατάληξη της μπίλια σας στην τρίτη σπόντα από την αναχώρηση της. **Αν η αναχώρηση σας δεν είναι ακριβώς από συγκεκριμένο διαμάντι αλλά ενδιάμεσα από δύο διαμάντια, φανταστείτε μια νοητή αναχώρηση από το πλησιέστερο διαμάντι και προσπαθήστε να φύγετε παράλληλα με αυτή τη νοητή ευθεία.** Χτυπήστε τη μπίλια σας στον κεντρικό άξονα της με φυσικό καλό φάλτσο. **Το άθροισμα του σημείου σκόπευσης στην πρώτη σπόντα και της κατάληξης, πρέπει να είναι ίσο με το σημείο αναχώρησης.**

## ΚΥΛΙΣΗ ΤΗΣ ΜΠΙΛΙΑΣ

Ελέγξτε το τραπέζι πριν παίξετε. Όταν η τσόχα είναι καινούρια και έχει πέλος (χνούδι) η μπίλια έχει την τάση να “ανοίγει”, δηλαδή να ανακλάται από τη σπόντα με μεγάλες αμβλείες γωνίες.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΣΟΥ

Προσπάθησα να εξηγήσω κάθε λεπτομέρεια του παιχνιδιού με τον πιο απλό και ζωντανό τρόπο. Κάθε σημείο του βιβλίου είναι σημαντικό και δημιουργεί μια αλυσίδα από το προηγούμενο στο επόμενο. Κλείνοντας έχω προσθέσει ένα *Γλωσσάριο όρων του μπιλιάρδου* το οποίο πιστεύω να είναι αρκετά χρήσιμο. Τώρα θα σας πω δυο τελευταία λόγια. Σταθείτε στο τραπέζι σταθερά και με ισοροπία. Πιάστε τη στέκα με σωστή λαβή. Στεκάρετε όλες τις φάσεις με απαλό και αποφασιστικό τρόπο και με τη σωστή ταχύτητα. Σημαδέψτε σωστά το σημείο της μπίλια σας που θέλετε να χτυπήσετε και χτυπήστε εκεί. Σημαδέψτε σωστά το πάχος στη μπίλια δύο και χτυπήστε εκεί. Συγκεντρωθείτε στον πόντο σας. **Πότε να μην απογοητεύεστε όταν χάνετε την καραμπόλα. Η ζωή για τους περισσότερους από εμάς είναι μια αλυσίδα αποτυχιών. Μην σταματάτε να προσπαθείτε. Παίξτε το παιχνίδι σαν κύριος, σαν μαθητής που αναζητά τη γνώση.** Να έχετε εμπιστοσύνη στον εαυτό σας και θα περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες στο παιχνίδι, καθώς θα βελτιώνεστε. Θα σας πω και μια μικρή ιστορία που δείχνει πως δεν είμαστε τόσο σημαντικοί όσο νομίζουμε. Πρόσφατα εγώ και ο Welker Cochran παίξαμε ένα ματς επίδειξης σε ένα μαγαζί στην ανατολική ακτή. Ένας από τα μέλη του club έκανε διαιτησία. Έκανα δύο στην πρώτη στεκιά. Ο διαιτητής είπε: “Δύο για τον κύριο Horpe”. “Με λένε Horpe” του είπα. Ο Welker έπαιξε και ήρθε η σειρά μου. “Μηδέν για τον κύριο Horpe” επανέλαβε ο διαιτητής. “Horpe με λένε” ξαναείπα. “Καλά, δεν ξέρεις το όνομά του;” είπε ένας θαμώνας στον διαιτητή. “Όχι” απάντησε εκείνος. “Horpe” του είπα. “Δύο συλλαβές”. Από εκεί και πέρα το κατάλαβε. Ξεχάστε τις μη πρακτικές συμβουλές του μέσου παίκτη. Μπορεί να θέλει να σας βοηθήσει, αλλά υπάρχει μόνο μία μέθοδος επιτυχίας την οποία προσπάθησα να καλύψω στην ολότητά της. Αλλά πρέπει να προπονήστε διαρκώς. Τέλος



σταματήστε να φαντάζεστε πως οι καραμπόλες θα γίνουν από μόνες τους. Προσέξτε πολύ τις βασικές έννοιες του παιχνιδιού και τις εξηγήσεις που δίνω σε βασικούς πόντους. Θα εκπλαγείτε με το πόσο γρήγορα θα μάθετε να παίζετε καλύτερο μπιλιάρδο και αυτό θα σας δώσει ικανοποίηση αλλά και όρεξη για αναζήτηση υψηλότερων στόχων. Με δυό λόγια είναι στο χέρι σας! Πιάστε τη στέκα και ξεκινήστε μπιλιαρδικοί μου φίλοι!

## ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ ΜΠΙΛΙΑΡΔΙΚΩΝ ΟΡΩΝ

**Balkline**(18.1-18.2) Το παιχνίδι του κάδρου 47/1 και 47/2 εκατοστών. Στην αμερική μετρούσαν την απόσταση σε ίντσες. Στο κάδρο 47/1 μία αντίπαλη μπίλια (μπίλιες 2,3) πρέπει να βγει έξω από το πλαίσιο (κάδρο) των 47 πόντων, αμέσως με την πρώτη καραμπόλα που κάνει ο παίκτης (ασχέτως αν η αντίπαλη μπίλια επιστρέψει πάλι μέσα στο πλαίσιο), ενώ στο κάδρο 47/2 η αντίπαλη μπίλια πρέπει να βγει έξω στη δεύτερη καραμπόλα που κάνει ο παίκτης. Πριν το 1948 στο μεγάλο κεντρικό παραλληλόγραμμο οι μπίλιες ήταν ελεύθερες. Δηλαδή ο παίκτης μπορούσε να κάνει όσους πόντους ήθελε. Από το 1948 και μετά το κάδρο πήρε τη σημερινή του μορφή με τον περιορισμό να ισχύει σε όλη την επιφάνεια του τραπεζιού.

**Bank** Καραμπόλα μπρικόλα. Δηλαδή βρίσκουμε πρώτα σπόντα πριν χτυπήσουμε τη δύο μπίλια.

**Bed** Η βάση του τραπεζιού.

**Best game** Το καλύτερο παιχνίδι του παίκτη στο τουρνουά.

**Big ball** Μια μπίλια κοντά σε σπόντα ή σε γωνία που δίνει στον παίκτη μεγάλο περιθώριο λάθους. Δηλαδή μεγάλο στόχο άρα πιο εύκολη καραμπόλα.

**Billiard** Η καραμπόλα. Ο πόντος που κάνουμε.

**Break** Ο αρχικός πόντος του παιχνιδιού, όταν στήνονται οι μπίλιες.

**Bridge** Η λαβή που πιάνει ο παίκτης το φλες (μπροστινό μέρος της στέκας) όταν στεκάρει.

**Carom** Η καραμπόλα. Όταν βρίσκουμε με τη μπίλια μας τις άλλες δύο μπίλιες.

**Carom Billiards** Τα παιχνίδια του Γαλλικού μπιλιάρδου. Παιχνίδια καραμπόλας που παίζονται σε τραπέζι χωρίς τρύπες.

**Challenge match** Το ματς μεταξύ του πρωταθλητή και του διεκδικητή του τίτλου.

**Count** Ο επιτυχημένος πόντος. Η καραμπόλα που έγινε.

**Cue Ball** Η μπίλια που παίζει ο παίκτης. Η μπίλια 1

**Cueing the ball** Χτύπημα στη μπίλια με το πετσάκι της στέκας.

**Cushion** Η σπόντα του τραπεζιού.

**Cushion Caroms** Το παιχνίδι της σπόντας. Η καραμπόλα θεωρείται έγκυρη όταν έχουμε βρει τουλάχιστον μία σπόντα πριν την ολοκλήρωση του πόντου.

**Dead Ball** Το χτύπημα στη μπίλια μας ακριβώς στο κέντρο. **Πιο συχνά σημαίνει το “αμορτί” χτύπημα. Δηλαδή το χτυπήσουμε τη δύο μπίλια σχεδόν σε όλο το πάχος της. Η μπίλια δύο παίρνει όλη την ενέργεια του χτυπήματος ενώ η δική μας μένει σχεδόν ακίνητη.** Ο όρος αναφέρεται συχνά στο παιχνίδι του κάρου και στο σερί “γραμμής”.

**Diamonds** Τα άσπρα σημάδια στις σπόντες του τραπέζιου που χρησιμεύουν στον υπολογισμό του diamond system στις τρίςποντες.

**Draw** Το στεκάρισμα στη μπίλια μας χαμηλά, κάτω από τον οριζόντιο άξονά της. Το γυριστό χτύπημα.

**Drive** Το πλασάρισμα. Η καθοδήγηση της μπίλιας δύο, η της δικής μας σε κάποιο επιθυμητό σημείο.

**Duck** Το αμυντικό παιχνίδι κυρίως στις τρίςποντες. Το λεγόμενο “καρότο”

**English** Το φάλτσο που βάζουμε στη μπίλια μας. Δεξιά η αριστερά.

**Follow** Το χτύπημα στη μπίλια μας ψηλά, πάνω από τον οριζόντιο άξονα. Το χτύπημα κουλέ.

**14.1 pockets** Το παιχνίδι straight στο αμερικάνικο (με τρύπες) μπιλιάρδο. Οι μπίλιες μπαίνουν στις τρύπες με οποιαδήποτε σειρά χωρίς περιορισμούς αριθμού ή χρώματος.

**Foul** Ένα άκυρο χτύπημα. Για παράδειγμα μια σπρωχτή, μια διπλοστεκιά, άγγιγμα των μπιλιών με το ρούχο κλπ.

**Frame** Η στεκιά. Επίσης και το τέλος ενός παιχνιδιού στο straight αμερικάνικο όταν τελειώσουν και οι 15 μπίλιες.

**Frozen** Οι κολλημένες μπίλιες. Τότε ο παίκτης πρέπει να παίξει είτε από μια αντίπαλη μπίλια (2,3) είτε από σπόντα εκτός από το ελεύθερο που οι μπίλιες στήνονται στις αρχικές τους θέσεις για το σπάσιμο.

**Grip** Το πιάσιμο στο κοντάκι της στέκας.

**High grand average** Ο μέσος όρος του παίκτη σε όλο το τουρνουά.

**High individual average** Ο μέσος όρος του παίκτη σε ένα ματς.

**High run** Το μεγαλύτερο σερί του παίκτη

**Inning** Η στεκιά. Η σειρά του παίκτη να παίξει.

**Ivories** Οι μπίλιες του Γαλλικού μπιλιάρδου.

**Jump** Όταν η μπίλια μας πηδάει πάνω στην τσόχα ή έξω από το τραπέζι.

**Kiss** Η κόντρα που κάνει η μπίλια μας με μια άλλη μπίλια πριν γίνει ο πόντος με αποτέλεσμα να χαθεί η καραμπόλα. Επίσης η κόντρα που κάνει η μπίλια 2 με την 3 με αποτέλεσμα πάλι να χαθεί ο πόντος.

**Lag** Το μέτρημα στην αρχή του παιχνιδιού για να βρεθεί ο παίκτης που θα σπάσει.

Leave Η φάση που αφήνει ο παίκτης για τον αντίπαλο όταν χάνει μια καραμπόλα.

Long To “άνοιγμα “του τραπεζιού.Η μπίλια ανακλάται με αμβλείες γωνίες στις σπόντες.

Masse Το χτύπημα που γίνεται με σχεδόν κάθετη στέκα και έχει σαν αποτέλεσμα η μπίλια μας να κάνει μια ελαφριά καμπύλη πριν χτύπησει τις άλλες δύο μπίλιες.Επίσης κάποιες φορές αναφέρεται έτσι και το γυριστό με σηκωμένη στέκα αντί για τη λέξη rique.

Match play Ο αγώνας μεταξύ δύο παικτών.

Minnie Μία άχαστη καραμπόλα.

Miscue Το “τσαφ”.Η φαλτσussteκιά.

Natural Ένας εντελώς φυσικός πόντος που δεν απαιτεί καθόλου φάλτσο,γυριστό η κουλέ.

Nurse Το “αμερικέν”.Το σερί με τις μπίλιες 2 και 3 κοντά σε μία σπόντα.Το σερί του ελεύθερου παιχνιδιού.

Object ball Η πρώτη μπίλια που χτυπάμε με τη μπίλια μας.Η μπίλια 2.

One hole Η τελευταία καραμπόλα που πρέπει να κάνει ο παίκτης για να κερδίσει το παιχνίδι.

Pocket billiards Το αμερικάνικο μπιλιάρδο που παίζεται σε τραπέζι με έξι τρύπες.Με ευρεία έννοια όλα τα παιχνίδια που παίζονται σε τραπέζια με τρύπες.

Push shot Η καρότσα.Όταν το πετσάκι μας συνεχίζει να ακουμπά τη μπίλια μας όταν αυτή αγγίζει τη μπίλια 2.

Rail Οι σπόντες του τραπεζιού.

Reverse english Το ανάποδο φάλτσο στη μπίλια που έχει σαν αποτέλεσμα την μη κυκλική πορεία της εναλλάξ στις 4 σπόντες του τραπεζιού.

Round robin tournament Τουρνουά πουλ.Όλοι εναντίον όλων.

Safety Το σκόπιμο αμυντικό χτύπημα.Όρος που αναφέρεται κυρίως στις τρίςποντες.Το “καρότο” που σκοπό έχει να αφήσει δύσκολη φάση στον αντίπαλο.

Scratch Ο πόντος που έγινε τυχαία.Η λεγόμενη “φάβα”.Στο αμερικάνικο μπιλιάρδο είναι το φάουλ χτύπημα.

Short Όταν το τραπέζι “κλείνει” σε οξείες γωνίες.

Spots Τα σημάδια στο τραπέζι που οι μπίλιες στήνονται για το σπάσιμο.Μερικές φορές λέγονται και τα διαμάντια στις σπόντες.

Stance Η στάση σώματος του παίκτη όταν στήνεται να παίζει.

Straight Rail Το ελεύθερο παιχνίδι.

String Ο άβακας που παλιά έβαζαν τις καραμπόλες.Τα “κορδόνια”.

Stroke Το “λιμάζ” που κάνει ο παίκτης πριν παίξει.Οι μικρές προκαταρκτικές κινήσεις της στέκας μπρος-πίσω πριν το στεκάρισμα.

System Τα συστήματα μέτρησης στις τρίσποντες.

Three cushion Οι τρίσποντες.

Top Το χτύπημα στη μπίλια μας ψηλά στον κάθετο άξονα.Χτύπημα κουλέ.

Umbrella shot Η καραμπόλα “ομπρέλα”.Η μπίλια μας βρίσκει πρώτα δύο σπόντες πριν χτυπήσει τη μπίλια 2.

## ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ

- 1 Διαλέξτε μια στέκα στο σωστό βάρος ύψος,κέντρο βάρους κλπ.Να ταιριάζει στο χέρι σας.
- 2 Στηθείτε να παίζετε όσο πιο φυσικά γίνεται.Χαλαρώστε πριν να στεκάρετε.
- 3 Κρατήστε τη στέκα ελαφρά πίσω και ανάμεσα στον αντίχειρα και τα δύο δάκτυλα.
- 4 Πιάστε τη στέκα στο κέντρο βάρους της και όχι πολύ πίσω.
- 5 Βάζετε τεμπεσίρι στη στέκα συχνά.
- 6 Η λαβή μπροστά να είναι σχετικά κοντή.Μην αφήνετε “μακρύ” φλες.
- 7 Αφήστε τη στέκα στην κατεύθυνση στεκαρίσματος.Μην την κουνάτε δεξιά αριστερά.
- 8 Διησδέιστε στο στεκάρισμα ανεξάρτητα αν κάνετε γυριστό,κουλέ η αμορτί χτύπημα.
- 9 Κρατήστε τη στέκα όσο πιο οριζόντια γίνεται.Μόνο αν είναι απόλυτη ανάγκη να σηκώνετε τη στέκα.
- 10 Σημαδέψτε όπως θα κάνατε και με ένα όπλο.Κρατήστε τα μάτια σας πάντα στην κατεύθυνση στεκαρίσματος.
- 11 Χτυπήστε τη μπίλια σας ακριβώς στο σημείο που σημαδεύετε.
- 12 Χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς έξω από το κέντρο όταν χρειάζεται να βάλετε φάλτσο,χωρίς υπερβολές.Υπάρχει ο κίνδυνος του “τσαφ”.
- 13 Βρείτε το σωστό πάχος στη μπίλια 2
- 14 Να έχετε φυσικό στεκάρισμα και λιμάζ ίδιας συχνότητας.
- 15 Μελετάτε τα βασικά του παιχνιδιού σε κάθε ευκαιρία.
- 16 Συγκεντρωθείτε στα βασικά του παιχνιδιού πάντα.
- 17 Αναπτύξτε το δικό σας στυλ παιχνιδιού και μείνετε σε αυτό.
- 18 Χρησιμοποιήστε στέκα 510 γρ περίπου
- 19 Χρησιμοποιήστε πετσάκια 12 mm,μέτρια η σκληρά.
- 20 Κάνετε γυριστά χτυπήματα σε κάθε ευκαιρία.Είναι το σημαντικότερο στεκάρισμα στο μπιλιάρδο.
- 21 Παίξτε μισοκουλέ στεκάρισμα να μπορείτε και όχι φίνα πάχος στη δύο μπίλια.
- 22 Κάντε τις καραμπόλες σας με τον πιο απλό και σύντομο τρόπο,αν πρέπει να επιλέξετε.
- 23 Να προπονείστε διαρκώς σε συγκεκριμένα πράγματα και κυρίως στις αδυναμίες σας.Θα εκπλαγείτε με την άνοδο που θα έχετε έστω και με λίγη προπόνηση.
- 24 Παρακολουθείστε την τεχνική των καλύτερων παικτών.Όχι για να αντιγράψετε κάποιον αλλά για να προσθέσετε στο παιχνίδι σας καλά στοιχεία από όλους.**
- 25 Αφήστε τη στέκα σας στην κατεύθυνση στεκαρίσματος.
- 26 Δείχνετε την πρόεπουσα προσοχή και στους εύκολους πόντους,όχι μόνο στους δύσκολους.
- 27 Χτυπήστε τη μπίλια σας στον οριζόντιο άξονά της,στη μέση.
- 28 Αποφύγετε όσο είναι δυνατόν να βάζετε φάλτσο.
- 29 Συγκεντρωθείτε σε κάθε πόντο.

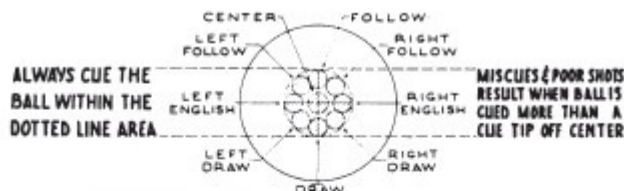
30 Βρείτε τα λάθη σας και διορθώστε τα.Ένα κάθε φορά.**Θυμηθείτε:Αν η θέση του σώματος όταν στήνεστε δεν είναι άνετη,είναι λάθος.**

Χρησιμοποιήστε πορείες σχήματος V σαν οδηγό για όλες τις δύσποντες καραμπόλες.

Στις τρίσποντες χτυπήστε τη μπίλια σας ελαφρώς πάνω από το κέντρο,στις περισσότερες φάσεις.

Όταν παίζετε το αμερικέν χρησιμοποιήστε όσο το δυνατόν λιγότερο φάλτσο γιατί οι μπίλιες έχουν την τάση να φεύγουν από τη σπόντα.

Όταν παίζετε το μασσέ βρείτε τη μπίλια 2 όσο πιο φίνα γίνεται και όσο πιο έντονη είναι η καμπύλη τροχιά τόσο πιο κάθετα πρέπει να σηκώνετε τη στέκα σας.Και τέλος προπονηθείτε.Αν τα κάνετε αυτά η επιτυχία είναι δική σας.



STRIKE CUE BALL THIS WAY FOR..			
DRAW SHOT	FOLLOW SHOT	LEFT ENGLISH	RIGHT ENGLISH
SHOT PLAYED THIS WAY DRAWS CUE BALL BACK TO YOU	SHOT PLAYED THIS WAY MAKES CUE BALL FOLLOW OBJECT BALL	SHOT PLAYED THIS WAY PUTS LEFT ENGLISH ON CUE BALL	SHOT PLAYED THIS WAY PUTS RIGHT ENGLISH ON CUE BALL
LEFT DRAW	RIGHT DRAW	LEFT FOLLOW	RIGHT FOLLOW
SHOT PLAYED THIS WAY PUTS LEFT DRAW ACTION ON CUE BALL	SHOT PLAYED THIS WAY PUTS RIGHT DRAW ACTION ON CUE BALL	SHOT PLAYED THIS WAY PUTS LEFT FOLLOW ACTION ON CUE BALL	SHOT PLAYED THIS WAY PUTS RIGHT FOLLOW ACTION ON CUE BALL

## Willie Horpe.Ο θρύλος

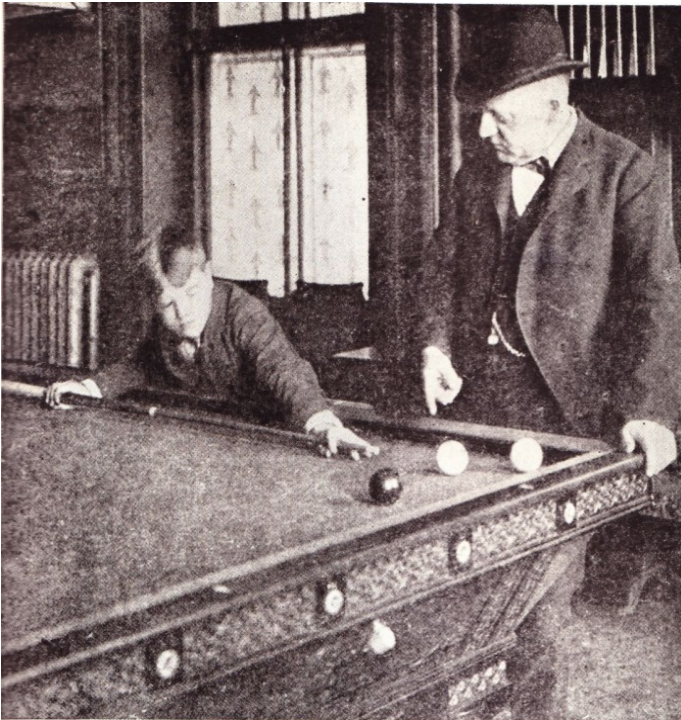


Ο William Frederick Horpe γεννήθηκε στις 11 Οκτωβρίου 1887 στην Cornwall κοντά στον ποταμό Hudson στη Νέα Υόρκη.Ο πατέρας του ο Frank ήταν κουρέας και η μάνα του είχε ένα μικρό εστιατόριο.Στο εστιατόριο υπήρχε ένα αμερικάνικο μπιλιάρδο.Ο Willie άρχισε να παίζει από την ηλικία των 5 ετών μαζί με τον αδερφό του Frank.Ο παππούς του έφτιαξε ένα σκαμπό για να μπορεί να παίζει γιατί δεν έφτανε τις μπίλιες.Ακριβώς γι'αυτό το λόγω απέκτησε το διάσημο “side stroke” δηλαδή ο καρπός του έγερνε λίγο προς τα δεξιά όταν έπιανε τη στέκα.Ο πατέρας του είδε το ταλέντο του Willie και άρχισε να πηγαίνει από πόλη σε πόλη

παίζοντας ματς επίδειξης με τους δύο γιους του.Επίσης ήταν και ο πρώτος μάνατζερ



του Willie.Κάπως έτσι ο Willie υποχρεώθηκε να κάνει καθημερινή προπόνηση.



Ο Maurice Daly ο παλιός πρωταθλητής και ιδιοκτήτης δύο λεσχών, άκουσε τις φήμες για το “παιδί θαύμα” και προσκάλεσε τον Willie και τον πατέρα του στη λέσχη του. Ο Daly είπε στον πατέρα του Willie πως το παιδί έχει φυσικό ταλέντο για Γαλλικό μπιλιάρδο και όχι για αμερικάνικο και αυτή η συμβουλή άλλαξε τη ζωή του Willie. Σύντομα με την καθοδήγηση του Daly οι 300 σερί στο ελεύθερο έγιναν καθημερινότητα **(στη φωτο ο Willie με τον Daly το 1898)**. Ο πατέρας του μικρού πούλησε την επιχείρηση και άρχισε να ασχολείται με την προώθηση της καριέρας του γιου του. Ο αδερφός Frank σταμάτησε

να παίζει. Στη διάρκεια επιδείξεων στο Chicago το 1898 ο Willie συνάντησε τον παγκόσμιο πρωταθλητή Frank Ives ο οποίος εκτός από καλό μπιλιάρδο, έπαιζε καλό baseball αλλά ήταν και καλός ποδηλάτης. Ο Ives τελειοποίησε το παιχνίδι του Willie στο κάδρο αλλά δυστηχώς μετά από μερικούς μήνες πέθανε από φυματίωση. Ο αλκοολισμός επίσης είχε επιβαρύνει την κατάστασή του και οδήγησε πιο γρήγορα στο μοιραίο. Εξ' αιτίας αυτού του γεγονότος ο πατέρας του μικρού τον συμβούλεψε να μην πει ποτέ αλκοόλ κάτι που ο Willie το τήρησε σε όλη την καριέρα του.



Όταν ο Willie έγινε 15 χρονών επισκέφτηκε το Παρίσι μαζί με τον Jacob Schaefer Sr τον “μάγο” και είδε από κοντά αλλά και προπονήθηκε με τους καλύτερους παίκτες του κόσμου όπως ο Maurice Vignaux, Louis Cure, Firmin Cassagnol. Μάλιστα ο μικρός πήρε αρκετά χρήματα από ματς επίδειξης που έπαιξε εκεί και τα έστειλε πίσω στους γονείς του. Μάλιστα σε κάποιο από αυτά τα ματς **(δίπλα ο Hoppe με τον Jake Schaefer jr το 1928)** ο Charles Schawb μεγιστάνας του χάλυβα στοιχημάτισε υπέρ του Willie 500 δολάρια, αστρονομικό ποσό για την εποχή. Ο Willie ήταν τόσο “τρακαρισμένος” και δεν μπορούσε να κάνει καραμπόλα χάνοντας το παιχνίδι.



Στις 15 Ιανουαρίου 1906 ο Willie έπαιξε με τον Maurice Vignaux που ήταν 60 χρονών, για το παγκόσμιο πρωτάθλημα στο κάδρο 18/1(47/1). Ο Horpe κέρδισε 500-322 σε 24 στεκιές κάνοντας 20,83 μέσο όρο. Ο Horpe γύρισε (δίπλα από αριστερά: Horemans, Cochran, Matsuyama, Horpe, Grange το 1927) πίσω με 5000 δολάρια έπαθλο. Αυτός ο τίτλος εκτόξευσε την καριέρα του και ήταν η έναρξη πολλών ακόμη νικών σε παγκόσμια

πρωταθλήματα στο κάδρο 18/2(47/2), μέχρι και το 1930. Τα ποσά που κέρδιζε ο Horpe ετησίως υπολογίζονται από 20000 μέχρι 50000 δολάρια. Αυτά τα πρωταθλήματα είχαν χορηγό την εταιρεία Brunswick-Balke-Collender και γίνονταν στην Αμερική. Είχαν πάει να παίζουν αρκετοί Ευρωπαίοι παίκτες όπως οι Horemans, Conti, Hagenlacher, Grange. Παγκόσμιοι πρωταθλητές στο 18/2(47/2) σε αμερικάνικο έδαφος έγιναν μόνο οι Horemans(1925, 1928), Hagenlacher(1926) και φυσικά ο Vignaux πολύ πιο πίσω το 1874. Στα μέσα της δεκαετίας του 30 ο Horpe επικεντρώθηκε κυρίως στις τρίςποντες, στις οποίες μέχρι και την απόσυρσή του το 1952 κέρδισε πολλούς παγκόσμιους τίτλους. Οι μέσοι όροι του ήταν από 1,00 μέχρι 1,300, νούμερα πολύ μεγάλα αφού οι καλύτεροι ερασιτέχνες της εποχής δεν έπαιζαν πάνω από 0,700. Το 1941 ο Horpe έγραψε το βιβλίο "Billiards as it should be played" στο οποίο εξηγεί τα βασικά του μπιλιάρδου και τον τρόπο με τον οποίο παίζεται το ελεύθερο αλλά και οι τρίςποντες. Αυτό το βιβλίο πωλείται ακόμη και σήμερα στο ίντερνετ με τιμές που ξεκινούν από τα 15 δολάρια και φτάνουν τα 75. Μετά την απόσυρσή του το 1952 ο Horpe έζησε μια ήσυχη ζωή στο Miami κάνοντας πολύ σπάνια επιδείξεις. Πέθανε το 1959. Λίγους μήνες μετά θα έφευγε και κάποιος άλλος μεγάλος του μπιλιάρδου ο Welker Cochran.

**Το βιβλίο αυτό δημιουργήθηκε με το πρόγραμμα LibreOffice Writer.**

**Δεκέμβριος 2016**



