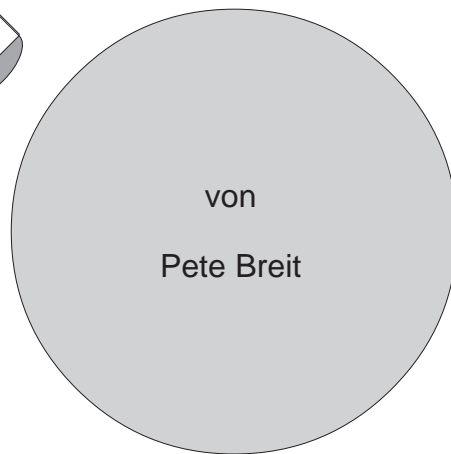
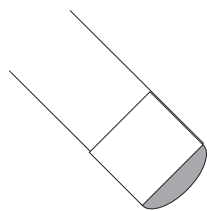


POOL - BILLARD

für Jedermann

Ein
systematisches
TrainingsProgramm



von
Pete Breit

Liebe BillardSpieler,
ich spare mir ein langes Vorwort,
dass sowieso niemand lesen will.
Also auf gehts, ran an die Bälle.

NON-PROFIT-PROJEKT Nr. 1

PoolBillard - ein TrainingsProgramm - für Jedermann
Dieses LehrBuch wird zur privaten Nutzung kostenlos zu Verfügung gestellt.
Verkauf und Weitergabe unterliegen der Zustimmung des Verfassers.

Runterladen, ausdrucken, anfangen...

Gefundene Fehler bitte ich an mich weiterzuleiten.

www.PetersKosmos.de

Dort gibt es ein KontaktFormular.

GesamtKonzeption der kosenfreien Auflage

Köln im Mai 2008 - © Peter Breit

Inhaltsverzeichnis

Kapitel und Seite

	Einleitung	2
1.	Material	
	der Poolbillardtisch stellt sich vor	3
	Tischmaße, Zubehör und die Bälle	4
	das Spielqueue	5
2.	(Ein)Stellung	
	bewußt an die Bälle herangehen	6
3.	Haltung	
	steh nicht wie ein Fragezeichen	7
	was alles vor dem Stoß passiert	8
	das eindringen in den Ball	9
4.	Zielen	
	ziele und stoße exakt geradeaus	10
	richtig zielen ist alles	11
5.	Technik	
	ohne Technik läuft gar nichts	12
6.	Effet	
	jetzt wird´s schräg, spiel mit Effet	13
	Effetvarianten	14
	wiederholbar gleichmäßiges Effet	15
	gute Technik, viel Effet	16
	Effet-Übungen	17
	Effet-Übungen	18
7.	Bandenbälle	
	spiel über die Banden	19
	die Bezeichnungen im Diamantsystem	20
	Vorbanden und das Diamantsystem	21
	Berechnung von Vorbändern	22
8.	Positionsspiel	
	so erreichst Du jede Position	23
	Rückläufer und Bandenball	24
	Schlenzer und Druckball	25
9.	Individualtraining	
	Individualtraining-Tabelle	26
	die vier Auftreffbereiche auf dem Objektball	27
	Stopball, Nach.- und Rückläufer	28
	Bogenball, Kopf.- und Jumpstöße	29
	Banden.- Vorbanden.- und Breakbälle	30
10.	Spielregeln	
	kleine Regelkunde (8 und 9 - Ball)	31
	kleine Regelkunde (14 / 1 und Rotation)	32
11.	Stichwortverzeichnis	
	Stichwortverzeichnis	33-34
12.	wichtige Vordrucke vorher kopieren	
	Schaubilder für eigene Stellungen	35
	Vorlage für eigene Entwürfe	36
	14 / 1 endlos Formular	37
	Turnierplan für 32 Teilnehmer Doppel-KO	38

Zu allen Themen sind Übungsbeispiele aufgeführt.

Hallo. Im weiteren Dialog mit den Bällen möchten wir Euch mit Du anreden.

Der Arbeitstitel **kleines Handbuch zum Billard**, steht für unser Bemühen, so kurz gefasst wie möglich, dazu beizutragen, Dir etwas mehr Klarheit in die Systematik des Spiels zu vermitteln. Unser Wunsch ist es:

"Wenn Du am Ende etwas dazugelernt hast".

Es schadet nicht, wenn die Leute an dem Tisch an dem Du spielst Dir gefallen! Alleine spielen geht nämlich nicht.

Bist Du **Anfänger**, dann lerne Deine Körperhaltung wie das Schreiben mit einem Tinten-Füller zu verinnerlichen.

Richtig zielen und die Phasen einen Stoß gleichmäßig auszuführen, bilden das Handwerkszeug. Am Ende hast Du Deine individuelle Stoßtechnik herausgearbeitet und Dir das Billardspiel in seinen Grundelementen erarbeitet.

Beachte: Nicht Jeder kann alles gleichmäßig gut.

Was mußt Du tun, um Ballserien zu spielen?

Als **Fortgeschrittener** wirst Du Dich mit dem Effet und der Geschwindigkeit in den einzelnen Phasen des Effets auseinandersetzen. Innerhalb der Diskussion mit Deinen Mitspielern und der praktischen Erarbeitung des Positionsspiels, denn nur wenn Du die Weiße kontrollierst, wird sich Dein Serienspiel verbessern! Zu guter letzt werden Themen zum aktiven und passiven Sicherheitsspiel und die damit verbundenen individuellen Techniken aufgezeigt.

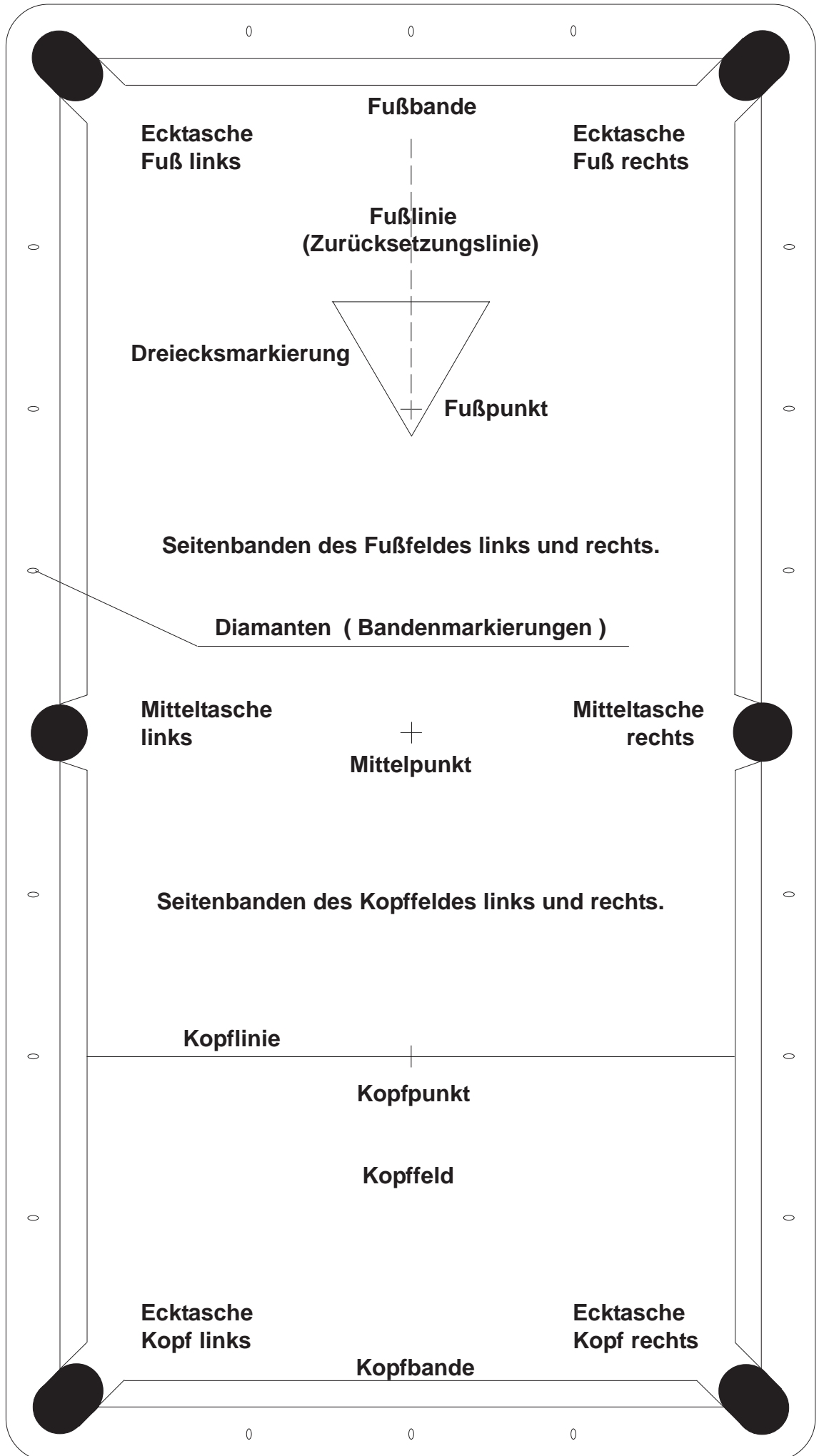
Jetzt bis Du gefragt, willst Du Geselle oder Meister sein?

Das **IndividualTraining** hilft Dir Deine individuellen Fehler zu erkennen. Die kleine Statistik zeigt Dir, wie Du gezielt Deine ganz persönliche Fehlerquote minimierst.

Hier scheiden sich dann die Geister. Die einen betreiben Pool als sinnvolle, zur Körperbeherrschung beitragende Freizeitbeschäftigung, die anderen sehen die Herausforderung im sportlichen Erfolg durch regelmäßiges Training.

Hast Du Dich schon einmal gefragt, ob es nicht Deinem Charakter entspricht, Freude daran zu empfinden, anderen in einer intelligenten Auseinandersetzung überlegen zu sein?

Bedenke: In allen seinen Varianten ist Billard ein Duell.
Also dann gut Stoß.....



die Tischmaße:

Die Spielfläche besteht aus zwei Quadraten. Alle Angaben beziehen sich auf die Innenmaße ohne Banden. Das amerikanische Urmaß beträgt 9 Fuß in der Länge, in der Breite macht daß 4,5 Fuß. Die Gummibanden sind 5 cm stark, so daß in der Länge und in der Breite jeweils 10 cm abgezogen werden müssen. Als Ausgangsmaß wurde die Breite festgelegt. 4,5 Fuß entsprechen 137 cm, abzüglich 10 cm, multipliziert mit zwei, ergibt eine Länge von 2,54 m.

Die **Spielfläche** beträgt: **Breite = 1.27m * Länge = 2.54m.**

das Tuch:

Die allermeisten Spieler bevorzugen ein schnelles Tuch.

das Dreieck und die Raute:

Sie dienen zum Aufbau der Objektbälle, je nach gewählter Spielvariante, für 15 bzw. für 9 Bälle.

Gut geeignet ist nur solides Material, Holz oder Hartplastik.

die Spielhilfe auch "Oma":

Künstlicher Bock aus Holz, Plastik oder Messing, auf ein altes Queue aufgeschraubt. Sie dient dazu die Queue-Hand weiter nach vorne zu bringen. Beachte: Wer das Queue rechts und links führen kann, braucht keine Spielhilfe.

die Kreide:

Nicht zu weich und nicht zu hart, keinesfalls feucht.

verschiedene Trimmer:

Willard, Feile oder Schmiergelpapier. Sie erfüllen alle den selben Zweck, die Rundung des Leders neu zu formen und aufzurauen, damit die Kreide besser haftet.

der Lederformer:

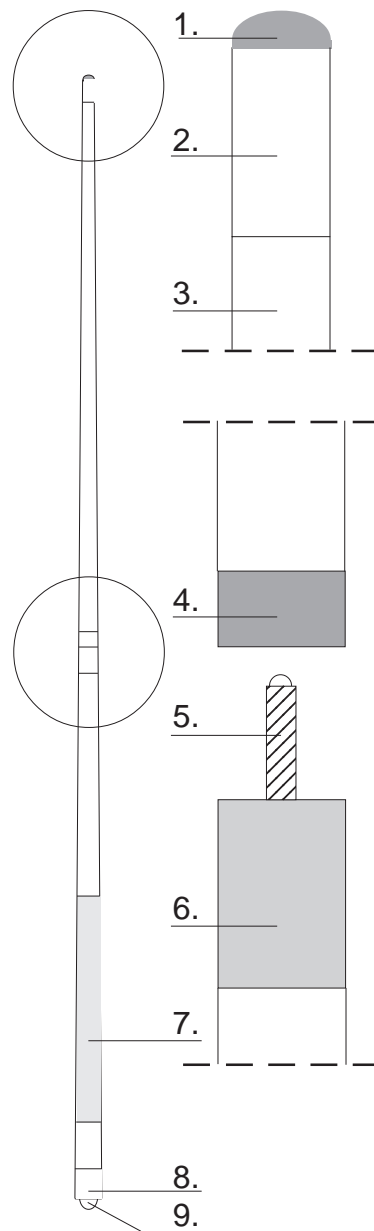
Auch Kantenhärter, ein kleiner Hartplastikzylinder der über die Pommeranze paßt, er dient zur Verdichtung des Randbereiches. Den Rand der Pommeranze leicht mit Spucke anfeuchten, dann den Lederformer überstülpen und drehen. So erhältst Du eine saubere dunkle Kante des Leders.

die Pool-Bälle:

Den unübertroffenen Eigenschaften des Elfenbein, kommt der Kunststoff "Aramith" ein Phenolharz am nächsten.

Der Durchmesser von Turnierbällen beträgt 57,2 mm.

Merke: Je schwerer, desto mehr Leben besitzen sie.



1. Pommeranze aus Leder, aufgeklebt
2. Ferrule aus Plastik
3. Holzspitze: ca. die ersten 30cm parallel
4. Oberteil-Mittelring
5. Holz oder Metallgewinde
6. Unterteil-Mittelring Metall oder Plastik
7. offene Leinenwicklung
8. Abschlußring aus Plastik
9. Gummipuffer

Das Queue (Spielstock) seine Maße und Details. Wichtige Details die Dir beim Kauf behilflich sind.

Das Queue soll aus zwei Holzteilen bestehen, die in der Mitte mit einem Holz oder Metallgewinde verschraubt werden. 1.48 m entspricht Gardemaß.

von oben nach unten:

Die **Pommeranze** (Klebleder) soll geklebt sein und einen Durchmesser von 12 - 14 mm haben, bei einer Stärke von etwa 2 bis 4 mm.

Die **Ferrule** (Plastikhülse), auf ihr ist die Pommeranze aufgeklebt, mißt zwischen 20 bis 35 mm in der Länge und besteht aus beständigem Hartplastik. Die **Queuespitze** besteht aus zur Spitze hin parallel geschliffenem hartem Holz (i.d.R. Ahorn), am unteren Abschluß ist ein Innengewinde (Rampamuffe) eingelassen.

Das **Unterteil** hat am oberen Abschluß ein metrisches Gewinde (Holz o. Metall), das aus einer Plastik oder Metallhülse der Randverstärkung dienend herausragt.

Eine Handbreit vom unteren Ende, wird eine ca. 30 cm lange Leinenwicklung bevorzugt. Der untere Abschluß hat einen Stoßgummi eingearbeitet.

Alle Firmen bauen **Einsteiger Queue's**, preislich liegen sie zwischen DM 200,- und DM 500,-. Achte auf gutes Holz.

Im weiteren Verlauf unserer Diskussion, wollen wir von einem 1.80 m großen Rechtshänder ausgehen.

Der Diskriminierung von Minderheiten können wir uns leider auch nicht entziehen, es würde den Rahmen dieses kleinen Buches sprengen.

Linkshänder müssen wie immer alles uminterpretieren, die Beschreibungen sowie die dargestellten Übungen sind also für Dich als Linkshänder seitenverkehrt.

Wir gehen davon aus, das jeder von Euch an dieser Stelle schon einmal ein Queue in der Hand gehabt hat.

Eigentlich schade, denn man macht doch eine Menge falsch. Selbstverständlich ist es extrem schwer, sich von dem zu lösen, was Du bisher gelernt hast.

Unerlässlich für ein erfolgreiches Spiel ist es, die richtige (Ein)Stellung zum Ball zu bekommen!

Wir wollen einmal gemeinsam an einen Ball herangehen.

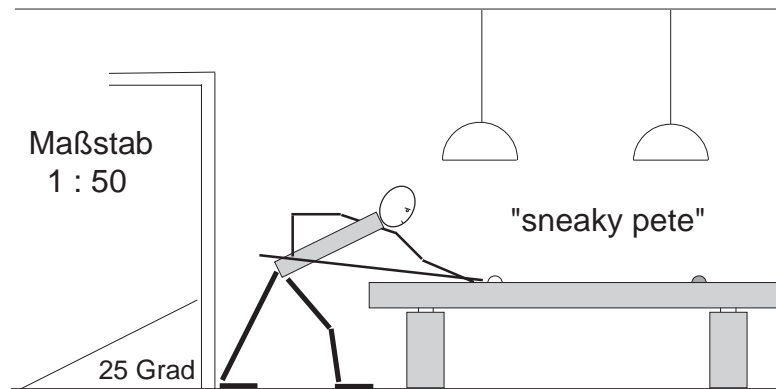
Es liegt nur der Spielball auf dem Kopfpunkt, er soll in die linke Fußtasche versenkt werden.

Nehme das Queue locker in die rechte Hand, es soll schon jetzt möglichst waagrecht gehalten werden. Dein Unterarm erfährt eine Verlängerung. Das Queueende schließt mit Deinem Ellbogen ab. Du spürst es deutlich, wenn Du das Queue ein wenig wippen läßt, so daß es leicht am Ellbogenknochen anschlägt. Gehe aus der Entfernung genau in der Verlängerung der Linie Spielball und linke Fußtasche an den Ball heran. Du gehst soweit an den Spielball heran, bis Du ihn fast mit der Queuespitze berühren könntest, lege die Queuespitze einmal kurz vor dem Ball ab.

Deine linke Hand bildet nun zur exakten Queueführung den Bock, etwa eine Handspanne vom Spielball entfernt.

Weil Du das Queue weiter hinten fassen willst, beschreitet Dein rechter Fuß einen kleinen Ausfallschritt nach hinten, wobei das Bein annähernd ausgestreckt bleibt, während das linke Bein leicht angewinkelt bequem stehen bleibt. Der linke Fuß zeigt dabei in Richtung des Spielballes, der rechte Fuß steht etwa im 80 Grad Winkel dazu, er zeigt nach rechts.

Wir wollen unserem Rechtshänder einmal von der rechten Seite bei seinem Spiel zuschauen.
Es kommt uns besonders auf die Kopfhaltung, Neigung des Oberkörpers, Beinstellung und Armhaltung an.



Die Neigung des Oberkörpers liegt bei etwa 25 Grad.

Die linke Hand führt das Queue (sie bildet den Bock), der linke Arm ist nicht ganz ausgestreckt.

In allen Fällen liegt der äußere Handballen auf dem Tisch, die Hand ist leicht nach rechts gedreht. Eine stärkere Rechtsdrehung bewirkt eine Höhenveränderung des Queues. Je größer der Winkel, desto höher die Queueelage!

Die **offene Führung**: Alle Finger sind ausgestreckt, sie berühren den Tisch mit ihrer Kuppe. Der Daumen berührt den Zeigefinger, so entsteht eine Gabel, die Queueführung. Vorteil: Du kannst besser über die Spitze zielen.

Die **geschlossene Führung**: Daumen und Zeigefinger umschließen die Queuespitze, die unteren drei Finger liegen mit ihrer Kuppe auf dem Tisch. Wir bringen das Queue so an den Mittelfinger, daß eine rundherum geschlossene Führung entsteht. Der Zeigefinger greift weder zu locker, noch zu fest. Vorteil: Die Abrutschgefahr wird minimiert.

Der rechte Oberarm bleibt ohne sich beim Schwingen auf oder ab zu bewegen waagrecht, genau über dem Queue. Während der rechte Unterarm in der Grundposition senkrecht herunterhängt. Das rechte Handgelenk ist locker, alle Finger der rechten Hand umspannen das Queue wie zur Faust gebildet, unverkrampft aber energisch (etwa zwei bis drei Handbreit vom Queueende entfernt).

Das Queue soll in möglichst allen Spielsituationen nahezu waagrecht bleiben. So erzielst Du eine größere Wirkung!

Dein Kinn ruht mit seiner Mitte einige Handbreit über dem Queue. Deine Augen befinden sich in zentraler Lage darüber. Du hast die Grundstellung eingenommen.

Bemerkst Du die Spannung, die sich in Dir aufbaut. Linke Hand und rechter Fuß bilden ein Kraftdreieck.

kontrolliert Vorschwingen:

Der Sinn des Vorschwingens, liegt darin das richtige Tempo und die Linie zum Ball für den jeweiligen Stoß einzustellen. Wir wollen also erreichen, daß wir den Spielball dort treffen wo wir möchten und ihm das richtige Tempo mitgeben.

Wer nicht Vorschwingt neigt dazu zu explodieren.

- Der Stoß wird vom Tempo meist zu fest (ungenau)
- Die Queueführende Hand neigt dazu das Queue zu reißen, so daß die Queuespitze den Spielball nicht dort trifft wo Du willst.

Wie schwingt man richtig:

Jeder muß für sich herausfinden wie oft er schwingt, man sollte zwei bis drei mal vorschwingen. Hiernach machst Du eine unmerkliche Pause, mit der Queuespitze dicht vor dem Spielball und nach erneutem ausholen stößt Du zu.

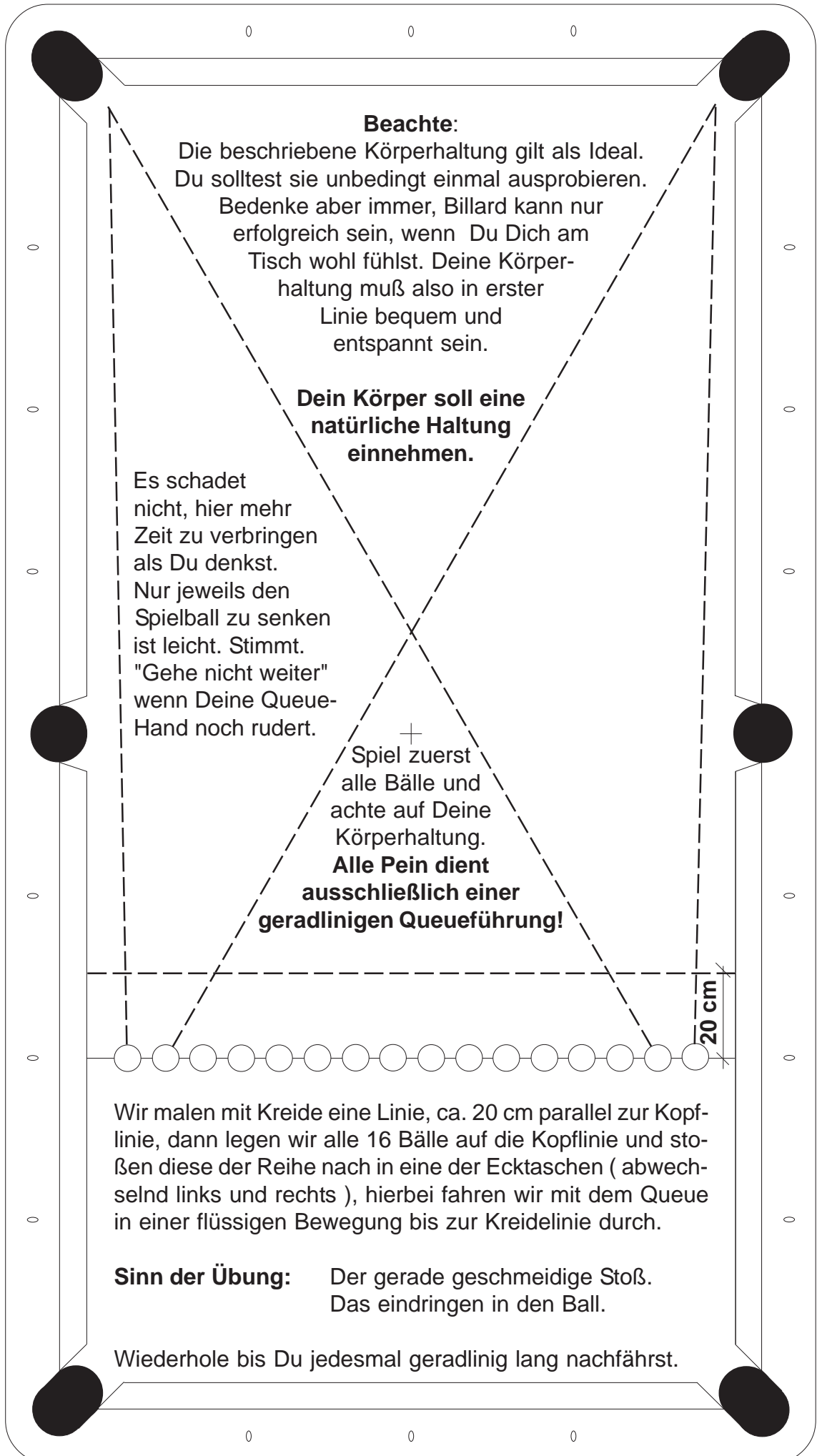
Wichtig ist, daß Du während des Schwingens einigemale den Punkt wo Du den Spielball anspielen willst (Anspielpunkt) und den Punkt wo Du mit dem Spielball den Objektball treffen willst (Zielpunkt) anvisierst, also den Blick zwischen den Punkten auf den beiden Bällen hin und her wandern läßt. Beim Abstoßen ruht Dein Blick auf dem Zielpunkt.

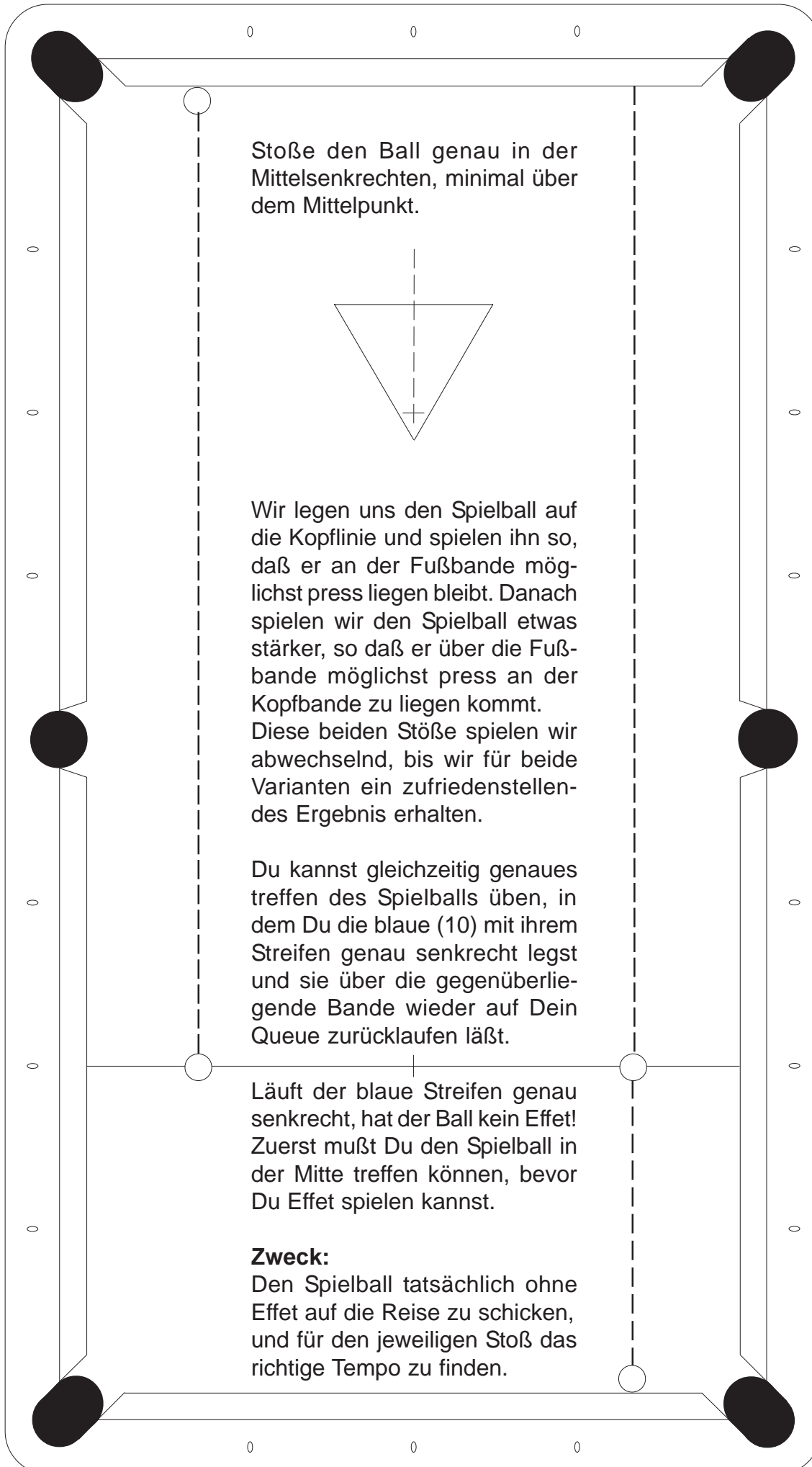
Zweck der Ausführung ist es:

Deine Körperhaltung zu automatisieren, so daß Du nach einiger Zeit die gedankliche Auseinandersetzung mit der grundlegenden Technik des Stoßens völlig verinnerlicht hast und Du Dich mit dem Spiel, seiner Technik und Taktik auseinandersetzen kannst. Aber davon später mehr..... Geduld.

Zusammenfassung:

- richtig an den Ball herangegangen,
- Körperhaltung, alles bequem,
- Bockstellung und Queuegriff,
- Feinjustierung durch wiederholtes Queuependeln,
- die unmerklich kurze Gedankenpause,
- endlich abstoßen, nein, nein, noch nicht mit Bällen







Stoßtechnik ist das Zauberwort mit dem wir dem Spielball die Wirkung vermitteln, mit welcher er bestimmbar einen anderen Weg beschreibt, als die seines natürlichen Laufs. Erinnern wir uns an die "Durchführung des Stoßes", hier wird durch langes nachfahren des Queues das Eindringen in den Ball beschrieben. Das Eindringen in den Ball realisieren wir durch einen möglichst langen kontinuierlichen Kontakt mit dem Queue und dem Spielball.

Immer wieder geht es um die rechte Haltung. Mach Dir bewußt, daß es sich um Deine Körpermittelehre handelt.

Führen wir uns einmal eine Geigenspielerin vor Augen.

Unsere Ohren werden uns bestätigen, daß wir keinen Absatz im Ton wahrnehmen, wenn der Bogens beim streichen der Saiten seine Richtung wechselt, also wenn das Handgelenk den Bogen in seiner Bewegungsrichtung von oben nach unten umlenkt.

Die Bewegung des Handgelenks im Moment des Auftreffens des Queues auf den Spielball ist die selbe. Unterarm und Handgelenk müssen in ihrem Bewegungsablauf miteinander koordiniert werden.

Lege den Unterarm und die Faust der queueführenden Hand auf den Tisch und bewege die Faust nach rechts und links, wie Du feststellen wirst, hat das Handgelenk einen Ausschlag von ungefähr 15 cm.

Beschreibung der Technik:

Bei festem Griff des Queues, führt der Unterarm das zwei bis dreimalige Vorschwingen aus. Trifft das Queue auf den Spielball, schnellte das Handgelenk im Rahmen seiner möglichen Vorwärtsbewegung mit nach vorne.

Beispiel:

Stellen wir uns einmal vor der Spielball wäre eine heiße Kartoffel die wir mit der Queuespitze durchstoßen wollen, dazu brauchen wir keinen festen (gewaltsamen) Stoß, sondern eine möglichst schnelle, geschmeidige Bewegung.

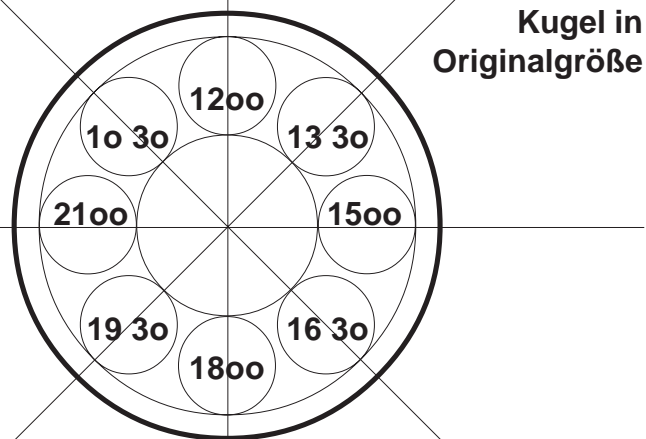
Bei den meisten Stößen fahren wir mit dem Queue insgesamt ca. 10 bis 20 cm hinter dem Spielball her, so daß das Queue und der Spielball länger Kontakt haben.

Bald bist Du in der Lage Seitenstöße auszuführen.

Jim Rempe hat den hier abgebildeten Zielball entwickelt. Wir haben ihn an die Uhrzeitenregelung angepaßt.

Die unterschiedlichen Anspielpunkte auf dem Spielball:

- | | | | | |
|-------|---|----------------------------------|---|---|
| Mitte | = | Stopball | } | <i>Diese drei
Stöße muß
Du beherrschen!</i> |
| 12.00 | = | Nachläufer | | |
| 18.00 | = | Rückzieher | | |
| 10.30 | = | Seitenstoß links als Nachläufer | | |
| 13.30 | = | Seitenstoß rechts als Nachläufer | | |
| 21.00 | = | Seitenstoß links | | |
| 15.00 | = | Seitenstoß rechts | | |
| 19.30 | = | Seitenstoß links als Rückzieher | | |
| 16.30 | = | Seitenstoß rechts als Rückzieher | | |



Wir gehen von einem inneren und äußeren Ring aus. Schrittweite ist eine Queuestärke. Das Maß für die unendlichen Zwischennuancen wird Dich die Erfahrung lehren.

Merke: Wenn wir uns über Effet unterhalten, benutzen wir die Uhrzeiten.

Stell Dein Spiel darauf ab ohne Seiteneffet auszukommen! Wenn Du den geraden Stoß ohne Effet beherrschst, dann mach Dich daran den Spielball seitlich zu treffen.

Kannst Du die letzte Übung schon so gut, daß Dir der Spielball nach berühren der Fußbande, mindestens zu 3/4 auf Dein Queue zurückläuft, mal ganz ehrlich?

Grundlage: Alle Effetbälle sind nur dann effektiv ausgeführt, wenn wir das Queue entsprechend lang nachfahren. Wir sprechen von dem sogenannten "Eindringen in den Ball".

Der Stopball: Der Spielball wird in der Mitte oder sehr leicht darunter angespielt. Der Spielball bleibt an der Stelle liegen, an der er auf den Objektball trifft.

Wir spielen den Spielball (SB) in einem Winkel von nicht mehr als $+ / - 7$ Grad von der Geraden abweichend auf den OB. Der OB wird also möglichst zentral getroffen. Das Queue bleibt wenn nicht anders dargestellt möglichst waagrecht.

Effet in der Senkrechten:

Der Nachläufer: Der SB wird um 12.00 angespielt. Der SB wird nach dem Auftreffen auf den OB diesem stark in dessen Richtung hinterrollen.

Der Rückläufer: Der SB wird in Position 18.00 angespielt. Der SB wird nach dem Auftreffen auf den OB von diesem in Richtung Queue zurückrollen.

Seiteneffet:

Hierbei unterscheiden wir in drei Gruppen auf die das Effet des SB's Einfluß nimmt.

Bogenbälle: Der SB wird am effektivsten um 16.30 oder 19.30 angespielt und wir nehmen das Queue am hinteren Teil etwas hoch. Der SB wird einen Bogen zur jeweiligen Seite beschreiben.

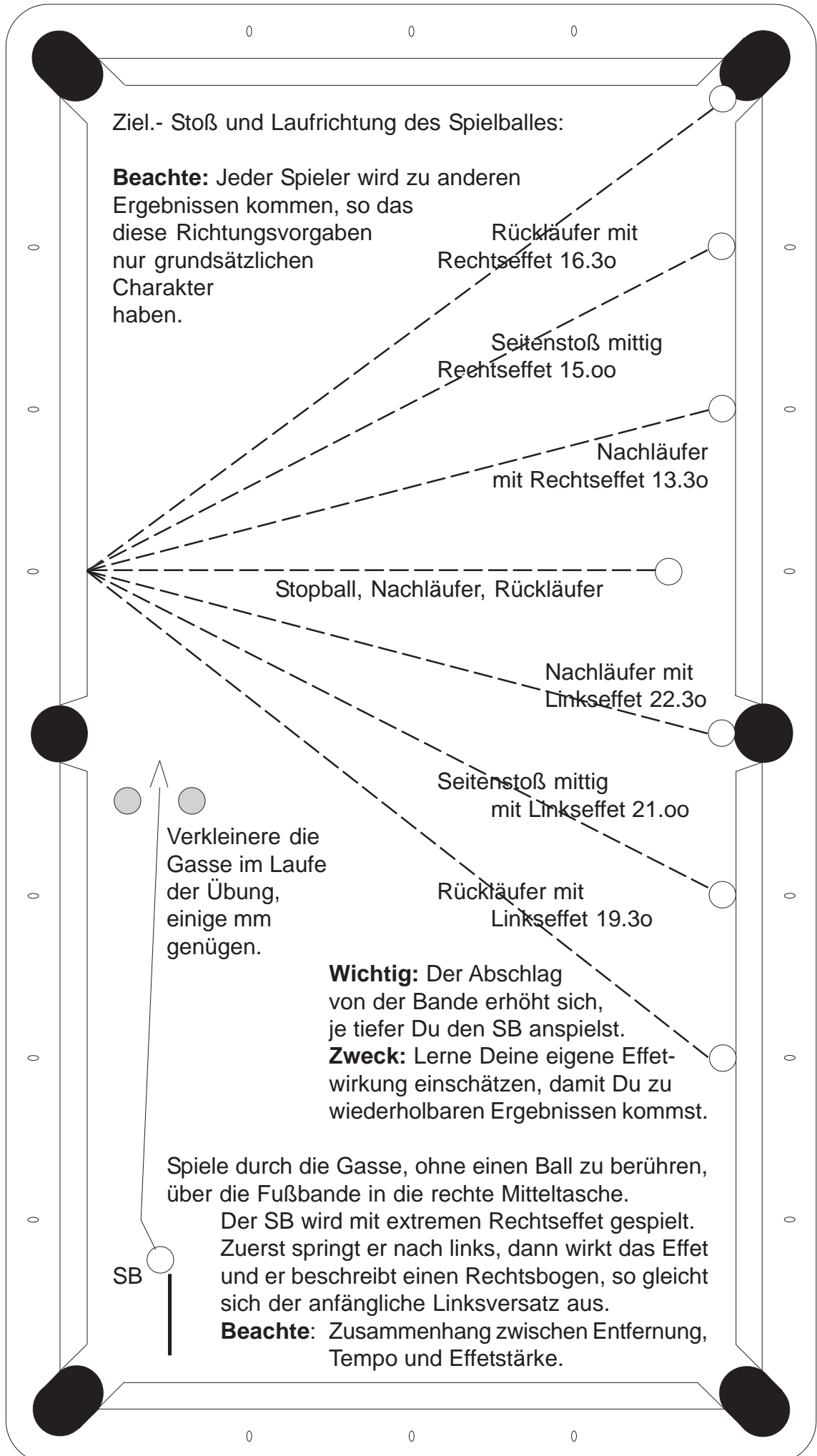
Bandenbälle: Der SB wird mit Seiteneffet im rechten Winkel gegen die Bande gespielt. Die Auswirkung wird sein, daß der SB in Effetrichtung stärker als normal abschlägt.

Beachte: Trifft der SB im zurücklaufen auf die Bande, kehrt sich die Effetwirkung um.

Dem OB wird Effet vermittelt. Der SB wird mit Seiteneffet auf einen OB gespielt, damit dieser das entgegengesetzte Effet annimmt, um seinerseits:

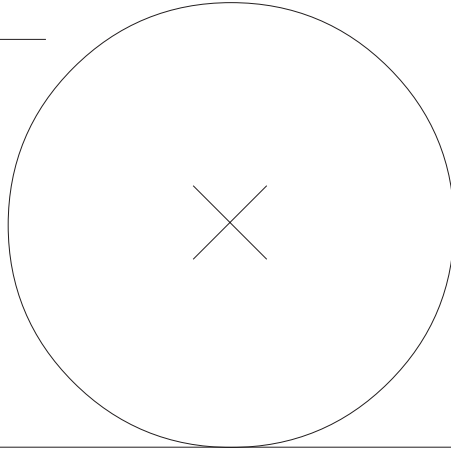
- einen leichten Bogen zu beschreiben
- nach dem berühren einer Bande stärker abzuschlagen.

Wechselwirkung von ineinandergreifenden Zahnrädern !



Der Rückläufer, unser wichtigster Stoß, an ihm wollen wir die beschriebene Technik praktizieren.

Drehrichtung
ist rückwärts

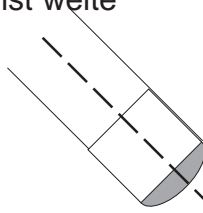


Erinnern wir uns an unsere erste Übung, die Kreidelinie wird noch auf dem Tisch sein. Alle 15 Objektbälle liegen auf der Kopflinie, unser Spielball wird etwa 30-50 Zentimeter dahinter aufgelegt und als Rückläufer (um 18.00 Uhr) gespielt. Nicht verzagen, es kann eine kleine Weile dauern, bis Du den Rückläufer richtig dosieren kannst.

...und steeds lang nachfahren

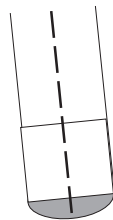
Kopfstöße sind echte Kopfnüsse:

Du brauchst weite und enge Bögen!

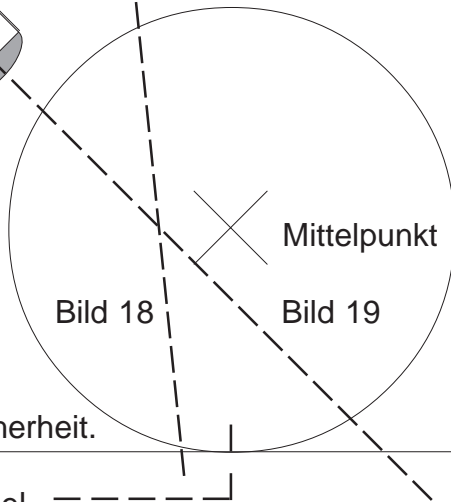


Spaß bereiten sie mit besonders starkem Seiteneffet.

Es geht schon nichts kaputt



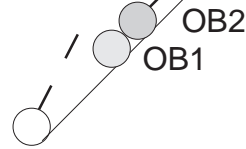
Beachte, daß die Ziellinien der Queue-Positionen vor bzw. hinter dem Fußpunkt liegen. Ergründe ihre Wirkung. Nutze sie als Mittel gegen eine vom Gegner abgelegte Sicherheit.



Fußpunkt der Spielkugel

Aber später mal mehr von Kopfstößen und Co.

Die beiden press liegenden Objektbälle, zeigen in ihrer Richtung genau auf das Ende der kurzen Bande. Der OB 2 ist also nicht ohne weiteres zu versenken. OB2 liegt nicht auf Loch.



Den SB um 16.30 anspielen (Effet zum Loch hin) jetzt dreht sich der SB gegen die Uhr, den OB 1 dünn links treffen, jetzt dreht sich der OB 1 weil er links getroffen wurde im Uhrzeigersinn, was wiederum bewirkt, daß sich der OB 2 gegen die Uhr dreht. Wie wir wissen, beschreiben Bälle mit Rechtseffet eine Rechtskurve. Diese kleine Kurve und der entsprechend mitgegebene Druck bewirkt, daß der OB 2 ins Loch läuft.

Lege Dir die Bälle am Anfang weiter auseinander.

Der Druckball, so ein Kapitel für sich:



OB1 soll in die linke Fußtasche versenkt werden.

Versuchen wir danach den SB in Richtung auf OB2 laufen zu lassen.

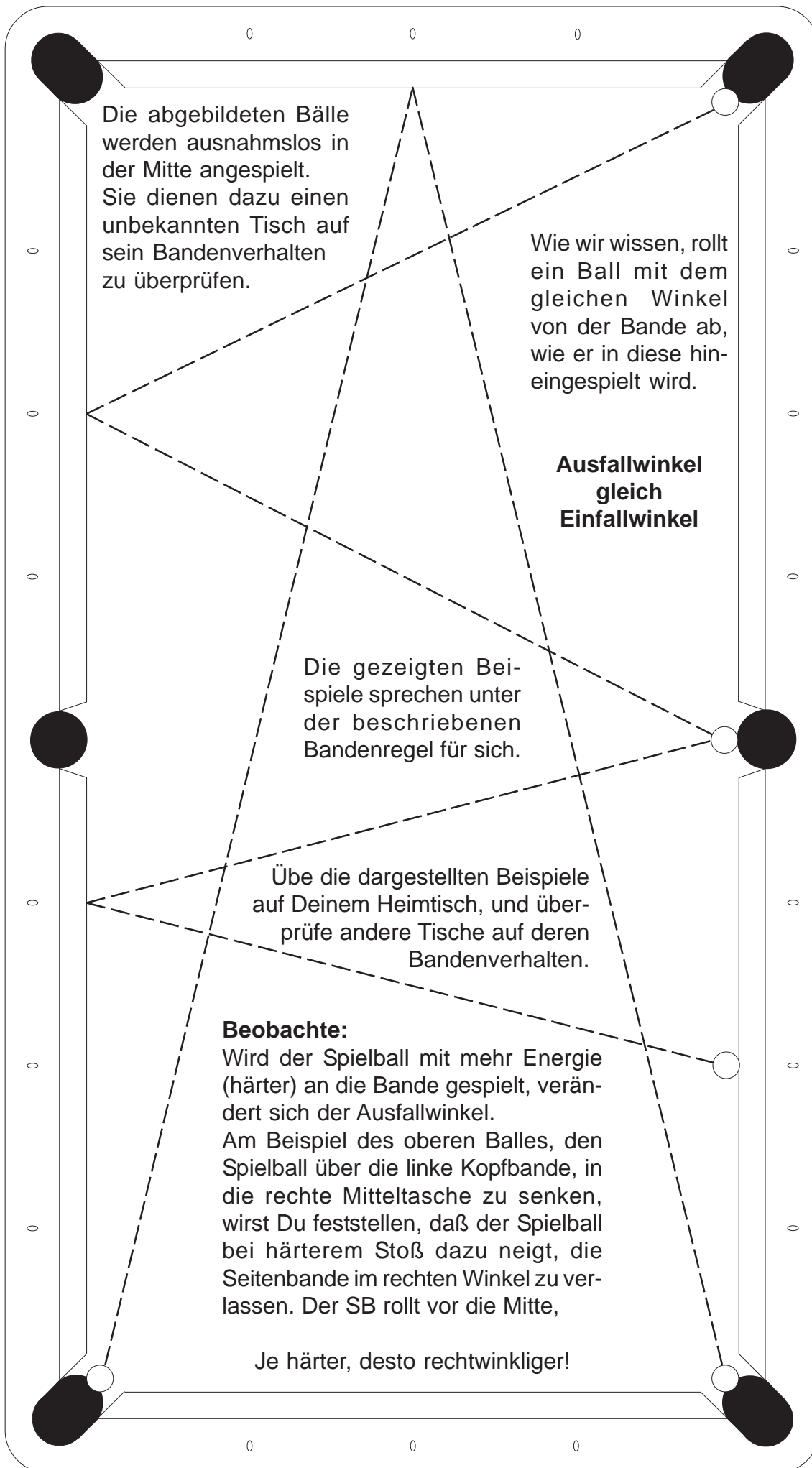
Wir werden uns sicher im Laufe der Zeit mit Kreuz- und Quereffet darauf einschließen?

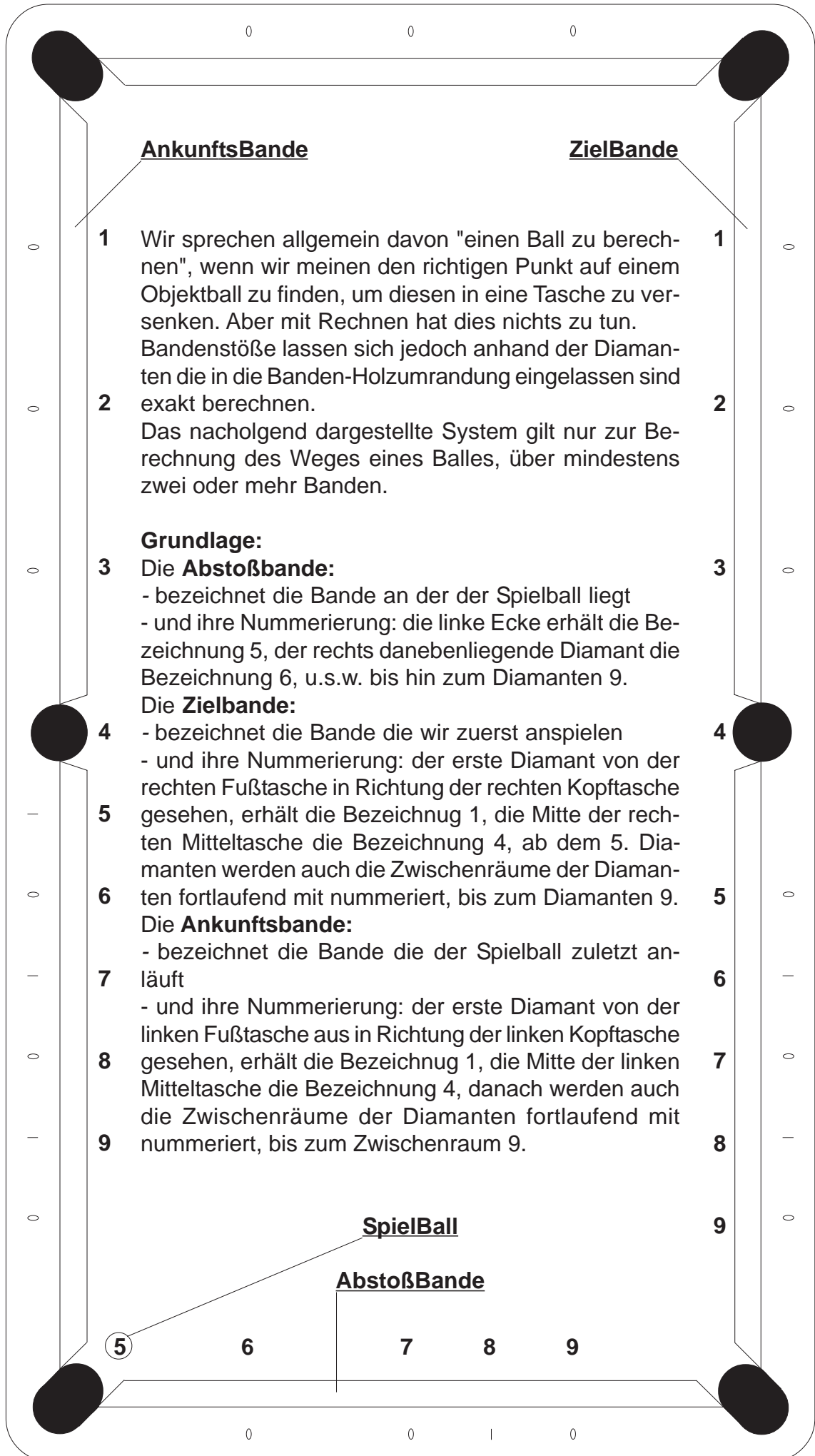
Führen wir lieber einen wiederholbaren Stoß aus!

Wir treffen den Spielball genau in der Mitte!

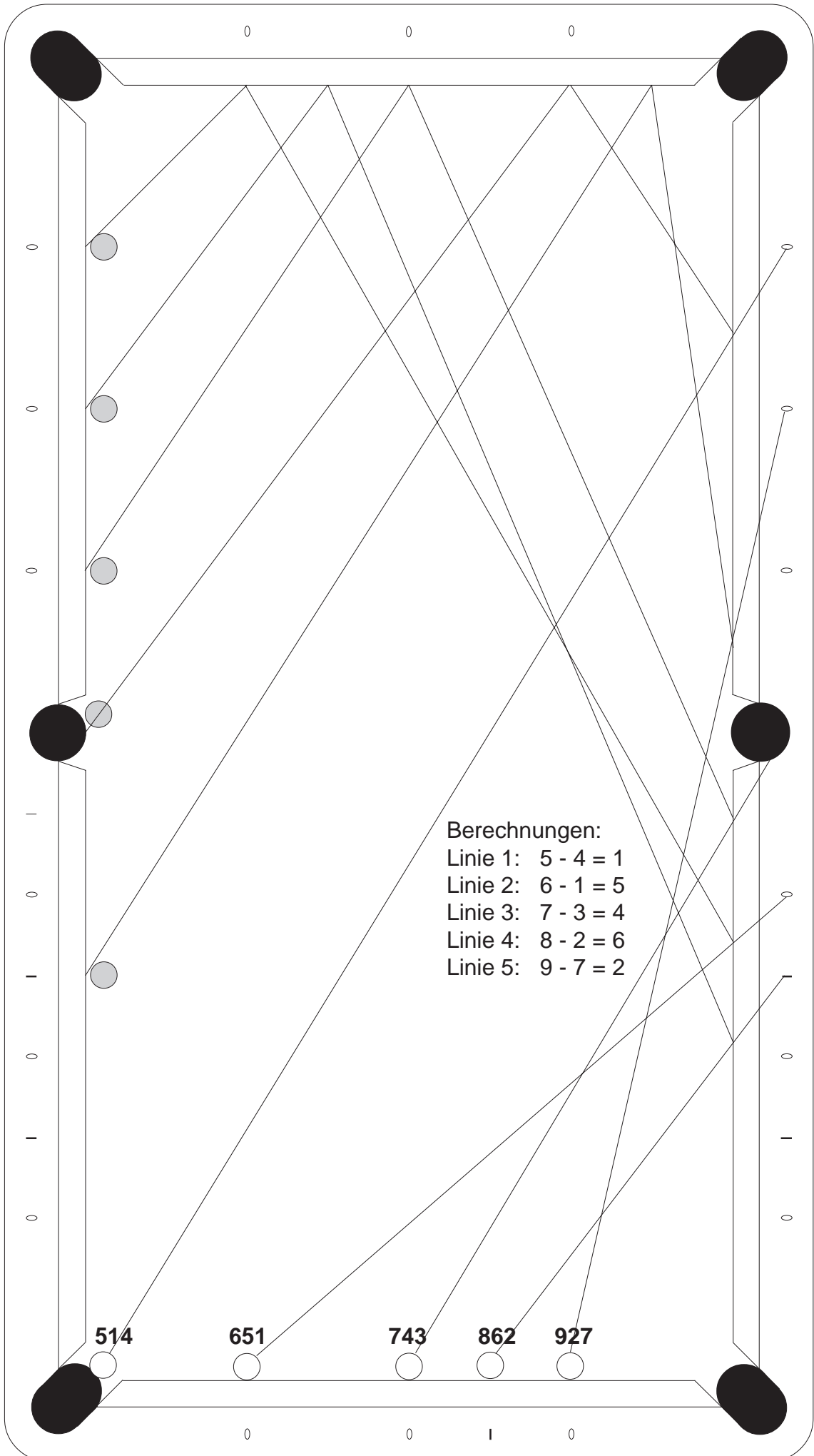
Es ist schwerer als Du glaubst, erinnere Dich daran wie schwer es ist, den Farbstreifen einer halben Kugel zufriedenstellend senkrecht laufen zu lassen.

Der Druckball, wird nicht wie alle anderen Bälle so gespielt, daß das Handgelenk lange nachfährt, sondern so, daß die Queueführende Hand beim Auftreffen des Queue's auf den Spielball sich schließt und dadurch gleichzeitig abstopt. Du hältst mit einer energischen Vorwärtsbewegung das Queue beim Auftreffen auf den Spielball an. Probiere diese Technik in allen Technikvarianten!









Wichtig:
Der SB soll möglichst nur über die kurze Bande laufen.

u.s.w.

Die drei Objektbälle liegen in der Mittellinie der kurzen Seite des Tisches (auf der Verlängerungslinie), sie liegen ca. zwei bis drei Bälle auseinander. Je dichter die Bälle zusammen liegen, desto schwerer wird die Übung und umgekehrt. Der Spielball liegt an der kurzen Bande ein Ball von ihr entfernt, vor dem letzten Diamanten in Richtung der Ecktasche. Behandle den Spielball so, daß Du alle Objektbälle der Reihe nach in die Ecktasche versenken kannst.

Zweck der Übung ist es, den Spielball vom Tempo so zu kontrollieren, daß er nach berühren der kurzen Bande möglichst genau auf den nächsten Objektball eingestellt wird. Wenn Du die Lange Bande zusätzlich benutzen mußt, wird die Übung nicht gelingen.

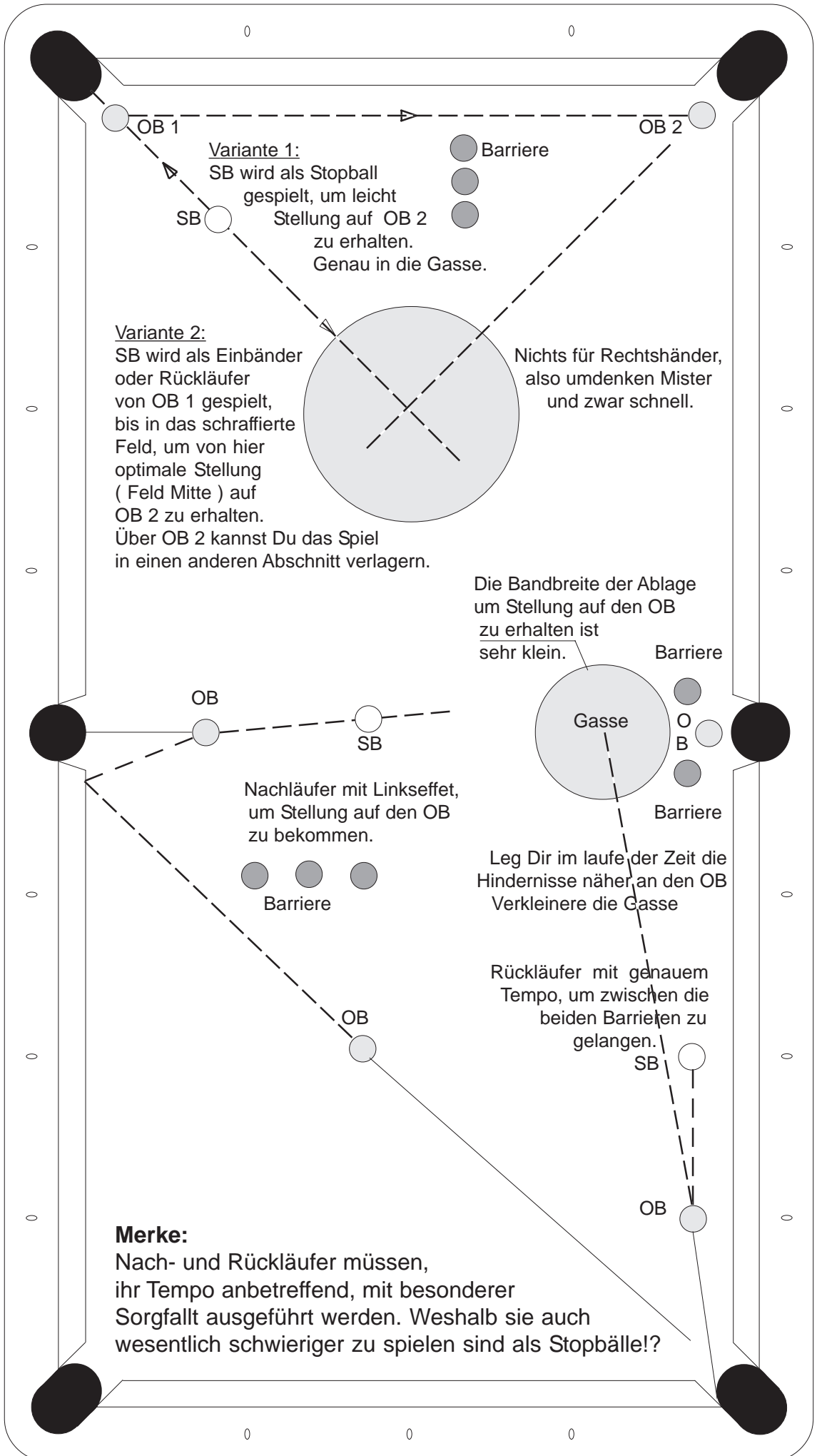
Übung: Spiele den Objektball ohne Seiteneffekt jeweils so in die Tasche, daß der Spielball über eine der Eckbänden, in Richtung eines von Dir vorbestimmten Loches läuft. Danach lege Dir in jedes Loch (außer Mitte links) einen Ball und versuche der Reihe nach (mal rechts, mal links herum) diese auf dem Wege über eine Bande zu senken. Später kannst Du Dir zusätzlich Objektbälle auf beliebige Positionen legen, am besten eignen sich die rein zufällig positionierten Bälle. Einfach einwerfen und liegen lassen.

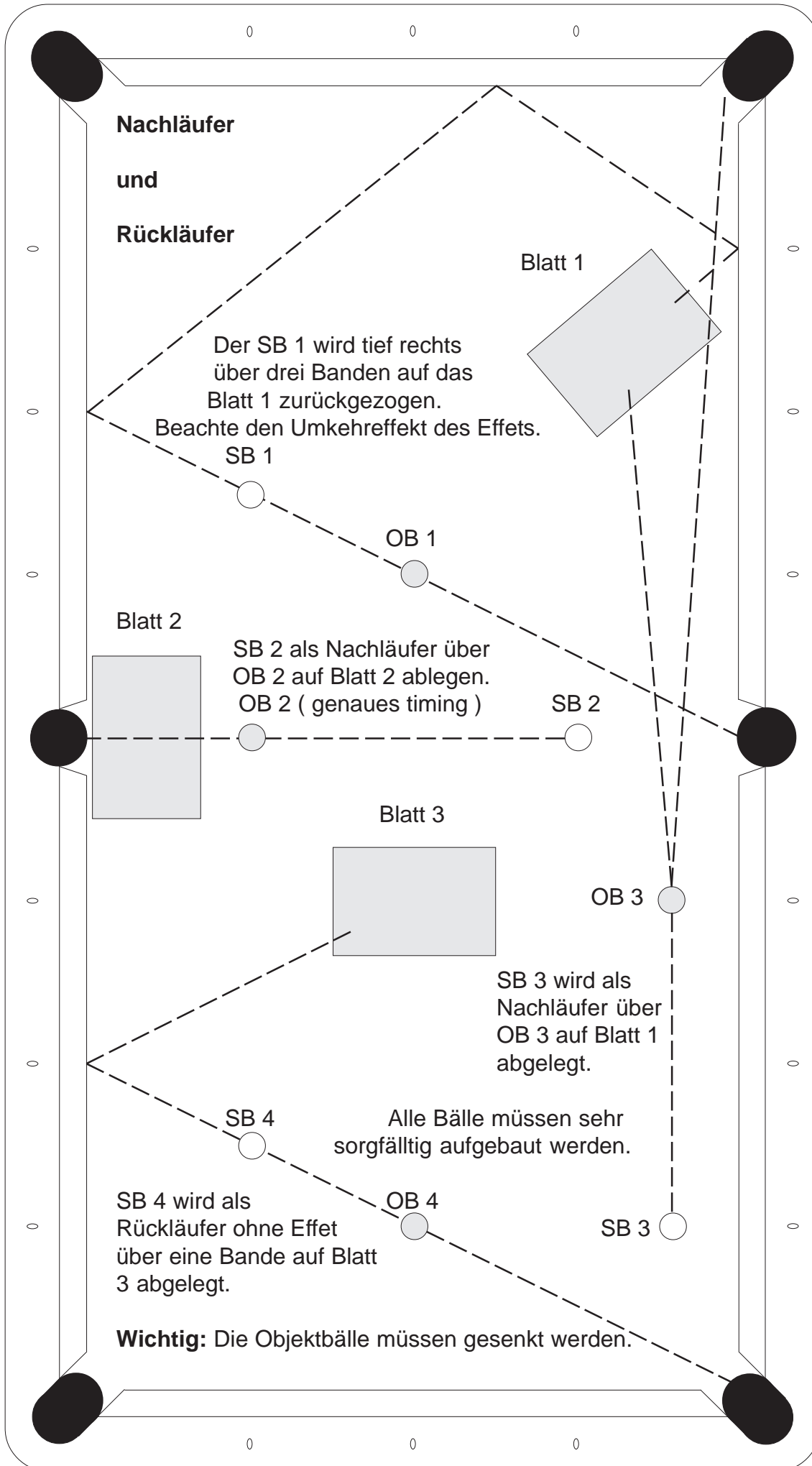
Übe dieses treffen, bis Du völlig sicher geworden bist.

Zweck der Übung ist es, nach treffen und versenken eines Objektballes den Spielball über eine Bande genau positionieren zu können.

Der Spielball wird genau in die Diagonale einer der Ecktaschen gelegt, dort wo Du ihn am besten spielen kannst.
Der Objektball liegt etwa eine halbe Ballstärke vor dieser Tasche.

Diese Situation ermöglicht es Dir jeden Punkt auf dem Tisch zu erreichen!





Ernsthaftes TurnierPool heißt heute in aller Welt 9-Ball. In höchster Perfektion werden die neun Bälle in Folge gesenkt, "quasi" in einer Aufnahme!

Demzufolge wollen wir uns bei den folgenden vier Positionen auf jeweils neun Bälle konzentrieren.

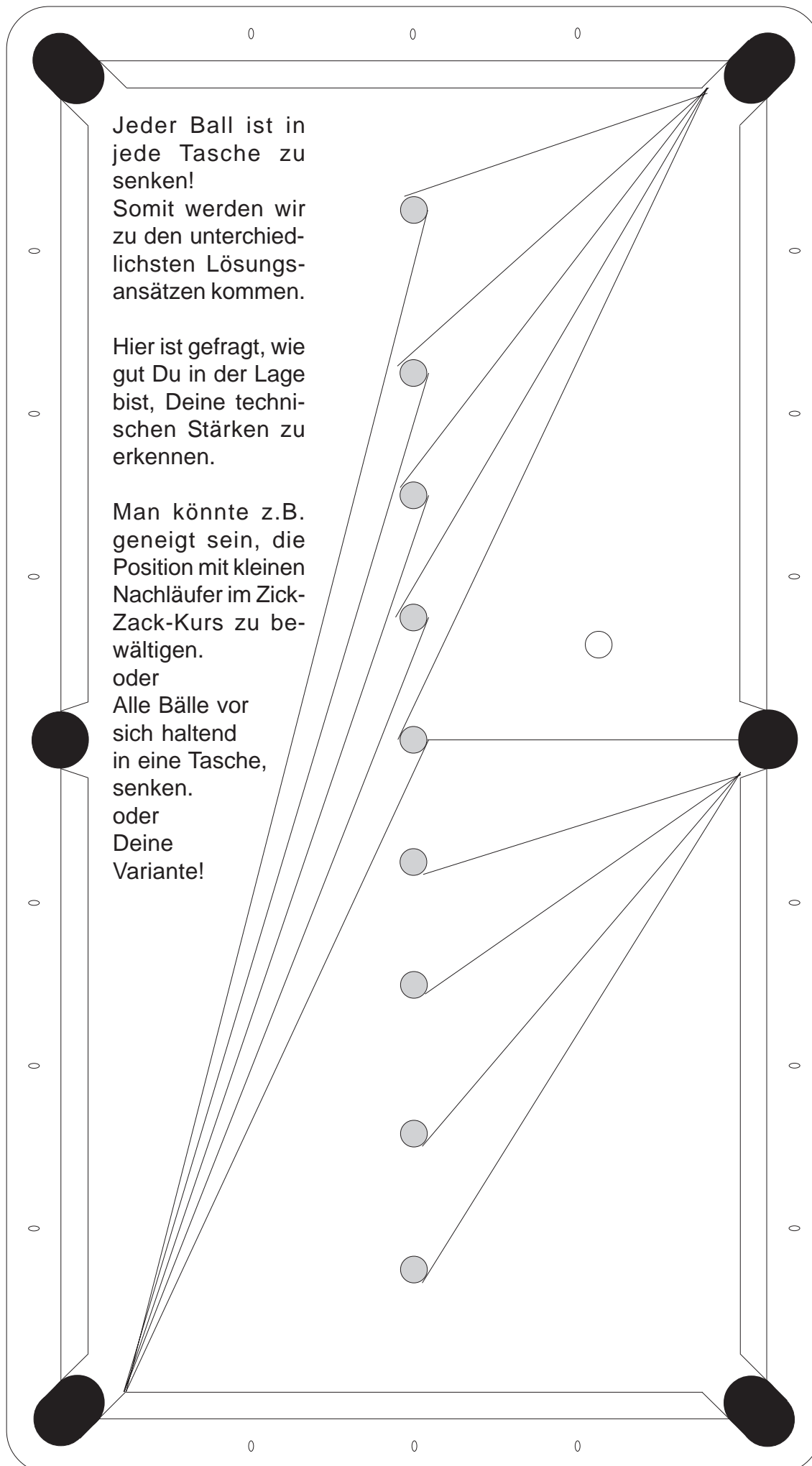
8-Ball kann in gewisserweise als Untermenge angesehen werden, weil hier lediglich acht Bälle in Folge gesenkt werden müssen, und diese in beliebiger Reihenfolge angespielt werden dürfen.

Gleiche Voraussetzungen der folgenden vier Positionen:

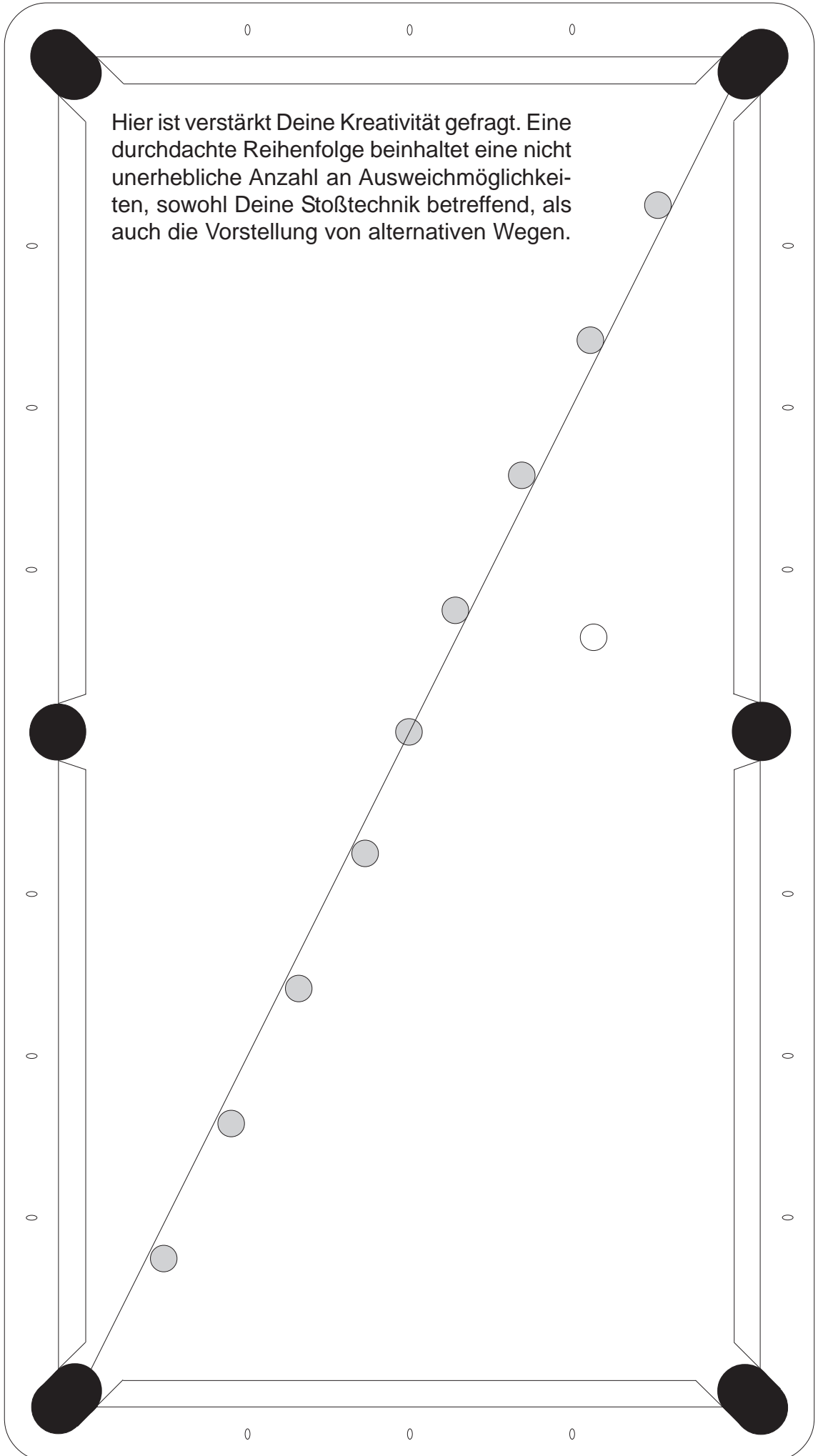
- Du hast Ball - in - Hand
- Die neun Bälle liegen in ihrer Reihenfolge, nebeneinander oder in Gruppen.
- Alle Bälle werden vor Spielbeginn angesagt, komm`st Du aus dem Rythmus, ohne vorher die entsprechende Alternative in betracht gezogen zu haben, wird neu aufgebaut.

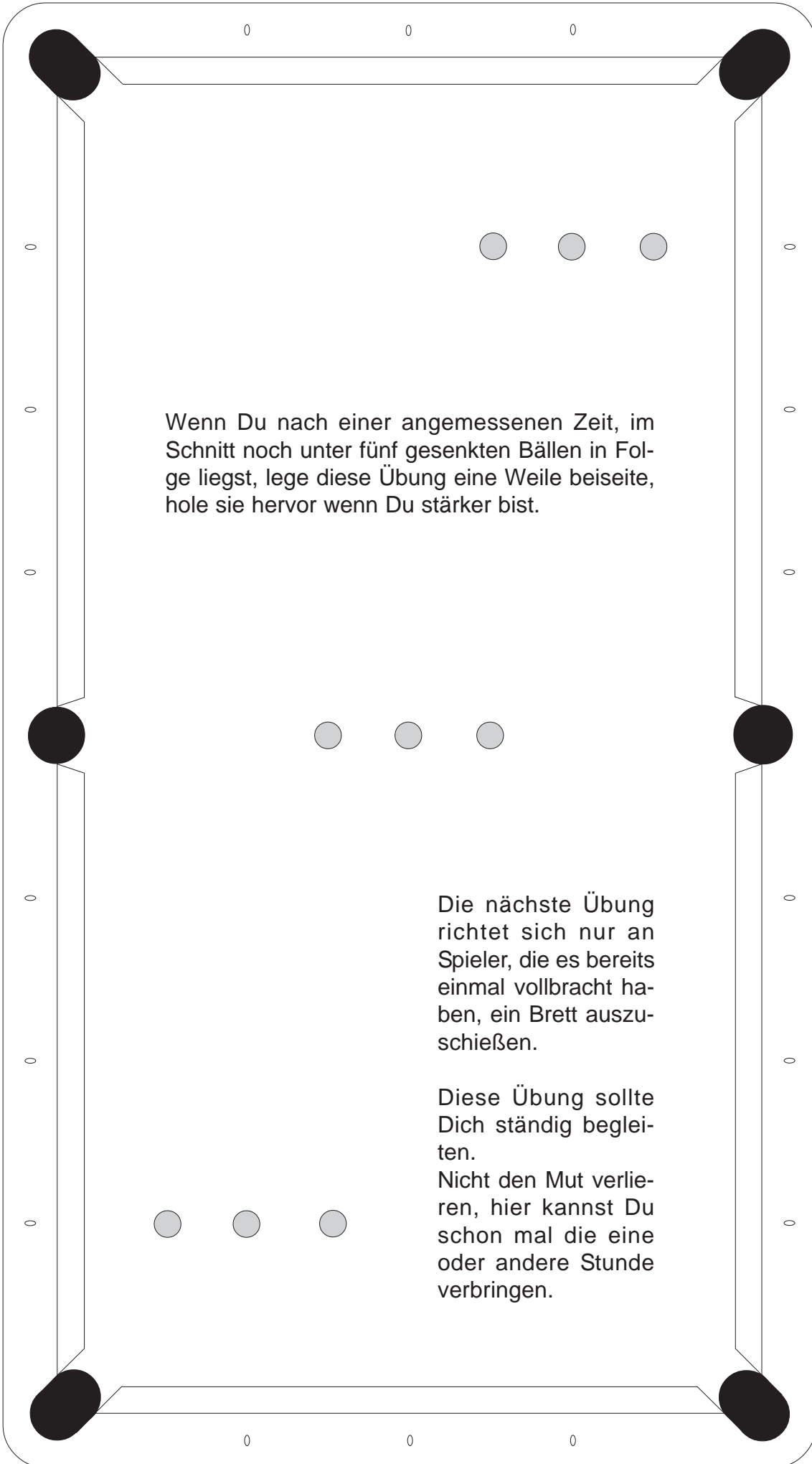
Erste Vorüberlegungen:

- | | | |
|----------|---|--|
| Position | 1 | Jeder Ball läßt sich in jede Tasche senken |
| " | 2 | Hier ändert sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Taschen je Ball. Die (1) hat genau eine Tasche, die (5) gleich fünf Taschen. Zur (9) hin reduziert sich die Varianz der Taschen wieder auf eine. |
| " | 3 | Jeder Ball hat nur eine passende Tasche und es kommt hinzu, daß nach jeder Dreiergruppe ein langer Einstellungsball auf die nächste Dreiergruppe bewältigt werden muß. |
| " | 4 | Auch hier hat jeder Ball nur eine passende Tasche, wobei innerhalb einer Gruppe über Eck gestellt werden muß, so daß uns ein präzieseres Stellungsspiel abverlangt wird. Auch hier muß nach jeder Gruppe eine lange Einstellung gespielt werden. |



Hier ist verstärkt Deine Kreativität gefragt. Eine durchdachte Reihenfolge beinhaltet eine nicht unerhebliche Anzahl an Ausweichmöglichkeiten, sowohl Deine Stoßtechnik betreffend, als auch die Vorstellung von alternativen Wegen.





Wenn Du nach einer angemessenen Zeit, im Schnitt noch unter fünf gesenkten Bällen in Folge liegst, lege diese Übung eine Weile beiseite, hole sie hervor wenn Du stärker bist.

Die nächste Übung richtet sich nur an Spieler, die es bereits einmal vollbracht haben, ein Brett auszuschießen.

Diese Übung sollte Dich ständig begleiten.

Nicht den Mut verlieren, hier kannst Du schon mal die eine oder andere Stunde verbringen.



Ich habe das Formular an dieser Stelle entfernt.
Du findest es in der InterNetVariante des Buches als
gesonderte Datei auf der MenueOberfläche als
eigenenständigen MenuePunkt.

So ist es einfacher zu Drucken.

Sinn der Übungen ist es, Deine individuellen Fehler zu erkennen, damit Du sie danach gezielt trainieren und abstellen kannst.

Spiele alle die Übungen jeweils so oft bis Du sie 10 mal korrekt innerhalb der dargestellten Tolleranzen vollbracht hast. Die Anzahl der benötigten Aufnahmen wird in die beiliegende Tabelle eingetragen.

Die Summe der benötigten Versuche, geteilt durch zehn mal die Anzahl der Stellungen die Du gespielt hast, ergibt den erzielten Durchschnitt.

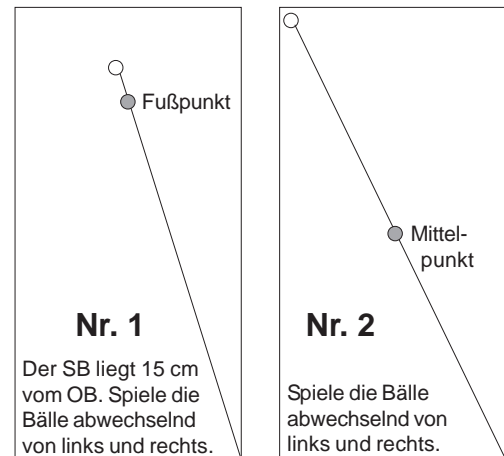
Beispiel: $350 : (14 * 10) = 2.5$ bedeutet (2.5 Versuche pro Ball)

Hobbyisten sollten einen dreier Durchschnitt realisieren, engagierte Spieler streben natürlich gegen eins.

Schau Dir an wo Du den Objektball anspielen möchtest, jetzt kannst Du den Zielvorgang einleiten, ist Deine Haltung zum Ball eindeutig.

Handle entschlossen und verliere Dein Ziel nicht aus den Augen.

Allen unabänderlich, besserwissenden Alleskönnern, wird empfohlen mit der Übung zwei zu beginnen.

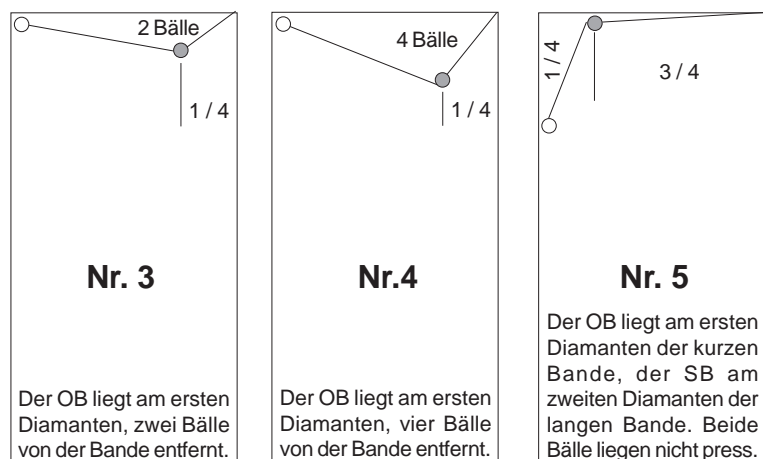


Auch dem geübten Spieler wird es nicht schaden, die Übungen von Anfang an durchzuspielen.

Schema: Der Spielball hat vier grundsätzliche Auftreffbereiche auf dem Objektball:

Zentral(1,2), von der Mitte bis zur Hälfte(3), oder von der Hälfte bis zum Rand(4), sowie die Peripherie(5).

Schnell bemerkst Du Deine Stärken und Schwächen.

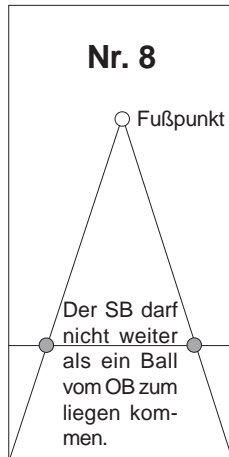


Nun wollen wir uns mit der Kontrolle des Spielballes beschäftigen. Den Spielball auf einen folgenden Objektball zu positionieren, heißt ihm die entsprechende Wirkung mit auf den Weg zu geben.

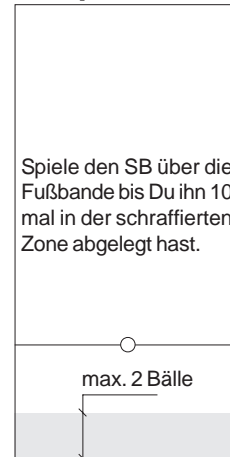
Stopbälle:

Nr. 6 und Nr. 7

Analog zu den Übungen 1 und 2 werden die Bälle genau so aufgestellt und dann als Stopball gespielt. Der SB darf nicht mehr als ein halber Ball vom Ursprungsort des OB's zum liegen kommen.

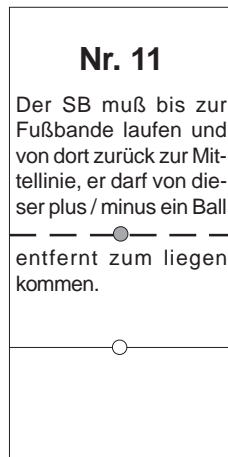
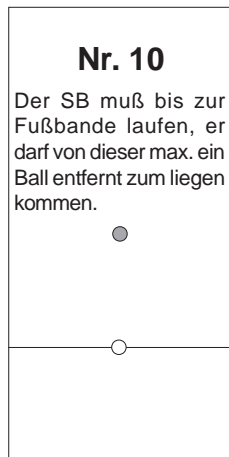
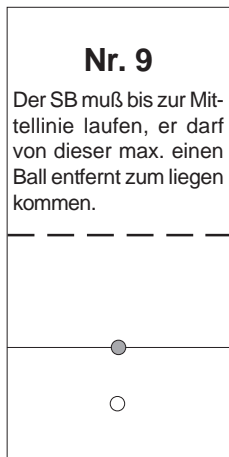


Tempoball:

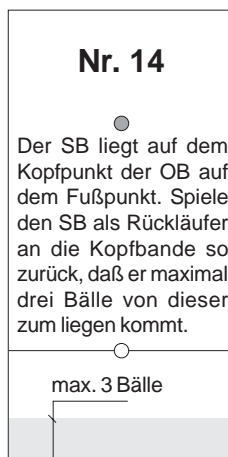
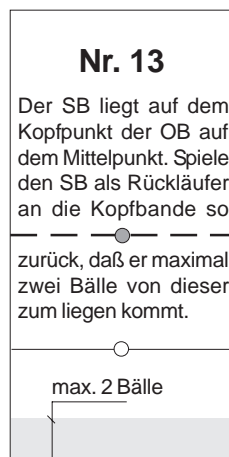
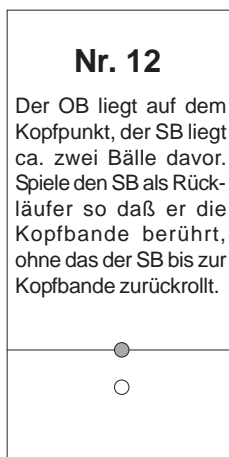


Der **Nachläufer** ist Dir sehr behilflich, wenn Du den Objektball sehr zentral treffen mußt und Du den Spielball in eine Position bringen willst, die hinter dem angespielten Objektball liegt.

Stell Dein Spiel auf den natürlichen Lauf der Bälle ein. Laß rollen.



Der **Rüchläufer** ist von der Wirkung die Du auf ihn ausüben mußt, der gleiche Ball wie der Nachläufer. Er eignet sich besonders dazu den Spielball zwischen zwei oder mehreren Objektbällen zu halten, oder, um mit ihm einfach in der Tischmitte zu bleiben.



Einige Monate solltest Du vor jedem Training eine Stunde für die ersten 14 Übungen aufbringen. Wenn Dein Durchschnitt bei drei oder darunter liegt, hast Du Dir das Grundrepertoire in ersten Zügen angeeignet. Nur durch das Training Deiner schlechten Bälle wirst Du besser.

Bogenbälle:

OB SB
Wir wollen einen leichten Rechtsbogen spielen, dazu neigen wir das Queue ein wenig und spielen den SB um 16.30 an. Wählen wir ein weiches Tempo und zielen etwas links am ersten Hindernisball vorbei, beschreibt der SB einen minimalen Rechtsbogen und senkt den Objektball.

Nr. 15

OB2
OB1
SB

Nr. 16

Diesen Ball kann man "natürlich jumpen", aber ein so leichter Bogen will auch gespielt sein. Versenke den OB2 in der rechten Fußtasche als Bogenball um OB1 rechts herum.

Nr. 17

Jeder entscheidet für sich, ob er links oder rechts am Hindernis vorbeispielen möchte.

Wir unterteilen die **Kopfstöße** in zwei Kategorien: den annähernd 360 Grad Bogen auf kleinem Raum, und den weiten Bogen, um ein entfernt liegendes Hindernis zu umspielen.

Die perfekte Ausführung unterliegt dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

Wende die Bögen nur an, wenn die Spielsituation Dir keine andere Wahl läßt, oder wenn Du sie nahezu perfekt beherrschst. Ansonsten ist der Vorbänder in den meisten Fällen vorzuziehen.

Bogenbälle und Kopfstöße bilden ein probates Mittel, besonders im Neunball, um Dich aus nicht exakt ausgeführten Sicherheiten Deines Gegners, oder Deiner eigenen Stellungsunsicherheit zu befreien.

Kopfstöße

Nr. 18

Kopfstöße

Nr. 19

Die **Jumpshots** können über jede beliebige Distanz gespielt werden. Bedenke jedoch stets: Der Tischinhaber muß damit einverstanden sein, diesen Gewaltakt auf seinem Tisch zuzulassen. Hier wird der Vorteil eines Vereintisches ersichtlich. Der Jumpshot hinterläßt eine Vertiefung, also einen Abdruck auf dem Tuch.

Der Jumpshot muß laut Regel, oberhalb der Mitte angesetzt werden.

Vereinfacht ausgedrückt heißt das: Mit dem selben Winkel wie Du den Ball in den Tisch drückst, springt er von diesem ab.

Daraus folgt:

Je steiler das Queue auf den Ball auftrifft, desto steiler springt er ab und natürlich umgekehrt.

Nr. 20

OB Hindernis SB

Jumpe den OB in die linke Mitteltasche.
Beachte:
Der OB1 (das Hindernis) soll einen Ball vom SB entfernt liegen.
Kurz und hoch jumpen.

OB

Der OB liegt ca. 20cm vom Loch entfernt. Der SB liegt in der Mitte der Kopfbande. Jumpe den SB und versenke den OB in die linke Fußtasche

Nr. 21

SB

34 9. das IndividualTraining

Die im folgenden aufgeführten Trainingseinheiten, erklären sich ausnahmslos selber, so daß sie keiner weiteren Erklärung bedürfen.

Bandenbälle:

Nr. 22

Der SB liegt auf der Kopflinie nahe der rechten langen Bande, der OB eine Ballstärke vor dem ersten Diamanten der rechten Fußbande. Spiele den OB über die Fußbande in die rechte Kopftasche.

Nr. 23

Spiele den OB über zwei Banden in die rechte Kopftasche.

Nr. 23a

Hat man sich verstellt, spielt man diesen Ball über eine Bande in die linke Kopftasche. Hart gespielte fällt er über zwei Banden.

Nr. 24

Jetzt über drei Banden in die rechte Kopftasche.

Vorbänder:

Lege den graue spiele eine den OB linke tasche.

SB in das Feld und über Vorbande in die Kopf-

Nr. 25

Nr. 26

1/4 SB in Höhe des 3. Diamanten der linken Bande.

Der OB liegt im Schnitt der linken Kopftasche

Nr. 27

1/4 SB

OB liegt im Loch Der SB liegt am dritten Diamanten der rechten langen Bande in der Verlängerung des ersten Diamanten der kurzen Banden. Spiele den OB über drei Banden in die linke Mitteltasche.

Breakbälle:

Nr. 28

8-Ball Anstoß

Lege den SB genau hinter den Kopfpunkt und treffe den ersten Ball des Dreiecks mit Schwung leicht dezentral aus der Mitte.

Nr. 29

9-Ball Anstoß

Lege den Spielball hinter die Kopflinie genau eine Ballstärke von der rechten Bande entfernt und treffe den gelben Objektball genau in der Mitte damit der vorletzte rechte Ball des Dreiecks in die rechte Fußtasche fällt.

Nr. 30

14 / 1 Anstoß

Lege den SB ein viertel von der rechten langen Bande entfernt hinter die Kopflinie und spiele den letzten rechten Ball des Dreiecks so dick wie möglich an, ohne den davorliegenden Ball zu treffen, der angespielte Ball fällt in die rechte Kopftasche. Mut!

Nr. 30a

14 / 1 Anstoß

Lege den SB ein viertel von der rechten langen Bande entfernt hinter die Kopflinie und spiele den letzten rechten Ball des Dreiecks so dick wie möglich an, ohne den davorliegenden Ball zu treffen, der angespielte Ball fällt in die rechte Kopftasche. Mut!

Was alles verboten ist, die **Foule-Regeln**.

Dein Gegner hat "**ball in hand**" (Höchststrafe im Spiel) wenn:

1. Du irgend eine Kugel vom Tisch beförderst,
2. Du einen Objektball bewegst, egal womit,
3. Dir der Spielball in eine Tasche fällt,
4. Du einen nicht erlaubten Ball zuerst anspielst,
5. nach der Karambolage kein Ball eine Bande berührt,
6. Du beim Stoßen den Fußboden nicht berührst,
7. wenn sich Queue, SB und OB gleichzeitig berühren, Durchstoß.

- 9-Ball**
- Es werden die 9-Bälle in Form einer Raute aufgebaut.
 - Die gelbe (1) liegt an der Spitze und mit ihrer Mitte auf dem Fußpunkt, die weiß / gelbe (9) liegt in der Mitte der Raute.
 - Die Kugel mit der niedrigsten Zahl, die auf dem Tisch liegt, muß direkt oder über Bande als erste angespielt werden. Wenn diese, oder eine andere dadurch angestoßene Kugel in eine Tasche läuft, bist Du weiter am Spiel.
 - Überaus interessant ist es, eine Partie durch eine solche Kombination über zwei oder mehr Kugeln zu gewinnen.
 - Wer die (9) regelgerecht versenkt, gewinnt das Spiel.
 - Drei Foules hintereinander beenden auch das Spiel.
 - Strategie: Willst Du die gesamte Sequenz von der (1) bis zur (9) durchspielen, brauchst Du ein sicheres Positionsspiel.
Die Reihenfolge der Objektbälle zeigt Dir das Loch, in das die (9) zu senken ist.
 - Taktik: Entweder Du kannst den Objektball der "on" ist senken und auf den nächsten Objektball einstellen, oder Du legst eine Sicherheit.

- 8-Ball**
- Es werden alle 15 Bälle in Form eines Dreiecks aufgebaut.
 - Der erste Ball liegt mit seiner Mitte auf dem Fußpunkt, die schwarze (8) liegt in der Mitte des Pulks.
 - Alle Bälle müssen mit Nr. und Tasche angesagt werden.
 - Fällt nach dem Break kein Ball, sind Kombinationen erlaubt.
 - Fällt nach dem Break ein Ball, bist Du weiter am Spiel und Du bestimmst mit dem ersten angesagten und korrekt versenkten Ball die Farbgruppen.
 - Ein Spieler hat die "Vollen", der andere hat die "Halben".
 - Wenn Du die sieben farbigen Bälle versenkt hast, darfst Du die schwarze (8) ansagen wo Du möchtest, und das jedes mal wieder aufs Neue.
 - Strategie: Den Spielball möglichst in der Mitte der Objektbälle halten, damit Du immer eine reelle Anspielmöglichkeit besitzt.
Hier ist wichtig, daß Du den Ball den Du siehst, auch senken kannst.
Such Dir ein sinnvolles Loch für die (8) aus und baue Deine Reihenfolge darauf auf.
 - Taktik: Gut gesaved ist besser, als schlecht gesenkt.
Achtung! Gegner hat mehr Anspielmöglichkeiten.

Die amerikanischen Varianten:

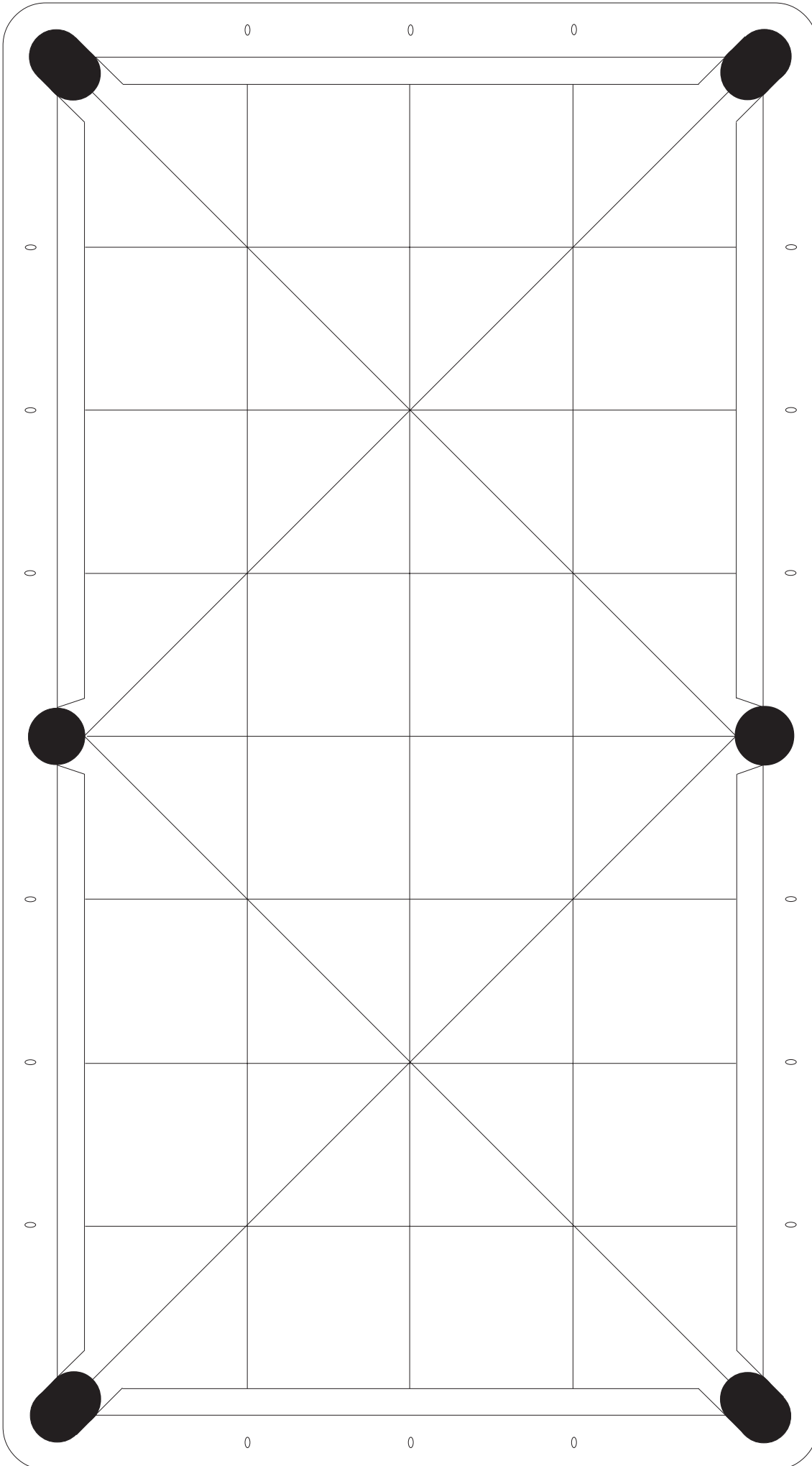
- 14 / 1 endlos**
- Es werden alle 15 Bälle in Form eines Dreiecks aufgebaut.
 - Der erste Ball liegt mit seiner Mitte auf dem Fußpunkt.
 - 14 Bälle werden versenkt und einer bleibt liegen.
Die versenkten 14 werden neu aufgebaut, es fehlt der erste Ball im Dreieck.
 - Es wird eine vereinbarte Distanz gespielt z.B. 100 Bälle.
 - Jeder korrekt gesenkte Ball zählt einen Punkt.
 - Ein Foule kostet außer beim Anstoß, einen Minus-Punkt.
 - Alle Bälle müssen mit Nr. und Tasche angesagt werden.
 - Fällt der erste angesagte Ball aus dem Dreieck, bist Du weiter am Spiel.
Es ist riskant aus dem Dreieck einen Ball anzusagen.
 - Kombinationen sind jederzeit erlaubt.
 - Strategie: Den Spielball möglichst in der Mitte der Objektbälle halten, damit Du immer eine reelle Anspielmöglichkeit besitzt.
Bälle senken und gleichzeitig Wege für andere Bälle ebnen. Kombinationen sind sehr häufig!
Der letzte Ball (Breakball) sollte so liegen, daß der Spielball nachdem er ihn versenkt hat das Dreieck auseinander treibt.
 - Taktik: Saves sind hier nur mit dem Dreieck möglich, wann ist der richtige Moment das Dreieck zu sprengen, Wie zwingen ich meinen Gegner, in eine für Ihn nachteiliger Stellung.
- 15 - Ball**
- Hast Du schon einmal die Punkte auf allen Bällen zusammengezählt. Genau wie beim Skat sind 120 Punkte zu vergeben, der Spieler der mehr als die Hälfte erreicht, hat gewonnen.
 - Es wird wie beim 8-Ball aufgebaut.
 - Der Spielverlauf ist wie beim 9-Ball, es werden die Bälle von (1) bis (15) der Reihe nach versenkt und ihre Punktzahl addiert.
 - Die mit Foule gesenkten Bälle werden mit ihrer Punktzahl dem Gegner gutgeschrieben
 - Auch die mit Foule versenkten Objektbälle bleiben im Tisch.
 - Im Gegensatz zum 9-Ball gilt die Drei-Foule-Strafe nicht, der Gegner hat lediglich jedes mal Ball in Hand.
 - Kombinationen sind nicht nur erlaubt, sondern ein Muß.
 - Strategie: Die ersten fünf Bälle zählen nur 15 Punkte.
Die letzten fünf Bälle gewinnen das Spiel!
Zum Spielgewinn benötigst Du eine Sequenz von der (1) bis zur (11), durch die Vielzahl der Bälle ist diese jedoch überaus schwierig zu spielen.
Ohne Risiko punkten, dann save.
 - Taktik: Zu Beginn des Spiels werden überwiegend Sicherheiten gelegt, später zählt nur senken.
Sensible Mischung aus Saves und senken.

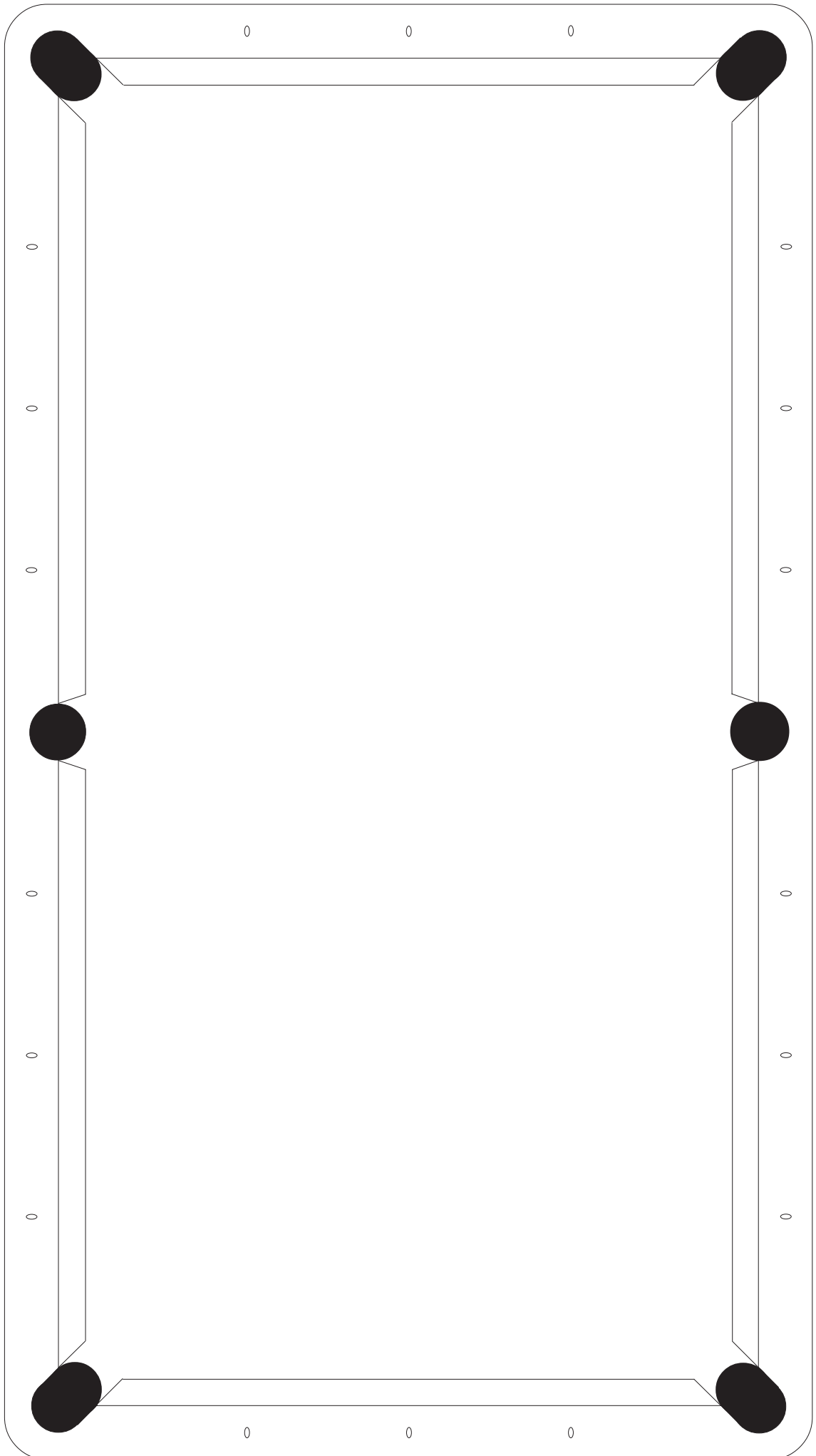
Suchbegriff:	Kurzbeschreibung:
14/1 endlos	Zu erst werden 15 Bälle als Dreieck aufgebaut, danach immer nur 14. Der 15. Ball verweilt in seiner im Spiel erlangten Position.
14/1 endlos	Wer die ausgemachte Punktzahl (z.B. 100) zuerst erreicht, gewinnt.
14/1 endlos	Die 15 Bälle werden als Dreieck aufgebaut und nach ihrer Farbgruppe auf die beiden Spieler aufgeteilt. Sind alle Objektbälle versenkt, kann die (8) zum Gewinn jeweils neu angesagt werden.
8-Ball	Neun Bälle werden als Raute aufgebaut. Beide Spieler spielen auf die selben Bälle in der Reihenfolge von (1) bis (9).
8-Ball	Wer die (9) regelgerecht versenkt, gewinnt die Partie.
8-Ball	Im Bandensystem die Lage des Spielballes
9-Ball	Im Bandensystem die zuletzt angelaufene Bande
9-Ball	Der Punkt auf dem Spielball den Du treffen willst.
9-Ball	Den Spielball aus einer beliebigen Position im Kopffeld heraus auf den jeweiligen Grundaufbau spielen. (Dreieck / Raute)
Abstoßbande	9-Ball. Die 9 fällt beim Anstoß ohne foule.
Ankunftsbande	Nach einem Foule darf der Spieler der am Spiel ist den Spielball frei auf dem gesamten Brett positionieren.
Anspielpunkt	Der Objektball wird angespielt und berührt eine oder mehrere Banden in seinem Lauf.
Anstoß	-> Diamantsystem
Anstoß	-> Bandenball
Ass	Die nach vorne gestreckte Hand, die die Queuespitze hält
ball in hand	Entfernung zwischen Spielball und Bock
ball in hand	-> Queue
Bandenball	Markierungen in die Bande eingelassen
Bandenball	Bandenberechnungssystem unter zu hilfenahme der in die Banden eingearbeiteten Markierungen. Alle Tische verhalten sich 2:1.
Bandensystem	Alle Tische teilen sich orthogonal und diagonal in 4 * 8 Felder auf.
Banker	Der Spielball trifft auf den 1. Objektball, von diesem läuft der Spielball auf einen 2. Objektball und versenkt ihn.
Bock	Grundaufbau für 8-Ball und 14/1, auf Turniertischen eingezeichnet.
Bocklänge	Wird gespielt wie der Stopball mit entsprechender Stoßtechnik.
Cue	Den Spielball aussermittig treffen. -> Uhrzeitenregelung
Diamanten	eindringen (in den Ball)
Diamantsystem	Pommeranze und SB halten so lange wie möglich Kontakt
Diamantsystem	Fehler
Diamantsystem	Es wurde kein Foule begangen, aber auch kein Ball gesenkt.
direkte Kombination	Ferrule
direkte Kombination	Plastikhülse zur Verstärkung der Spitze
Dreieck	Foule
Druckball	Regelverstoß, der Gegner bekommt „ball in hand“. Höchststrafe.
Effet	Der Spielball bewegt den 1. Objektball in Richtung eines 2. Objektballes, um diesen zu versenken.
eindringen (in den Ball)	Jumpshot
Pommeranze und SB halten so lange wie möglich Kontakt	Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird oberhalb der Mitte gestoßen, so daß er in den Tisch gedrückt davonspringt, um ein Hindernis zu über springen. Frösche am Tisch verboten.
Fehler	kipshot
Es wurde kein Foule begangen, aber auch kein Ball gesenkt.	Konterball
Ferrule	Ein durch den SB angestoßener OB kreuzt die Bahn des SB´es und stößt diesen unkontrolliert aus seiner Bahn
Foule	Konterball
Der Spielball bewegt den 1. Objektball in Richtung eines 2. Objektballes, um diesen zu versenken.	Kopfstoß
Jumpshot	Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird von oben gestoßen, so daß er einen mehr oder weniger starken Bogen beschreibt.
Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird oberhalb der Mitte gestoßen, so daß er in den Tisch gedrückt davonspringt, um ein Hindernis zu über springen. Frösche am Tisch verboten.	Kopfstoß
kipshot	Kopfstoß
Konterball	Lauffeffet
Ein durch den SB angestoßener OB kreuzt die Bahn des SB´es und stößt diesen unkontrolliert aus seiner Bahn	Effet auf der Seite, nach der der Ball die Bande verläßt
Konterball	Der SB besitzt mehr Dynamik, er hat mehr Effet-Wirkung.
Kopfstoß	Leben der Bälle
Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird von oben gestoßen, so daß er einen mehr oder weniger starken Bogen beschreibt.	massé
Lauffeffet	Kopfstoßvariante, das Queue zeigt hinter den Fußpunkt des SB´es.
Effet auf der Seite, nach der der Ball die Bande verläßt	Nachläufer
Der SB besitzt mehr Dynamik, er hat mehr Effet-Wirkung.	Nachläufer
Leben der Bälle	Der Spielball dreht sich vorwärts, so daß er nach dem auftreten auf einen Objektball diesem folgt.
massé	ObjektBall, eine der 15 farbigen Bälle.
Kopfstoßvariante, das Queue zeigt hinter den Fußpunkt des SB´es.	on
Der Spielball dreht sich vorwärts, so daß er nach dem auftreten auf einen Objektball diesem folgt.	9-Ball. Bezeichnet den Ball mit der niedrigsten Zahl auf demTisch.
ObjektBall, eine der 15 farbigen Bälle.	piket
on	Kopfstoßvariante, das Queue zeigt vor den Fußpunkt des SB´es.
9-Ball. Bezeichnet den Ball mit der niedrigsten Zahl auf demTisch.	Pommeranze
piket	Klebleder auf Plastikhülse und Ahornspitze
Kopfstoßvariante, das Queue zeigt vor den Fußpunkt des SB´es.	press
Pommeranze	Bälle die zueinander ohne Zwischenraum press liegen.
Klebleder auf Plastikhülse und Ahornspitze	push out
press	9-Ball. Direkt nach dem Anstoß, hebt alle foules auf, außer SB fällt.
Bälle die zueinander ohne Zwischenraum press liegen.	
push out	

Suchbegriff:	Kurzbeschreibung:
Queue	Zweigeteiltes konisch zulaufendes Spielgerät aus Holz.
Queue-Hand	Die Hand die das Queue am Ende hält
Raute	Grundaufbau für 9-Ball, die Bälle liegen innerhalb des Dreiecks.
roll on	Den OB an die Bande drücken und beide SB und OB möglichst
roll on	press zueinander im rechten Winkel an der Bande liegen lassen.
Rückläufer	Der Spielball dreht sich rückwärts, so daß er nach dem
Rückläufer	auftreffen auf einen Objektball von diesem zurückläuft.
Save	siehe Sicherheit
SB	Spielball, die Weiße.
Schlenzer	Während des Eindringens in den Ball langsamer werden
schleppen	In 14/1 Partien ohne Not passiv spielen
Schnabel	Entfernung zwischen Bock und Spielball.
setzen	Den Spielball genau an eine vorherbestimmte Stelle positionieren
Sicherheit	Auch „Save“, der nachfolgende Spieler kann den Objektball der
Sicherheit	on ist, nicht auf direktem Wege anspielen.
Stopball	SB in der Mitte treffen, damit er nach treffen des OB´es
Stopball	dort liegen bleibt.
throwshot	
time out	Auszeit meist 5 Minuten, die Spielposition bleibt solange bestehen.
Tisch-Hand	Die Hand die das Queue auf dem Tisch liegend führt
Trickshot	Kunststoß
Uhrzeitenregelung	Definition des Effets über die Uhrzeiten, ab 12.00 im 1,5 Std. Takt.
Uhrzeitenregelung	Es gibt die Mitte, einen inneren und einen äußeren Ring.
Vorbandenball	Der Spielball berührt vor der Karambolage zuerst eine Bande.
Zielbande	Im Bandensystem die zuerst angespielte Bande
Zielpunkt	Der Punkt auf dem OB den Du mit dem SB treffen willst.
Zurücksetzungslinie	Linie vom Fußpunkt zur Fußbande. Im 14/1 werden die mit Foule
Zurücksetzungslinie	gesenkten Bälle dort nacheinander wieder aufgesetzt.

Hier fehlt noch eine Menge.
Kommt Zeit Kommt Rat !

40 12. Vorlage für eigene Entwürfe





Spielsituationen und Problemstellungen
wurden von mir nach ausgiebigem
Buchstudium aus didaktischen
Gesichtspunkten
ausgewählt.

Copyrights auf Spielsituationen
sind keine bekannt.
Zitate sind in Anführungszeichen gesetzt.
Wichtiges ist fett gedruckt hervorgehoben.
Kursiv ist meine Meinung.

Merke:

Nur so wird Dein Körper eine optimale Haltung
einnehmen, die er dann für immer beibehält.

Ziel:

Deine Körperhaltung so wie
Dein gesamtes Spiel
wird automatisiert!

BillardSpieler

Ich wünsche Euch viel Spass und Erfolg
bitte denkt immer daran...

Unser einziger Gegner sind die Bälle
und die sind unser Aller Freunde.

Alle Rechte vorbehalten durch:
Peter Breit