

## 56 pages Instruction Booklet

English .....page 3

French.....page 21

Spanish.....page 39



 aramith®

THE BELGIAN BILLIARD BALLS

© 1996 – 2007 by Veith KG · 23847 Westerau · Germany

Reg.-No. M9207816.8

[www.veith-group.de](http://www.veith-group.de)

All rights reserved

Third edition

Idea and realization: Jim Rempé · Bernd Bültmann

Text : Jim Rempé

Setting and design : Creative-DTP Bernd Bültmann

32361 Preußisch Oldendorf · Germany

[www.creativedtp.de](http://www.creativedtp.de)

Manufacturing : Saluc SA, Belgium

Printed in Belgium

JIM REMPE TRAINING BALL

.....

ENGLISH

# **JIM REMPE Training Ball**

Special Pool Training  
with  
"King James"  
Jim Rempe

## JIM REMPE TRAINING BALL

.....

ENGLISH

### Manufacturer advice

For the best performance of your game, clean the J. Rempe training ball and the object balls with the Aramith Billiard Ball Cleaner using the special Aramith Microfiber cloth.



## Preface

Introducing the J.R. Training Ball which is the first of its kind enabling any player to actually see where to hit the cue-ball for spin (english).

It is very important that when stroking a shot to be aware of the precise contact point of the cue tip to the cue ball.

Because of its efforts the cue-ball not only deflects off the object ball at different angles but also changes the natural rebound angle off the cushion for a position on the next shot. It will also help in developing a better stroke because it will concentrate more on an accurate delivery of your cue stick to the cue-ball (tip).

Clean the cue-ball very well and make sure your tip is chalked, try hitting a certain english on the J. R. Training Ball and after the cue-ball comes to seat there should be a chalk mark on the ball where you actually did hit it.

Now you will be able to see if you are hitting where you are aiming.

A stylized, handwritten signature of Jim Rempe in black ink.

Jim Rempe  
WORLD CHAMPION

## JIM REMPE TRAINING BALL

.....

ENGLISH

### The author

Name : James Rempe  
Address : 115 Peller Avenue  
Scranton  
Pennsylvania, USA  
Date of birth : 11-4-1947  
Marital status : married



Jim Rempe «King James» has played Pool Billiard, since he was six years old. At the age of 21 he started playing Pro-Billiard.

Since then he has won many Pro-Tournaments, 70 major titles, which includes 13 world titles in the games of 8-Ball, Straight Pool, 9-Ball, English Pool and One Pocket Pool. Furthermore he appeared in the movie «Baltimore Bullet» and the instructional videos «Pool

School», «Power Pool» and «Trick Shots».

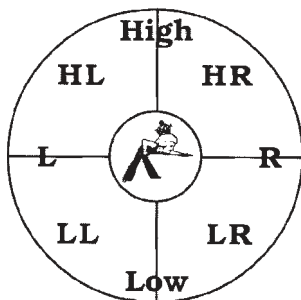
Jim Rempe is a member of the American «Hall of Fame» (to be a member is a particular distinction) and also member of «Team America». In the meantime Jim Rempe concentrates in playing international Pro-Tournaments besides providing the Billiard-Sport with a favourable image of its own.

With Jim Rempe as the ambassador of Professional Billiard the game is on its way to a respectable reputation.

*Bernd Biltmann*  
Bernd Biltmann

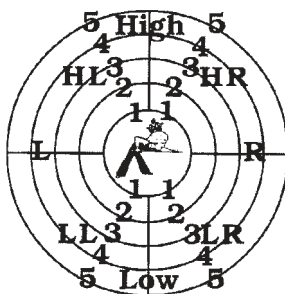
# JIM REMPE TRAINING BALL

ENGLISH






Frontside

Backside



## JIM REMPE TRAINING BALL

Knowing that the cue ball is round, so should be the tip on your cue stick . Contact is made like this  with only a part of the hitting the surface of the cue ball. Only the rounds of each touch each other at impact. The only time the center of the cue tip makes contact with the cue ball , is when you are hitting the center of the cue ball.

All description of spin, for the best results should be applied by the player with his elbow straight up and down to his hand. At the point, contact of the cue ball should be made with a smooth follow trough of a level stroke.

For the beginner, HIGH, CENTER and LOW spin is all that should be used to avoid confusion in aiming and is used 99 percent of the time on all straight in shots. Hitting any of the side of the cue ball will cause a lot of things to happen which you will realize upon reading the rest of information concerning the «J.R. Training Ball».

In this context, when I speak of natural angles, I am speaking of two different kinds of angles which are changed by where you hit the cue ball. Natural angles of balls kissing off one another (Carom angles) and the natural angle which a ball rebounds off a cushion.

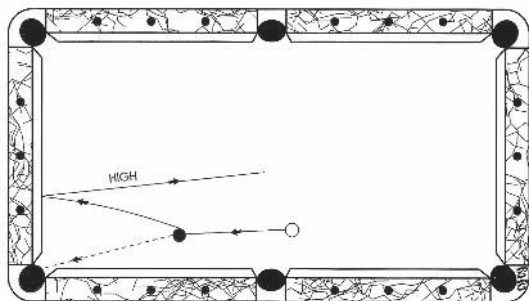
Also, an important fundamental is that while you are aiming a shot the last focus of your eyes should be on the object ball.

All the sides of (L + R) are not only used for positioning of the cue ball, but also help in cut shots. Because of friction between the cue ball and an object ball on contact, the object ball will tend to skid, slide or turn over. This shows up more on cut shots. Applying any of the right



## JIM REMPE TRAINING BALL

sides of the cue ball (HR, R, LR) will help in cutting ball back to left. Just the opposite, applying any of the left sides of the cue ball (HL, L, LL) will help in cutting balls back to right. This is called outside english or outside spin. The most difficult shots on the table are when using right sides to cut a ball to the right, or left sides to cut a ball to the left. This is called inside english or inside spin and also enhances the chance of an object ball to skid, slide or turn over on contact with the cue ball.



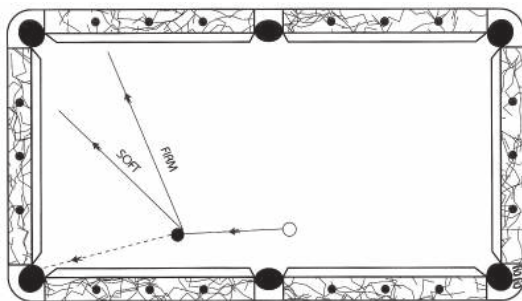
High with angle

### High

### Frontside

will follow or spin the cue ball forward after impact with an object ball, providing the shot was not straight into the pocket (otherwise you will scratch) and follow through the natural carom or kiss angle between the two balls and bounce off a cushion with a natural rebound angle.

## JIM REMPE TRAINING BALL



Center soft + firm

### Frontside

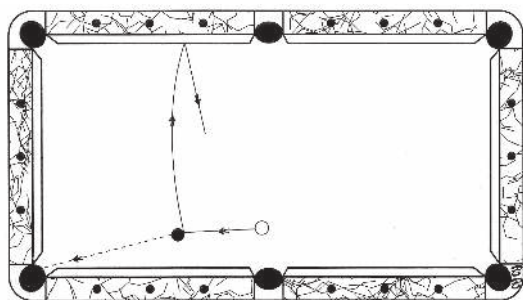
#### Center

when a shot is line up straight into a pocket and the cue ball is struck hard or with a firm stroke, it will stop dead on contact with the object ball. If the cue ball is stroked soft it will follow through that object ball just a little ways because of the weight of the balls (its inertia) event through there is no top spin (High) on the cue ball.

When there is an angle between the cue ball and the object ball to the pocket and the cue ball is struck hard or with a firm stroke the cue ball will carom or kiss off the object ball with a natural deflected angle. If the cue ball is struck soft, it will go through the natural angle of the kiss off of the object ball.

## JIM REMPE TRAINING BALL

---



ENGLISH

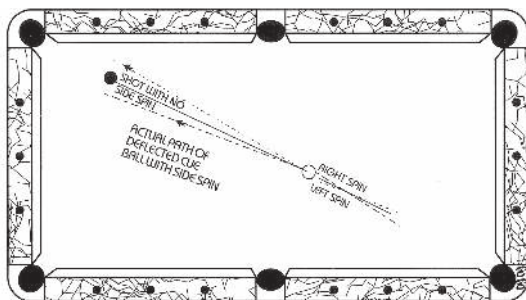
**Low with angle**

### **Frontside**

**Low**

will draw or spin the cue ball backwards after contact with an object ball on the same line from where it started providing it is a straight in shot for the pocket. If there is an angle on the shot, the cue ball will draw off the object ball lengthening the natural angle of the kiss or carom between the cue ball and the object ball with a little bit of curve on the cue ball and then bounce off a cushion with a natural rebound angle.

## JIM REMPE TRAINING BALL



**Deflection on a straight in shot**  
**L spin deflects to right of object ball**  
**R spin deflects to left of object ball**

The slightly better or improved player will use the slides for better positioning of the cue ball. In doing so, one must allow first for deflection which means with the application of HR, R, LR, HL, L, LL, the cue ball does not leave the tip of your cue stick on a straight line (see illustration). Also, the speed at which you hit the cue ball will cause more or less deflection.

So your aiming must be adjusted accordingly. Also, the cue ball will curve a little or a lot before contact to an object ball, depending how far out on the edge of the cue ball you hit and also more or less depending on speed of stroke and elevation of the back end (butt) of the cue stick.

## Frontside

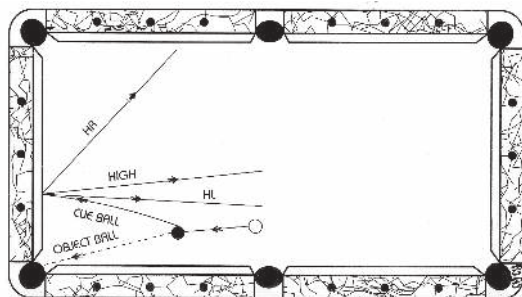
### High left (HL)

is used when a player wants the cue ball to follow through the natural carom or kiss angle off the object ball that is not aligned straight for a pocket (otherwise you will scratch) with a little bit of curve before it reaches a cushion which will then bounce to the left of a natural rebound angle.

### High right (HR)

just the opposite of HL is used when the player wants the cue ball to follow through the natural carom or kiss angle off the object ball with a little bit of curve before it hits a cushion which will then bounce to the right of the natural rebound angle.

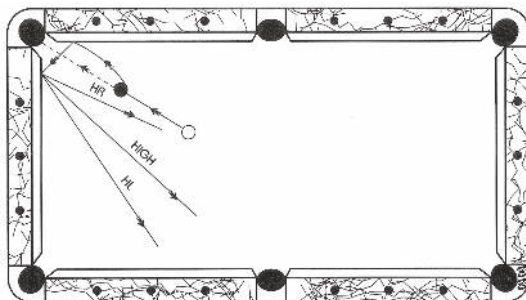
See different illustrations for HL, HIGH, HR



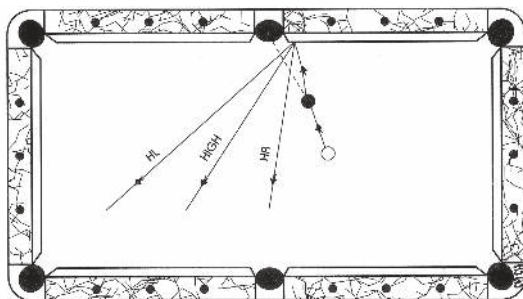
**Example of HL, H + HR  
after contact with cushions**

## JIM REMPE TRAINING BALL

ENGLISH



**Example of HL, H + HR  
after contact with cushions**



**Example of HL, H + HR  
after contact with cushions**

## Frontside

### Low left (LL)

is used on straight in shots when the player shoots a shot and after contact with the object ball the cue ball will spin backwards or draw with left spin on the same line from where is started and upon hitting a cushion it will bounce to your right (because of its direction) of the natural rebound angle.

On a shot that has a right angle to the corner pocket the cue ball after contact with the object ball will draw off the object ball and curve just a little lengthening its natural rebound angle.

On a shot that has a left angle to the corner pocket the cue ball after contact with the object ball will draw off the object ball and curve a little lengthening its natural carom or kiss angle and when it hits a cushion will shorten its natural rebound angle.

### Low right (LR)

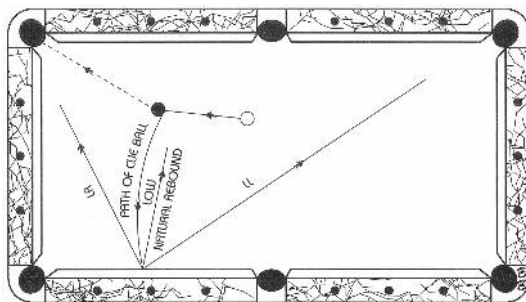
is used on straight in shots when the player shoots the shot and after contact with the object ball the cue ball will spin backwards or draw with right spin on the same line from where is started and upon hitting a cushion it will spin to your left (because of its direction) of its natural rebound angle.

On a shot that has a right angle to the corner pocket the cue ball after contact with the object ball will draw off the object ball and curve just a little lengthening its natural carom or kiss angle and when it hits a cushion it will linden its natural rebound angle.

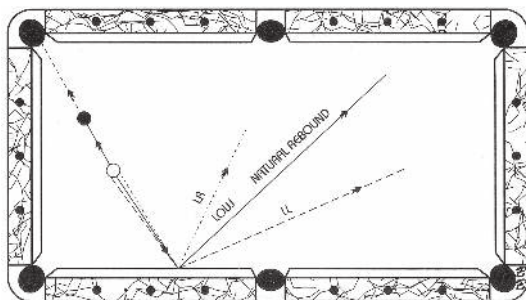
On a shot that has a left angle to the corner pocket the cue ball after contact with the object ball will draw off the object ball and curve a little lengthening its natural carom or kiss angle and when it reaches a cushion will also lengthen its natural rebound angle.

# JIM REMPE TRAINING BALL

ENGLISH

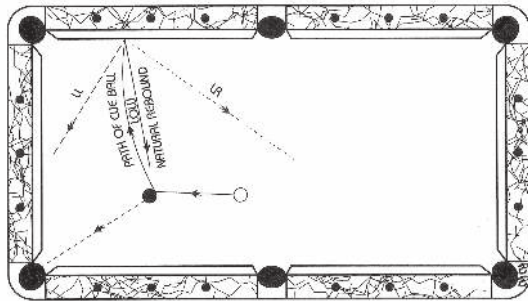


**Example of LR, low + LL  
after contact with a cushion right angle shot**



**Example of LR, low + LL  
after contact with a cushion straight in shot**





**Example of LR, low + LL  
after contact with a cushion left angle shot**

## Frontside

### Left (L)

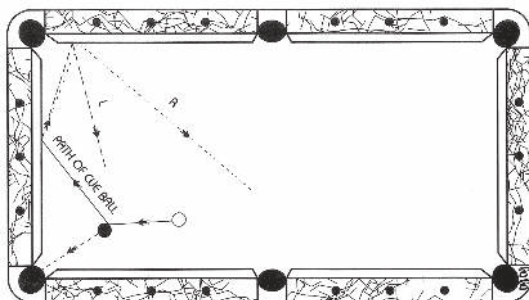
is used by the player mostly to help in cutting balls back to the right and will act the same as center, if the cue ball is struck hard or firm will carom or kiss off the object ball with a natural angle and if the cue ball is struck soft it will go through the natural carom angle, both speeds causing the cue ball to hit into different parts of the cushion where the player can change the natural rebound angle spinning to the left for better positioning of the cue ball.

### Right (R)

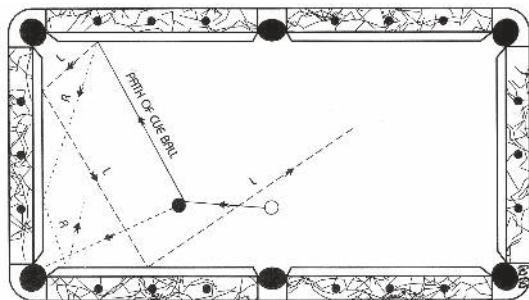
is just the opposite of the left and is mostly used to help in cutting ball back to the left and once the cue ball hits a cushion it will travel to the right of the natural rebound angle.

## JIM REMPE TRAINING BALL

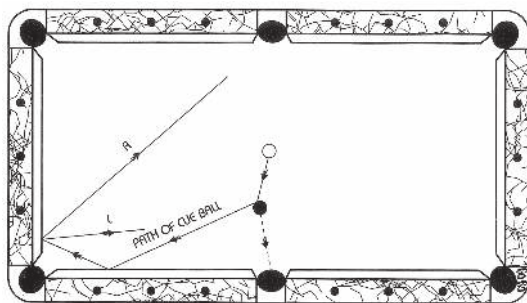
See the different illustrations of L + R



**Example of R + L  
after contact with a cushion**



**Example of R + L  
after contact with a cushion**



**Example of R + L  
after contact with a cushion**

## Backside

For the more advanced player that has perfected his stroke so that it is consistently delivered to the cue ball in the same motion, the lines number 1 through 5 are for moving the cue ball around the table while using the same speed of stroke 95% of the time. The only time you should hit the cue ball harder is for an extra long draw or follow shots and sometimes to break open clusters of balls. Instead of hitting the cue ball hard or soft to make it travel the distance that you want it to roll, hit the cue ball a little higher or lower to determine the distance for which you want it to travel. For example, if a player wants to use high or low, the higher number you strike the cue ball the further it will travel. Also the higher number of any of the side spins will spin the cue ball more or less.

## JIM REMPE TRAINING BALL

.....

ENGLISH

Knowing that there is an infinite amount of places to hit the cue ball the closer you hit in the HR to high for top spin with the right hand spin the more follow and the less spin you will put on the cue ball. If you hit closer to the R, the less follow and the more spin will be applied.

### Notices

# **Bille d'entraînement JIM REMPE**

Entraînement Spécial Pool  
avec  
"King James"  
Jim Rempe

## Conseil du fabricant

Pour un maintien parfait du comportement au jeu de votre bille J. Rempe et de vos billes objectives, nous vous conseillons de les nettoyer à l'aide du Aramith Billiard Ball Cleaner et de la chamoisette microfibre Aramith.



## Préface

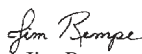
Ce livre est destiné à vous présenter la J.R. Training Ball, première bille de ce type permettant à tout joueur de déterminer à quel endroit toucher la bille pour lui imprimer un effet (spin).

Il est très important de visualiser le point d'impact du procédé de la queue sur la bille au moment de la réalisation d'un coup.

Le contrôle de l'impact donné par la queue sur la bille blanche permet d'influencer et de contrôler non seulement la trajectoire de la bille touchée et son angle de rebond sur la bande, mais également la position (l'arrêt) de cette bille pour le prochain coup. En outre, la J.R. Training Ball s'avèrera très utile pour l'entraînement si l'on souhaite apprendre à frapper correctement la bille blanche avec un maintien correct du corps et de la queue de billard.

Commencez par nettoyer méticuleusement la bille et vérifiez que votre procédé est enduit de craie. Tentez maintenant de réaliser les coups proposés dans ce manuel. Une fois que la J.R. Training Ball se sera arrêtée, vous pourrez observer une empreinte de craie laissée à l'endroit où vous l'avez frappée.

Cet exercice vous permet de contrôler facilement si vous avez touché la bille à l'endroit où vous le souhaitiez.



Jim Rempe  
Champion du monde

### L'auteur

Nom: James Rempe  
Adresse: 115 Peller Avenue Scranton  
Pennsylvanie, Etats-Unis  
Date de naissance: 4.11.1947  
Situation familiale: Marié



Jim Rempe surnommé "King James" joue au billard dès l'âge de six ans et commence son parcours professionnel à 21 ans.

Depuis lors, il est parvenu à gagner de nombreux tournois professionnels, 70 titres majeurs dont 13 titres de champion du monde dans les disciplines 8 billes, français, 9 billes, anglais et russe. Parallèlement, il a joué dans le film "Baltimore Bullet" ainsi que

dans les vidéos d'apprentissage "Pool School", "Power Pool" et "Trick Shots".

Jim Rempe est membre du "Hall of Fame" aux Etats-Unis (distinction suprême) ainsi que de l'équipe américaine "Team America". Désormais, Jim Rempe se concentre sur la participation à des tournois professionnels internationaux tout en essayant d'améliorer l'image de marque du billard en tant que sport.

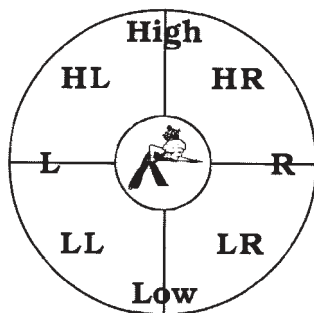
Avec Jim Rempe comme ambassadeur, le billard peut être sûr de se forger une réputation respectable.

*Bernd Bültmann*

Bernd Bültmann



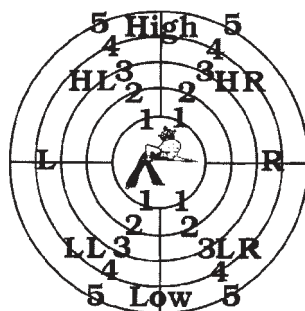
# BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE






Avant

FRANÇAIS

Arrière



## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

En sachant que la cue-ball (bille blanche) est ronde et que le procédé de la queue (rondelle de cuir) est lui aussi arrondi , au moment de l'attaque, seule une petite partie du procédé  entre en contact avec la surface de la bille. Le point central du sommet du procédé  ne touche la bille que si l'on réalise une attaque au centre de la bille (bille en tête)

Pour tous les coups avec effet, la règle de base veut que la main se déplace selon une ligne verticale au-dessous du coude. Après avoir touché la bille, la queue accompagne doucement et horizontalement la trajectoire de la bille.

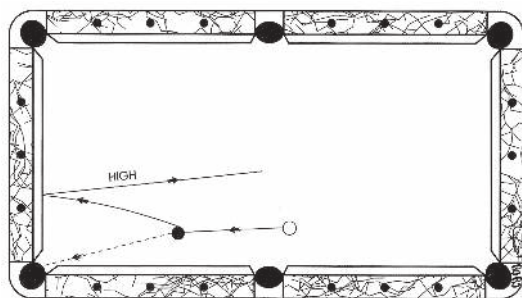
Pour éviter les déceptions lors du pointage, le débutant se concentrera tout d'abord sur l'attaque au centre ou l'attaque en haut et en bas sans effet. Cette gamme de coups suffit dans 99% des cas de figure à loger la bille dans les trous (blouser). Ce livre de présentation de la "J.R. Training Ball" est destiné à vous familiariser avec les différents coups à effet. Il faut savoir en effet qu'un impact latéral sur la bille peut entraîner des répercussions très différentes sur la trajectoire et le rebond.

Une indication de principe au sujet de l'angle de rebond ou de carambolage: l'angle naturel selon lequel la bille blanche rebondit sur la bande (angle de rebond) ou se trouve déviée par la bille objectif\* après contact varie en fonction de l'effet donné à la blanche.

Et pour conclure, encore une règle de base: lors du pointage précédant le coup, les yeux doivent fixer la bille objectif en dernier.

\*La bille objectif est ici la bille qui est heurtée par la bille blanche.

Le coup avec effet à gauche ou à droite n'est pas seulement utilisé pour positionner favorablement la blanche, mais également pour donner la direction souhaitée à la bille objectif. La façon dont l'impulsion est transmise de la blanche à la bille objectif entraîne soit un glissement, un roulement ou une rotation de la bille objectif. Lorsque l'on exécute un coup avec effet, ce mouvement s'amplifie. Si la blanche est frappée avec effet à droite (impact sur les secteurs HR, R, LR), la bille objectif recevra un effet à gauche; si la blanche est frappée avec effet à gauche (impact sur les secteurs HL, L, LL) la bille objectif recevra un effet à droite. Ce coup avec effet périphérique est plus connu sous le nom "Outside-English". L'un des coups les plus difficiles à réaliser au billard est appelé "Inside-English" ou coup avec effet central. Il consiste à imprimer une rotation à droite à la bille objectif en jouant la blanche avec effet à droite ou vice versa une rotation à gauche en jouant avec effet à gauche. La technique d'attaque détermine si la bille objectif glisse, roule ou tourne après le contact avec la blanche.



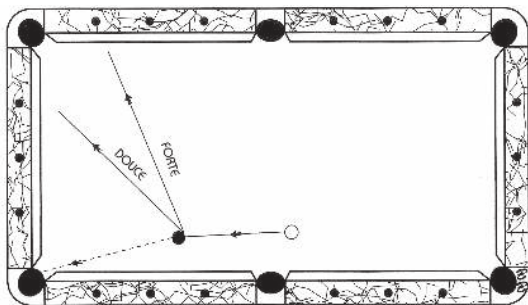
Attaque en haut avec angle

## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

### Avant

#### High

Si l'on exécute un coulé, la blanche suit la bille objectif sur une certaine distance (coup inadapté pour blouser en ligne droite). L'angle de carambolage naturel entre la bille objectif et la blanche augmente si l'on attaque en haut, mais lorsque la blanche touche la bande, elle prend un angle de rebond normal.



Attaque au centre, frappe douce + forte

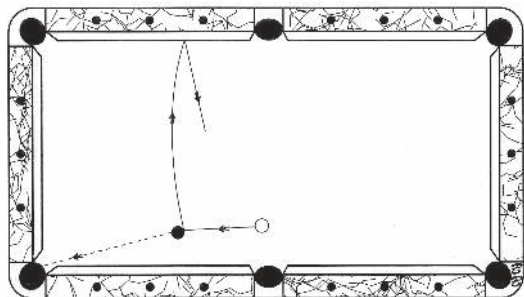
### Avant

#### Center

L'attaque au centre est recommandée pour blouser une bille en ligne droite. Si la frappe est forte, la blanche transmet intégralement son impulsion à la bille objectif et s'arrête. Si l'on frappe doucement sur la blanche, la bille objectif se met à rouler quelque peu (en raison de son inertie), même si elle n'a pas été attaquée en haut. Si la bille objectif (à blouser) est percutée par la blanche avec un léger angle, cette dernière rebondira de la bille

## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

objectif selon un angle naturel si la frappe est forte. Si l'on frappe plus doucement, l'angle de carambolage sera soit plus aigu, soit plus obtu (la trajectoire de la blanche "traverse le point d'impact")



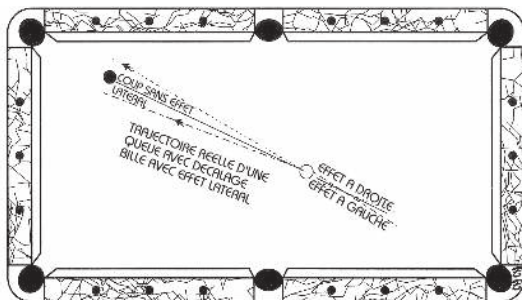
FRANÇAIS

Attaque en bas avec angle

Low

### Avant

Lorsque le coup mène directement en ligne droite vers la blouse, il est possible de jouer un rétro. On imprime à la blanche une rotation contraire au sens de la trajectoire. Après l'impact avec la bille objectif, la blanche revient légèrement en direction du point de départ. Si la bille objectif est percutée avec un léger angle, l'angle de carambolage naturel de la blanche s'agrandira/s'allongera. Après avoir percuté la bille objectif, la blanche décrira une trajectoire curviligne, mais rebondira sur la bande selon un angle normal.



**Décalage lors du blousage en ligne droite. L'effet à gauche provoque un décalage vers la droite de la bille objectif; l'effet à droite provoque un décalage vers la gauche de la bille objectif**

Pour blouser en ligne droite également, les spécialistes et les joueurs expérimentés préfèrent le coup à effet qui permet de mieux positionner la blanche de façon contrôlée. Pendant le pointage, il faut toutefois prendre en compte que la trajectoire d'une blanche jouée avec effet ne décrit pas une ligne droite entre la queue et la rouge. Le décalage de la blanche dépend de l'intensité du coup et de la queue utilisée. Avant de percuter la rouge, la blanche décrit une trajectoire courbe, le degré de la courbure dépendant du point d'attaque latéral, de la force avec laquelle la blanche a été jouée et de l'angle d'inclinaison de la queue.

## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

### Avant

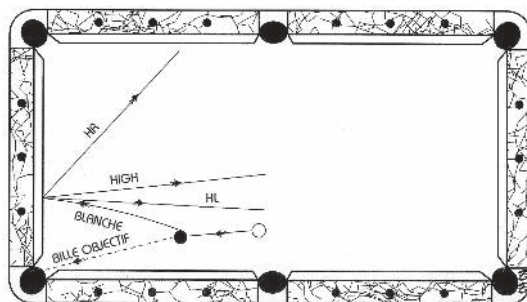
High left  
(HL)

On joue ce coup lorsque la trajectoire de la blanche doit "traverser" le point d'impact de la bille objectif (en d'autres termes angle de carambolage agrandi/allongé). Il ne faut pas utiliser ce coup pour blouser en ligne droite. Après le carambolage, la blanche décrit une trajectoire légèrement courbe et son angle de rebond sur la bande est raccourci par rapport au coulé normal/droit.

High right  
(HR)

On utilise ce coup également pour obtenir une trajectoire qui traverse la bille objectif (en d'autres termes angle de carambolage agrandi/allongé). Après le carambolage, la blanche décrit ici aussi une trajectoire légèrement courbe, par contre son angle de rebond sur la bande est agrandi.

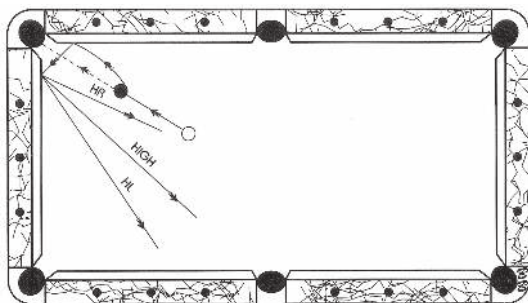
Les croquis ci-dessous illustrent la trajectoire de la blanche.



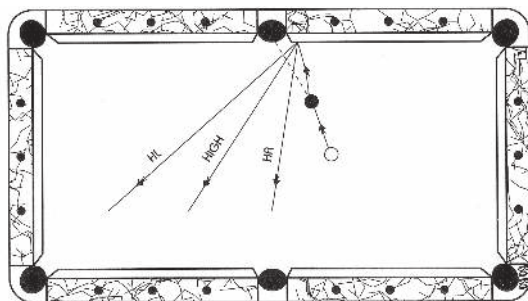
Exemples de HL, H et HR  
après contact avec la bande

## BILLE D'ENTRAÎNEMENT JIM REMPE

FRANÇAIS



**Exemples de HL, H et HR  
après contact avec la bande**



**Exemples de HL, H et HR  
après contact avec la bande**



### Avant

#### Low left (LL)

En fonction de la position de la bille objectif, le rétro entraîne un comportement de la blanche qui varie lorsqu'elle vient toucher la bande.

On utilise ce coup pour blouser en ligne droite lorsque la blanche doit revenir en arrière vers la bande opposée après avoir percuté la bille objectif. Dans ce cas, l'angle de rebond de la blanche sur la bande s'agrandit vers la droite en raison de l'effet à gauche.

Si l'on veut mettre la bille dans une blouse de coin droit, une blanche jouée avec rétro à gauche sera également déviée selon une légère courbe après avoir percuté la bille objectif (angle de carambolage légèrement agrandi). Le contact avec la bande lui imprime un angle de rebond légèrement agrandi vers la droite.

Si l'on veut mettre la bille dans une blouse de coin gauche, une blanche jouée avec rétro à gauche sera déviée selon une légère courbe après avoir percuté la bille objectif et l'angle de carambolage sera légèrement agrandi. Elle rebondira sur la bande à gauche par rapport à l'angle de rebond naturel.

#### Low right (LR)

De la même façon que pour le rétro à gauche, il faut faire particulièrement attention à la position de la bille objectif lors de l'exécution de ce coup. Si l'on blouse en ligne droite, la blanche revient en arrière vers la bande opposée après avoir percuté la bille objectif en raison de l'effet rétro à droite. Cet effet réduit l'angle de rebond naturel, en d'autres termes la blanche rebondit vers la gauche.

Si l'on veut mettre la bille dans une blouse de coin droit, une blanche jouée avec rétro à droite sera déviée selon une légère courbe après avoir percuté la bille objectif (angle de

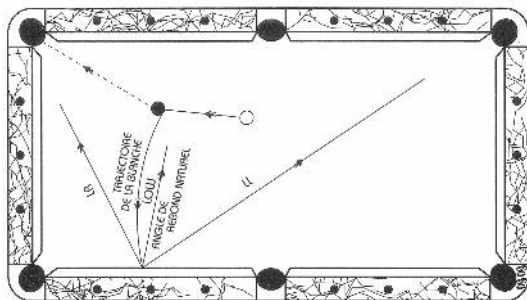
## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

carambolage légèrement agrandi). Dans ce cas, l'angle de rebond diminue et la blanche carambole la bande sur le côté gauche.

Si l'on veut mettre la bille dans une blouse de coin gauche, une blanche jouée avec rétro à droite sera déviée selon une légère courbe après avoir percuté la bille objectif et l'angle de carambolage sera légèrement agrandi/allongé. En raison de l'effet à droite, elle rebondira sur la bande avec un angle plus grand, à savoir vers la droite.

Ce coup est généralement utilisé au billard pour imprimer à la bille objectif un effet à droite. Comme pour l'attaque au centre, l'intensité du coup influence le décalage de la blanche après le carambolage.

Si la bille objectif est attaquée sèchement/rapidement, la blanche rebondit selon un angle naturel. Si l'on attaque doucement, cet angle s'agrandit. Résultat : la blanche rebondit à différents endroits sur la bande, l'effet à gauche modifiant l'angle de rebond et pouvant être utilisé pour positionner la bille.

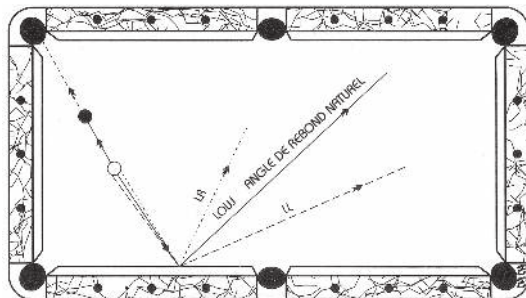


**Exemple de LR, LOW et LL  
après contact avec la bande, coup avec angle à droite**

## BILLE D'ENTRAÎNEMENT JIM REMPE

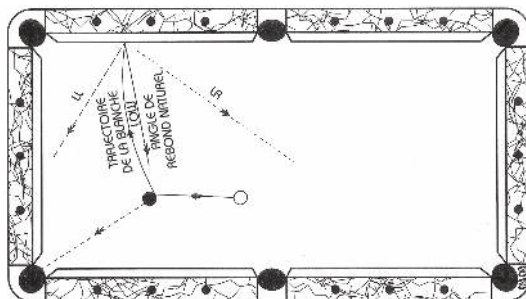
Right  
(R)

Contrairement au coup latéral gauche, ce coup est utilisé pour imprimer à la bille objectif un effet à droite. Cet effet modifie l'angle de rebond de la blanche sur la bande, comme on peut le constater sur les croquis ci-contre et ci-dessous.



FRANÇAIS

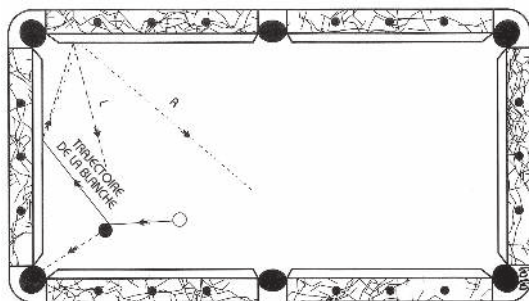
**Exemple de LR, LOW et LL après contact avec la bande, coup droit**



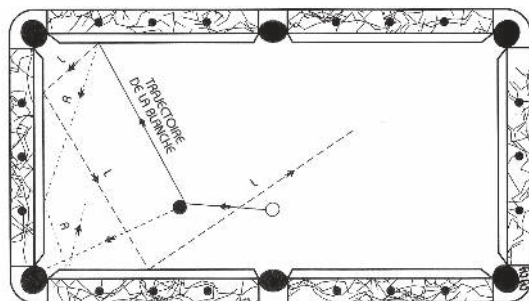
**Exemple de LR, LOW et LL après contact avec la bande, coup avec angle à gauche**

## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

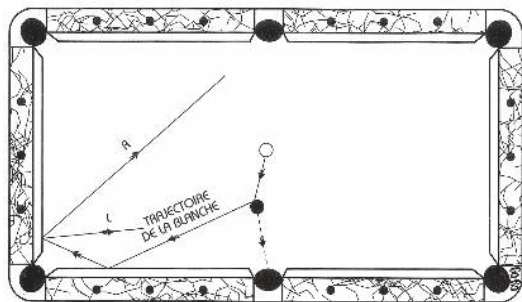
FRANÇAIS



Exemple de R et L après contact avec la bande



Exemple de R et L après contact avec la bande



**Exemple de R et L après contact avec la bande**

## Arrière

Les lignes dessinées sur la "J.R. Training Ball" doivent favoriser la réalisation d'une attaque sûre et bien queueée. En observant les lignes 1 à 5, il est possible de déplacer la blanche sur la table (billard) avec la même intensité d'attaque dans 95 % des situations de jeu. Les coups donnés avec plus de force ne sont nécessaires que si les distances sont très grandes (p.ex. longs coulés) ou s'il faut déloger des billes. Au lieu de frapper la blanche avec plus ou moins de force en fonction de la distance, il vaut mieux choisir un point d'attaque sur une ligne située plus vers le haut ou plus vers le bas. La règle de base pour déterminer la localisation du point d'attaque dit que plus le chiffre que porte la ligne est élevé et plus la distance à couvrir est grande. Pour les attaques latérales, la même règle entraîne qu'une ligne portant un chiffre plus élevé correspondra à un effet plus grand.

## BILLE D'ENTRAINEMENT JIM REMPE

.....

Il existe un nombre infiniment grand de points d'attaque possibles de la blanche. Plus l'on déplace le point d'attaque latéral de la bille vers le haut, plus le coulé est important et plus l'effet est faible. Plus le point d'attaque latéral de la bille se rapproche de la ligne médiane, plus le coulé est faible et plus l'effet est important.

### Notes

# **Bola de entrenamiento de JIM REMPE**

Entrenamiento especial  
Para billar americano (pool)

Con  
"King James"  
Jim Rempe

ESPAÑOL

## Consejos del fabricante

Para mantener el comportamiento de juego perfecto de su bola J.Rempe, le aconsejamos limpiarla y lustrarla con el Aramith Billiard Ball Cleaner y el Aramith Microfiber Cloth.

ESPAÑOL





### Introducción

Presentamos la J. R Training Ball, la primera de su clase que permite a cualquier jugador ver realmente en dónde golpear la tiradora para lograr que gire con cierto efecto (english).

Al lanzar una tacada es muy importante tener en mente el sitio exacto en donde la punta del taco toca a la tiradora.

Debido a su propio impulso, la tiradora no solo desvía la bola objetivo en ángulos diferentes; también modifica el ángulo natural de rebote con la banda desde su nueva posición en el disparo siguiente.

También servirá para desarrollar una tacada mejor porque se concentrará más en conseguir un contacto preciso del taco contra la tiradora (tip).

Limpie la tiradora cuidadosamente y asegúrese de poner tiza en la punta del taco, intente golpear a la J.R. Training Ball para que gire con efecto (english). Cuando ésta se detenga, deberá tener una marca de tiza exactamente donde Usted la golpeó.

Ahora Usted será capaz de verificar si está golpeando la bola en el sitio adonde Usted le está apuntando.



Jim Rempe  
CAMPEÓN MUNDIAL.

## EL AUTOR

Nombre:	James Rempe
Dirección:	115 Peller Avenue Scranton Pennsylvania, E.E. U.U.
Fecha de Nacimiento:	11-4-1947
Estado Civil:	Casado



Jim Rempe "King James" ha jugado pool (billar americano) desde que tenía seis años. A la edad de 21 años, empezó a jugar al billar profesional.

Desde aquel entonces ha triunfado en muchos torneos profesionales y en 70 competencias importantes, entre ellas 13 Campeonatos Mundiales en las especialidades de 8-bolas, chapo, 9-bolas, snooker o billar inglés y one pocket pool (de

una tronera). También participó en la película "Baltimore Bullet" y en los videos didácticos "Pool School", "Power Pool" y "Trick Shots".

Jim Rempe es miembro del "Salón de la Fama" norteamericano (ingresar a este "Salón" es una distinción muy especial) así como del "Team América". En la actualidad, Jim Rempe se concentra en participar dentro de los torneos profesionales a nivel internacional y en promover la buena imagen del deporte del billar.

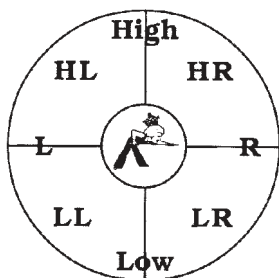
Con Jim Rempe como Embajador del Billar Profesional, este juego está encaminándose hacia una alta reputación.

*Bernd Bültmann*

Bernd Bültmann

# BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

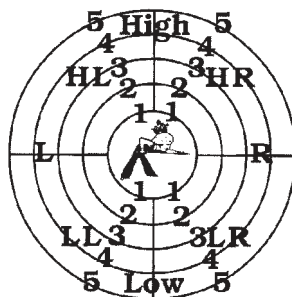
.....






**Vista anterior**

ESPAÑOL

**Vista posterior**



## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

Puesto que la tiradora es redonda, así debería de ser también la punta de su taco. El contacto entre ambas se realiza generalmente de esta manera  o sea que solo una parte  de la punta del taco golpea la superficie de la tiradora. Solo áreas redondas de ambas partes se tocan en el impacto. El único momento en que el centro de la punta del taco entra en contacto con la tiradora , es cuando Usted está golpeando a esta última en el centro.

Para obtener el mejor resultado en toda clase de giros, el jugador deberá aplicarlos con el codo bien recto hasta su mano. En la punta, el contacto con la tiradora deberá hacerse en una tacada uniforme con un movimiento suave y constante.

Para evitar confusiones al apuntar, el principiante solo deberá de aplicar giros en “ALTO”, “CENTRO” y “BAJO” (HIGH, CENTER and LOW), mismos que se usan el 99% de las veces en todos los disparos directos. Golpear cualquier punto en los lados de la tiradora ocasionará que sucedan muchas cosas de las que Usted se irá enterando según vaya leyendo el resto de la información sobre la J.R. Training Ball.

Dentro de este contexto, cuando hablo de ángulos naturales, me estoy refiriendo a dos clases distintas de ángulos que se modifican en función del sitio en donde se golpea la tiradora: ángulos naturales de las bolas cuando éstas hacen carambola y “se despiden” (ángulos de carambola) y el ángulo natural en el que una bola rebota desde una banda.

También es de importancia fundamental recordar que al apuntar para una tacada, lo último que su vista debe enfocar es la tiradora.

Todos los puntos en los lados “DERECHO” e “IZQUIERDO” ( L+ R) no sólo se usan para ubicar la tiradora, sino también ayudan en las tacadas cortas.

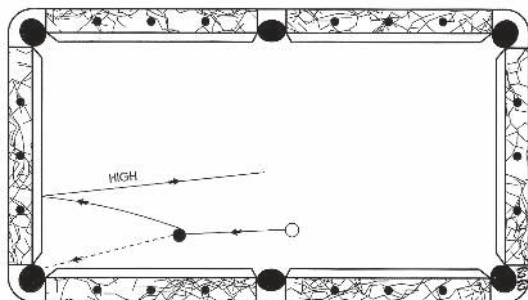
## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

.....

Debido a la fricción que se produce por el contacto entre la tiradora y la bola objetivo, ésta última tenderá a derrapar, resbalar o a darse la vuelta. Esto acontece mas en las tacadas cortas. La aplicación en cualquiera de los puntos del lado derecho de la tiradora (HR, R, LR) contribuirá a volver a cortar la bola hacia la izquierda. Por el contrario, la aplicación en cualquiera de los puntos del lado izquierdo de la tiradora (HL, L, LL) contribuirá a volver a cortar las bolas a la derecha. Estos efectos se conocen como outside english o outside spin (giro exterior).

Los disparos más difíciles de la mesa son cuando se aplica por la derecha para cortar una bola a la derecha, o por la izquierda, para cortar una bola a la izquierda. Estos efectos se llaman inside english o inside spin (giro interior) y aumentan la posibilidad de que una bola objetivo derrape, resbale o se dé la vuelta al contacto con la tiradora.

ESPAÑOL

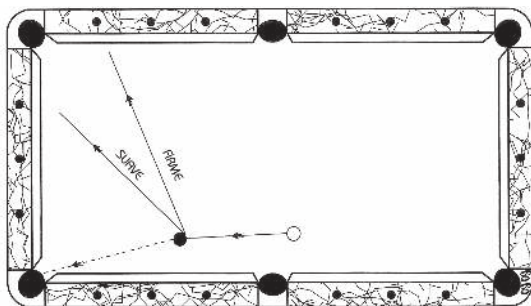


**"Alto" (high) con ángulo**

### Vista anterior

Alto  
(High)

Hará avanzar o girar la tiradora hacia adelante tras el impacto con una bola objetivo, siempre y cuando el disparo no haya sido derecho hacia la tronera (de lo contrario, raspará), continuando la tiradora según el ángulo natural “de carambola” entre las dos bolas y rebotando desde una banda con un ángulo natural de rebote.



“Centro” (center) suave + firme

### Vista anterior

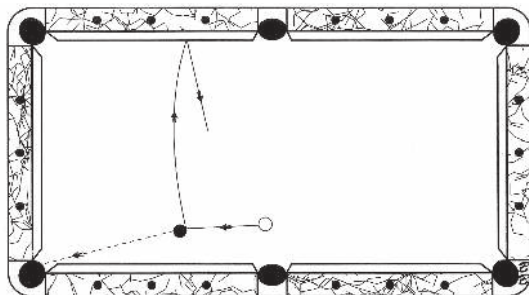
Centro  
(Center)

Cuando se efectúa un disparo derecho a la tronera y se aplica una tacada dura o firme a la tiradora, ésta se parará en seco al contacto con la bola objetivo. Si la tacada es aplicada suavemente a la tiradora, ésta se moverá un poco con la bola objetivo debido al peso de las bolas (su inercia), aunque no se haya aplicado un giro “ALTO” (HIGH) sobre la tiradora.

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

.....

Si existe un ángulo entre la tiradora y la bola objetivo hasta la tronera y si la tacada es fuerte o de un golpe firme, la tiradora hará carambola con la bola objetivo con un ángulo natural desviado. Si la tacada es suave, la tiradora seguirá por el ángulo natural de la carambola con la bola objetivo.



ESPAÑOL

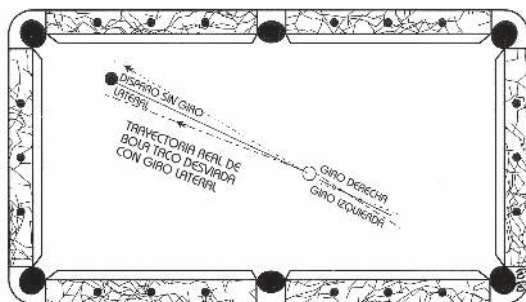
**“Bajo” (low) con ángulo**

### Vista anterior

Bajo  
(Low)

Atraerá o hará girar la tiradora hacia atrás después del contacto con una bola objetivo, sobre la misma línea de donde partió, siempre y cuando se haya apuntado derecho hacia la tronera. Si existe un ángulo en el disparo, la tiradora se distanciará de la bola objetivo alargando el ángulo natural “de carambola” entre la tiradora y la bola objetivo con un poco de curvatura en la tiradora, para luego rebotar desde la banda con un ángulo natural de rebote.

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE



### Desvío en un disparo recto

**giro “izquierdo” (L spin) desvía a la derecha de la bola objetivo**  
**giro “derecho” (R spin) desvía a la izquierda de la bola objetivo**

El jugador mejor o algo más avanzado usará los apoyos para colocar mejor la bola taco. Al hacerlo, hay que tener en cuenta primero el desvío, que significa que con la aplicación de HR,

R, LR, HL, L, LL, la bola taco no se sale disparo del taco en línea recta (ver ilustración). Además, la velocidad con que se golpea la bola taco producirá mayor o menor desviación, por lo que habrá que modificar la puntería según convenga. Algunos tacos desviarán más que otros, así que adquiera el que produzca menos desviación. Además, la bola taco formará una curva mayor o menor antes del contacto con la bola objetivo, según a qué distancia del borde de la bola taco dispare usted y también en cierto modo de la velocidad de la tacada y la elevación de la empuñadura del palo.



### Vista anterior

Alto  
izquierdo  
(High left  
HL)

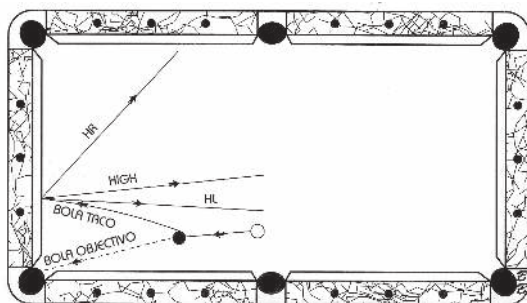
Se utiliza cuando un jugador quiere que la tiradora continúe desde la bola objetivo por el lado del ángulo natural “de carambola” que no se encuentra alineado en dirección recta hacia una tronera (de otro modo rasparía), trazando una leve curva antes de llegar a una banda de donde rebotará a la izquierda de un ángulo de rebote natural.

Alto  
derecho  
(High right  
HR)

Se utiliza justo al revés de HL, cuando un jugador quiere que la tiradora continúe desde la bola objetivo por el lado del ángulo natural “de carambola” que no se encuentra alineado en dirección recta hacia una tronera, trazando una leve curva antes de llegar a una banda de donde rebotará a la derecha del ángulo de rebote natural.

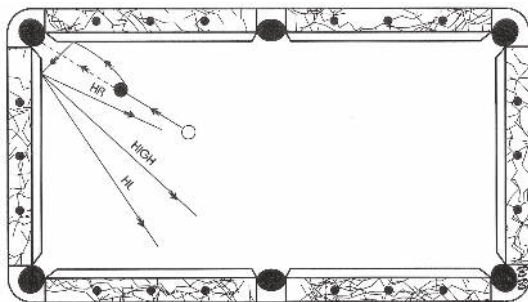
ESPAÑOL

Ver las distintas ilustraciones para HL, HIGH, HR.

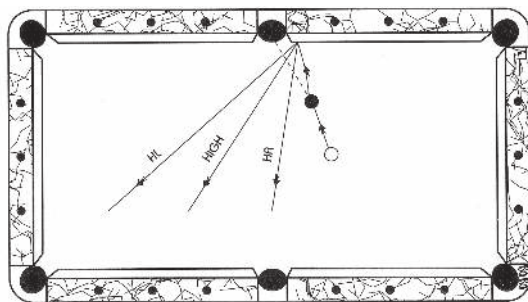


**Ejemplo de HL, H + HR  
después de rebotar desde las bandas**

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE



**Ejemplo de HL, H + HR  
después de rebotar desde las bandas**



**Ejemplo de HL, H + HR  
después de rebotar desde las bandas**

### Vista anterior

Bajo  
izquierdo  
(Low left  
LL)

Se utiliza en tiros rectos cuando el jugador realiza una tacada; después del contacto con la bola objetivo, la tiradora regresará girando o con una rotación a la izquierda, pero siguiendo la misma línea recta de la tacada inicial, para después de chocar con una banda rebotar a la derecha (debido a su dirección) del ángulo natural de rebote.

En un tiro con el lado derecho del ángulo hacia la tronera de la esquina, la tiradora, después del impacto con la bola objetivo, se alejará de ésta última y trazará una leve curva, alargando su ángulo natural de rebote “de carambola” para rebotar desde una banda, alargando su ángulo natural de rebote.

En un tiro con el lado izquierdo del ángulo hacia la tronera de la esquina, la tiradora, después del impacto con la bola objetivo, se alejará de ésta última y trazará una leve curva, alargando su ángulo natural de rebote “de carambola” para rebotar desde una banda, alargando también su ángulo natural de rebote.

Bajo  
derecho  
(Low right  
LR)

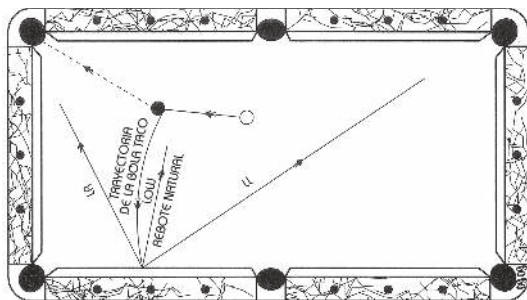
Se utiliza en tiros rectos cuando el jugador realiza una tacada; después del contacto con la bola objetivo, la tiradora regresará girando o con una rotación a la derecha, pero siguiendo la misma línea recta de la tacada inicial, para después de chocar con una banda rebotar a la izquierda (debido a su dirección) del ángulo natural de rebote.

En un tiro con el lado derecho del ángulo hacia la tronera de la esquina, la tiradora, después del impacto con la bola objetivo, se alejará de ésta última y trazará una leve curva, alargando su ángulo natural de rebote “de carambola” para rebotar desde una banda, alargando su ángulo natural de rebote.

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

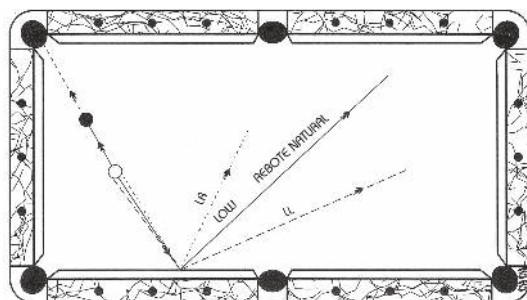
En un tiro con el lado izquierdo del ángulo hacia la tronera de la esquina, la tiradora, después del impacto con la bola objetivo, se alejará de ésta última y trazará una leve curva, alargando su ángulo natural de rebote “de carambola” para rebotar desde una banda, alargando también su ángulo natural de rebote.

Ver las distintas ilustraciones para usar LL, LOW, LR

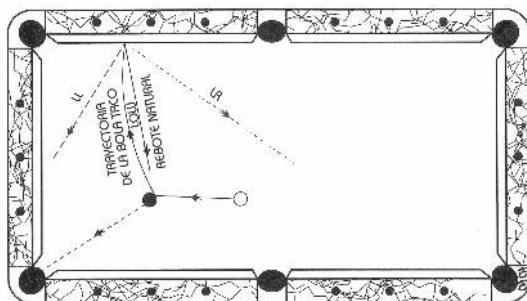


**Ejemplo de LR, LOW + LL**  
**después de rebotar desde una banda**  
**tiro con el ángulo derecho hacia la tronera de la esquina**

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE



**Ejemplo de LR, LOW + LL  
después de rebotar desde una banda  
tiro recto hacia la tronera  
Ejemplo de LR, LOW + LL**



**después de rebotar desde una banda  
tiro con el ángulo izquierdo hacia la tronera de la esquina**

ESPAÑOL

### Vista anterior

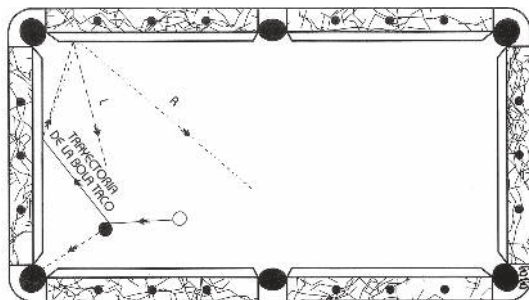
#### Izquierdo (Left - L)

La usa el jugador sobre todo para lograr que las bolas se corten de nuevo a la derecha y actuará igual que "CENTRO"; si se aplica una tacada dura o firme a la tiradora, ésta hará una carambola con la bola objetivo formando un ángulo natural de rebote y si se aplica una tacada suave a la tiradora, ésta formará el ángulo natural de rebote "de carambola". Aprovechando que ambas velocidades hacen que la tiradora rebote desde distintas partes de la banda, el jugador puede jalar la tiradora a la izquierda del ángulo de rebote natural para ganar una mejor posición.

#### Derecho (Right - R)

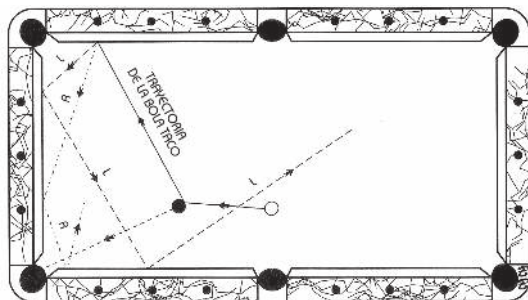
Es justamente lo contrario de "IZQUIERDO" y se usa sobre todo para que las bolas se corten de nuevo a la izquierda. Cuando la tiradora rebote desde una banda, viajará entonces a la derecha del ángulo de rebote natural.

Vea las distintas ilustraciones de L + R

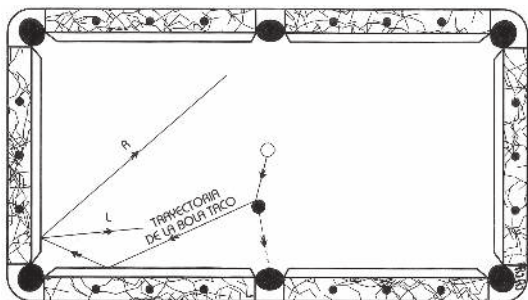


Ejemplo de R + L después de rebotar desde una banda

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE



**Ejemplo de R + L después de rebotar desde una banda**



**Ejemplo de R + L después de rebotar desde una banda.**

### **Vista posterior**

Para el jugador más avanzado que haya perfeccionado su tacada de manera que la aplique consistentemente a la tiradora en un mismo movimiento, las líneas concéntricas

## BOLA DE ENTRENAMIENTO DE JIM REMPE

numeradas del 1 al 5 sirven para mover la tiradora alrededor de la mesa empleando la misma velocidad de tacada el 95% de las veces. La única ocasión en que se debería golpear la tiradora con más fuerza es para un retroceso muy largo o para tiros de seguimiento y a veces para abrir grupos de bolas. En lugar de golpear fuerte o suavemente la tiradora para que recorra la distancia que usted desea, golpéela un poco mas arriba o abajo para determinar qué distancia quiere que recorra. Por ejemplo, si un jugador quiere usar "ALTO" o "BAJO", cuanto más alto sea el número en la tiradora donde golpee la tacada, cuanto más lejos irá. Asimismo, un número mayor sobre cualquiera de los giros laterales hará consecuentemente que la tiradora gire más o menos.

Sabiendo que existe un número infinito de sitios en donde golpear a la tiradora, cuanto más cerca golpee entre HR ("ALTO DERECHO") y HIGH ("ALTO") para un giro máximo con rotación a la derecha, mayor recorrido y menor rotación producirá en la tiradora. Si usted golpea mas cerca de R, aplicará menor seguimiento o recorrido y mayor giro.

### Avisos