

**OBSAH**

PŘEDMLUVA .....	3
VYSVĚTLIVKY .....	4
<b>1. KAPITOLA HLAVA A RUKA .....</b>	<b>5</b>
• <i>Kulečnick se může každý naučit jedině u kulečnickového stolu. Kdo by předpokládal, že pouhým přečtením této knihy vytríbí svoji hru, bude patrně zklamán.</i> .....	5
TECHNIKA HRY .....	5
• <i>Jedině se správnou technikou úderu lze hrát dobrý kulečnick.</i> .....	5
• <i>Vynikajícího hráče odlišuje od ostatních především pečlivost u každého strku - v zápase i při tréninku.</i> ...	5
SYSTÉM HRY .....	6
• <i>Systém hry slouží k omezení vlivu chyb, které do naší hry přináší technika.</i> .....	6
VELKÁ ILUZE! .....	6
• <i>Hra dobrého hráče vypadá zcela samozřejmě a jednoduše.</i> .....	6
PŘEDÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ .....	7
• <i>Jediná rada zkušeného hráče dokáže ušetřit týdny i měsíce úporného tréninku.</i> .....	7
INTENZITA A SYSTÉM TRÉNINKU .....	7
• <i>Nejefektivnějším tréninkem techniky je vícenásobné opakování podobných strků.</i> .....	7
TŘI NEBO ČTYŘI? .....	8
• <i>Zájemci o kulečnickovou hru jsou v každém oddíle vítáni.</i> .....	8
<b>2. KAPITOLA POSTOJ A VEDENÍ TÁGA .....</b>	<b>9</b>
DRŽENÍ TĚLA .....	9
• <i>Postoj snížíme u delších pozic, kde potřebujeme přesněji zaměřit, u kratších pozic naopak získáme lepší přehled nad vzdálenostmi koulí vyšším postojem.</i> .....	9
PRAVÁ NOHA .....	9
• <i>Svislá rovina, ve které se nachází tágo, prochází zároveň pravým chodidlem a mířícím okem hráče.</i> .....	9
• <i>K pozici stojíme čelem, ramena svírají se směrem úderu úhel zhruba 45°.</i> .....	9
PRAVÁ RUKA .....	9
• <i>Předloktí a paže pravé ruky svírají pravý úhel, paže je při tempování nehybná.</i> .....	10
LEVÁ RUKA .....	10
• <i>Levá ruka jen mírně pokrčená, předloktí nepokládáme na stůl, špička tága by měla být pevně fixovaná mezi palcem a ukazováčkem.</i> .....	11
SKLON TÁGA .....	11
• <i>Za každých okolností se snažíme tágo držet při úderu co nejvodorovněji.</i> .....	11
PŘÍPRAVA NA STRK .....	11
• <i>Pečlivost při dodržování zásad správného postoje a techniky úderu zrychlí pokroky hráče.</i> .....	11
<b>3. KAPITOLA ÚDER .....</b>	<b>13</b>
TYPY STRKŮ .....	13
• <i>Dle použité vertikální rotace KI rozeznáváme 3 základní typy strků: tahák, bržďák, náběžník.</i> .....	13
KULEČNÍKOVÝ ÚDER .....	14
• <i>Úder provádíme plynulým a uvolněným švihem pravé ruky, vodící ruka i tágo po dokončení úderu zůstávají ležet na stole.</i> .....	15
TEMPOVÁNÍ .....	15
• <i>Pro tempování využíváme celou délku špičky, tempovací pohyby jsou přibližně stejně rychlé jako vlastní úder.</i> .....	15
NÁCVIK ÚDERU - TAHÁK .....	15
• <i>Zpětného běhu KI dostatečnou rychlostí docílíme nejsnadněji svižným protaženým úderem.</i> .....	17
<b>4. KAPITOLA TAHÁK .....</b>	<b>19</b>

BOD MÍŘENÍ.....	19
• U taháku je bodem míření průsečík povrchu K2 a přímky, která dělí na polovinu úhel K1-K2-K3.....	19
• Nemíříme tágem, ale celým postojem, osou strku je spojnice středu K1 a bodu míření.....	20
ZÁKLADNÍ TAHÁKY.....	20
• Tempujeme až tehdy, pokud máme namířeno a připravujeme se na vlastní úder.....	20
• Bod míření i u relativně snadných taháků odhadujeme vždy s odstupem od pozice.....	21
PASTI, PASTI, PASTIČKY.....	21
• U kulečnicku počítáme se třemi koulemi, hrajeme však pouze se dvěmi.....	22
PŘIHRÁVKA PŘES ROH.....	22
• U přihrávky přes roh je důležité, v jakém pořadí K2 dopadá na jednotlivé mantinely.....	22
SKLON TÁGA.....	22
• Strky hrané se sklonem tága tempujeme silněji, bod úderu se posouvá nahoru.....	23
<b>5. KAPITOLA NÁBĚŽNÍK.....</b>	<b>25</b>
NÁCVIK NÁBĚŽNÍKU.....	25
• Dopředného běhu K1 dostatečnou rychlostí docílíme svižně protaženým úderem.....	26
BOD MÍŘENÍ.....	26
• U náběžníku je bodem míření průsečík povrchu K2 a spojnice středů K2 a K3.....	26
ZÁKLADNÍ NÁBĚŽNÍK.....	26
• Koule získává při pohybu po plátně mírnou náběhovou rotaci.....	27
PŘIHRÁVKA PŘES ROH.....	27
• Koule neztrácí energii pouze pohybem po plátně, ale také dopadem na každý mantinel.....	28
<b>6. KAPITOLA BRŽDĚNÝ STRK.....</b>	<b>29</b>
PRINCIP SEHRÁVACÍHO STRKU.....	29
• Brždění K1 slouží k tomu, aby K1 po karambolu skončila blízko K3, spolu tak vytvoří oblast, kam by se díky optimálnímu tempu měla přihrát i K2.....	29
PŘENOS POHYBOVÉ ENERGIE.....	29
• Rychlost K1 po odrazu od K2 závisí na tom, jak moc doplna narazíme K2.....	29
• Naši hru budou tvořit hlavně karamboly, které lze brzdit – tedy strky, u nichž narážíme K2 hodně doplna.....	30
NÁCVIK BRŽDÁKU.....	30
• Stopballu dosáhneme tak, že udeříme K1 do jejího středu a K2 zasáhneme zcela doplna.....	31
• Bržděný strk zahrajeme jako stopball, odrazu do strany docílíme tím, že vychýlíme bod míření doleva nebo doprava.....	31
ZÁKLADNÍ BRŽDÁK.....	31
• Čím dále od K2 je K3, tím méně doplna musíme narazit K2, tempo přihrávky se nezmění.....	32
PŘIHRÁVKA PŘES ROH.....	32
• Teprve po dokonalém zvládnutí všech základních technik má smysl zabývat se použitím boční falše.....	33
PŘIHRÁVKY PŘES 3 A 4 MANTINELY.....	33
• Čím silnější je tempo, tím musí být špička delší, tempovací pohyby svižnější a úchop tága úderovou rukou posunutý více dozadu.....	33
• U silněji tempovaných brždáků musíme pro dostatečné ubrždění mířit blíže středu K2.....	34
PLÁTNO.....	34
• Vlivem tření o plátno se pohybová energie koule mění v náběhovou rotaci.....	34
DLOUHÝ BRŽDÁK.....	34
• U delších brždáků snížíme bod úderu, tím vykompenzujeme zisk náběhové rotace.....	35
BOD ÚDERU A SÍLA ÚDERU.....	35
• Množství rotace, které K1 úderem udělíme závisí na výšce bodu úderu a jeho síle.....	35
• Čím delší je dráha přihrávky K2, tím delší brždák je možné zahrát.....	36
<b>7. KAPITOLA BRŽDĚNÝ TAHÁK.....</b>	<b>37</b>

• <i>Správně zahraný tahák je takový, u kterého K1 odrazí K3 do vzdálenosti pouze 3-6 cm.</i>	37
NÁCVIK BRŽDĚNÍ TAHÁKU	37
• <i>Rychlost zpětného běhu K1 závisí na výšce bodu úderu a tempu strku.</i>	37
BOD MÍŘENÍ	38
• <i>U bržděného taháku určujeme bod míření stejně jako u brždáku - dle boční vzdálenosti K3.</i>	39
ZÁKLADNÍ BRŽDĚNÉ TAHÁKY	39
• <i>Parametry strku odhadneme nejlépe s nadsledem, při tempování je již nesmíme měnit.</i>	40
PŘÍKLADY BRŽDĚNÝCH TAHÁKŮ	40
• <i>Otevřenou pozici sehrajeme normálním tahákem, v blízké pozici tahák brzdíme.</i>	40
DELŠÍ BRŽDĚNÝ TAHÁK	41
• <i>Stůl a koule udržujeme v čistotě, zamaštěné koule na ušpiněném plátně nekloužou a můžeme tak jen stěží hrát dobrý kulečník.</i>	42
TAHÁK VS. BRŽDÁK	42
• <i>Existují strky, které pro dosažení správného směru přihrávkou K2 nelze brzdít.</i>	43
<b>8. KAPITOLA BRŽDĚNÝ NÁBĚŽNÍK</b>	<b>45</b>
NÁCVIK BRŽDĚNÝCH NÁBĚŽNÍKŮ	45
• <i>Rychlost náběhu K1 závisí na výšce bodu úderu a tempu strku.</i>	45
BOD MÍŘENÍ	46
• <i>U bržděného náběžníku určujeme bod míření jako u brždáku - dle boční vzdálenosti K3.</i>	46
ZÁKLADNÍ BRŽDĚNÉ NÁBĚŽNÍKY	46
• <i>Šok při srážce kouli je způsoben jejich nečistým povrchem. Koule proto pečlivě čistíme před každým zápasem a několikrát za trénink.</i>	47
PŘÍKLADY BRŽDĚNÝCH NÁBĚŽNÍKŮ	47
• <i>S rostoucím tempem strku musíme pro stejné ubrždění K1 snížit bod úderu a mířit více ke středu K2.</i>	48
DELŠÍ BRŽDĚNÝ NÁBĚŽNÍK	48
• <i>Delší náběžníky brzdíme dodatečným snížením bodu úderu.</i>	49
<b>9. KAPITOLA FALEŠ</b>	<b>51</b>
KOULE A MANTINEL	51
• <i>Čím silnější a kolmější je náraz koule na mantinel, tím více energie koule na mantinelu ztratí a tím více se uplatní její faleš.</i>	51
TUPÝ ÚHEL DOPADU	51
• <i>Koule bez faleše získá od mantinelu vlastní faleš a tím se částečně zpomalí.</i>	51
• <i>Vlastní faleš kouli na mantinelu zrychlí, kontrafaleš ji zpomalí.</i>	52
OSTRÝ ÚHEL DOPADU	52
• <i>Čím ostřejší je úhel dopadu, tím více ovlivní boční faleš úhel odrazu. Vlastní faleš ho natahuje, kontrafaleš zkracuje.</i>	52
HORNÍ A SPODNÍ ROTACE	52
• <i>Spodní rotace úhel odrazu zkracuje, horní ho natahuje.</i>	53
PŘENOS BOČNÍ FALŠE	53
• <i>Pro přenos faleše mezi koulemi platí pravidlo ozubených koleček, K2 získá 10-15% faleše K1.</i>	54
• <i>Faleš lze u přímých karambolů použít k částečnému upravení výsledné polohy K2 – dle tempa strku a délky přihrávkou o 10-30 cm.</i>	54
ÚDER S FALŠÍ	54
• <i>Osou úderu je spojnice bodu míření na K2 a středu K1, tágo při úderu s falší leží rovnoběžně s touto osou.</i>	54
ZÁKLADNÍ PŘIHRÁVKY	55
• <i>Boční faleš používáme tehdy, pokud pozice nestojí v ideálních úhlech pro sehrávací strk.</i>	56
PŘIHRÁVKA PŘES JEDEN MANTINEL	56
• <i>Levá faleš K1 upravuje odraz K2 doprava a naopak.</i>	57
• <i>U strku s extrémní boční falší je obtížné přesně namířit, bod úderu proto raději volíme blíže ke</i>	

<i>středu K1</i> .....	57
PŘIHRÁVKA PŘES ROH.....	57
• <i>Na dlouhém mantinelu získává K2 vlastní faleš (ztrácí kontrafaleš)</i> .....	58
PŘIHRÁVKA PŘES TŘI MANTINELY.....	58
• <i>Na změnu dráhy dlouhé přihrávky má rozhodující vliv změna odrazu na horním krátkém mantinelu</i> .....	58
PŘIHRÁVKA PŘES ČTYŘI MANTINELY.....	58
• <i>Dráhy přihrávek a vliv boční faleše mohou být na různých stolech velmi odlišné</i> .....	59
<b>10. KAPITOLA VARIANTY</b> .....	<b>61</b>
DLOUHÝ STRK.....	61
• <i>Kiks je způsoben volným úchytem špičky tága, jeho nedostatečným nakřídováním, nerovným úderem nebo volbou bodu úderu příliš blízko obrysu K1</i> .....	61
ZRYCHLENÝ ÚDER.....	61
• <i>Zrychlený úder provádíme kratším a rychlejším švihem</i> .....	62
KRÁTKÝ STRK.....	62
• <i>Prostrku se u kratších pozic vyhneme použitím zrychleného úderu se sklonem tága</i> .....	63
K2 U MANTINELU.....	63
• <i>Pokud po srážce s K1 dopadá K2 na mantinel příliš brzy, musíme počítat se zkrácením úhlu jejího odrazu a úbytkem tempa</i> .....	64
K1 U MANTINELU.....	64
• <i>U strků hraných se sklonem tága dochází při použití boční faleše k zakřivení dráhy K1</i> .....	65
TAHÁK.....	65
• <i>Při úderu, u kterého musíme ze stolu odstranit tágo, zařadíme mezi pohybem tam a zpět alespoň minimální časovou prodlevu</i> .....	66
BRŽDÁK.....	66
• <i>U málo bržděných strků je nutné pro dosažení obvyklého odrazu dodatečně snížit bod úderu</i> .....	67
NÁBĚŽNÍK.....	67
• <i>Šance docílit karambolu je podstatně vyšší, pokud se K3 nachází u mantinelu nebo v rohu</i> .....	68
HRANICE TAHÁKU.....	68
• <i>Čím kratší je dráha přivolání K2, tím bližší je hranice vytemповatelnosti taháku</i> .....	69
• <i>Hranici taháku lze posunout tím, že přihráváme K2 přes více mantinelů – pokud lze vyhnout tuši (srážce koulí)</i> .....	70
CÍLOVÁ OBLAST K2.....	70
• <i>Pokud v pozici neexistuje úhel pro sehrávací strk, snažíme se K2 přihrát alespoň do příznivé oblasti a docílit poziční úhel ke K3</i> .....	70
OBLAST SEHRÁNÍ.....	71
• <i>Pokud rozmístění koulí umožňuje více pozičních řešení, volíme dle obtížnosti strku nebo dle předpokládané polohy výsledné pozice</i> .....	73
SEHRÁNÍ DVĚMA KROKY.....	73
• <i>Pokud v blízké pozici neexistuje sehrávací strk, musíme takový strk vytvořit</i> .....	73
„POTKALI SE U KOLÍNA“.....	73
• <i>Strky na potkanou, kde je potřeba vytlačit K2 ze zákrytu do strany, se hrají s vlastní falší</i> .....	74
<b>11. KAPITOLA MANTINELOVÝ STRK</b> .....	<b>75</b>
DLOUHÝ ROVNÝ ÚDER.....	75
• <i>Čím silnější je úder, tím méně přesný je výsledek karambolu</i> .....	76
OBLOUK.....	76
• <i>U dlouhých strků může faleš i při minimálním sklonu tága výrazně vychýlit dráhu K1</i> .....	76
TLAČENÉ DOUBLE.....	76
• <i>U mantinelových přihrávek používáme dosud známé techniky tahání, nabíhání a brždění</i> .....	77
• <i>Tempování úderu musíme přizpůsobit nejen délce dráhy K2, ale i tomu, jak moc doplna ji narážíme</i> .....	78
VARIANTY TLAČÁKU.....	78

• U tlačeného double použijeme faleš pro ovlivnění směru přihrávky K2, její použití kompenzujeme změnou výšky bodu úderu.....	79
PŘÍKLADY DOUBLE .....	79
• Při brždění mantinelových strků s vlastní falší musíme počítat se zrychlením K2 na mantinelu. ....	80
DLOUHÝ TLAČÁK.....	81
• Obtížnější karamboly natrénujeme nejrychleji postupným zvládním jejich jednotlivých variant.....	82
JEDNODUCHÉ DOUBLE.....	82
• Základem úspěchu u jednoduchého double je přesnost odhadu a trefení dopadového bodu. ....	82
PŘÍPRAVNÝ JEDNOMANTINELOVÝ STRK.....	84
• Při vložce dbáme na výhodné umístění K2 a K3 a snažíme se vyhnout zákrytu koulí.....	85
VÍCEMANTINELOVÝ STRK .....	85
• Pokud je nutné hrát vicemantinelový strk s falší, používáme faleš konstantní (pokud je to možné).....	86
DRÁHA VÍCEMANTINELOVÉHO STRKU .....	86
• Představitost pro dráhu vicemantinelových strků nejrychleji získáme hraním buzaru.....	87
TRIPLE.....	87
• Dráhu vicemantinelového strku odhadneme nejlépe z pohledu od K2.....	88
• V otevřené pozici využijeme každou reálnou příležitost k sehrání koulí. ....	89
PŘÍPRAVNÉ TRIPLE.....	89
KONTRAFALŠ.....	90
• Vlasové přelíznutí je i při kratších vzdálenostech K1-K2 velmi riskantní, proto vždy raději zvolíme jiné řešení.....	90
KVARTA .....	90
• U strků, kde se dráhy K1 a K2 kříží, existuje nebezpečí tuše, proto je důležité správné rozvržení tempa mezi K1 a K2. ....	92
• Kvarta je obtížný strk, značně usnadnit jej může výhodné umístění K3 (kapsa). ....	92
SEXTA .....	92
• Dostatečnou energii pro dlouhý doběh neudělujeme K1 pouze silou úderu, ale hlavně vlastní falší.....	92
<b>12. KAPITOLA PIQUÉ.....</b>	<b>95</b>
• Piqué využijeme u těch krátkých pozic, kde již nelze K2 vytempovat tahákem.....	95
TECHNIKA ÚDERU .....	95
• K pozici stojíme bokem, paže úderové ruky je při tempování nehybná. ....	96
NÁCVIK PIQUÉ .....	96
• U provedení kopřstosu je důležitá pevná opěrná ruka, rovný úder a nakřídované tágo. ....	97
SKLON TÁGA.....	97
• Větším sklonem tága zrychlíme K1 a zpomalíme K2.....	98
MÍŘENÍ.....	98
• Pokud u piqué hrajeme K2 hodně doplna, bod míření je stejný jako u taháku. ....	99
VARIANTY .....	99
• Delší piqué hrajeme s větším sklonem tága, kratší s menším sklonem.....	100
VYROVNÁVACÍ PIQUÉ .....	100
• Vyrovnávací piqué lze využít pro drobnou úpravu směru přihrávky K2. ....	100
<b>13. KAPITOLA MASSÉ.....</b>	<b>101</b>
• Přesnost massé klesá exponenciálně se vzdáleností K1-K2. ....	101
TVAR OBLOKU .....	101
• Tvar oblouku závisí na poměru boční a zpětné rotace a dopředné pohybové energie. ....	102
ZÁKLADNÍ MASSÉ .....	102
• U základního massé K2 přelízneme, bod úderu je uprostřed spodní čtvrtiny K1 centimetr od jejího okraje. ....	102
BOČNÍ A ZPĚTNÝ ZÁBĚR.....	103
• Je-li K3 více vzdálená, massé vyžaduje více bočního záběru, větší vzdálenost K2 řešíme zvýšeným	

<i>zpětným záběrem</i> .....	103
SKLON TÁGA.....	103
• <i>Čím otevřenější je zákryt, tím menší náklon a sílu úderu massé vyžaduje</i> .....	104
MASSÉ A MANTINEL.....	104
• <i>U massé dochází při kontaktu s koulí nalepenou na mantinelu k tuši</i> .....	105
<b>14. KAPITOLA BUZAR</b> .....	<b>107</b>
ZÁKLADNÍ BUZAR.....	107
• <i>Obtížnost buzaru definuje vzdálenost mantinelu a tolerance pro umístění cílového bodu</i> .....	108
• <i>U buzarů, kde jsou K1 a cílový bod stejně vzdálené od mantinelu, je bodem míření průsečík kolmice P a mantinelu</i> .....	108
ODHAD - KOREKCE.....	108
• <i>Pokud jsou K1 a cílový bod různě daleko od mantinelu, určujeme bod dopadu dle pomocného cílového bodu metodou odhad – korekce</i> .....	108
PLOCHÝ BUZAR.....	109
• <i>Bod míření a bod dopadu se u plochých buzarů značně liší, míříme však stejným postupem</i> .....	109
DVOUMANTINELOVÝ BUZAR.....	110
• <i>Cílovým bodem pro určení bodu míření je bod míření na druhém dopadovém mantinelu</i> .....	110
NEJEN ZÁKRYT.....	110
• <i>Buzary hrajeme vždy o něco silněji, aby došlo ke karambolu i při naražení K2 více doplna</i> .....	110
<b>15. KAPITOLA KRÁTKÝ TŘETINOVÝ STRK</b> .....	<b>113</b>
• <i>Třetinovým strkem rozumíme takový karambol, při kterém žádná z koulí neopustí třetinu stolu</i> .....	113
ÚDER A POSTOJ.....	113
• <i>Častou příčinou nedotažení úderu je u krátkých karambolů strach z prostrčení, který vyplývá z nedostatečného přehledu nad pozicí (příliš nízkého postoje)</i> .....	113
KONTRATUŠ.....	113
• <i>Kontratuš umožňuje omezit vliv chyby v tempu a tím mnohonásobně zvýšit přesnost strku</i> .....	113
• <i>Nejvýhodnější postavení K1 pro kontratuš je mírně před K3</i> .....	114
DOMINANTNÍ ÚHEL.....	114
• <i>U strků, kde nelze docílit kontratuše, se soustředíme na vytvoření dominantního úhlu K1–K3 a tempo K2</i> .....	115
KONTRATUŠ NEBO ÚHEL?.....	116
• <i>Základní princip série je vytěžit z každé pozice maximum - pomocí kontratuše nebo trefením K3 pod správným úhlem</i> .....	116
• <i>U delších přihrávek je docílení kontratuše nejisté, proto raději vsadíme na vytvoření dominantního úhlu s K3</i> .....	116
DELŠÍ TAHÁK.....	117
PIQUÉ.....	117
• <i>Pokud K2 nelze tahákem udržet ve třetině, použijeme piqué</i> .....	118
DOCÍLENÍ DOMINANTNÍHO ÚHLU.....	118
• <i>Nejsnadněji vytvoříme s K3 takový úhel, pro jehož dosažení ji karambolujeme doplna</i> .....	119
ZÁKLADNÍ SEHRÁVACÍ BRŽDÁK.....	119
• <i>Optimální zarážku nejsnadněji postavíme bržděným strkem</i> .....	119
VARIANTY ZÁKLADNÍHO BRŽDÁKU.....	120
PŘIHRÁVKA NADVAKRÁT.....	120
• <i>U přihrávky nadvakrát lze předejít tuši tím, že méně brzdíme K1</i> .....	121
DOUBLE S KONTRATUŠÍ.....	121
• <i>Zarážka, kde K1 je mezi mantinelem a K3, má několikanásobnou toleranci pro docílení správné kontratuše</i> .....	122
TŘETINOVÝ TLAČÁK.....	122
• <i>Tlačené double s příliš ostrým úhlem K1-K2 k mantinelu řešíme použitím kontrafalše</i> .....	122

NÁHRADNÍ ŘEŠENÍ .....	122
POZICE V ROHU .....	123
• <i>K2 oddálíme od mantinelu tím, že ji narazíme více doplna.</i> .....	123
<b>16. KAPITOLA VLOŽKY A PRŮVLEKY .....</b>	<b>125</b>
• <i>Vtipně vložit - snadno sehrávat!</i> .....	125
SOUSTŘEDĚNÍ KOULÍ .....	125
• <i>Vložky slouží nejen k zisku bodů, ale především k přípravě sehrávacího karambolu.</i> .....	126
JEMNÝ ÚDER .....	126
• <i>Přesné tempo pro jemné strky získáme pouze jejich dlouhodobým tréninkem.</i> .....	127
KONCIPOVÁNÍ VLOŽKY .....	127
• <i>Systém vložek přeměňuje soustředění koulí v jednomantinelovou přihrávku s kontratuší.</i> .....	128
SYSTÉM DVOU VLOŽEK .....	128
• <i>První vložkou vytváříme prostor pro finální vložení K1 – srovnáme obrysy K2 a K3.</i> .....	129
• <i>Finální vložkou posouváme K2 do dominantního úhlu.</i> .....	129
SYSTÉM TŘÍ VLOŽEK .....	129
• <i>Prostor pro finální vložení K1 spoluvytváří první a druhá vložka.</i> .....	130
BOČNÍ FALŠ .....	131
• <i>Kontrafalši posouváme K2 dopředu, vlastní falši ji odtlačujeme do strany.</i> .....	131
POUŽITÍ BOČNÍ FALŠE.....	131
• <i>Odchylku od ideální polohy koulí řešíme použitím boční falše a jiným naražením K2.</i> .....	132
PROSTRK .....	132
• <i>Riziko prostrku v uzavřené pozici eliminujeme náklonem tága a volbou bodu úderu ve spodní části K1.</i> .....	133
PŘÍPRAVA TŘETINOVÉHO STRKU.....	133
• <i>Celkové tempo vložky se rozdělí mezi K2 a K3 podle toho, jak moc doplna K2 narazíme.</i> .....	134
ZÁKRYT.....	134
• <i>Zákryt komplikuje strk i pokud je K1 prostřední koulí, proto se mu snažíme vždy vyhnout.</i> .....	135
VYUŽITÍ FALŠÍ .....	135
• <i>Maximální vliv boční falše K1 na směr odrazu koulí je, pokud narazí do druhé koule jednou polovinou.</i> .....	136
PRŮVLEK .....	136
• <i>Soustředění koulí, kde K1 je pod K2-K3, řešíme jejich rozevřením a následným provlečením K1 do dominantního úhlu.</i> .....	136
• <i>Pro průvlek použijeme pozici pro kontratušovou přihrávku přes jeden mantinel.</i> .....	137
PŘÍPRAVA PRŮVLEKU .....	137
• <i>Pozice pro průvlek se liší od kontratušové přihrávky větší vzdáleností K3.</i> .....	137
PROVEDENÍ PRŮVLEKU.....	138
• <i>U některých průvleků je nutné použít boční faleš nebo mírný sklon tága.</i> .....	139
PRŮVLEK U MANTINELU .....	139
• <i>Tolerance pro správné vytempování průvleku vzroste, pokud K2 narazíme více doplna.</i> .....	140
<b>17. KAPITOLA SYSTÉM HRY .....</b>	<b>141</b>
SÉRIOVÉ POJETÍ HRY .....	141
• <i>Udržování uzavřené pozice znásobuje naše šance na dosažení série, neboť umožňuje snadno eliminovat vliv nepřesností a chyb, kterých se při hře dopouštíme.</i> .....	141
• <i>Poloha koulí ve třetině stolu zmnohonásobuje počet snadných pozičních řešení.</i> .....	142
ŘEŠENÍ OTEVŘENÉ POZICE.....	142
• <i>Karambol hrajeme vždy na tempo ke K3.</i> .....	143
• <i>U delších strků je výhodné kapsu nejen využívat, ale také ji vytvářet.</i> .....	143
• <i>Sehrávací kvartu vytvoříme umístěním všech tří koulí u jednoho dlouhého mantinelu.</i> .....	145

PŘÍPRAVA SEHRÁVACÍHO STRKU .....	145
• <i>U delších strků na úhel dodržujeme pečlivě danou techniku, K3 trefujeme doplna a K2 umísťujeme doprostřed stolu.</i> .....	146
PŘESUN POZICE DO TŘETINY .....	146
• <i>Soustředění koulí přemístíme do třetiny pomocí průvleku a systému vložek s kontratuší.</i> .....	147
VIRTUÁLNÍ MANTINEL .....	147
• <i>Dominantou je taková pozice, která umožňuje každým následujícím karambolem udržet K2 i K3 mezi K1 a rohem.</i> .....	147
POSUNUTÍ .....	148
• <i>Pokud u soustředění koulí jedna uniká z dominanty, tuto kouli postrčíme dopředu a zůstaneme u druhé, přelíznutím pak dominantu obnovíme.</i> .....	149
PŘETOČENÍ DO ÚHLU .....	149
PROHOZENÍ .....	149
• <i>Prohozením lze řešit některé situace ztráty dominantního úhlu.</i> .....	150
VYTAŽENÍ .....	150
• <i>Kontratuš na krátký mantinel, která nestojí ideálně, nahradíme vytažením.</i> .....	152
KRÁTKÝ BUZAR .....	152
• <i>Krátký buzar koncipujeme jako vložku.</i> .....	153
MASSÉ .....	153
• <i>Technika massé podstatně rozšiřuje možnosti vložek a průvleků.</i> .....	153
OBRÁCENÉ PROHOZENÍ .....	153
• <i>Obrácené prohození hrajeme s kontrafalší.</i> .....	154
PROSTOR PRO DOMINANTNÍ ÚHEL .....	154
<b>18. KAPITOLA KOLUMBOVO VEJCE .....</b>	<b>155</b>
ZKUŠENOSTI .....	155
• <i>Dobrý hráč ovládá bezchybně techniky všech strků, vynikající hráč si je vědom stupně jejich obtížnosti, a proto vždy volí (a připravuje si) jen ty nejvhodnější.</i> .....	155
PŘÍPRAVA SEHRÁVACÍHO STRKU .....	155
• <i>Vždy používáme takovou techniku strku, kterou lze vyloučit vznik problémové pozice.</i> .....	156
VOLBA PŘIHRÁVKY .....	156
• <i>Delším sehrávacím strkem získáme třetinovou přihrávku tak, že vytvoříme ke K3 dominantní úhel a K2 umístíme do oblasti pod K1-K3.</i> .....	158
• <i>Nedostatečně přesným provedením třetinové přihrávky, po které K1 skončí pod K2-K3, můžeme zcela ztratit kontrolu nad pozicí.</i> .....	158
SEHRÁVACÍ OBLAST .....	158
• <i>Těsná blízkost mantinelu omezuje počet využitelných herních variant.</i> .....	160
ODDÁLENÍ OD MANTINELU .....	160
• <i>Kouli z těsné blízkosti mantinelu oddálíme maximálním naražením - za předpokladu vyhnutí se tuši.</i> ...	161
PRŮVLEK .....	161
• <i>Při oddalování koule od mantinelu lze snížit riziko tuše použitím boční falše.</i> .....	161
• <i>Průvlekiem můžeme zabránit přesunu koulí do nevýhodné nebo zakázané oblasti.</i> .....	162
ADAPTABILITA .....	162
• <i>Dobrý hráč umí zahrát na jakémkoliv stole.</i> .....	163
<b>19. KAPITOLA AMERICKÁ ŘADA .....</b>	<b>167</b>
AMERIKA A VIGNAUX .....	167
ÚDRŽENÍ DOMINANTY .....	167
• <i>Kdo chce dobře hrát volnou hru, musí nejen ovládat Ameriku, ale také ji umět systematickou hrou postavit.</i> .....	168
• <i>Dominantní postavení K1 je nad K2 a K3 (vzhledem k mantinelu), nikoliv pod nimi nebo mezi nimi, proto K1 vždy vytahujeme nad pozici.</i> .....	168

VKLÁDANÁ AMERIKA.....	169
• <i>Vkládanou Ameriku tvoří systém dvou vložek a kontratuše.....</i>	169
CHYBY VKLÁDANÉ ŘADY.....	170
• <i>Při tréninku Ameriky vracíme každý chybně zahráný strk zpět.....</i>	171
VARIANTY KONTRATUŠOVÉHO STRKU.....	172
• <i>Čím menší je rozdíl výšky K2 a K3, tím vyšší bod úderu kontratušový strk vyžaduje.....</i>	173
HANANÁ ŘADA.....	173
• <i>Hnanou Ameriku hrajeme pomocí jediného stále se opakujícího sedáku.....</i>	174
CHYBY A VARIANTY HANANÉHO STRKU.....	174
• <i>K2 posuneme více dopředu pomocí kontrafalše, přibrzdíme ji naopak vlastní falší.....</i>	174
OTÁČKA KRÁTKÝ-DLOUHÝ.....	175
• <i>Z krátkého mantinelu na dlouhý otáčíme Ameriku rychlým tahákem, K2 přihrajeme do otočené dominanty přes jeden mantinel.....</i>	175
PŘIBLÍŽENÍ.....	177
• <i>Přibližovací vložkou posouváme K2 k mantinelu, musíme však vždy vytvořit dostatečně otevřený úhel ke K3.....</i>	177
ODDÁLENÍ.....	178
• <i>Pro oddálení Ameriky od mantinelu je nutné opustit dominantní polohu a dostat se s K1 pod vnější kouli.....</i>	178
OTÁČKA DLOUHÝ-KRÁTKÝ.....	179
• <i>Z dlouhého mantinelu na krátký otáčíme Ameriku přihrávkou přes roh.....</i>	180
<b>20. KAPITOLA KULEČNÍK – HRA DŽENTLMENŮ.....</b>	<b>181</b>
HRÁČSKÁ ETIKA.....	181
• <i>Na kulečnick se chodíme bavit, nikoliv si opotřebovávat nervovou soustavu.....</i>	181
NEVYCHOVANCI.....	181
• <i>Nečestnému nebo nevychovanému soupeři dáme na frak raději při hře než za hospodou.....</i>	181
HRÁČ MÁ VŽDY PRAVDU.....	181
• <i>Hráč má vždy pravdu. Pokud ne, podvádí hlavně sám sebe.....</i>	182
KLID PRO HRU.....	182
• <i>Mrtvý kibic - dobrý kibic!.....</i>	182
<b>21. KAPITOLA OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....</b>	<b>183</b>
<b>22. KAPITOLA PRAVIDLA KARAMBOLOVÝCH DISCIPLÍN.....</b>	<b>189</b>
ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ.....	189
DEFINICE PLATNÉHO KARAMBOLU, BODOVÉ HODNOCENÍ.....	189
DEFINICE NÁBĚHU.....	189
URČENÍ POŘADÍ HRÁČŮ.....	189
ZAHÁJENÍ ZÁPASU A VSTUP DO HRY - ZAČÁTEČNÍ KARAMBOL.....	189
DÉLKA PARTIE, LIMIT NÁBĚHŮ.....	189
TECHNICKÉ PODMÍNKY, MATERIÁLOVÉ VYBAVENÍ.....	189
OZNAČENÍ KOULÍ VE HŘE.....	190
CHYBY VE HŘE.....	190
BODOVÉ HODNOCENÍ.....	190
ZAKÁZANÁ POLE.....	190
VOLNÁ HRA - DEFINICE HRY.....	191
KOULE V DOTYKU, VYHOZENÁ KOULE.....	191
KÁDROVÉ HRY - DEFINICE HRY.....	191
KOULE V DOTYKU, VYHOZENÁ KOULE.....	191
JEDNOMANTINELOVÁ HRA (NEPŘÍMÁ HRA) - DEFINICE HRY.....	191
KOULE V DOTYKU, VYHOZENÁ KOULE.....	192
TROJMANTINELOVÁ HRA (KVARTY) - DEFINICE HRY.....	192

KOULE V DOTYKU, VYHOZENÁ KOULE.....	192
OBSAH .....	193
ZÁVĚREM .....	203