**Kořeny systému APAT**

Když se rozhodl Ralf Eckert napsat svou proslulou knihu Modern Pool, přistoupil k tomuto dílu s typicky německou systematičností a důsledností. Již tehdy se vykrystalizoval systém, který později za spolupráce dalších expertů na poolovou hru, pánů Dirka Schwiewagera, Jorgena Sandmana a Andrease Hubera, dostal pevnou podobu s původním jménem PAT, který se později přejmenoval na APAT. Vývoji systému věnovali jeho autoři velké metodické úsilí s tím, že systém byl zvládnut nejenom po technické a metodické stránce, ale získal obdivuhodné organizační zázemí v podobě oficiální podoby srovnávacích testů, sítě zkušebních komisařů i světových žebříčků absolventů zkoušek podle systému APAT.

Se systémem jsem se seznámil v průběhu roku 2008 a rozhodl jsem se zpřístupnit jej české poolové veřejnosti. Zdravotní problémy v letech 2009 až 2011 mne prakticky vyřadily z aktivní účasti na českém poolovém dění. Kompletní připravená práce na české verzi APAT usnula na dlouhá léta v mém počítači bez užitku. Před pár dny jsem při prohlídce poolových internetových stránek zjistil, že jejich rubrika Výukové materiály zeje prázdnotou. Náhle jsem si vybavil svou práci se systémem APAT a nabídl jsem ji ke zveřejnění v oné opuštěné rubrice. Na základě vzájemné dohody se vám tato práce dostává do rukou.

Poměrně bohatý textový doprovod k systému APAT zpracovali samotní autoři tohoto systému. Domnívám se, že oni sami popsali svůj systém dostatečně přehledně a že použití jejich vlastních slov je nejlepším úvodem do problematiky. Další texty jsou v podstatě překladem toho, co autoři sami pokládali pro začátek za podstatné. V něčem jsou už ta slova poplatná době svého vzniku, podstatu systému ale pořád popisují srozumitelně.

Ing. Vladimír Hajdovský, listopad 2016

**Jak začít?**

1. Přehraj si alespoň jednou předloženou sadu drilů. Použij přitom testovací stránku pro zachycení svých pokroků. Vlož do ní své výsledky a spočítej své celkové skóre. Pravidla pro všechny drily lze nalézt na následujících stránkách. Pokud jsi předtím dokončil APAT.01, měl bys očekávat svůj výsledek přibližně o 300 až 500 bodů méně než dříve. Např. dosahuješ-li 850 bodů v APAT.01, můžeš očekávat 350 až 550 bodů v APAT.02.

2. Poté, co projdeš kompletní test, bys měl během svého následujícího tréninku zopakovat ty drily, ve kterých jsi dosáhl méně než 80%. To se označuje jako přetestování. Proveď dril nejméně třikrát (nebo i víckrát) a zapiš své body, průměr a skóre. To zopakuj jednou týdně po dobu tří týdnů. Podívej se znovu na své výsledky, abys určil, kde se nacházejí tvoje skutečné slabiny.

3. Pokud tvé výsledky v konkrétním drilu trvale překračují 80% po dobu následujících tří týdnů, nejspíš se na něj dále nemusíš zaměřovat. Pokud jsou tvoje výsledky dále pod 80%, měl bys zkusit následující:

Pokračuj v týdenním nácviku drilu, dokud nedosáhneš lepšího výsledku než 80% po tři týdny, nebo více než 100% po dva týdny v řadě.

Nacvičuj části drilu odděleně, pozoruj jiné lepší hráče při provádění drilu, vyhledej radu na internetu nebo se poraď s instruktorem.

4. Po třech měsících vykonej nový kompletní test stejně jako jsi to provedl poprvé. Dokázal jsi získat víc než celkových 800 bodů? Pokud ano, jsi připraven přejít na APAT 2, kde na tebe čekají nové náročné drily.

***Konečná výzva:***

***Odehraj test pod dozorem oficiálního zkušebního komisaře APAT (najdi si na internetu jejich seznam) a získej řádný emblém WPA PAT!***

***Dokážeš odolat tlaku?***

**Předepsaný průběh zkušebního testu PAT**

Každé cvičení má být provedeno ve třech bezprostředně následujících nábězích (s výjimkou kategorií straightnes a standard balls). Výsledek těchto tří pokusů se sečte a pak vydělí třemi. To poskytuje průměrnou hodnotu testu pro odpovídající kategorii.

V některých kategoriích je třeba provést dva pokusy - po třech nábězích každý (kategorie 5, 6 a 7). Součet výsledků ze šesti náběhů se příslušně vydělí šesti.

Získaný průměr se pak vynásobí předepsanou váhou testu. To vede na zisk bodů, případně na procentní hodnotu příslušné kategorie. Výsledek se zaokrouhlí na celá čísla (0,5 a více nahoru, jinak dolů).

*Rovnice:* Dosažený průměr x Váha testu = Body (procentní hodnota)

Pro každou kategorii je nastavena cílová hodnota. Tato cílová hodnota, vynásobená odpovídající váhou testu, je vždy rovna hodnotě 100 (ekvivalentu 100%). Pokud je dosažený průměr vyšší než daná cílová hodnota, může být dosaženo vyššího výsledku než 100 (%) v důsledku výkonnostních kvalit hráče.

Nakonec se jednotlivé výsledky sečtou do společného výsledku, vedoucího na konečné skóre testu PAT.

Všechna cvičení jsou navržena tak, že 100% odpovídá cílové hodnotě. Při dosaženém výsledku 80% je test pokládán za splněný. S dosaženými 800 a více body (odpovídajícími 80% celého testu) lze přejít na test pro následující vyšší úroveň (např. z PAT-1 na PAT-2).

Celý test bude pokládán za nesplněný a bude muset být opakován, pokud celkové skóre nedosáhne 600 bodů. V případě dosažení výsledku mezi 600 a 800 body hráč získá osvědčení o vykonaném testu, ne však oprávnění k přechodu na následující vyšší úroveň.

**Legenda pro Quick Rules Overview:**

Každé cvičení má svá vlastní technická pravidla, podmiňující jeho správné provedení. Přehled těchto pravidel je obsahem hřebenu, který uzavírá popisy jednotlivých cvičení. Pro každý prvek je uvedeno, do jaké míry je prvek pro dané cvičení přípustný nebo povinný. Hřeben má následující jednotnou strukturu pro všechna cvičení:

* B.I.H – zahájení s bílou koulí v ruce
* Scratch – potopení bílé koule do kapsy
* Order - odehrání koulí v povinném pořadí
* Jump - skok bílou koulí
* Bank - hraní barevné koule přes mantinel (véčko)
* Kick - hraní bílé koule přes mantinel (napřed mantinel, pak barevná)
* Combo - kombinace (hraní barevnou koulí do jiné barevné)
* Kiss - dotek s jinými koulemi při strku
* Carom - karambol (změna dráhy bílé koule o barevnou kouli)
* Rail - bílá koule na mantinel po zásahu do barevné koule