

LEFRINGHAUSEN



WALTER LEFFRINGHAUSEN

ΠΡΟΒΟΛΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ
ΕΝΩΠΗΣ 2 ΒΥΡΩΝ
ΤΗΛ. 7641.690 -

BILLARD

Lehrbuch für Anfänger
und Fortgeschrittene

SPORTVERLAG
BERLIN 1966



EINLEITUNG

Lieber Leser, von einem Lehrbuch für Billard darfst du mit Recht eine umfassende Beschreibung des Spiels erwarten. Es soll informieren, anleiten, belehren – kurz, es soll dir unentbehrlicher Ratgeber sein. Alle diese Seiten wurden natürlich berücksichtigt.

Dein gesunder Ehrgeiz sucht den Aufstieg. Das Buch soll dir behilflich sein, die besten Methoden herauszufinden, mit denen du dieses Ziel erreichen kannst. Ob und wie weit dir das jedoch gelingt, hängt allein von dir, genauer noch: von deinem ernsthaften Willen ab. Wie sehr das der Fall ist, soll eine kurze Übersicht zeigen.

Gewöhnlich kommen Spieler der unteren Klassen nicht vorwärts, weil ihnen einfach bestimmte elementare Grundkenntnisse fehlen! Zwar nichts Schwieriges, nur ein wenig Theorie. Mangels sachkundiger Anleitung folgen sie dem Gefühl, bleiben bei ihren Fehlern – die meist vermeidbar sind – und kommen nicht voran.

Insgesamt ergibt das Studium der Theorie immer einen Gewinn an Entwicklungszeit und spielerischem Niveau. Vielleicht noch wichtiger aber ist die Erkenntnis, in welchem Maße das Spiel der echten Kontrolle des Spielers unterliegt. Du selbst kannst es überprüfen! Das ist sicher überraschend. Aber du wirst im Buch die Beweise dafür finden. Dann wird dir auch klar, was du tun mußt, um mehr Erfolg zu haben.

Betrachten wir vergleichsweise den Spitzenkünstler: Wenn er an das Billard tritt, ist ihm meist schon auf dem Wege dorthin klar, was er will. Sein Plan ist fertig. Die grundsätzlichen Lösungen der Ballfiguren hat er im Kopf, genau wie der Schachmei-

ster alle bekannten Eröffnungen beherrscht. Was noch geschehen muß, ist schnell getan: nämlich die Einschätzung der jeweiligen besonderen Bedingungen. Nach überlegter Vorbereitung erfolgt der Abstoß.

Ein Spiel solcher Art beruht auf der innigen Verbindung zwischen Kopf und Hand. Ausreichende Theoriekenntnisse und technische Reife sollen sich in der Persönlichkeit des Spielers zu einer Einheit verbinden.

Von dieser Auffassung geht das Lehrbuch aus. In allen Bereichen wurde deshalb versucht, die engen Zusammenhänge zwischen Wissen und Können sichtbar zu machen.

Beginnend mit dem Stoßmechanismus, steigert sich der Lehrstoff bis zu den schwierigsten technischen Elementen. Theoretische Darstellungen sind auf ein notwendiges Maß beschränkt und so anschaulich wie möglich gehalten. Mit Hilfe der Theorie wird das Spiel erkannt und erklärt. Genutzt werden diese Erkenntnisse durch die in ihrer Bedeutung vorrangige Technik. Sie wertet aus und wendet an. Ihre wirksamste Methode ist hierbei das konsequente, zielbewußte Training. Auch im Billard gilt: Ohne Fleiß kein Preis!

Das Spiel mit den drei Bällen ist nicht nur sehr alt, auch seine Anziehungskraft ist ungewöhnlich. Sie hat sich erneut bestätigt in der großen Entwicklung, welche die Disziplinen Cadre und Dreiband etwa seit der Jahrhundertwende genommen haben. Ihr beispielloser Reichtum an Variationen macht aus wenigen Quadratmetern grünen Tuches ein unbegrenztes Feld. Was

heute an Können und Konzentration in den Turnieren der Meister eingesetzt wird, trägt alle Merkmale gekonnten Sports. Wovon aber Kenner oder Laien auch immer gefesselt sein mögen, eines ist sicher: Dieses fast vollkommene Spiel gibt unzähligen Menschen Freude und Entspannung. Sie

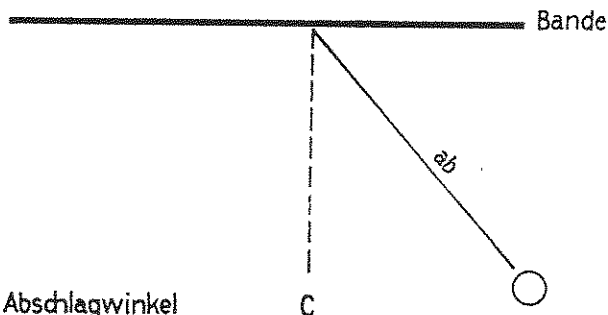
hängen an ihm mit Begeisterung und Liebe, ja mit Hingabe.

Das vorliegende Buch entstand aus den gleichen Gefühlen. Es soll dazu beitragen, Liebe und Verständnis für den Billardsport weiter vertiefen zu helfen – das ist die bescheidene Hoffnung des Verfassers.

BEGRIFFSBESTIMMUNGEN

Neben bestimmten Begriffen, die für alle Bereiche des Sports gelten, hat jede Sportart spezielle Fachausdrücke, die es in anderen Sportarten oder Disziplinen überhaupt nicht gibt oder die dort einen anderen Sinn erhalten. Dies trifft selbstverständlich auch auf das Billard zu, dessen Terminologie zu einem großen Teil aus dem Französischen übernommen wurde. Diese Begriffe werden im folgenden erläutert, ihr Verständnis ist für die Darlegungen in diesem Lehrbuch unerlässlich.

Abschlagwinkel. Er wird gebildet aus den Schenkeln „ab“ und C (Abb. 1). Schenkel „ab“ gibt die Richtung an, in welcher der Ball die Bande verläßt. Schenkel C ist eine gedachte Senkrechte auf die Bande.



Abschlagwinkel

1

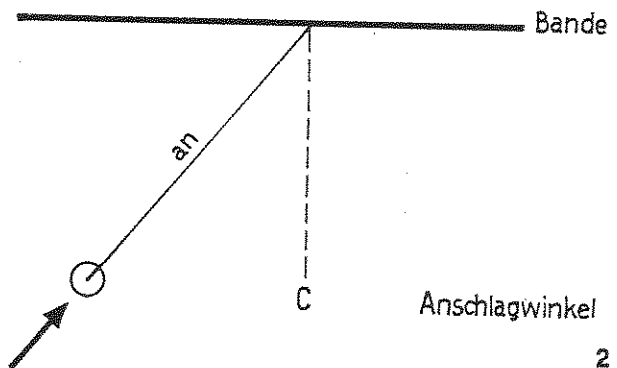
Eine andere Form des Abschlagwinkels ist die Richtungsänderung des Stoßballes nach dem direkten Treffen des Ball (s. a. Abschnitt „Ballbewegungen“).

Achse. Die Achse, um die sich der laufende oder rotierende Ball dreht. Beispiel: der geradeauslaufende Ball bewegt sich um eine horizontale Achse, vergleichbar einem Rad; dagegen ist die Achse eines durch Seiteneffekt stark rotierenden Balles mehr oder weniger vertikal (Kreisel).

Anker. Die beim Cadre mit Kreide ein-

gezeichneten Quadrate (12,8 cm Seitenlänge) um die Punkte, an denen die Cadrelinien die Banden berühren. Damit soll der sogenannte Ankerstoß verhindert werden; denn im Anker gelten die gleichen Beschränkungen wie im Cadrefeld (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Anschlagwinkel. Er wird aus den Schenkeln „an“ und C (Abb. 2) gebildet. Schenkel „an“ gibt die Richtung des Balles zur Bande an. Schenkel C ist eine gedachte Senkrechte auf die Bande (s. a. Abschnitt „Ballbewegungen“).



Anschlagwinkel

2

Anstoß. Erste Spielhandlung innerhalb der Partie. Für beide Gegner werden hierzu vom Schiedsrichter die Stoßbälle in Höhe der sogenannten Anstoßstrecke aufgesetzt. Die Spieler führen den Anstoß – auch Bandenentscheid genannt – aus, um festzustellen, wer die Partie beginnt (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Aufnahme. Auch Spielaufnahme genannt. Sie beginnt, wenn der Spieler nach den Regeln ans Spiel kommt, und endet, wenn er einen Fehler macht oder die Partie beendet. Innerhalb der Aufnahme kann er – im Rahmen der Partiedistanz – eine beliebige Anzahl Carambolagen erzielen (s. a. Durchschnitt).

Aufsatz. Die für alle Disziplinen gleiche Ballfigur, wie sie bei Beginn der Partie oder bei Neuaufsatz als erste Carambolage zu lösen ist (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Ausfallwinkel. (Siehe Abschlagwinkel)

Auslosung. Vor Partiebeginn werden vom Schiedsrichter durch Münzenwurf die Stoßbälle für beide Gegner ausgelost. Die Auslosung behält für die Dauer der Partie Gültigkeit.

Ball I – II – III. Für alle Darstellungen und Erläuterungen gilt:

B I = Stoßball

B II = der in der Carambolage zuerst vom Stoßball getroffene Spielball

B III = der in der Carambolage zuletzt getroffene Spielball

Bandenabschlag. Art und Weise, wie der Ball von der Bande angenommen und abgegeben wird. Der Bandenabschlag wird von der Profilierung, der Materialqualität und der Montageausführung bestimmt. Es lassen sich beispielsweise mit einer scharf profilierten Qualitätsbande ungleich differenziertere Wirkungen erzielen, als sie ein Rundprofil minderer Qualität ermöglicht.

Bandeneffet. (Siehe Effet)

Bandenentscheid. (Siehe Anstoß)

Bandenserie. Eine in enger Anlehnung an die Bande gespielte Serie in der freien Partie. Sie beruht auf der ständigen Wiederherstellung gleicher Grundfiguren (s. Abschnitt „Bandenserie“).

Bock. Als Bock oder Bockhand wird die Führung für das Queueoberteil beim Stoß bezeichnet. Bei Rechtshändern also der Aufbau der linken Hand.

Brücke. Hilfsmittel, das dem Spieler bei schwer erreichbaren Ballfiguren auf dem Matchbillard die Stoßführung erleichtern soll. Heute kaum noch angewandt.

Cadre. Eine erschwerte Spielart, wobei die Unterteilung der Spielfläche durch feine Kreidestriche in rechtwinklige und quadratische Felder erfolgt. Innerhalb dieser entstehenden 6 oder 9 Felder gelten die gleichen Beschränkungen, wie sie innerhalb der freien Partie für den Eckenabstrich gültig sind. Ein-Ball-Cadre ist eine verschärfte Form des üblichen Zwei-Ball-Cadre (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Carambolage. Das Zusammentreffen des Stoßballes mit beiden Spielbällen; das Spiel selbst (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Carotte. Eine absichtlich erzielte und dem Gegner hinterlassene Ballfigur mit großem Schwierigkeitsgrad. Wird sie konsequent mehrere Male hintereinander angewandt, kann das Spiel des Gegners entscheidend negativ beeinflusst werden. Als Ausdruck einer ohne Rücksicht auf sportliche Werte durchgeführten Verteidigung ist die Carotte sehr umstritten. Im fachlichen Sprachgebrauch ist „Carotteur“ sinngemäß die Bezeichnung für einen die Grenzen angemessener Verteidigung überschreitenden Spieler.

Dessin. Die gewählte Lösungsform (für die Carambolage).

Diamanten. Bezeichnung für die in die Holzbanden eingelassenen Markierungen aus Perlmutter, Elfenbein oder ähnlichem Material. Sie unterteilen die Längsbanden in 8 und die kurzen Banden in 4 gleiche Abschnitte (s. a. Diamantsystem).

Diamantsystem. Ein Spielsystem, bei dem der Spieler sich von einer Kombination zuverlässiger Erfahrungswerte (z. B. Abschlagwinkel) und den nummerierten Diamanten als Orientierung leiten läßt (Anwendung im Dreibandspiel).

Disziplin. Verschiedene Spielarten (z. B. freie Partie, Cadre, Dreiband usw.) des Billard-Carambol.

Dreiband. Eine Disziplin, in der nur Carambolagen anerkannt werden, bei denen der Stoßball vor Erreichen des Balles III mindestens drei Bandenberührungen hatte (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades rangiert diese Disziplin an der Spitze aller Spielarten. Für die Vergleichbarkeit bei Mehrkampfmeisterschaften werden die im Dreiband erzielten Punkte mit dem Faktor 40 multipliziert.

Drittelspiel. Hochentwickelte Spielführung (Cadre), die sich bewußt auf die Räume in den Kopfbenden des Billards richtet.

Druckstoß (Druck). Die Bezeichnung wird für Stöße angewandt, bei denen der Ball I infolge besonderer Stoßart und intensiver Effetgabe starke Effetwirkung auf den Ball II überträgt (s. a. Abschnitt „Ballbewegungen“).

Durchschnitt. Aus der Zahl der erzielten Punkte (Carambolagen), geteilt durch die Zahl der Aufnahmen, ergibt sich der Durchschnitt. Beispiel: 400 Punkte: 16 Aufnahmen = 25 Durchschnitt.

Generaldurchschnitt wird der sich aus einem ganzen Turnier ergebende Durchschnitt genannt; gewöhnlich aus mindestens 4 Partien. Er wird ermittelt durch die Summe aller erzielten Punkte, geteilt durch die Summe aller Aufnahmen. Beispiel: Gesamtpunkte 1680, Gesamtaufnahmen 42, ergibt $1680 : 42 = 40$ Generaldurchschnitt.

Durchstoß. Regelwidrige Form der Stoßausführung, bei der sich das Queueleder zu spät vom Stoßball löst. Die mit dem fraglichen Stoß erzielte Carambolage ist ungültig. Nach dem Tatsachenentscheid des Schiedsrichters hat der Spieler in solchen Fällen abzutreten (vgl. „Internationale Spielregeln“, s. Abschnitt „Ballbewegungen“).

Eckenabstrich. In der Disziplin „freie Partie“ werden mit feinen Kreidestrichen auf der Spielfläche 4 dreieckige Eckfelder ab-

geteilt. Für diese Felder gelten Beschränkungen (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Effet. Sammelbegriff für Drehungen (Rotationen) des Stoßballes, wie sie vorwiegend durch seitliches Treffen beim Stoß erzielt werden.

Es ist dabei zu unterscheiden zwischen der Bewegungsrichtung des Balles als Körper und solchen Eigenbewegungen des Balles in sich, die während der Fortbewegung erfolgen.

Am häufigsten wird Effet zur Belebung des Stoßballes (Bandenabschlag) und für die direkte Übertragung auf B II angewandt. Von geringerer Bedeutung ist das durch Bandenberührung hervorgerufene Bandeneffet.

Einband. Disziplin, in der Carambolagen nur dann Gültigkeit haben, wenn der Stoßball vor Erreichen des B III mindestens eine Bandenberührung hatte (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Einfallwinkel. (Siehe Anschlagwinkel)

Einstellung. Eine gute Einstellung wird erreicht, wenn in der neuen Figur die Winkelverhältnisse und die Abstände der Bälle I und II zueinander die günstigsten Voraussetzungen für eine Fortsetzung bilden.

Faustbock. Meist für kurze Rückläufer gebrauchte besondere Form der Bockbildung.

Flachstoß. Sammelbegriff für alle Stöße, bei denen das Queue entweder parallel oder mit sehr geringer Neigung zur Platte geführt wird (vgl. Steilstoß).

Griff. Umfassen des Queueschaftes bei Vorschwingung und Abstoß.

Grifflänge. Innerer Abstand zwischen Bockhand und Griffhand (s. a. Bock).

Kickser. Bezeichnung für Stöße, bei denen das Queueleder am Stoßball abgleitet, „abkickst“. Häufigste Ursachen sind: Treffen innerhalb der Kickszone, mangelhafte Bockbildung, Fehler im Gebrauch der Kreide.

Kickszone. Ein etwa 15 mm breiter Randbereich des Stoßballes, auf den das Queue nicht auftreffen sollte (vgl. „Kickser“).

Kontakt. Je nach Stoßvorgang unterschiedliche Dauer der Berührung zwischen Queuespitze und Stoßball. Von der Art des Kontakts wird weitgehend die Stoßwirkung bestimmt.

Kopfstoß. (Siehe Steilstoß)

Massée. Bestimmte Form des Steilstoßes, bei welcher der Stoßball – meist vor- und seitwärts laufend – ein oder zwei Kurven beschreibt. Erzielt wird diese Wirkung, wenn das Queueleder seitlich, vor oder hinter der Ballmitte (von oben gesehen) auftrifft.

Nachläufer. Sammelbegriff für alle Stöße, bei denen der Stoßball nach vollem oder fast vollem Treffen des Balles II diesem „nachläuft“.

Nachstoß. Die letzte Aufnahme, die dem Spieler, der als zweiter beginnt, für den Fall zusteht, daß der Anstoßende die Partie vor ihm beendet hat (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Peitschenstoß. Besondere Form des Rück- und Nachläufers, die in das Kunststoßprogramm gehört. Der äußerst geringe Abstand zwischen Ball I und II erfordert einen explosiv und mit abweichendem Stoßpunkt geführten Stoß.

Piqué. Die häufigste Form des Steilstoßes, wobei Ball I einen Vor- und einen Rückwärtslauf ausführt. Zum sogenannten „Schrägpiqué“ (s. a. Abschnitt „Steilstöße“).

Piston. Elfenbeinspitze am Queueoberteil. Sie ist zur Aufnahme des Queueleders bestimmt.

Plazierung. Gut plaziert bedeutet, daß nach erfolgter Carambolage der Stoßball den bestmöglichen Platz für die Fortsetzung einnimmt. Sehr wichtig, um ungün-

stige Figuren zu vermeiden (s. a. Einstellung).

Preßball. Bezeichnung für den Stoßball, wenn dieser mit einem oder beiden Spielbällen ohne Zwischenraum zusammensteht. Die Ansage des Schiedsrichters lautet in diesem Falle: „Preß“, besser noch: „Fest“ (vgl. „Internationale Spielregeln“).

Queueachse. Eine in Längsrichtung durch die Mitte des Queues gedachte gerade Linie.

Schnabel. Der Teil des Queues von der Spitze bis zum Anfang Bockhand.

Schock. Selten auftretende, unerwünschte Nebenwirkung auf den Stoßball. Er verliert dabei Richtung und Bewegung. Die häufigsten Ursachen sind Stoßfehler, aber auch unglückliches Zusammenwirken von Effetgabe, Stoßpunkt und Treffen des B II. (Über den beabsichtigten Schock s. Stoßanleitungen bei den entsprechenden Ausführungen)

Spielball. (Siehe Ball I – II – III)

Steilstoß. Sammelbegriff für alle Stöße, bei denen das Queue in einem Winkel von mehr als etwa 40 Grad gegen die Platte geneigt wird (s. a. Abschnitt: Steilstöße).

Stoßball. (Siehe Ball I – II – III)

Stoßmechanismus. Begriff für alle Stoßvorbereitungen einschließlich der Vorschwingungen und des Abstoßes.

Stoßpunkt. Die Kreisfläche am Stoßball, wo dieser vom Queueleder getroffen wird.

Stoßrichtung. Bewegungsrichtung des Queues beim Stoß. Beim geraden Stoß entspricht sie der verlängerten Queueachse.

Stoßstrecke. Entspricht räumlich dem Weg der Queuespitze vom ersten Auftreffen auf den Stoßball bis zu dem Punkt, wo dieser endgültig die Queuespitze verläßt. (Zeitlich entspricht sie der Dauer des Kontaktes zwischen Stoßball und Queuespitze während des Stoßvorganges.)

Strichserie. Wird in engster Anlehnung an den Cadrestrich gespielt. In den Grundzügen entspricht sie der Bandenserie der freien Partie, ihr Schwierigkeitsgrad liegt jedoch weit höher.

System. Die Bezeichnung System wird im Billard für ein von strenger Zweckmäßigkeit bestimmtes Spiel, für logischen, zielstrebigen Spielaufbau gebraucht.

Tempo. „Übertempo“ bedeutet stärkeren als beabsichtigten Lauf, „Untertempo“ das Gegenteil davon. Methodisches Spiel ist ohne einwandfreies Tempo nicht möglich.

Treffpunkt. Der Punkt, an dem Ball II vom Stoßball getroffen wird.

Vorbänder. Art der Carambolage, bei der der Stoßball vor Erreichen des B II Bandenberührung haben muß.

Vorschwingungen. Ein Teil des Stoßvorganges, der dem Abstoß unmittelbar vorausgeht.

Zentralstoß. In die Ballmitte gerichteter Flachstoß.

Zielpunkt. (Siehe Abschnitt „Stoßmechanismus“)

Erläuterungen zu den technischen Zeichnungen

1. Die Stoßrichtung ist durch einen Pfeil markiert.
2. Die als Weg des B I ausgezogenen Linien sind entweder der Weg der Ballmitte oder Parallelen dazu. (Die Mitte des Stoßballes berührt nicht die Peripherien der Spielbälle. Um aber die wichtigsten Berührungspunkte (Treffpunkte) des Stoßballes an B II und B III sichtbar zu machen, wurden die Linien entsprechend verlängert).
3. Die Bewegungen der Spielbälle sind in der Regel mit gestrichelten Linien angedeutet.



Bälle

Material: Elfenbein, Kunstharz oder Elfenbein-Kunstharz-Gemisch.

Gründe für die Verwendung von Kunstharzbällen: a) sinkendes Aufkommen an Elfenbein, daher steigende Preise; b) Erzeugung hochwertiger Kunstharzbälle zu niedrigen Preisen.

Ball Durchmesser: Zwischen 61,0 und 61,5 mm (lt. „Internationalen Spielregeln“).

Behandlung: Möglichst bei Zimmertemperatur lagern. Keine plötzliche Abkühlung (offene Fenster) oder Erwärmung. Regelmäßiges Reinigen durch Abwaschen mit lauwarmer Milch oder Wasser. Nachpolieren ist notwendig.

Banden und Tuch

Für Banden und Tuch empfiehlt sich die Verwendung nur bester Erzeugnisse. Notwendig ist häufiges Reinigen mit Staubsauger, wobei vorsichtig mit dem Strich gebürstet werden muß.

Queue

Benutze stets dein eigenes Queue, dann hast du die Gewähr, ständig gleiche Bedingungen beim Stoß vorzufinden.

Länge: Zwischen 138 und 144 cm. Du solltest dabei die Spielart und deine körperlichen Voraussetzungen berücksichtigen. Für „freie Partie“ genügen meist 1 bis 2 cm weniger, für „Dreiband“ 1 bis 2 cm mehr.

Gesamtmasse: Zwischen 480 und 540 g.

Ausführung: Zweckmäßig sind dreiteilige Queues mit Schraubverbindungen. Prüfe beim Kauf kritisch das Angebot. Gekrümmte Oberteile oder schiefe Teilverbindungen führen leicht zu Fehlern im Spiel. Empfohlen werden Oberteile mit geringer Elastizität. Je schwächer und weicher nämlich ein Oberteil ist, um so eher werden bei kräftigen Stößen Durchbiegungen und Vibrationen auftreten. Das bedeutet für den Stoß mögliche nachteilige Richtungs- und Wirkungsveränderungen des Balles. Durch ein schwaches Oberteil entstehen häufig Fehler, die durch eine „offene“ Bockhand noch vergrößert werden.

Entscheidend ist die gute Schwerpunktlage des Queues. Sie liegt etwa bei 40 bis 42 cm, gemessen vom unteren Ende des Queues.

Der Queueschaft wird lackiert, bewickelt oder erhält einen Bezug aus Kork, Gummi oder ähnlichem Material. Beim Aufbewahren ist Feuchtigkeit unbedingt zu vermeiden. Das auseinandergeschraubte Queue gehört in ein Futteral. Das Queue darf weder geklemmt noch beschwert werden, da es sich sonst verziehen kann.

Queueleder

Das auf ein Piston aufgeklebte Queueleder erfüllt eine Pufferungsfunktion und dient der Übertragung einer mehr oder minder starken Kraft auf den Stoßball. Ob die Übertragung gut oder schlecht zustande kommt, ist nicht nur eine technische Frage, sie hängt mit von der Beschaffenheit des Leders ab. Damit beeinflusst es auch die Qualität des Spieles.

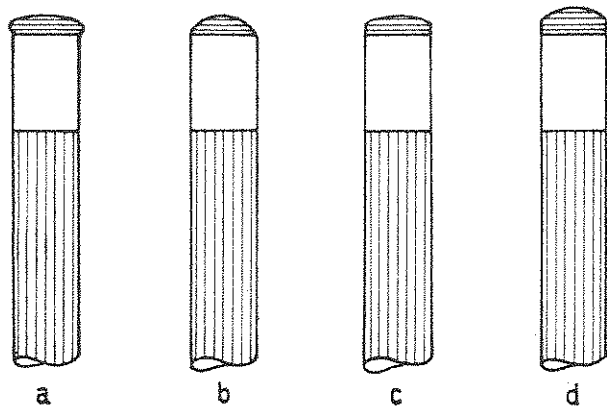


Abb. 3 Queueleder. a) Falsch: Leder deformiert, Flanken stehen über Pistonrand hinaus (kicksen). Häufigste Ursache ist zu weiches Leder oder völliger Mangel an Pflege.

b) Falsch: Leder zu stark gekrümmt, keine Flanke mehr vorhanden. Diese abgeschliffene Form entsteht meist durch falsches Kreiden.

c) Falsch: Leder kein Profil, Effetübertragung nicht möglich (kicksen). Vorsichtig mit Glaspapier schleifen!

d) Richtig: Profil der Krümmung entspricht der größtmöglichen Angriffsfläche am Stoßball

Art und Beschaffenheit:

Grundsätzlich sollten nicht weiche, sondern feste Leder Verwendung finden. Als fest kann man ein Leder bezeichnen, auf dem starker Daumennageldruck (Kante) nur geringe Spuren hinterläßt. Die zweckmäßigste Form der Krümmung der Oberfläche (Profil) ist aus Abbildung 3d ersichtlich. Dieses Profil schafft die größte Angriffsfläche am Ball und bietet gleichzeitig eine Sicherung gegen das „Kicksen“. Hat das Leder eine andere Form, muß sie durch vorsichtigen Schliff mit feinem Glaspapier verändert werden.

Neues Leder aufkleben: Zunächst müssen das alte Leder und die Klebereste mit größter Vorsicht entfernt werden. Dazu kann man heißes Wasser und ein scharfes Messer benutzen. Danach ist die Unterseite des neuen Leders, dessen Durchmesser etwa 0,5 bis 1,0 mm größer ist als der Pistondurchmesser, mit

Sandpapier gleichmäßig aufzurauen und anzufeuchten. Eine Leimoblate ist mehrmals kurz in heißes Wasser zu tauchen, bis sie zähflüssig ist. Erst dann kann man die Leimoblate auf das Piston aufbringen. Das neue Leder muß jetzt so aufgedrückt werden, daß es zentrisch aufliegt und zwischen Piston und Leder eine geschlossene Leimverbindung entsteht. Sie ist unter leichten Druck, mindestens 3 Minuten, zu setzen. Danach sind etwa 4 Stunden Trockenzeit notwendig. Wenn das aufgeklebte Leder übersteht, kann man es mit einem sehr scharfen Messer ohne jeden Druck abschneiden, bis der Pistondurchmesser erreicht ist. Das Oberteil wird dazu mit der Spitze in einen etwas ausgehöhlten Korben gestellt. Anschließend wird die Außenkante des Leders zwischen einem Stückchen feinem Schmirgelpapier unter Drehen des Oberteils glatt rund geschliffen. Zum Schluß ist nur noch die Außenkante anzufeuchten und mit der Fläche des Daumennagels zu polieren. Manchmal muß das Leder auch aufgeraut werden; denn eine zu glatte Oberfläche nimmt die Kreide nicht gleichmäßig an. Das wird mit feinem Schmirgelpapier erreicht, indem man vorsichtig und drucklos kleine Kreise schleift. Grobes Schmirgelpapier zerstört die Lederfaserung und macht das Leder unbrauchbar.

Kreide

Es sollten nur beste Erzeugnisse verwendet werden. Sie sind in vorsichtigen, halbrunden Strichen aufzutragen. Der Kreidebelag auf dem Queueleder muß immer gleichmäßig sein. Gewöhne dich daran, regelmäßig jeweils nach 3 bis 4 Stößen zu kreiden. Besonders angebracht ist das Kreiden vor Steilstößen.

Gutes Billardspiel verlangt von dir als Spieler die Beachtung vieler Zusammenhänge. Deine Aufgabe ist das Lösen jeder Ballfigur. Du mußt sie prüfen, beurteilen und deine Entschlüsse fassen. Bei deren Verwirklichung stellst du dich am Billardtisch so auf, daß der Stoß auf die bestmögliche Art ausgeführt werden kann. Was überlegt und getan werden muß, um Erfolg zu haben, ist im Schema „Vorbereitungen und Abstoß“ (s. S. 16) zusammengestellt. Studiere bitte jetzt diese Gesamtübersicht gründlich. Du wirst dann den folgenden Ausführungen noch besser folgen können.

Im Billard sind die Vorbereitungen überwiegend ein handwerklicher Teil des Spiels und ohne Schwierigkeiten für dich zu erlernen. Sie sind voneinander abhängig, und ihre logische Reihenfolge ist unbedingt einzuhalten. Bedenke, daß eine gründliche Vorbereitung gleichzeitig eine exakte Prüfung der Situation einschließt. Gefahren, die du auf diesem Wege schon vor dem Stoß erkennst, lassen sich vermeiden. Die Zahl der Fehler wird kleiner. Und weniger Fehler bedeuten mehr Erfolg!

Theoretische Überlegungen

Du kommst ans Spiel. Bereits auf dem Wege zum Billard erfaßt du mit einem Blick die vom Partner hinterlassene Ballfigur und schätzt sie ein. Dabei reift schon der Entschluß über die Art der Lösung.

Es schließen sich sofort routinemäßige Überlegungen an, die die Lösung des Problems beeinflussen:

Unterscheidet sich die Figur vom üblichen Schema (Rückläufer, Nachläufer usw.)?

Ist Effet notwendig?

Welchen Stoßpunkt muß ich für die Vereinigung beachten?

Ist eine Kontergefahr oder eine „Maske“ zu befürchten?

Nimm dir Zeit, wenn besondere Schwierigkeiten zu klären sind. In der sorgfältigen Einschätzung zeigt sich schon die Spielstärke!

Aus den Lösungsmöglichkeiten ergibt sich eine Art Vorwahl der Stoßrichtung. Sie ist deshalb wichtig, weil sie ungefähr deinen Standort beim Stoß bestimmt.

Ein ausführliches Beispiel für den Vorgang „Einschätzung“ befindet sich im Abschnitt „Richtlinien für systematisches Spiel“ (Seite 157).

Körperliche Vorbereitungen

Im folgenden Abschnitt sind alle Einzelheiten der körperlichen Vorbereitungen angeführt. Sie bilden in der Gesamtheit den Mechanismus.

1. Körperhaltung

Grundsätzlich ist zu sagen: Die Muskulatur des gesamten Körpers muß entspannt sein, darf nicht verkrampfen. Deine Haltung ist während des Stoßes beherrscht, aber locker. Gute Haltung heißt vor allem, deiner rechten Körperseite (Schultergelenk, Oberarm, Unterarm und Hand) eine ungehinderte Aktionsfreiheit zu verschaffen. Schon ein falscher Standort ist im doppel-

Vorbereitungen und Abstoß

Schematische Kurzübersicht über Reihenfolge und Inhalt

Gruppe	Reihenfolge	Art	Hinweise
technisch-theoretische Überlegungen	1	Einschätzung der Ballfigur Wahl der Lösung Vorwahl der Stoßrichtung	Aus der Spielart (Disziplin), dem Schwierigkeitsgrad und dem allgemeinen Partieverlauf ergeben sich die verschiedenartigsten Fragen. Infolgedessen ist auch der Zeitaufwand für deren sorgfältige Einschätzung unterschiedlich
	2		
	3		
körperliche Vorbereitungen	4	Körperhaltung	Die Stellung der Füße Die Stellung der Beine Der Winkel des Oberkörpers zur Platte Die Verteilung des Körpergewichts } sind Elemente einer disziplinierten Körperhaltung
	5	Bock Schnabel Griff	Bockbildung – Festigkeit, Höhe bzw. Tiefe des Aufbaus beachten Schnabellänge – entsprechend der Aufgabe wählen Grifflänge – nur in engen Grenzen wechseln Queuegriff – Schmiegsamkeit auch bei starken Stößen bewahren
	6		
	7		
	8	Zielrichtung	Das Einsetzen (Einbringen) des Queues planmäßig üben a) in die Zielrichtung und b) in die Stoßrichtung
	9	Stoßpunkt	Geringfügige Veränderungen von Stoßpunkt bzw. Stoßrichtung vornehmen, wenn der kontrollierende Vergleich mit den Augen die Notwendigkeit zeigt. –
	10	Stoßrichtung	An dieser Stelle sind die eigentlichen Vorbereitungen zu Ende
Stoßvorgang	11	Vorschwingungen	Eine vergrößerte Anzahl Vorschwingungen erhöht nicht die Erfolgsaussichten – aber ein möglichst gleichbleibendes Zeitmaß für Vorschwingungen und Abstoß automatisiert den Stoß!
	12	Abstoß	Das bedeutet: weniger Kräfteverschleiß = stärkeres Spiel mehr Turnierfestigkeit

ten Sinne ein Grundfehler. Er beeinträchtigt die Wirkung deines Stoßapparates, weil er dich zu einer unbequemen Körperhaltung zwingt. Wo dein zweckmäßiger Platz am Billard ist, ergibt sich jeweils aus der Ballfigur, der Lage des Stoßballes und der eingeschätzten Stoßrichtung.

Stelle dich zunächst mit der Körperfront im rechten Winkel zur Stoßrichtung auf. Die Füße sind leicht geschlossen. Der Abstand zwischen Körperfront und Stoßball beträgt gewöhnlich etwa 55 bis 75 cm. Dein rechter Fuß zeigt in diesem Augenblick ungefähr auf den Stoßball. Der linke Fuß wird nun einen kleinen Schritt nach vorn gestellt. Seine Spitze zeigt nach vorn. Der rechte Fuß wird leicht angehoben und etwas schräg nach hinten wieder niedergesetzt, worauf seine Spitze jetzt halbrechts nach außen zeigt. Ganz zwanglos hat sich dabei die Körperfront um rund 45 Grad nach rechts gedreht. Die Fußspitzen sind etwa 50 bis 70 cm voneinander entfernt.

Diese Haltung ist selbstverständlich nur für den Normalfall anwendbar. Wenn beispielsweise der weit entfernte oder an der Bande preß liegende Stoßball zu einer anderen Stoßfigur zwingt, mußt du dich anpassen.

Das linke Knie wird leicht durchgebogen. So entsteht eine Art Ausfallstellung. Dein Körpergewicht verteilt sich in dieser Haltung vorwiegend auf den rechten Fuß und die linke Hand (Bock). Es ist dabei Sache der guten Bockbildung, den linken Fuß ein wenig zu entlasten.

Der Oberkörper neigt sich im Winkel von etwa 50 Grad nach vorn zur Platte. Der Kopf befindet sich genau senkrecht über dem Oberteil, die rechte Hand (Griffhand) über dem rechten Fuß. Das Queue wird eng am Körper geführt.

2. Bock

Die vordere Führung erhält das Queue durch die linke Hand. Sie bildet dabei den

sogenannten Bock, dessen Qualität die Stabilität des Spieles wesentlich beeinflusst. Er soll sowohl eine vollkommen sichere vordere Queueführung garantieren als auch die Anwendung eines beliebig hohen oder tiefen Stoßpunktes ermöglichen. Ein guter Bock ist also die Voraussetzung für ein gutes Spiel. Umgekehrt haben schwache Spieler fast ausnahmslos einen mangelhaften Bock. Ihr Stoßapparat – Vorschwingungen und Abstoß – bleibt vielfach nur deshalb unterentwickelt, weil die Bockhand unzuverlässig ist.

Deine Bockhand muß sich saugend, wie eingewachsen, ins Tuch pressen. Sie übernimmt dabei einen Teil des Körpergewichtes. Der Druck ist schräg vorwärts nach unten auf die Platte gerichtet.

Wenn du deinen Bock nicht unverrückbar fest auf die Platte preßt, wird ihn jeder schnelle und zugleich starke Stoß zumindest um Millimeter verschieben. Das bedeutet: Die Stoßrichtung verändert sich während des Stoßes und ist nicht unter deiner Kontrolle.

Eine möglichst langgestreckte Führung des Oberteils erhöht die Sicherheit. Denke dabei an den Kolben, der in einem langen Zylinder zuverlässiger gleitet als in einem kurzen. Gewöhnlich sollen deshalb die Stoßrichtung und die Längsachse der Bockhand nur wenig voneinander abweichen, weil damit die lange Führung begünstigt wird. Der Zeigefinger legt sich möglichst ringförmig um das Oberteil. Der Daumen wird waagrecht als Stütze und gleichzeitig als Teil der Führung angelegt. Eine weitere Unterstützung bildet das erste Glied des Mittelfingers. Mit den standfest gespreizten übrigen Fingern vergrößerst du die Auflagefläche für die Hand und machst damit den Bock fester.

Das ringsum von den Fingern sowie den sonstigen Berührungsflächen der Hand eingeschlossene Queue muß diese Flächen glatt durchlaufen. Es darf weder eingeklemmt werden noch seitlichen Spiel-

raum durch eine offene, lose Führung haben. Auch hierfür gilt das Beispiel des Kolbens in einem Zylinder.

Mit dem Einschlagen des Ring- oder Mittelfingers nach innen unter die Handfläche läßt sich die Standfestigkeit des Bocks noch vergrößern. Der so veränderte Bock eignet sich besonders für Rückläufer, weil er niedriger ist und die Anwendung eines tiefen Stoßpunktes mühelos gestattet.

Durch eine verkrampfte oder schiefe Haltung der Bockhand werden viele Fehler verursacht.

3. Schnabel

Die Länge des Schnabels und die der Vorschwingungen stehen in einem direkten Verhältnis zueinander. Für die teilweise sehr kleinen Ballbewegungen in der Bandenserie werden beispielsweise nur sehr kleine Queuebewegungen benötigt; ein großer Dreibänder verlangt dagegen längere, schnellere Vorschwingungen. Hieraus ergibt sich als logische Forderung: Die Länge des Queueschnabels muß stets den Bedingungen des Stoßes angepaßt sein. Das bedeutet:

Im sogenannten „kleinen Spiel“ genügen etwa 3 bis 8 cm, mittlere Figuren brauchen 8 bis 12 cm, große Bälle bis etwa 25 cm Schnabellänge.

Im Zusammenhang damit steht auch die mittlere Entfernung der Queuespitze vom Stoßball. Sie ist wie der Schnabel davon abhängig, ob ein kleiner oder großer Stoß ausgeführt werden soll. Gewöhnlich bewegt sie sich zwischen 1,5 bis 6 cm.

4. Griff

Das Queue soll beim Stoß gerade nach vorn gebracht werden, d. h., die Bewegung verläuft genau in der Verlängerung der Queuelängsachse. Das ist sehr schwierig. Der Spieler setzt dabei im wesentlichen nur den Unterarm und die Hand ein (s.

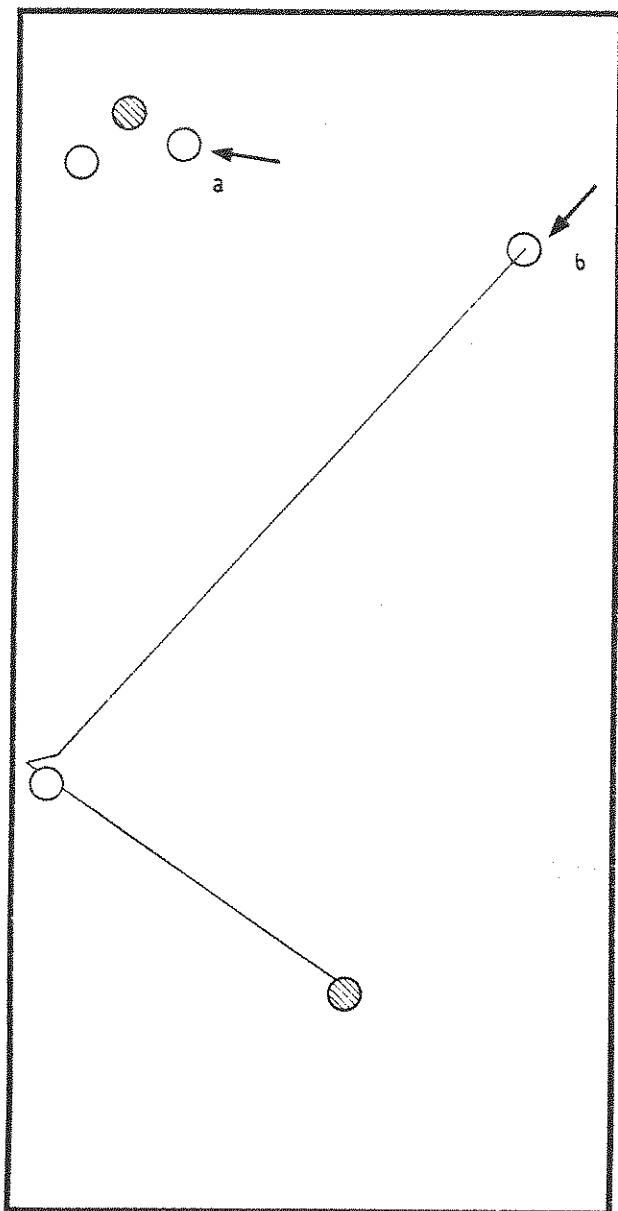
Abschnitt „Vorschwingungen und Abstoß“).

Umfaßt und gehalten wird das Queue durch den Daumen und den Zeigefinger. Beide schließen sich drucklos, bei größeren Stößen mit schwachem bis mäßigem Druck, um den Schaft. Alle übrigen Finger werden nur offen angelegt. So können sie gefühlsmäßig Abweichungen korrigieren helfen.

Die Griffhand liegt am Schwerpunkt, gewöhnlich etwa 40 cm vom unteren Ende des Queues.

Wichtig ist, daß der Griff auch dann gefühlvoll bleibt, wenn starke Wirkungen erzielt werden sollen. Bei vielen Stößen ist schon das Queuegewicht in Verbindung mit der außerordentlich steigerungsfähigen Stoßgeschwindigkeit ausreichend. Falsch ist es, wenn der unerfahrene Spieler hier glaubt, „nachhelfen“ zu müssen. Er tut das am liebsten bei Rückläufern, gewöhnlich mit wuchtigem Griff um den Queueschaft. Das erhoffte Resultat bleibt aus; denn ein ergiebiger Stoß ist unmöglich, solange die Griffhand den Schaft leblos oder robust umfaßt. Die so wertvolle Beschleunigung des Queues im Stoß (für Rückläufer) ist nur erreichbar, wenn das Handgelenk in einem schmiegsamen Griff seine Beweglichkeit behält.

Den zwischen Bockhand und Griffhand bestehenden Abstand bezeichnen wir als Grifflänge. Sie sollte möglichst wenig verändert werden; denn ein gleichbleibender Stoßmechanismus ist zuverlässiger als ein häufiger Wechsel. Für die meisten Stöße besteht technisch auch keine Notwendigkeit, die Grifflänge zu ändern. Ausnahmen bilden jedoch starke Stöße wie längere Rückläufer oder große Nachläufer. Also Stöße, bei denen wir auch den Schnabel verlängern. In solchen Fällen nehmen wir mit der Bockhand zugleich auch die Griffhand nach hinten. Letztere sogar ein wenig mehr, um die Grifflänge zu vergrößern. Umgekehrt bietet eine Verkürzung der



4

Grifflänge einen Vorteil beim sogenannten „kleinen Spiel“.

5. Zielrichtung, Stoßpunkt, Stoßrichtung

Zuerst vergleiche dazu die Abbildungen 4a und b.

Als Anfänger wirst du nach kurzer Zeit imstande sein, diese Carambolage (Abb. 4a) auszuführen. Aber du wirst Wochen der Übung brauchen, um den B II in Abbildung 4b auch nur einigermaßen zuverlässig zu treffen.

Und die Ursache? Im ersten Falle kannst

du ohne Schaden grobe Richtungsfehler begehen; im zweiten verfehlst du den entfernt stehenden B II schon bei geringer Abweichung. Da im Spiel aber weit mehr Treffsicherheit nötig ist, dürfte klar sein, daß ein Überprüfen der genauen Richtung deines Queues beim Stoß (Stoßrichtung) wichtig ist.

Was hast du dabei zu tun? Wie gelangt dein Queue in die tatsächliche Stoßrichtung?

Der Vorgang besteht aus drei Teilvorgängen:

- a) Einschätzung der Stoßrichtung (Weg des Stoßballes)
- b) Zielen (Zielrichtung)
- c) Einsetzen des Queues in die Stoßrichtung.

Beachte bitte genau die Reihenfolge: Zunächst gilt es, die Stoßrichtung nur einzuschätzen, um eine möglichst klare Vorstellung vom Weg des Stoßballes zu gewinnen. Danach zielt der Spieler, und erst dann setzt er das Queue in die tatsächliche Stoßrichtung ein.

Verfolgen wir nun die Teilvorgänge im einzelnen.

- a) Einschätzung der Stoßrichtung (Weg des Stoßballes)

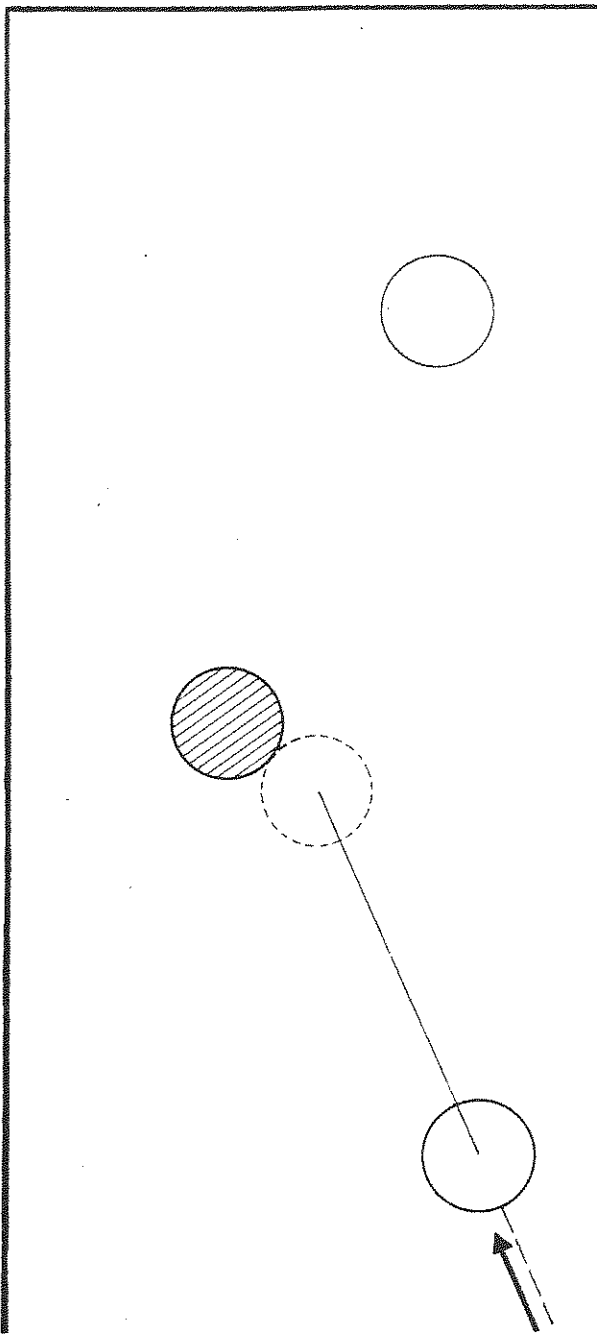
Zuerst mußt du dich am B II orientieren. Der Entschluß ist zu fassen, ob B II voll oder $\frac{1}{2}$ voll, $\frac{1}{4}$ voll, schwach oder noch anders getroffen werden soll. Sobald feststeht, wie B II getroffen werden muß, also aus welcher Richtung der Stoßball kommen muß, kennst du zugleich den Weg des Stoßballes, von seinem Standort bis zur Berührung des B II. In Abbildung 5 wird dieser Weg erläutert.

B II ist $\frac{1}{2}$ voll rechts zu treffen

Der Stoß erfolgt mit linkem Effet

Der Stoßball ist auch im Augenblick der Berührung des B II eingezeichnet.

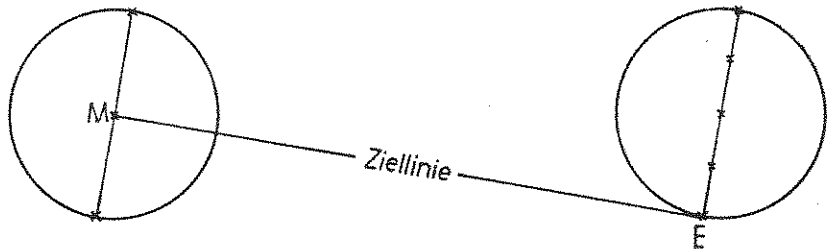
Klar ergibt sich als Weg des Stoßballes – genauer der Stoßballmitte – die stark gezeichnete Linie (in der Draufsicht). Auf die-



5

ser Linie bewegt sich der Stoßball. Mit bloßem Auge kannst du erkennen, daß die als Pfeil angezeigte Stoßrichtung nicht mit dem Weg des Stoßballs übereinstimmt,

Zielrichtung
ist gleich Stoßrichtung



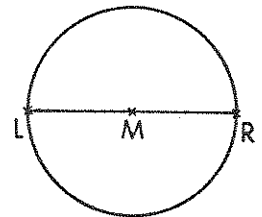
7

sondern links davon parallel verläuft. Was bedeutet das? Die tatsächliche Stoßrichtung ist die Verlängerung der Queueachse bei geradem Stoß. Bei zentralem Stoß, wenn die Queueachse also auf die Stoßballmitte zeigt, decken sich die tatsächliche Stoßrichtung und der Weg des Stoßballes. Aber nur in diesen Fällen ist das so. In unserem Beispiel dagegen ist es anders; hier wird der Stoßball seitlich der Mitte (Effet) getroffen. Infolgedessen bewegen sich Stoßballmitte und Queue während des Stoßes zwar genau in der gleichen Richtung, aber dicht nebeneinander – auf zwei parallelen Bahnen. Sobald im Spiel ein seitliches Effet anzuwenden ist, mußt du den erwähnten Umstand beachten. Er zwingt dich nämlich, deine tatsächliche Stoßrichtung auf einem kleinen Umweg – über das Zielen – zu erarbeiten.

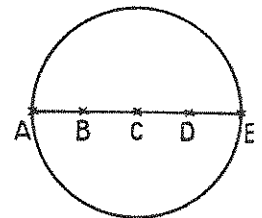
b) Zielen (Zielrichtung)

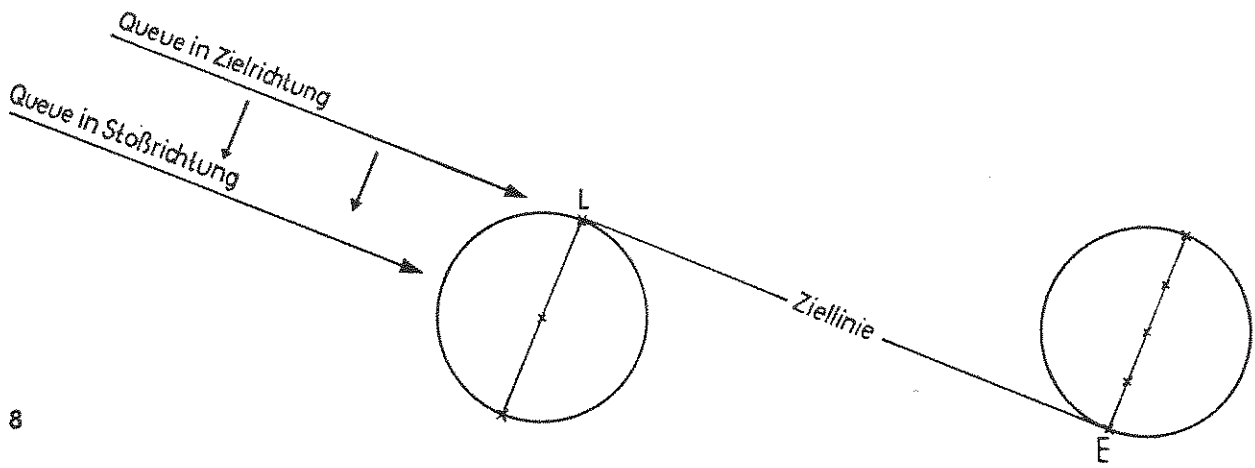
Vom Weg des Stoßballes her wird zunächst dein Queue ausgerichtet (Zielrichtung). Dadurch gelangt es in die entsprechende

6 a
Zielpunkte am Stoßball
M – die Mitte
R – die rechte Peripherie
L – die linke Peripherie



6 b
Zielpunkte am B II
A – B – C – D – E – von links nach rechts





8

Stellung. Zielen kannst du nicht mit der vollen Breite des Balles, weil so keine Genauigkeit erreichbar ist. Als Hilfsmittel dienen angenommene Markierungen an B I und B II, hier Zielpunkte genannt. Alle Zielpunkte befinden sich in Höhe des Ballmittelpunktes (s. Abb. 6 a und b).

Da auch die Mitte zwischen jeweils 2 Punkten am B II benutzt werden kann, läßt sich dieser aus 9 verschiedenen Richtungen anzielen und treffen. Das ist für den normalen Spielverlauf völlig ausreichend.

Dein Auge verbindet je einen Zielpunkt an beiden Bällen durch eine gedachte Linie (Ziellinie), und du richtest gleichzeitig die Queueachse auf diese Linie aus. Dieser eigentliche Zielvorgang erinnert an ähnliche Übungen beim Schießen. In den folgenden drei Beispielen wird diese Methode erläutert:

Zu Abb. 7

Treffen des B II halbvoll rechts – Stoß zentral

Um B II halbvoll rechts zu treffen, zielst du

über die (angenommene) Mitte des Stoßballs (M) auf die rechte Peripherie des B II (E).

Zu Abb. 8

Treffen des B II sehr fein rechts – Stoß zentral

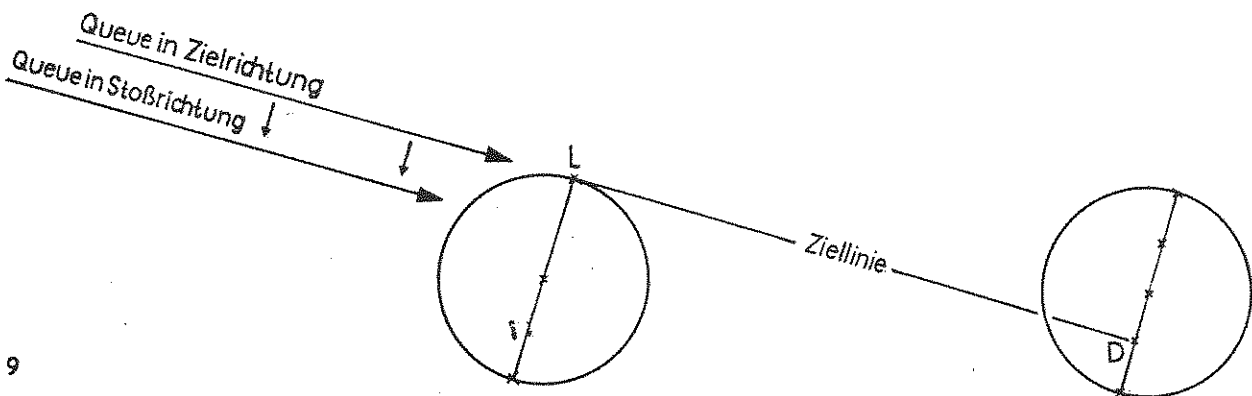
Um B II sehr fein rechts zu treffen, ist auf die rechte Peripherie des B II zu zielen (E). Wolltest du wiederum über die (angenommene) Mitte des Stoßballs zielen, dann müßte das auf einen unsichtbaren Punkt erfolgen, der genau eine halbe Ballbreite rechts von der rechten Peripherie des B II liegt. Weil damit aber für das Auge die Kontrollmöglichkeit fehlt, werden andere Zielpunkte gewählt.

Die Ziellinie ergibt sich in diesem Falle aus den beiden Zielpunkten:

Linke Peripherie des Stoßballes (L) und rechte Peripherie des B II (E)

Zu Abb. 9

Treffen des B II $\frac{1}{4}$ voll rechts – Stoß mit linkem Effet



9

Die beiden Zielpunkte sind:
Linke Peripherie des Stoßballes (L)
Punkt D am B II.

c) Einsetzen des Queues in die Stoßrichtung (Stoßpunkt)

Stimmen Queueachse und Ziellinie überein, befindet sich das Queue in der Zielrichtung. Zielrichtung und Stoßrichtung sind nicht gleich, wenn der tatsächliche Stoßpunkt außerhalb der Ballmitte liegt oder mit der Peripherie des Stoßballes gezielt wurde. Das ist ziemlich oft so. In allen diesen Fällen wird es notwendig, mit dem Queue aus der Zielrichtung unmittelbar in die eigentliche Stoßrichtung überzuwechseln (s. Abb. 8 und 9).

Zu diesem Zweck wird das Queue in ganzer Länge parallel verschoben. Das erfolgt mit beiden Händen so weit, bis die Queueachse in der tatsächlichen Stoßrichtung auf den gewählten Stoßpunkt (s. Abb. 11) am Ball I zeigt.

Das Maß der Queueverschiebung ist genauso groß wie der Abstand zwischen Zielpunkt (am Stoßball) und Stoßpunkt. Dabei kann der Stoßpunkt hoch, tief oder seitlich liegen. Hast du beispielsweise über die Peripherie des Stoßballes auf die Peripherie des B II gezielt und soll der Stoß zentral erfolgen, dann verschiebst du das Queue vor dem Stoß aus der Zielrichtung in die Stoßrichtung genau um eine halbe Ballbreite nach innen (s. Abb. 8).

Ausnahmen gibt es nur dann, wenn Zielrichtung und Stoßrichtung gleich sind. Hier bedarf es selbstverständlich keiner Verschiebung des Queues aus der Zielrichtung. Das trifft besonders dann zu, wenn über die Mitte des Stoßballes gezielt wurde und der Stoß selbst zentral erfolgt. Die bewußte Kontrolle des Zielvorgangs verliert sich später; es entwickelt sich eine Spielweise, die zuverlässiger und keineswegs langsamer als andere ist.

Stoßvorgang

Mit dem Einsetzen des Queues in die Stoßrichtung sind die eigentlichen Vorbereitungen beendet; es beginnt der Stoßvorgang, der aus den Vorschwingungen und dem Abstoß besteht. Im Spiel benutzen wir diesen Augenblick, um in einer unmerklichen Pause „abzuschalten“.

Jeder Stoß ist eine bestimmte Einwirkung auf den Ball. Er ist deshalb nicht zögernd, sondern stets in ruhiger Entschlossenheit nach vorn gerichtet. Du kannst intensive Wirkungen nur von einem lebhaft und energisch ausgeführten Stoß erwarten. Hier soll und darf kein Mißverständnis aufkommen: nicht eine robuste Spielweise wird empfohlen, sondern ein stabiler, einwandfrei funktionierender Stoßapparat! Selbstverständlich gibt es auch sehr zarte Stöße. Diese müssen wir beherrschen lernen; den sie sind ein echter Bestandteil des Spiels. Selbst der winzigste Stoß darf nicht weichlich sein.

Was einen Stoß wertvoll macht, ist seine Ergiebigkeit, der Grad also, in dem es dir gelingt, durch Kraftübertragung gewünschte Wirkungen (wie hohe Geschwindigkeit, maximales Effet oder starken Rücklauf) auszulösen.

Die Stoßkraft ergibt sich aus dem Zusammenwirken der Komponenten Queuegewicht und Stoßgeschwindigkeit, dazu tritt fallweise der Druck des nachdrängenden Armes. Innerhalb dieser Kräfte ist die Stoßgeschwindigkeit bei weitem die wichtigste.

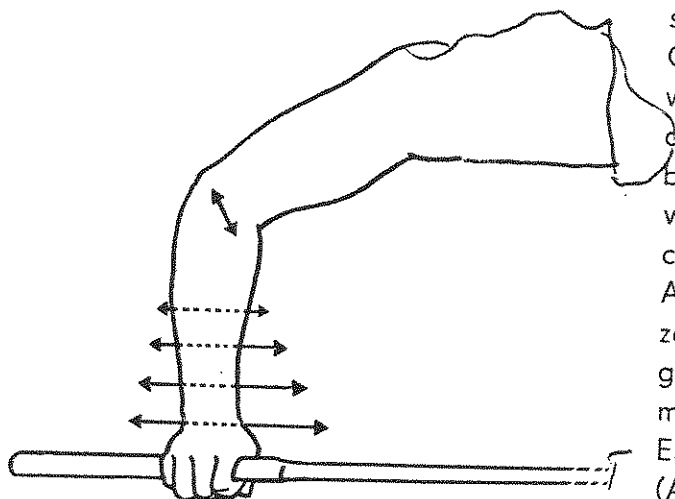
Hemmend bei der Kraftübertragung wirken sich das Trägheitsmoment des Stoßballes und die Tucheibung aus.

Die Übertragung erfolgt dort, wo das Queueleder den Stoßball berührt. Wohl gemerkt, es erfolgt gewöhnlich nicht eine, sondern eine unterschiedliche Anzahl von Berührungen. Jedoch ist das menschliche Auge außerstande, die winzigen, unregel-

mäßigen Unterbrechungen wahrzunehmen.

Als Beispiel kann der Rückläufer dienen. Das beim ersten Auftreffen auf den Stoßball in seiner Geschwindigkeit gebremste Queue bleibt hinter dem Ball zurück – holt ihn wieder ein – trifft erneut auf – wird von neuem gebremst – und so fort; bis gegen Ende des Stoßvorganges Queue und Ball in nahezu geschlossene Bewegung übergehen.

Die Dauer und Häufigkeit dieser Berührungen zwischen Queueleder und Stoßball wird mit „Ballkontakt“ bezeichnet. Nun beruht die Ergiebigkeit zwar nicht ausschließlich, aber doch zu einem wesentlichen Teil auf einem intensiven Ballkontakt. Die Frage lautet also: Welche Art von Stoß steigert den Ballkontakt? Du kannst sie selbst beantworten:



Es ist der lange, schmiegsame Stoß, bei dem die Queuespitze den Stoßball förmlich „führt“.

Unser Beispiel betrifft jedoch nur eine der vielen Formen. Worauf es bei den unterschiedlichen Stoßarten im einzelnen ankommt, damit befassen wir uns im jeweiligen Abschnitt.

Der technische Vorgang der Vorschwingungen ist in Abbildung 10a dargestellt. In der Ruhestellung vor den Vorschwingungen hängen Unterarm und Griffhand

einem Pendel ähnlich entspannt nach unten. In der normalen Stellung des Spielers befinden sie sich direkt über dem rechten Fuß. Pfeile rechts und links neben dem Unterarm deuten die Vorschwingungen bei einem Stoß mittlerer Stärke an. Ein kleiner Doppelpfeil im Ellbogen weist auf die geringfügigen Veränderungen (Höhe) der Ellbogenlage während des Stoßvorgangs hin (Abb. 10a).

Der Oberarm und besonders die Schulter bleiben im Prinzip fast unbewegt. Nur bei starken Stößen wird der Oberarm kräftiger eingesetzt. Seine Bewegungen sollen sich stets auf das notwendige Maß beschränken.

Die Vorschwingungen bilden den Übergang von der Ruhestellung zum Stoß. Sie sollen sich der Art des Stoßes anpassen. Wenige und verhältnismäßig kleine Vorschwingungen sind ein Vorteil, weil die Genauigkeit der Stoßrichtung mit der wachsenden Länge der Vorschwingungen abnimmt. Vorschwingungen und Abstoß bilden zusammen einen geschlossenen Bewegungsvorgang, der keine Unterbrechung erfahren darf.

Aber bitte nicht wahllos zwei, fünf oder zehn Vorschwingungen, sondern stets die gleiche Anzahl, ohne Rücksicht auf die mögliche Schwierigkeit der Carambolage. Entweder 2 Vorschwingungen und Abstoß (Abb. 10b)

oder 3 Vorschwingungen und Abstoß sind völlig ausreichend. Diese Methodik hat einen bewußt mechanisierenden Einfluß, der übermäßiger Anspannung entgegenwirkt. Nicht die Zahl der Vorschwingungen erhöht deine Aussichten, sondern die Richtigkeit der vorgegangenen Überlegungen. Für diese besteht kein Zeitmaß.

Im übrigen ist nach der Grundausbildung (Aufbau eines zuverlässigen Stoßapparates) noch immer Raum genug für individuelle Entwicklungen.

In den Vorschwingungen kann die Queue-

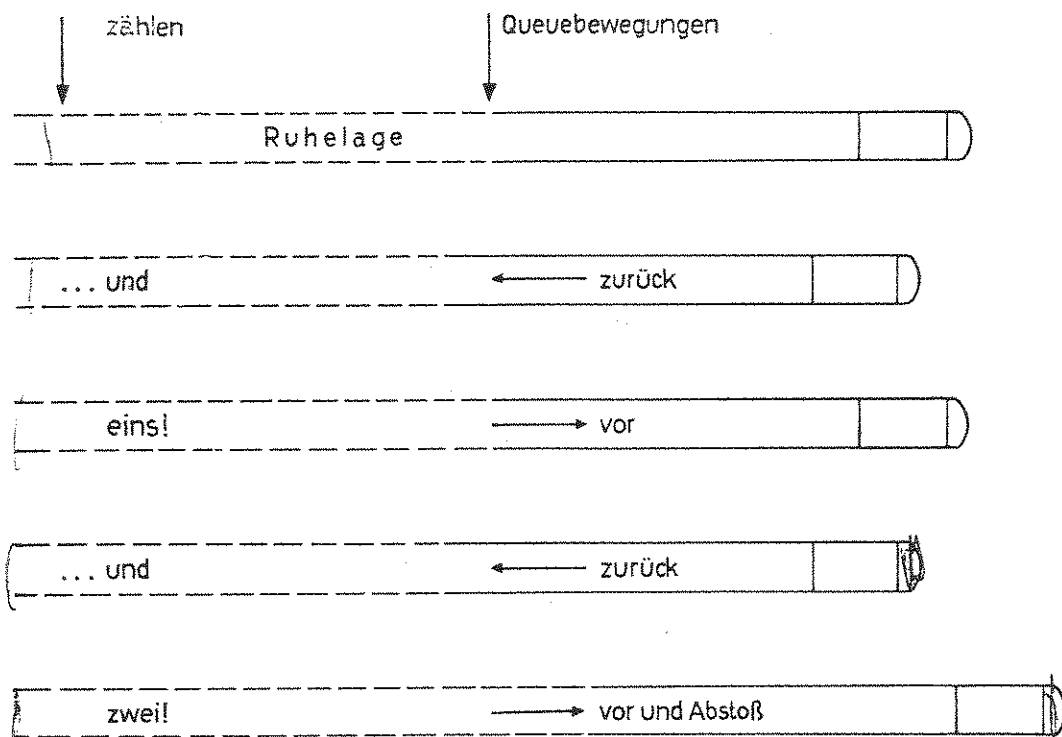


Abb. 10 b Schema des Stoßvorgangs. Die Pfeile geben Länge und Richtung der Queuebewegungen an. Die Automatisierung des Stoßvorgangs kann durch Zählen – wie angegeben – unterstützt werden

spitze bis dicht an den Stoßball herangeführt werden, um eine Kontrolle über das richtige Anspielen des Stoßpunktes zu besitzen.

Deine Aufgabe ist, mit dem Queue gerade nach vorn zu kommen. Spätestens in den Vorschwingungen mußt du überzeugt sein, daß dein Stoß nach Höhe und Seite „ausgewogen“ ist. Bestehen Zweifel, dann brich ab, baue dich neu auf, und wiederhole die Vorschwingungen.

Jeder bewußte oder unbewußte Versuch, noch während des Stoßes die Richtung deines Queues zu verändern, ist zu unterlassen.

Eigenkontrolle ist wertvoll, weil sie dir Aufschluß darüber gibt, ob Richtung oder Stoßpunkt falsch war. Schau während der letzten Vorschwingungen unbeirrt auf B II. Folge dann dem abgestoßenen B I mit den Augen, damit du siehst, welchen Weg er nimmt und ob B II tatsächlich so getroffen wird, wie du es wolltest.

Im übrigen gewöhne dich daran, das Queue nach erfolgtem Abstoß ohne Bewegung eine Sekunde in seiner Endstellung zu belassen. Mit der damit verbundenen Kontrolle ist eine beruhigende Rückwirkung auf dein Spiel verbunden.

Sehen wir von groben technischen Fehlern ab, zeigen sich vor allem zwei Ursachen für Fehlstöße:

- a) falsche Einschätzung
- b) Nichteinhaltung der beabsichtigten Stoßrichtung oder Nichteinhaltung des Stoßpunktes.

Triffst du beispielsweise B II völlig nach Wunsch, ohne daß die Carambolage zustande kommt, dann ist das Anlaß, die Berechnung selbst – Treffen B II, Stoßrichtung usw. – zu überprüfen.

Weit häufiger ist der umgekehrte Fall, in dem die tatsächliche Stoßrichtung von der beabsichtigten abweicht. Die Ursache liegt bei einem noch ungenügend entwickelten Stoßmechanismus.

Befindet sich dein Queue für die Ausführung eines mittleren Stoßes in der genauen Stoßrichtung A, mußt du in dieser Richtung vorschwingen und abstoßen. Die Forderung lautet: Völlig gerader Stoß – mäßig stark – muß in der Verlängerung der Queueachse liegen! Du glaubst in der Richtung A abzustoßen – und der Stoßball bewegt sich in Richtung B, die einen Zentimeter danebenliegt.

Hier haben sich Stoßrichtung und Stoßpunkt gegen deinen Willen verändert.

Du stellst fest: Kleinere, ruhige Stöße gelangen dir meist, der Stoßball läuft den vorgesehenen Weg. Das Problem beginnt jedoch, sobald die Vorschwingungen länger und schneller werden. Eine genaue Beobachtung des zu diesem Zweck verlangsamten Ablaufs zeigt dir eine der Hauptursachen: Schwingst du mit völlig starrem Oberarm das Queue nach vorn, dann hebt die Griffhand – mechanisch bedingt – den Queueschaft desto mehr an, je weiter sie nach vorn gelangt. Als Folge senkt sich die Queuespitze, weil das Oberarm durch den feststehenden Bock geführt wird. Aus der so veränderten Queuerichtung ergibt sich zwangsläufig eine veränderte Stoßrichtung. Nicht nur der Stoßpunkt ist falsch, sondern oft kommt auch eine fehlerhafte Seitenrichtung der Queuespitze noch hinzu.

Bei der hohen Geschwindigkeit des Bewegungsablaufs sind solche Erscheinungen leider schlecht kontrollierbar. Für ein ungeübtes Auge ist eine seitliche Richtungsänderung der Queuespitze um beispielsweise 2 mm nicht auffällig. Ihre Folgen sind aber um so deutlicher: Schon auf einen Meter Entfernung weicht dein Stoßball bis zu einem Drittel des Balldurchmessers ab. Präzises Treffen wird damit unmöglich: die Carambolage bleibt aus.

Frage: Wie lassen sich solche Richtungsfehler vermeiden?

Antwort: Da sie durch den ungenügend entwickelten Stoßmechanismus verursacht wurden, muß dieser verbessert werden.

Haben wir das Anheben des Queueschaftes als unmittelbare Fehlerquelle erkannt, gilt es, eine Methode anzuwenden, bei der die vorschwingende Hand das Queue nicht anhebt, sondern mit dem Queue in möglichst gerader Linie nach vorn kommt. Sie besteht darin, das bisher in der Höhe unbewegte Ellbogengelenk ein wenig zu senken bzw. zu heben.

Wie geht das vor sich?

Stelle dir bitte Unterarm und Hand als Pendel mit einer Aufhängung am Ellbogengelenk vor. Bei einer festen Aufhängung (am starren Oberarm) beschreibt das schwingende Pendelende (Hand) einen schwachen Bogen. Stimmt du aber Pendelschwingung und Aufhängungspunkt (Ellbogengelenk) gleitend aufeinander ab, dann läßt sich die kreisförmige Bewegung des Pendelendes (Hand) in eine gerade Linie umwandeln.

Sinngemäß genauso handeln viele erfahrene Spieler. In dem Maße, wie die vorschwingende Hand das Queue anzuheben beginnt, senkt sich das Ellbogengelenk; mit der rückwärtsschwingenden Hand hebt es sich wieder auf die ursprüngliche Höhe. Diese später völlig unbewußt erfolgende Korrektur der Stoßrichtung wird von den Fingern und dem Handgelenk noch unterstützt. Das Ergebnis ist ein verbesserter gerader Stoß.

Äußerlich ist bei guter Ausführung wenig von dem geschilderten Vorgang erkennbar, weil alle Bewegungen des Oberarms behutsam in den engsten Grenzen gehalten werden. Denn jede Übertreibung rief den gleichen Fehler hervor, der vermieden werden soll.

Ganz gewiß ist der Stoßmechanismus in seinen Elementen zu erlernen. Dieser Prozeß wird aber erschwert durch die unterschiedlichen Voraussetzungen der Spieler.

Der Meister, den du heute bewunderst, hat einmal genauso angefangen wie du. Dein Stoß kann sich nach entsprechender Grundausbildung nur auf dem gleichen Wege entwickeln. Es gibt dafür nur einen Rat: zäh, fleißig, systematisch trainieren!

Studiere, wo du kannst, gute Vorbilder, lerne von ihnen, aber kopiere sie nicht. Die individuell bedingten Bewegungsabläufe lassen sich nicht übertragen. Hinweise auf Trainingsmethoden findest du im Abschnitt „Das sportliche Training“.

J N O

BALLBEWEGUNGEN

Wie sich der vom Queue in Bewegung gesetzte Ball verhalten wird, ist dem Anfänger unbekannt. Dagegen kann dies der erfahrene Spieler sehr zuverlässig voraussagen; denn es bedarf nur der Mühe, sich mit Ursachen und Wirkungen vertraut zu machen.

Grundsätzlich mußt du davon ausgehen, daß der abgestoßene Ball nicht einfach „rollt“. Er hat nicht nur eine Richtung, sondern mit wenigen Ausnahmen auch eine Eigenbewegung. Diese zwei verschiedenen Dinge, nämlich

die Bewegungsrichtung des Balles als Masse

und

die Eigenbewegung des Balles während seiner Fortbewegung

bestimmen seinen Weg. Zuweilen wirken beide Kräfte miteinander, in anderen Fällen gegeneinander. Daraus ergeben sich die vielfältigsten Möglichkeiten der Ballbewegung. Sie werden erst verständlich bei zusammenhängender Betrachtung.

Gleiten

Bewegt sich der Stoßball nach dem Stoß rutschend und ohne Eigenbewegung über das Tuch, dann sprechen wir vom gleitenden Ball. Am deutlichsten ist dieses Gleiten bei mittlerem oder starkem Zentralstoß unmittelbar nach dem Abstoß zu beobachten. In diesem ersten Abschnitt seiner Bewegung rutscht der Ball zwar schnell über das Tuch, bleibt aber trotzdem ohne Eigenbewegung, rotiert

also nicht um eine Achse. Er rutscht ähnlich einer Scheibe.

Trifft der Stoßball in diesem Zustand voll auf B II, gibt er seine Kraft an diesen ab; er selbst bleibt auf der Stelle liegen. Übrigens entsteht bei der Mehrzahl aller Stöße zu Beginn eine unbedeutende Gleitstrecke des Stoßballes. Als unbeabsichtigte Nebenerscheinung kann sie hier außer Betracht bleiben, weil das Gleiten sehr bald durch eine Eigenbewegung abgelöst wird.

Auch der mit genauem Tiefstoß (Rückläufer) getroffene Stoßball ist – auf seinem Wege zum B II – vorübergehend als gleitend zu bezeichnen. Er besitzt in diesem Falle ebensolche Eigenbewegung, nämlich das Rotieren um eine horizontale Achse. Während er sich nach vorn bewegt, ist seine Drehrichtung rückwärts zum Spieler gerichtet. Sein Zustand ist demnach rotierend und gleitend zugleich.

Rollen

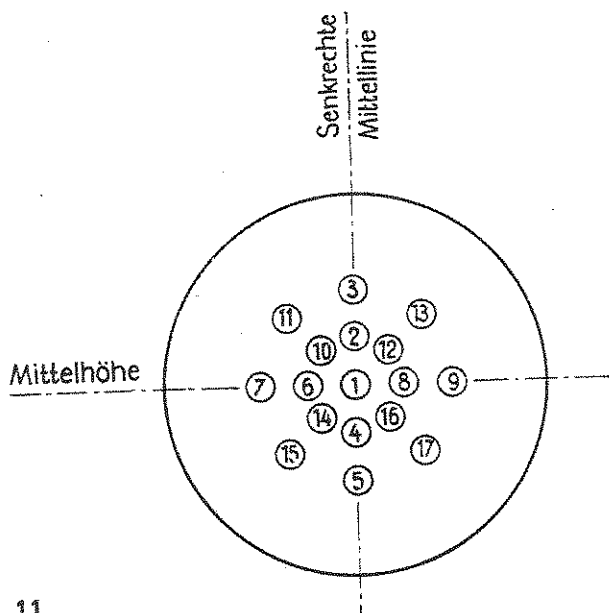
Jeder in Bewegung gesetzte Stoßball, der nicht vorzeitig ein Hindernis trifft, geht früher oder später in eine rollende Bewegung über, unabhängig davon, welche Bewegung ihm anfänglich durch den Stoß gegeben wurde. Das ist bedingt durch die Tuchreibung und das Trägheitsmoment. Bei jeweils einer vollen Umdrehung legt der rollende Ball eine Strecke zurück, die seinem Umfang entspricht. Ist die zurückgelegte Strecke kleiner oder größer als sein Umfang, so ist die Bezeichnung „rollen“ unzutreffend.

Effet

Keinesfalls darf das oben beschriebene „Rollen“ mit Effet verwechselt werden. Unter dem Begriff Effet fassen wir vielmehr zusätzliche Drehungen (Rotationen) des Stoßballes und auch des Bill zusammen. Die Ballachse liegt bei diesen Drehungen vorwiegend vertikal. Es lassen sich drei Arten von Effet unterscheiden:

1. direkt – durch den Stoß auf den Stoßball
2. indirekt – durch Übertragung vom Bill auf Bill
3. indirekt – durch Bandenberührung des Balles (Bandeneffet).

Die intensivste Form von Effet wird durch den Stoß erreicht. In allen Fällen trifft das



11

Queue dabei den Stoßball außerhalb des Zentrums.

Mit der Wahl des entsprechenden Stoßpunktes hast du die Möglichkeit, jede beliebige Drehrichtung hervorzurufen.

Der oben auf seiner senkrechten Mittellinie getroffene Ball erhält ein Hocheffet.

Der unten auf seiner senkrechten Mittellinie getroffene Ball erhält ein Tiefeffet.

Der linksseitig in Mittelhöhe getroffene Ball erhält ein linkes Effet. Der rechtsseitig getroffene Ball erhält ein rechtes Effet.

Hohes oder tiefes Effet läßt sich außerdem beliebig mit seitlichem Effet verbinden.

Abbildung 11 gibt eine schematische Übersicht der Stoßpunkte beim Flachstoß. Auf der Innenfläche des dargestellten Stoßballes sind eine Anzahl kleiner Kreise (Stoßpunkte) mit Zahlen versehen worden. Diese Kreise zeigen an, wo der Stoßball vom Queue getroffen werden muß, um bestimmte Wirkungen zu erzielen. Der Kreis mit der Zahl 1 bezeichnet den zentralen Stoßpunkt. Davon ausgehend (von innen nach außen in acht Richtungen) sind je zwei Stoßpunkte angeordnet, so daß insgesamt 17 Stoßpunkte gekennzeichnet sind.

Dies ist nur eine Auswahl; in der Praxis ergeben sich selbstverständlich weit mehr Stoßpunkte.

Zur besseren Übersicht werden die Stoßpunkte nach ihren Wirkungen in Gruppen zusammengefaßt:

Nachlaufwirkungen ergeben sich bei Treffen der Stoßpunkte 2, 3, 10, 11, 12, 13.

Diese Stoßpunkte liegen über der Mittelhöhe (waagerechte Halbierung des Stoßballes).

2 und 3 – ohne seitliches Effet, da auf der senkrechten Mittellinie liegend

10 und 12 – mäßiges seitliches Effet zusätzlich

11 und 13 – kräftiges seitliches Effet zusätzlich

Rücklaufwirkungen ergeben sich bei Treffen der Stoßpunkte 4, 5, 14, 15, 16, 17.

Diese Stoßpunkte liegen unter der Mittelhöhe.

4 und 5 – ohne seitliches Effet, da auf der senkrechten Mittellinie liegend

14 und 16 – mäßiges seitliches Effet zusätzlich

15 und 17 – kräftiges seitliches Effet zusätzlich.

Seiteneffet ergibt sich vorwiegend bei Anwendung der Stoßpunkte 6, 7, 8 und 9.

Diese Stoßpunkte liegen in Mittelhöhe.

6 und 8 – mäßiges Seiteneffet

7 und 9 – kräftiges Seiteneffet

Die äußere Randzone des Stoßballes in durchschnittlicher Breite von etwa 13 bis 14 mm bleibt unbespielt. Hier besteht Kicksgefahr durch Abgleiten des Queues (siehe Abschnitt „Begriffsbestimmungen“, Stichwort „Kickszone“).

In abgeschwächter Form erhält auch der Ball II Effet durch Übertragung vom Stoßball. Die besten Bedingungen für die Übertragungen bieten: kurze Entfernungen zwischen B I und B II, volles Treffen des B II sowie ein schlagartiger Stoß.

B II nimmt bei der Übertragung jeweils die umgekehrte Effetrichtung des B I an. Beispiel: Stoßball linkes Effet bedeutet bei der Übertragung, daß der B II rechtes Effet erhält. Im Prinzip handelt es sich um den gleichen Vorgang wie bei der Kraftübertragung zwischen Zahnrädern.

Die Art des Stoßes hängt von der gewünschten Effetwirkung ab. Auf Einzelheiten gehen die Erläuterungen in den jeweiligen Abschnitten ein.

Von geringerer Bedeutung ist das Bandeneffet, das entsteht, wenn mehrmalige Bandenberührungen des gleichen Balles bei günstigen Einfallswinkeln stattfinden (s. a. Abschnitt „Bandenabschlag“).

Die Tucheibung wirkt hemmend auf das Effet. Den stärksten Effetverlust erleidet der Ball, dessen Rotation eine liegende Achse aufweist.

Wird der Ball als Nachläufer hoch und ohne Seiteneffet gestoßen, dann tritt der Verlust der zusätzlichen Rotation auf freier

Strecke relativ schnell ein. Der Ball geht dann von der zusätzlichen Eigenrotation unmittelbar in die rollende Bewegung über. Zwischen diesen beiden Formen liegt kein Gleitzustand, weil Rotieren und Rollen in derselben Richtung um dieselbe Achse erfolgen.

Bei reinem Tiefstoß (Rückläufer) ohne Seiteneffet wird der rotierende Stoßball in seiner Vorwärtsbewegung vom Tuch stark gebremst. Fehlt der Widerstand durch B II, wird auf freiem Tuch seine rückläufige Rotation in dem Bremsprozeß völlig aufgehoben. Zugleich verliert er damit auch einen großen Teil – bis etwa 70% – seiner Geschwindigkeit. Vom Rotieren geht er in eine gleitende und anschließend in eine Rollbewegung über.

Durch Tucheibung am wenigsten behindert ist auf gerader Strecke das ausgesprochene Seiteneffet (Stoßpunkt etwa Mittelhöhe). Die Effetrotation des Balles verlangsamt sich ungefähr in gleichem Maße wie die Geschwindigkeit seiner Fortbewegung. Die anfänglich mehr oder minder vertikale Achsrichtung der Drehung verlagert sich dann zur horizontalen hin.

Das Verhalten des mit Seiteneffet rotierenden Stoßballes bei Bandenberührung ist für den Spieler besonders interessant. Wird die Bande in geeignetem Winkel (Lauffeffet) getroffen, kann hierdurch die Bewegung des Balles zeitweilig noch beschleunigt werden. Es entsteht auch in diesem Falle kein nennenswerter Effetverlust.

Umgekehrt kann der Verlust an Seiteneffet bedeutend sein, wenn die Bandenberührung mit „Gegen“effet erfolgt. Hierfür ein Beispiel: Der von links kommende (in Richtung auf die Bande gesehen) Stoßball mit linkem Effet bei einem Anschlagwinkel von 45 Grad.

Der im Einzelfall eintretende tatsächliche Effetverlust ist von Stoßgeschwindigkeit, Stoßpunkt und Anschlagwinkel abhängig. Diese drei Faktoren haben natürlich im

Spiel stark wechselnde Anteile. Sie machen die Aufstellung einer nützlichen Regel unmöglich. Aus diesem Grunde kann zur zuverlässigen Einschätzung solcher Effetwirkung nur die Praxis verhelfen.

Häufig werden Stoßpunkte angewendet, die ein hohes oder tiefes Treffen mit seitlichem Effet verbinden; beispielsweise hoch rechts oder tief links. In diesen Fällen rotiert der Ball während seiner Bewegung nach vorn zwangsläufig um eine geneigte Achse. Die vorher genannten Widerstände durch Tuchreibung gelten für ihn in dem Maße, wie Höhe und Seite oder Tiefe und Seite Anteil an seinem Stoßpunkt hatten.

Für die Anwendung eines Effets gibt es zwei Hauptgründe:

1. Die Einwirkung auf den Stoßball

So werden beispielsweise bei Nachläufern und Rückläufern mit Bande

der Lauf des Stoßballes nach dem Treffen des B II unterstützt;

bei kleinen Schnittbällen das „Abrollen“ am B II begünstigt;

kleine Passagen erleichtert sowie

die Lösung vieler großer Bandenbälle

überhaupt erst durch Effetanwendung möglich.

2. Die Einwirkung auf B II

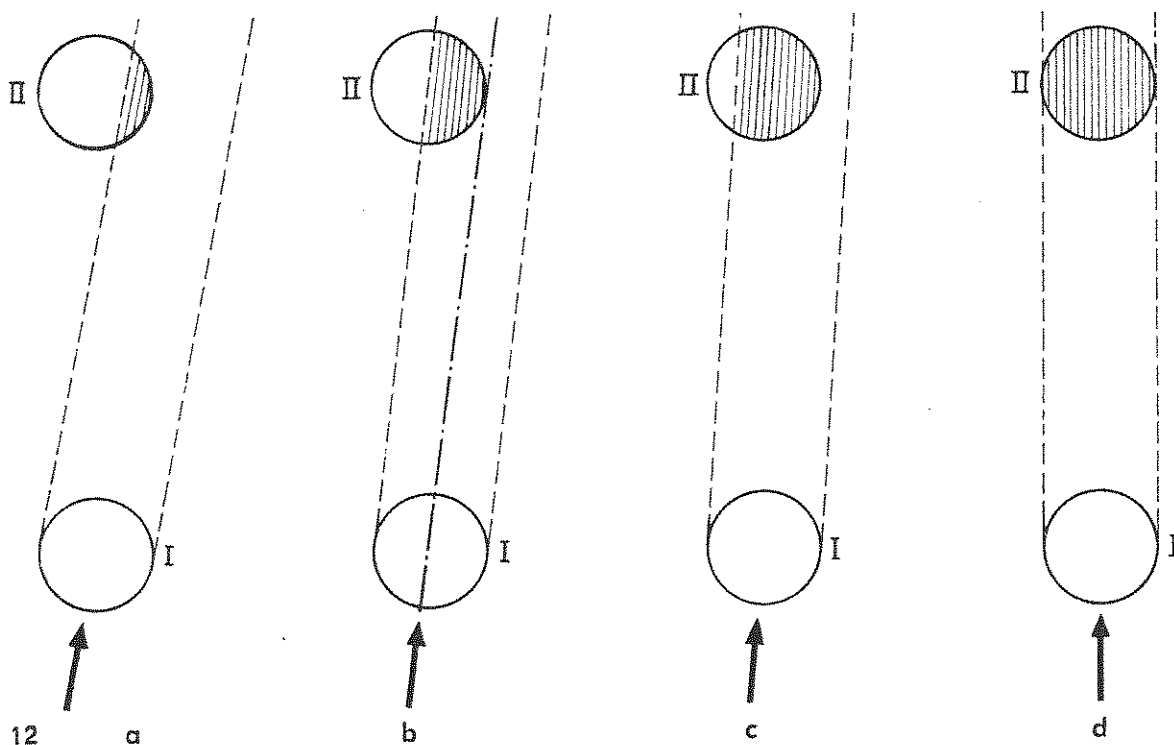
Sie erfolgt beispielsweise durch „Drücken“ des B II, um Veränderungen des Abschlagwinkels bei Bandenberührungen hervorzurufen,

für die Banden- und Strichserie, im systematischen Spiel überhaupt.

Zusammenfassung:

Das Effet ist ein wertvoller, mitunter sogar unentbehrlicher Faktor im systematischen Spiel. Zahllose Feinheiten sind nur deshalb erreichbar, weil das Effet sehr variable Einwirkungen gleichzeitig auf B I und II gestattet. Den großen Vorzügen steht aber auch ein Nachteil gegenüber: der Effetstoß enthält ein zusätzliches Risiko, bedingt durch das Treffen des Stoßballes außerhalb der Mitte.

Wird es zum Beispiel notwendig, den Stoßball auf langen Strecken mit kräftigem Seiteneffet auszustatten, dann beschreibt der Ball trotz des Flachstoßes eine für das Auge beinahe unmerkliche Kurve. Linkes Effet erzeugt in solchen Fällen eine



Linkskurve, rechtes Effet eine Rechtskurve des Stoßballes. Es handelt sich dabei um die Folgen des ungleichen Reibungswiderstandes, den der sich vorwärts bewegende und zugleich rotierende Ball auf dem Tuch aufnimmt. Du kannst dieser Erscheinung mit einer geringfügigen Veränderung der Stoßrichtung begegnen. Das ist jedoch schwierig; denn dafür gibt es nur Erfahrungswerte. Ein anderes Beispiel bilden starke Rückläufer oder Nachläufer mit Effet. Bestehen hier größere Abstände zwischen B I und B II, verlangen die Stöße viel Übung. Schon geringe Richtungsfehler werden durch das Effet im Abschlag am B II erstaunlich vergrößert. Dieser Erscheinung wird begegnet, indem B II um so voller getroffen wird, je stärker der Stoß und die Effetgabe sind. Schwache Spieler bereiten sich oft zusätzliche Schwierigkeiten, indem sie Effets auch dort anwenden, wo keine Notwendigkeit dafür besteht.

Merke dir:

Vorsicht und Mäßigkeit bei der Anwendung von Effets!

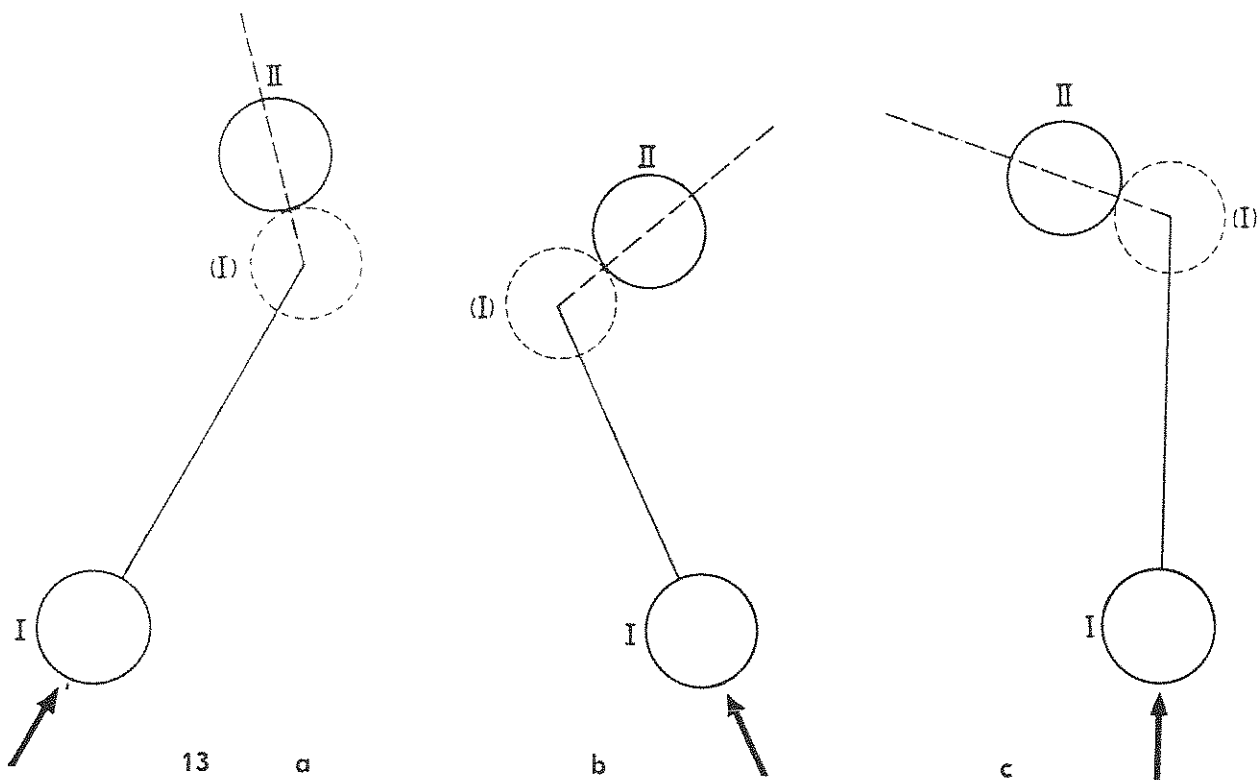
Kein Effet, wenn der gleiche Zweck annähernd ohne Effet erreicht werden kann!

Was bedeutet $\frac{1}{4}$ oder $\frac{1}{2}$ voll usw. „treffen“?

Zu Abb. 12 a–d

In den angegebenen Zeichnungen wird nur das unterschiedliche Treffen des B II demonstriert. Die gestrichelten Fluchtlinien des Stoßballes zeigen, wie je nach Stoßrichtung $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ oder $\frac{4}{4}$ der Fläche des B II gedeckt sind.

Am Beispiel der Abbildung 12b soll der Begriff „ $\frac{1}{2}$ voll treffen“ noch näher erläutert werden. Hier führt die linke Fluchtlinie des B I genau durch die Mitte des B II, die rechte geht einen halben Balldurchmesser an der rechten Peripherie des B II vorüber. Die Queueachse, Mitte des B I und rechte Peripherie des B II bilden in diesem Fall eine gerade Linie. Wir haben mit der Mitte des B I die rechte Peripherie des B II angezielt. In der Fachsprache heißt das: B II ist „ $\frac{1}{2}$ voll rechts“ getroffen.



13

a

b

c

31

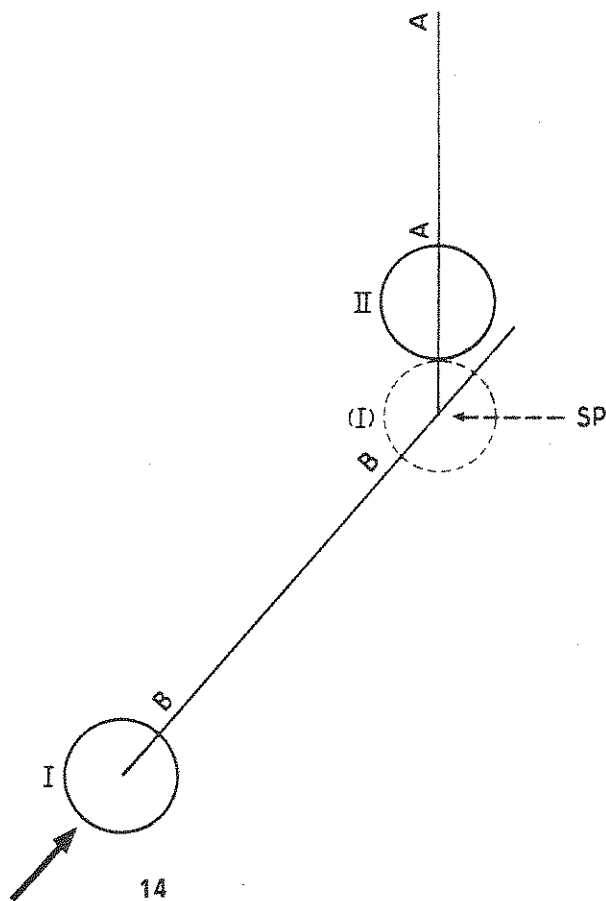
Sinngemäß sind alle Angaben über $\frac{1}{4}$ voll oder $\frac{3}{4}$ voll usw. zu verstehen.

Laufrichtung des B II

Zu Abb. 13 a-c

Im methodischen Spiel wird der Ball II ständig in eine gewünschte Richtung (meist zu B III) geschickt, um die Vereinigung zu erzielen. Wie müssen wir ihn treffen, oder aus welcher Richtung muß der Stoß erfolgen, damit er dorthin läuft? Eine verblüffend einfache Formel gibt hierüber präzise Auskunft:

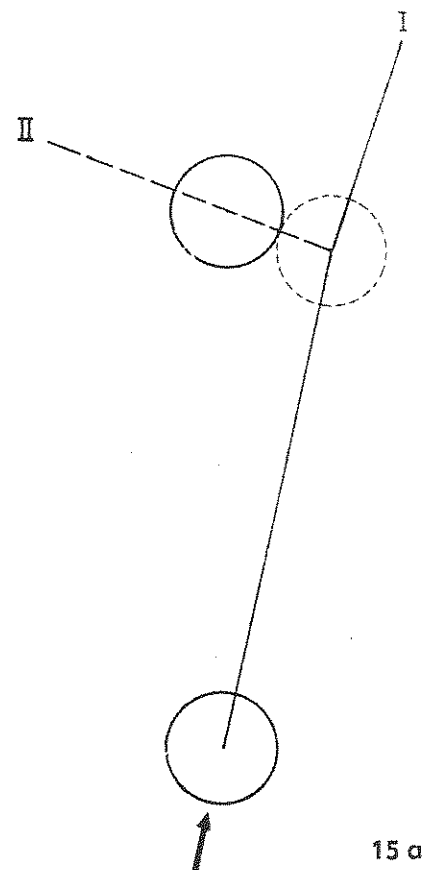
Verbinden wir die Mittelpunkte der Bälle I

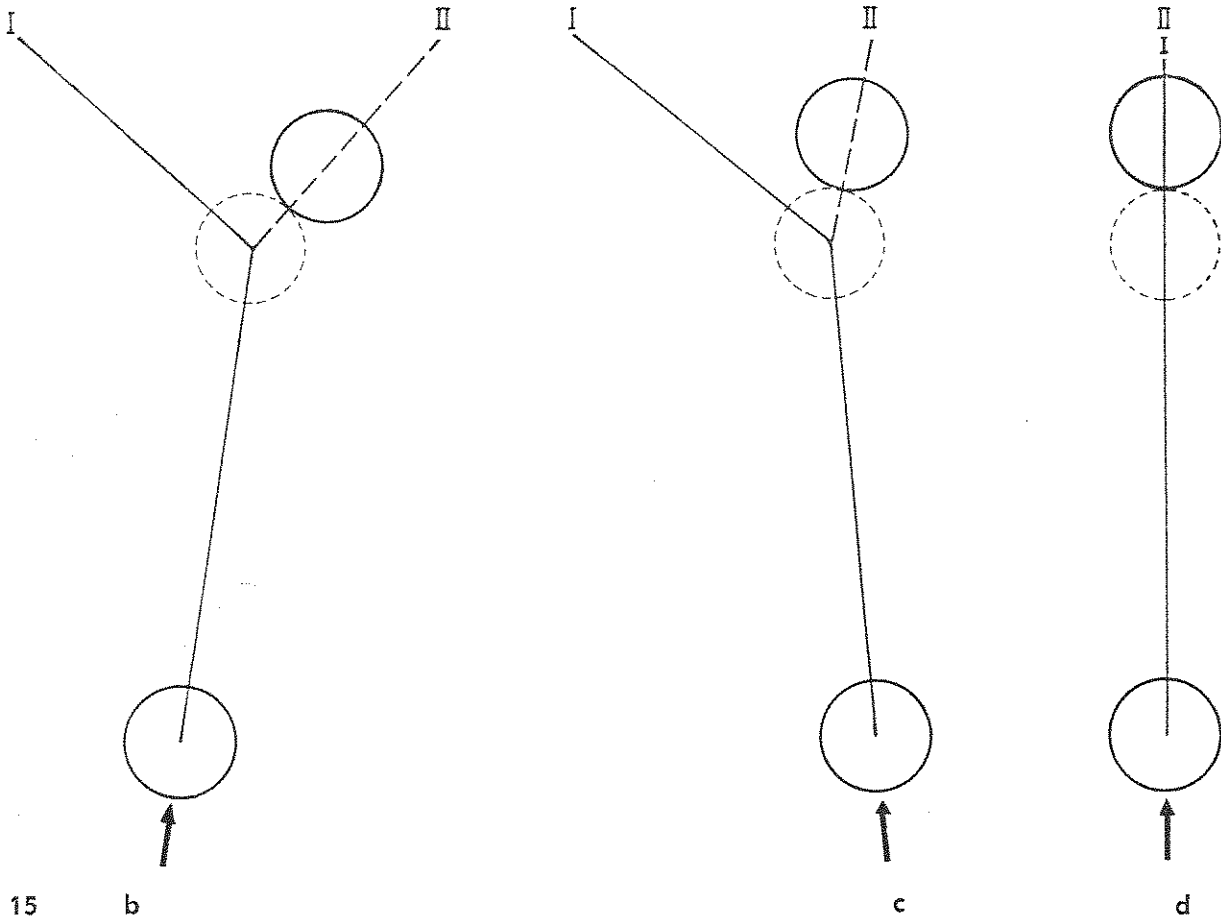


und II im Augenblick der Berührung mit Hilfe einer gedachten Linie, dann ist die Verlängerung dieser Linie gleich der Laufrichtung des B III! Deine Stoßrichtung mußst du also wählen, daß B II dann getroffen wird,

wenn die genannte Verbindungslinie in die für B II gewünschte Richtung weist. Die Abbildungen 13 a-c zeigen den Stoßball (I) im Augenblick der Berührung mit B II; die gestrichelte Linie ist die verlängerte Verbindungslinie der Mittelpunkte der Bälle I und II. Niemals nimmt B II einen anderen Weg. Wo Zweifel bestehen, empfiehlt sich das anschauliche Experiment, wie es Abbildung 14 zeigt.

Mit feinen Kreidestrichen werden die Linien AA und BB genau wie in der Zeichnung auf das Billardtuch übertragen. Exakt auf den Punkt SP, dort, wo sich die Linien berühren, wird ein Ball gesetzt, daneben p r e B der Ball II. Beide Bälle werden gewissermaßen von der Linie AA „halbiert“. Der Stoßball steht genau auf dem Ende der Linie BB. Vorsichtig wird der Ball vom Punkt SP entfernt. Mit B I wird nun ein mäßiger zentraler Stoß exakt in Richtung BB ausgeführt. Der auf der Linie BB laufende Ball trifft also im Punkt SP auf den B II. Rollt jetzt B II genau auf der





15

b

c

d

Linie AA, dann folgt er der verlängerten Verbindungslinie der Mittelpunkte beider Bälle im Augenblick der Berührung. Die richtige Einschätzung des Augenblicks der Berührung gibt dir somit genaue Kenntnis der Laufrichtung des getroffenen B II. Ein weiterer Vorteil liegt in den sicheren Rückschlüssen, die dir auch umgekehrt auf deine Stoßrichtung möglich sind.

Verhalten der Bälle I und II nach dem Treffen

Zu Abb. 15a – d

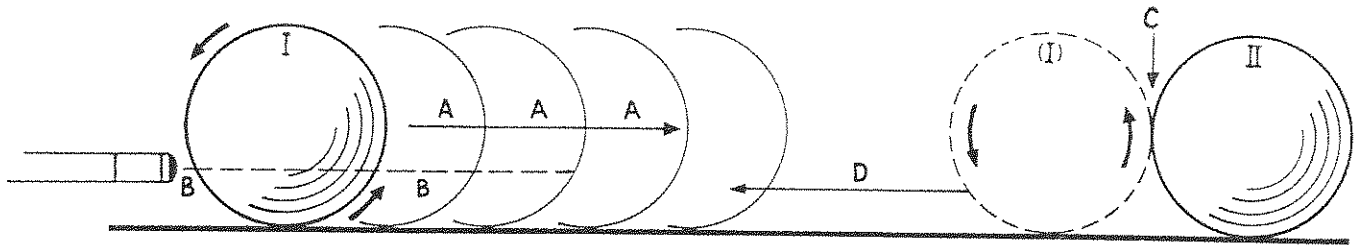
Stoß: mäßig, zentral. Abstände 20–25 cm (Kunstharzbälle). Trifft der rollende Stoßball den Ball II, setzt er diesen in Bewegung und rollt nach Art des Treffens mit verminderter Kraft weiter. In unseren Beispielen interessiert nicht die Länge dieses Weges, sondern nur, welche Richtung

gen beide Bälle nach dem Treffen nehmen.

Der B I im Augenblick der Berührung des B II ist durch einen gestrichelten Kreis dargestellt. Die Wege der Bälle I und II nach dem Treffen sind sinngemäß mit I oder II bezeichnet. Die gestrichelte Linie zwischen den Mittelpunkten der Bälle I und II (Augenblick der Berührung) dient nur dazu, den entstehenden Winkel zwischen den Richtungen beider Bälle zu zeigen.

Abschlagwinkel des B I – Richtungsänderung

Bei der Betrachtung von Abbildung 15b zeigt sich, daß B I nach $\frac{1}{2}$ vollem Treffen viel mehr von seiner bisherigen Richtung abkommt als durch den feinen Schnitt in Abbildung 15a. Dieselbe Abweichung wird wieder geringer bei $\frac{3}{4}$ vollem Treffen (Abb. 15c); sie verschwindet schließlich ganz in Abbildung 15d; hier behält B I seine bis-



16

herige Richtung unverändert bei (Nachlauf). Daraus ergibt sich folgende Regel: Die größte Richtungsabweichung erfährt der rollende B I durch $\frac{1}{2}$ volles Treffen des B II. Bei dünnerem oder vollereem Treffen wird die Abweichung in gleichem Maße geringer.

Laufrichtung der Bälle I und II nach dem Treffen

Vergleichen wir die Abbildungen 15a bis 15d in bezug auf die Richtungen, die beide Bälle nach dem Treffen einschlagen, können wir eine zweite wichtige Feststellung treffen:

Wird B II hauchdünn bis $\frac{1}{2}$ voll getroffen, bilden die Wege der Bälle I und II nach dem Treffen fast einen rechten Winkel.

Wird B II mehr als $\frac{1}{2}$ voll bis voll getroffen, nähern sich die Wege der Bälle I und II nach dem Treffen immer mehr, und der Winkel wird immer kleiner. Bei vollem Treffen sind beide Richtungen gleich (Nachläufer).

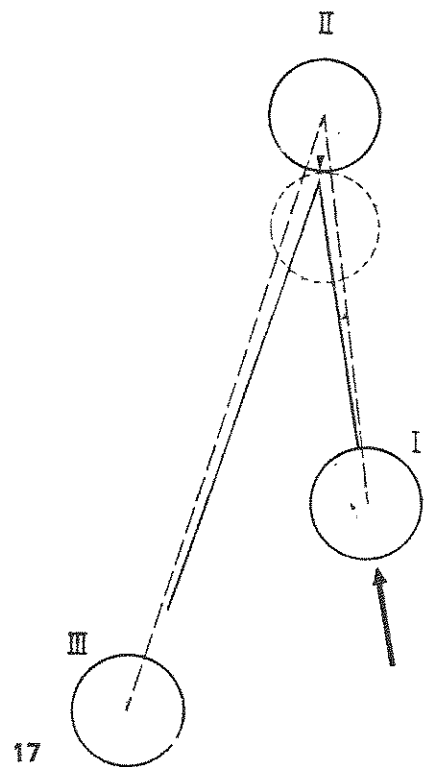
Bewegungsschema Rückläufer

An einem normalen Beispiel zeigt Abbildung 16, wo dein Queue den B I zu treffen hat und wie weit es dem Ball im innigen Kontakt folgen soll. „Durchgehen“ nennen wir diesen Vorgang. Die Pfeile um den B I zeigen seine Rotationsrichtung,

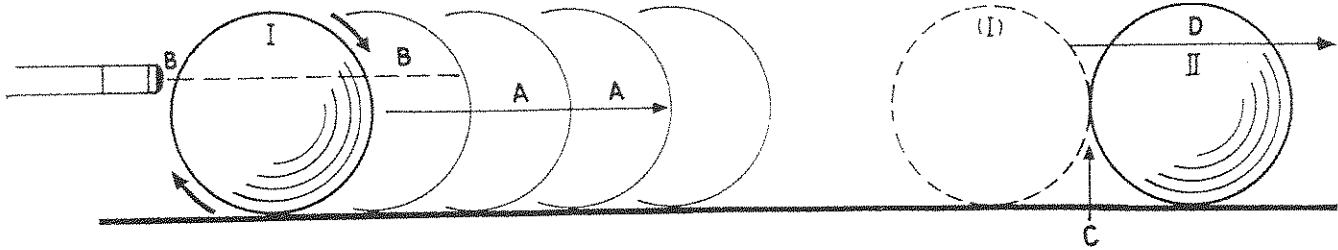
die von dem „durchgehenden“ Stoß ausging. Wenn B I auf B II trifft (Punkt C), muß diese Rotation noch vorhanden sein, da sonst kein Rücklauf erfolgen kann. Auf seinem Weg bis zu B II rotiert B I in dieser Richtung, dabei zwangsläufig über das Tuch gleitend. Eben jenen Widerstand, den die Tuchreibung dabei verursacht, soll dein „Durchgehen“ überwinden.

Treffen des B II bei Rückläufern

Abbildung 17 zeigt zwei gestrichelte Linien; die eine verbindet die Mittelpunkte der Bälle I und II, die andere die Mittelpunkte der Bälle II und III. Beide Linien



17



18

schneiden die Peripherie des B II; sie begrenzen einen schmalen Kreisausschnitt. Dessen Halbierung (in der Zeichnung mit der Spitze eines kleinen schwarzen Dreiecks markiert) ist der Punkt, den du mit der Mitte deines Stoßballes anzielen mußt.

Handelst du im Spiel so, dann bewegt sich der Stoßball genau auf der stark gezeichneten Linie und erreicht sicher B III. Beachte bitte, daß die tatsächliche Berührung der Bälle I und II nicht etwa an dem anzuzielenden Punkt erfolgt, sondern ein wenig rechts davon! Der gestrichelte Kreis deutet B I im Augenblick der Berührung an.

Die Regel ist zuverlässig und hat für übliche Rückläufer bei vollem oder fast vollem Treffen des B II Gültigkeit. Gewisse leichte Einschränkungen gelten jedoch, wenn bei zunehmender Entfernung des B II, dieser zugleich nur $\frac{4}{5}$ oder $\frac{3}{4}$ voll getroffen wird, beispielsweise auf Grund der seitlichen Stellung des B III. Vorsorglich ist dann B II etwas vollere zu treffen, als das die obige Regel verlangt.

Der Grund für diesen scheinbaren Widerspruch ist folgender: Je mehr B II seitlich getroffen wird, um so weniger Widerstand findet der Stoßball; er versucht also, nach der getroffenen Seite auszuweichen. Hinzu kommt der Rotationsverlust durch Tuchreibung infolge größeren Abstandes zwischen B I und B II.

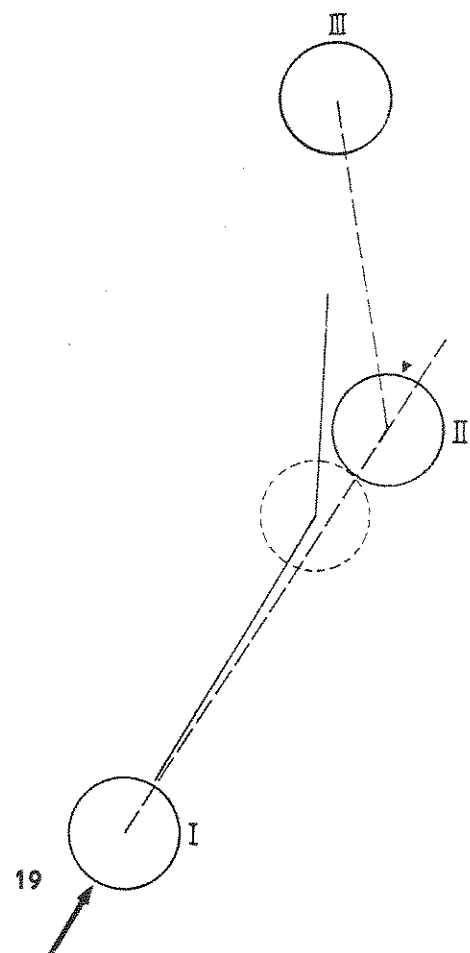
Der Wechsel von der alten Richtung in die neue, rückläufige, verzögert sich infolgedessen geringfügig, bis die Rotation nach rückwärts sich durchsetzt. In der fraglichen

Zeitspanne beschreibt der Stoßball, verursacht durch die widerstreitenden Kräfte, eine schwache Kurve. Sie beginnt im Augenblick der Berührung des B II und endet, wenn der Stoßball seine gerade Rücklaufrichtung eingeschlagen hat.

Den dabei entstehenden Abweichungen soll das erwähnte vollere Treffen des B II entgegenwirken.

Bewegungsschema Nachläufer

Die Abbildung 18 zeigt das Beispiel eines mittleren Nachläufers. Wo dein Queue



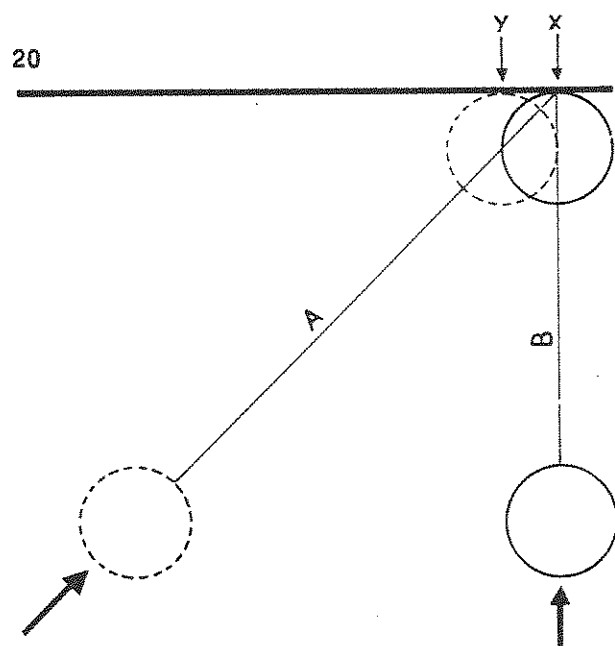
den Ball trifft und wie es ihm im Stoß nachfolgt, ist leicht abzulesen. Der hohe Stoßpunkt in Verbindung mit der Stoßgeschwindigkeit sorgen dafür, daß der Stoßball nicht nur rollt, sondern zusätzlich eine leichte Rotation nach vorn erhält; also genau umgekehrt wie beim Rückläufer.

Welcher Teil dieser Rotation auf dem Wege zum Ball II verlorengeht, richtet sich nach der Entfernung, dem Stoßpunkt, der Stoßstrecke und -geschwindigkeit.

Trifft der Stoßball mit genügender Kraft auf Ball II, dann setzt er, nach unmerklichem Stillstand, mit verminderter Kraft seinen Weg fort; er „läuft nach“.

Treffen des B II bei Nachläufern

In Abbildung 19 verbindet eine gestrichelte Linie die Mittelpunkte der Bälle II und III sowie die Mittelpunkte der Bälle I und II (sie ist bis zur Peripherie des Balles II durchgeführt). Auf der rückwärtigen Seite des B II schneiden beide Linien die Peripherie dieses Balles. Sie begrenzen dabei einen Kreisabschnitt. Dessen Halbierung (durch die Spitze eines kleinen, schwarzen



Dreiecks markiert) ist der Punkt, den du mit der Mitte deines Stoßballs anzielen mußt.

Der Stoßball bewegt sich dann nach dem Treffen des B II auf dem bezeichneten Wege zu B III. Der gestrichelte Kreis ist der Stoßball im Augenblick der Berührung des B II.

Stoßrichtung und Bandenberührung

Eine Bandenberührung erfolgt selbstverständlich nicht mit der Mitte, sondern immer nur mit der Peripherie des Balles. Folglich liegt zwischen Ballmitte und Bande ein halber Balldurchmesser. Dieser Fakt wird leicht übersehen; oft wird stillschweigend angenommen, daß der Stoßball dort die Bande berührt, wohin die Stoßrichtung zeigt.

In Abbildung 20 weisen die Stoßrichtungen A und B auf den gleichen Punkt (X) an der Bande. Tatsächlich vom Ball berührt wird dieser Punkt aber nur beim Stoß aus der Richtung B, die einen rechten Winkel zur Bande bildet. Die Stoßrichtung A bildet dagegen einen Winkel von 45 Grad zur Bande; in diesem Falle wird die Bande im Punkt Y berührt, genau eine halbe Ballbreite vor X.

Die Differenz vergrößert sich, je kleiner der Winkel (Stoßrichtung und Bande) wird.

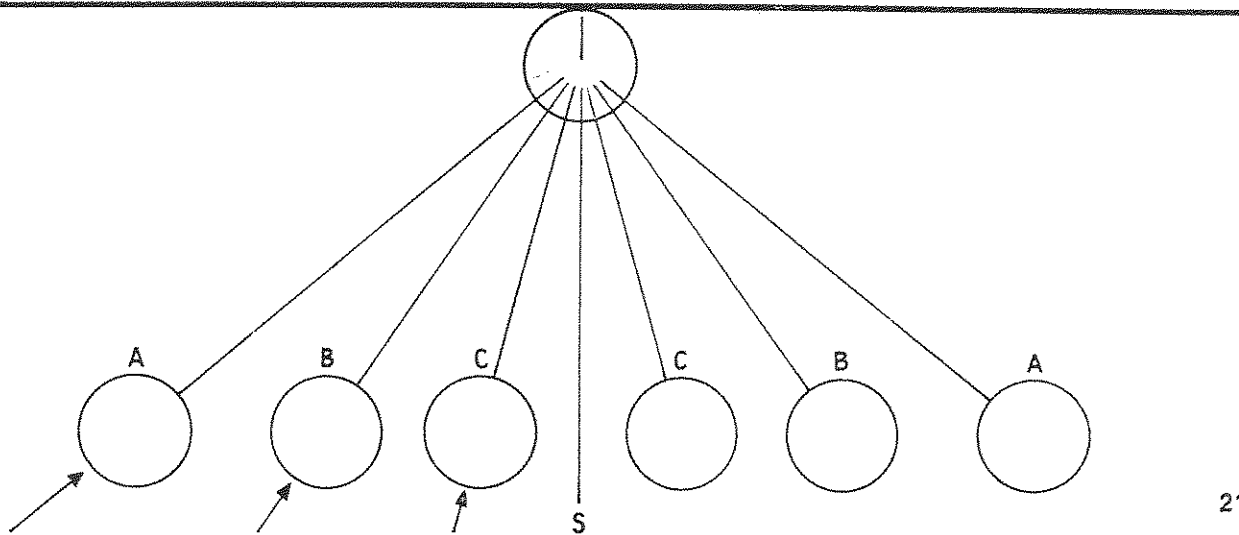
Erst bei Beachtung dieses Umstandes bist du imstande, den jeweiligen Punkt des Bandenanschlages richtig einzuschätzen. Für die Lösung von Vorbändern und Bandenbällen bedeutet das mehr Sicherheit.

Bandenabschlag

Zu Abb. 21

a) Ohne Effet

Stoß: mäßig – Stoßpunkt: dicht über der Mitte, ohne Effet



21

Aus den drei Richtungen A, B und C wird der Ball zur Bande gestoßen und von dort wieder abgeschlagen. Die gedachte Senkrechte (S) und die jeweilige Laufrichtung bilden die beiden Winkelschenkel. Das Beispiel zeigt, daß sich der Ausfallwinkel gegenüber dem Einfallswinkel um wenige Grade schwach vergrößert.

Ursache ist folgender Vorgang: Der im Winkel anbandende Ball setzt durch die stützende Bande und sein Trägheitsmoment einen kleinen Teil seiner Laufkraft in Drehung (Bandeneffet) um.

Wenden wir statt des mäßigen Stoßes bei sonst gleichen Voraussetzungen einen starken Stoß an, dann treten die

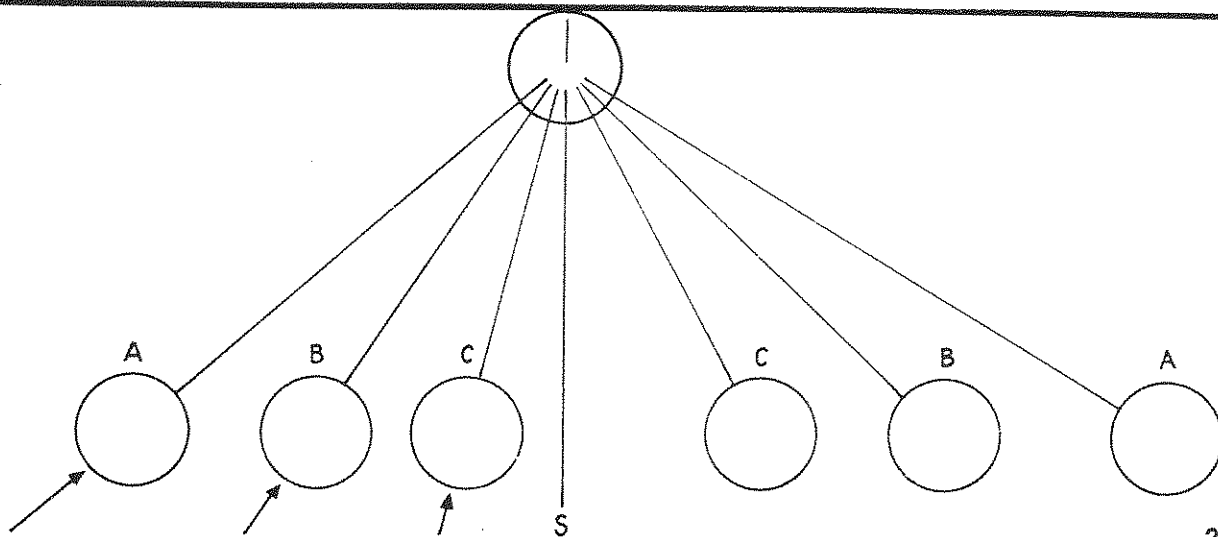
Vergrößerungen des Abschlagwinkels nicht mehr auf; es kann dann sogar zu gegenüber dem Einfallswinkel verkleinerten Abschlagwinkeln kommen.

Der Grund dafür ist eine Wulstbildung der zusammengepreßten Bande an der Anschlagstelle. Bei einem von links kommenden Ball liegt diese Wulst rechts und umgekehrt. Infolgedessen wird der Abschlag jeweils leicht „verfälscht“, und zwar zu der Richtung hin, aus welcher der Ball kam.

Zu Abb. 22

b) Mit mäßigem Lauffeffet

Stoß: mäßig – Stoßpunkt: etwas über der Mitte, mäßiges Lauffeffet (rechts)



22

37

Die Einfallwinkel für die drei Richtungen A, B und C sind die gleichen wie in Abbildung 21. Man sieht, daß sich die Ausfallwinkel durch die Effetgabe deutlich vergrößern.

Auch hier wird bei Anwendung eines starken Stoßes der jeweilige Abschlagwinkel etwas geringer.

c) Mit Gegeneffet

Stoß: mäßig – Stoßpunkt: dicht über der Mitte, mäßiges Gegeneffet (links)

Werden die Richtungen B und C mit Gegeneffet gespielt, dann verkleinern sich die Ausfallwinkel. Sie sind dann geringer als die Einfallwinkel. Die Rotationsrichtung des Gegeneffets wirkt an der Bande dem Trägheitsmoment des Balles entgegen. Wir sagen, der Ball kommt „steil“ aus der Bande.

Diese Erscheinung verliert sich jedoch, sobald sich der Einfallwinkel 45 Grad nähert. Beachte: Winkelschenkel sind Laufrichtung und gedachte Senkrechte (S)!

Wird der Einfallwinkel noch größer, dann beginnt der Stoßball an der Bande zu „gleiten“. Als Ergebnis kommen dann ähnliche Ausfallwinkel zustande wie bei Laufeffet.

Druckstoß (Druck)

Bei diesem Stoß soll der angespielte B II „gedrückt“ werden. Gemeint ist damit eine besonders intensive Effetübertragung vom Stoßball auf B II, um dessen Abschlagwinkel an der Bande absichtlich zu verändern. Voraussetzung für eine gute Übertragung von Effet ist das volle, schlagartige Treffen des B II. Wichtig ist neben der Stoßgeschwindigkeit auch der nicht zu große Abstand zwischen B I und B II (s. a. „Begriffsbestimmungen“, Stichwort „Druckstoß“).

In den Abschnitten „Nachläufer“ und „Rückläufer“ sind eine Anzahl Ballfiguren enthalten, die mit dem Zusatz „Druckstoß“ kenntlich gemacht wurden. Es genügt daher, sich hier auf einige Hinweise zu beschränken.

Die durch unterschiedliche Effetanwendung möglichen Einwirkungen auf den Weg des B II sind verhältnismäßig groß. Der Druck ist, wenn nicht das stärkste, so doch das häufigste Mittel, um den B II zu „lenken“, ihn also in eine gewünschte Richtung oder in einen bestimmten Raum zu zwingen.

Durchstoß

Es gibt für den Durchstoß einige knapp formulierte Regelbestimmungen. Sie begnügen sich allerdings mit der Aufzählung der möglichen Regelverstöße. Diese Zurückhaltung liegt darin begründet, daß die Grenzen eines Durchstoßes (Touch) schwerlich festzulegen sind.

Kein erfahrener Spieler bezweifelt, daß auch für sehr eng stehende Rückläufer, Nachläufer und Steilstöße einwandfreie Ausführungen möglich sind. Andererseits steht fest, daß für gleiche Ballfiguren im Regelfall Durchstöße zu erwarten sind, wenn ein schwacher Spieler ihre Lösung versucht. Aber auch jeder erfahrene Spieler muß zugeben, daß ihm bei diesen Figuren neben den einwandfreien Lösungen auch Durchstöße unterlaufen können.

Die üblichen Fälle sind verhältnismäßig einfach zu übersehen, wie zum Beispiel ein halb durchgestoßener kleiner Rückläufer, dessen torkelnde Bewegung zusammen mit dem eigentümlichen Klang der Bälle Aufschluß gibt; oder das nach oben weggezogene Queue, das beim engen Nachläufer den B I gerade noch in einer winzigen Berührung klingend zum zweiten Male trifft.

Es gibt aber auch Ballfiguren, für deren einwandfreie Lösung in der beabsichtigten Weise gar kein Raum ist. Niemand kann den Spieler hindern, sie trotzdem in Angriff zu nehmen. Ein Beispiel bilden die sogenannten Peitschenstöße. Durch den winzigen Abstand zwischen Stoßball und Spielball und die Art des Stoßes geraten Ausführung und Regelbestimmungen notwendig in Widerspruch. Daran ändert auch der Umstand nichts, daß der bei extrem verlängertem Schnabel schnell geführte Stoß uns die Merkmale eines Durchstößers nicht sichtbar macht und nicht sichtbar zu machen braucht.

Jede detaillierte Darstellung ähnlicher Beispiele würde nur wiederholen, was der Kenner längst weiß: zwischen einwandfreier Lösung und einwandfreiem Durchstoß gibt es Grenzfälle in allen Graden und wird es zwangsläufig geben müssen.

Naturngemäß sind sie bei den „Kleinen“

weit häufiger als bei den „Großen“. Hier wie dort bringen sie aber leider den Unparteiischen in manche heikle Situation. Eine sachliche Entscheidung zu fällen, ist zuweilen recht schwierig, da die Ballabstände minimal sind und die Bewegungen oft sehr schnell ablaufen.

Nicht in jedem Falle ist deshalb das menschliche Auge imstande, zuverlässig zu unterscheiden. Den erstklassigen Schiedsrichter schützen in solchen Situationen seine Theoriekenntnis und sein technisches Wissen vor Fehlentscheidungen. Was aber, wenn Schiedsrichter wie Spieler gleichermaßen unsicher und nervös sind?

Bemühe dich deshalb grundsätzlich um klare, saubere Lösungen. Beginne zweifelhafte Ausführungen erst gar nicht. Richte dein Spiel so ein, daß stets genügend Aktionsfreiheit für den Stoßball besteht. Du handelst damit im Interesse einer klug durchdachten Spielführung und des fairen Spiels.



SCHNITTBALL UND NACHLÄUFER

Die Bezeichnungen Schnittball, Halbnachläufer und Nachläufer sind Sammelbegriffe, wie sie der fachliche Sprachgebrauch herausgebildet hat. Unterscheidungen zwischen einem Schnittball und einem Halbnachlauf erfolgen bei den vielen Variationsmöglichkeiten eigentlich nur gefühlsmäßig. Es bestehen folgende Vorstellungen:

- Schnittball – Treffen bis etwa $\frac{1}{3}$ voll
 Halbnachläufer – Treffen bis mehr als halbvoll
 Nachläufer – Treffen $\frac{3}{4}$ voll und mehr.

Der Anteil des Schnittballes an der Bandenserie wird im Abschnitt „Bandenserie“ behandelt. Daneben dient der Schnittball in zahllosen Fällen als Brücke zur nächsten Figur. Ungünstige und unbequeme Ballstellungen lassen sich hiermit in ausgezeichnete Fortsetzungen umwan-

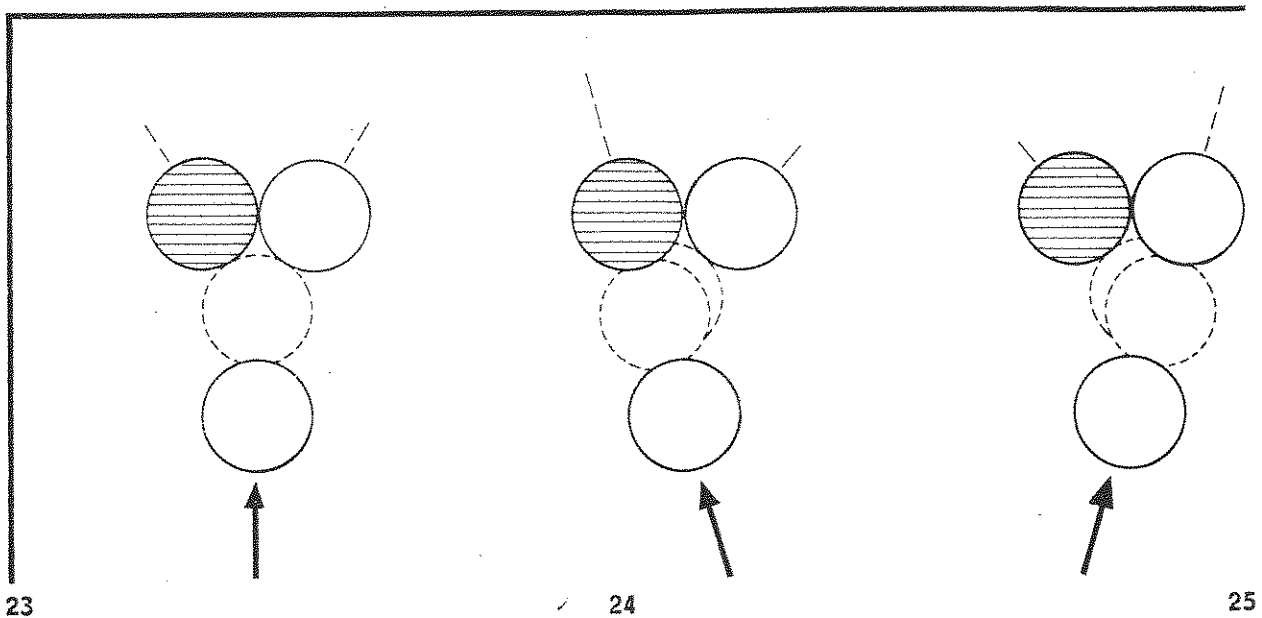
deln oder führen zumindest zu Zwischenlösungen. Voraussetzung dafür ist exaktes Spiel.

Der erfahrene Spieler nutzt jede solcher Möglichkeiten. Er kennt die Funktion des unscheinbaren Schnittballes, der als Bindeglied zur Serie dient. Deshalb ist seine Ausführung gewissenhaft. Leicht nimmt ihn dagegen der im Spiel „Schwächere“, weil er ihm als Carambolage einfach erscheint.

Einige direkte Schnittbälle in den Abbildungen 23 bis 30 sollen erläutern, daß es auf die geplante Ballfigur ankommt.

Zu Abb. 23

Tritt diese Figur im Spiel auf, wird oft wie bei Abbildung 23 der Stoß in der angegebenen Pfeilrichtung ausgeführt. „Wenn ich nur fein behutsam damit umgehe,



23

24

25

41

dann kann ich sicher ein halbes Dutzend Carambolagen aus dieser Stellung machen!" – So denkt und hofft der Anfänger und schiebt seinen Stoßball hübsch langsam genau in die Mitte zwischen beide Spielbälle. Er trifft sie gleichzeitig, jeden halbvoll. Die gestrichelte Linie an den Bällen zeigt, in welcher Richtung sie sich entfernen. Das ist stets der Anfang vom Ende; denn unweigerlich gerät er schon mit dem nächsten oder übernächsten Stoß so zwischen die Spielbälle, daß für ihn keine Fortsetzung mehr möglich ist.

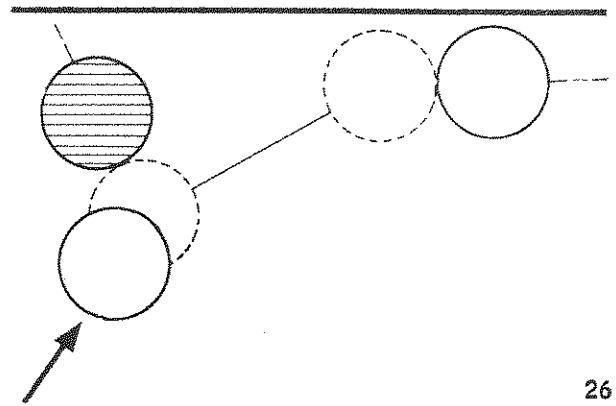
Zu Abb. 24

Die Ballfigur ist die gleiche wie in Abbildung 23. Willst du möglichst viele Carambolagen als direkte Schnittbälle ausführen, dann muß dein Stoßball stets seitlich von den Spielbällen stehen. Zu diesem Zweck wird, wie aus Abb. 24 ersichtlich ist, Rot zuerst – und zwar fast voll – getroffen. Ein schwaches rechtes Effet, um einen größeren Abschlagwinkel nach rechts durch Schockwirkung zu erzielen, kann angewandt werden.

Der Stoß ist sehr klein, und der Stoßpunkt liegt dicht unter der Mitte. Nach Ausführung darf der Abstand zwischen dem Stoßball und dem weißen Spielball nur etwa 10 bis 15 mm betragen. Die entstehende Figur ist wiederum ein Schnittball; diesmal wird Weiß zum B II. Weiß und Rot werden außen links geschnitten. In der darauffolgenden Carambolage wird wieder Rot zum B II. Der Wechsel zwischen Weiß und Rot als B II wiederholt sich ständig, weil auch der Stoßball bei jeder Carambolage seinen Platz wechselt; er steht also einmal links und einmal rechts von den Spielbällen.

Zu Abb. 25

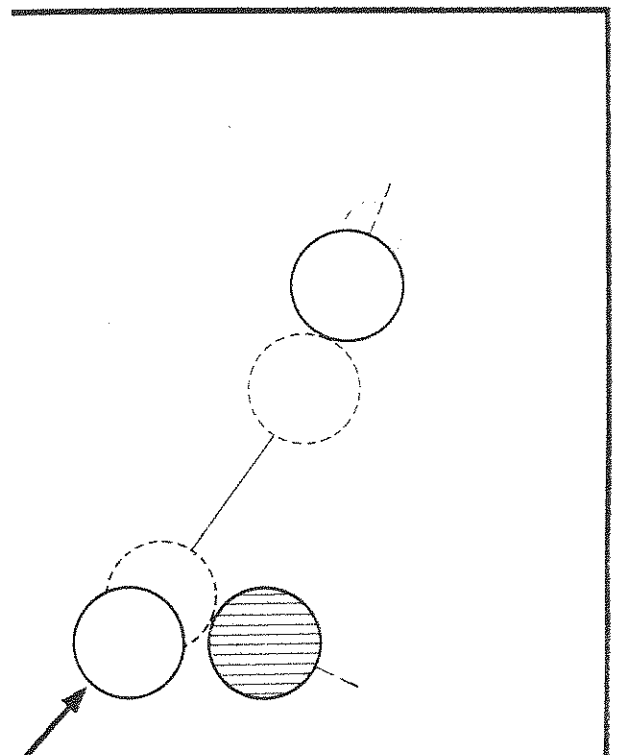
Die gleiche Figur, wie sie Abbildungen 23 und 24 zeigen. Sinngemäß gilt das im vorstehenden Abschnitt Gesagte.



26

Stoß: Unter Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Rot wird dünn und schwach getroffen; der Stoßball darf keinen Lauf haben. Bei richtigem Treffen des weißen Balles ergibt sich eine gute Fortsetzung durch Rücklauf von Weiß.

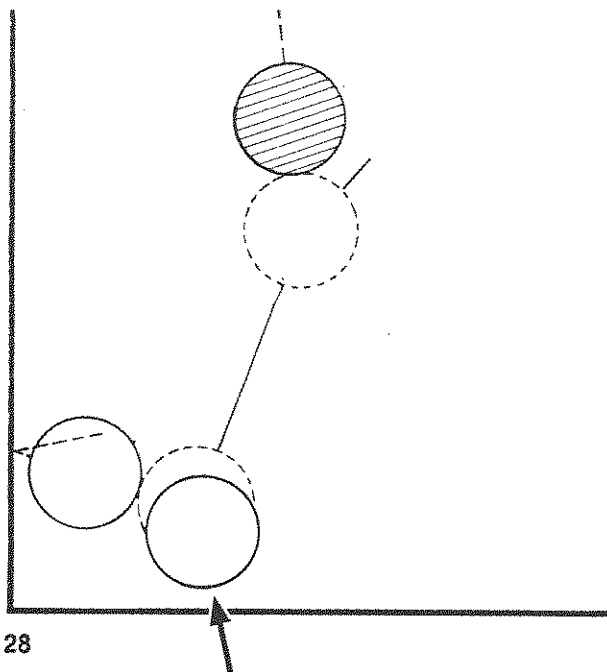


27

Stoß: Dicht unter Mitte, schwach

Dieser Schnittball mit seiner Plazierung an Weiß ist für das Cadre besonders angebracht.

Rot und Weiß dürfen nur so weit laufen wie angegeben.

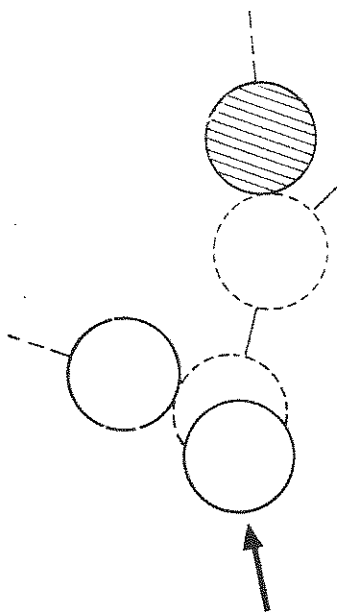


28

Stoß: Dicht unter Mitte, ohne Effet

Treffen: B II etwa $\frac{1}{4}$ voll

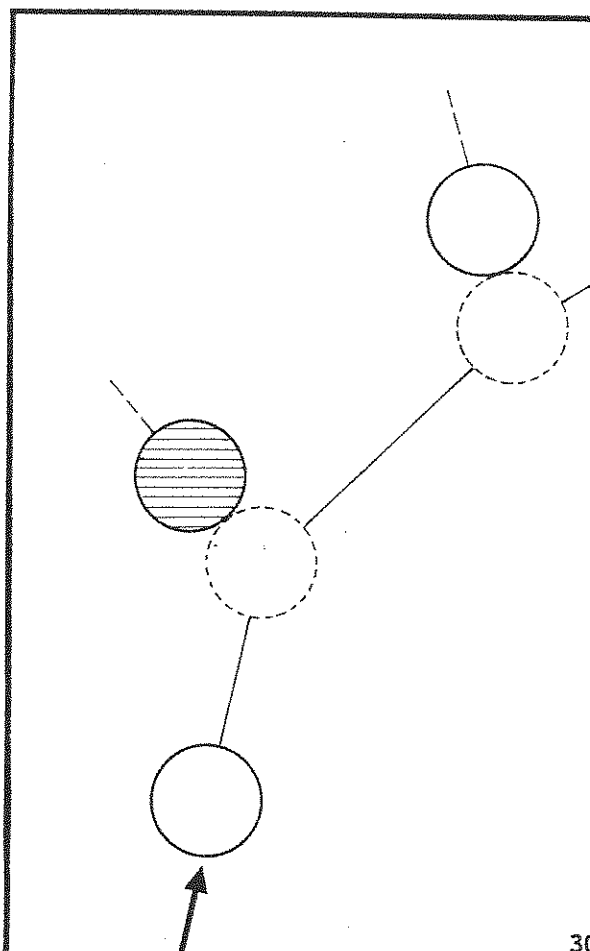
Der Stoß darf nicht zu schwach sein; denn Weiß soll sich von der Bande wieder lösen. Rot wird etwas rechts getroffen. Es ergibt sich ein Rückläufer von Rot als nächste Figur.



29

Stoß: Mittelhöhe, ohne Effet, zart

Weiß sehr fein treffen, weil sonst der Stoßball den roten Ball zu weit rechts trifft. Das würde eine ungünstigere Fortsetzung ergeben.

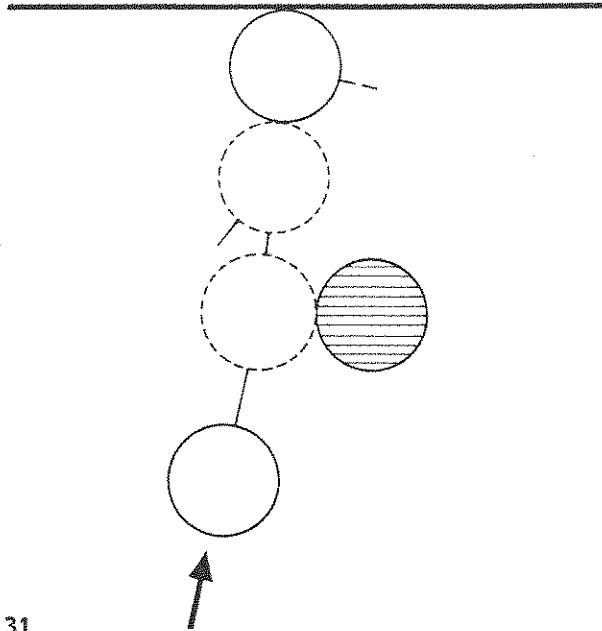


30

Stoß: In Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet, zart

Rot und Weiß werden „außen“ rechts getroffen. Der Stoßball „rollt“ bei schwachem Lauf durch das Effet am roten Ball etwas leichter ab. Dieses kleine Hilfsmittel wenden wir an, wenn der getroffene Ball möglichst wenig bewegt werden soll. Die neue Figur ist wiederum ein direkter Ball Weiß-Rot.

43



31

Stoß: Dicht über Mitte, ohne Effet, zart
 Rot wird sehr dünn getroffen. B III steht fest an der Bande. Bei Treffen (wie Abb. 31) weicht der Stoßball auf den angezeigten Platz nach links aus, während B III fast auf seinem Platz bleibt oder sich nur ganz wenig von der Bande löst. Die entstehende Position ermöglicht die Aufnahme der Bandenserie.

Zu Abb. 32

Stoß: Dicht über Mittelhöhe, leichtes
 rechtes Effet, sehr ruhig

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll rechts

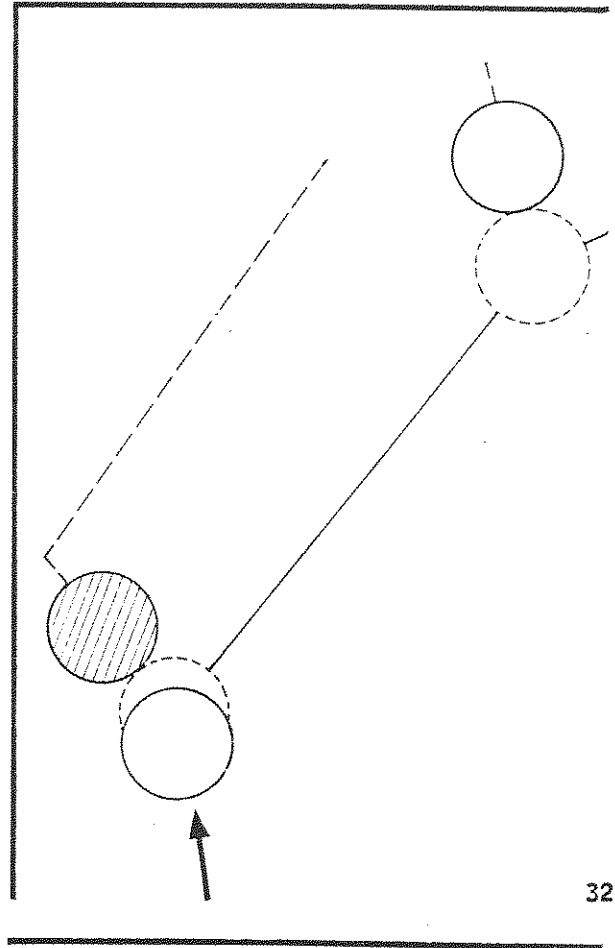
Es handelt sich darum, B II „mit“zunehmen. Bei idealer Ausführung kannst du mit der nächsten Carambolage die Bandenserie aufnehmen. Tempofehler dagegen können zu „Masken“ führen.

Zu Abb. 33

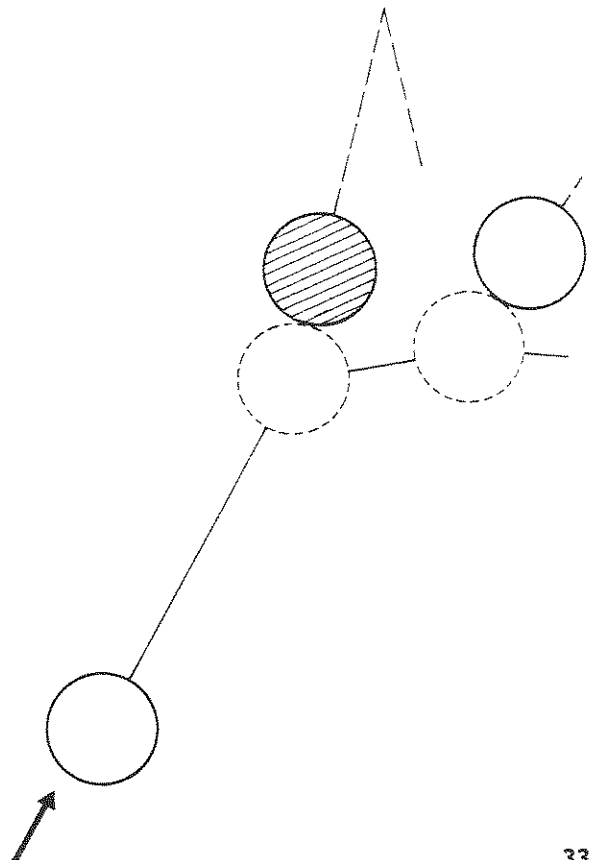
Stoß: Dicht über Mittelhöhe, mäßiges
 linkes Effet, ruhig

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts

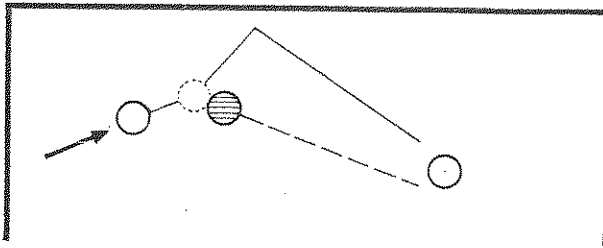
Die ideale Vereinigung wird nicht ganz gelingen. Trotzdem ist die Lösung dem dünnen rechtsseitigen Treffen von Rot vorzuziehen.



32



33

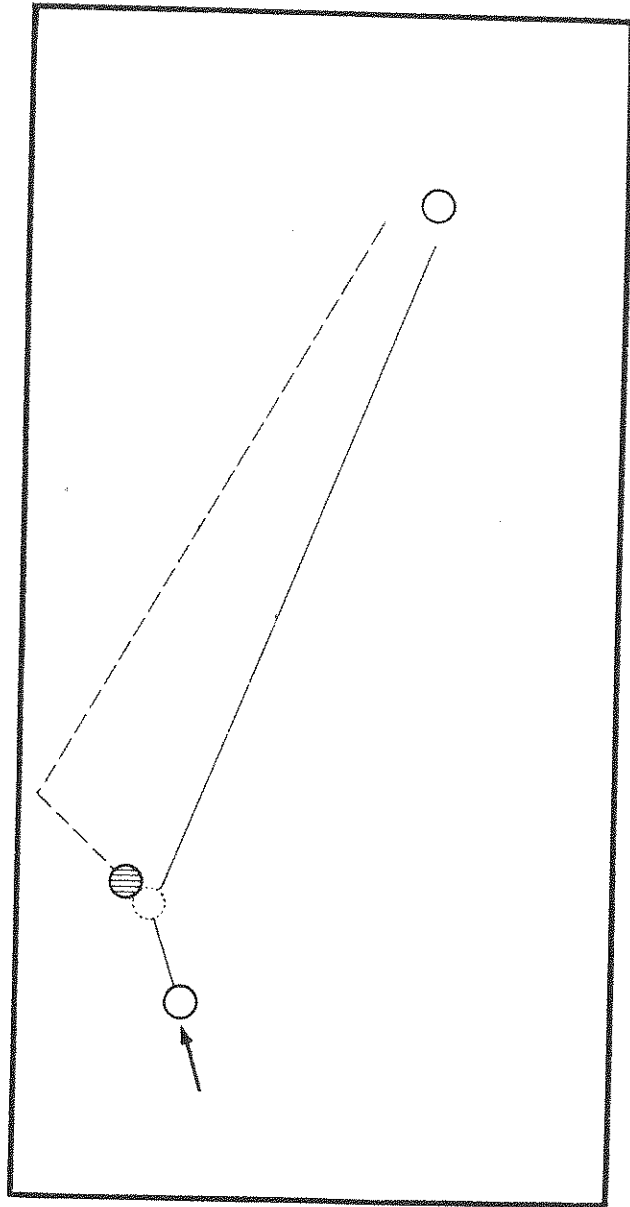


34

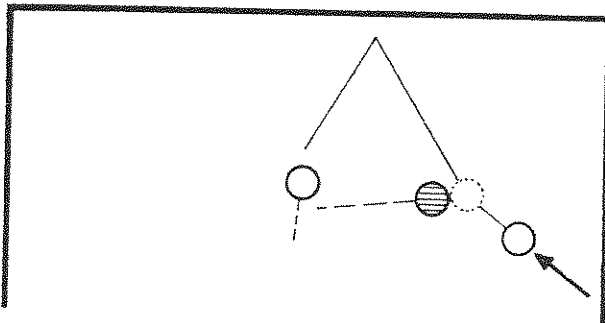
Stoß: Mittelhöhe, rechtes Effet, sehr ruhig

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll links

Richtiges Tempo bringt die unmittelbare Vereinigung am weißen Ball. Der häufigste Fehler: Rot wird zu dünn getroffen. Folge: Er kommt nicht „mit“, die Figur wird zerstört, der Stoßball gerät gegen unseren Willen in die Mitte.



36



35

Stoß: Halbhoch, schwaches rechtes Effet, sehr ruhig

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll

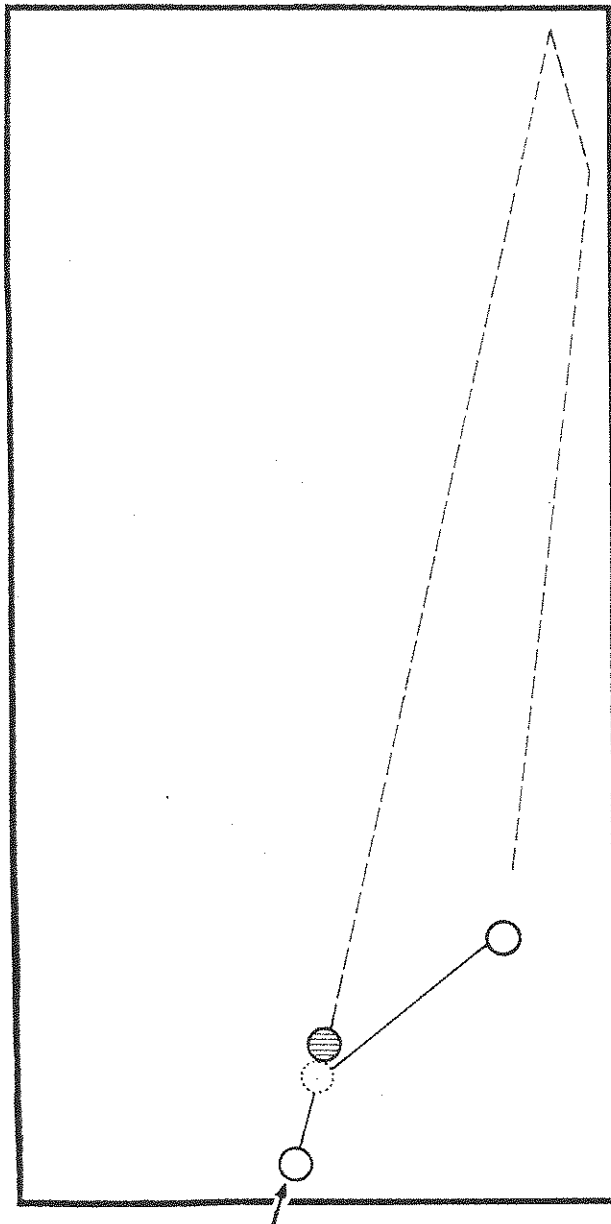
Auch in diesem Beispiel geht es darum, B II „mit“zunehmen. Die Gefahr, daß sich der rote Ball hinter Weiß verstecken kann, verlangt Beachtung. Das angegebene schwache rechte Effet setzt voraus, daß kein Tempofehler auftritt; Rot muß also stehenbleiben, wo die gestrichelte Linie endet. Falls das Können noch nicht für die genaue Dosierung der Stoßstärke ausreicht, empfiehlt sich ein wenig Übertempo, um die drohende „Maske“ zu vermeiden.

Stoß: Lang, mäßig schnell, starkes linkes Effet

Treffen: B II gut $\frac{1}{2}$ voll

Eine gleichmäßige lange Führung der Queuespitze am Ball sorgt für die Übertragung des notwendigen Effets. Wegen der bestehenden Kontergefahr darf der Stoß weder zu schnell noch zu langsam erfolgen.

45



37

Stoß: Dicht über Mittelhöhe, linkes Effet, lang, zügig

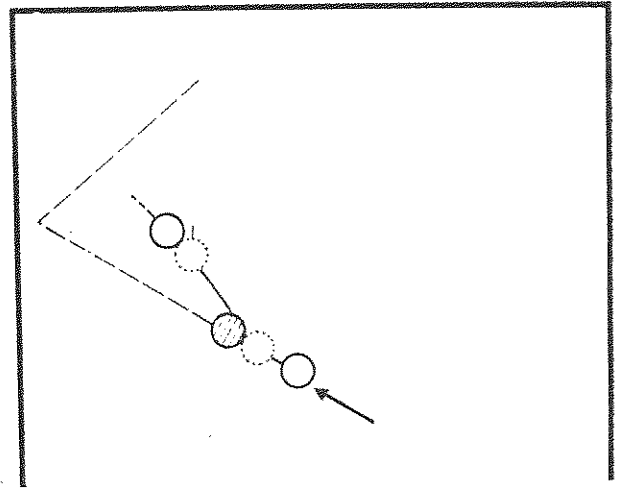
Treffen: B II voll, sehr fein rechts

Durch den verhältnismäßig tiefen Stoßpunkt wird der Stoßball abgebremst; Zweck des linken Effets ist es, den Abschlag des B II von der langen Bande zu beleben. Gelingt beides, so läßt sich die schwierige Figur zu einer guten Vereinigung am B III führen.

Zu Abb. 38

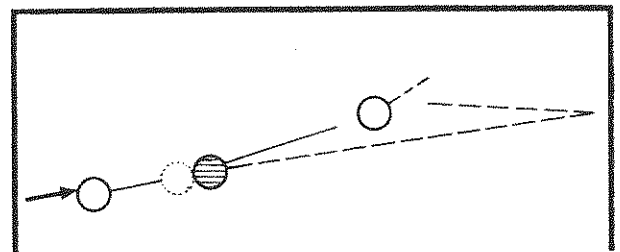
Stoß: Ruhig, nicht zu hoch, linkes Effet, mäßig stark

Treffen: B II voll, fein rechts



38

Der rote Ball muß wieder weit genug in das Feld laufen. Weiß ist etwas rechts zu treffen, außerdem etwa eine Ballbreite vom Platz zu t r e i b e n. Es entsteht eine ähnliche Figur wie vorher, aber die kleineren Abstände der Bälle untereinander machen sie viel leichter.



39

Stoß: Ruhig, halbhoch, mäßiges linkes Effet

Treffen: B II voll

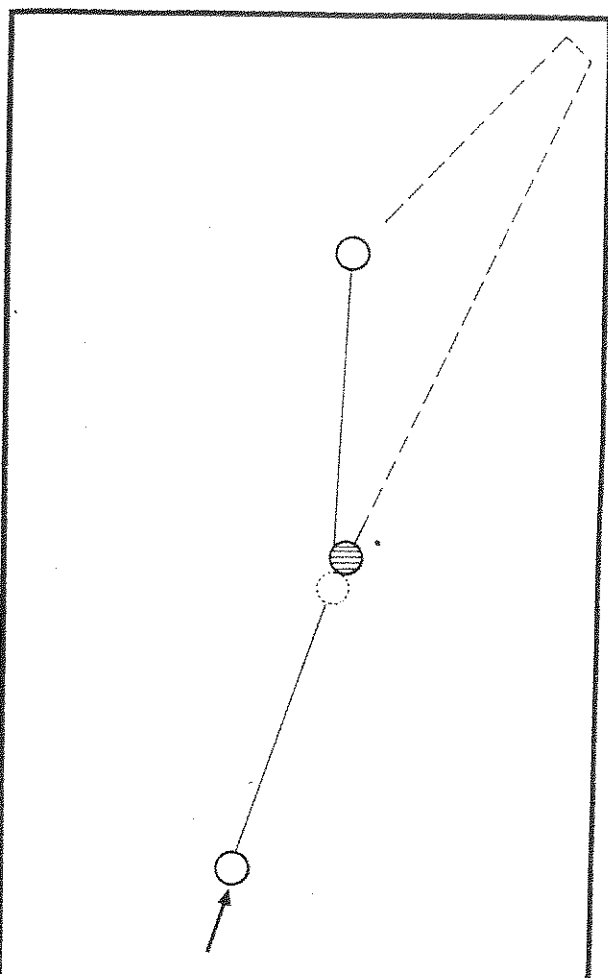
Diesen Stoß nicht zu schwach ausführen, damit eine „Maske“ vermieden wird (s. a. Abb. 41).

Zu Abb. 40

Stoß: Ruhig, lang, hoch, mäßig stark, rechtes Effet

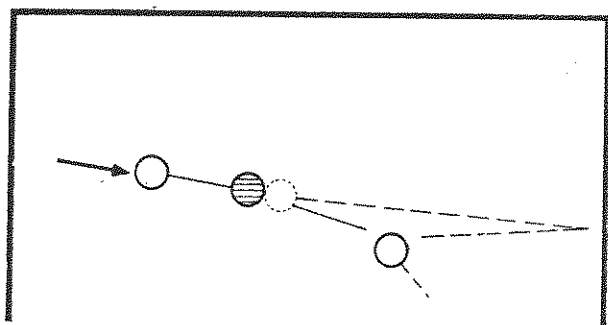
Treffen: B II fast voll, wenig links

Das Beispiel stellt einen etwas schwierigen Fall dar, für den es aber keine bessere Lösung gibt. Wegen der Entfernungen zwischen den Bällen I und II bzw. II und III kannst du auf den hohen Stoßpunkt nicht verzichten. Der Stoßball würde andernfalls zuviel Lauf verlieren. Wichtig ist ein gutes



40

Tempo, aber das genaue Treffen des B II aus solchem Abstand ist der schwierigere Teil.



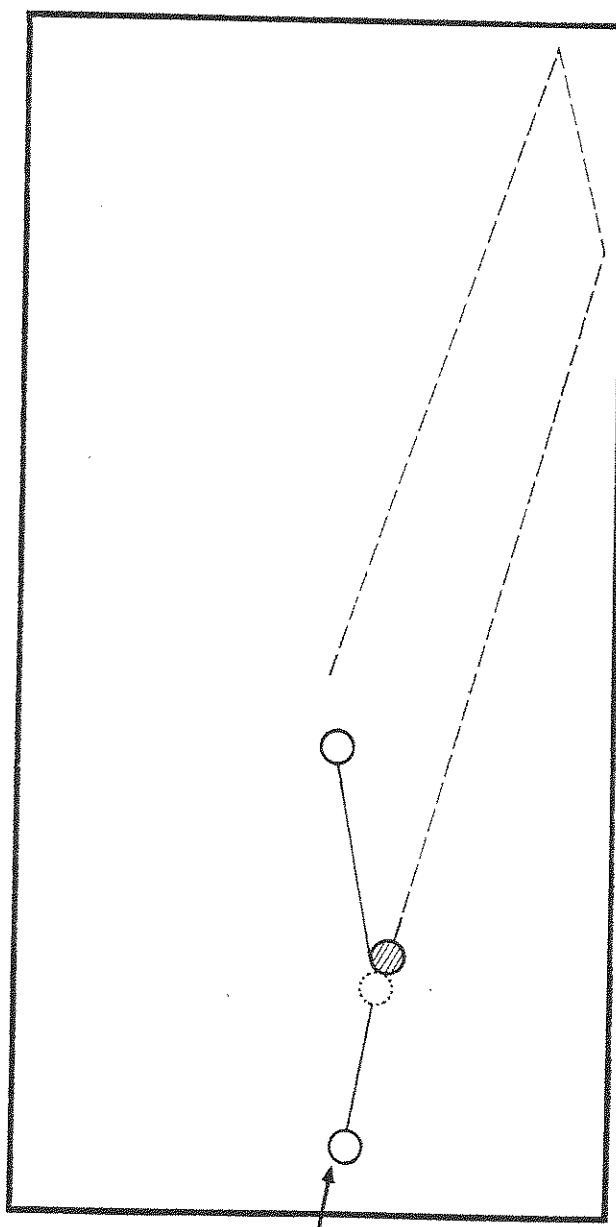
41

Stoß: Ruhig, halbhoch, rechtes Effet
Treffen: B II voll

Schau bitte auf die rechte Peripherie der Bälle I und II (in Stoßrichtung). Eine Verbindungslinie der beiden Punkte würde verlängert die linke Peripherie des B III gerade noch streifen. Der übliche normale

Nachläufer müßte also B II auf B III treiben und damit letzteren von seinem Platz verdrängen. Das macht die Carambolage unmöglich.

Um das Zusammentreffen beider Bälle zu vermeiden, wenden wir *rechtes Effet* an. Bei vollem Treffen wird Rot hierdurch geringfügig nach links verschoben. Er passiert nun den B III, ohne anzustoßen. Außerdem entsteht ein veränderter Abschlagwinkel des B II an der Bande, verursacht durch das übertragene linke Effet. Das ist ein weiterer Vorteil; denn dadurch wird auch die Gefahr der „Maskierung“ verringert.



42

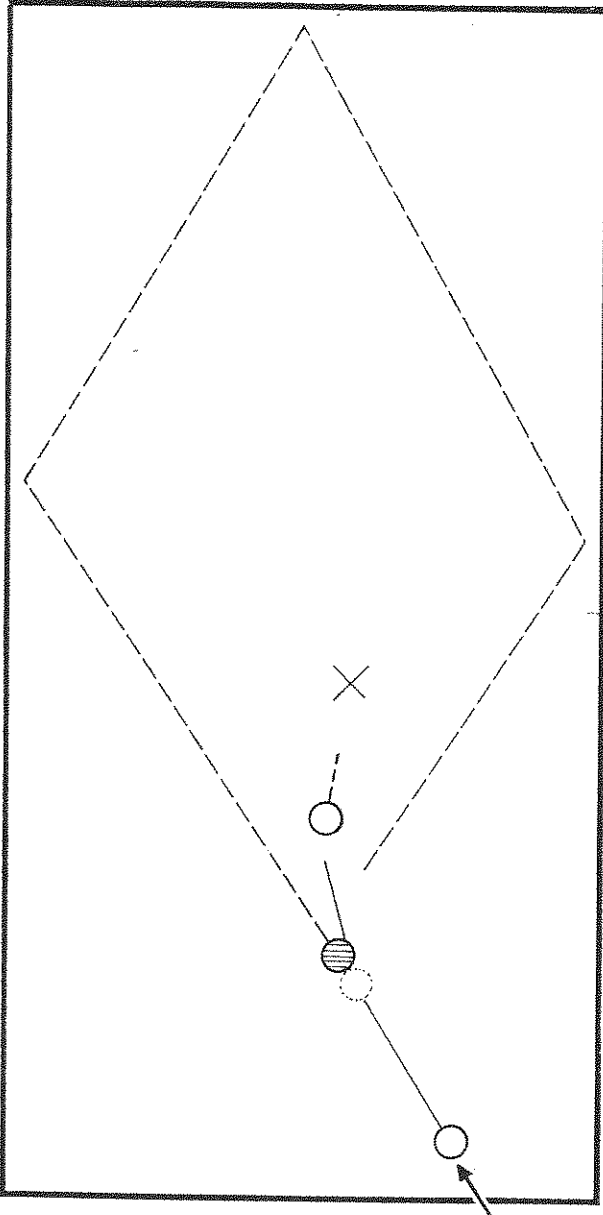
47

Zu Abb. 42

Stoß: Kurz, schnell, kräftig, dicht über
Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: B II voll

Rot ist so voll wie möglich zu treffen, um
ihn nach rechts zu „drücken“. Sein langer
Weg erfordert etwas Kraft im Stoß. Da
andererseits B I nur eben bis zum weißen
Ball laufen darf, wird er durch einen nied-
rigen Stoßpunkt gebremst.

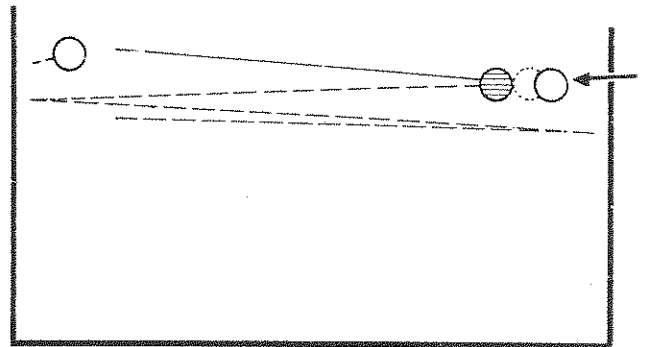


43

Stoß: Kräftig, dicht über Mittelhöhe,
linkes Effet

Treffen: Rot voll

Ein Schnittball ist wegen der Entfernung
zwischen den Bällen bedenklich. Wir wäh-
len deshalb den Nachläufer. Der stark ge-
bremste Stoßball braucht viel linkes Effet,
um den roten Ball an der 1. Bande etwas
„länger“ zu machen. Ohne Effet gespielt,
würde Rot etwa an der mit einem Kreuz
bezeichneten Stelle enden. Du mußt auch
den Fehler eines zu schwachen Stoßes ver-
meiden. Rot braucht hier drei Banden; bei
nur zwei Banden geht dir die Kontrolle
über die Bälle verloren.



44

Stoß: Hoch, kraftvoll, rechtes Effet

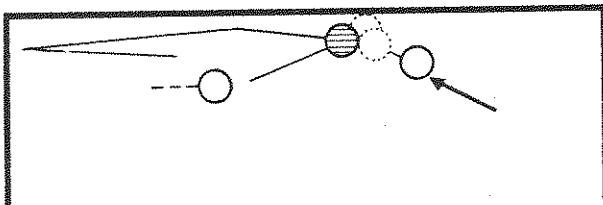
Treffen: Rot voll

Der engstehende Nachläufer ist als Stoß
bei vielen Spielern unbeliebt. Dabei ist
nur etwas Überlegung und Alleintraining
nötig, um hinter die Ursachen des Ver-
sagens zu kommen.

Die Schwierigkeit liegt darin, dem Stoß-
ball auf dem relativ sehr kurzen Wege bis
zum roten Ball die erforderliche Geschwin-
digkeit zu übertragen, ohne durchzustö-
ßen. Das Queue muß also schneller
werden und trotzdem unter Kontrolle blei-
ben. Der übliche Abstand zwischen Quee-
spitze und Ball erweist sich für die Be-
schleunigung des Queues als zu klein.
Entweder bleibt dein Stoßball zu schwach
im Lauf – oder es kommt zum Durchstoß.
Was du brauchst, ist ein größerer Anlauf.
Nimm deshalb deinen Bock etwa um
Handbreite zurück, benutze einen Schna-
bel von 12 bis 15 cm, und halte einen Ab-
stand von etwa 6 cm zwischen Queuespitze

und Ball ein. Gehe bei kräftigen Vorschwingungen mit einem nicht zu hohen Stoßpunkt beherzt in den Ball. Die Griffhand umfaßt noch bei Beginn des Stoßes locker und mit allen Fingern den Schaft. Unmittelbar vor Erreichen des B II beginnt das Schließen der Hand. Damit wird der Bremsvorgang eingeleitet. Während sich der getroffene Ball II entfernt, gleitet die Queuespitze fast instinktiv nach oben.

Natürlich erfordert der Stoß Übung. Trainiere allein und laß dich nicht beeindrucken, wenn zunächst vorwiegend Durchstöße auftreten. Man muß das Gefühl dafür bekommen, wann die Griffhand den Stoß abzufangen hat. Das mögliche leichte Springen des Stoßballes ist ohne Einfluß, wenn nur die Stoßrichtung stimmt. Der rote Ball muß dreimal die Billardbreite durchlaufen. In der Fachsprache besteht hierfür die hübsche Bezeichnung „Ziehharmonika“. Interessant ist, daß bei der dritten Bandenberührung nochmals der Rest des übertragenen Linkseffets zur Geltung kommt.



45

Stoß: Halbhoch, weich, lang, starkes linkes Effet

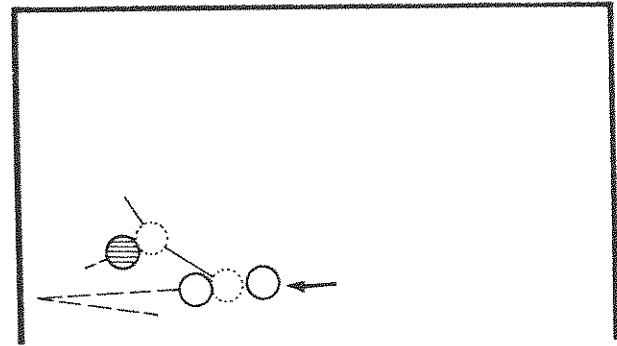
Treffen: Rot etwa $\frac{3}{4}$ voll

Bei ruhigem Stoß ist viel Effet mitzuteilen. Der langsame Lauf des Stoßballes läßt das Effet an der Bande zur vollen Entwicklung kommen.

Zu Abb. 46

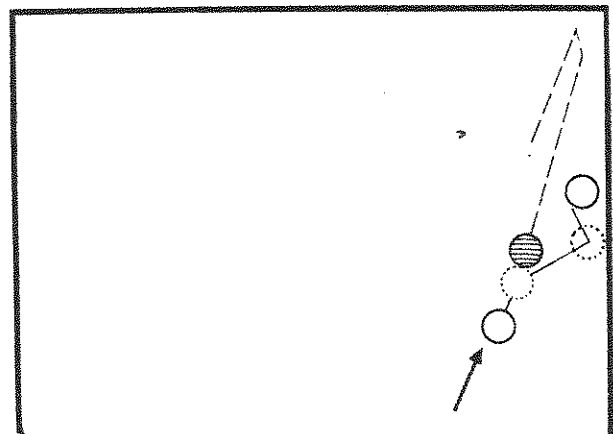
Stoß: Hoch, zart, mäßiges linkes Effet
Treffen: B II voll, schwach rechts

Bei Nachläufern steht der Spieler des öfte-



46

ren vor der Aufgabe, dem Stoßball genügend Lauf mitzuteilen, ohne daß B II Übertempo erhält. Effet ist in solchen Fällen eine Hilfe. B I wird dadurch stetiger, im Lauf auch etwas ausdauernder. Ursache hierfür ist die dem Ball erteilte Eigenrotation, die sich in eine schwache zusätzliche Vorwärtsbewegung umsetzt. Im Beispiel wird das Effet auch dazu benutzt, den weißen Ball zu „halten“.



47

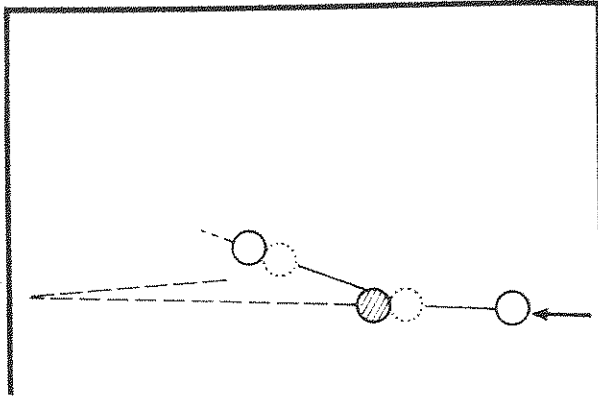
Stoß: Halbhoch, linkes Effet

Treffen: B II etwas mehr als $\frac{3}{4}$ voll

Der rote Ball muß die lange Bande zuerst treffen, um zu vermeiden, daß er sich hinter dem B III „versteckt“. Das Effet des Stoßballes soll den getroffenen B III ein wenig „treiben“.

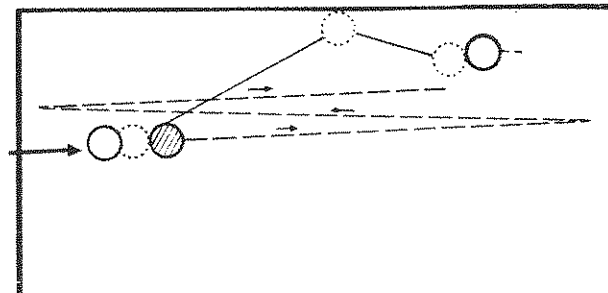
Zu Abb. 48

Stoß: Hoch, ruhig, mäßiges linkes Effet
Treffen: Rot voll



48

Das mäßige linke Effet begünstigt die genaue Vereinigung am B III. Die Wegstrecken, die der Stoßball und der rote Ball zu durchlaufen haben, stehen im richtigen Verhältnis zueinander, so daß der übliche hohe Stoßpunkt des normalen Nachläufers anwendbar ist. Dennoch enthält die Darstellung einen absichtlichen kleinen Fehler. Im Sinne einer idealen Lösung müßte B III etwas rechts getroffen werden.



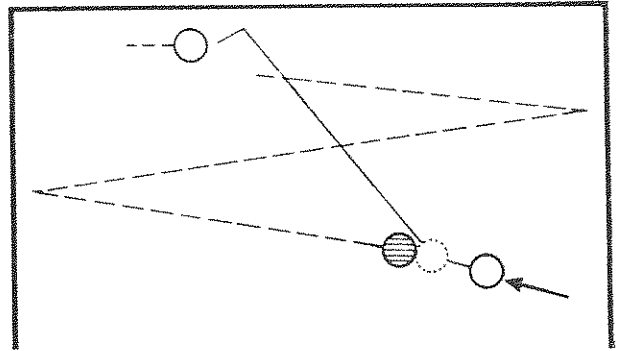
49

Stoß: Halbhoch, kurz, kräftig, starkes rechtes Effet

Treffen: Rot voll

Die Ballfigur ähnelt dem Beispiel in Abbildung 48; der Abstand zwischen B I und II ist dort etwas größer. Aber die Lage dieser Bälle verbietet den direkten Nachläufer, da der rote Ball den Stoßball behindern würde. B II braucht nur geringfügig links getroffen zu werden; der etwas schlagartige Stoß verstärkt die gewünschte Abweichung des Stoßballes nach links erheblich.

50

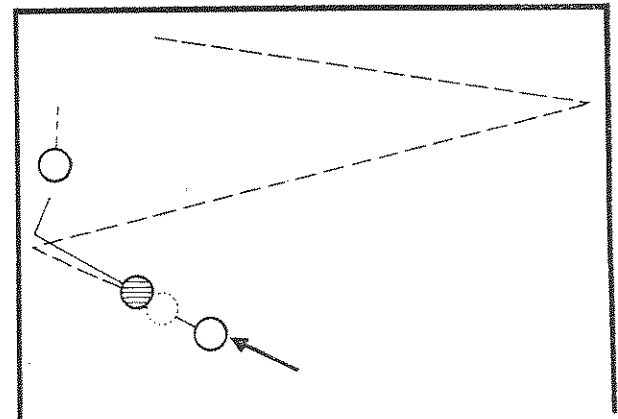


50

Stoß: Halbhoch, kurz, kräftig, linkes Effet

Treffen: Rot fast voll, etwas rechts

Die Gefahr des Konterns durch Rot ist hier größer als in Abbildung 49. Etwas Übung ist schon notwendig, um die richtige Geschwindigkeit des Stoßes herauszufinden. Die Mühe macht sich durch eine vorbildliche Vereinigung bezahlt. Völlig falsch wäre es, Rot dünn rechts zu treffen und aus der Figur einen Schnittball zu machen. Damit überläßt du die Fortsetzung dem Zufall.



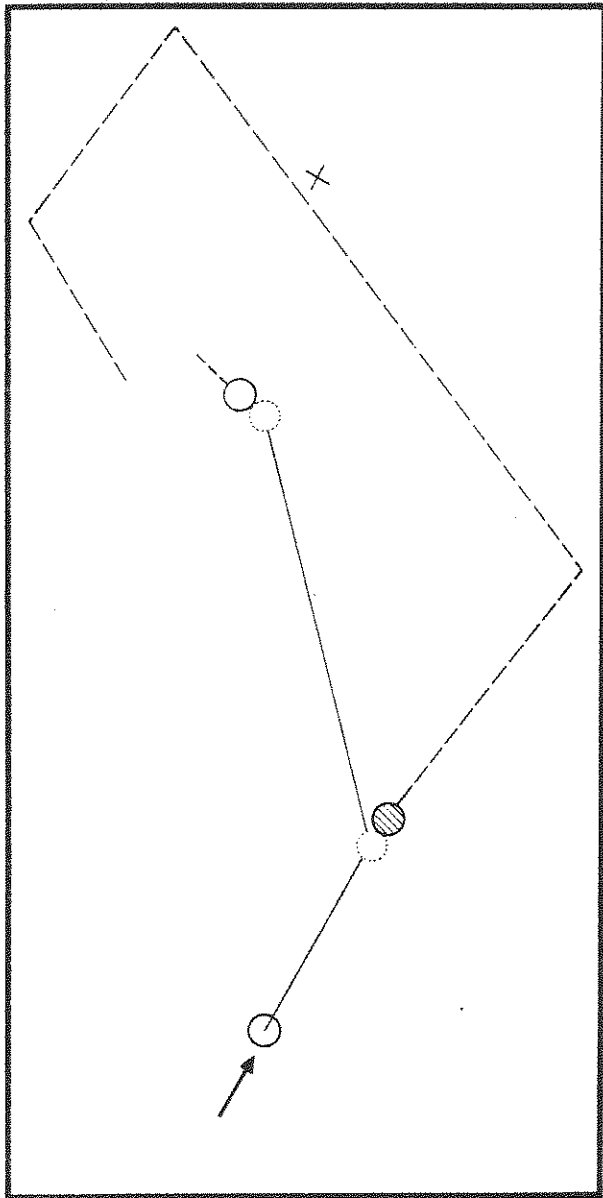
51

Stoß: Kräftig, dicht über Mittelhöhe, starkes rechtes Effet

Treffen: B II voll

Ein Schnittball von Rot mit ein oder zwei Banden enthält für den Durchschnittsspieler die Gefahr einer Maskierung. Für die freie Partie bringt der vorliegende Bandennachläufer die sofortige Vereinigung

in der Ecke, also den Start zur Bandenserie. Wichtig ist, bei sehr vollem Treffen des B II den Stoßball ausreichend zu b r e m s e n. Letzterer darf die Bande nur langsam berühren, damit der angezeigte Abschlagwinkel erzielt wird.



52

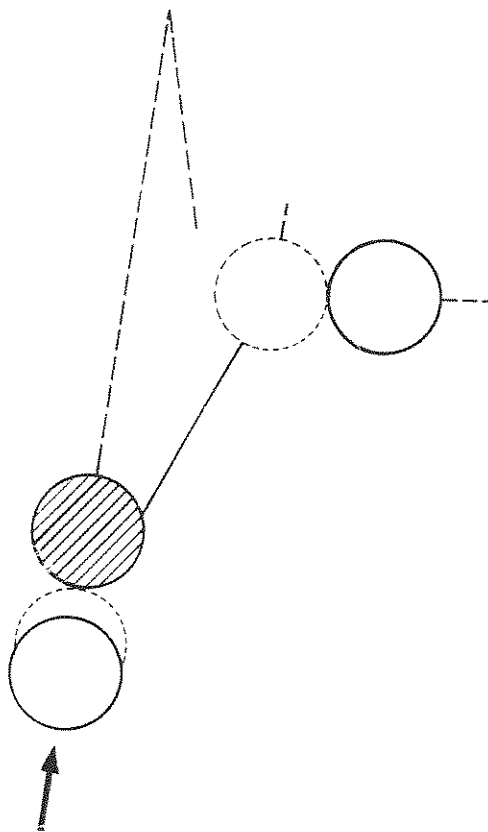
Stoß: Dicht über Mittelhöhe, etwas kräftig, rechtes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{4}{5}$ voll

Die Ballfigur läßt sich durch rechtsseitiges, halbvolles Treffen des weißen Balles als Dreibänder lösen; enthält dann aber an der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle

die Kontergefahr durch den dazwischenlaufenden weißen Ball. Bei der dargestellten Ausführung soll Rot stark genug getroffen werden, um den ganzen gestrichelten Weg zurückzulegen. Das Treffen des B III erfolgt rechtsseitig. Der Lauf des Stoßballes ist durch Treffen des angegebenen Stoßpunktes zu bremsen. Weiß bewegt sich nach rechtsseitigem Treffen nur um etwa 2 Ballängen.

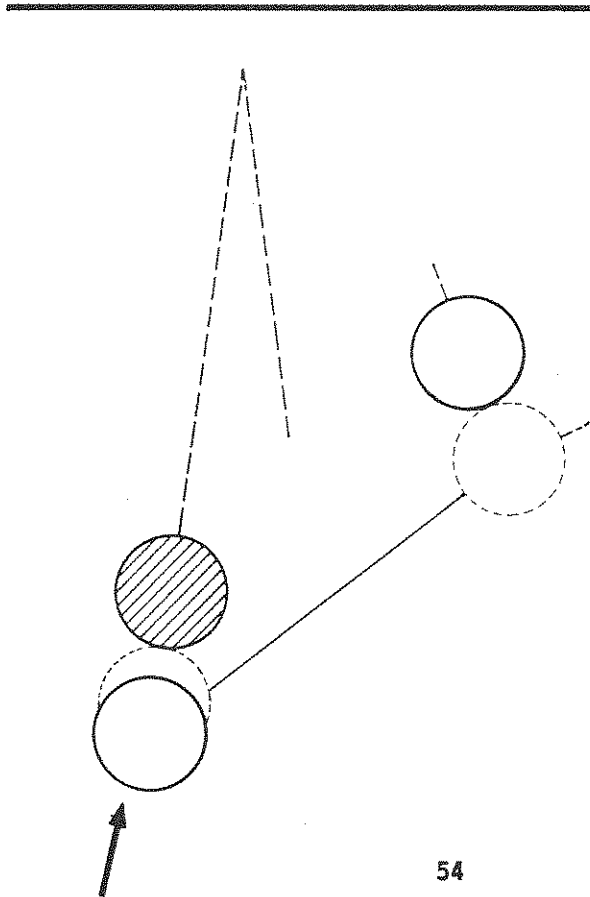
Die Abbildungen 53 und 54 enthalten die gleiche Ballfigur. Zu Studienzwecken werden 2 verschiedene Lösungen zeichnerisch demonstriert. In Abbildung 53 erfolgt die Ausführung ohne Effet. B II wird so voll getroffen, daß der Stoßball auf seinem Wege den Ball III links innen berührt. In der Wiedergabe läßt sich erkennen, wie damit der Stoßball unvermeidlich in die Mitte zwischen Rot und Weiß gerät. Die Figur ist zerrissen; mit ziemlicher



53

51

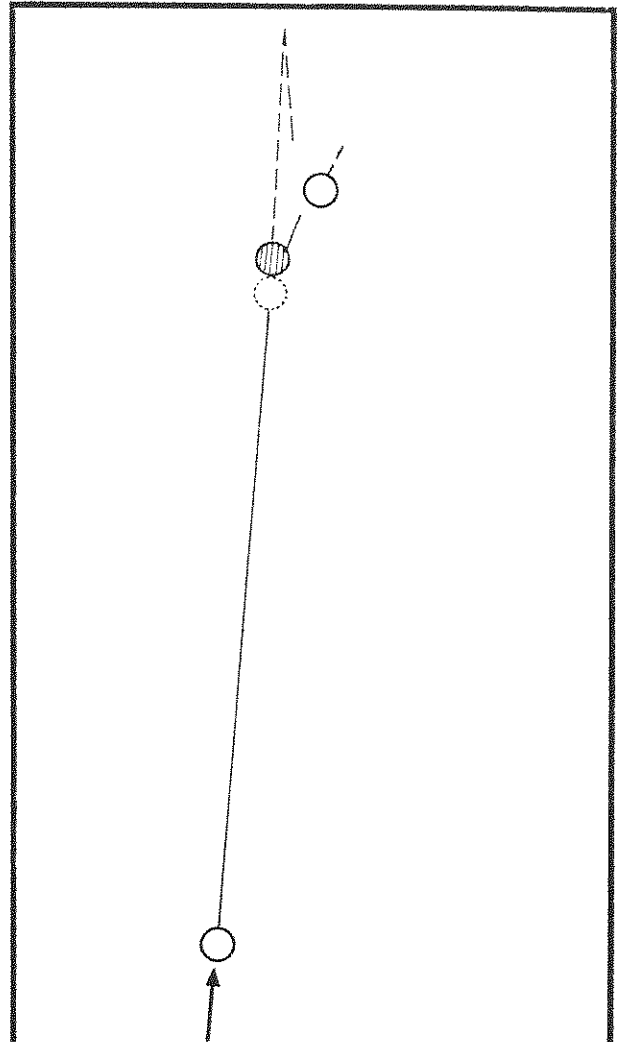
Sicherheit ergibt sich eine schlechte Fortsetzung des Spieles. Nebenbei besteht noch eine Kontergefahr. Sobald nämlich der Stoßball nicht schnell genug ist, kommt ihm B II zuvor. Folgendes wurde nicht beachtet: die Stellung der Bälle I und II ist so, daß B II – von der Bande zurückkommend – auch bei höchstmöglicher Effetanwendung nicht weit genug nach rechts laufen kann.



54

Die Abbildung 54 bringt die richtige Ausführung: langer Schnabel, hoher Stoßpunkt, linkes Effet, lockerer zarter Stoß. Der rote Ball wird so voll wie möglich schwach rechts getroffen. Entscheidend ist das rechtsseitige Treffen des B III, wobei mindestens $\frac{1}{2}$ Ballbreite Abstand entstehen muß.

Charakteristisch ist der Standortwechsel: Die Spielbälle haben halb rechts vor dem Stoßball gestanden, in der neuen Figur stehen sie halb links von ihm.



55

Stoß: Kräftig, lang, tiefer Stoßpunkt (wie Rückläufer), ohne Effet

Treffen: Rot voll, hauchfein rechts

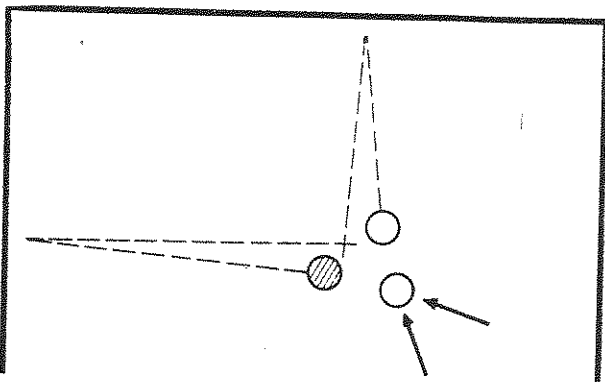
Der weite Abstand zwischen Stoßball und Rot gestaltet bei der üblichen Ausführung des Nachläufers das genaue Treffen des roten Balles recht schwierig. Auf solchen Distanzen kommt es öfter vor, daß der Stoßball etwas „abläuft“. Mit einem kleinen Trick lassen sich beide Gefahren abschwächen. Wir stoßen nicht hoch, sondern tief und scharf (wie bei einem kräftigen Rückläufer). Sorgfältig muß jedes Effet vermieden werden. Der zunächst gleitende Ball kann infolge des schnellen Stoßes nicht ablaufen. Erst etwa auf halbem Wege wird er – nunmehr stark verlangsamt – zum Nachläufer.

RÜCKLÄUFER

Der Rückläufer ist die wichtigste Stoßart und sollte deshalb aus jeder Lage und Richtung beherrscht werden.

Oft begegnet man jenen Ballfiguren, die nur mit Hilfe des Rückläufers eine sofortige Vereinigung ermöglichen. Der direkte oder indirekte Rückläufer bedeutet jeweils die kürzeste Wegstrecke für den Stoßball (vom B II zum B III). Das ist ein weiterer Vorzug; denn der kürzeste Ballweg ist selbstverständlich am besten zu kontrollieren. Kannst du beispielsweise durch direkten Rücklauf die Bandenberührung(en) vermeiden, schaltest du damit eine wesentliche Fehlerquelle – nämlich den Bandenabschlag – einfach aus. Selbst der indirekte Rückläufer bringt noch den Vorteil des verkürzten Ballweges mit sich.

Zu den technisch-theoretischen Fragen sind einige Ausführungen in den Abschnitten „Vorschwingungen und Abstoß“ bzw. „Ballbewegungen“ nachzulesen. Die Kommentare zu den folgenden Übungsfiguren (Abb. 56 bis 83) gehen fallweise auf weitere Einzelheiten ein.

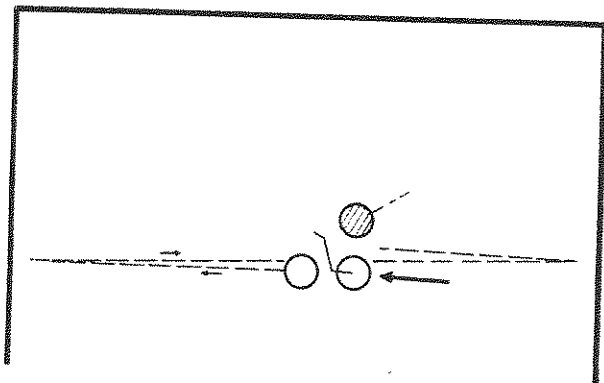


56

Die Ballfigur ist ein Musterbeispiel des kleinen Rückläufers. Für die unmittelbare

Vereinigung ist das Spiel von Weiß oder Rot (s. beide Pfeilrichtungen) in gleicher Weise geeignet. Der Linkshänder wird den kleinen Rückläufer von Weiß bevorzugen; für den Rechtshänder ist die Ausführung vom roten Ball günstiger. In beiden Fällen wird kein Effet benötigt. Der Stoß muß bei der Lösung mit Rot ein wenig energischer erfolgen, da eine intensivere Rücklaufwirkung gebraucht wird, als sie von Weiß erforderlich ist. Außerdem ist die Laufstrecke des roten Balles größer. Getroffen wird der Stoßball etwa 15 mm unterhalb der Ballmitte.

Ein geringes Übertempo bildet noch keine Gefahr. Aus dem gestrichelten Weg des B II läßt sich erkennen, daß er zurückkommend jeweils wieder auf den Stoßball treffen wird, der ihn zum Stehen bringt.



57

Stoß: Kurz, etwas energisch, Stoßpunkt dicht unter Mittelhöhe, schwaches linkes Effet

Treffen: B II voll, ganz fein rechts

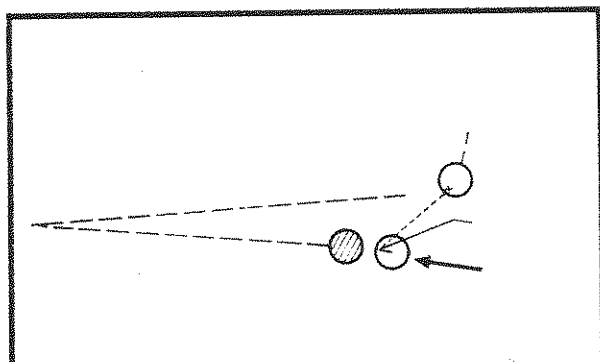
Vergleiche die Ballstellung mit Abbildung 56. Die geringe Abweichung im Standort des roten Balles bedeutet, daß eine enge Vereinigung durch Rückläufer von Rot nicht

mehr erzielt werden kann; Rot steht zu weit rechts.

Der weiße Spielball steht etwas links; es ist trotzdem noch möglich, mit Druckstoß, also starkem linkem Effet, bei nur einer Bandenberührung die gute Vereinigung zu erreichen.

Diese Ausführung erfordert aber sehr präzises Treffen beider Spielbälle: Weiß sehr voll – Rot sehr fein links innen. Das Risiko liegt darin, daß schon bei geringer Abweichung eine „Maske“ zu befürchten ist.

In der dargestellten Lösung liegt dagegen mehr Sicherheit. Weiß berührt beide langen Banden. Wichtig ist natürlich, den Stoßball nicht auf dem Weg des B II liegenzulassen.



58

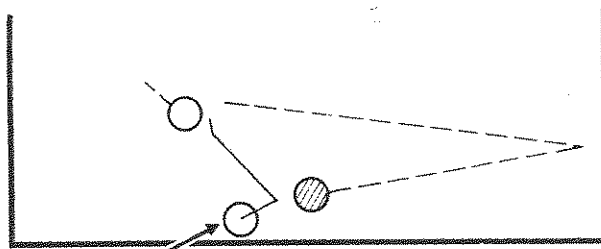
Stoß: Mäßig schnell, mittleres linkes Effet

Treffen: B II voll, schwach rechts

Gut plazieren ist alles! Die Zeichnung zeigt den Weg des Stoßballes bei richtigem und falschem Treffen des B III. Falls du B III an der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle triffst, gerät dein Stoßball in die Mitte zwischen Rot und Weiß. Mit Sicherheit kannst du hieraus eine ungünstige Ballfigur erwarten.

Vergleichst du den falschen Weg des Stoßballes (gestrichelte Linie) mit dem richtigen, findest du eine Abweichung von nur etwa 15 Grad. Sie genügt aber vollauf, um ernste Schwierigkeiten zu verursachen.

54

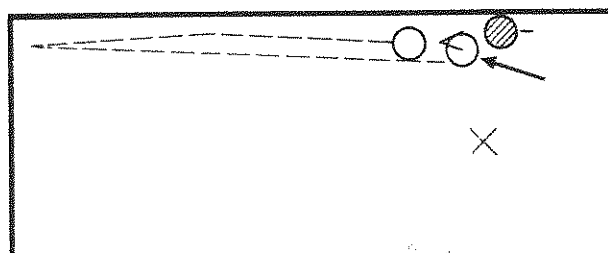


59

Stoß: Queue etwa 10 bis 15 Grad anheben, mäßiges linkes Effet, schnell

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll links

Hier wird ein recht ergiebiger Stoß gebraucht, weil die Rücklaufstrecke des Stoßballes im Verhältnis zum Weg des roten Balles ziemlich groß ist. Bei dem auf der Bande zu bildenden Bock besteht eine erhöhte Kicksgefahr. Infolge der geneigten Queuehaltung verkürzt sich die mögliche Stoßstrecke (Stoßlänge); denn deine Queuespitze zeigt schräg nach unten in die Platte! Du täuschst dich auch leicht über deinen tatsächlichen Stoßpunkt. Das ist durch die veränderte Perspektive bedingt. Überzeuge dich deshalb vor dem Abstoß, wo dein Leder den Stoßball berühren wird.



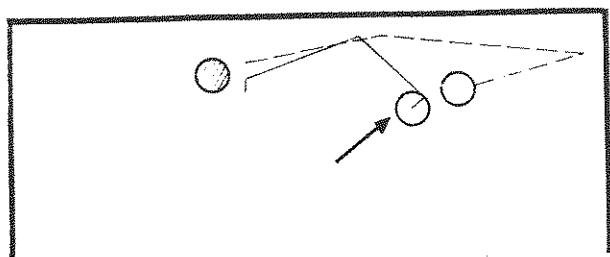
60

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt tief, lebhaftes linkes Effet

Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll

Sehr viele Spieler entscheiden sich in solchem Falle für ein rechtes Effet. Die Folge ist, daß B II durch das ihm übertragene Linkseffet an der langen Bande nach links abschlägt. Er endet dann etwa an der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle. Diese Lösung ist mangelhaft.

Du brauchst stattdessen nur Weiß $\frac{3}{4}$ voll zu treffen und l i n k e s Effet anzuwenden, so wird B II den gestrichelten Weg nehmen. Das Ergebnis ist die unmittelbare Vereinigung.

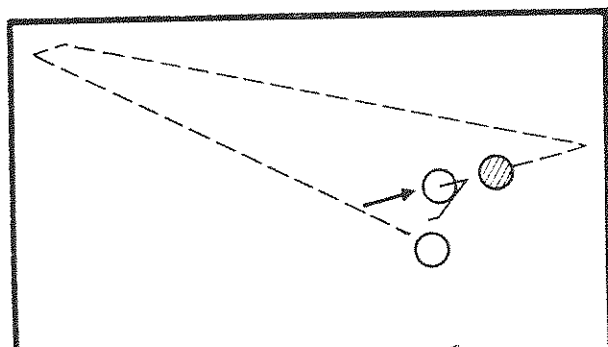


61

Stoß: Mäßig schnell, durchgehen, tiefer Stoßpunkt, langer Schnabel, starkes linkes Effet

Treffen: B II knapp $\frac{3}{4}$ voll

Die Wege der Bälle I und II verlaufen nach Berührung der kurzen Bande ziemlich parallel. Der Stoßball muß lebhaft gestoßen werden, sonst besteht starke Kontergefahr. Es kommt des öfteren zu leichten Berührungen beider Bälle, bevor B III vom Stoßball erreicht wird. Das ist unbedenklich, wenn B I schon die kurzen Bande verlassen und genaue Richtung auf Rot eingeschlagen hat.



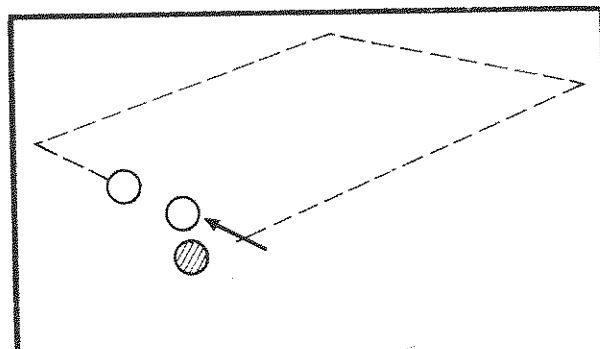
62

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt dicht unter der Mitte

Treffen: Rot voll, minimal rechts

Ohne Schwierigkeit läßt sich dieser Rückläufer am B III vereinigen, wenn du den Stoßball etwas bremst. Allerdings muß

Rot so getroffen werden, daß er die kurze Bande erst unmittelbar vor der Ecke erreicht.

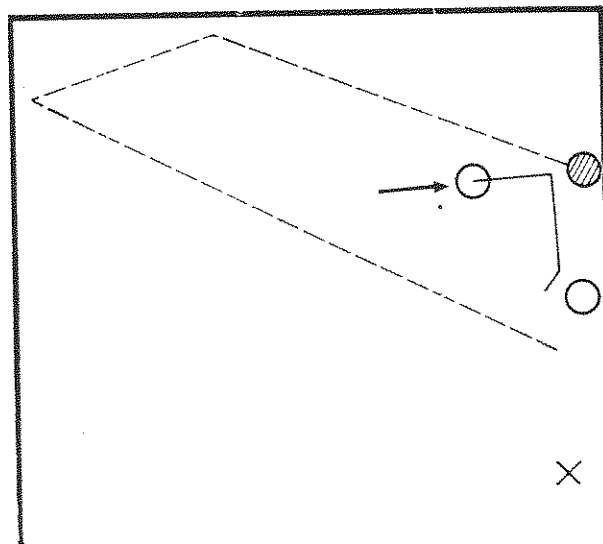


63

Stoß: Mäßig schnell, halbtiefer Stoßpunkt, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: Weiß voll, minimal links

Im Gegensatz zur Figur 62 wird hier starkes Effet gebraucht. B II würde ohne das zu übertragende Linkseffet viel zu weit in das Feld laufen. Den roten Ball mußt du, von dir aus gesehen, rechts innen dünn treffen.



64

Stoß: Kurz, schnell, dicht unter der Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: Rot so voll als möglich

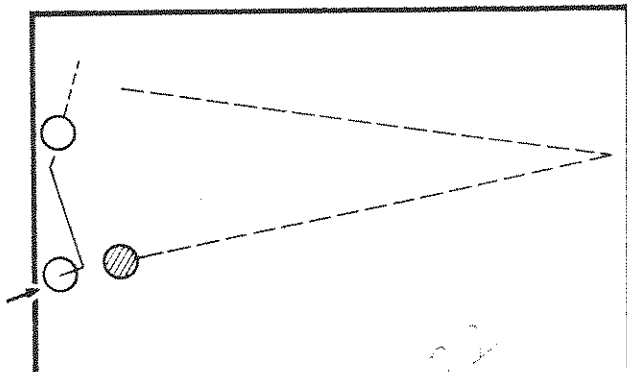
Verfehlt wäre eine indirekte Lösung der Ballfigur.

1. Weil in der Folgestellung sich leicht alle drei Bälle hintereinander an der Bande „maskieren“ können.

2. Weil der in diesem Falle mehr rechts zu treffende rote Ball wesentlich weiter nach oben – etwa bis zum Kreuz – laufen würde.

Ergebnis: keine Vereinigung.

Die „Maske“ droht natürlich auch, wenn bei direkter Lösung B III voll getroffen wird. Du kannst sie vermeiden, indem du B III nur $\frac{1}{2}$ voll rechts triffst.

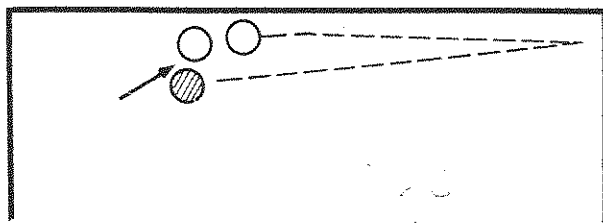


65

Stoß: Queue leicht anheben, Stoßpunkt etwas unter der Mittelhöhe, rechtes Effet (Druckstoß)

Treffen: Rot $\frac{3}{4}$ voll links

Die Position des Stoßballes zwingt zum leichten Anheben des Queues. Damit wird bekanntlich die Stoßstrecke kürzer und die Wirkung geringer. Den Ausgleich bildet ein schmiegsamer, leicht beschleunigter Stoß.

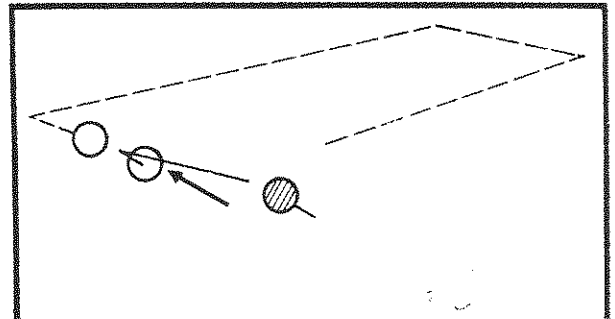


66

Stoß: Mäßig schnell, tiefer Stoßpunkt, rechtes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll

Mit dem gewöhnlich angewendeten falschen linken Effet erhält der Stoßball zu viel „Fahrt“, er entfernt dadurch den zu stark getroffenen B III zu weit von seinem Platz. Ergebnis: ungenügende Vereinigung. Das rechte „Gegen“ effeet in der hier dargestellten Lösung tötet den Stoßball ab; dadurch bist du in der Lage, den Lauf des B II nach Länge und Richtung beliebig zu regulieren.

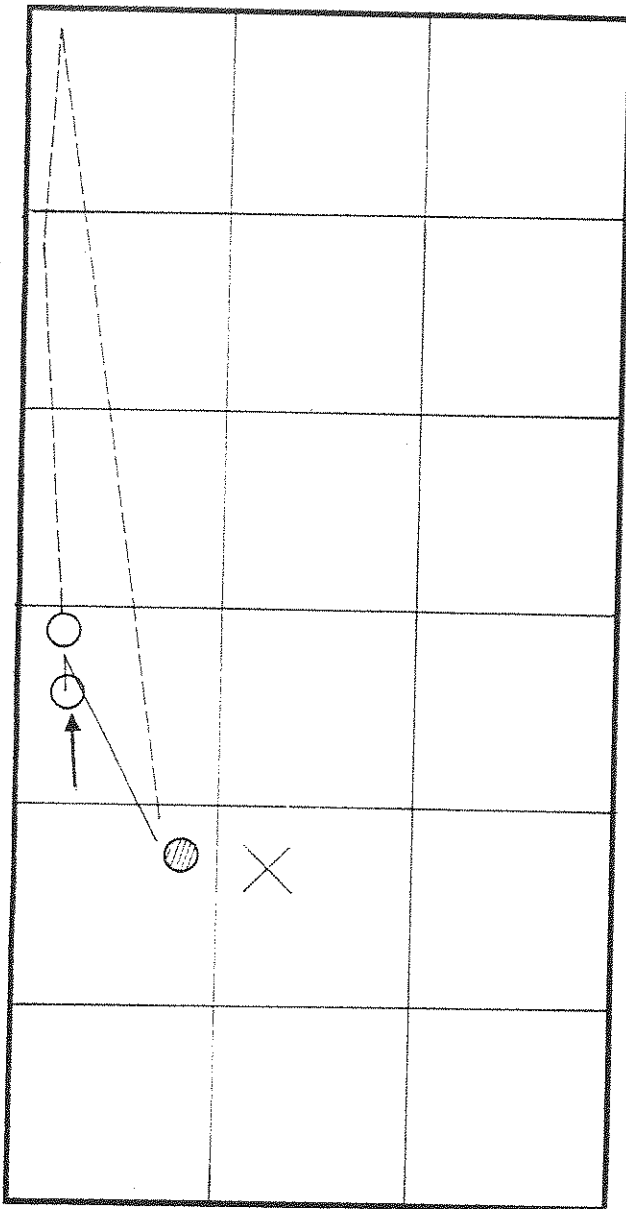


67

Stoß: Etwas kräftiger, hindurchgehen, Stoßpunkt halbtief, rechtes Effet

Treffen: B II mehr als $\frac{3}{4}$ voll

Der Unterschied zwischen den Figuren 63 und 67 liegt in der hier notwendigen veränderten Bockbildung. Der Standort des B III zwingt dazu, über den Ball zu fassen und das Queue anzuheben. Dieser schwierige Bock erfordert besondere Sorgfalt im Aufbau. Auf der geneigten Stoßebene wirken sich kleine Richtungsfehler verstärkt aus; Sorge deshalb dafür, daß sich der Bock fest auf das Tuch preßt. Der Stoß selbst darf nicht zaghaft sein; du mußt vielmehr etwas stark hineingehen und mit dem Leder am Ball bleiben.



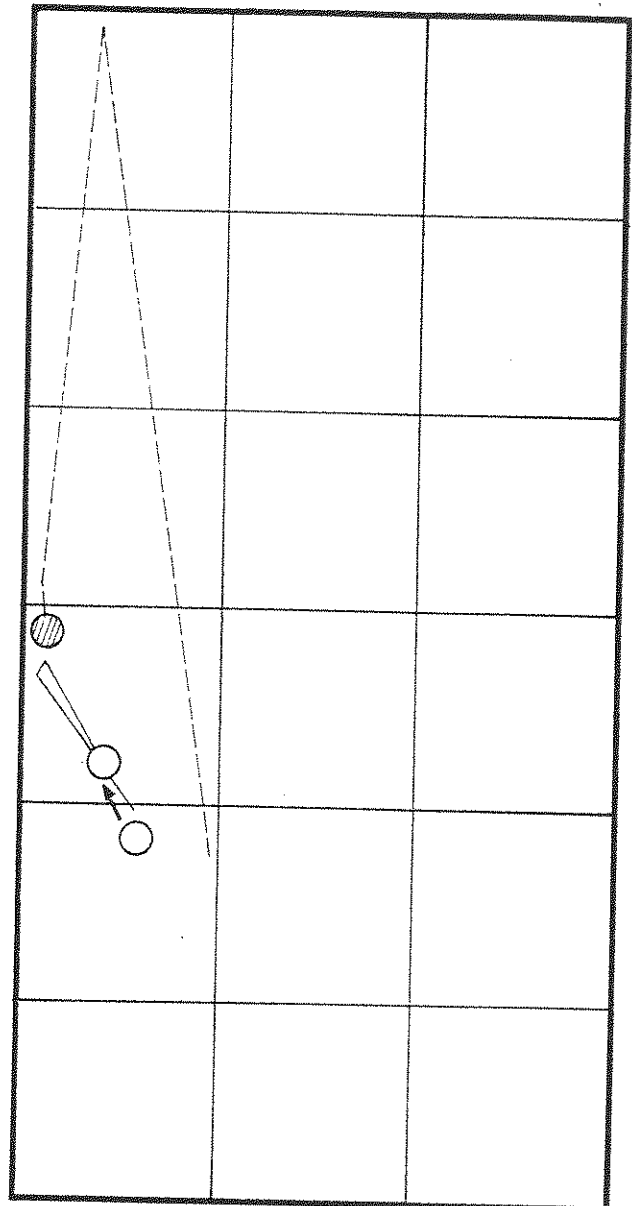
68

Stoß: Mäßig schnell, hindurchgehen, tiefer Stoßpunkt, rechtes Effet

Treffen: B II voll, schwach rechts

Frage: Warum diesen Ball nicht ohne Effet?

Antwort: Bei der sonst gleichen Ausführung ohne Effet erfolgen zwar die Bandenberührungen des B II fast an gleicher Stelle – aber der Abschlag von der kurzen Bande ist anders. B II würde sich nicht genau zu Rot führen lassen, sondern etwa in der Nähe der angekreuzten Stelle enden. Die Ursache ist das durch die Berührung der langen Bande hervorgerufene leichte Bandeneffet.



69

Stoß: Etwas lebhaft, hindurchgehen, halbtiefer Stoßpunkt, mäßiges linkes Effet

Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll links

Für das Gelingen dieses Stoßes ist ein standfester Bock die erste Bedingung. Er muß hier, vom Spieler her gesehen, vor B III aufgebaut werden. Das richtige Treffen des B II wird außerdem erschwert, weil der Stoßball keinen ganz geraden Weg verfolgt (denke an die Kurve, die sich aus der Queueneigung und gleichzeitiger Effetgabe ergibt). In unserem Fall weicht der Stoßball nach links ab, weil linkes Effet angewandt wird. Um aber trotzdem B II

nach Wunsch zu treffen, muß ein Ausgleich erfolgen. Den erzielst du, indem du von vornherein diese Abweichung in deine Stoßrichtung einkalkulierst, und eine geringfügige Richtungsänderung nach rechts vornimmst.

Für den Grad solcher Veränderungen gibt es keine Regel. Sicherheit hierin entwickelt sich nur aus der Praxis, indem du sorgfältig Abweichung und Korrektur beobachtest.

Anfänglich wirst du bei dieser Ballfigur viele Tempofehler begehen. Laß dich davon nicht entmutigen. Kümmere dich um das Tempo des B II erst dann ernsthaft, wenn du den Stoß selbst beherrschst.

Zu Abb. 70

Stoß: Lang, nicht schnell, Stoßpunkt dicht unter der Mittelhöhe, langer Schnabel, linkes Effet (Druckstoß)

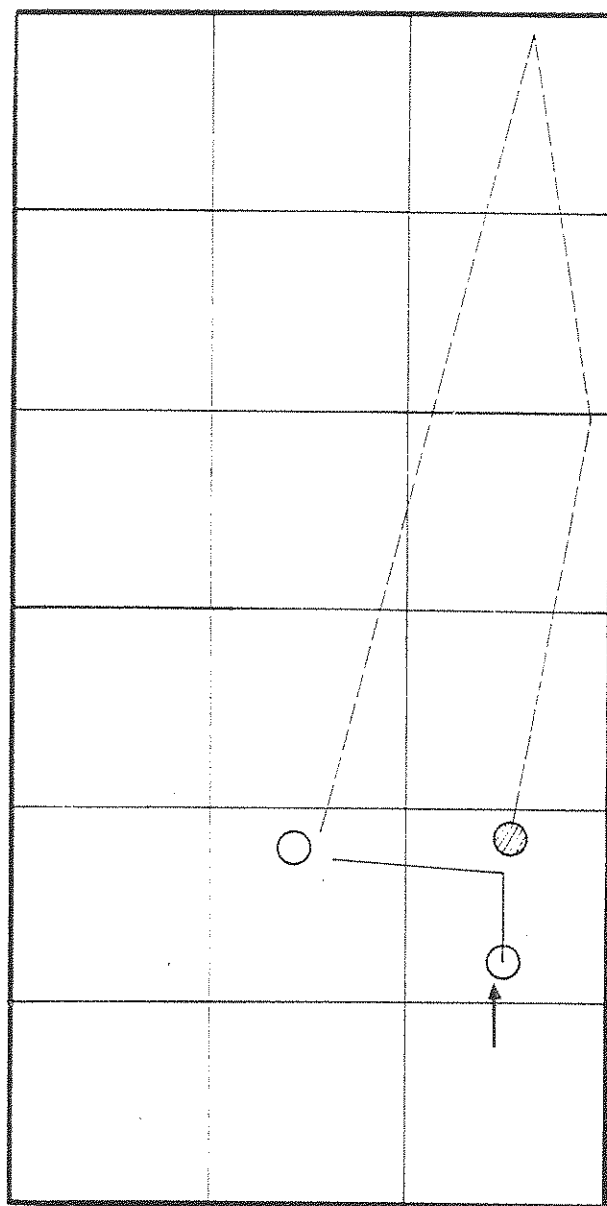
Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll

Die Schwierigkeit liegt darin, den Stoßball zu „halten“. Bei guter Ausführung hat der Stoßball so wenig Lauf, daß der getroffene B III sich nicht mehr als eine Ballbreite von seinem Platz nach links bewegt.

Zu Abb. 71

Stoß: Lang, kräftig, am Ball bleiben, Stoßpunkt halbtief, ohne Effet

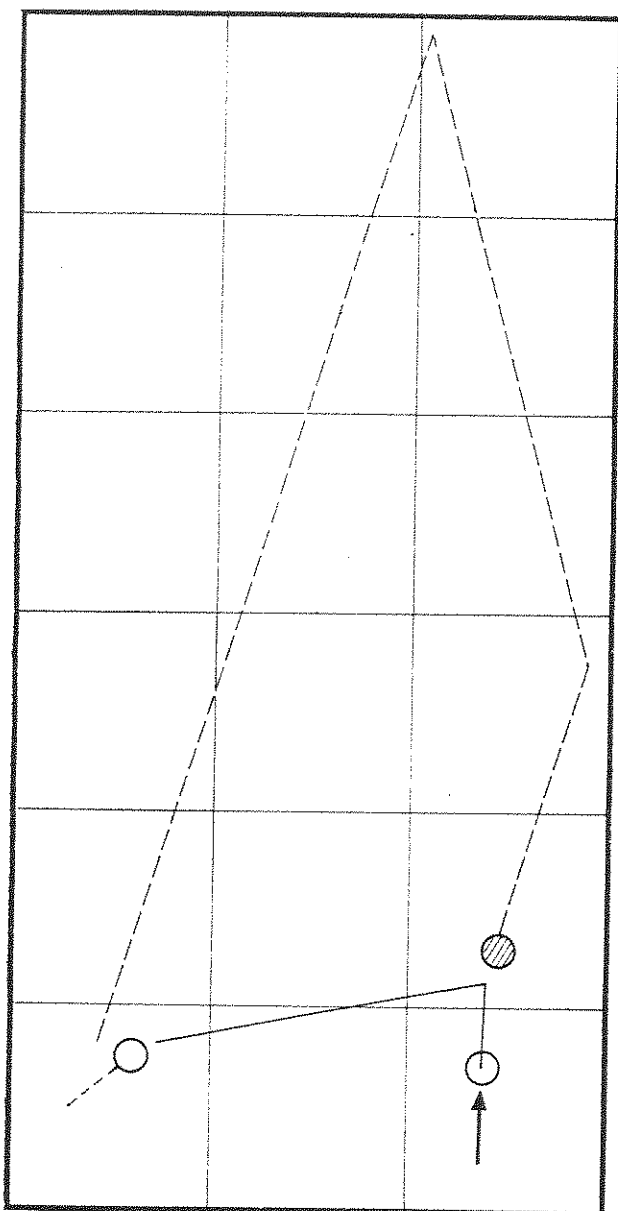
Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll



70

Diese häufig vorkommende Figur enthält einen Unsicherheitsfaktor und wird daher unbedingt zur Übung empfohlen.

Der verhältnismäßig kräftige Stoß bei nur $\frac{3}{4}$ vollem Treffen führt gewöhnlich zu einer schwachen Kurve des Stoßballes. Sie tritt unmittelbar nach der Berührung des B II auf. Jede Veränderung in Stoßgeschwindigkeit und Stoßpunkt beeinflusst den Kurvenverlauf merklich. Zum Training ist es zweckmäßig, zunächst B III näher am B II aufzustellen und die Entfernung zwischen beiden Bällen erst später ständig zu vergrößern.



71

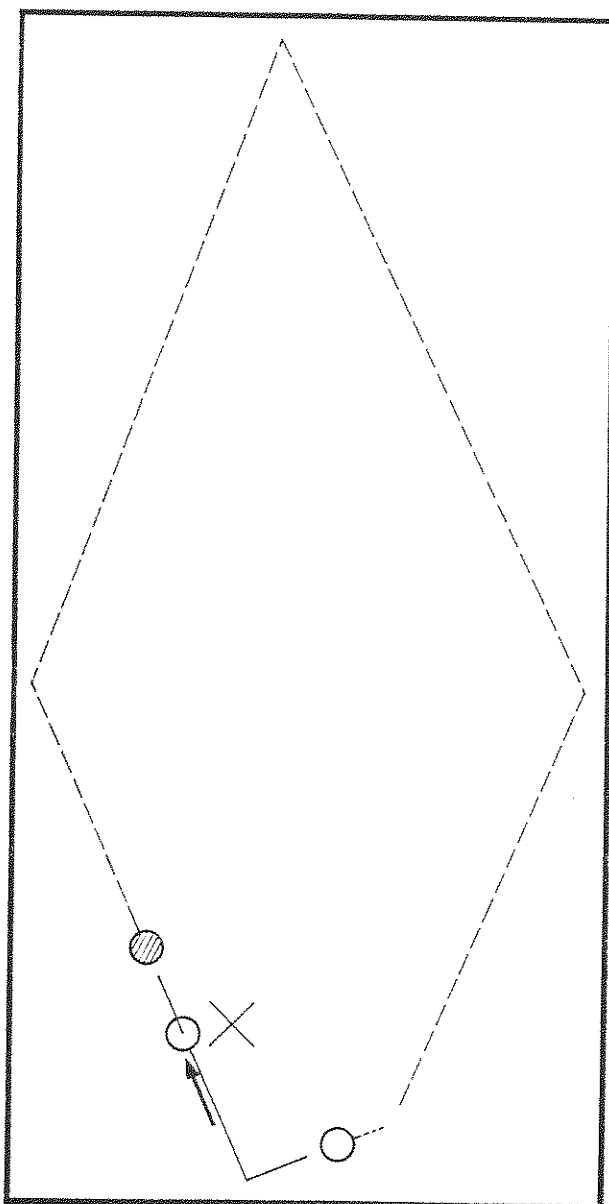
Zu Abb. 72

Stoß: Lang, schnell, tiefer Stoßpunkt, linkes Effet

Treffen: B II absolut voll

Ein direkter Rückläufer von Rot wäre falsch, weil damit die Vereinigung am B III nicht erreicht werden kann (der in diesem Falle etwas rechts zu treffende rote Ball würde ungefähr in dem Raum um das X-Zeichen enden).

Das Effet des Stoßballs soll nicht zu lebhaft sein, aber es muß ausreichen, um den deutlich veränderten Abschlagwinkel an der Bande zu erzielen.



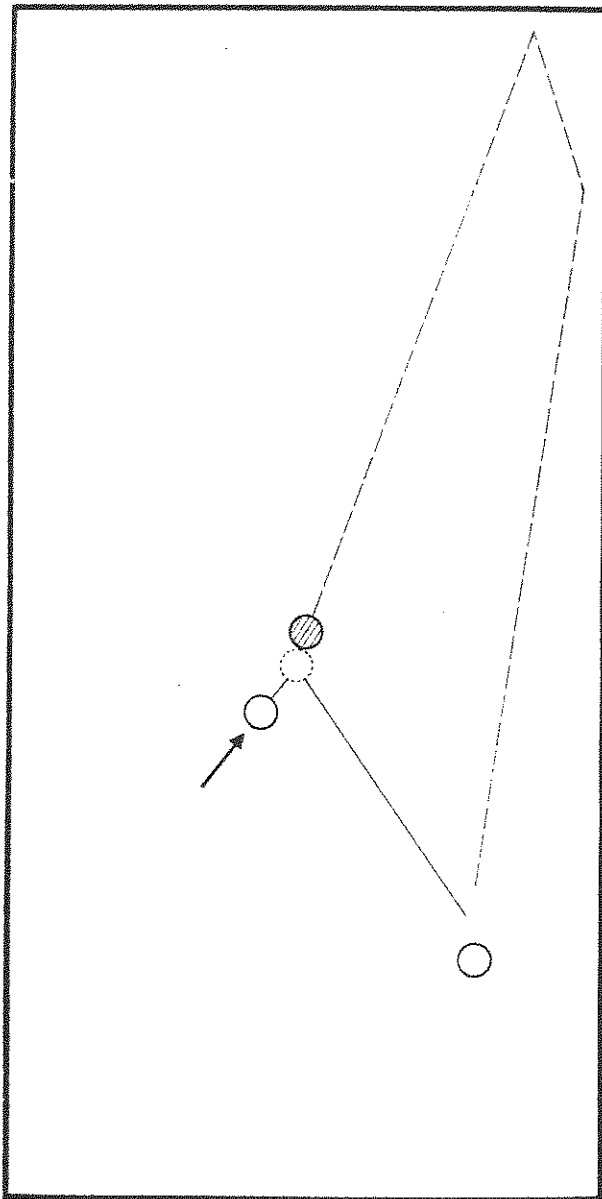
72

Zu Abb. 73

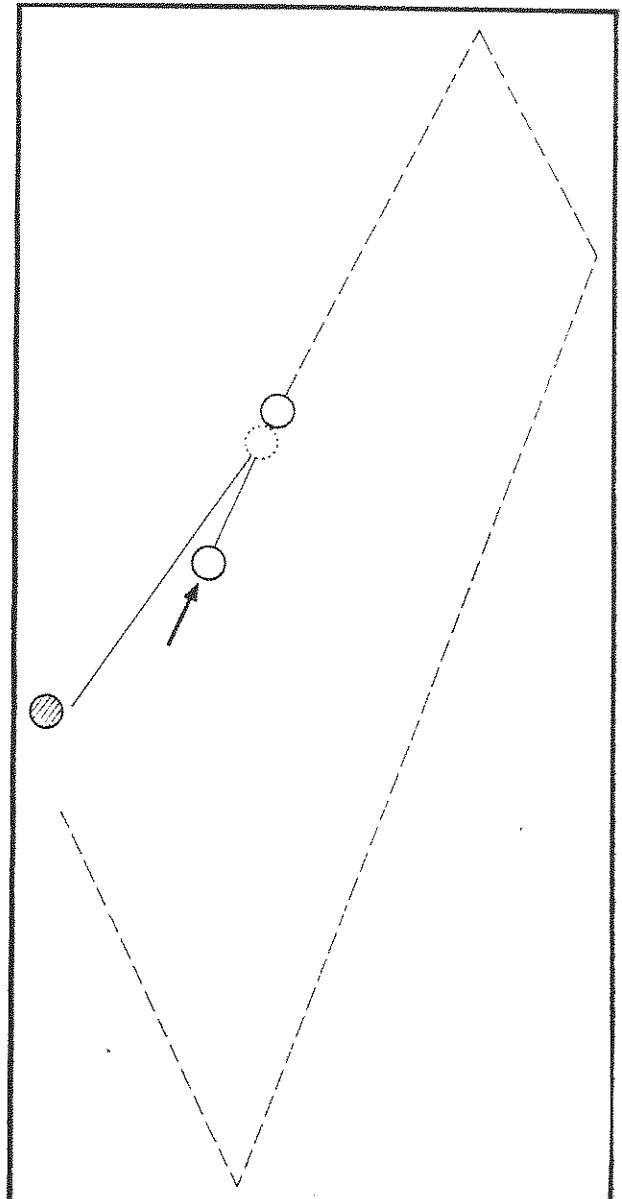
Stoß: Lang, schnell, hindurchgehen, tiefer Stoßpunkt, lebhaftes rechtes Effet (Druckstoß)

Treffen: B II fast $\frac{3}{4}$ voll

Als Lösung ist auch ein Einbänder von der rechten langen Bande mit rechtem Effet möglich. Rot ist dann dünner zu treffen und berührt sehr viel später die lange Bande. Aber das bedeutet unnötiges Risiko. Der weit kürzere direkte Rückläufer ist besser zu kontrollieren. Wichtig ist hierbei, die notwendige lebhaft Rücklaufwirkung zu erzielen. Du mußt bedenken, daß



73



74

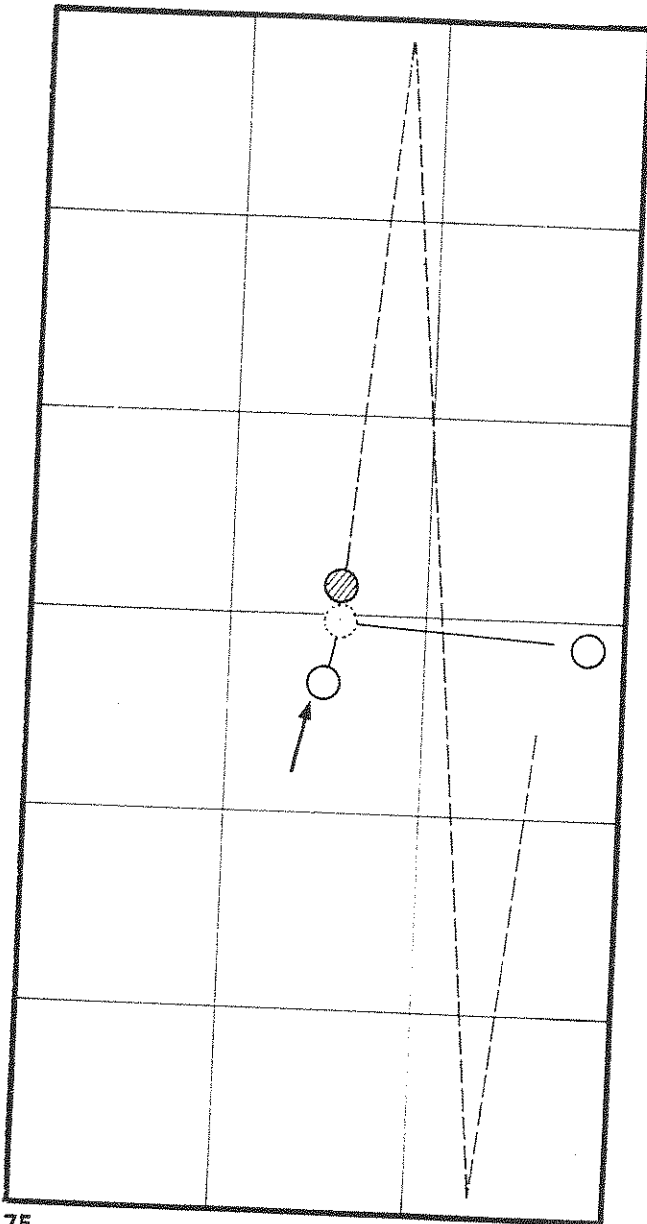
Rot nur etwa $\frac{3}{4}$ voll getroffen werden kann; bedingt durch den Weg, den du ihm aufzwingen willst. Verlängere deshalb den Schnabel auf 10 bis 12 cm und folge dem Stoßball mit dem Queue, soweit es der Standort des B II zuläßt.

Stoß: Lang, schnell, kräftig, nicht zu tiefer Stoßpunkt

Treffen: B II voll, ganz fein links

Genaueres Treffen und lebhafter Rücklauf sind für diesen Stoß notwendig.

Setze die Queuespitze nicht zu tief an, weil sonst der Stoßball durch Tuchreibung schon vorzeitig an „Fahrt“ verliert (gebremst) wird. Führe das Queue eng am Körper, direkt über dem rechten Fuß. Bleibe mit der Queuespitze am Ball.



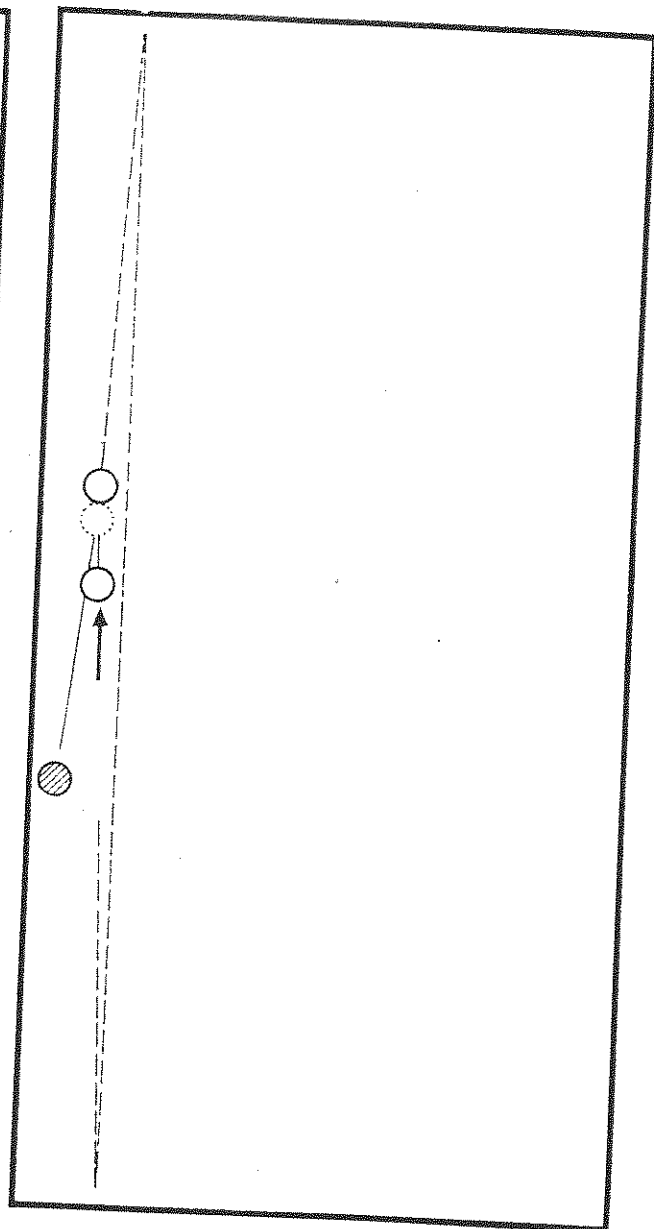
75

Stoß: Kräftig, Stoßpunkt etwas unter der Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

Treffen: Rot mehr als $\frac{3}{4}$ voll rechts

Aus dieser Stellung kann Rot mit nur einer Bande nicht weit genug nach rechts „gedrückt“ werden.

Er wird deshalb den doppelt so langen Weg über die beiden kurzen Banden geschickt. Der Stoßball hat wenig Lauf; er trifft B III voll und hält ihn an der Bande fest. Effet wird nur wenig gebraucht. Zu viel linkes Effet bedeutet außerdem ein mögliches Kontern, bevor der Stoßball den B III erreicht.

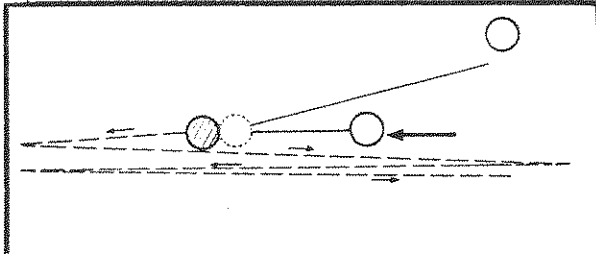


76

Stoß: Lang durchgehend, tiefer Stoßpunkt, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: B II voll, minimal links

Es handelt sich um einen ausgesprochenen Druckstoß. B II muß recht genau getroffen werden, weil sein Weg unmittelbar neben dem des Stoßballs liegt. Zu beachten ist das Tempo.



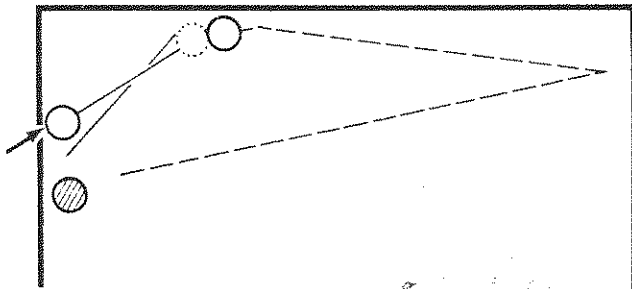
77

Stoß: Kraftvoll, Stoßpunkt nicht zu tief, linkes Effet

Treffen: Rot voll, minimal rechts

Die Figur 77 unterscheidet sich von 76 durch den weiteren Weg des Stoßballs; außerdem dadurch, daß B II auch mit maximalem Effet nicht mehr nach rechts „gedrückt“ werden kann.

Rückläufer von solcher Länge werden zweckmäßig ohne Effet ausgeführt. Wenn aber der Standort des B III wie hier das Treffen derart erleichtert, kannst du von dieser Regel abgehen. Natürlich muß ein Zweck oder ein Vorteil damit verbunden sein. Hier ist ein linkes Effet vorteilhaft, weil auf diese Weise Rot besser in der Nähe des B III gehalten werden kann.

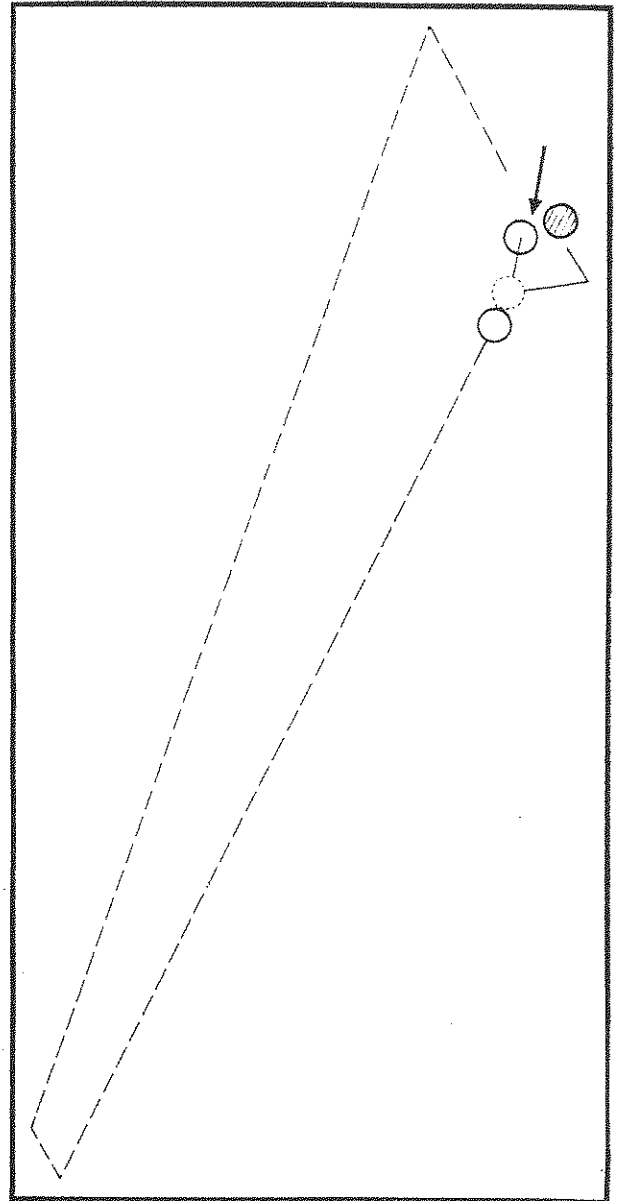


78

Stoß: Queue leicht anheben, mäßig schnell, am Ball bleiben, linkes Effet

Treffen: Weiß $\frac{3}{4}$ voll links

Bei scharfem Stoß Weiß dünn mit viel Effet zu treffen, ist beliebt, aber verkehrt. Der Stoßball behält dann so viel „Fahrt“, daß er B III um mehrere Ballbreiten von seinem Platz treibt; außerdem läuft Weiß nicht, wie er soll, sondern mehr oder weniger parallel zur kurzen Bande.



79

Stoß: Kräftig, etwas schlagartig, halbtiefer Stoßpunkt, intensives linkes Effet

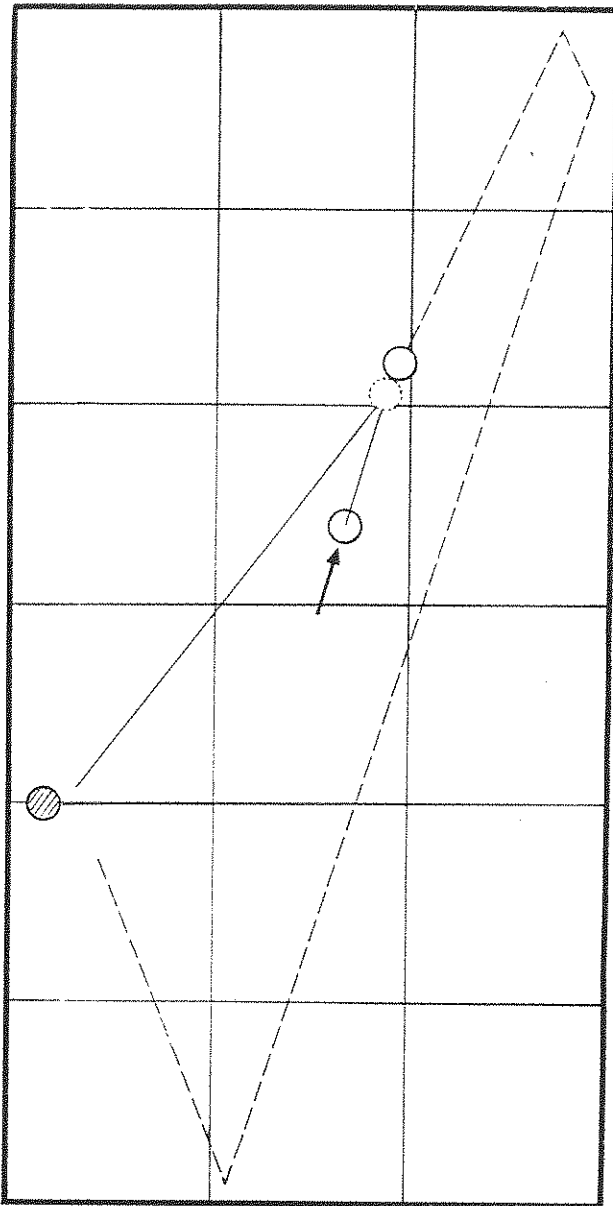
Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll links

Bei diesem Druckstoß kommt es auf die intensive Effetwirkung an, die der Stoßball an der langen Bande entwickeln soll. Rot darf sich nicht nennenswert von seinem Platz bewegen.

Zu Abb. 80

Stoß: Sehr kräftig, lang, schnell, tiefer Stoßpunkt

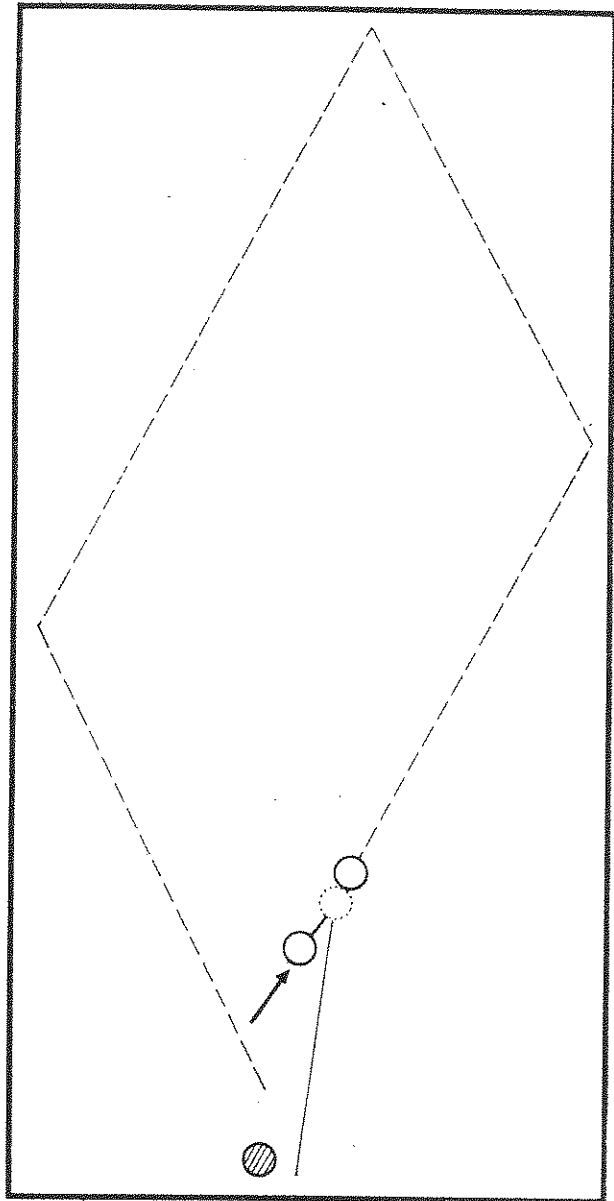
Treffen: B II voll, sehr schwach links



80

Du bist bei dieser Ballfigur gezwungen, den Stoß in schwieriger Haltung (über dem Tisch) auszuführen. Zwangsläufig muß dabei der rechte Unterarm (Rechtshänder) angewinkelt werden. Für längere Vorschwingungen besteht dann keine genügende Aktionsfreiheit. Deine Griffhand neigt zum „Pumpen“, und das bedeutet erhöhte Kicksgefahr.

Nimm in diesen Fällen beide Hände etwas nach hinten. Daraus ergibt sich ein verlängerter Schnabel, und die rechte Hand ist dann etwa 20 cm vom unteren Queueende entfernt. Insgesamt erhöht sich damit deine Grifflänge nicht oder nur



81

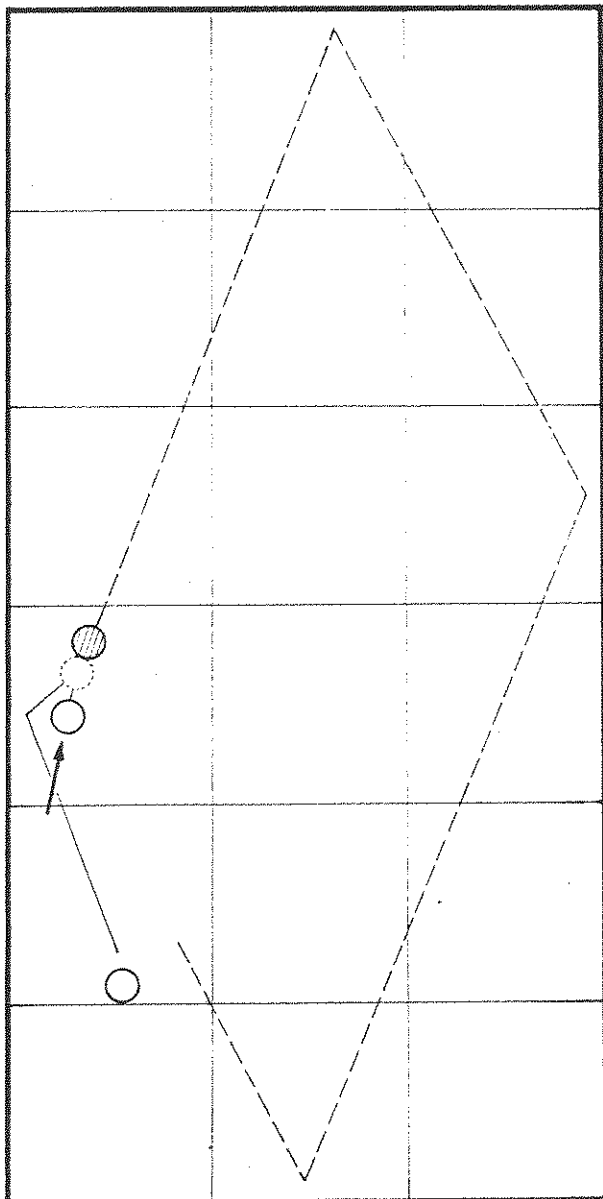
unwesentlich. Der Vorteil besteht in der mehr gelockerten, freieren Haltung, in der du jetzt den Stoß ausführen kannst.

Stoß: Kräftig, lang durchgehend, am Ball bleiben, maximales rechtes Effet

Treffen: B II mehr als $\frac{3}{4}$ voll

Bei Anwendung eines direkten Rückläufers müßte B II voller getroffen werden; er würde infolgedessen nicht zum roten Ball laufen.

Die Benutzung der kurzen Bande für den Stoßball gestattet dagegen genaue Vereinigung.



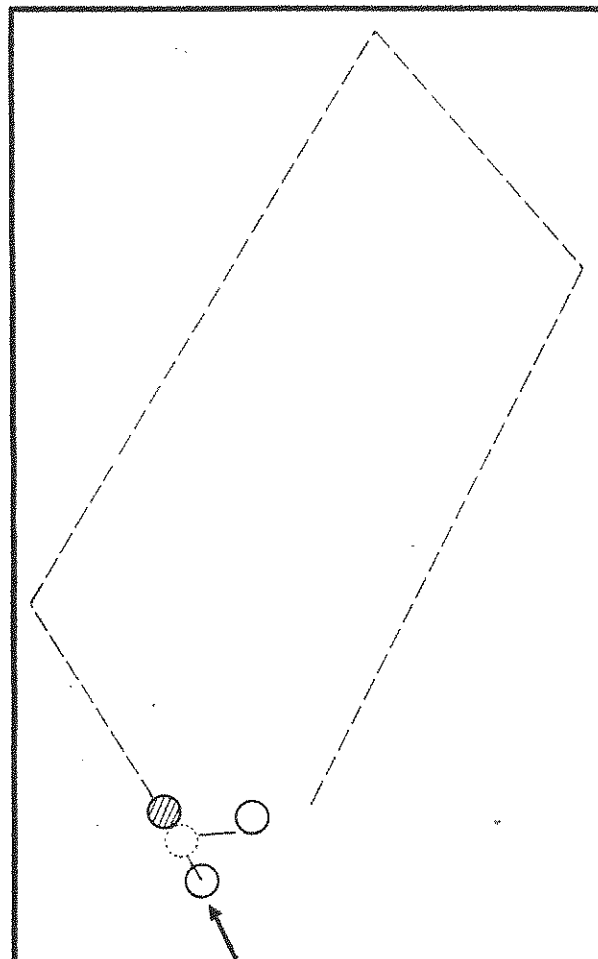
82

Stoß: Kräftig, tiefer Stoßpunkt, verlängerter Schnabel, linkes Effet

Treffen: Rot voll, schwach links

Im Gegensatz zu der Figur 79 muß hier der Stoßball eine viel größere Strecke zwischen B II und B III zurücklegen. Für die erforderliche Wirkung muß ein lebhafterer Stoß sorgen. Da gleichzeitig Effet gebraucht wird, neigt der weniger erfahrene Spieler zu Übertreibungen; er wählt einen zu sehr seitlichen Stoßpunkt.

Die Praxis wird dir zeigen, wie schnell sich dabei Richtungsfehler einschleichen.



83

Stoß: Schlagartig, Stoßpunkt dicht unter der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: Rot möglichst voll, minimal rechts

Ballfigur 83 ist das Beispiel für einen reinen Druckstoß. Der relativ hohe Stoßpunkt im Zusammenwirken mit dem sehr vollen Treffen des B II „tötet“ den Stoßball „ab“. Es verbleibt nur eine ganz geringe Fortbewegung im Ball; nicht eigentlich laufend, sondern weit mehr rotierend erreicht er den weißen B III.

Durch diese Ausführung – den Druckstoß – zwingst du andererseits dem roten Ball II seine Richtung und das notwendige Effet auf. Während Stoßball und Weiß schon ruhen, legt B II den Weg um den Tisch zurück und stellt sich wieder neben Weiß. Voraussetzung ist natürlich das richtige „Tempo“!

Bild 1 – Piqué
Bock auf der Bande

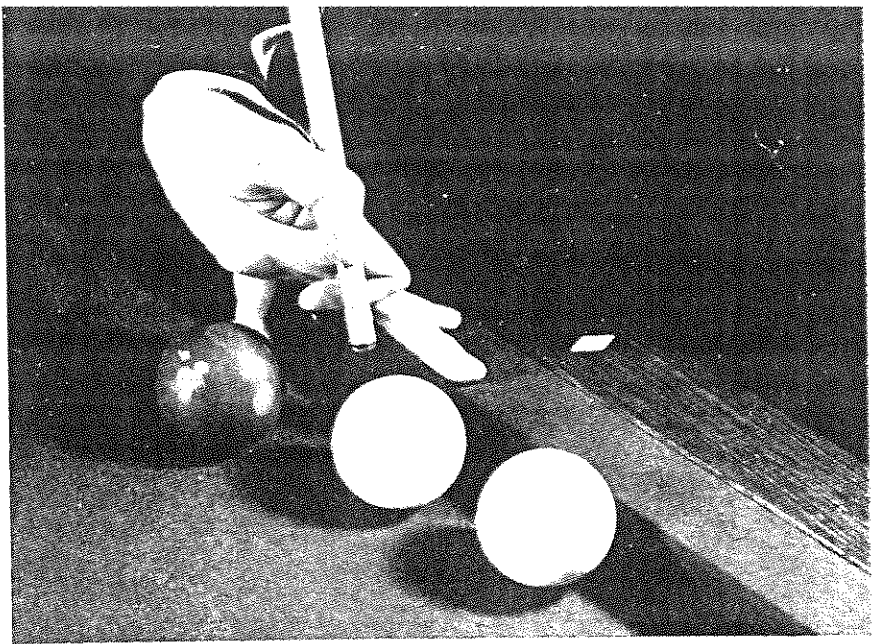


Bild 2 – Piqué
Bock auf der Bande

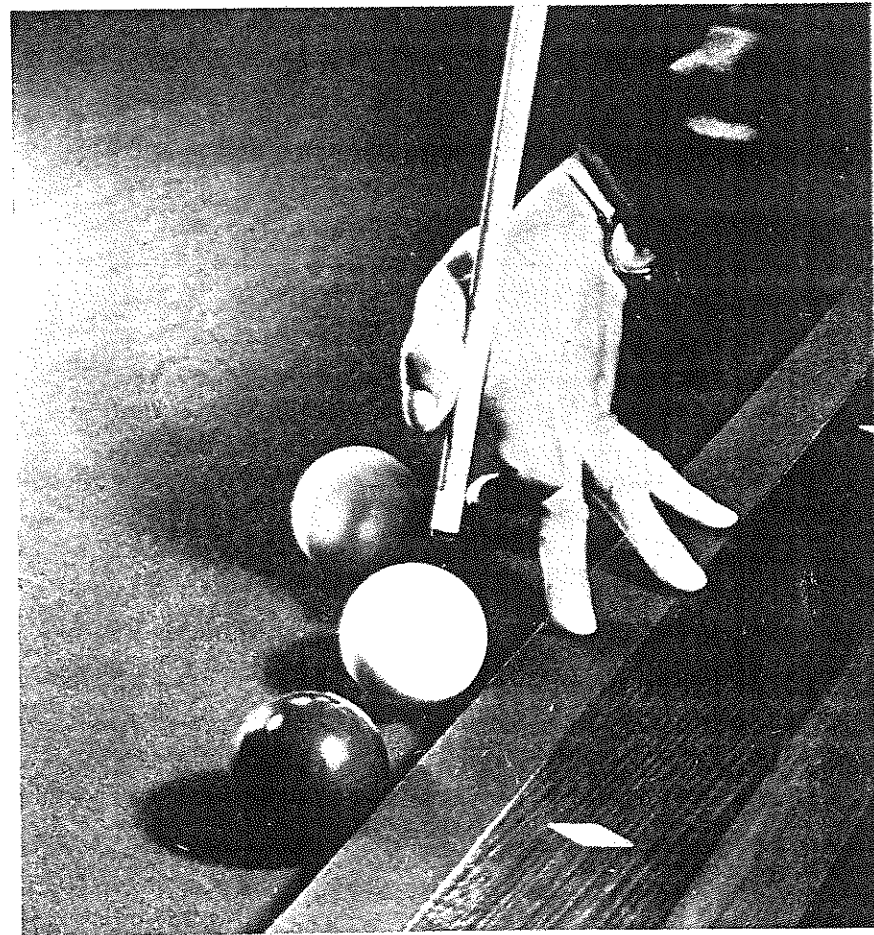
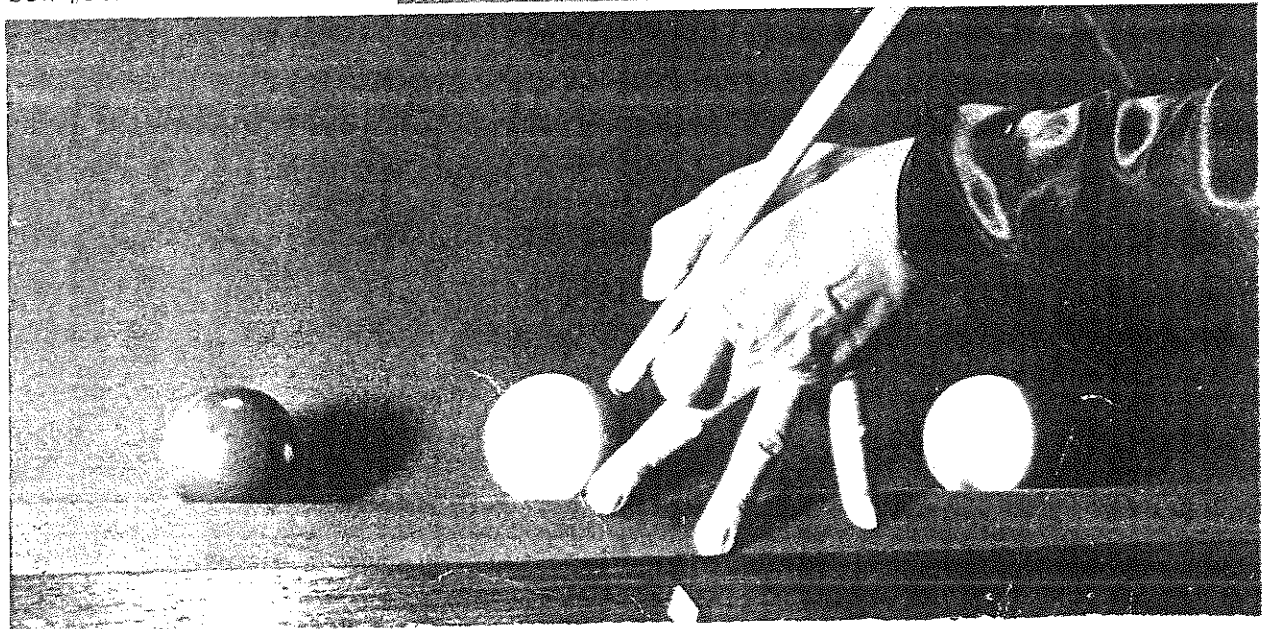


Bild 3 – Piqué
Bock auf der Bande. Mit
einer mittleren Queuenei-
gung erfolgt ein kräftiger
Stoß, um Rot eine lange
Strecke laufen zu lassen
und gleichzeitig den Stoß-
ball „abzutöten“



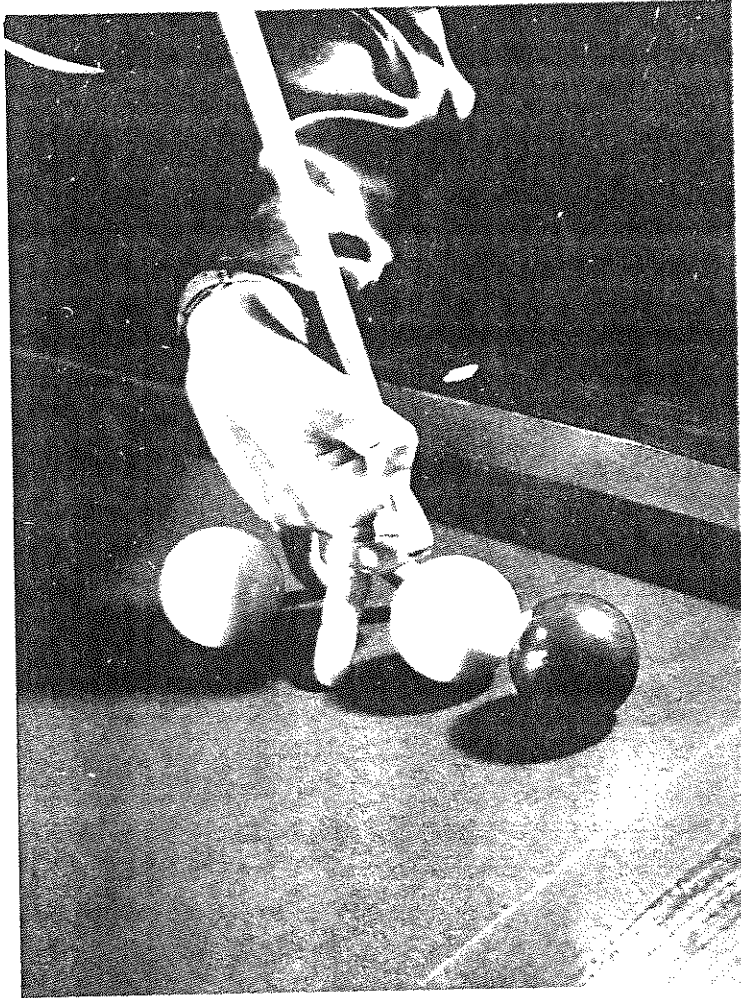


Bild 4 – Piqué
Bock auf dem Tuch. Dieser Stoß gestattet nur einen kleinen Abstand zwischen Queuespitze und Ball, da nur ein geringer Lauf des B II erforderlich ist

Bild 5 – Piqué – Gesamthaltung



Bild 6 – Piqué
Vor- und Rücklauf; freihändig. Der an Rot feststehende Stoßball macht den normalen Bockaufsatz unmöglich



Bild 7 – Piqué
Geschickte Ausnutzung des
Raumes zwischen den Bäl-
len

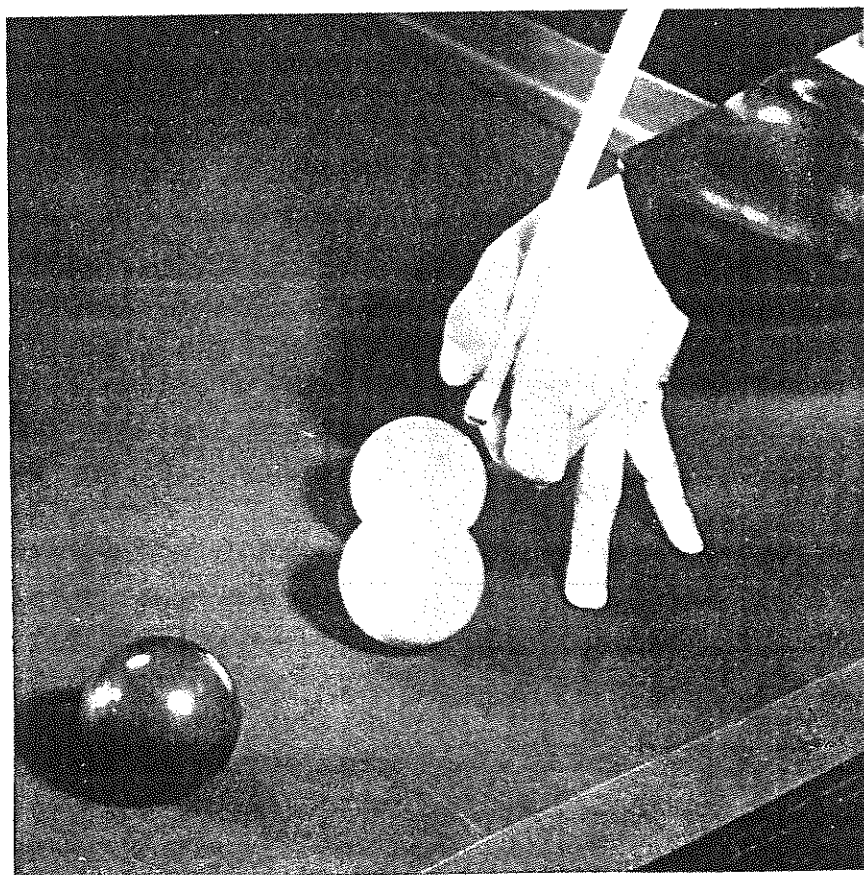
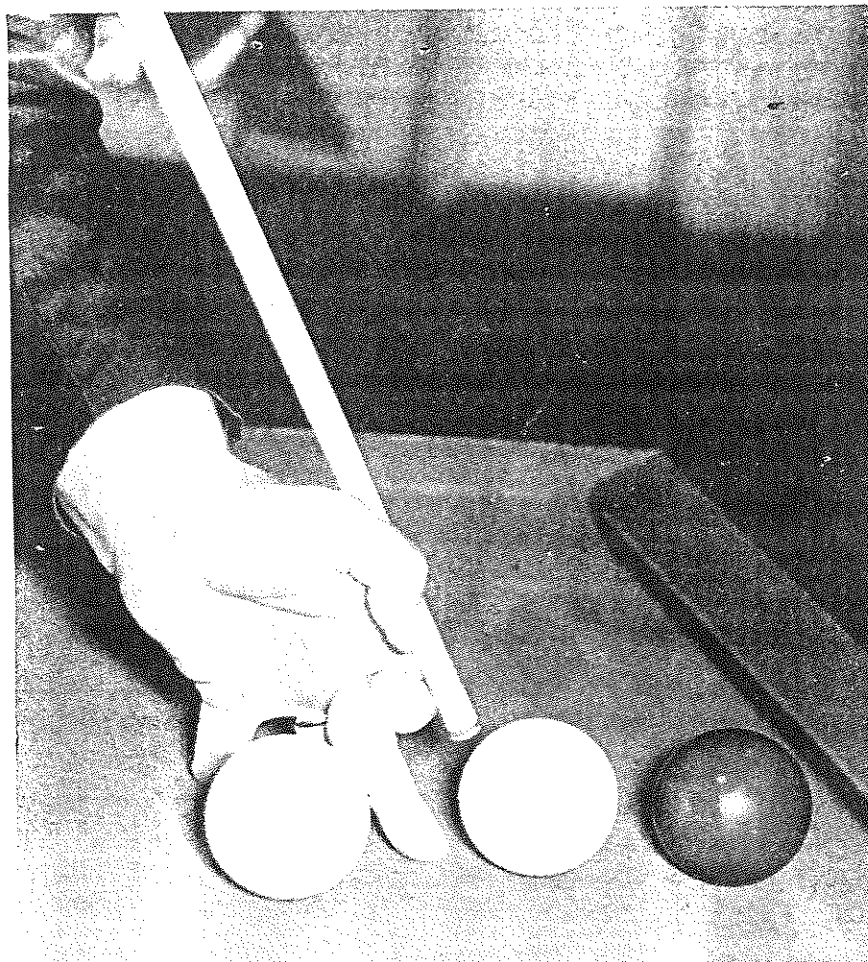


Bild 8 – Massée
(Linkskurve) Die Standfe-
stigkeit des Bockes ist durch
den nicht fest aufgesetzten
Mittelfinger gemindert.



Bild 9 Massée
(Linkskurve) Für diesen
mittleren Massée ist die
Queueneigung und der
zarte Griff ausreichend.

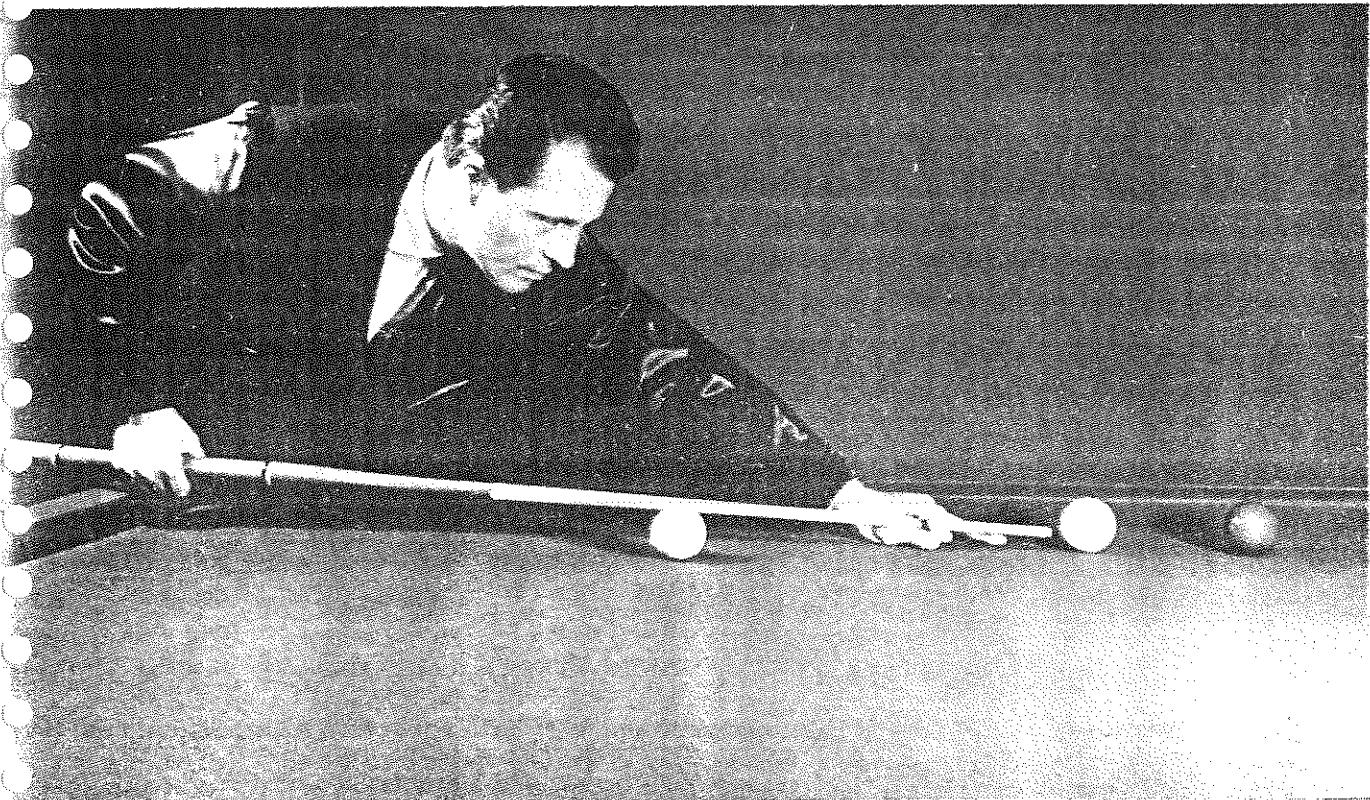


Bild 10 – Schrägpiqué
(Stoßpunkt links, Treffen
von Rot $\frac{3}{4}$ voll rechts, starker Stoß) Der Stoßball
weicht nach seiner Berüh-
rung mit B II nach rechts
aus und kehrt dann in spit-
zer Kurve zu Weiß um



Bild 11 – Nachläufer
Gesamthaltung

Bild 12 – Rückläufer
Gesamthaltung



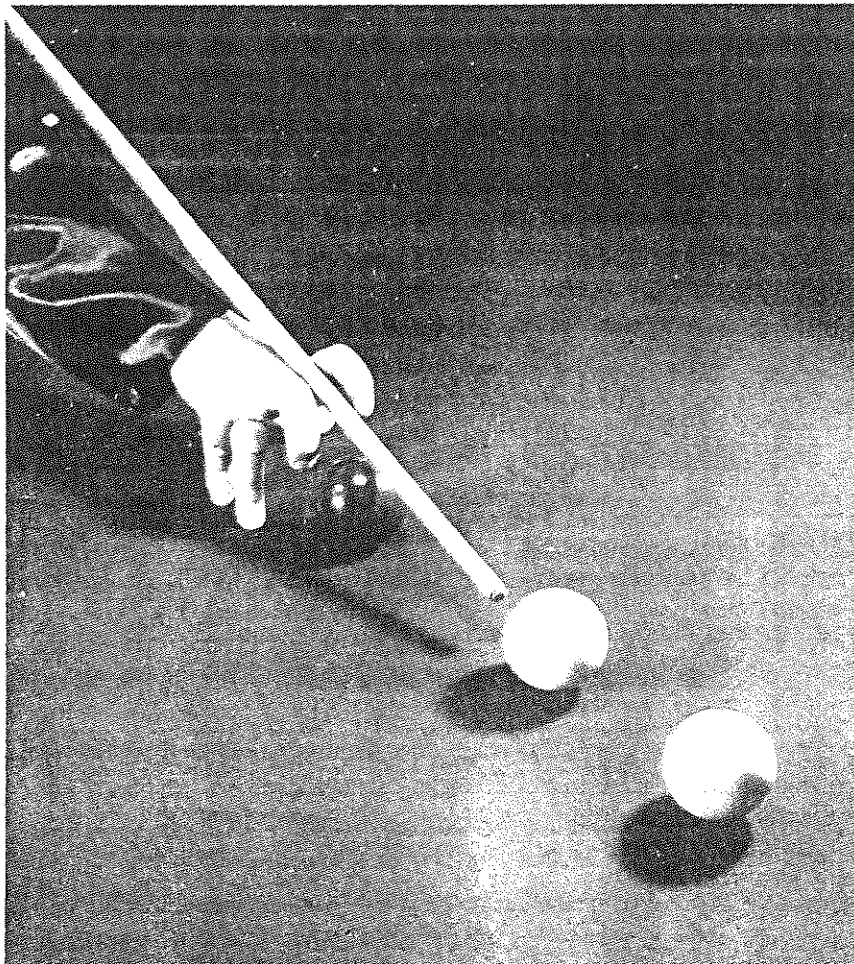


Bild 13 – Bockbildung
In dieser ungünstigen Lage des Stoßballles liegen Handwurzel, Daumen, Ringfinger und kleiner Finger auf, während der Zeige- und Mittelfinger eine Kralle für die Queueführung bilden. Diese Bockbildung ermöglicht den sicheren Rückläufer von Weiß

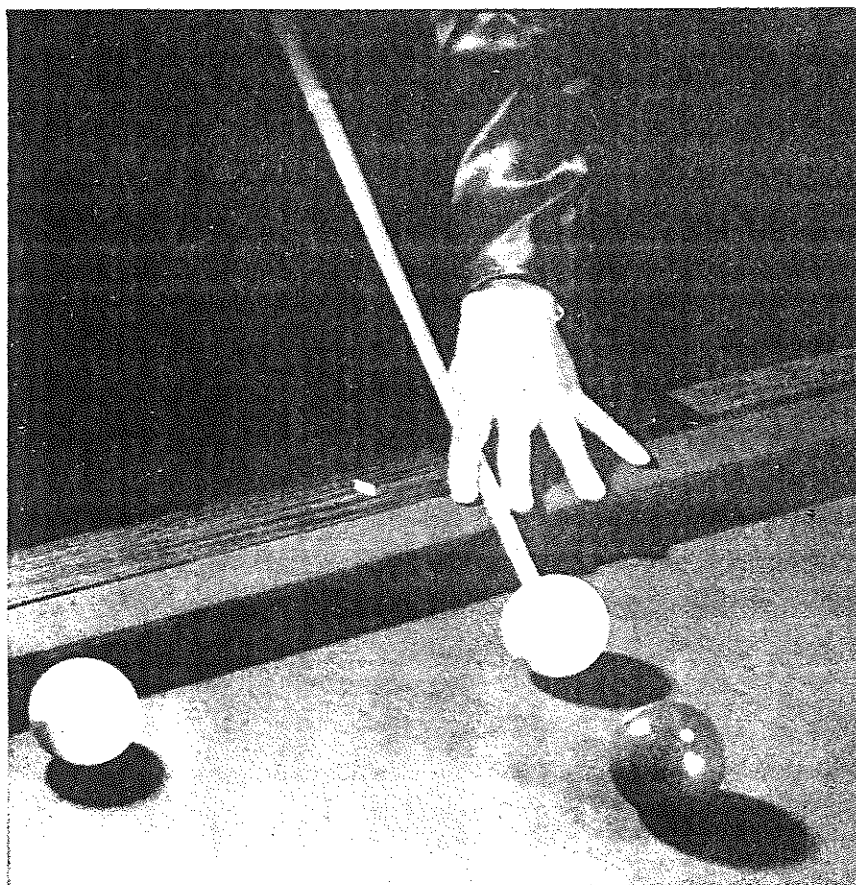


Bild 14 – Bock auf der Bande (für Rückläufer) Bei dem geringen Abstand von Rot genügt die Queueführung nur durch den Zeige- und Mittelfinger

Bild 15 – Bock auf der Bande (für Rückläufer) Der notwendige stärkere Rücklauf (vgl. Bild 14) verlangt die regelgerechte Bockbildung mit „eingeschlagenem“ Mittelfinger

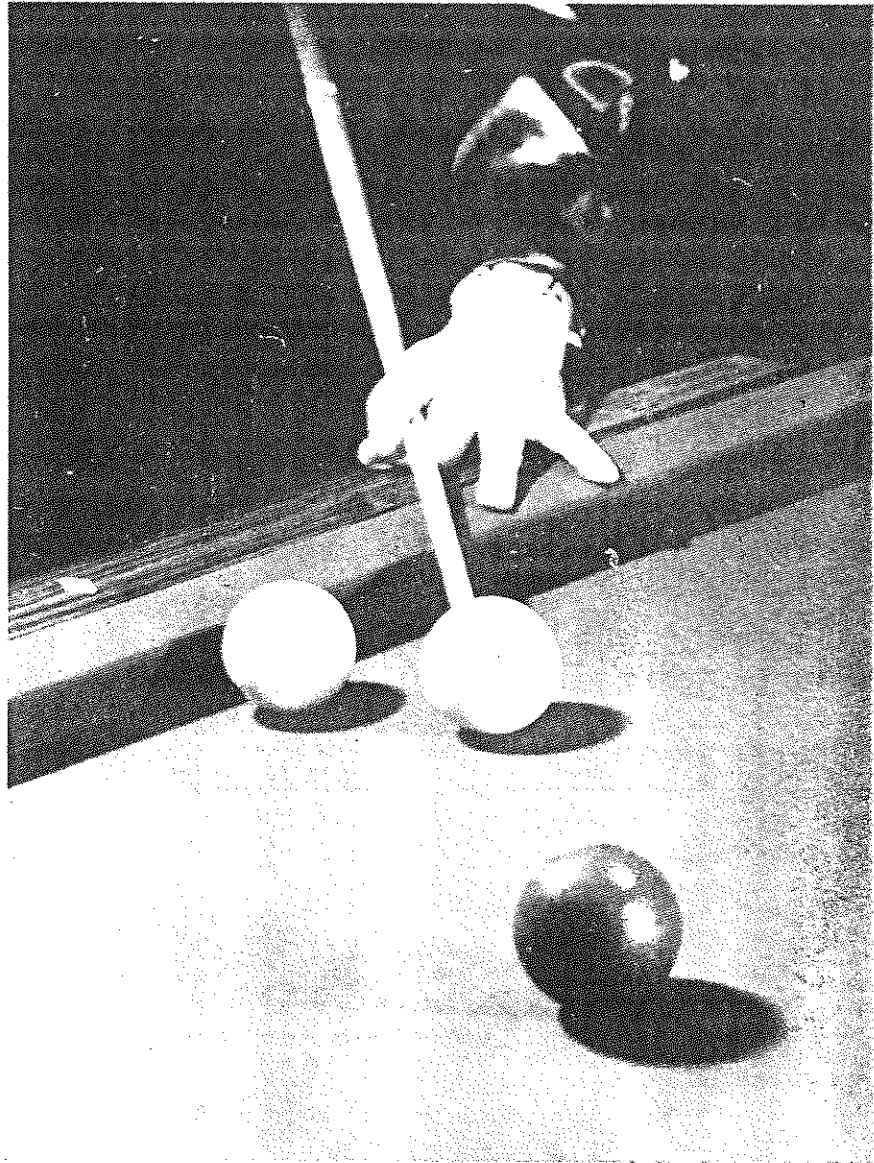
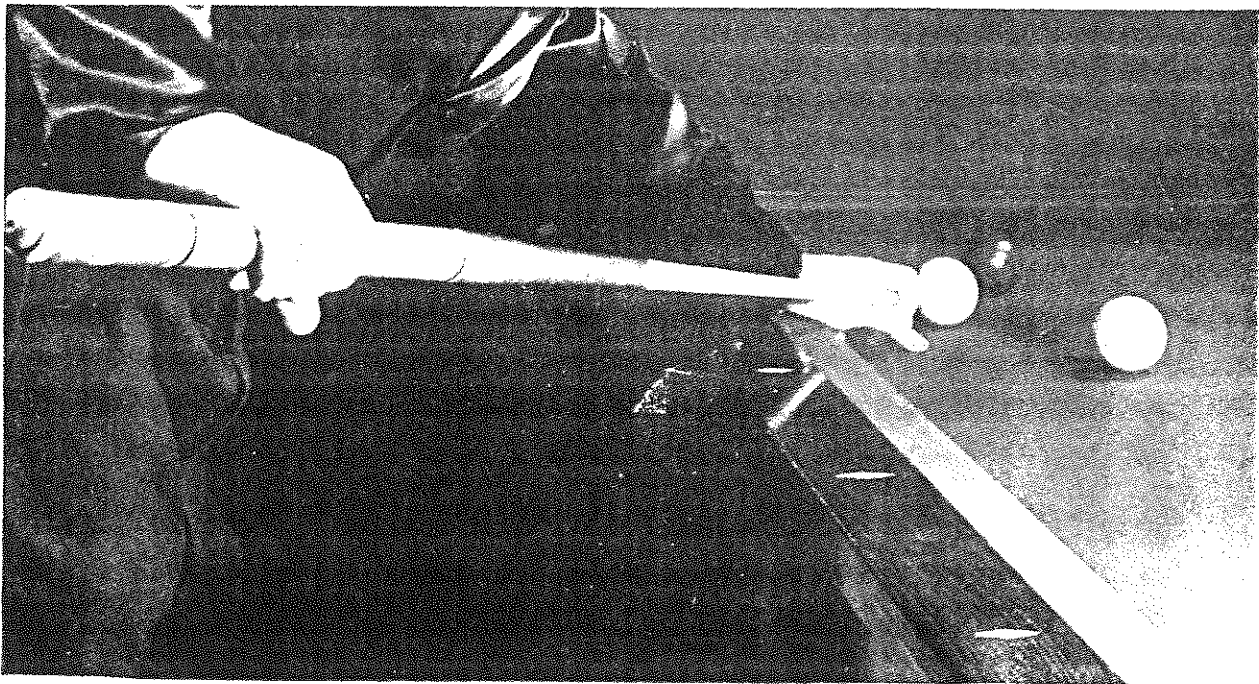


Bild 16 – Queuegriff
Beispiel für falsche Handhaltung; hier ist der Handrücken zu weit nach oben und außen gestellt



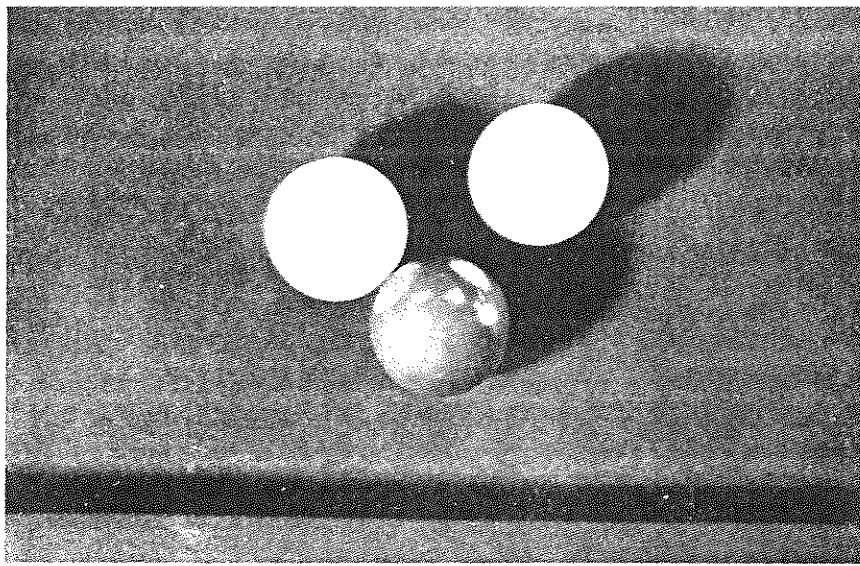


Bild 17 – Bandenserie
(Grundfigur A) zum Ab-
schnitt „Bandenserie“

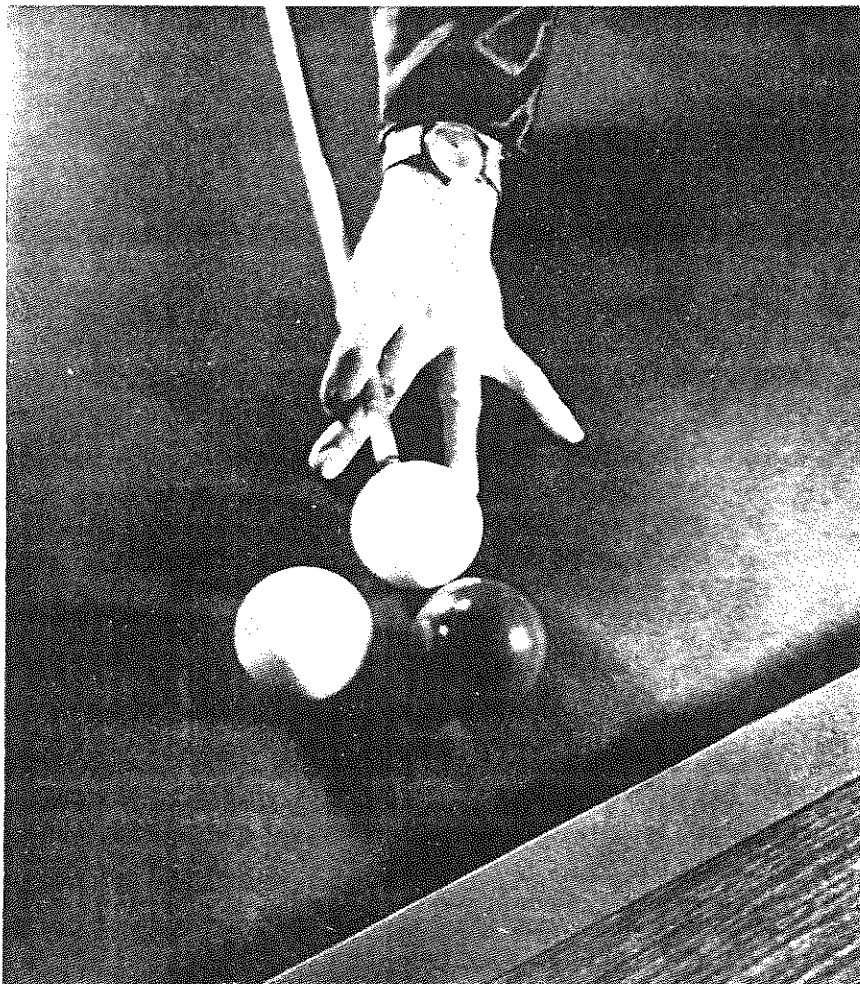


Bild 18 – Bandenserie
(Grundfigur B) zum Ab-
schnitt „Bandenserie“

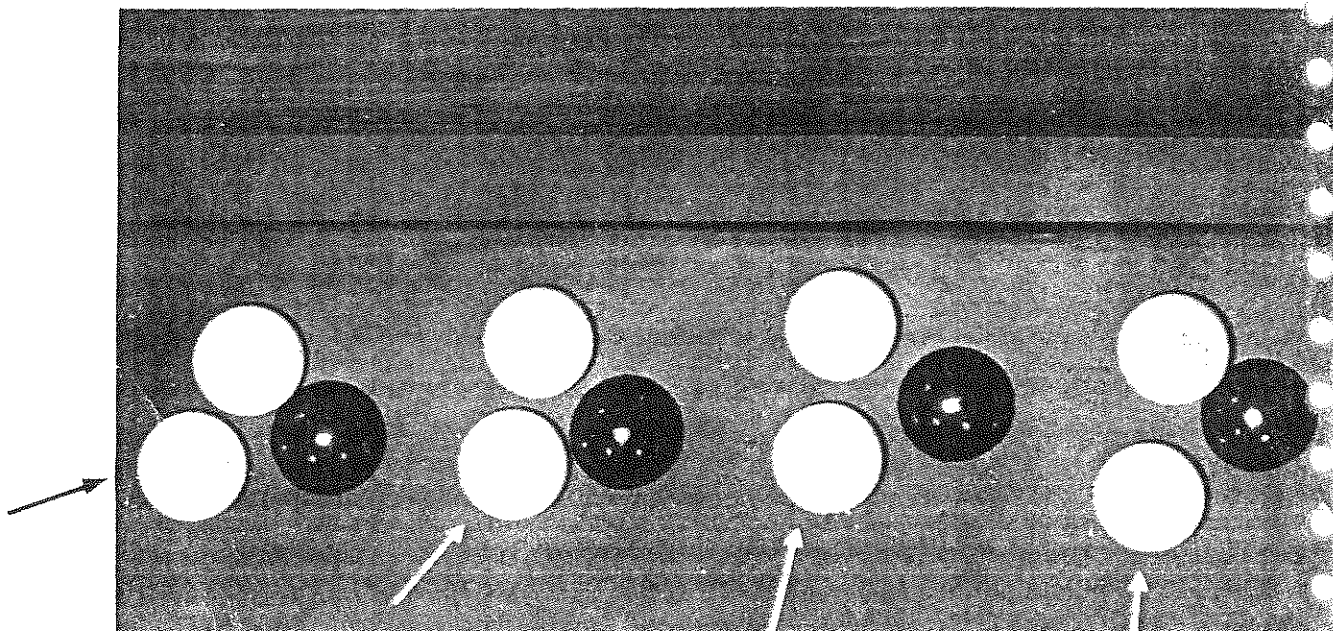
Bild 19 – Bandenserie
(Ausschnitt v. l. n. r.) in vier
aufeinanderfolgenden Stö-
ßen

Figur 1: Der Stoß „öffnet“
die Figur. Weiß wird zu-
erst getroffen

Figur 2: Der Stoß „öffnet“
die Figur weiter. Rot wird
zuerst getroffen

Figur 3: Weiß wird zuerst
und voll getroffen, danach
Rot sehr dünn links innen;
Weiß kehrt von der Bande
zurück und trifft den Stoß-
ball erneut (kontert)

Figur 4: Rot wird zuerst ge-
troffen. Es entsteht die Fi-
gur 2

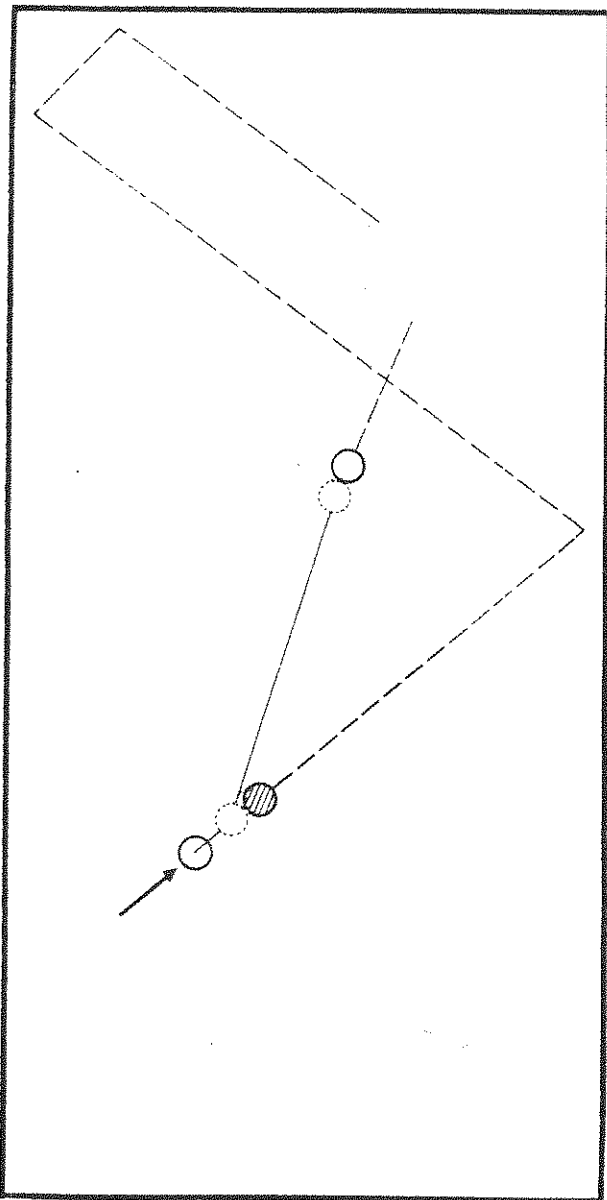


ZWISCHENLÖSUNGEN

Während der Partie treten ständig Ballstellungen auf, bei denen keine der herkömmlichen Lösungen passend erscheint. In solchen Fällen darfst du das Spiel nicht „laufen lassen“. Du mußt vielmehr darauf achten, den Anschluß nicht zu verlieren. Was nicht direkt erreicht werden kann,

wird über den Umweg erreicht – die Zwischenlösung (s. Abschnitt „Richtlinien für systematisches Spiel“).

Bekanntlich erfolgt die Vereinigung der Bälle meist am B III. Ist dieser Weg durch Schwierigkeiten versperrt, wird die Zusammenführung in einem neuen Raum gesucht oder zumindest vorbereitet. Beispiele solcher Art sind die in den Abbildungen 84 bis 108 gezeigten Ballfiguren.



84

5 Billard

Zu Abb. 84

Stoß: Kräftig, halbhoher Stoßpunkt

Treffen: Rot voll, minimal links

Die Entfernung zwischen B II und B III ist so groß, daß ein kräftiger Stoß notwendig wird; aus dem gleichen Grunde kann der rote B II nicht mit einer Bande „gehalten“ werden. Er wird deshalb über die obere linke Ecke abgefangen. Den B III sollst du bei vollem Treffen noch eine kleine Strecke treiben.

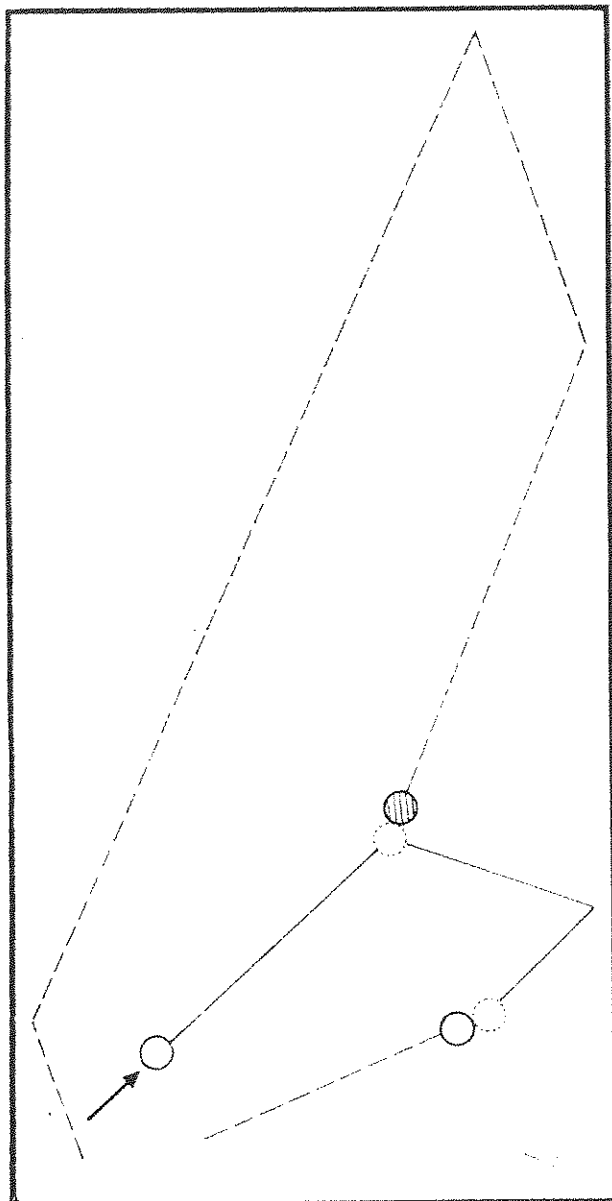
Zu Abb. 85

Stoß: Etwas kräftig, dicht unter Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

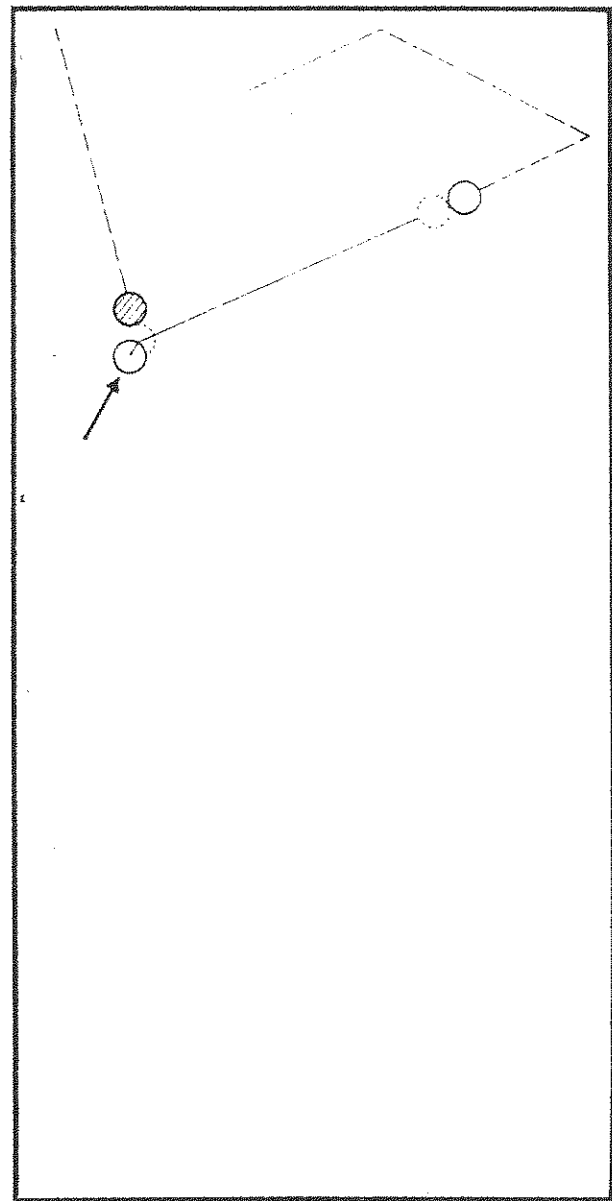
Treffen: Rot $\frac{1}{2}$ voll

Die ideale Lösung dieser Figur (besonders für die freie Partie) ist ein direkter Rückläufer von Rot. Wegen der Entfernung

73



85



86

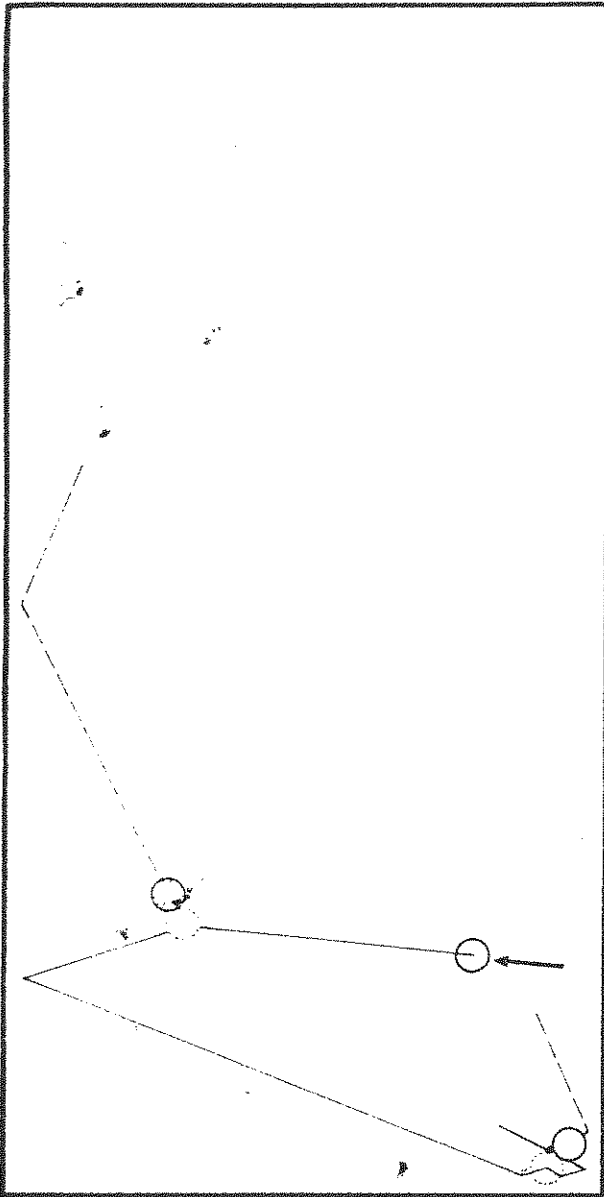
zwischen den Bällen und ihrer Winkelstellung ist er jedoch recht schwierig. Der hier gezeigte Einbänder stellt die nützlichere Lösung dar, weil bei weniger Schwierigkeit weit mehr Sicherheit und auch Gewähr für gute Fortsetzung besteht. Das gilt für Cadre und freie Partie. Richtiges Treffen des weißen B III führt beide Spielbälle in den gleichen Raum.

Nimm den Stoß in dein ständiges Übungsprogramm auf, weil du ihn in vielen Variationen brauchst.

Stoß: Etwas kräftig, in der Mittelhöhe, leichtes rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{5}$ voll, B III voll

Der weiße Spielball III soll in die Nähe von Rot getrieben werden. Beim Treffen von Weiß ist Vorsicht geboten; links zu treffen bedeutet, daß der Stoßball sich dem von der langen Bande zurückkehrenden weißen Ball III in den Weg legen kann. Wenn das passiert, entsteht meist eine recht ungünstige Figur, da die Kontrolle über die Spielbälle zunächst verloren ist.

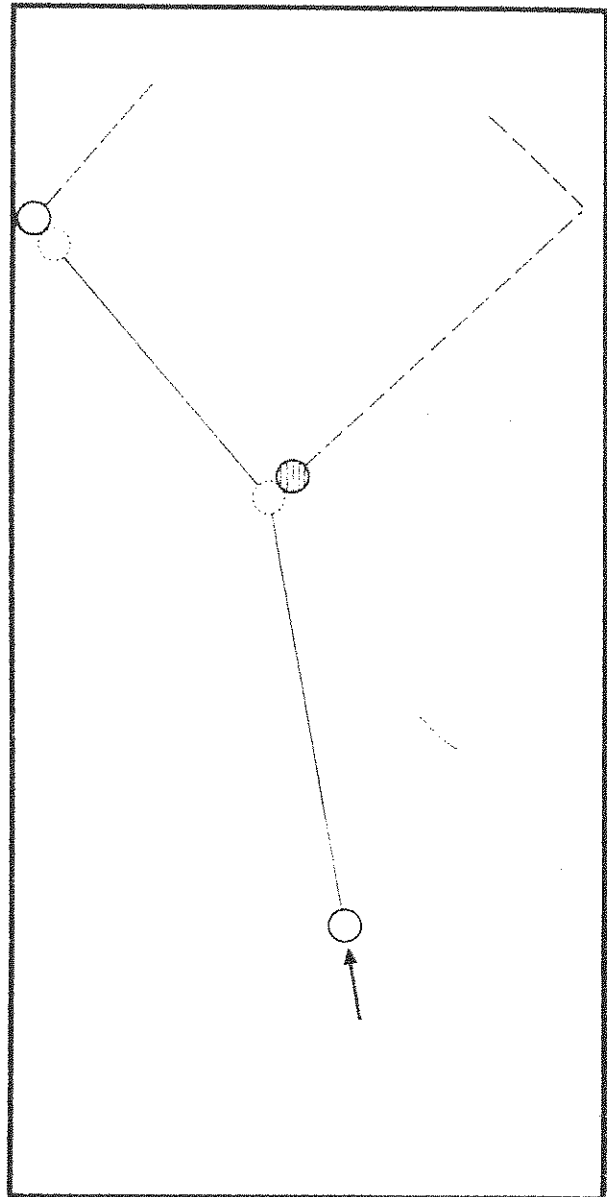


87

Stoß: Mäßig, etwas über der Mittelhöhe, schwaches linkes Effet
 Treffen: Rot weniger als $\frac{1}{4}$ voll links

Für einen Einbänder von Weiß steht der weiße Ball zu ungünstig (Kontergefahr), um ihn mitzunehmen. Selbst wenn der Stoß mit viel rechtem Effet und sehr dünnem Treffen des weißen Spielballs gelingt, ist der Ausfall selten brauchbar.

In der dargestellten Lösung ist Rot nicht zu halten; es kann nur die günstige Platzierung Stoßball zu Weiß gesucht werden. Die Stoßstärke muß so bemessen sein, daß Weiß und Stoßball aus der Ecke frei-



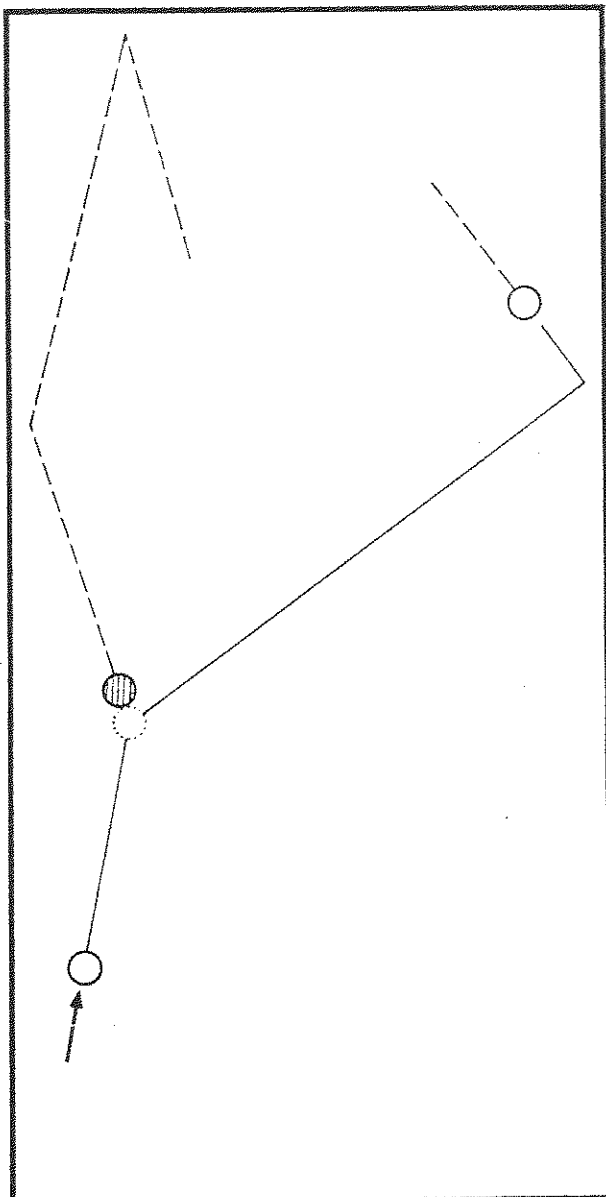
88

kommen. Wichtig ist hierfür die Berührung der kurzen Bande, bevor der Stoßball Weiß erreicht.

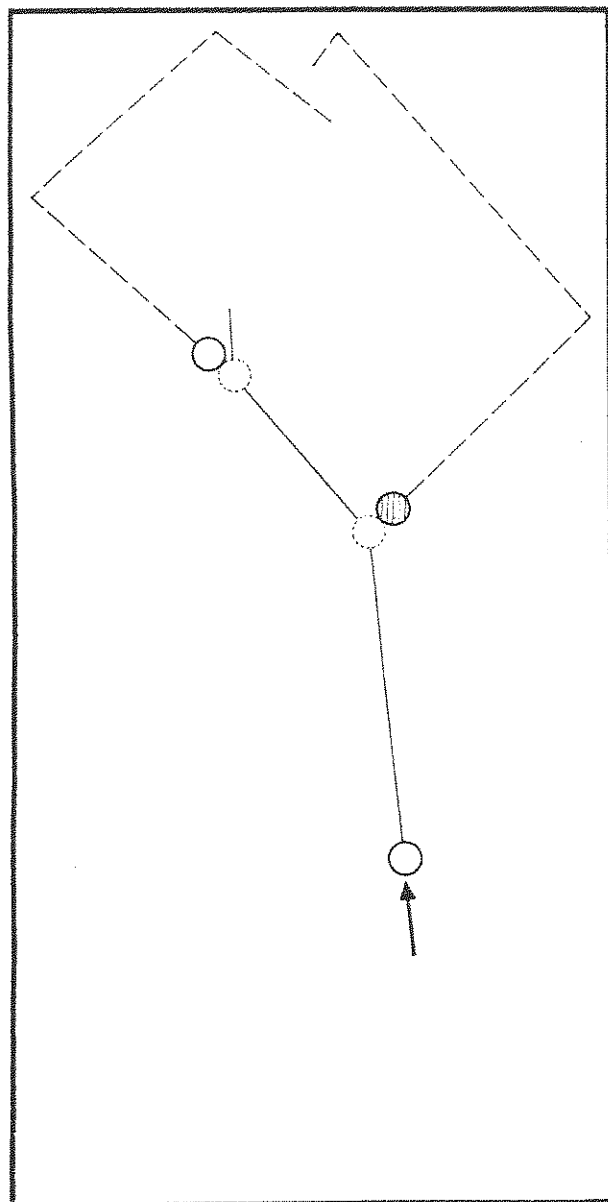
Stoß: Mäßig schnell, dicht über Mittelhöhe

Treffen: Rot knapp $\frac{1}{2}$ voll, Weiß voll

Um den weißen B III von der Bande zu lösen, muß er voll getroffen werden. Nur wenn das gelingt, ist die Aussicht auf Fortsetzung gut. Der Stoßball bleibt dann etwa dort liegen, wo Weiß getroffen wurde.



89



90

Stoß: Lang, mäßig, etwas unter Mittelhöhe

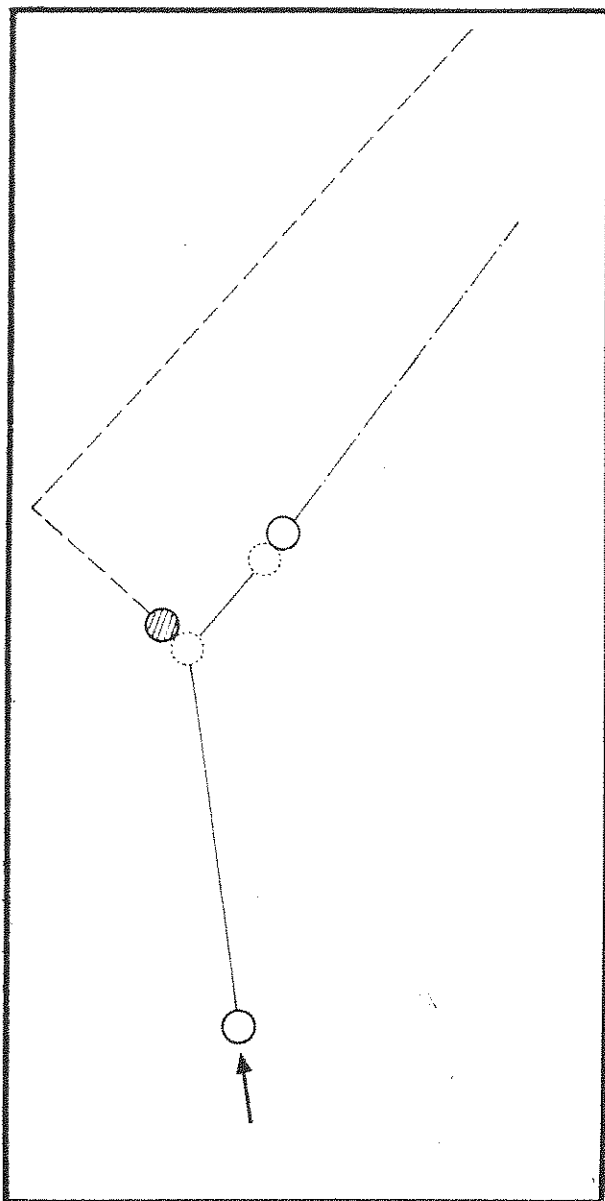
Treffen: Rot mehr als $\frac{1}{2}$ voll rechts, Weiß voll

Es gibt eine verlockende Lösung: Rot links treffen, danach linke lange und obere kurze Bande. Da sie aber gefährlich ist (Kontern), wähle lieber den Einbänder, der hier dargestellt ist.

Stoß: Etwas lebhaft, in der Mittelhöhe

Treffen: B II und III wie angezeigt, etwa je $\frac{1}{4}$ voll

Richtig getroffen, finden sich die Spielbälle etwa im Mittelabschnitt der kurzen Bande ein. Triffst du dagegen B II oder III zu dünn, ergibt sich eine sehr ungünstige Position.

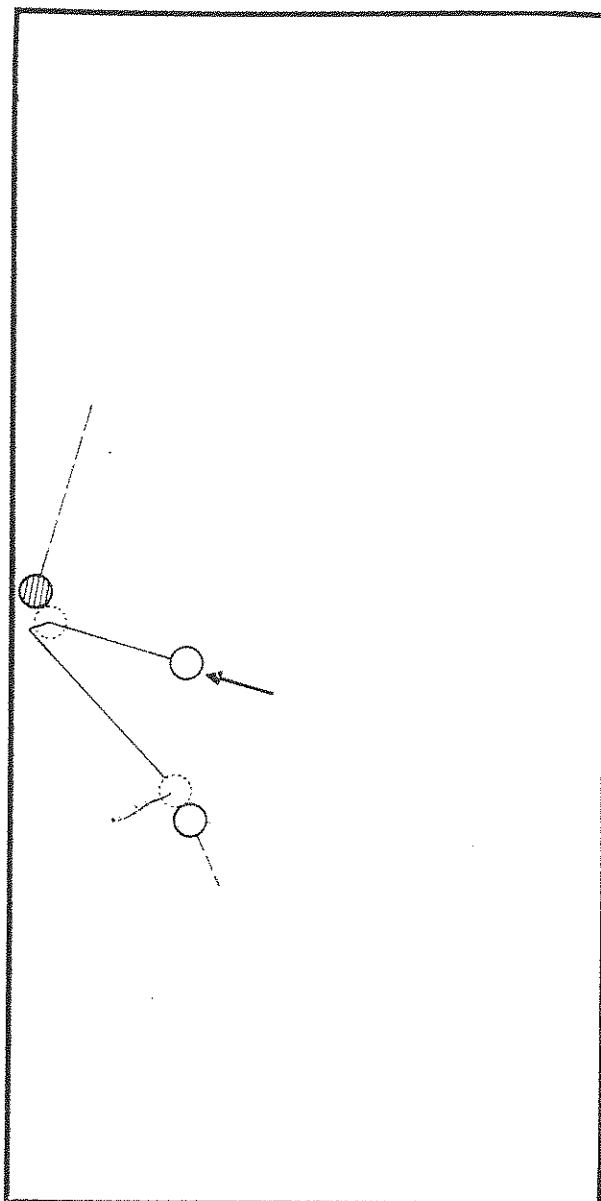


91

Stoß: Mäßig stark, dicht unter Mittelhöhe
 Treffen: Rot nicht ganz $\frac{1}{2}$ voll, Weiß voll
 Auf leichte Art lassen sich beide Spielbälle in Richtung auf die obere rechte Ecke treiben. Wichtig ist, die richtige Stoßgeschwindigkeit zu wählen.

Zu Abb. 92

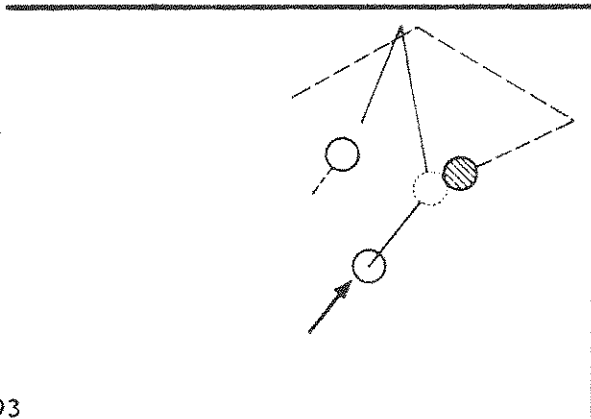
Stoß: Lang, weich, dicht unter Mittelhöhe, lebhaftes linkes Effet
 Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll



92

Die Stellung der Bälle ist so, daß ein Rückläufer von Weiß keine Vereinigung ermöglicht, während beim Drei- oder Fünfbänder rechtsherum von Rot starke Kontergefahr besteht.

Durch den dargestellten Schnittball ist die Fortsetzung gesichert. Wichtig ist das richtige Tempo, damit der Abstand Stoßball – Weiß weder zu groß noch zu klein wird. Der nächste Stoß ist ein direkter Rückläufer von Weiß (Weiß über 4 Banden zu Rot). Auch wenn Weiß etwas abweichend links oder rechts getroffen wird, ergibt sich noch immer ein brauchbarer Rückläufer.

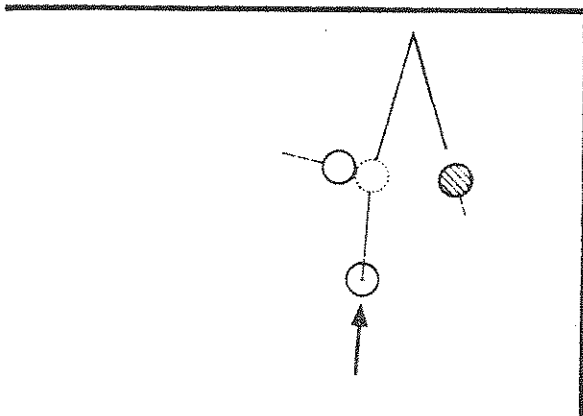


93

Stoß: s. Text
Treffen: s. Text

Den Abbildungen 93 bis 96 liegt die gleiche Ballfigur zugrunde. Gezeigt werden sollen die verschiedenen Möglichkeiten, die Lösung der jeweiligen Disziplin anzupassen.

Aus der Abbildung läßt sich erkennen, daß Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll links getroffen wird; der Stoß erfolgt mit mäßigem linkem Effet. Diese Lösung ist nicht die beste; außerdem sieht sie leichter aus, als sie ist. Gewöhnlich läßt sich der Spieler zu dünnerem Treffen bei mehr Effet verführen. Die Folge ist: Der Stoßball wird durch den zurückkehrenden roten Ball gekontert.

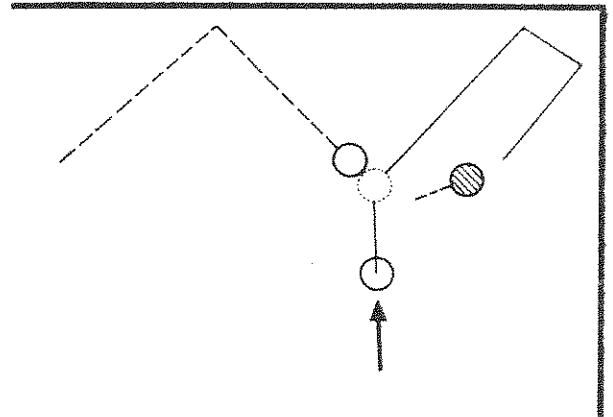


94

Stoß: Zart, dicht unter der Mittelhöhe
Treffen: Weiß sehr dünn rechts

Weiß und Rot dürfen sich bei dem Stoß nur schwach bewegen. Durch diesen feinen

Schnittball wird eine ausgezeichnete Fortsetzung erreicht: direkter Rückläufer von Weiß. Für Cadre ist die Ausführung besonders geeignet.

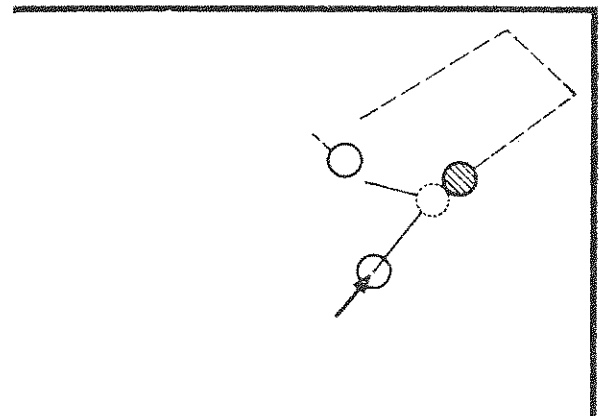


95

Stoß: Lang, mäßig, tiefer Stoßpunkt, rechtes Effet

Treffen: Weiß etwa $\frac{1}{3}$ voll

Diese Lösung ist sehr viel leichter als die der Abbildungen 93/94, aber auch weniger vorteilhaft. Als schwächerer Spieler mußt du dich besonders um die Stärke deines Stoßes kümmern. Rot darf sich nur wenig bewegen.



96

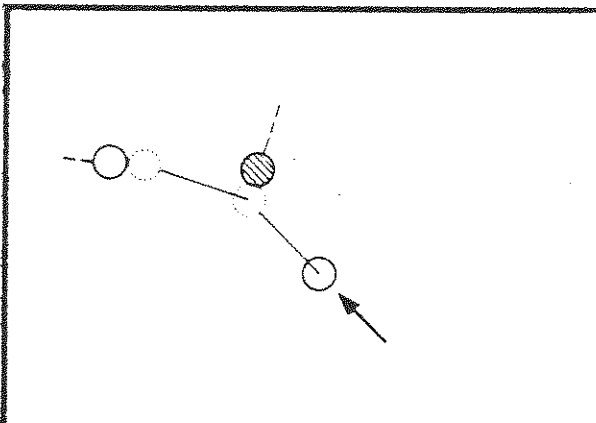
Stoß: Piqué, Queueneigung etwa 70° , mäßig

Treffen: Rot so voll als möglich

Besonders für die freie Partie ist dieser Piqué die Ideallösung, er vereinigt in der

besten Ausführung alle drei Bälle bei Weiß. Achte auf den Stoßball; er muß durch die entsprechende Queueneigung gebremst werden.

Die genau gleiche Ballfigur wie in Abbildung 97 kehrt in den Abbildungen 98–100 wieder. Ihre Ausführung ist jedoch in jedem Beispiel anders. Du kannst feststellen, wie auf Grund der vier unterschiedlichen Lösungen das Spiel an vier verschiedene Stellen verlegt wird. Jeder starke Spieler kennt und nutzt bei Bedarf solche Möglichkeiten; sie gehören zur Kunst der Spielführung.



97

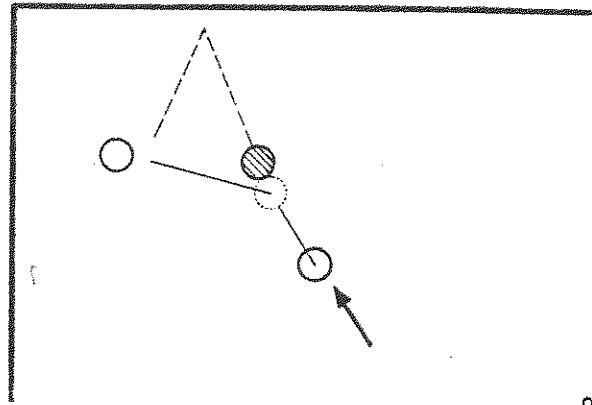
Stoß: Schwach, unter der Mittelhöhe
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll

Diese Abbildung zeigt einen Schnittball mit genauem Tempo. Es wird der Stoßball voll, aber zart an Weiß plaziert. Der nächste Stoß ist ein Rückläufer von Weiß, der die Vereinigung bei Rot bringt. (Spielst du Cadre, dann ist diese Lösung die zweckmäßigste der unter den Abbildungen erwähnten.)

Zu Abb. 98

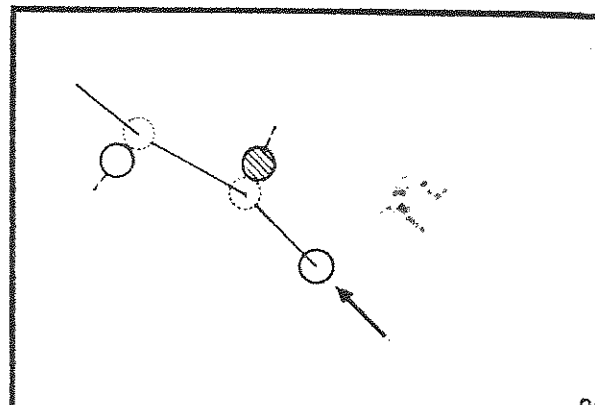
Stoß: Ruhig, etwas über Mittelhöhe, lebhaftes rechtes Effet (Druckstoß)

Treffen: Rot etwa $\frac{3}{4}$ voll oder so voll als möglich



98

Für die freie Partie und den schwachen Spieler ist dieser Nachläufer die gegebene Fortsetzung. Nicht dargestellt ist die Berührung des Stoßballes mit B III, weil häufig ein Zusammentreffen der Bälle I und II vorangeht. Mit gutem Tempo ergibt sich eine glatte und leichte Vereinigung an Weiß.

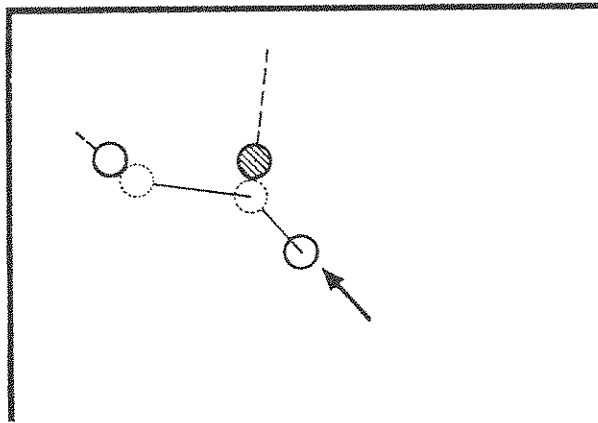


99

Stoß: Sehr ruhig, in der Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Beide Spielbälle dünn innen

Für den Rechtshänder kann diese Passage vielleicht mehr Reiz haben als die Lösung in Abbildung 97. Du darfst aber tatsächlich beide Spielbälle nur fein streifen. Die Gefahr besteht in zu starkem Treffen des B III. Passiert das, dann entsteht meist eine schlecht lösbare Figur.



100

Stoß: Schwach, in der Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll

Wird Weiß in der angegebenen Weise $\frac{1}{2}$ voll links getroffen, dann ergibt sich als nächster Stoß ein leichter Rückläufer von Weiß, der die Bälle bequem an der kurzen Bande vereinigt. Auch diese Ausführung eignet sich für die freie Partie; sie ermöglicht den schnellsten Übergang zur Bandenserie.

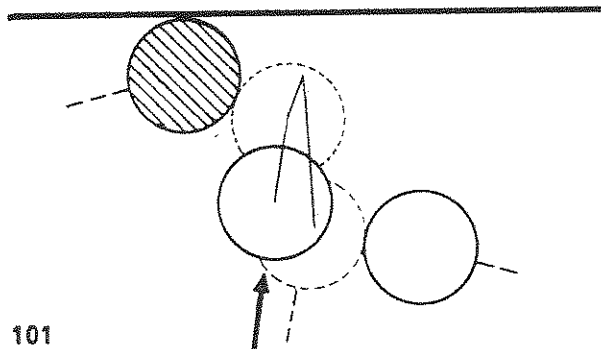
Die Abbildungen 101, 103, 105 und 107 enthalten sämtlich die gleiche Ausgangsfigur. In den Abbildungen 101 und 103 liegt sie in der rechten, in den Abbildungen 105 und 107 in der linken Hälfte einer kurzen Bande. Der rote Ball liegt fest. Zu Studienzwecken soll die mögliche Fortsetzung des Spiels auf vier Arten gezeigt werden. Die Aufgabe ist einfach: mit geringfügigen Veränderungen in Stoßrichtung und Effet wird viermal ein kleiner Einbänder ausgeführt. Vergleiche bitte selbst, wie stark sich dagegen die neu entstandenen Ballfiguren (Abbildungen 102, 104, 106, 108) unterscheiden.

Zu Abb. 101

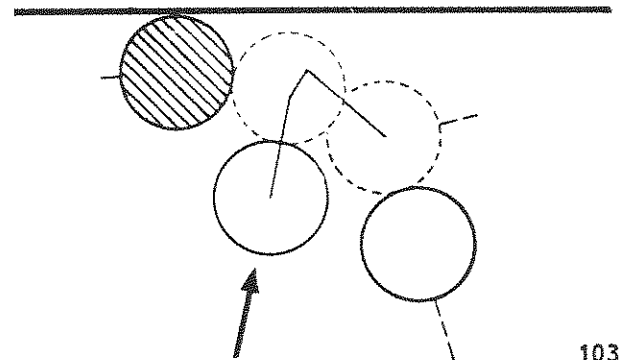
Stoß: Zart, etwas unter Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Beide Spielbälle fein innen

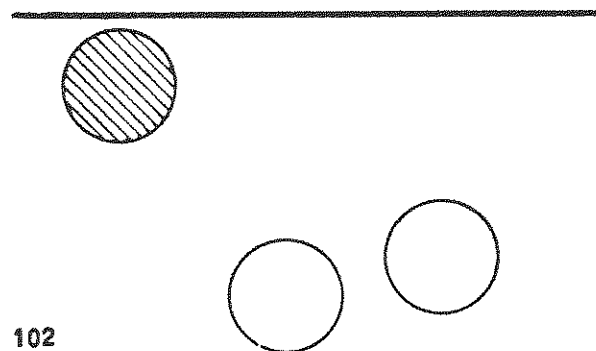
Von den vier Lösungen ist diese am schwierigsten. Nur mit Gegeneffet kann der Stoßball zwischen beiden Spielbällen als Passage hindurchgeführt werden.



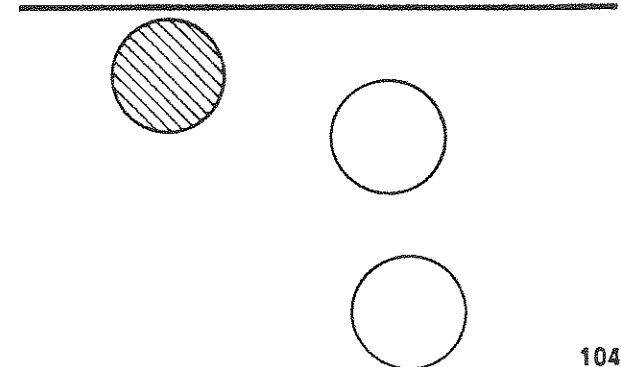
101



103



102



104

102 ist die aus Abbildung 101 entstandene Ballfigur. Der Stoßball befindet sich in der Mitte. Fortsetzung: Rückläufer von Weiß. Weiß kommt über rechte lange Bande zurück.

Zu Abb. 103

Stoß: Zart, in Mittelhöhe
Treffen: Rot dünn rechts

Die einfachste der vier Lösungen.

104 ist die aus Abbildung 103 entstandene Ballfigur. Fortsetzung: Rückläufer von Weiß mit rechtem Effet (Druckstoß). Weiß kommt über rechte lange und obere kurze Bande zurück.

Zu Abb. 105

Stoß: Ruhig, unter der Mittelhöhe, ohne Effet
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll rechts

Absichtlich wird der rote Ball durch etwas volleres Treffen mehr von der Bande ge-

löst. Diese Ballstellung ist für die nachfolgende Ausführung erforderlich.

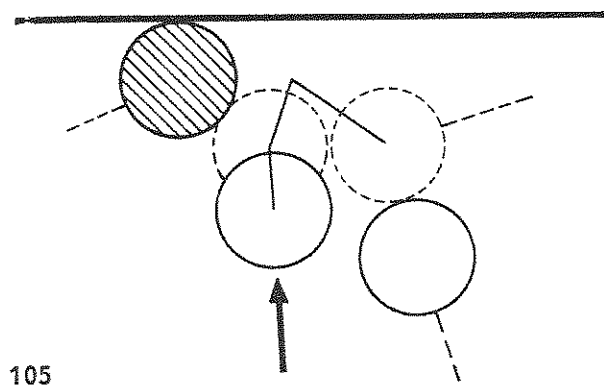
106 ist die aus Abbildung 105 entstandene Ballfigur. Fortsetzung: direkter Rückläufer mit starkem linkem Effet von Rot. Rot wird mit 2 Banden über die linke Ecke geführt und kehrt von der linken langen Bande zurück.

Zu Abb. 107

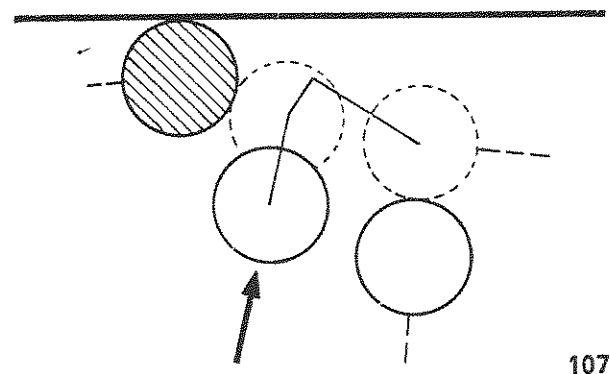
Stoß: Zart, in der Mittelhöhe, rechtes Effet
Treffen: Rot dünn

Der Stoß soll den roten Ball in unmittelbarer Bandennähe liegenlassen, muß aber stark genug sein, um Weiß außen zu treffen.

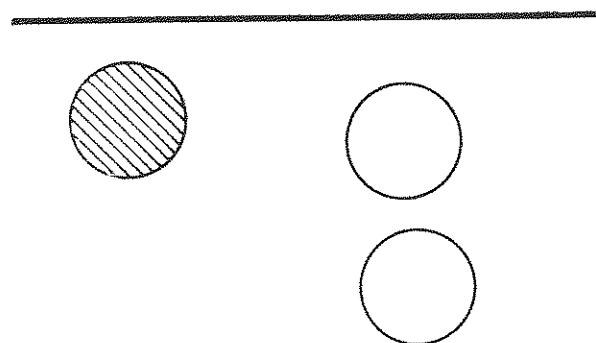
Die Abbildung 108 zeigt die aus Abbildung 107 entstandene Ballfigur. Fortsetzung: indirekter Rückläufer von Rot mit rechtem Effet. Rot kommt mit zwei Banden über die linke Ecke zurück.



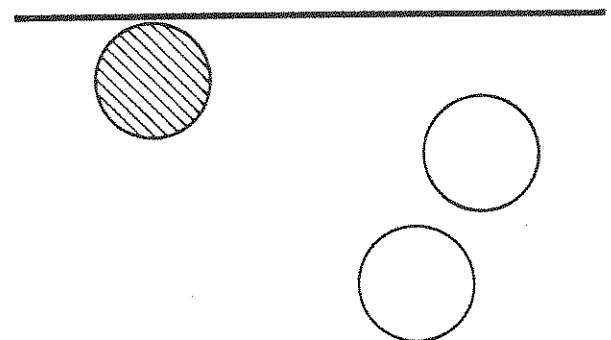
105



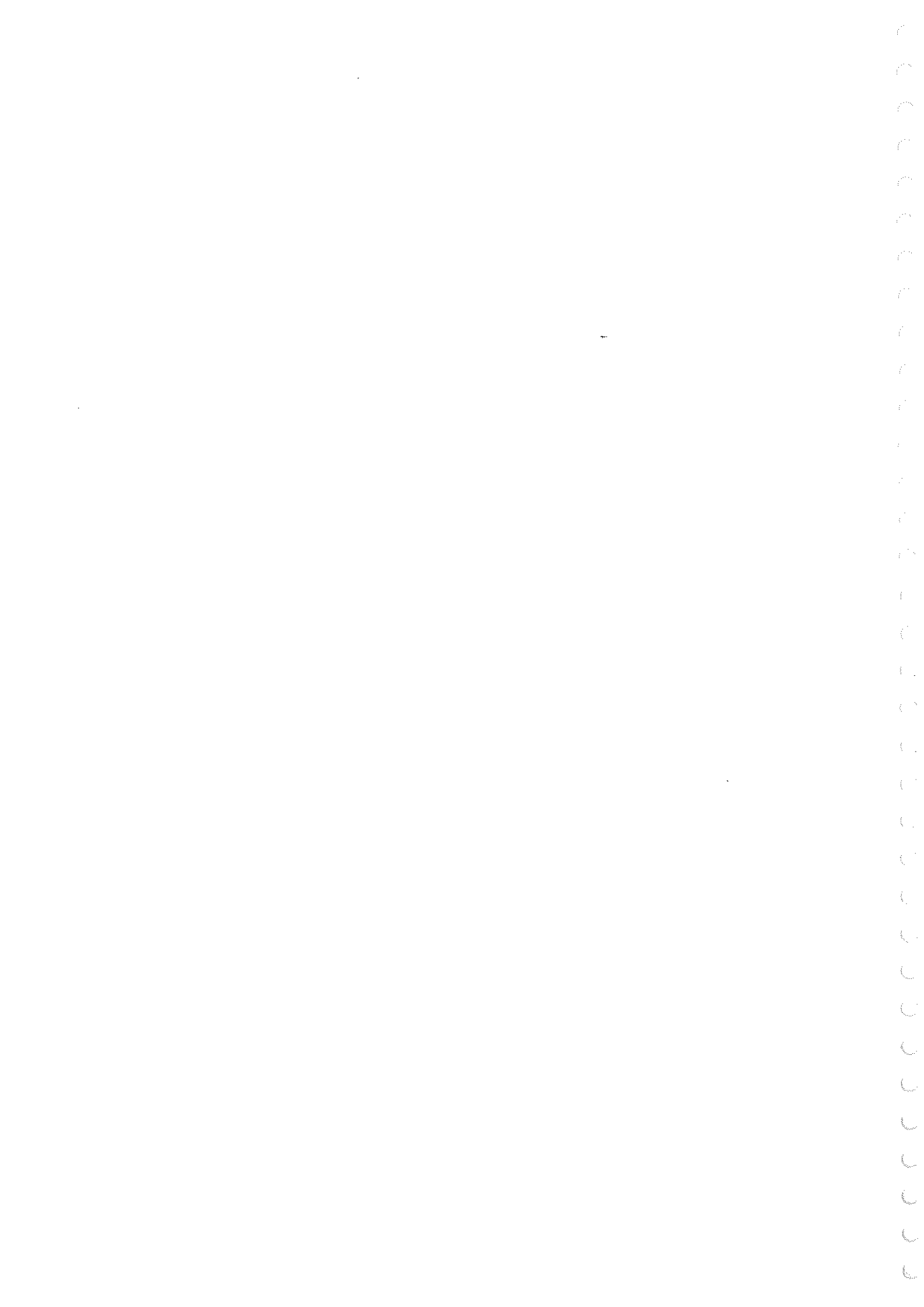
107



106



108



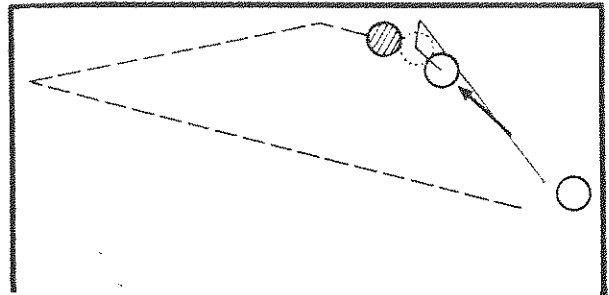
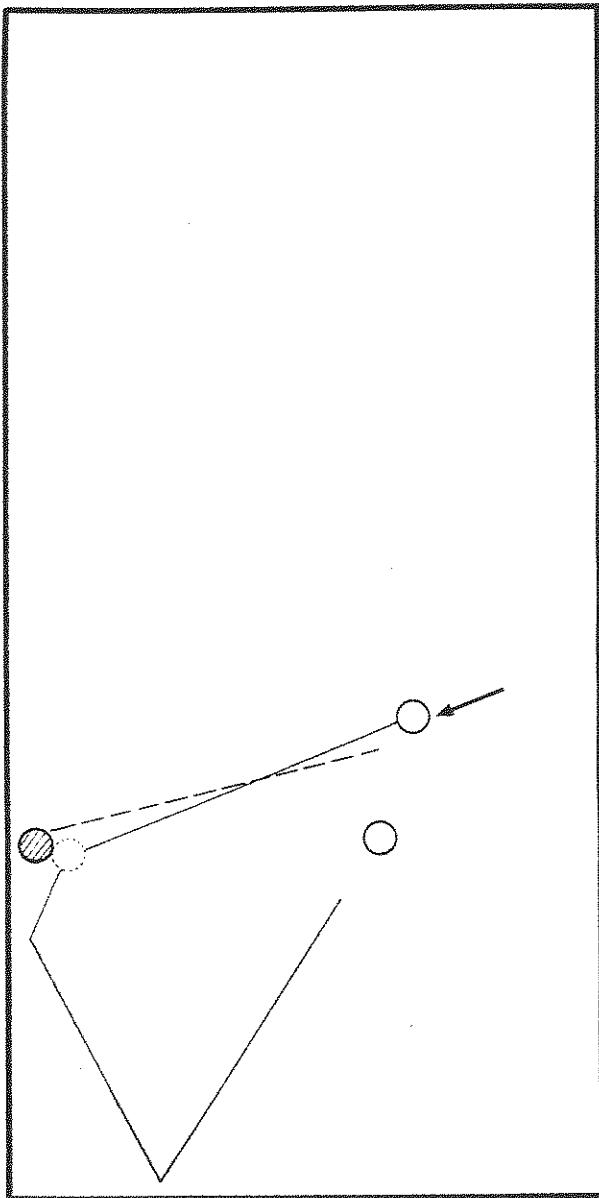
Bandenbälle

Stoß: Lang durchgehend, in der Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll

Bei dieser Ballstellung ergibt der Stoß immer eine brauchbare Position. Du darfst nur nicht zuviel Effet anwenden.

109

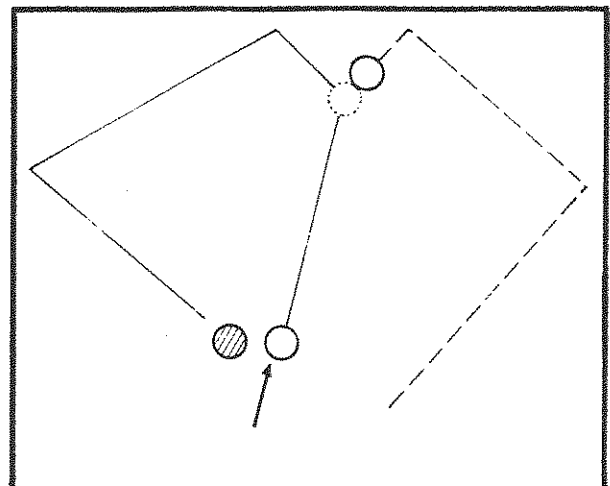


110

Stoß: Mäßig stark, unter der Mittelhöhe, leichtes rechtes Effet

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll

Triff B II wie angegeben, und verwende wenig Effet. Der größte und häufigste Fehler ist in diesem Dessin der zu voll getroffene rote Ball.

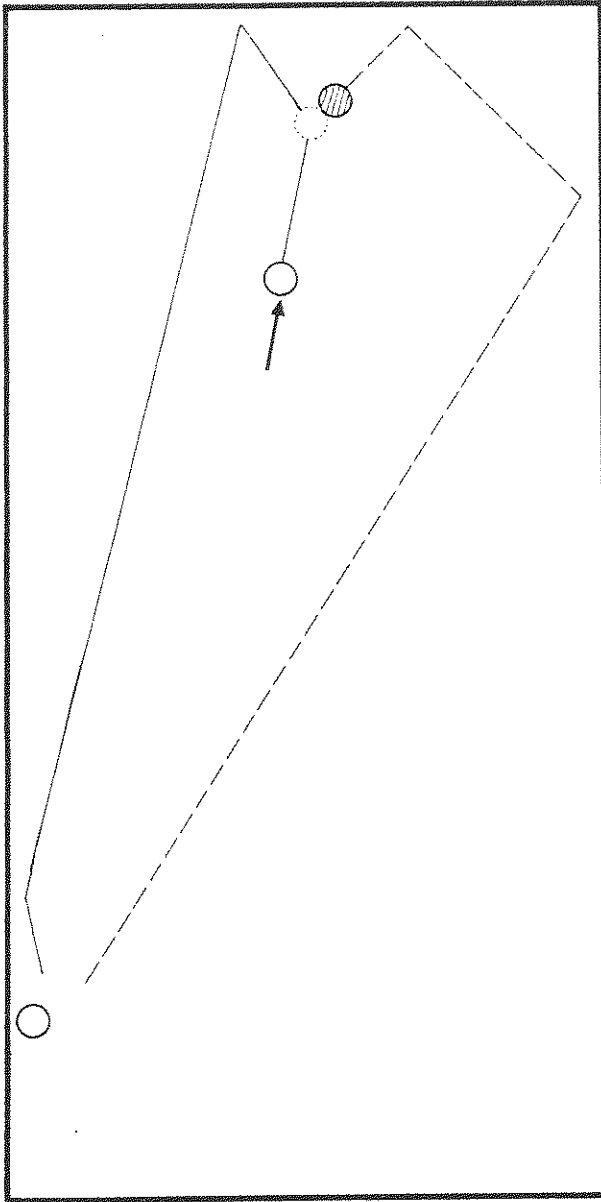


111

Stoß: Lang, mäßig schnell, dicht unter der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Weiß $\frac{1}{2}$ voll links

Die Vereinigung findet in der Nähe des roten Balles statt, vorausgesetzt, daß du keinen Tempofehler begehst.

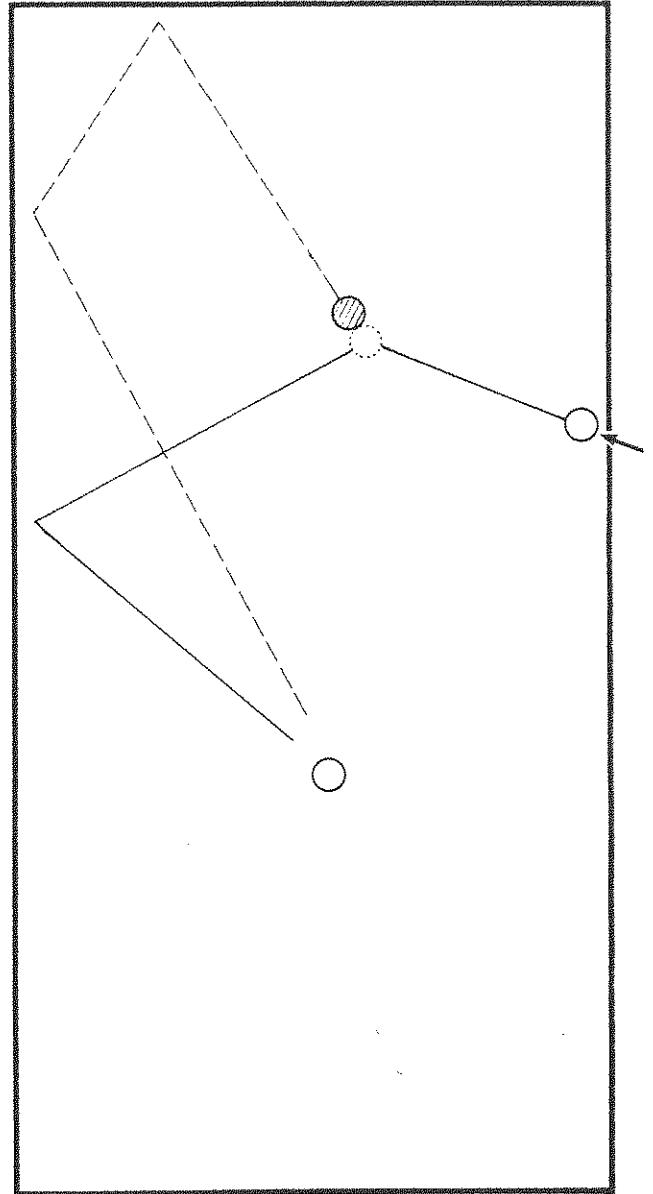


112

Stoß: Lang, durchgehend, etwas über der Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll links

Einbänder von solcher Länge mit Gegen-effet sind wenig beliebt, aber nützlich. Wegen ihrer Häufigkeit gehören sie stets in dein Übungsprogramm.



113

Stoß: Lang, energisch, unter der Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

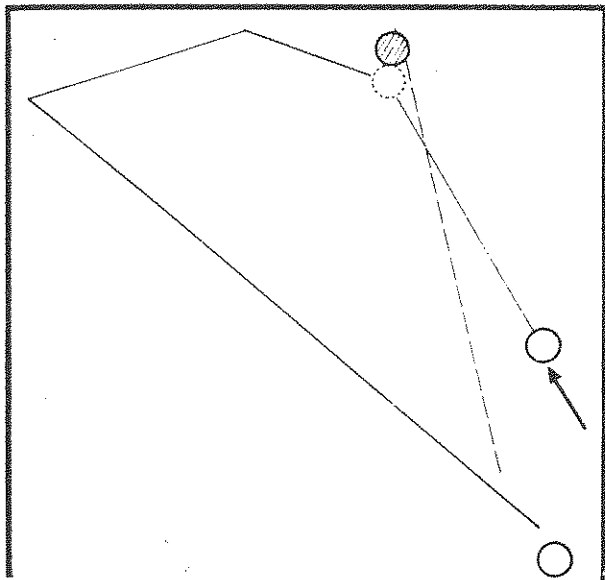
Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll

Orientiere dich, an welchem Punkt der langen Bande dein Stoßball auftreffen muß! Berücksichtige auch die durch Linkseffet veränderte Abschlagrichtung. Denke daran, daß dein Stoßball Rot „mitnehmen“ muß und selbst nicht schnell sein darf!

Zu Abb. 114

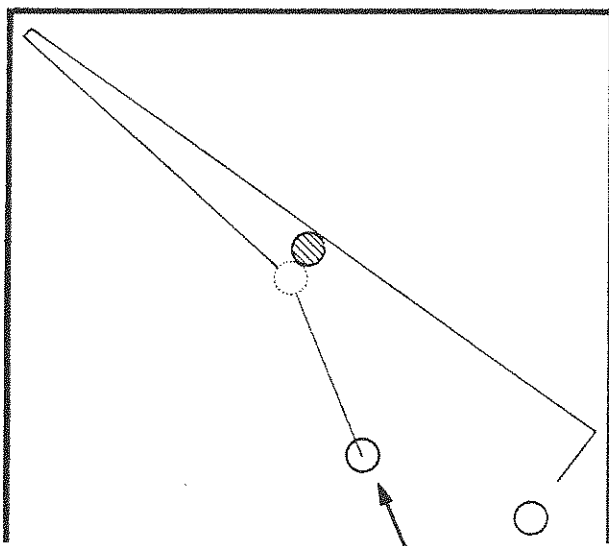
Stoß: Lang, mäßig schnell, in der Mittelhöhe, lebhaftes linkes Effet

Treffen: Rot $\frac{1}{2}$ voll



114

Der Stoß soll leicht und ergiebig sein, um dem von der kurzen Bande zurückkehrenden B II zuvorzukommen (Kontergefahr). Gebraucht wird eine lebhaftes Effetwirkung, die den Stoßball beschleunigt.

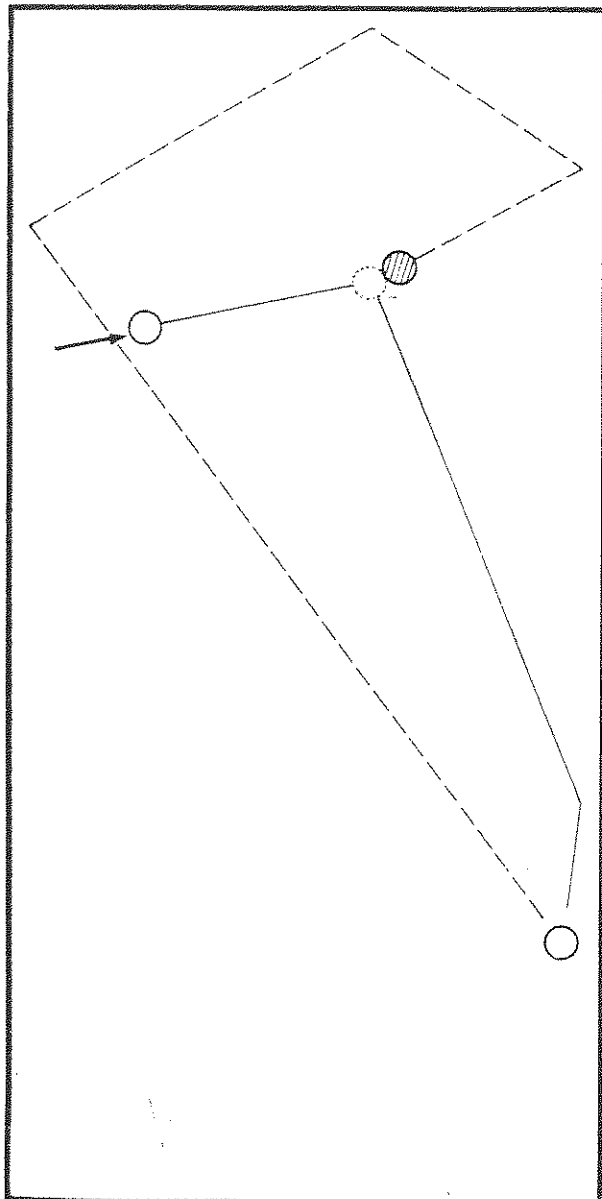


115

Stoß: Lang, mäßig schnell, in der Mittelhöhe, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll links

Um der besseren Position willen ist es verlockend, Rot voller zu treffen. Aber dann ist die Kontergefahr zu groß. Aus dem gleichen Grunde mußt du dich hüten, zu stark zu stoßen.



116

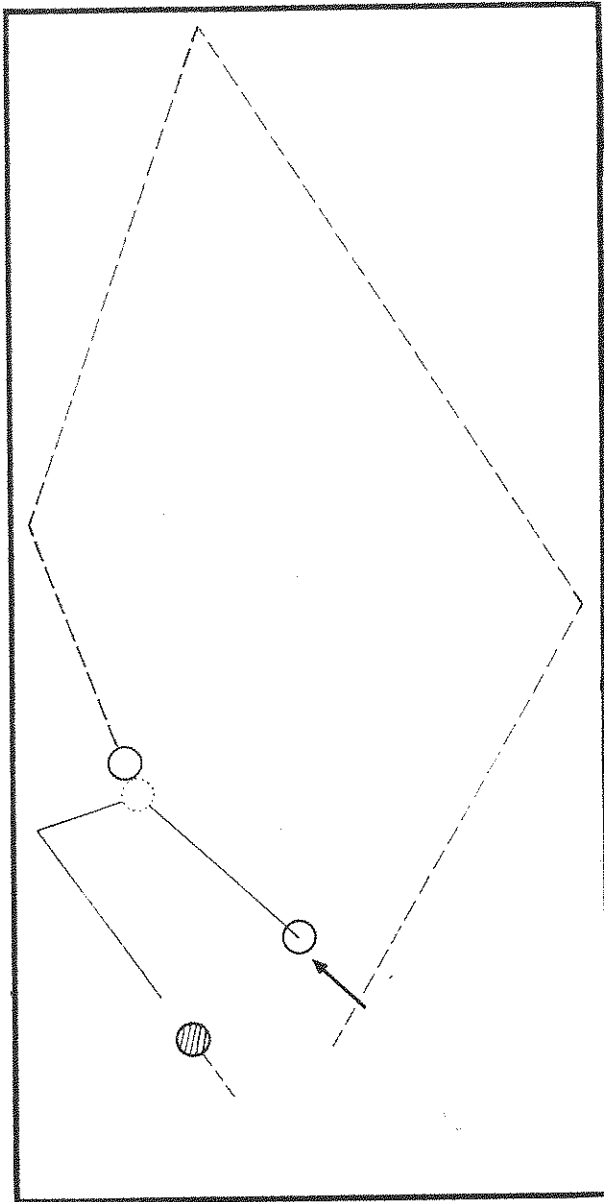
Stoß: Etwas lang, kräftig, dicht unter der Mittelhöhe, mittleres rechtes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts

Verwende kein extremes Effet!

Dein Stoßpunkt liegt dicht neben und unter der Ballmitte. Trifft der Stoßball mit zu viel „Fahrt“ auf den B III, dann gibt es dort keine Vereinigung, weil Weiß von seinem Platz entfernt wird. Richte deshalb deine Stoßstärke so ein, daß der Stoßball die lange Bande bei schon sehr langsamem Lauf erreicht. Das rechte Effet beschleunigt ihn dann hinreichend.

Rot endet ebenfalls genau bei B III.



117

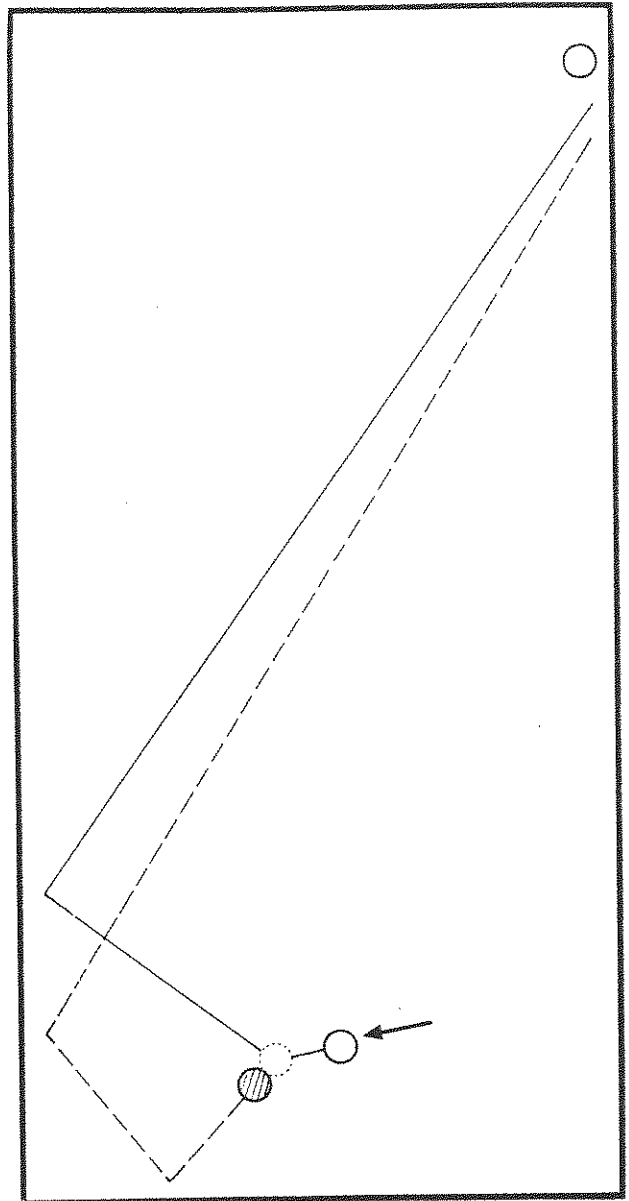
Stoß: Lang, durchgehend, dicht unter der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll

Mit Effet zu spielende Einbänder, bei denen wie hier zwischen den Spielbällen und zur Bande größere Entfernungen bestehen, bringen manche Überraschung. Meist liegt es an der Vorbereitung.

Die Richtung, die der Stoßball nach der Bandenberührung annimmt, wird durch drei Faktoren bestimmt:

- das Tempo seiner Bewegung
- die Schnelligkeit seines Effets
- seinen Anschlagwinkel



118

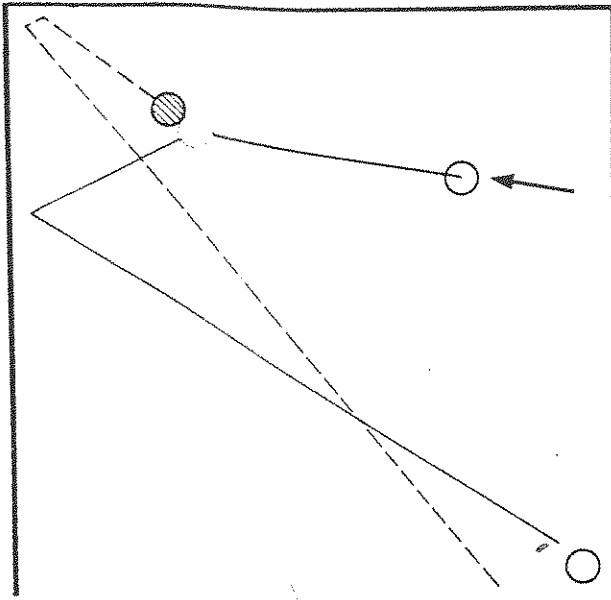
Um den jeweiligen Anteil der genannten Faktoren richtig einzuschätzen, mußt du sie alle berücksichtigen. Daraus leitet sich dann der Stoß ab, vor allem auch der Punkt an der Bande, wohin du den Stoßball zu schicken hast.

Zu Abb. 118

Stoß: Lang, durchgehend, unter der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: Rot fast $\frac{1}{2}$ voll

Merkmal für gute Ausführung: beide Bälle bewegen sich mit gleicher Geschwindigkeit zum B III.

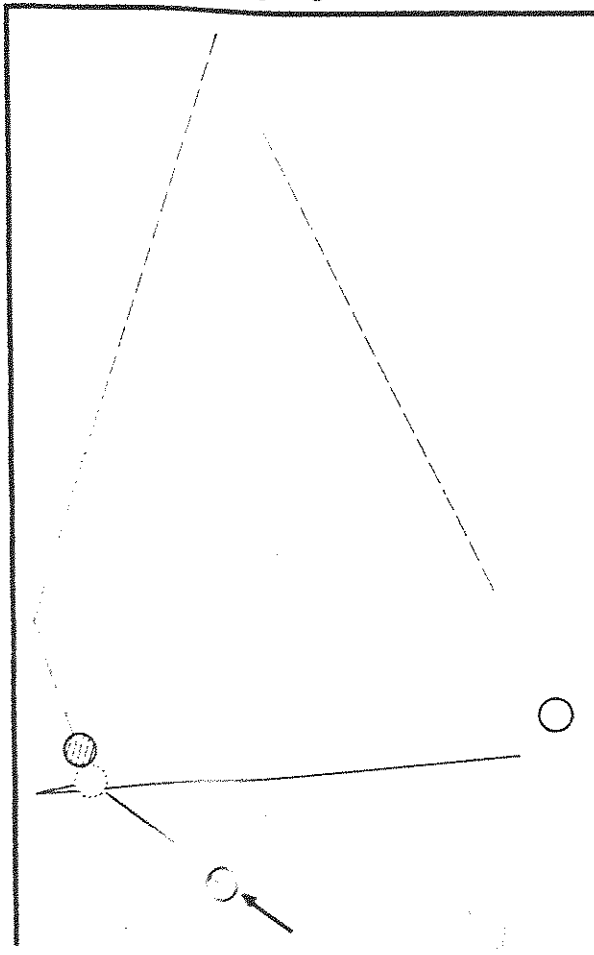


119

Stoß: Lang, etwas über der Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: Rot etwas mehr als $\frac{1}{2}$ voll

Mit dem gezeigten Querbalken läßt sich schnell die Vereinigung herbeiführen. Auch



120

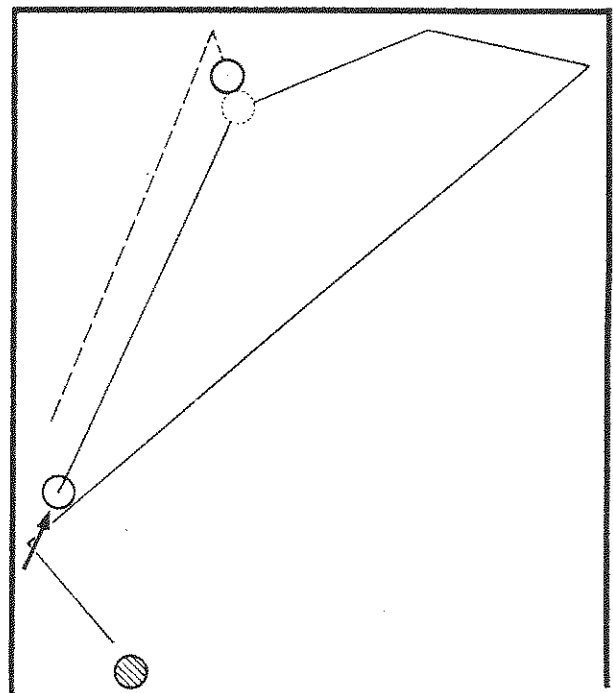
in diesem Falle ist der richtige Punkt der Bandenberührung das wichtigste. Hast du dich entschlossen, dann führe unbeirrt den Stoß so aus, daß dieser Punkt vom Stoßball erreicht wird.

Zu Abb. 120

Stoß: Lang, in der Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll

Ein dünner Schnittball ohne Effet von Rot (Einbänder) wäre eine leichte Lösung – aber keine gute. Um Rot zur Vereinigung zum weißen B III zu treiben, muß er verhältnismäßig dick und kräftig getroffen werden. Den dadurch nach links ausweichenden Stoßball bringt das rechte Gegenffet wieder auf den gewünschten Weg.

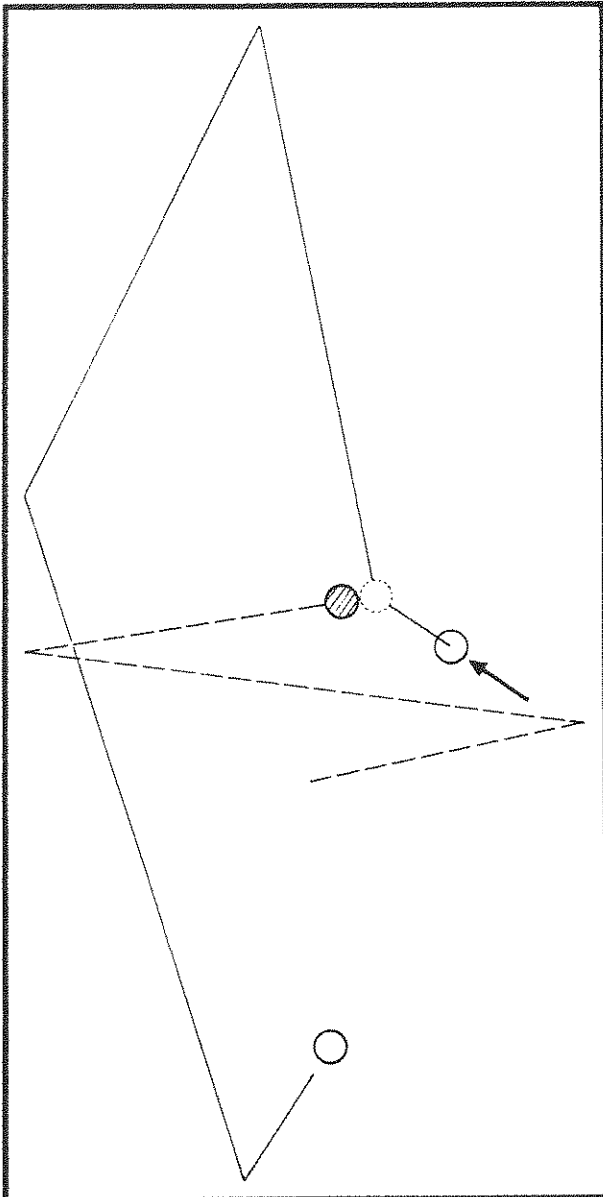


121

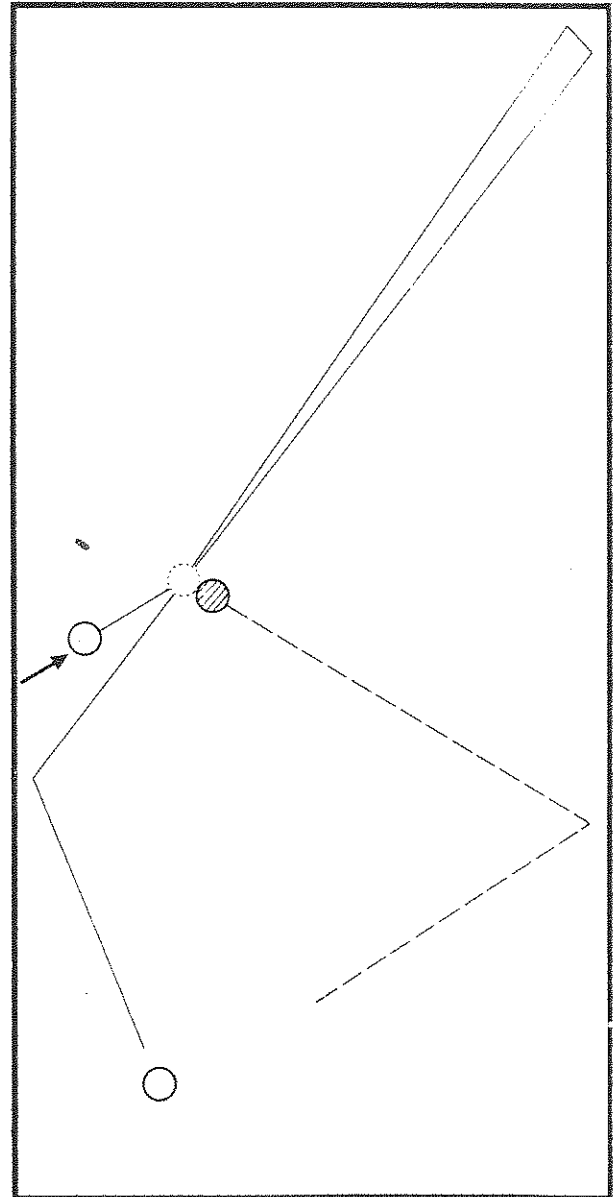
Stoß: Lang, mäßig schnell, etwas über der Mittelhöhe, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll

Was du beachten muß, ist die Kontergefahr durch Weiß. Sie läßt sich durch lockeren, ergiebigen Stoß mit viel Effet beseitigen.



122



123

Dreibandstöße

Stoß: Lang, kräftig, etwas über der
Mittelhöhe, sehr schwaches linkes
Effet

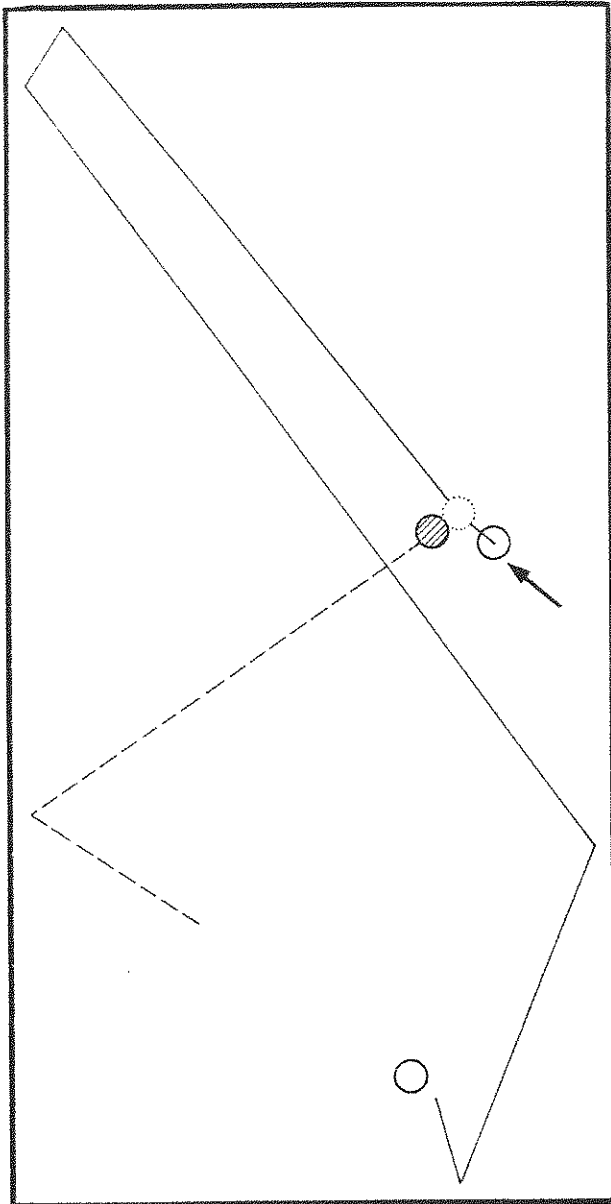
Treffen: Rot etwas weniger als $\frac{1}{2}$ voll
rechts

Die Ballfigur kann auch als sogenannte
„Schere“ mit sehr viel linkem Effet über
4 Banden (Abb. 124) gelöst werden. Wegen
der Kontergefahr ist jedoch davon abzu-
raten.

Stoß: Lang, mäßig schnell, in der Mittel-
höhe, starkes rechtes Effet

Treffen: Rot weniger als $\frac{1}{4}$ voll

Das Kontern ist bei dieser „Schere“ nicht
zu befürchten, solange der Stoß mit mäßi-
ger Stärke ausgeführt wird. Die Lage des
roten Balles ermöglicht eine gute Vereini-
gung am B III.



124

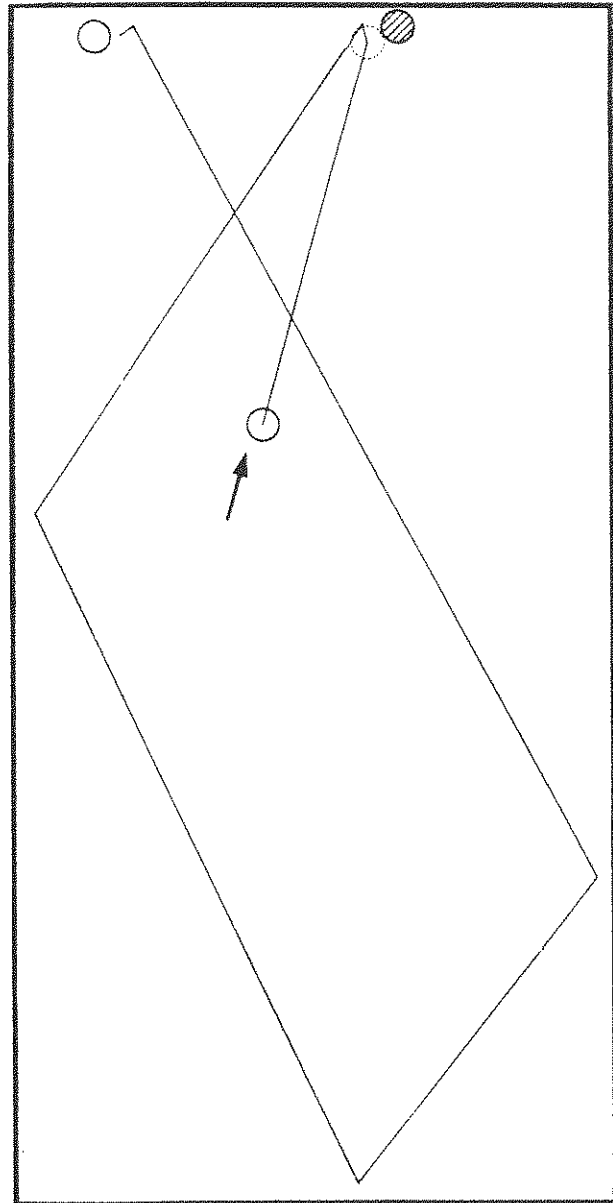
Stoß: Mäßig schnell, lang, in der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: Rot dünn

Dieser Vierbänder läßt sich auch als Dreibänder – ohne die letzte kurze Bande – spielen. Das ist aber weniger zweckmäßig, weil ein maximales linkes Effet anzuwenden wäre. Dem erhöhten Risiko, das darin enthalten ist, steht keinerlei Vorteil gegenüber.

Zu Abb. 125

Stoß: Lang, kräftig, unter der Mittelhöhe, mittleres linkes Effet

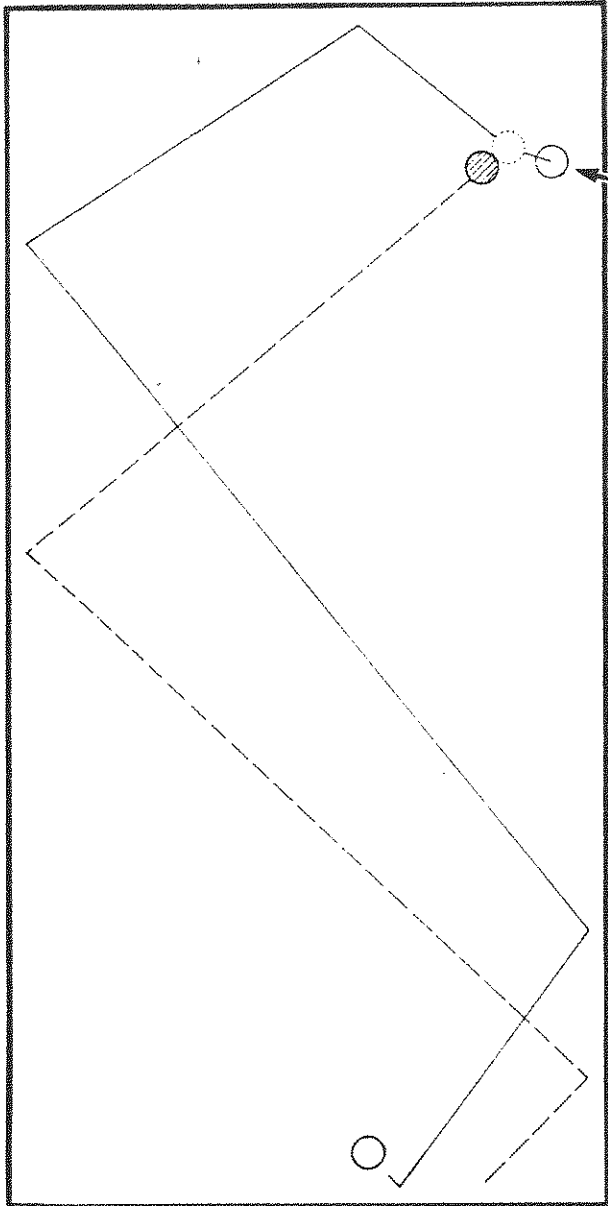


125

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll

Bei dem großen Langball kommt es sehr auf das genaue Treffen des B II an. Dieser steht ziemlich weit entfernt; außerdem braucht aber der Stoßball noch ein mäßiges Effet.

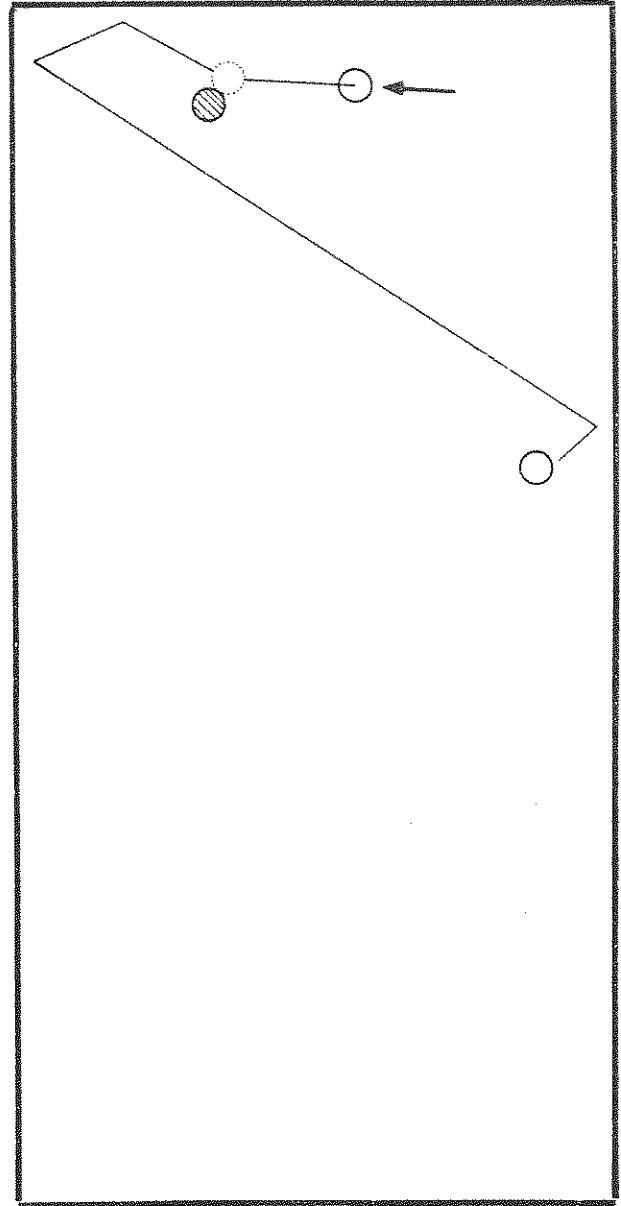
Ermittle sorgfältig die Stoßrichtung (s. Abschnitt „Stoßmechanismus – Zielrichtung, Stoßpunkt – Stoßrichtung“) und halte sie konsequent ein. Begehe nicht den weit verbreiteten Fehler, statt genau, mit übermäßiger Stärke zu stoßen. Vorhandene fehlerhafte Ansätze in bezug auf Richtung und Effetgabe werden gerade dadurch stark vergrößert.



126

Stoß: Lang, in Mittelhöhe, mittleres
linkes Effet
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll

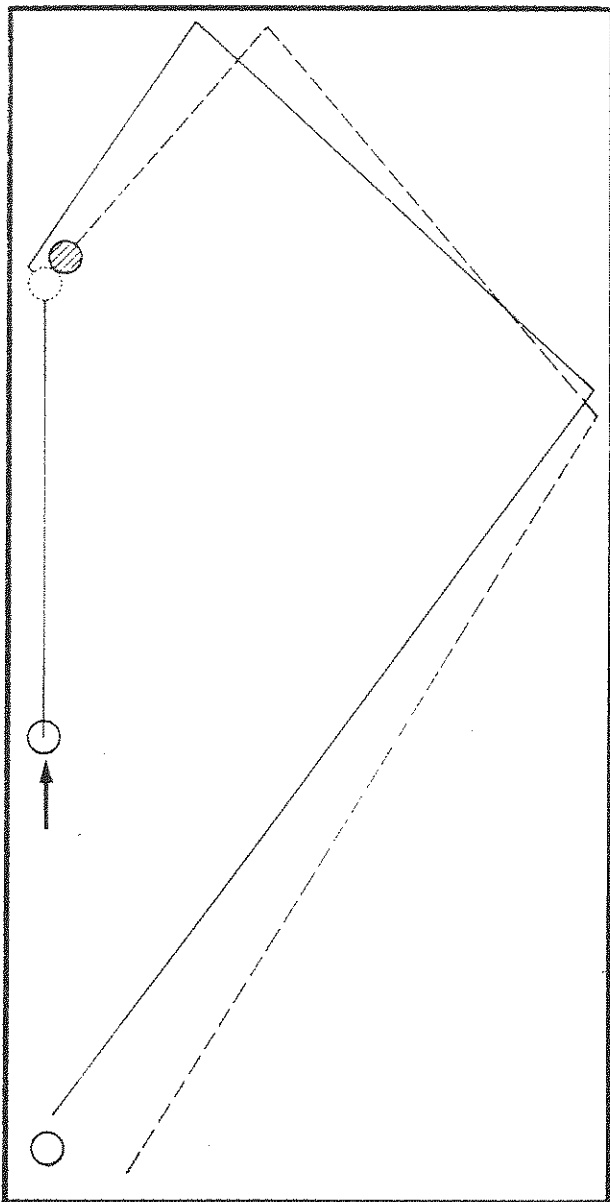
Mit der gezeigten Ausführung lassen sich die Bälle recht gut bei Weiß vereinigen. Allerdings ist eine Kontergefahr vorhanden. Untersuche selbst, ob es vorteilhafter ist, den Stoßball ein wenig zu verlangsamen oder ihn umgekehrt zu beschleunigen. Entscheidend dafür ist die Bande.



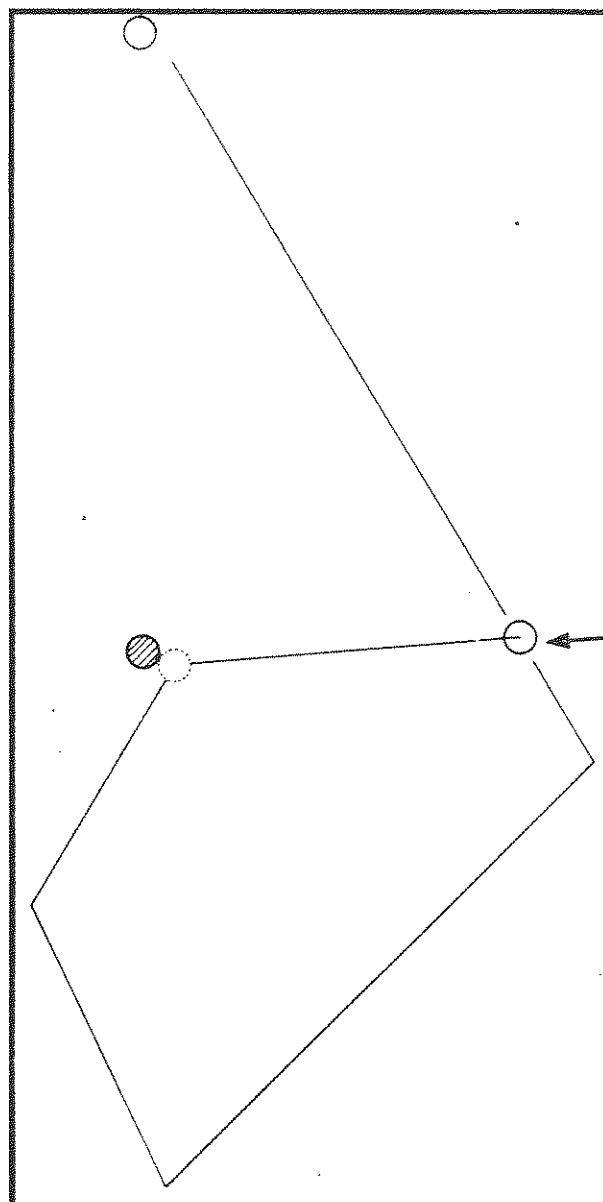
127

Stoß: Mäßig, dicht über der Mittelhöhe
Treffen: B II dünn rechts

Achte beim Stoß auf ein mäßiges Tempo, damit der Stoßball bei Weiß liegenbleibt und so die Fortsetzung erleichtert wird. Die Lösung, Rot links zu treffen und den Stoßball mit 3 Banden über das andere Kopfende des Billards zu schicken, ist wertvoller, weil sie eine vorteilhaftere Position der Bälle erbringt. Dagegen spricht aber die Schwierigkeit der Ausführung.



128



129

Stoß: Kräftig, nicht zu schnell, etwas unter der Mittelhöhe, mittleres rechtes Effet

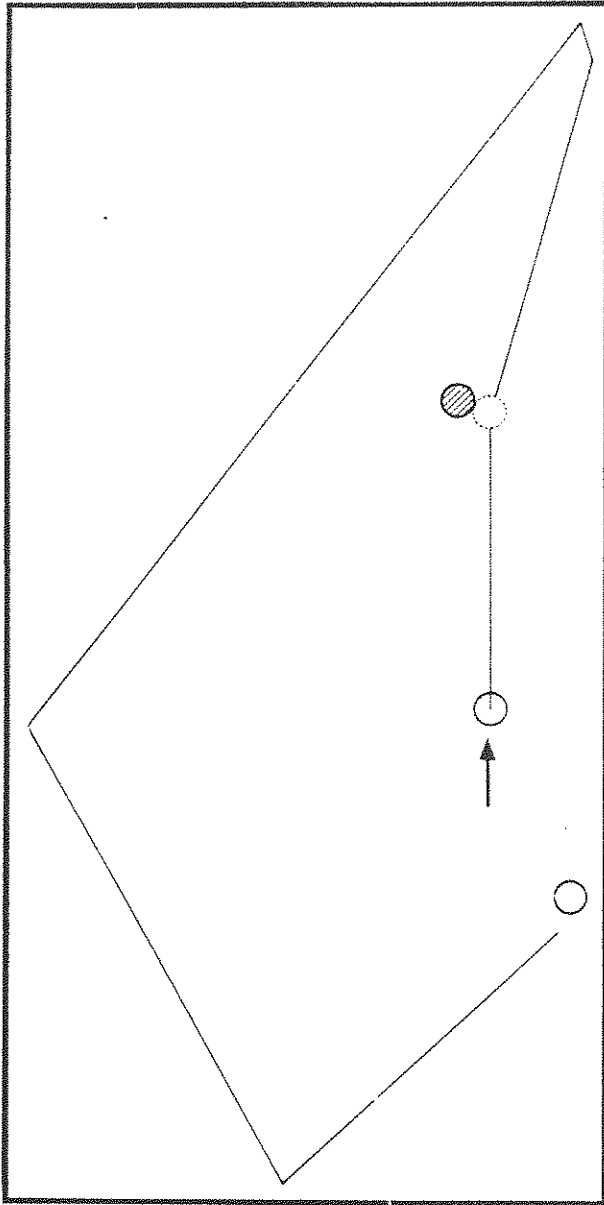
Treffen: Rot $\frac{1}{2}$ voll links

Die rechte lange Bande berührt der Stoßball erst nach dem roten Spielball. Bei guter Ausführung ist er jedoch ein wenig schneller als Rot und erreicht den weißen Spielball gewöhnlich zuerst.

Stoß: Lang, kräftig durchgehend, in Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Rot $\frac{1}{2}$ voll links

Gehe mit dem Queue lang durch. Kein übermäßiges Effet, aber einen Schnabel von etwa 18 cm Länge solltest du gebrauchen.



130

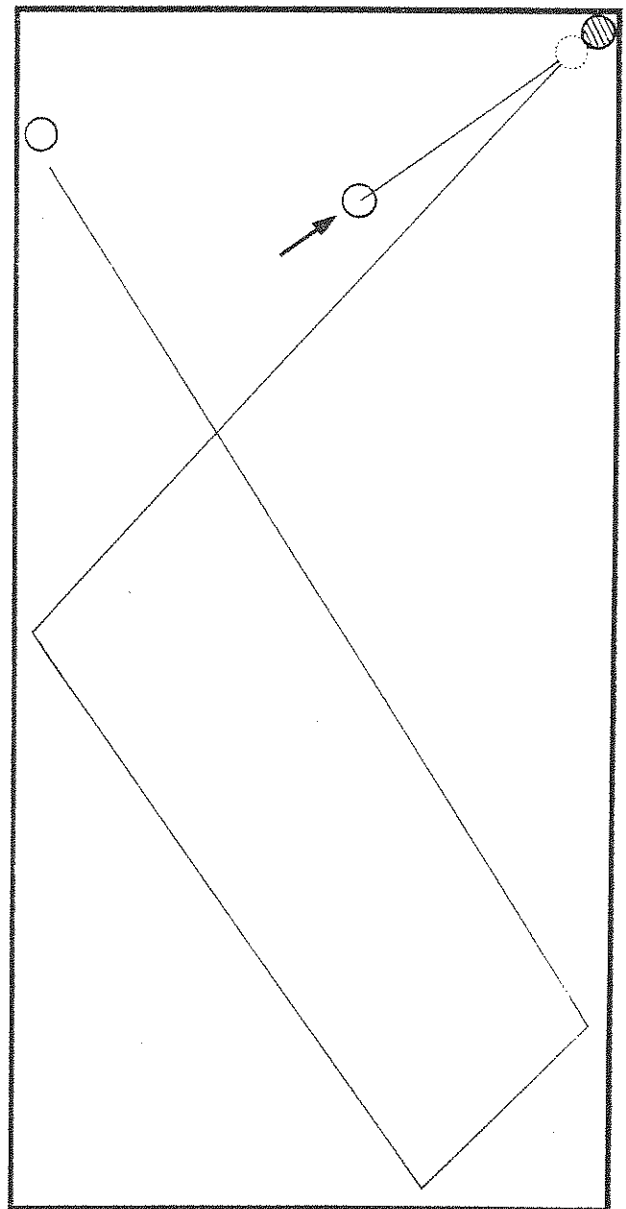
Stoß: Lang, etwas über der Mittelhöhe,
schwaches linkes Effet

Treffen: Rot dünn rechts

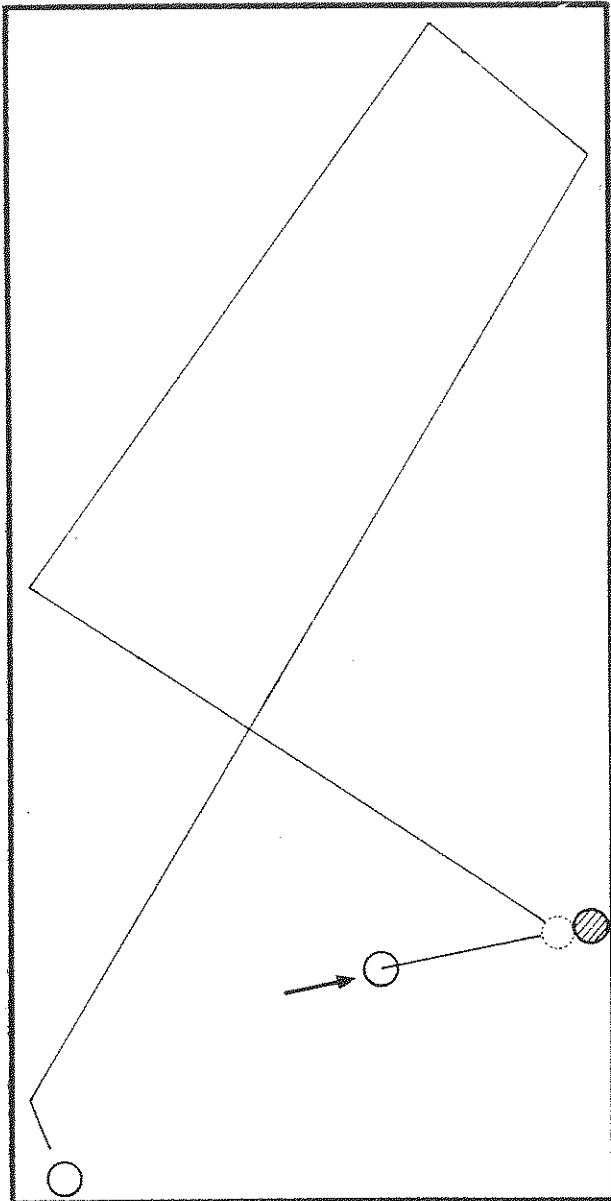
Es gibt noch die Lösung, Rot voller und ohne Effet zu treffen. Überzeuge dich durch eigenen Versuch von der Gefahr des Konterns.

Stoß: Kräftig, durchgehend, halbtiefer
Stoßpunkt, mittleres linkes Effet
Treffen: Rot voll

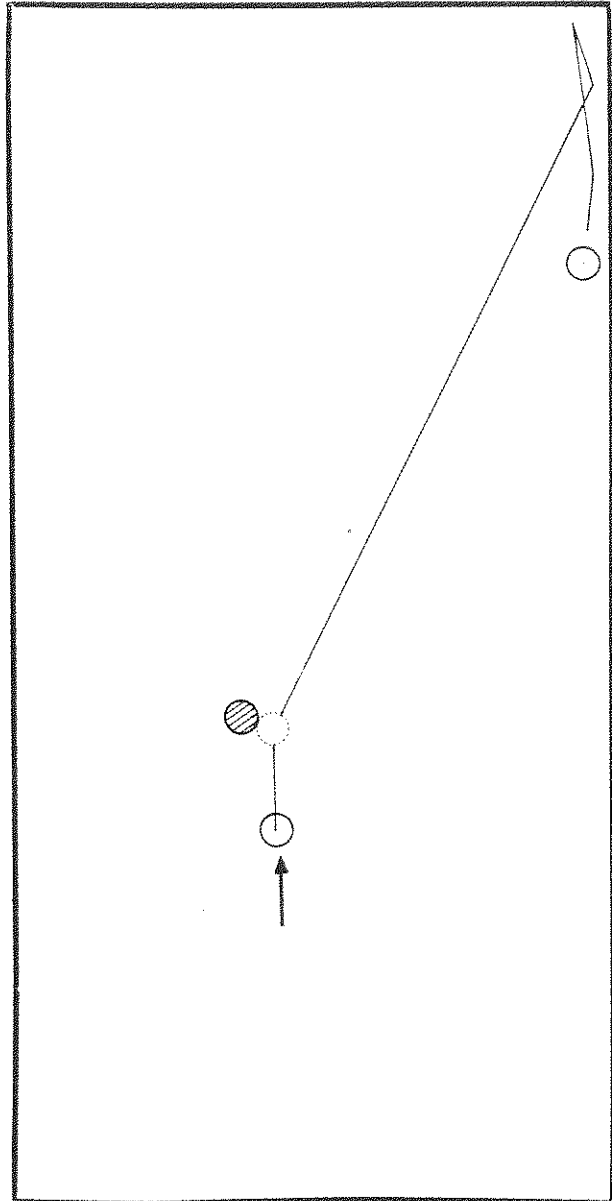
Voraussetzung für diesen Preller ist, daß der rote Ball preß oder fast preß in der Ecke liegt. Mit einem Schnabel von 20 bis 25 cm Länge und dem lang an der Queuespitze geführten Stoßball ist die Carambolage nicht sehr schwierig. Der Stoß soll kräftig, aber nicht übermäßig stark sein. Wichtig ist, wie immer bei so großen Bällen, die erste Bandenberührung an der richtigen Stelle zu erzielen.



131



132



133

Stoß: Sehr stark, halbtiefer Stoßpunkt, starkes rechtes Effet

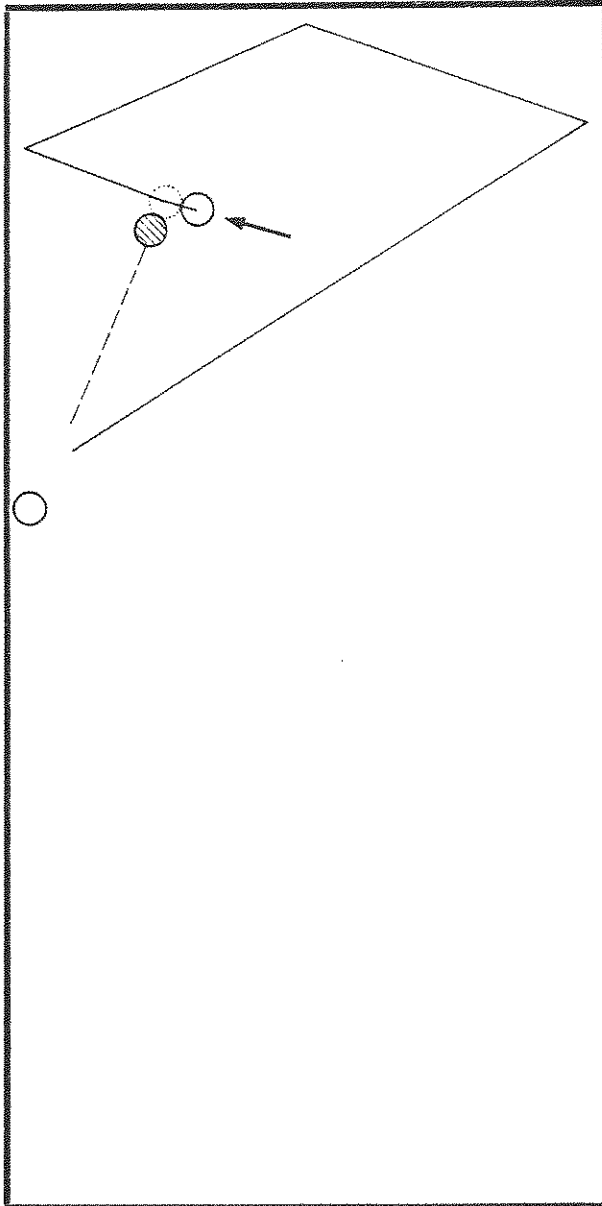
Treffen: Rot voll, ganz schwach links

Im Gegensatz zu Figur 131 braucht dieser Preller mehr Stoßkraft. Das starke Effet ist notwendig, um den Stoßball an der ersten Bande zu beschleunigen und ihn gleichzeitig in die richtige Spur zu bringen.

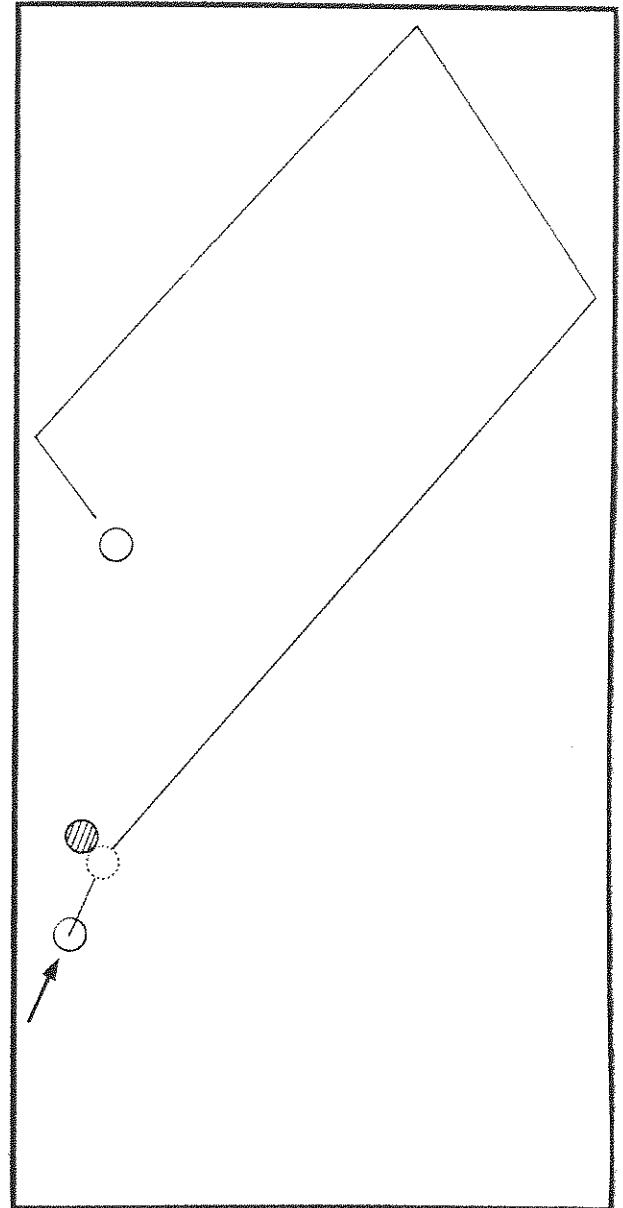
Stoß: Lang, schnell, etwas unter der Mittelhöhe, maximales rechtes Effet

Treffen: Rot dünn rechts

Die Carambolage ist sehr reizvoll; sie verlangt allerdings Präzision. Durch das Höchstmaß an Effet bildet das genaue Treffen des B II die größte Schwierigkeit.



134



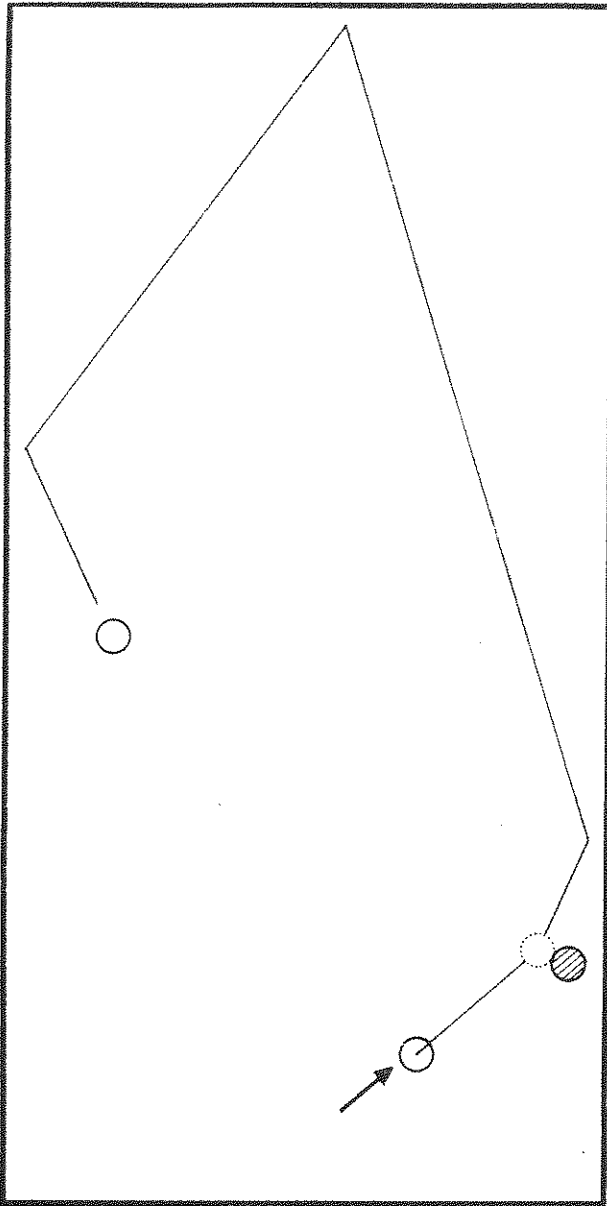
135

Stoß: Schwach, über der Mittelhöhe
Treffen: Rot sehr dünn rechts

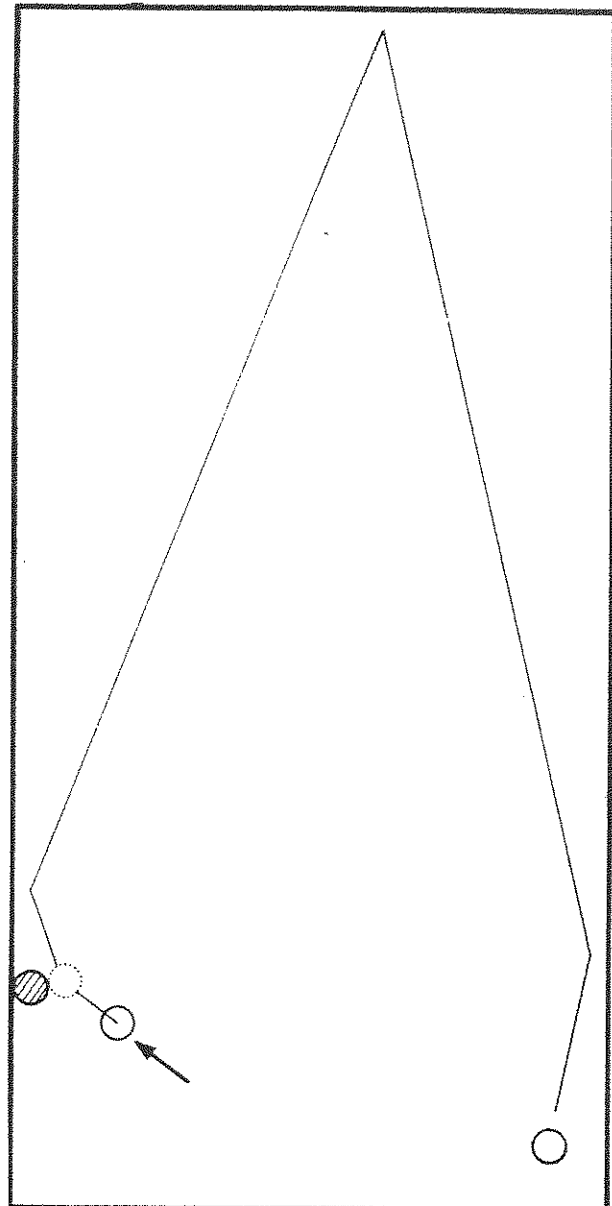
In der normalen Partie wird die Figur mit einem gebremsten Nachläufer von Rot gelöst. Die in Abb. 134 dargestellte Dreibandausführung bringt hohe Kontergefahr. Der getroffene B II läuft genau zum B III und erreicht ihn gewöhnlich vor deinem Stoßball. Du mußt also mit größter Vorsicht spielen, damit Rot möglichst langsam und wenig läuft.

Stoß: Lang, mäßig schnell, hoher Stoßpunkt, schwaches linkes Effet
Treffen: Rot dünn rechts

Es kommt bei diesem Dessin auf das Tempo an. Der Stoß darf weder zu schnell noch zu langsam sein.



136



137

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt dicht neben und unterhalb der Mitte, sehr schwaches linkes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll

Bei mäßigem Tempo läßt sich der Stoßball hier am besten unter Kontrolle halten.

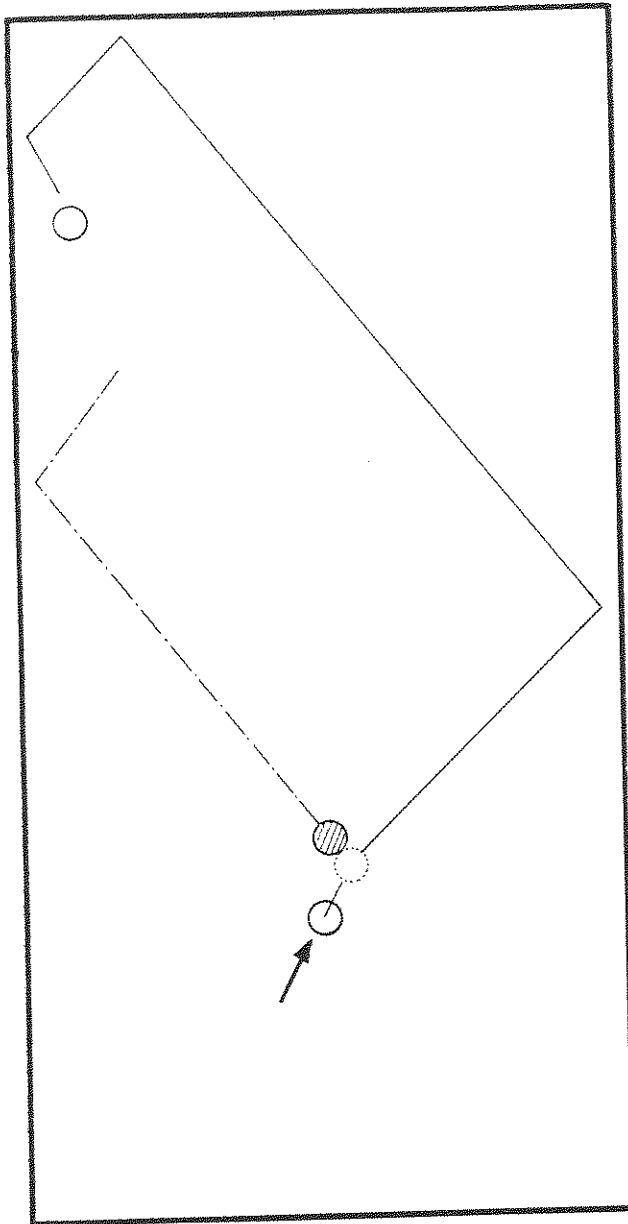
Zu Abb. 137

Stoß: Lang, scharf, schnell, hoher Stoßpunkt, linkes Effet

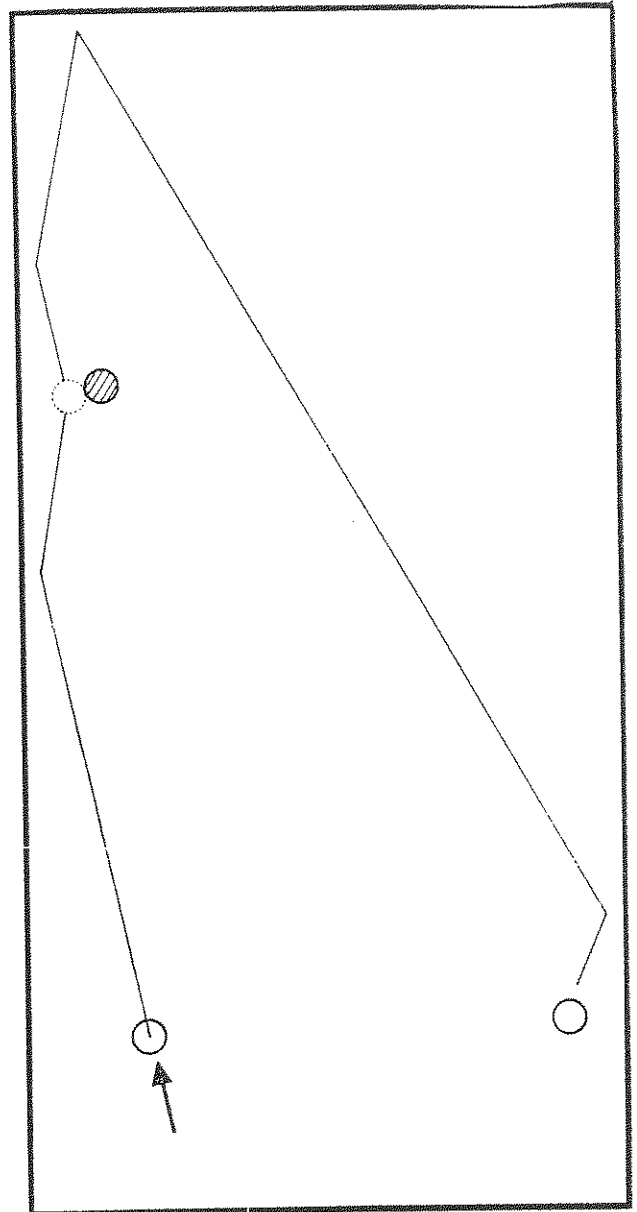
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll rechts

Ähnlich der Figur 132 könnte auch hier die Ausführung durch Preller erfolgen (Rot steht preß).

Bei dem gezeigten Dessin wird das Gegeneffet des Stoßballes an der zweiten (kurzen) Bande wirksam und verkleinert den Abschlagwinkel, so daß noch die Berührung der dritten Bande zustande kommt. An der ersten und zweiten Bande erleidet der Ball einen erheblichen Verlust an Geschwindigkeit durch Gegeneffet. Den Ausgleich dafür bildet der schnelle, scharfe Stoß.



138



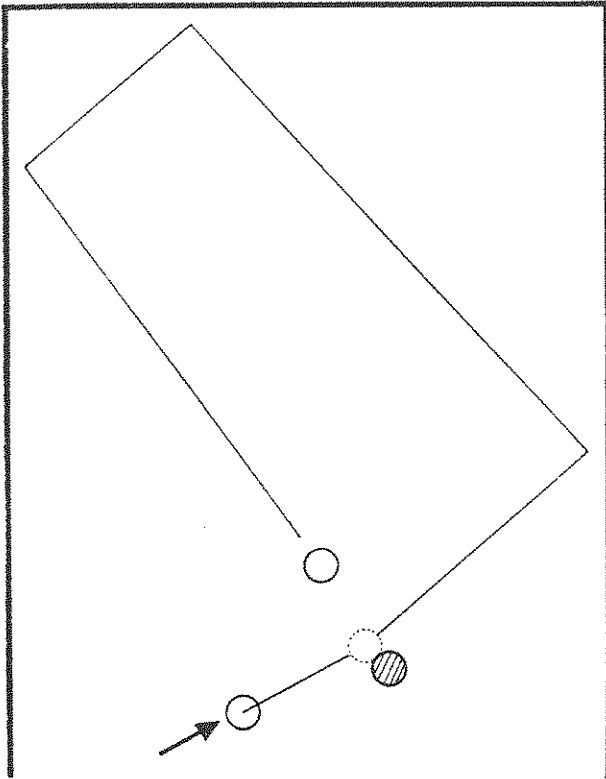
139

Stoß: Sehr lang, mäßig schnell, tiefer Stoßpunkt, maximales linkes Effet
 Treffen: Rot dünn rechts

Entscheidend für das Gelingen der Carambolage ist eine intensive Effetwirkung an der ersten Bande. Du erreichst sie mit Sicherheit, wenn der stark rotierende Stoßball mit mäßiger Geschwindigkeit auf die Bande trifft. Ein Hinweis für eine erwünschte starke Effetrotation: langer Schnabel, lange Stoßstrecke und tiefer Stoßpunkt.

Stoß: Mittel, etwas über der Mittelhöhe, sehr schwaches rechtes Effet
 Treffen: Rot etwa $\frac{1}{5}$ voll links

Das richtige Treffen des roten Balles ist bei diesem Vorbänder durch seine Bandennähe nicht schwierig. Vorteilhaft ist auch die Lage des weißen Balles. Du kannst den günstigsten Anschlagpunkt an der dritten Bande um 10 cm links oder rechts verfehlen, selbst dann wirst du noch den Ball III erreichen.



140

Stoß: Mäßig, dicht über der Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: Rot schwach links

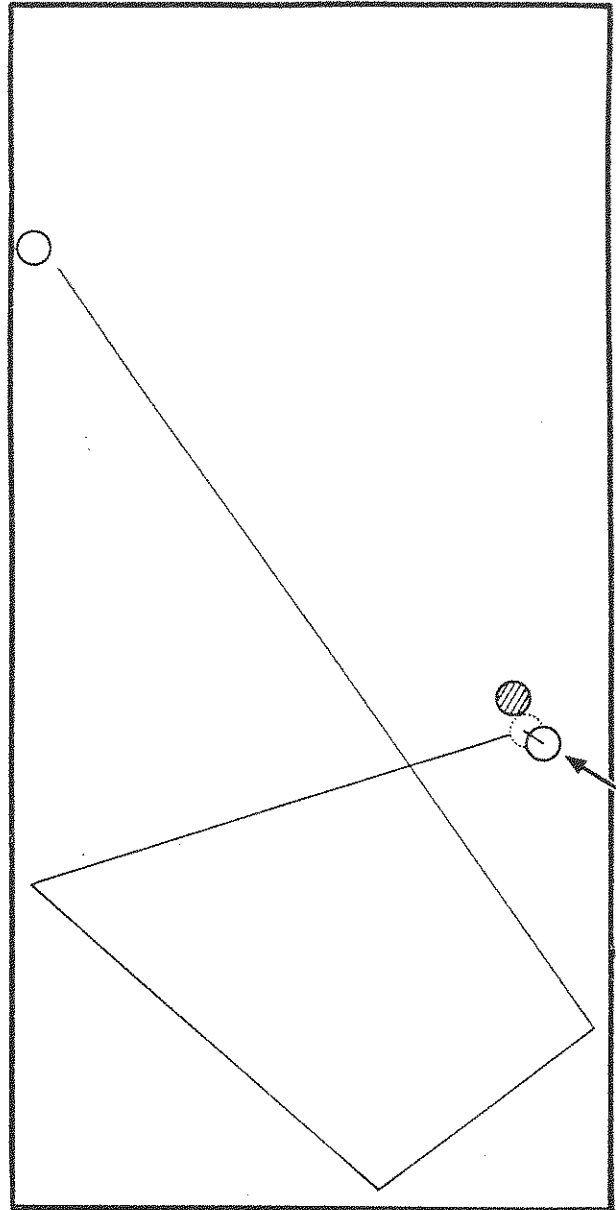
Gehe bei ähnlichen Ballfiguren zur gegenüberliegenden Seite des Billards, dorthin, wo die erste Bandenberührung erfolgt. Von hier aus läßt sich der Weg des Stoßballles in zwei Richtungen gut einschätzen:

- a) vom Treffen des roten Balles bis zur ersten Bande und
- b) von der ersten zur zweiten (kurzen) Bande.

Auf diese Weise gewinnst du eine genauere Vorstellung davon, wie B II getroffen werden muß, ob und welches Effet gebraucht wird usw.

Übe dich darin, was du erkannt hast, deinem visuellen Gedächtnis einzuprägen, um es bei der unmittelbar folgenden Ausführung zu verwerten. Das ist keine Geheimwissenschaft. Die Fähigkeit, einen Stoßpunkt, eine Richtung, eine Effetwirkung durch vergleichende Prüfung richtig einzuschätzen, kann wie andere gewekt und gesteigert werden. Den Beweis dafür

7 Billard



141

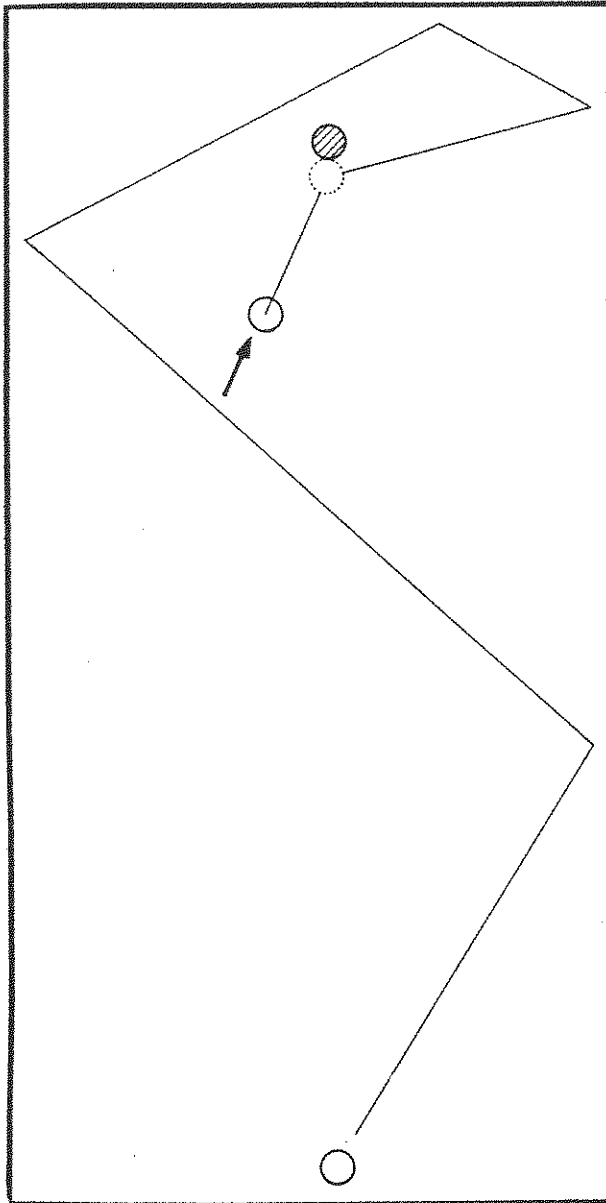
liefern die Leistungen des spielstarken Partners. Sie wären ohne die ständige (bewußte oder unbewußte) Verarbeitung des Gesehenen nicht möglich.

Stoß: Schnell, etwas unter der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Rot knapp $\frac{1}{2}$ voll links

Dein Augenmerk mußst du auf zwei Dinge richten:

1. den roten Ball nicht so dick zu treffen, daß er dir den B III „abräumt“,
2. die 1. lange Bande am richtigen Punkt zu treffen.



142

Gelingt dir das, ist die Carambolage selbst nicht schwierig. Ein etwas verlängerter Schnabel erleichtert den Stoß.

Zu Abb. 142

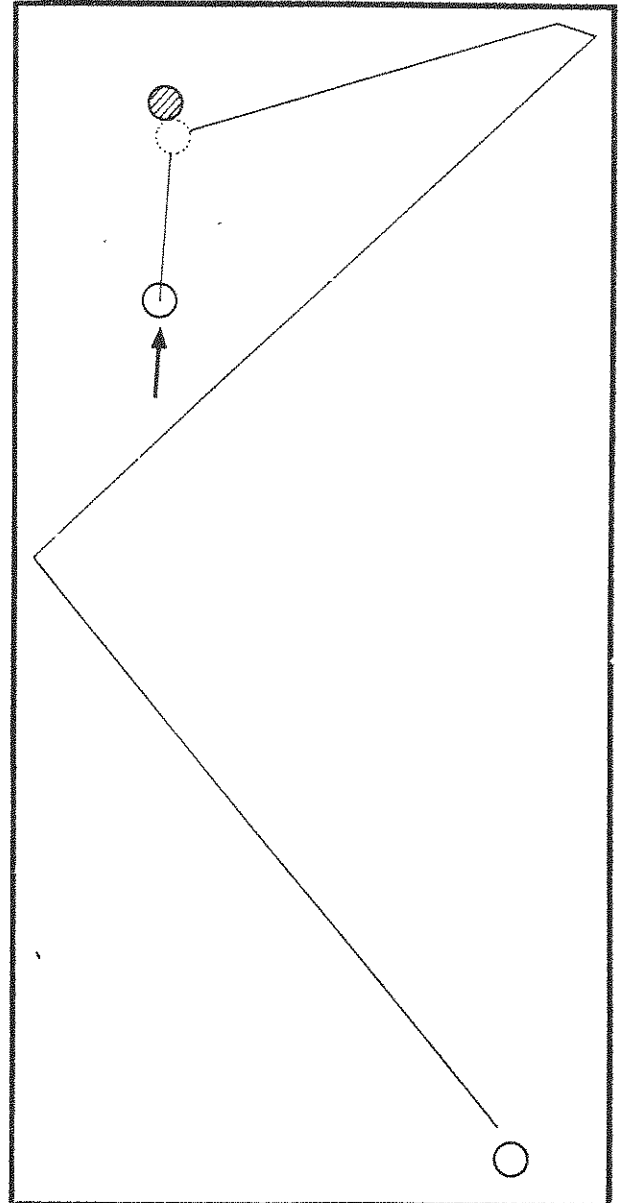
Stoß: Lang, kräftig, etwas über der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Rot mehr als $\frac{3}{4}$ voll rechts

Zwei Fehler werden oft gemacht:

- a) Rot wird nicht „dick“ genug getroffen oder
- b) der Stoßball erhält zuviel Effet.

Tatsächlich ist die Carambolage trotz ihrer 4 Bänden relativ leicht, wenn du nach der Anleitung verfährtst.

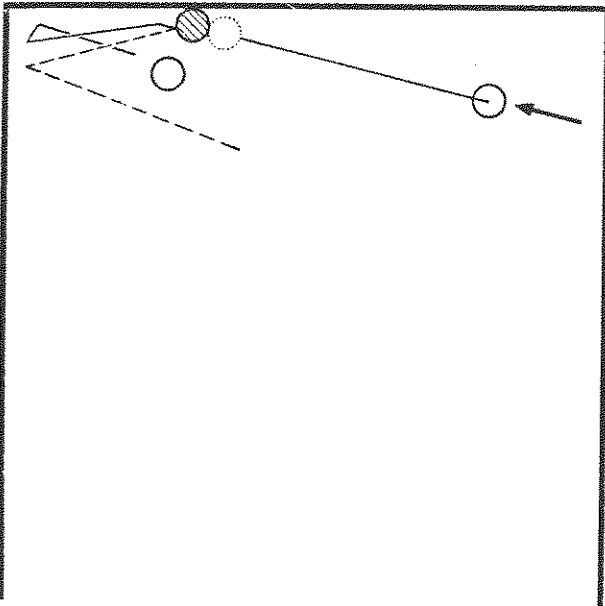


143

Stoß: Kräftig, lang, etwas über der Mittelhöhe, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: Rot etwas mehr als $\frac{1}{2}$ voll

Die Carambolage kann nicht ausbleiben, wenn dein Stoßball die erste Bande kurz vor der Ecke mit lebhaftem Effet berührt.



144

Stoß: Kräftig, hoher Stoßpunkt, lebhaftes rechtes Effet

Treffen: Rot voll

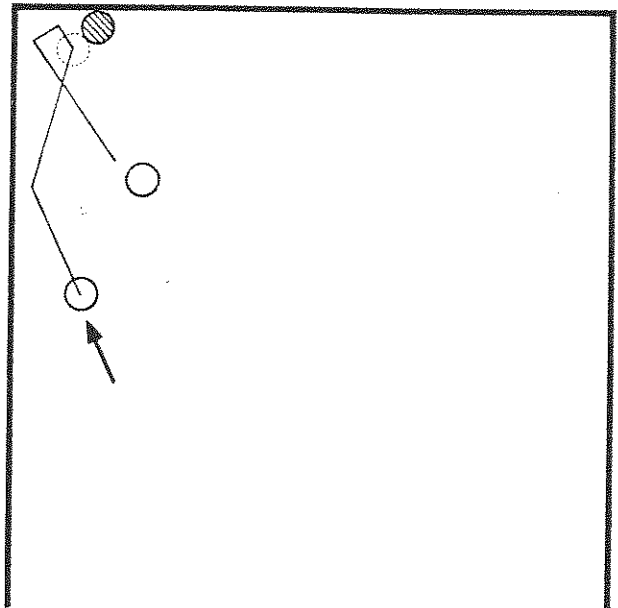
Ein mit Präzision zu spielender Nachläufer. Rot muß genau getroffen werden, damit er Weiß nicht behindert.

Stoß: Schnell, halbtiefer Stoßpunkt,

maximal starkes rechtes Effet

Treffen: Nach der Vorbänder Rot sehr dünn

Dieser interessante Vorbänder hat seine Tücken. Der Stoß muß schnell erfolgen, um keinen zu hohen Effetverlust zu haben. Rot darf andererseits nur sehr dünn getroffen werden, weil sonst die Doppelberührung der kurzen Bande nicht zustande kommen kann. Du wirst beim Üben feststellen, wie schwer es ist, beiden Forderungen gleichzeitig nachzukommen.



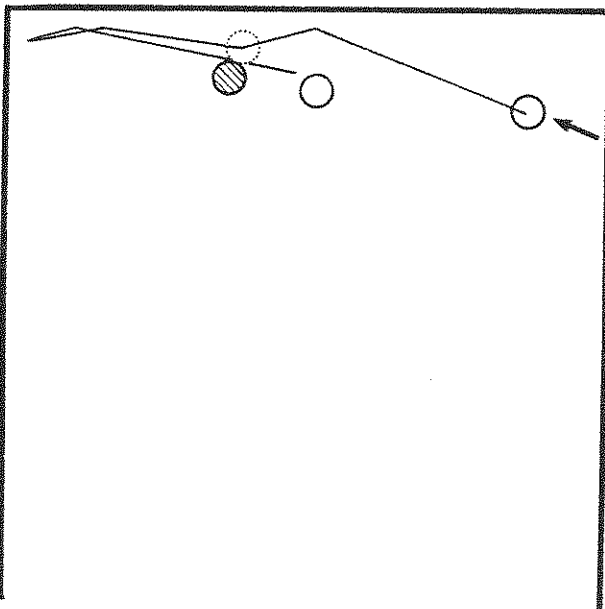
146

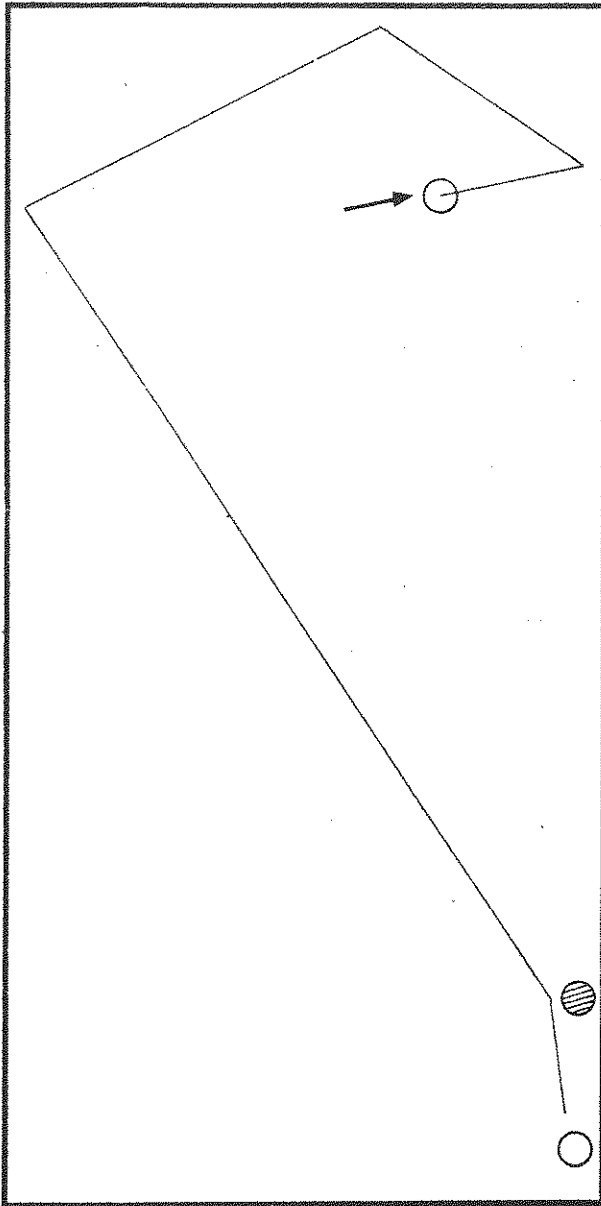
Stoß: Lang, mäßig schnell, etwas über der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll links

Carambolagen in dieser Art kommen nur beim Dreibandspiel vor. Du wirst daher beim Üben zunächst feststellen, daß dir jede Erfahrung fehlt. Dein mit Gegeneffet an die erste Bande gespielter Stoßball verhält sich anders, als du es erwartest. Bau dir in solchen Fällen die gleiche Figur, aber verkleinert, etwa mit halben Entfernungen, auf. Du erwirbst damit schneller das hierfür notwendige Gefühl.

145

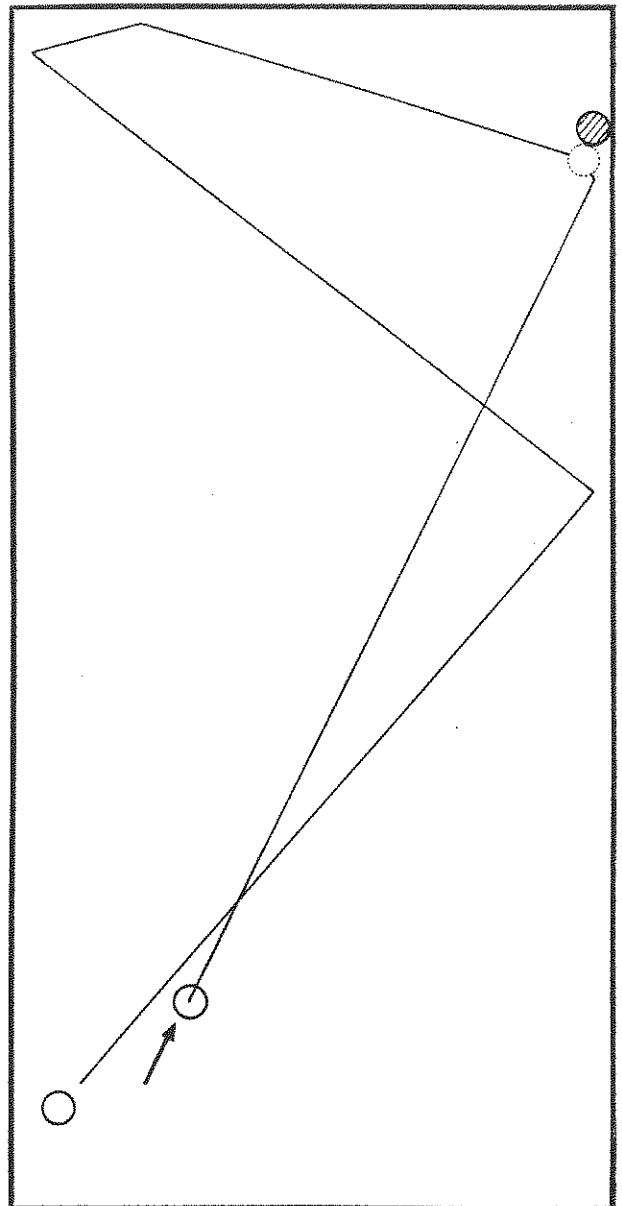




147

Stoß: Mäßig schnell, etwas unter der Mittelhöhe, maximales linkes Effet
 Treffen: Rot dünn rechts

Die intensive Effetwirkung kommt nur zustande, wenn der Stoß ähnlich wie beim Rückläufer erfolgt. Das Queue muß den Ball „führen“.



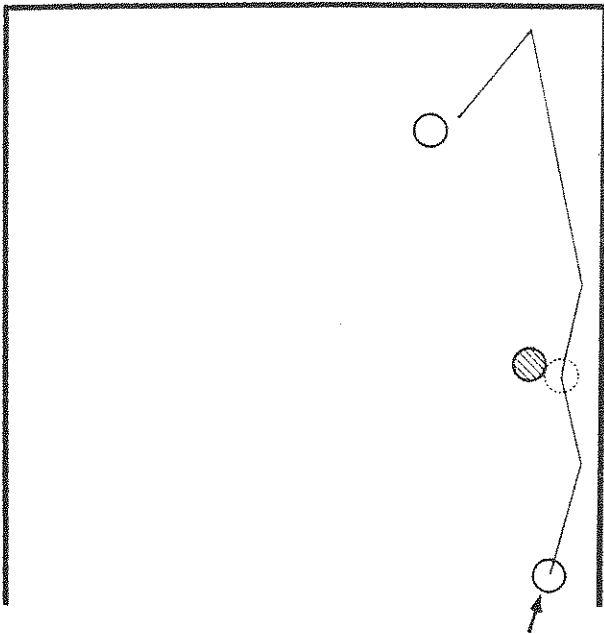
148

Stoß: Scharf, etwas über der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: Rot fast $\frac{1}{2}$ voll

Bevor du den Stoß ausführst, schau dir die Lage des roten Balles aus unmittelbarer Nähe an. Blick auch von dort auf deinen Stoßball und präge dir ein, wo er vor Rot die Bande treffen muß. Das Effet muß sehr lebhaft sein, weil dein Ball nach dem Treffen von Rot viel an Lauf verliert.

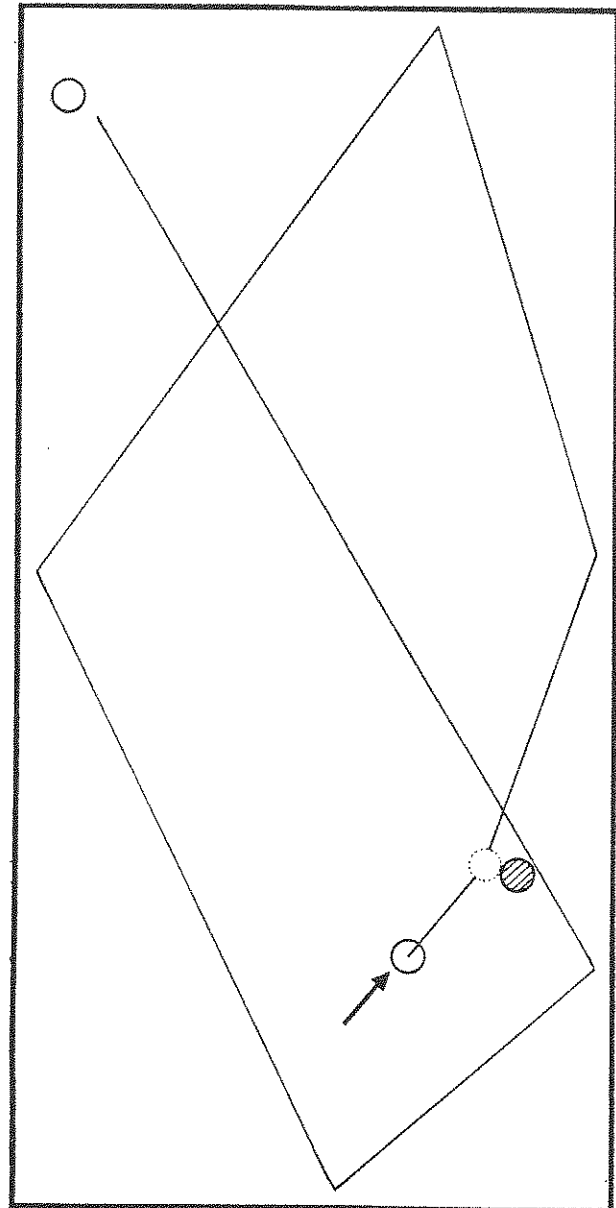
Dieser attraktive Vorbänder ergibt übrigens eine sehr gute Position – wenn er richtig ausgeführt wird. Rot läuft diagonal von der oberen rechten zur unteren linken Ecke.



149

Stoß: Mäßig, in Mittelhöhe, linkes Effet
 Treffen: Rot schwach rechts

Ein einfacher Vorbänder – im Dreiband
 ein wertvoller Punkt.



150

Hier die Daten:

Queuespitze etwa 6 cm vom Stoßball

Schnabellänge etwa 25 cm

Stoßpunkt dicht links neben und unterhalb
 der Ballmitte.

Drei lange, ruhige, ineinanderfließende
 Vorschwingungen. Die letzte steigert sich
 gleichmäßig vom langsamen Beginn bis zur
 höchsten Geschwindigkeit. Das Queue fliegt
 nach vorn, wie von einem starken Bogen
 abgeschossen.

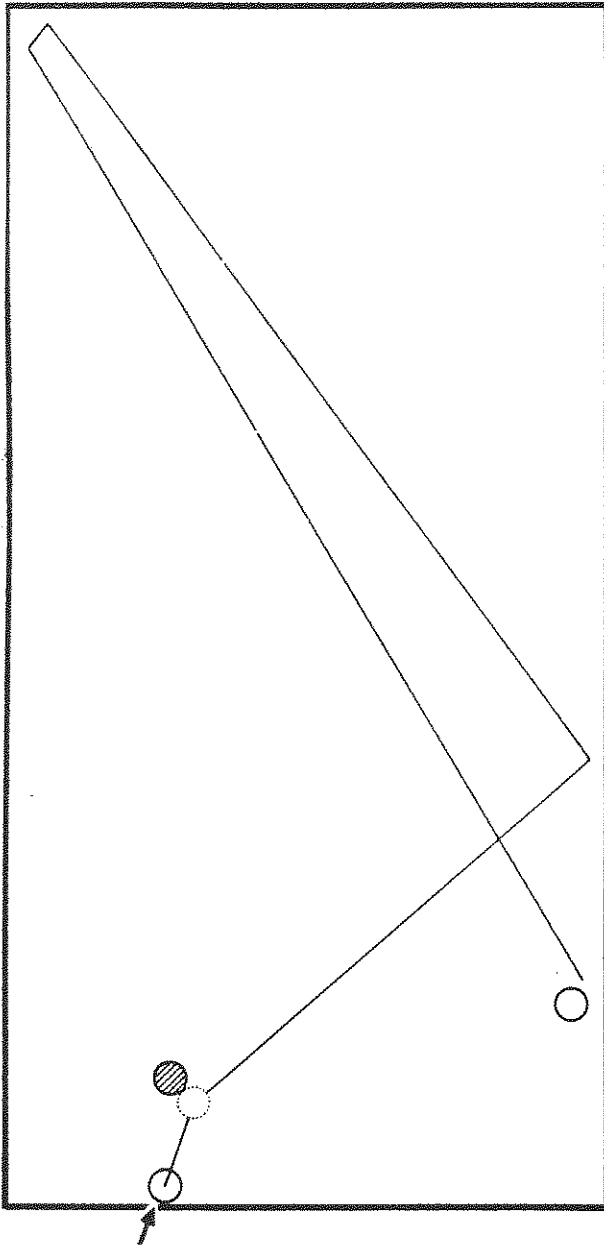
Es gibt Stöße solcher Art, die viel Effet
 brauchen, dieser hier braucht nur sehr
 wenig, weil sich ein ausreichendes Bandeneffet
 entwickelt.

Zu Abb. 150

Stoß: Sehr lang, sehr schnell. Stoßpunkt
 siehe Text, schwaches linkes Effet

Treffen: Rot weniger als $\frac{1}{4}$ voll links

Nur die Richtung und Geschwindigkeit des
 Stoßballes müssen stimmen. Den Rest der
 Carambolage besorgen die Banden. Mit
 einem sicheren Stoßapparat sind solche
 Kraftstöße keine Schwierigkeit.

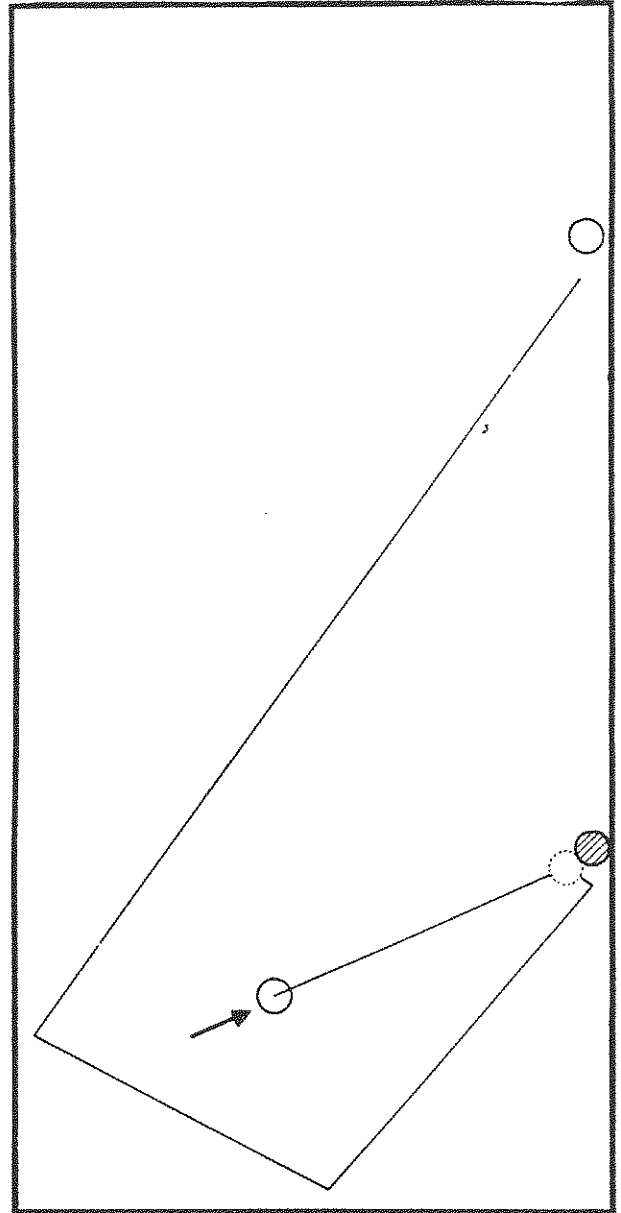


151

Stoß: Lang, durchgehend, Queue leicht anheben, Stoßpunkt leicht über der Mittelhöhe, maximales linkes Effet

Treffen: Rot schwach rechts

Es handelt sich nur darum, dem Stoßball ein Höchstmaß an Effet mitzuteilen. Durch das leicht angehobene Queue kann ein schwaches Springen des Balles auftreten; das ist nicht von Bedeutung, weil sich seine Richtung dabei kaum verändert.

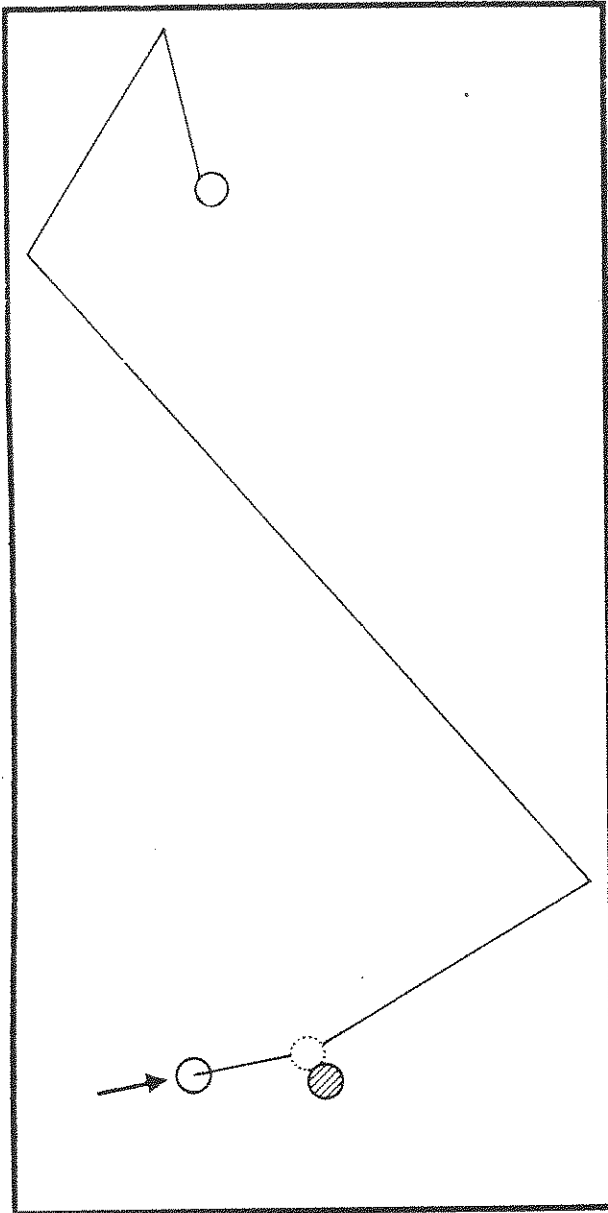


152

Stoß: Lang, kräftig, unter der Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{3}{4}$ voll

Entscheidend für die Lösung solcher Ballfiguren ist, ob B II fest an der Bande oder frei steht. Der freistehende Ball läßt sich leichter einschätzen und behandeln. In unserem Falle liegt Rot fest. Der Stoß muß ziemlich energisch erfolgen, weil der Stoßball nach dem Treffen von Rot erheblich an Lauf verliert.

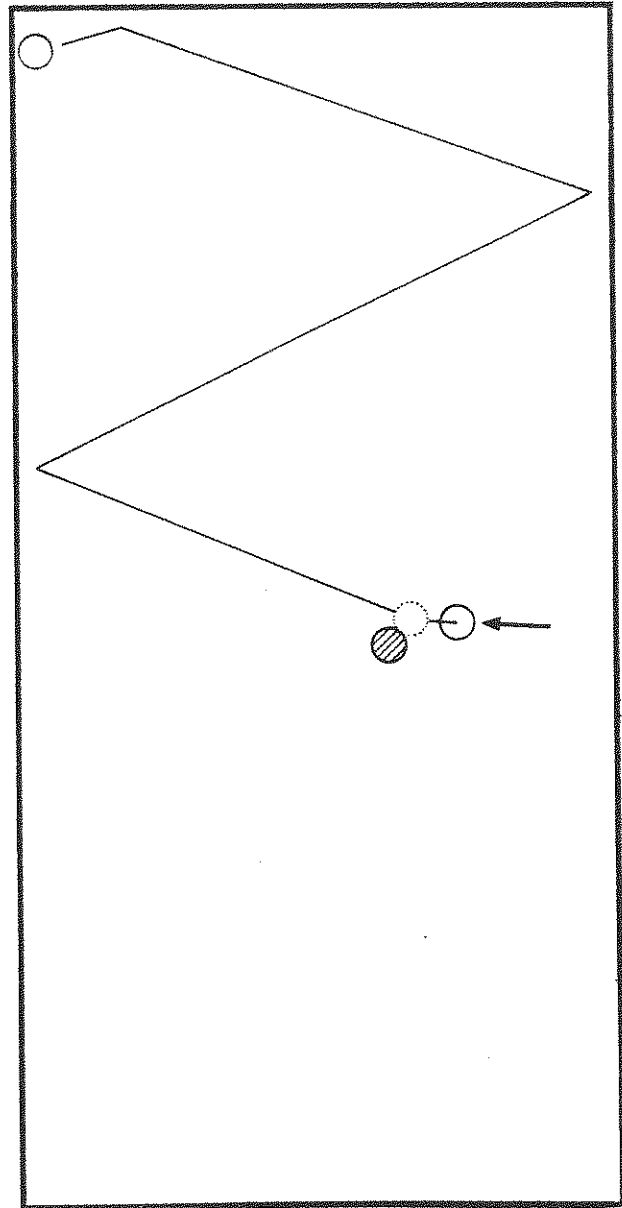


153

Stoß: Mäßig schnell, in der Mittelhöhe, lebhaftes linkes Effet

Treffen: Rot schwach links

In diesem typischen Dreibandstoß wird das linke Effet des Stoßballes ausgenutzt. Es besteht auch noch an der dritten Bande und verursacht dort den dargestellten spitzen Abschlag. Der Stoß darf nicht zu langsam sein, weil dadurch die Effetwirkung verlorengehen kann.



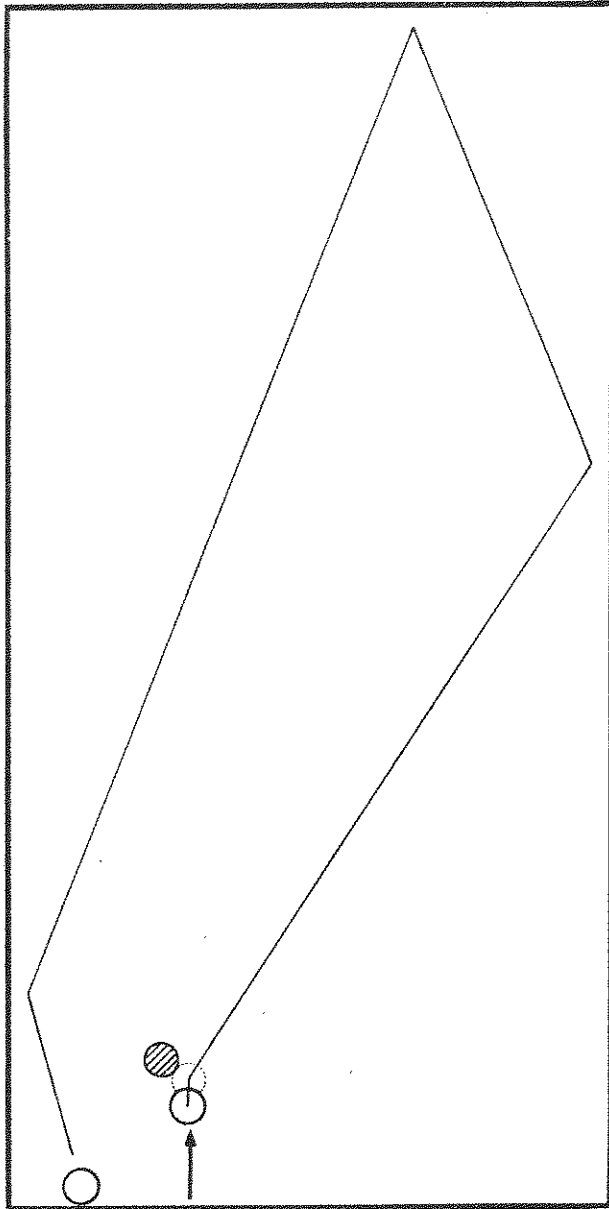
154

Stoß: Schnell, in der Mittelhöhe, sehr schwaches rechtes Effet

Treffen: Rot schwach rechts

Scheinbar ist es inkonsequent, dem Stoßball noch Effet zu geben, da ja offenbar die geringe Richtungsänderung auch durch verstärktes Treffen des B II erzielt werden kann.

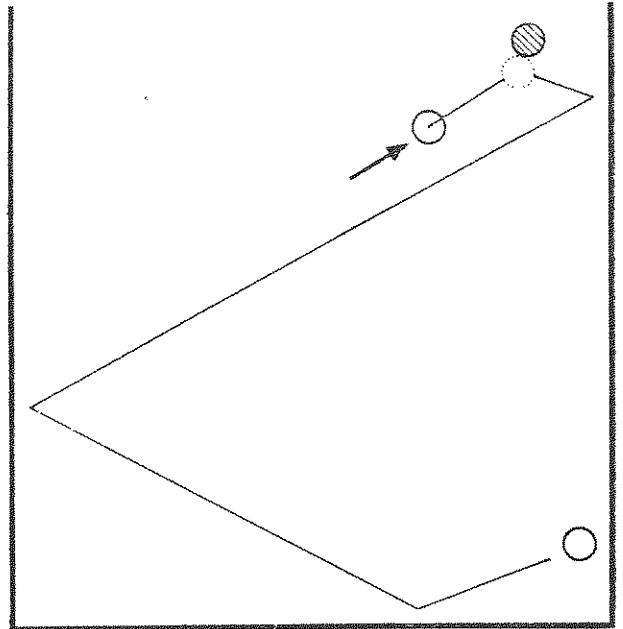
Tatsächlich jedoch ist es ein kleiner Vorteil, den B II mit schwachem Effet dünner zu treffen, weil die entstehenden Abschlagwinkel deine Chance verbessern, die dritte Bande zu treffen.



155

Stoß: Lang, mäßig schnell, in der Mittelhöhe, mittleres rechtes Effet
 Treffen: Rot etwa $\frac{1}{5}$ voll rechts

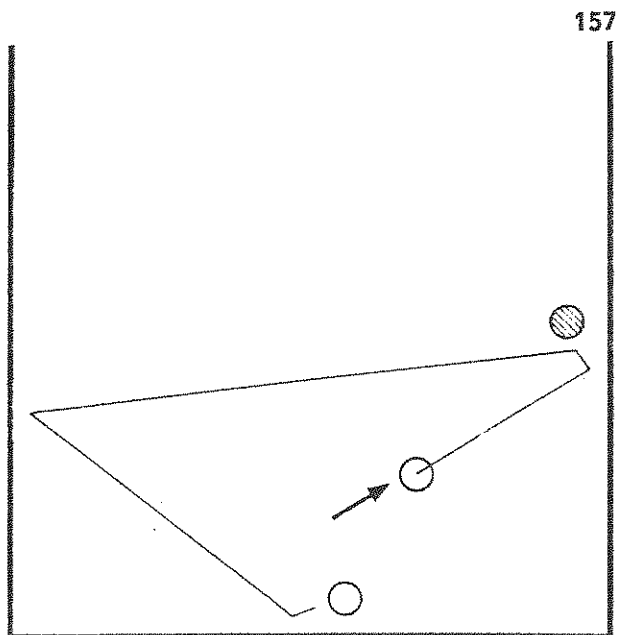
Für ein geübtes Auge birgt diese Carambolage keine besonderen Schwierigkeiten. Natürlich hat sie nur im Dreibandspiel eine Berechtigung.



156

Stoß: Mäßig stark, dicht unter der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet
 Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll rechts

Die Ballfigur ist auch in der Ausführung dem Beispiel in Abbildung 154 ähnlich. (In der freien Partie läßt sich durch etwa $\frac{3}{4}$ volles Treffen von Rot mit lebhaftem rechtem Effet als Einbänder die bequeme Vereinigung beim weißen Ball III erreichen.)



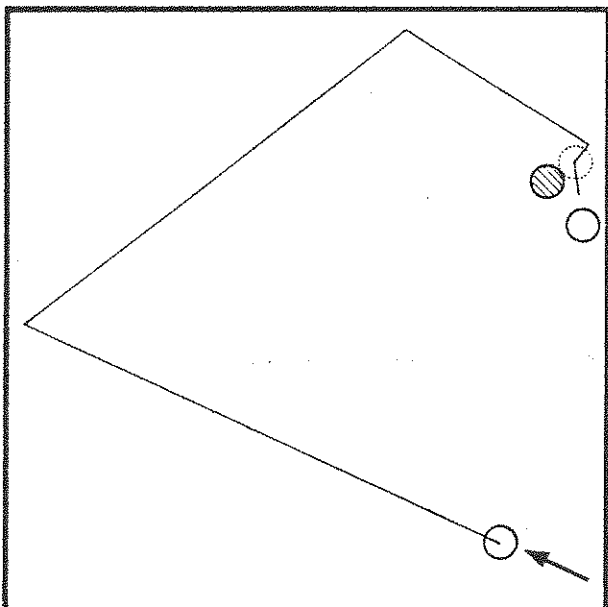
157

Zu Abb. 157

Stoß: Scharf, etwas unter der Mittelhöhe, lebhaftes linkes Effet

Treffen: Nach der Bande Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll links

Zu den Standardlösungen des Dreibandspiels gehört auch dieser Vorbänder. Stelle genau fest, wo die Bande vom Stoßball getroffen werden muß, damit das $\frac{1}{2}$ volle Treffen des roten Balles zustande kommt. Dein Stoßpunkt darf nicht über der Mittelhöhe liegen, da sonst der Ball zum Springen neigt.

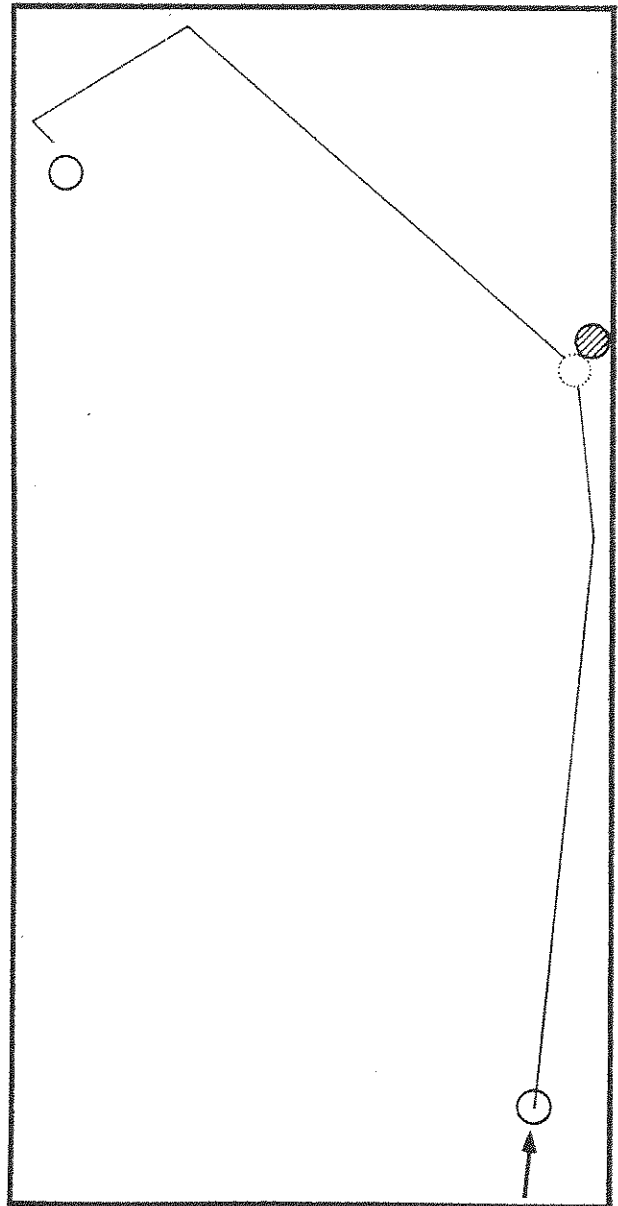


158

Stoß: Mäßig, in der Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: s. Abbildung

Das geringe rechte Effet des Stoßballes bezweckt nichts anderes, als den für das Treffen der Spielbälle günstigsten Anschlagpunkt an der dritten Bande zu erreichen.

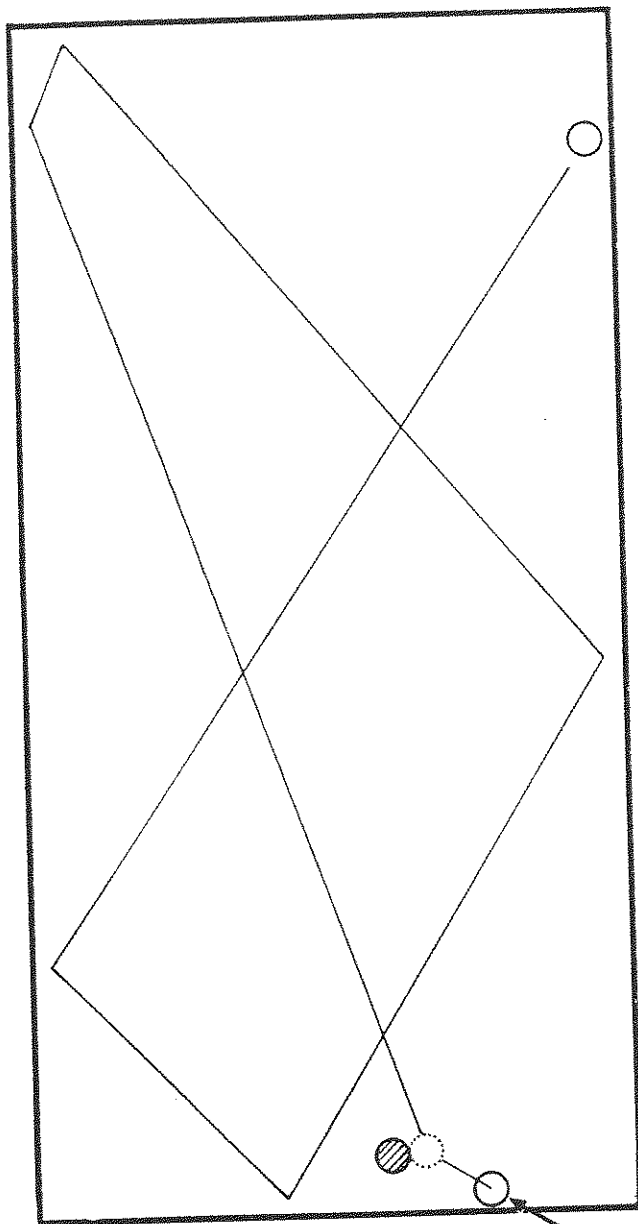


159

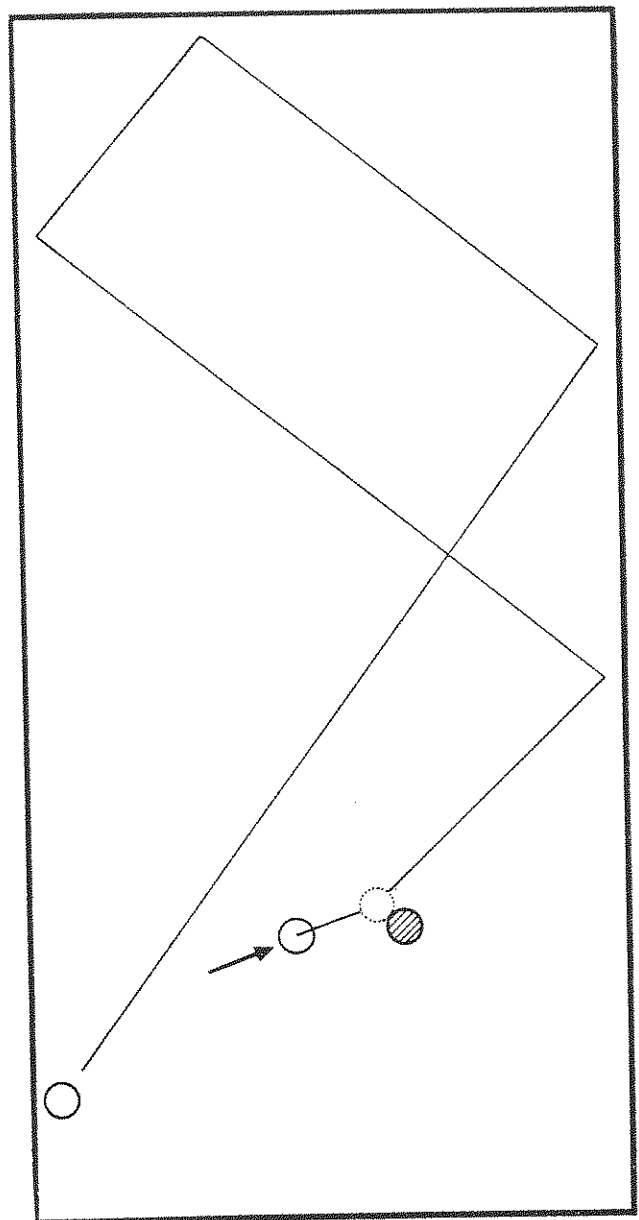
Stoß: Mäßig, dicht über der Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: Nach der Bande Rot $\frac{1}{2}$ voll links

Wenn Rot wie hier an der Bande fest steht, ist das richtige Treffen $\frac{1}{2}$ voll. Es wird erleichtert, weil die fast parallel mit dem Ballweg verlaufende Bande eine gute Orientierung ermöglicht. Die gleiche Carambolage gestaltet sich sehr viel schwieriger, sobald Rot frei steht; dieser kann dann nur noch dünn getroffen werden.



160



161

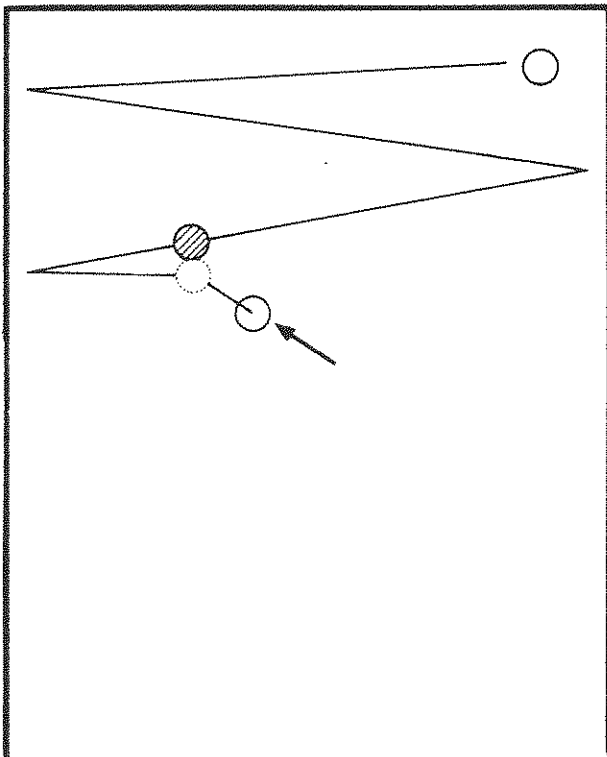
- Stoß: Sehr stark, in der Mittelhöhe, geringfügiges rechtes Effet
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll rechts
Was zur Abbildung 150 über den Kraftstoß gesagt ist, gilt auch hier.
Durch die Lage des Stoßballes bist du gezwungen, einen zuverlässigen Bock auf der Bande zu bilden; das Queue ist also ein wenig geneigt.
Diese Stellung und die Gewalt des Stoßes bringen deinen Ball manchmal etwas zum Springen. Dabei kann sich der Weg geringfügig verändern; denn der Ball hat

das Bestreben, seine ursprüngliche Richtung beizubehalten.
Zum Üben kannst du die Carambolage zunächst außer acht lassen und dich mit der besonderen Technik dieses Stoßes befassen.

Stoß: Kraftvoll, schnell, dicht unter der Mittelhöhe, rechtes Effet
Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll links

An der ersten Bande tritt ein merklicher Verlust des rechten „Gegen“effets ein. Der eigentliche Weg des Stoßballes beginnt

aber erst an der zweiten Bande, die er mit möglichst lebhaftem rechtem Effet erreichen soll. Daher macht sich auch für dieses Dessin ein sehr starker Stoß notwendig, der dem Effetverlust entgegenwirkt. Ein wirkliches Problem in der Technik dieses Stoßes ist der Stoßpunkt. Du wirst feststellen, daß er nicht zu weit innen, noch weniger aber zu weit außen liegen darf.

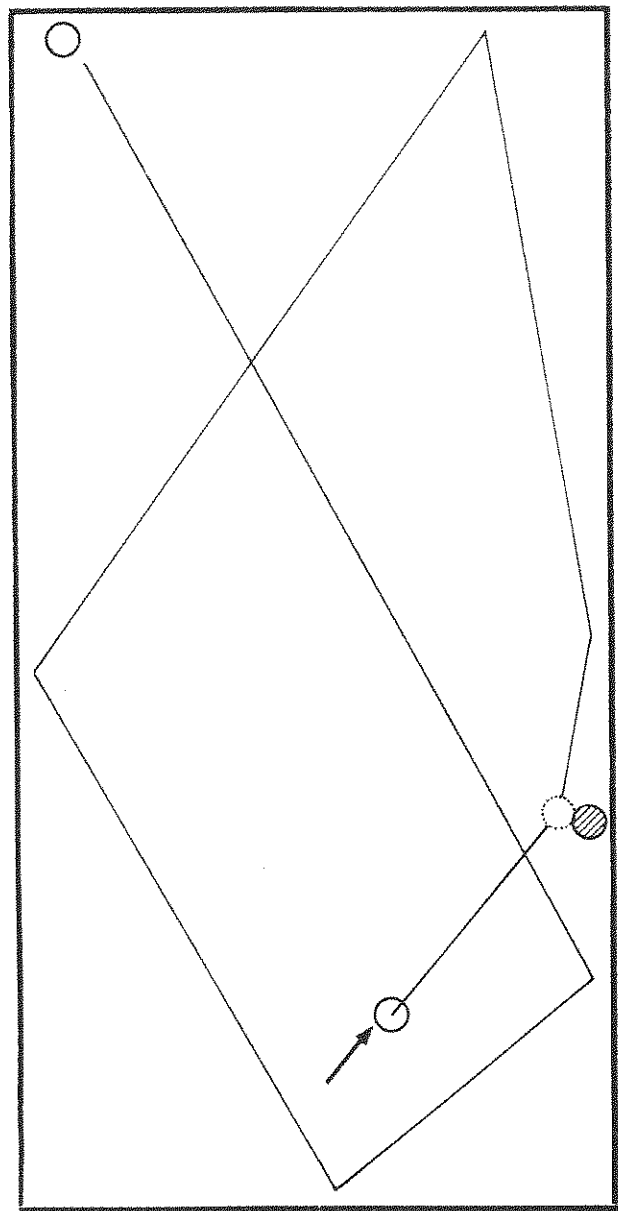


162

Stoß: Queue schwach anheben, kräftig und wuchtig, dicht über der Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot mehr als $\frac{1}{4}$ voll

Für diese „Zieharmonika“ ist ein schneller Lauf des Stoßballes zweckmäßig. Rot wird absichtlich etwas voll getroffen, um ihn zu entfernen, bevor er vielleicht den Stoßball behindert. Mit dem leichten Anheben des Queues wird die gewünschte Effetwirkung verstärkt. Ein mögliches schwaches Springen des Stoßballes ist ohne Bedeutung.

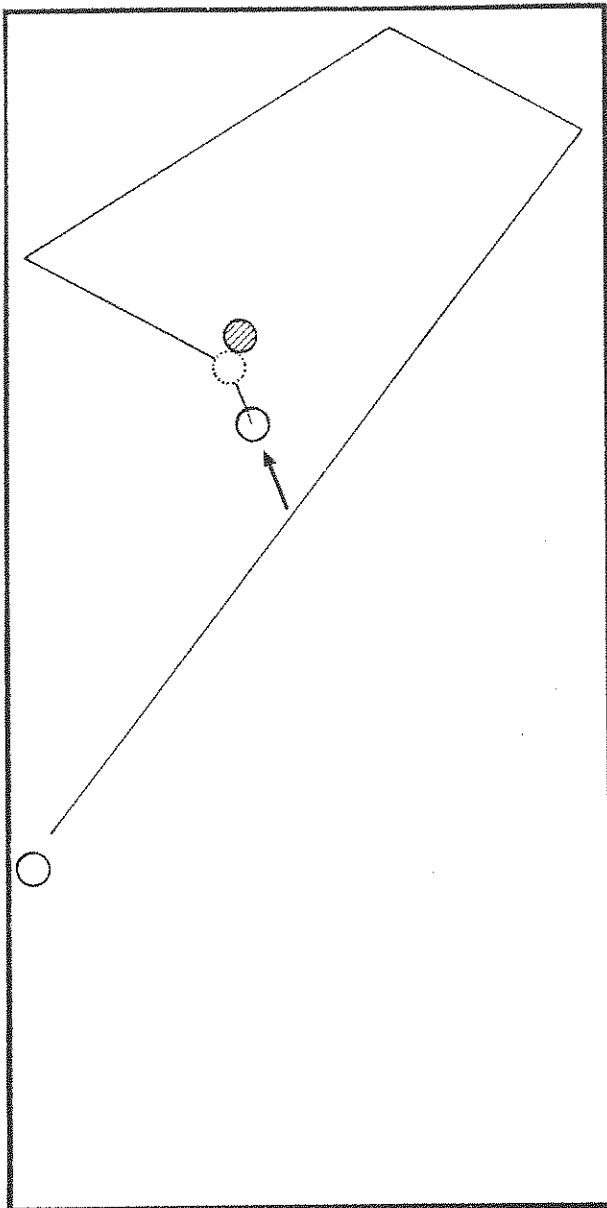


163

Stoß: Sehr lang, schnell, in der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{4}$ voll

Der Stoßpunkt dieses Fünfbänders liegt nahe der Ballmitte. Aus einem stabilen Bock wird mit sehr langem Schnabel der Stoß geführt.

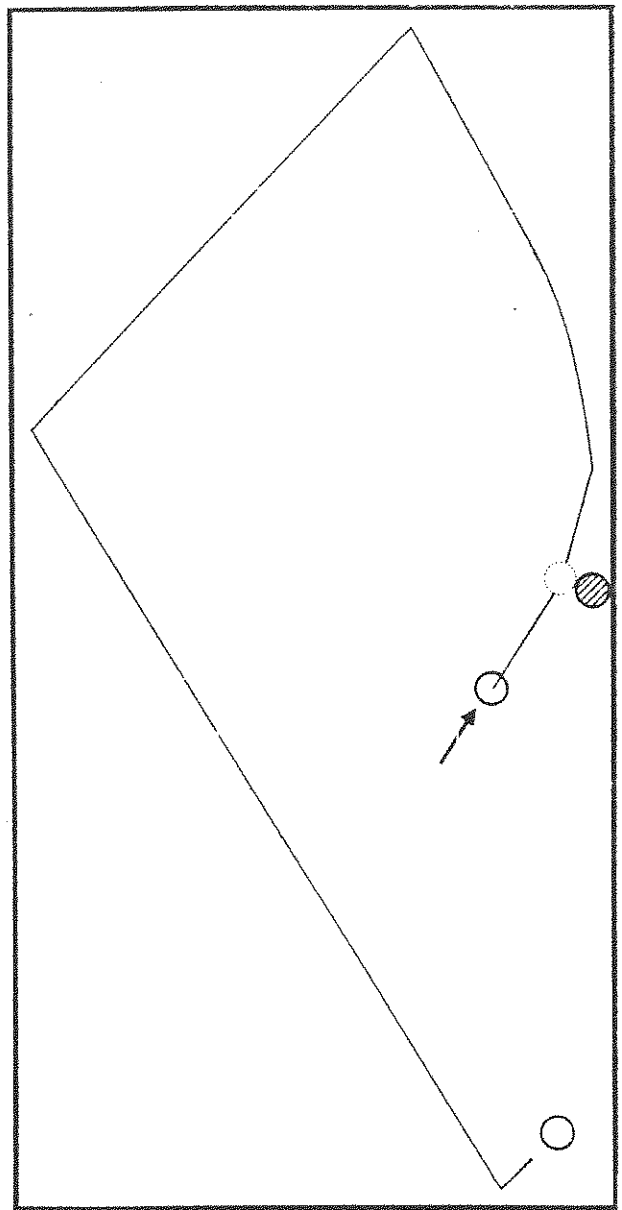


164

Stoß: Kräftig, mäßig schnell, etwas über der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll

Von Rot droht eine Kontergefahr in der Nähe der kurzen Bande. Der kräftige Stoß entfernt den getroffenen roten Ball schnell genug und verhindert dadurch ein mögliches Zusammentreffen mit dem Stoßball in der Nähe der kurzen Bande. Der Stoßball erhält nur wenig Effet. Die Ausführung vereinigt alle 3 Bälle bei Weiß.



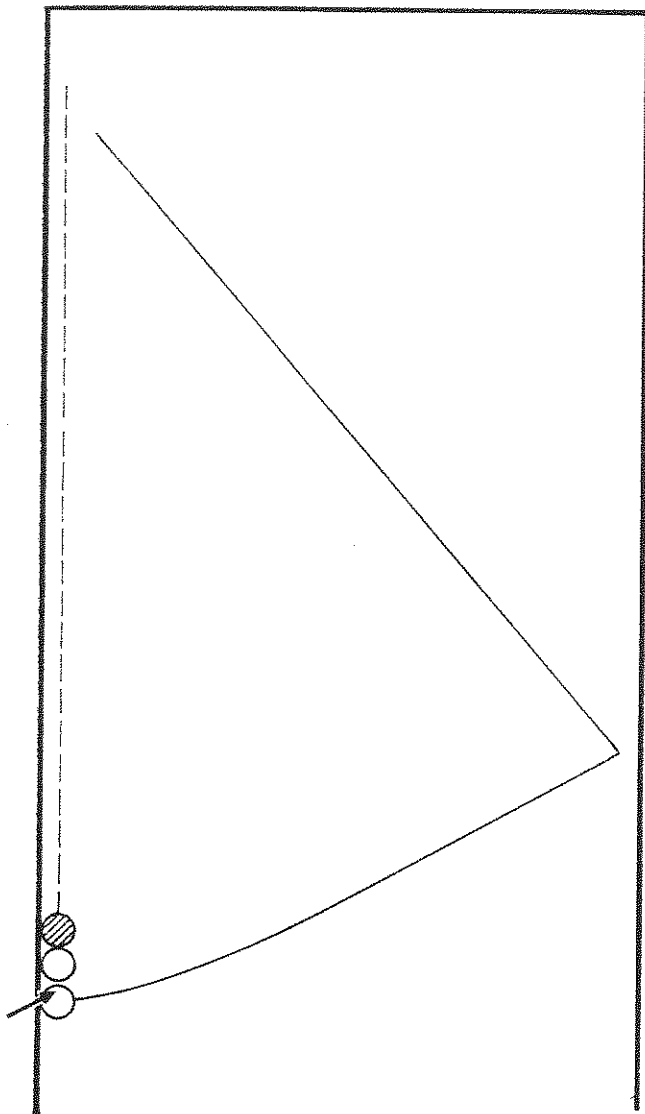
165

Stoß: Lang, sehr schnell, tiefer Stoßpunkt, lebhaftes linkes Effet

Treffen: Rot dünn links

Der gleiche Stoß, wie du ihn bei einem langen Rückläufer mit Effet anwenden mußt. Nach der ersten Bandenberührung beschreibt der Stoßball eine deutliche kleine Linkskurve. Sie ist durch das Tiefeneffet verursacht, das auch nach dem Treffen der Bande vorübergehend wirksam bleibt. Mit diesem harmlosen Trick läßt sich die Richtung des Stoßballes etwas korrigieren.

Phantasiestöße



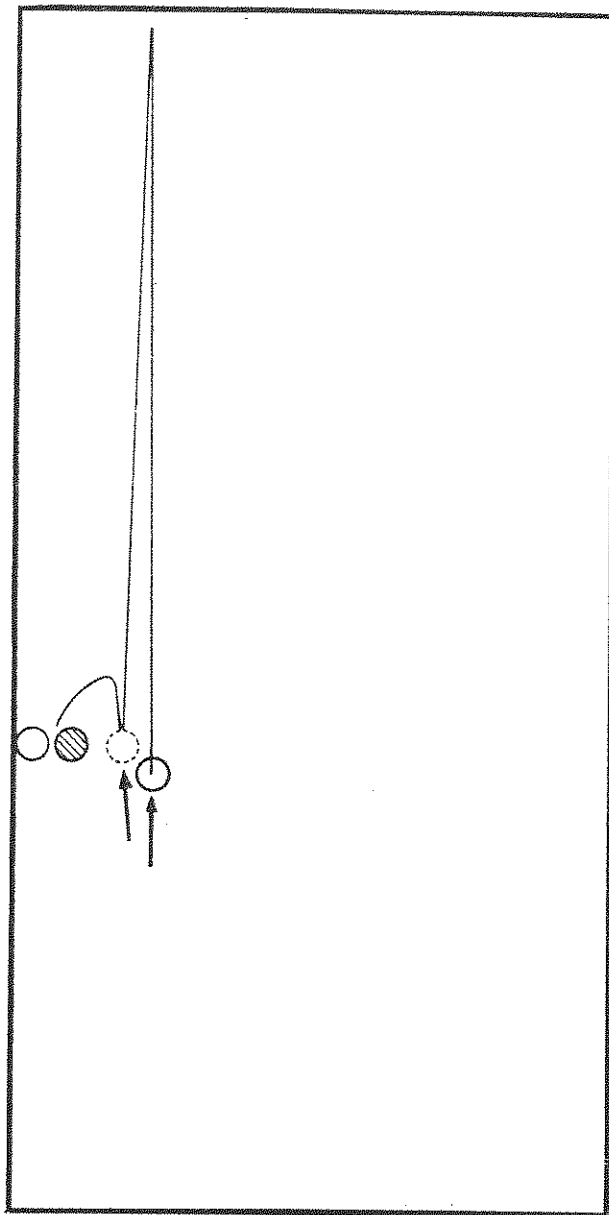
166

Stoß: Queueneigung etwa 65 bis 70°, mäßig schnell

Treffen: s. Text

Die beiden Spielbälle stehen preß untereinander an der Bande; dein Stoßball hat wenige Millimeter Abstand von Weiß.

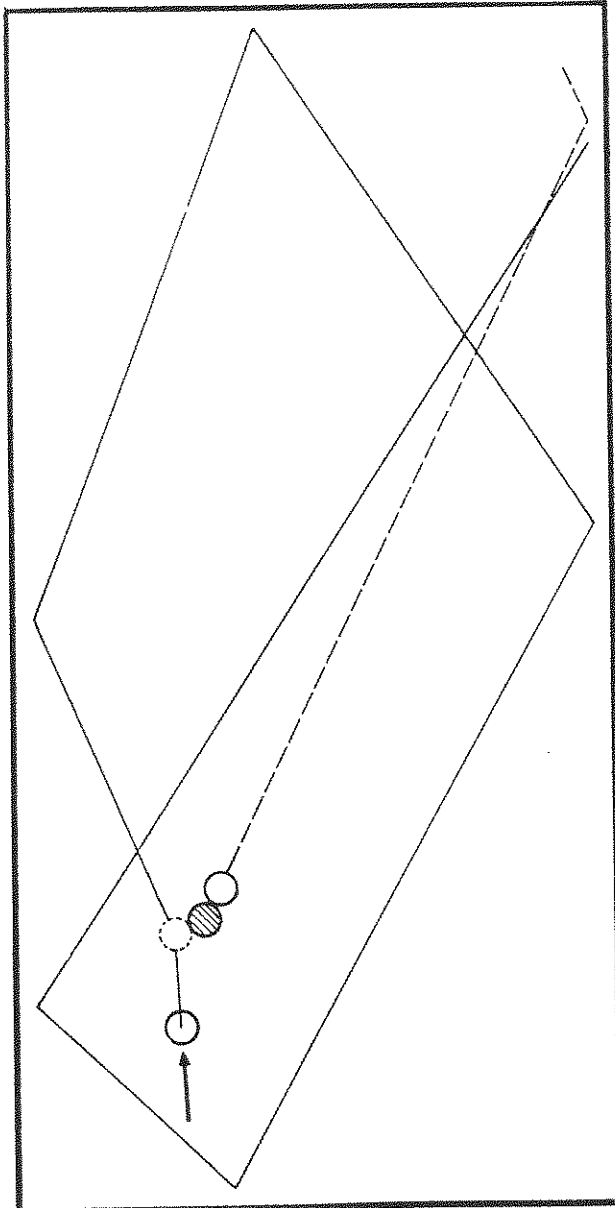
Weiß wird mit Massée etwa $\frac{1}{3}$ voll rechts getroffen; er setzt seinerseits Rot in Bewegung. Die Stoßstärke ist so kräftig, daß der rote Ball in ruhigem Lauf der oberen Ecke zustrebt. Von der gegenüberliegenden Bande führt die lebhaftere Effetwirkung den Stoßball diagonal zur gleichen Ecke, wo dann die Begegnung zustande kommt.



167

Stoß: Scharf, unter der Mittelhöhe
Treffen: s. Text

Bei diesem regelrechten Kunststoß handelt es sich um zwei Stöße. Mit dem ersten Stoß (rechter Pfeil) wird der B I wuchtig und ohne Effet zur kurzen Bande getrieben. Deine Aufgabe ist nun, den zurückkehrenden Ball mit einem ganz kurzen zweiten Stoß nochmals zu treffen. Der Stoßpunkt ist dabei tief, die Stoßrichtung zeigt der linke Pfeil. Aus der Behinderung ergibt sich eine kurze Bremsstrecke, danach kehrt der frei rotierende Ball um, nimmt seine vorherige Richtung wieder auf und caramboliert.

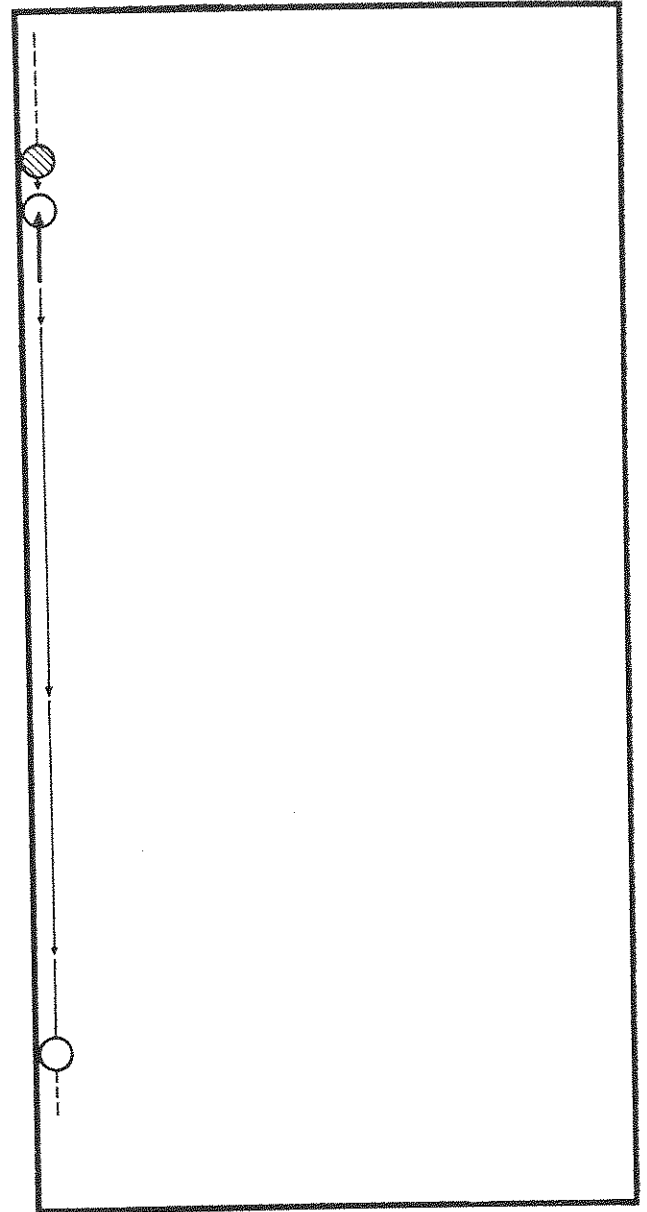


168

Stoß: Sehr schnell, in Mittelhöhe, leichtes rechtes Effet

Treffen: Rot schwach links

Dieser reizvolle Begegnungsstoß mit 5 oder 6 Banden ist keineswegs schwierig (jedenfalls nicht schwieriger als ein Vorbänder von der rechten langen Bande). Beide Spielbälle stehen preß; eine gedachte Verbindung ihrer Mittelpunkte zeigt in die Laufrichtung des weißen B III. Dein Stoßball muß sehr schnell sein, weil sonst die Carambolage (Begegnung) schon nach den ersten beiden Bandenberührungen erfolgt.

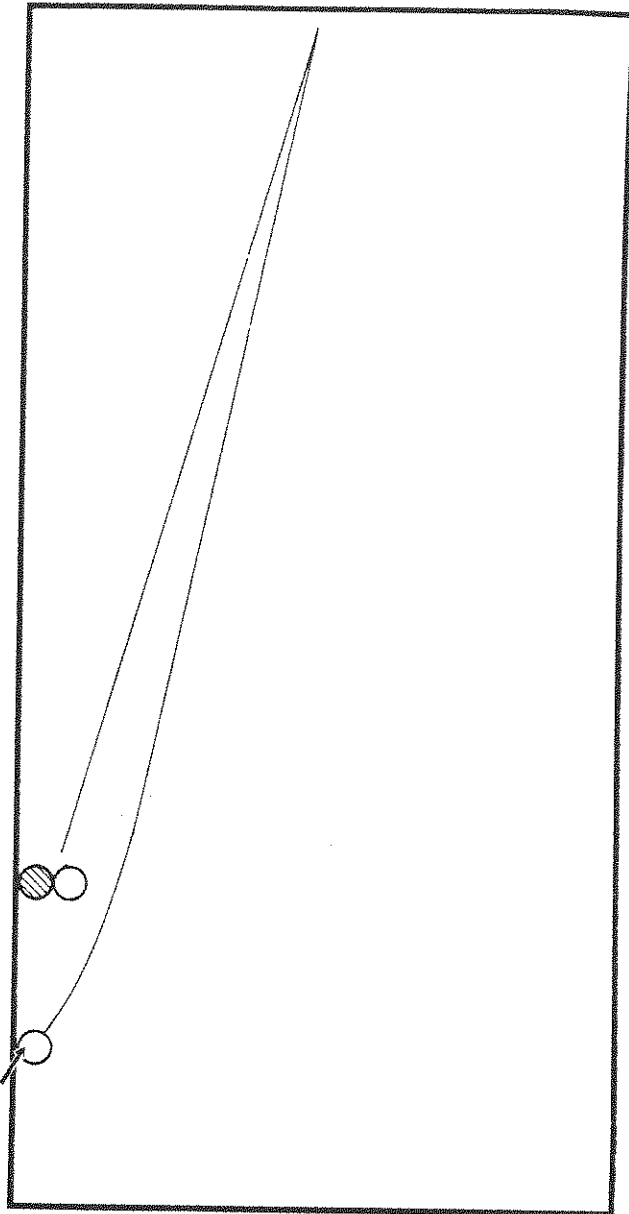


169

Stoß: Queueneigung etwa 70 bis 75°, Stoßpunkt gleich Pfeilspitze, kräftiger Piqué

Treffen: Rot absolut voll

Alle drei Bälle liegen preß an der Bande. Die Standfestigkeit und Zuverlässigkeit deines Bockes läßt sich mit diesem langen Piqué ausgezeichnet prüfen. Außerdem kannst du hierbei das Gefühl dafür entwickeln, wie man B I und B II im Steilstoß aufeinander abstimmt. Stoßball und Rot kommen bei idealer Ausführung dicht hintereinander im gleichen Tempo die Bande herunter.

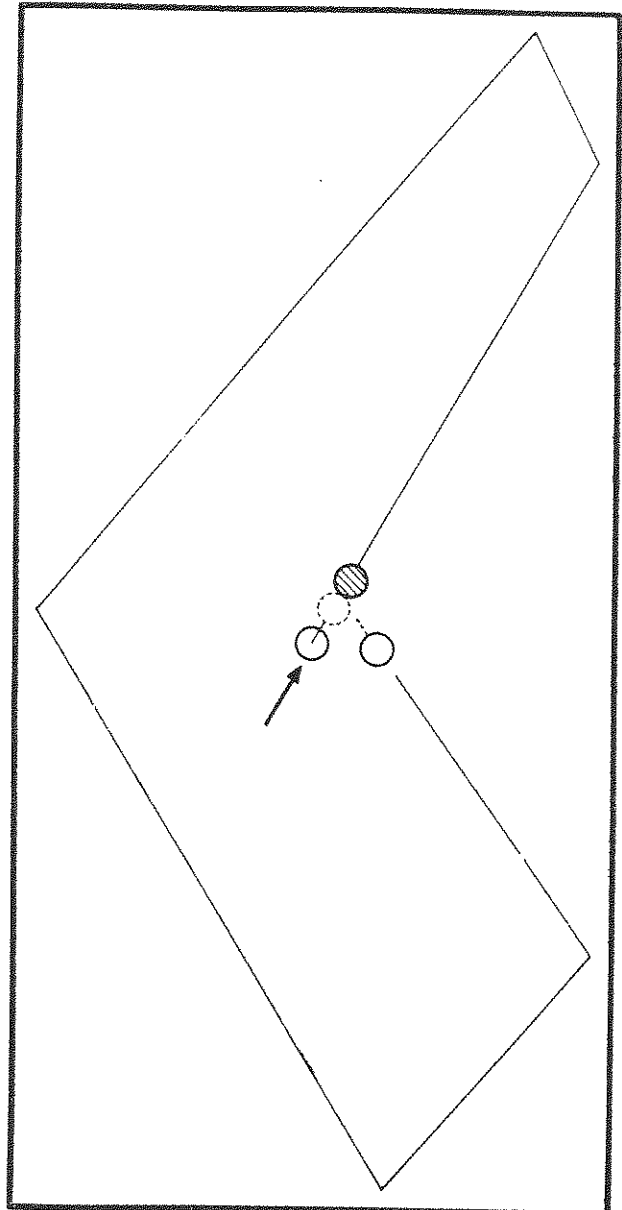


170

Stoß: Queueneigung etwa 40° , kraftvoll und intensiv

Treffen: wie Pfeil

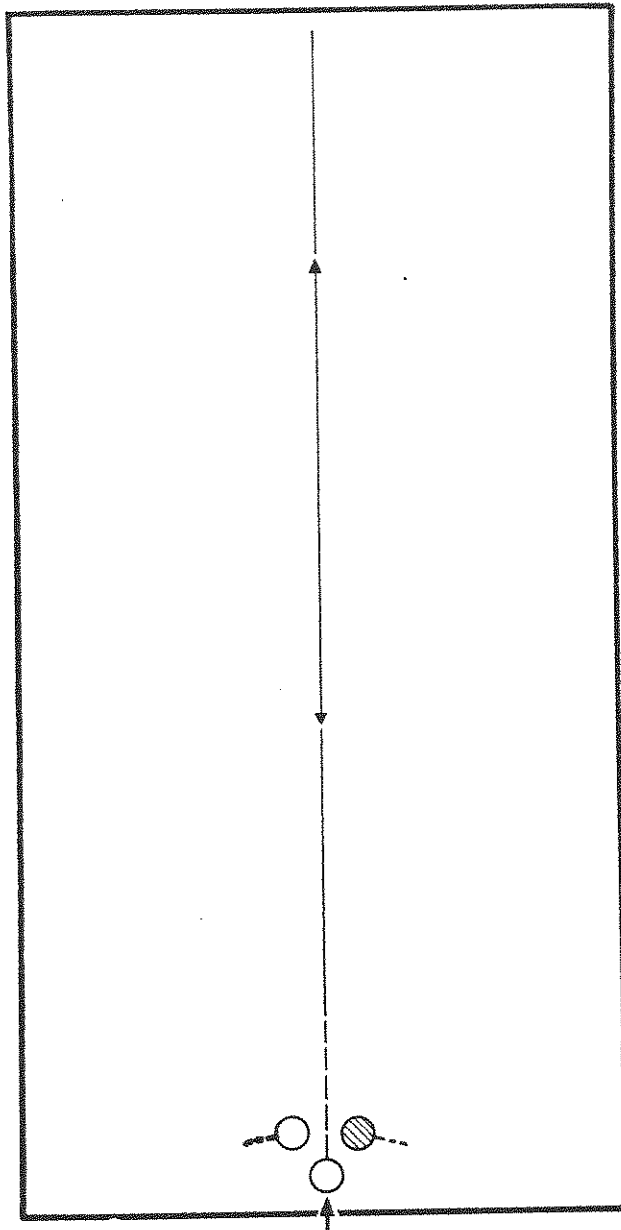
Ein Höchstmaß an Effetwirkung demonstriert der dargestellte Halbmassée. Er wird durch den hohen Bock auf der Bande möglich. Der Stoß erfolgt wuchtig und sehr schnell aus Unterarm und Handgelenk. Seine Richtung zeigt schräg nach vorn-unten. Der entstehende Kurvenlauf führt den Stoßball dicht an den Spielbällen vorbei. Leichtes Springen des B I ist ohne Bedeutung; wichtig ist die verliehene hohe Rotation.



171

Stoß: Stark, fast zentral, rechtes Effet
Treffen: Rot absolut voll

Durch den zentralen Bremsstoß bleibt der Stoßball praktisch auf der Stelle liegen. Die Carambolage kommt erst zustande, wenn der rund um das Billard gelaufene rote Ball von hinten Weiß trifft und ihn auf den ruhenden Stoßball treibt.



172

Stoß: Queue leicht anheben, scharf, etwas unter der Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: s. Text

Der Zwischenraum zwischen beiden Spielbällen beträgt genau einen Balldurchmesser. Dein Stoß soll den Stoßball ohne Berührung beider Bälle durch die Lücke zur oberen kurzen Bande und zurück führen. Erst dann darf die Carambolage erfolgen. Mit diesem hübschen kleinen Trick kannst du deinen Partner auf folgende Weise verblüffen: Alle drei Bälle – mit dem Stoßball in der Mitte – werden, parallel zur kurzen Bande und untereinander „preß“ stehend, aufgestellt. Den Stoßball nimmst du vorsichtig heraus und stellst ihn dicht an der Bande auf (s. Abb. 172). Sein Platz muß so gewählt werden, daß ein rechtwinklig auf die obere kurze Bande gerichteter Stoß den Ball genau durch die Mitte der Lücke treibt. Schwierig an diesem Stoß ist nur die Einhaltung der genauen Richtung, leicht ist dagegen das Passieren der Lücke. Der Ball wird nämlich durch den angezeigten Stoßpunkt bei Anwendung eines scharfen Stoßes zum Springen gebracht.

Bei einiger Übung kannst du es so einrichten, daß ein ungeschultes Auge nichts von dem Vorgang wahrnimmt.

Viele Billardfreunde kennen anstelle „Bandenserie“ die Bezeichnung „amerikanische Serie“, in der Fachsprache auch kurz „Amerika“ genannt. Erstmals angewandt wurde sie von dem amerikanischen Berufsspieler Slosson.

Der großartige Einfall erwies sich als der Beginn eines neuen Abschnitts in der Geschichte des Billardspiels. Schon um die Jahrhundertwende wurden damals schnell ansteigende Leistungen (Serien von 5000 bis 7000 Points) erzielt. Daß nach verlässlichen Quellen die Schiedsrichterentscheide jener Zeit offenbar großzügiger waren, sei am Rande vermerkt.

Es gibt ohne Beherrschung der Bandenserie kein starkes Spiel in der freien Partie! Sie bestimmt die zahlenmäßige Leistung, den Durchschnitt. Du kannst in Theorie und Technik ein völlig gleichwertiger Partner, ja sogar mehr als das sein; trotzdem bist du ohne Chance, wenn dir die Bandenserie fehlt und dein Gegner sie beherrscht. Da sie zugleich – was wichtiger ist – auch die Ausgangsposition für die Strichserie im Cadre bildet, bleibt für dich als ehrgeizigen Spieler nur eine Wahl: sie gewissenhaft und mit Ausdauer zu trainieren!

Das ist für Fleißige eine gute Aussicht; denn auf dem Billard eignet sich nichts besser zur Automatisierung des Bewegungsablaufes als gerade die Bandenserie.

Zunächst machen wir uns mit dem Rahmen bekannt.

Funktion. Das Prinzip der Bandenserie beruht darauf, ständig die gleiche(n) Ballfigur(en) mit der (den) gleichen Methode(n) zu erzielen.

Grundlagen. Tatsächlich besteht die Bandenserie aus nur zwei sehr charakteristischen Figuren. Wir nennen sie in der Folge zur besseren Unterscheidung Grundfigur A und B. Ihre Merkmale sind wichtig für dich; denn zum Üben mußt du genau wissen, worauf es ankommt.

Der Anteil dieser Figuren an der Serie beträgt bei einem guten Spiel 90 und mehr Prozent! Sie sind gewissermaßen das Gleis, auf dem die Serie läuft. Der Rest besteht aus Korrekturen.

Methode. Im Spiel bildet der Aufbau der Grundfigur den Beginn der Serie. Bei technisch einwandfreiem Stoß ist dann die Bandenserie gewährleistet, indem du jeweils die Figur A in B oder umgekehrt die Figur B in A umwandelst.

Sobald kleine Fehler auftreten, haben sie abweichende Ballstellungen zur Folge. Solche Fälle können meist sofort korrigiert werden. Entscheidend für den Erfolg ist die Kenntnis und Beherrschung der technischen Möglichkeiten hierzu. Immer bleibt es das Ziel, schnellstens die Figur A oder B wiederherzustellen.

Verlust der Serie. Ist eine Wiederherstellung der Figur nicht möglich, muß zwangsläufig der Neuaufbau der Serie, meist an anderer Stelle, erfolgen.

Die Grundfiguren

Versuche zunächst, dir bei der Betrachtung der Abbildungen das allgemeine Bild der Ballstellungen einzuprägen.

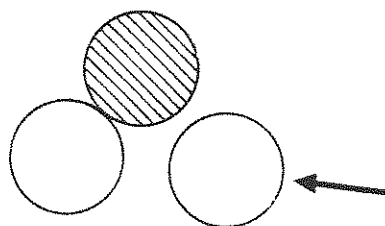
1. Die **Spielbälle** stehen sehr dicht nebeneinander, oft sogar ohne Zwischenraum (preß).

2. Zwischen den Spielbällen und der Bande soll der größte Abstand zwei Ballbreiten nicht übersteigen.

3. Werden die Mittelpunkte der Spielbälle durch eine gedachte Linie verbunden, dann bildet die Verlängerung dieser Linie mit der Bande einen Winkel von durchschnittlich 40 bis 50 Grad.

4. Diese Winkelstellung der Spielbälle untereinander und zur Bande ist eine entscheidende Voraussetzung. Wird sie eingehalten, ergibt sich der günstigste Standort für den Stoßball von selbst.

5. Der Abstand des Stoßballes von den Spielbällen beträgt meist nur einige Zentimeter, im fehlerfreien Spiel wird er kaum größer als eine Ballbreite.



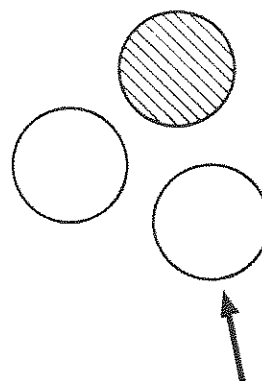
173

1. Grundfigur A

Stoß: Sehr zart, Handgelenk, kurzer Schnabel von etwa 3 bis 4 cm, Griffhand etwa 40 cm vom unteren Ende des Queues entfernt, Stoßpunkt in der Mittelhöhe

Der Stoßball trifft Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll links. Er treibt ihn wenige Zentimeter in Richtung Bande. Fast gleichzeitig wird Weiß ziemlich voll getroffen und bewegt sich schwach, etwa parallel zur Bande; der Stoßball selbst bleibt fast auf dem Platz stehen, den er bei Berührung des B III einnahm. Zusammengefaßt ist der ganze Vorgang ein sorgfältig ausgeführter kleinster Schnittball. Durch diesen Stoß ist die Figur A „geöffnet“ worden. Die Abstände zwischen den Spielbällen wurden also leicht vergrößert, und der Stoßball ist mehr in die Mitte der Ballfigur gelangt. Bei richtiger Stoßstärke und -richtung hat sich

114



174

ganz von selbst die Grundfigur B ergeben (Abb. 174).

2. Grundfigur B

Stoß: Kurz, aber bestimmt, Handgelenk, Stoßpunkt etwa 1 cm unter Ballmitte

Während die Grundfigur A ein Schnittball ist, stellt die Grundfigur B einen winzig kleinen Rückläufer dar. Daran mußt du bei der Ausführung denken. Auch der schwächste Rückläufer braucht ein bißchen Ergiebigkeit! Verfalle deshalb nicht in den Fehler eines weichlichen, halb „geschobenen“ Stoßes.

B II (Rot) wird voll getroffen; den weißen B III streift der Stoßball danach nur fein auf der rechten Außenseite (vom Spieler aus gesehen). In dem ganzen, klug durchdachten Komplex Bandenserie ist jede Bewegung „geplant“. Auch das erwähnte „Streifen“ des B III gehört dazu. B III soll auf seinem Platz nahezu unbewegt bleiben, mit dem Stoßball aber wirst du den von der Bande zurückkehrenden B II „abfangen“; das bedeutet, an einer bestimmten Stelle wird dein Stoßball den laufenden B II erwarten. Ist der Punkt des erneuten Zusammentreffens von B I und B II richtig gewählt, dann bleibt der so blockierte B II anschließend direkt neben B III liegen, und der getroffene Stoßball rollt einige Zentimeter zurück. Auf diese Weise gelangen beide Spielbälle wieder zur engsten Vereinigung. Vor dir steht er-

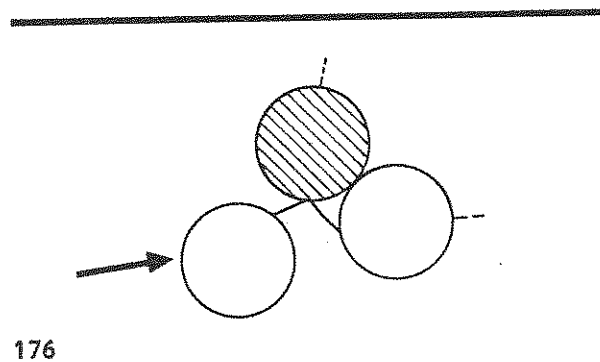
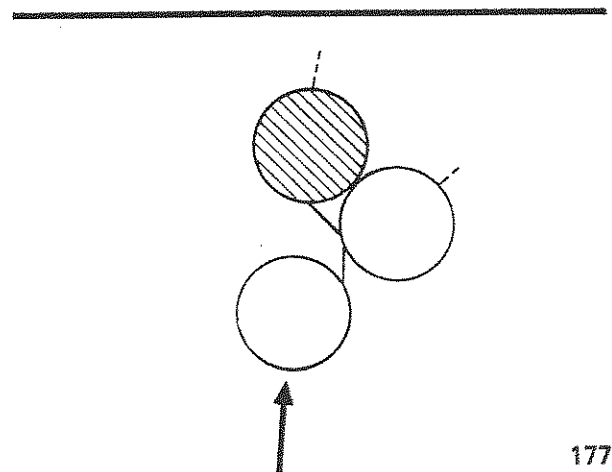
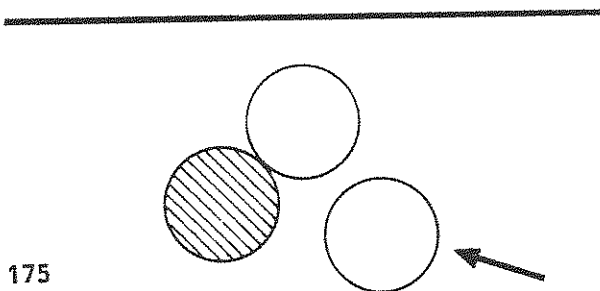
neut die Grundfigur A. Das ist aber nur möglich, wenn der Stoßball weit genug nach innen zurückgenommen wird, um dem B II Platz zu machen. Es kann auch so sein, daß die zweite Berührung des B I mit B II schon eintritt, bevor der Stoßball den B III erreicht. Wann diese Lösung angebracht ist, ergibt sich aus der Position der Bälle (beispielsweise bei einer leicht vergrößerten Entfernung zwischen B I und B II in der Ausgangsfigur).

Eine Ausführung, bei der sich B II, zurückkommend, nur eben wieder an den Stoßball an „legt“, ist fehlerhaft. Entweder sind die Ballabstände dann nur noch millimetergroß und schaffen ganz unnötige Schwierigkeiten in bezug auf die Sauberkeit des Spiels, oder es gibt eine „Preß“-Stellung, die den zumindest vorläufigen Verlust der Bandenserie durch Neuaufsatz bedeutet.

Mit der Methode, den B II „abzufangen“, ist noch ein weiterer Vorteil verbunden. Der Stoß wird mehr mechanisiert, die Serie kann etwas robuster gespielt werden, sie beansprucht also letztlich weniger Konzentration. Kleine Härten im Stoß oder ein schwaches Übertempo richten kaum Scha-

den an. Es wird nur eben der Stoßball wenige Zentimeter mehr zurückgetrieben. Bedingung bleibt selbstverständlich Genauigkeit in den Bewegungen der Bälle I und II.

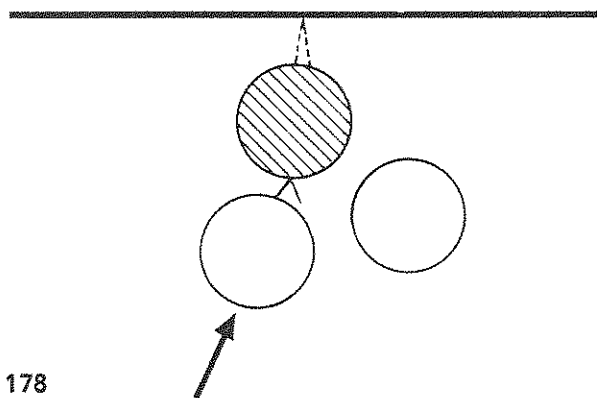
Zur Grundfigur A. In den Abbildungen 175 bis 177 kannst du außen an beiden Spielbällen kurze, gestrichelte Linien erkennen. Sie zeigen, in welcher Richtung und wie weit sich die Bälle bewegen sollen, damit die Grundfigur B hergestellt wird. Aus den Pfeilrichtungen (Stoßrichtungen) wird ersichtlich, daß ein Effet zur Anwendung kommt. Von diesem Hilfsmittel macht der routinierte Spieler in der Bandenserie viel Gebrauch. Die Erfahrung wird dich lehren, daß der Lauf des Stoßballes auf sehr kleinen Strecken dadurch stetiger wird. Zartes Effet ist außerdem geeignet, das „Kleben“ des Stoßballes an den Spielbällen zu verhindern. (Der Grundsatz sparsamster Effetanwendung hat bei diesen Kleinstentfernungen keine Gültigkeit.)



Die Abbildung 177 ist eine Wiederholung der Grundfigur A mit einem anderen Standort des Stoßballes. Ihre Ausführung ist im Prinzip der Abbildung 173 gleich und verfolgt auch denselben Zweck. Natürlich muß zwangsläufig der Stoß aus einer anderen Richtung geführt werden. Der hier zunächst stehende weiße

B II wird zuerst getroffen. Das Ergebnis ist hier wie dort die Grundfigur B.

Um Mißverständnissen vorzubeugen, erscheint schon jetzt ein Hinweis angebracht: das sogenannte „Öffnen“ der Grundfigur A, d. h. deren Umwandlung in die Grundfigur B, wird von einem guten Spieler selten mit nur einem Stoß durchgeführt. Die dabei angewandte Stoßtechnik ist verfeinert; sie gestattet, an dieser Stelle 2 oder 3 sehr zarte Schnittbälle auszuführen und erst dann die Grundfigur B einzustellen.



178

Zur Grundfigur B. Du siehst hier eine erste Variante der Grundfigur B (vgl. mit Abb. 174). Zunächst erscheint sie wie ein genaues Spiegelbild. Aber der rote Ball weicht ab, er steht etwas zu weit rechts. Bei Stoßausführung ohne Effet würde der rote Ball deshalb zu weit nach rechts geraten.

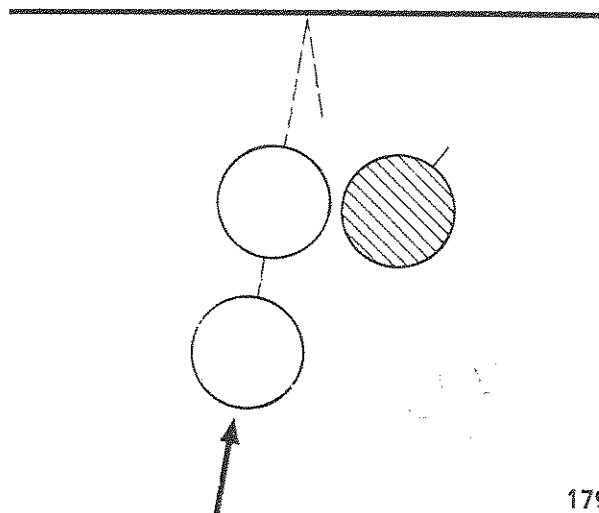
Etwas rechtes Effet (siehe Pfeil) bringt die erforderliche Korrektur zustande. Rot wird nicht ganz voll getroffen und kommt fast rechtwinklig aus der Bande zurück. Die dabei entstehende Position entspricht etwa der Abbildung 177.

Übungsbeispiele

Zu Abb. 179

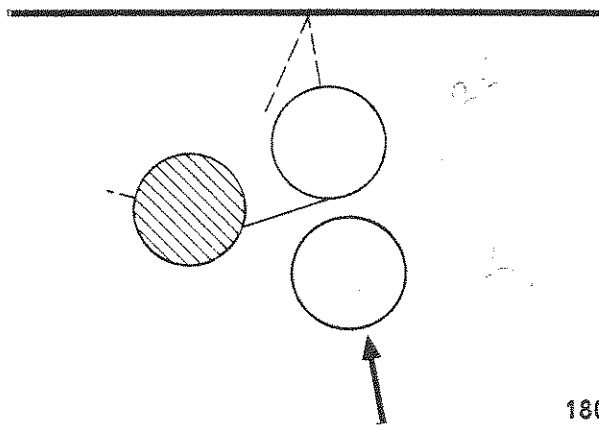
Stoß: Weich, aber nicht „weichlich“, dicht über Mitte

Treffen: B II 1 mm rechts



179

Die Ballfigur kann sofort in die Grundfigur A umgewandelt werden. Das geschieht mit einem leicht gebremsten Nachläufer. Der Stoßpunkt dicht über dem Zentrum sorgt dafür, daß der verlangsamte Stoßball nur eben den B III erreicht. B III wird nur sehr schwach innen links getroffen; er darf sich kaum bewegen. Der von der Bande zurückkehrende B II nimmt dann den Platz ein, den der rote Ball in der Abbildung 177 hat.

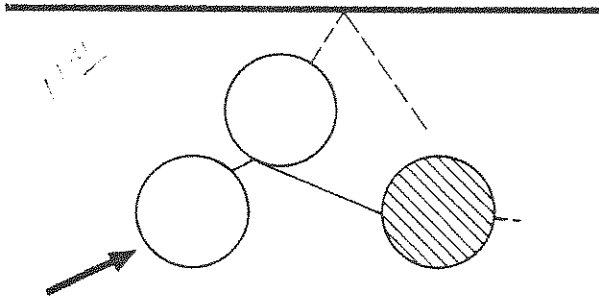


180

Stoß: Kurz, schnell, aber zart, Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: B II 1 mm links

Um den B II nach links zu „drücken“, wendest du rechtes Effet für den Stoßball an. Du brauchst nicht besorgt zu sein, daß der Stoßball liegen bleibt, weil B II so voll getroffen wird. B I überwindet die kleine Strecke durch seine Rotation, B II kann ruhig ein wenig Übertempo haben.

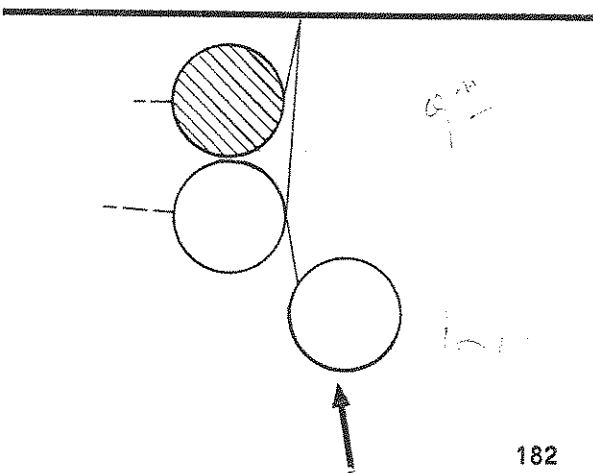


181

Stoß: Zart, über Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll rechts

Das rechte Effet läßt den Stoßball etwas „steiler“ aus der Bande kommen. Der Stoß ist, genau betrachtet, ein weicher kleiner Nachläufer. Eine Gefahr besteht nur, wenn Rot nicht $\frac{1}{2}$ voll, sondern zu dünn rechts getroffen wird, weil sich dann B II hinter Rot versteckt.



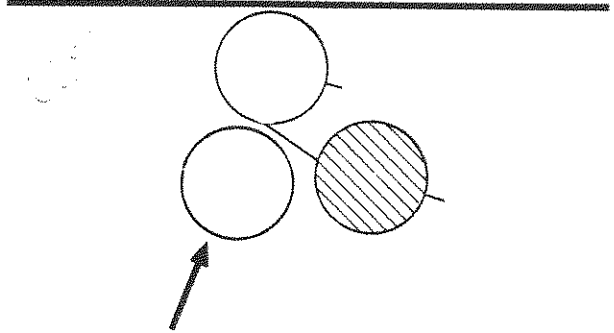
Stoß: Zart, lang, in der Mittelhöhe, starkes linkes Effet

Treffen: B II rechts außen, sehr dünn

Im vorliegenden Falle erfolgt kein Massee wie in Abbildung 184, weil die gewünschte Plazierung noch im Flachstoß erreicht werden kann.

Bei dem auszuführenden feinen Schnittball muß du beide Spielbälle außen sehr dünn treffen. Der notwendige zarte Stoß soll aber kein zaghafter Stoß sein; er würde bewirken, daß nach der Caram-

bolage der Stoßball hinter Rot liegenbleibt und die „Maske“ bildet. Mit ein wenig „Fahrt“ läßt sie sich vermeiden, der Stoßball kommt wieder bis in die Höhe des weißen Balles. Ein etwas verlängerter Schnabel (etwa 8 cm) erleichtert den Stoß.



183

Stoß: Zart, unter der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: B II voll

Diese scheinbar so einfache Ballfigur hat ihre Tücken. Als wenig erfahrener Spieler muß du auf drei Dinge achten:

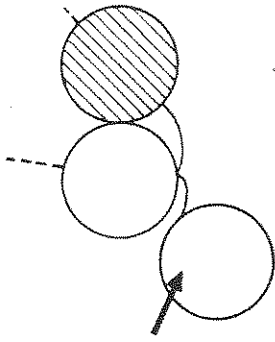
1. Nicht durchstoßen. Das Queue wird ganz zart und lose mit den Fingern geführt.

2. Linkes Effet. Der fast an der Bande liegende B II muß „mitgenommen“, also ein wenig nach rechts geführt werden. Das wird durch ein leichtes linkes Effet am Stoßball erreicht.

3. Stoßpunkt unter der Mittelhöhe. Der Stoßball soll sich ein wenig vom weißen Ball II lösen, damit letzterer von der Bande freikommen kann. Die Lage aller drei Bälle ist zu nahe der Bande; auch der Abstand des Stoßballes von den Spielbällen muß größer werden.

Falls der weiße B II fest an der Bande stände, wäre ein über der Mittelhöhe liegender Stoßpunkt anzuwenden, weil B II nur damit von der Bande gelöst werden kann.

184

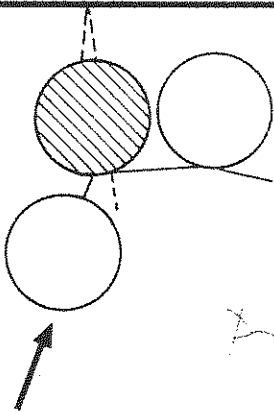


Stoß: Leicht, Handgelenk, Queueneigung etwa 75 bis 80°

Treffen: B II etwa $\frac{1}{4}$ voll rechts

Die Lage der Spielbälle läßt einen Flachstoß nicht mehr zu. Wende deshalb einen kleinen Massée an. Die geringe Entfernung zum B II macht dessen genaues Treffen möglich. Zur guten Ausführung gehört eine gewisse Lebhaftigkeit des Stoßballes, der den B II vor sich herschieben muß. B II wird durch die Berührung mit B III dann in die angezeigte Richtung gedrängt.

185



Stoß: Sehr ruhig, in der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll rechts

Einer ähnlichen Figur bist du in Abbildung 179 schon begegnet. Die gleiche Lösung wie dort könnte aber nur angewandt werden, wenn B II den doppelten Abstand von der Bande hätte.

In der hier gezeigten Ausführung ist B II

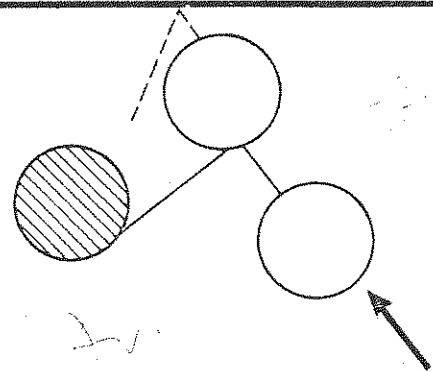
118

$\frac{3}{4}$ voll zu treffen. Ein schwaches rechtes Effet verhindert das Kontern. B III darf nur dünn gestreift werden, er bewegt sich kaum von seinem Platz.

Anfangs wird dir eine solche Lösung Schwierigkeiten bereiten; zu starker Stoß trägt den roten Ball zu weit fört, zu schwacher Stoß plaziert deinen Stoßball halb hinter den weißen B III.

Du kannst aber hier mit nur einem Stoß eine Figur ähnlich der Abbildung 186 erzielen.

186

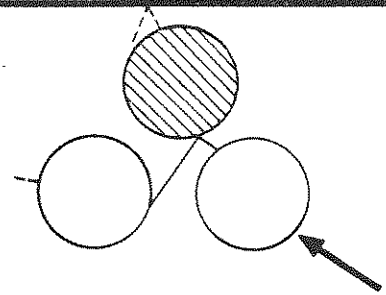


Stoß: Mäßig schnell, Handgelenk unter der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: B II fast voll, etwas links

Die Stoßgeschwindigkeit und das Treffen des B III sind die wichtigsten Punkte in der Ausführung. B III steht schon verhältnismäßig weit von der Bande entfernt, er darf nicht noch weiter weggeführt werden. Dein Stoßball soll ihn deshalb nur schwach und möglichst weit außen treffen. Beabsichtigt ist die Vereinigung zur Grundfigur A.

187

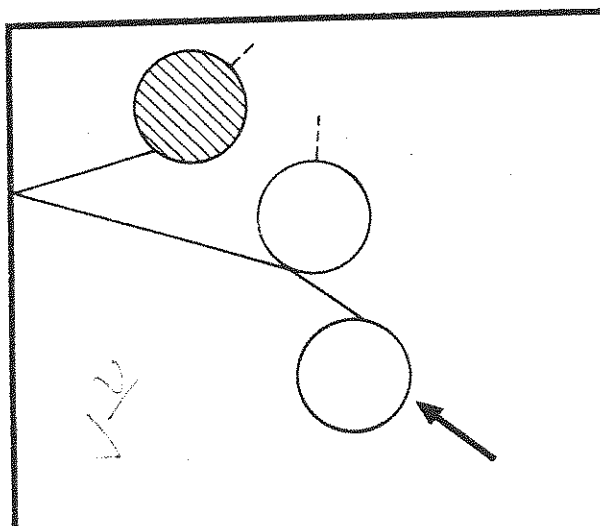


Zu Abb. 187

Stoß: Zart, tiefer Stoßpunkt, linkes Effet
Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll links

Für eine solche Ballfigur gibt es zwei Möglichkeiten der Fortsetzung. Du kannst sie einmal mit einem kleinen Schnittball noch weiter „öffnen“, um beispielsweise die Grundfigur B zu erzielen. Dadurch kann es aber möglich sein, in der folgenden Figur einen nur sehr geringen Abstand zwischen Stoßball und Rot zu haben. Sie eignet sich deshalb mehr für den fortgeschrittenen Spieler.

Der andere Weg ist, wie hier den B II $\frac{1}{2}$ voll links zu treffen und B III ebenfalls außen links. Rot wird auf diese Weise etwas von der Bande gelöst und zugleich nach links geführt. Das ergibt für beide Spielbälle den günstigsten Abstand von der Bande.



188

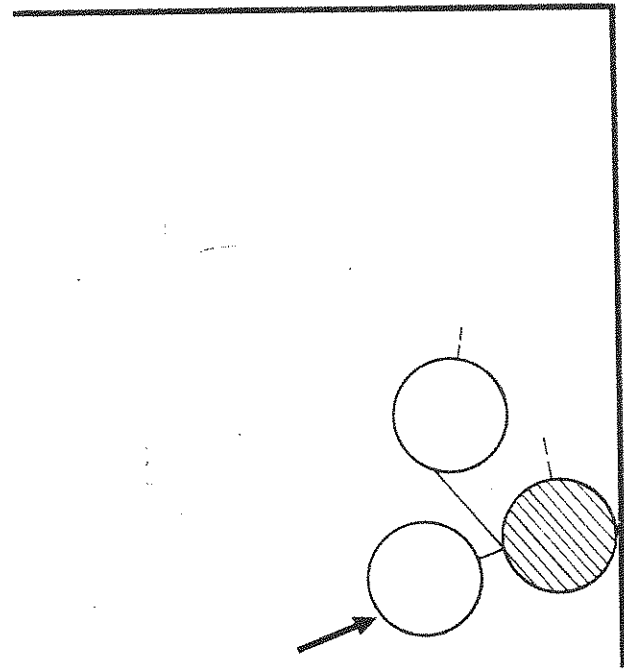
Stoß: Zart, in der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: Beide Spielbälle dünn links

Das Treffen des weißen Balles muß vorsichtig erfolgen. Er darf nicht die Bande erreichen, sondern soll durch den zarten Schnitt nur etwa so weit laufen, wie es die gestrichelte Linie zeigt. Durch stärkeren Stoß gerät Weiß sehr leicht hinter den

roten Ball, das bedeutet eine kleine, aber unangenehme „Maske“. Auch Rot ist nur schwach zu treffen, und zwar so, daß er ein wenig in schräger Richtung auf die Bande vorrückt.

Eine gute Ausführung ergibt eine dicht an der Bande liegende Grundfigur A.



189

Stoß: Kurz, bestimmt, in der Mittelhöhe, lebhaftes rechtes Effet

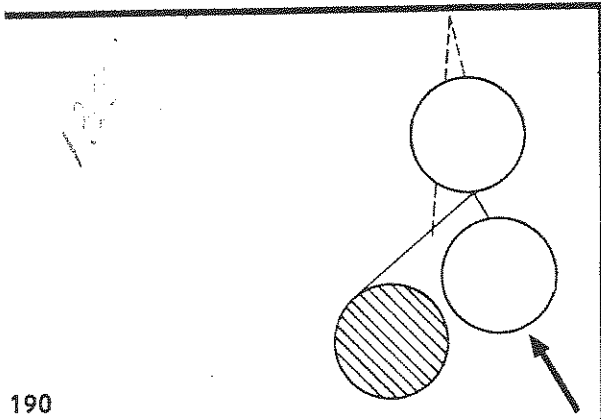
Treffen: B II voll, 1 mm links

Das Rezept für die richtige Lösung besteht in dem Zusammenwirken von Stoßball und Rot. Der rote Ball liegt nicht ganz fest. Er trifft (kontert) also, von der Bande zurückkommend, den Stoßball erneut. Beide verändern dabei leicht ihre Richtung; sie bewegen sich mit annähernd gleicher Geschwindigkeit nach links.

Die Ballfigur dieser Abbildung entspricht der Grundfigur B, weicht aber etwas ab. Der Unterschied liegt in dem sehr geringen Abstand des roten Balles von der Bande und dem zu weit links stehenden B III. Wendest du bei dieser Ballstellung und gleicher Stoßrichtung einen tie-

119

fen Stoßpunkt an, dann bleibt die Carambolage aus. Bevor dein Stoßball noch den weißen Ball III erreicht, ist B II von der Bande zurück und fängt ihn ab.



190

Stoß: Queue schwach anheben, weich, Handgelenk unter der Mittelhöhe, linkes Effet

Treffen: B II mehr als $\frac{1}{2}$ voll links

Der winzige Rückläufer von Weiß darf den roten Ball III nur an der Peripherie streifen, um ihn nicht von seinem Platz zu verschieben. Weiß kommt durch das übertragene Gegeneffet (rechts) spitz von der kurzen Bande zurück und legt sich links neben Rot. Die Ausführung solcher Rücklaufpassagen ist eine Sache des Fingerspitzengefühls. Tempo des B II und Treffen des B III müssen übereinstimmen. Wird Rot zu voll getroffen, bleibt der Stoßball zwischen den Bällen „liegen“.

Das Bild der guten Lösung zeigt dir die Abbildung 196. Es ist im Prinzip die Grundfigur B.

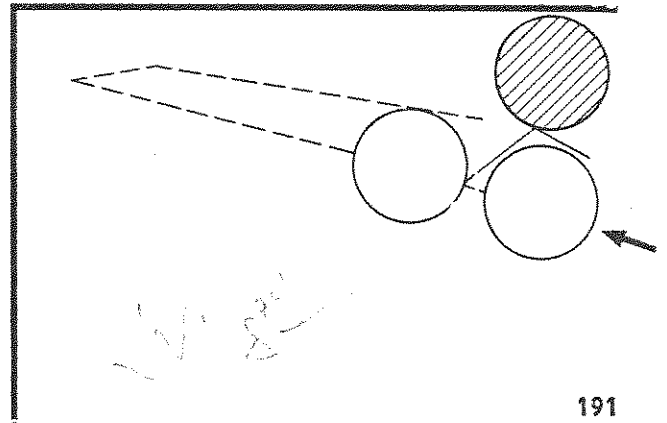
Korrigieren der Bandenserie

Zu Abb. 191

Stoß: Kurz, bestimmt, halbtiefer Stoßpunkt, linkes Effet

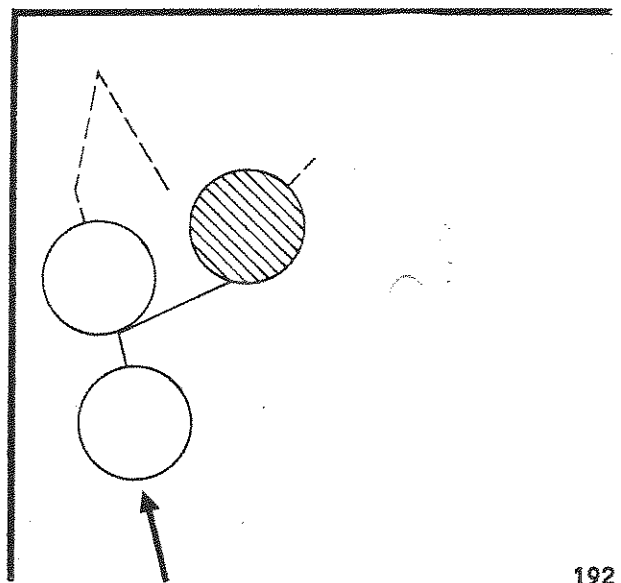
Treffen: Weiß fast voll, schwach rechts

Diese Ballfigur ist keine übliche Korrektur mehr, sondern der regelrechte Neuaufbau



191

der Serie. Mit einem Stoß soll hier die Grundfigur A erreicht werden. Der weiße B II wird über beide Banden geschickt. Er muß aber zuerst an der langen Bande, noch unmittelbar vor der Ecke anschlagen. Zurückkommend soll er, Rot möglicherweise noch außen dünn berührend, links neben dem roten Ball liegenbleiben. Das Gelingen des Stoßes hängt davon ab, daß B II genau den angezeigten Weg verfolgt, sich also weit genug von der kurzen Bande löst. Inzwischen hat der leicht gebremste Stoßball Rot ebenfalls links außen getroffen. Bei exakter Ausführung entsteht die Grundfigur A (wie Abb. 173), allerdings mit dem Unterschied, daß alle drei Bälle näher zur Bande stehen.



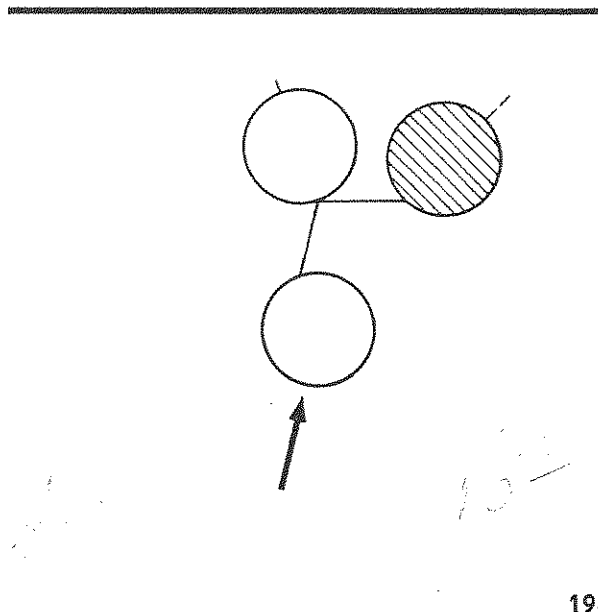
192

Zu Abb. 192

Stoß: Kurz, in der Mittelhöhe, leichtes linkes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll

Bei dieser Ausführung ist beabsichtigt, etwa die Grundfigur A, mit Richtung auf die obere kurze Bande, aufzubauen, denn der Eckenabstrich zwingt dich zum Verlassen der langen Bande. Erforderlich ist ein gutes Tempo, weil du B II über beide Banden zu seinem bestimmten Platz dirigieren willst; Rot muß zart und plaziert getroffen werden.



Stoß: Zart, in der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll

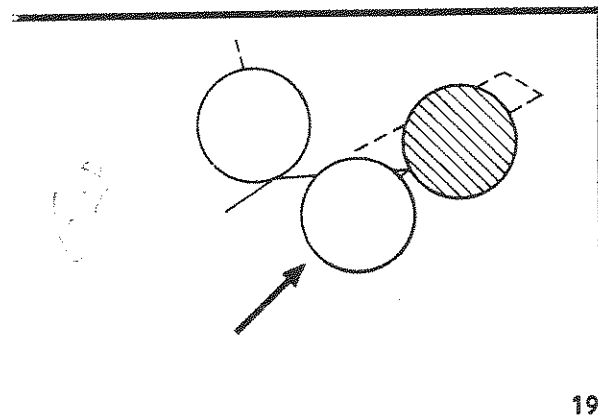
Eine sofortige Herstellung der Grundfigur A oder B ist nicht erreichbar. Du wählst also den Übergang (Zwischenlösung), der auf kürzestem Wege zu einer Grundfigur führt. Die gestrichelte Linie am weißen Ball zeigt dir, daß dieser nur schwach getroffen werden darf. Deinen Stoßball mußt du gut am B III plazieren, denn die folgende Carambolage soll als kleiner Rückläufer von Rot ausgeführt werden, so wie es in Abbildung 195 angegeben ist.

193

Stoß: Ruhig, lang, hoher Stoßpunkt, leichtes linkes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll

Mit einem Halbnachläufer wird der weiße B II so voll als möglich getroffen. Das ist notwendig, um ihn direkt neben den roten B III zu führen. Wichtig ist ein gutes Tempo. Bei richtiger Ausführung bewegen sich die Bälle I und II etwa mit gleicher Geschwindigkeit zum B III und kommen dort zum Stehen. Die Bandenserie kann dann an der kurzen Bande in Richtung nach links aufgenommen werden.

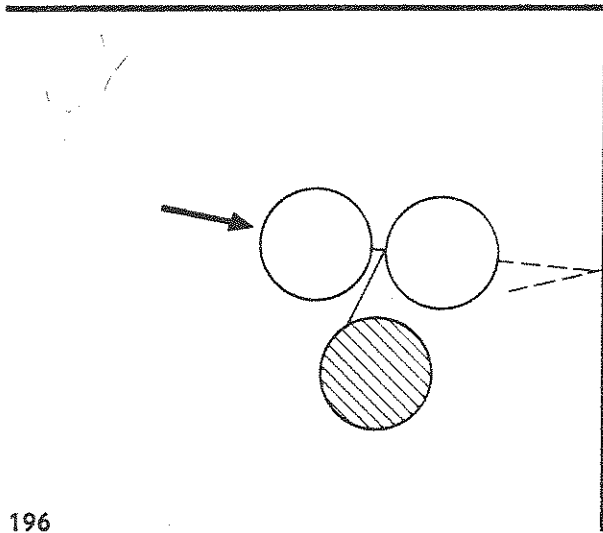


Stoß: Schnell, aber kurz, Händgelenk, tiefer Stoßpunkt, mäßiges linkes Effet

Treffen: Rot fast voll

121

Es erleichtert die Ausführung, wenn du den üblichen Abstand der Queuespitze vom Stoßball etwas vergrößerst. Der kleine Rückläufer soll Rot bis neben den B III führen. Der Stoßball trifft B III so dünn als möglich, damit der Platz rechts vom B III für den ankommenden roten Ball frei bleibt.



196

Stoß: Kurz, Handgelenk, in der Mittelhöhe, schwaches linkes Effet

Treffen: B II fast voll, schwach rechts

Die Ballfigur ist eine Variante der Grundfigur B; sie unterscheidet sich durch den

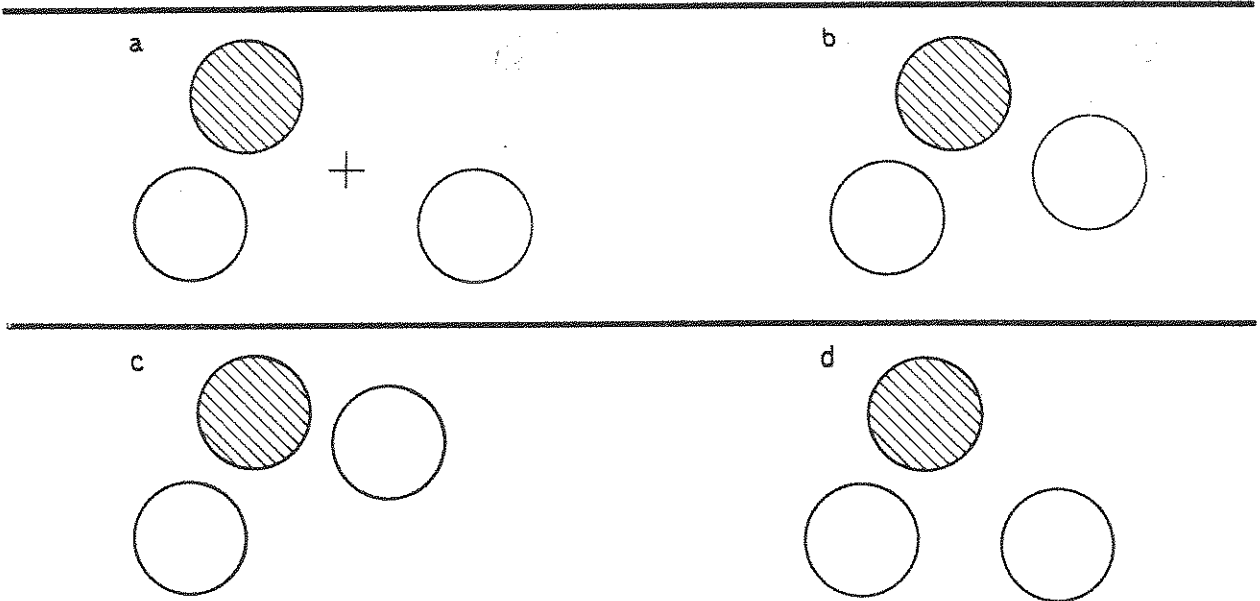
197

geringen Abstand des Stoßballes zu B II und den zu großen Abstand aller drei Bälle von der Bande. In den folgenden Stößen der Serie müssen die Spielbälle näher zur Bande rücken. Das ist verhältnismäßig einfach, jedes Mal, wenn die Grundfigur A erzielt ist, bevorzugst du eine Stoßrichtung, mit der die Spielbälle mehr zur Bande gedrängt werden. Gewöhnlich genügt schon ein etwas volleres Treffen des jeweiligen B II. Mit wenigen Stößen läßt sich auf solche Weise der normale Abstand wiederherstellen.

Effetanwendung in der Bandenserie

Viele Korrekturen in der Bandenserie werden erst durch Effet, genauer gesagt, durch die Effetübertragung auf den B II möglich. Bei der Frage, ob und welches Effet jeweils anzuwenden ist, hast du so mancherlei zu beachten. Ein Beispiel, wozu es geht, und zugleich eine kleine Aufgabe sollen die Abbildungen 197a-d sein.

Hier werden 4 Ballfiguren einander gegenübergestellt. Ihre Auswahl soll besonders die Vielseitigkeit der Effetanwendung



zeigen. Zu beachten ist, daß in allen Figuren die Bälle I (links) und II (Rot) die gleichen Plätze einnehmen. Nur der B III (rechts) hat in jeder Figur einen unterschiedlichen Standort. Alle sonstigen Hinweise sind absichtlich unterblieben.

Es gilt nun, für jede Ballfigur die sofortige Vereinigung in unmittelbarer Nähe des B III (rechts) zu erzielen; im Prinzip also etwa die Grundfigur A. Das ist möglich, indem je eine der nachstehenden richtigen Lösungen angewandt wird:

- 1 mal ohne Effet,
- 1 mal mit mäßigem linkem Effet,
- 1 mal mit lebhaftem rechtem Effet und
- 1 mal mit starkem linkem Effet.

Die Aufgabe lautet, jeweils mit der Carabollage die Bälle I und II dicht an den B III heranzuführen. Weil der Platz des B III unterschiedlich ist, muß das auch auf unterschiedliche Weise geschehen. Entscheide zunächst einmal, welche Ausführung für welche Figur du wählen würdest. Denke dabei an die Wirkungen des Effets, den veränderten Abschlagwinkel und die Laufrichtung des B II. Versäume auch nicht, dir die Ballfiguren aus verschiedenen Richtungen anzusehen.

Schau dir dann erst die Abbildungen 198 a-d an. Hier findest du die Wiederholung mit den Angaben für die Ausführung.

Zu Abb. 198 a

Stoß: Queue leicht anheben, starkes linkes Effet in der Mittelhöhe, am Ball bleiben

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts

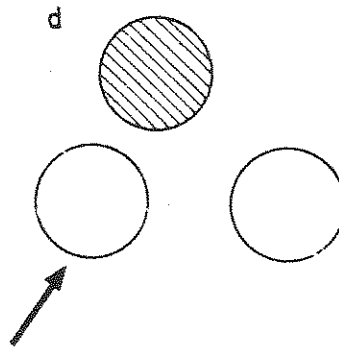
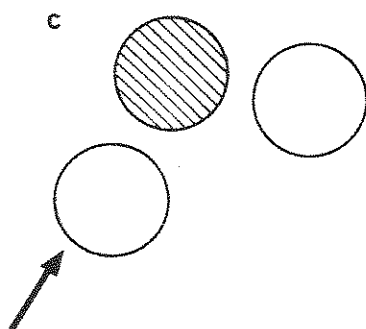
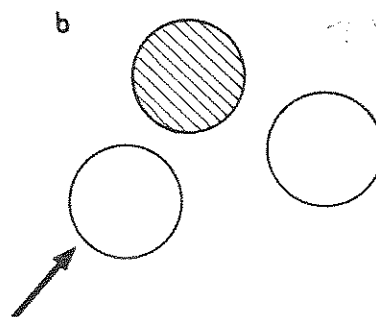
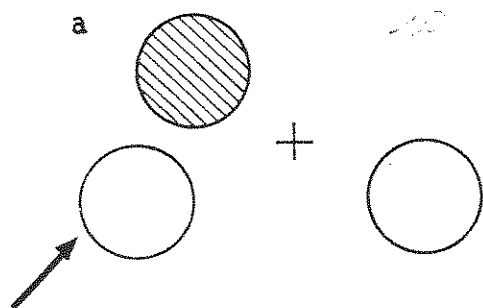
Bei diesem Stoß wird mehr Einwirkung auf den Stoßball erforderlich, als sich mit Flachstoß erzielen läßt. Hebe daher das Queue etwas an, und baue deinen Bock möglichst hoch auf. Zwei Voraussetzungen sind zu erfüllen:

- a) Eine intensive Effetübertragung auf B II, um den roten Ball so weit als möglich nach rechts zu „drücken“.
- b) Eine nochmalige Berührung (Kontern) der laufenden Bälle I und II an der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle. Bei diesem Zusammentreffen wird der Stoßball vor Erreichen des B III etwas nach rechts gedrängt, während der rote Ball an Lauf verliert.

Das Zusammenwirken beider Bälle ist ein Bestandteil der richtigen Lösung, es gehört dazu. Bei der Stoßrichtung oder beim Treffen des B II muß es von vornherein berücksichtigt werden. Erst durch diese „Unterwegskorrektur“ ist die vorbildlich enge Vereinigung am B III möglich.

Beim Üben sind zuerst die Geschwindigkeiten der Bälle I und II aufeinander abzustimmen.

198



Zu Abb. 198 b

Stoß: Zart, Handgelenk, Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts, B III etwas rechts

Ein zarter, genau bemessener Stoß ergibt die Grundfigur A.

Zu Abb. 198 c

Stoß: In der Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet, zart

Treffen: Rot etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts

Die Ballfiguren b) und c) scheinen einander recht ähnlich. Tatsächlich steht aber in c) der B III wesentlich näher zur Bande und auch näher zu Rot.

Nun kann zwar mit sehr feinem Stoß dieselbe Lösung wie in Abbildung 198 c angewandt werden, aber diese Vereinigung ist bedenklich. Sie wird zu eng für ein klares und übersichtliches Spiel. Willst du das Aneinanderkleben der Bälle durch leicht verstärkten Stoß ausschalten, dann gelangt B II früher als erwünscht zu B III und drückt ihn ein wenig nach rechts.

Resultat: dein Stoßball gerät etwas zwischen die Spielbälle; die Seristellung ist damit bedroht.

Sobald du den zarten kleinen Nachläufer mit etwas linkem Effet ausführst, sind die Schwierigkeiten behoben. Natürlich muß das Tempo stimmen. Diese enge, kleine Figur ist eine Klippe, die in der Praxis oft vorkommt. Du tust gut daran, sie besonders zu studieren. Markiere die Standorte der Bälle genau mit kleinen Kreidekreuzen, und versuche jede beliebige Art der Ausführung.

Zu Abb. 198 d

Stoß: Etwas schlagartig, Queue leicht angehoben, lebhaftes rechtes Effet in der Mittelhöhe

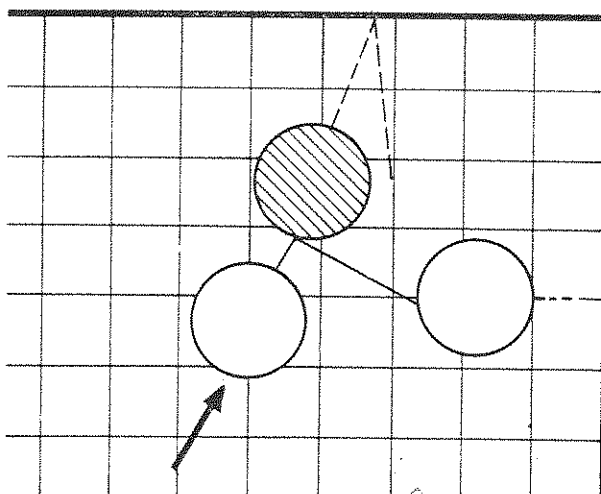
Treffen: B II nur etwa $\frac{1}{2}$ voll

Die Ballstellung ähnelt der Grundfigur B, aber mit einem zu weit links stehenden Stoßball; außerdem ist der Abstand des

B III von der Bande und auch vom roten Ball größer als erwünscht. Trotzdem gelingt es, ohne Umwege zur Grundfigur A zu kommen.

Das halbvolle Treffen rechts, zusammen mit dem rechten Effet, bringt eine leichte Schockwirkung zustande; der Stoßball rotiert mehr als er läuft. B III wird nur schwach auf der Innenseite links getroffen; der fast im rechten Winkel von der Bande zurückkehrende rote Ball legt sich daneben.

Mit den folgenden vier Abbildungen wird der Verlauf einer kleinen Carambolage in 4 Stufen wiedergegeben. Auf den Netzquadraten lassen sich die Ballbewegungen leicht ablesen. Grundstellung ist Abb. 199.



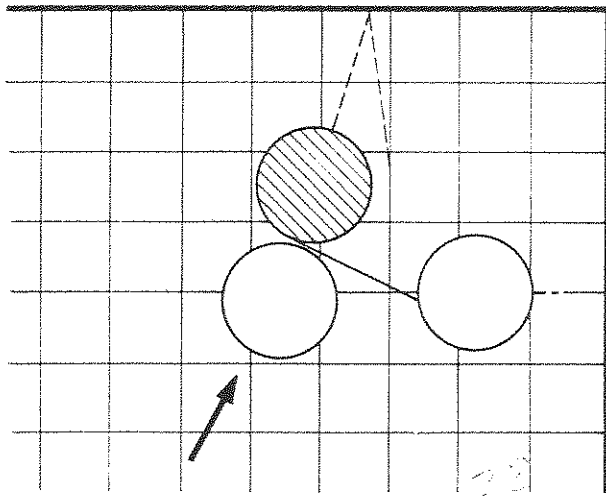
199

Zu Abb. 199

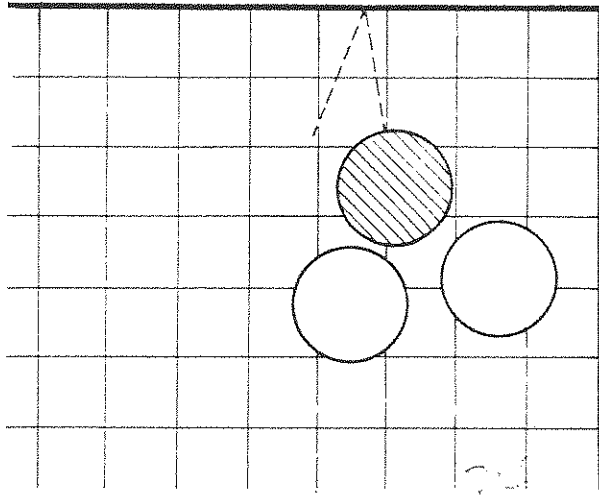
Wie in den vorhergegangenen Beispielen soll die Vereinigung auch hier an B III erfolgen. Die Stellung des roten B II verlangt mittleres, rechtes Effet bei ziemlich vollem Treffen.

Zu Abb. 200

Der Stoß ist ausgeführt. B I erreicht eben den B II. Aus der Stellung dieser beiden Bälle läßt sich schon jetzt der Weg erkennen, den B II nach dem Treffen einschlagen wird. (Denke dabei an den Satz von der Laufrichtung des B II.)



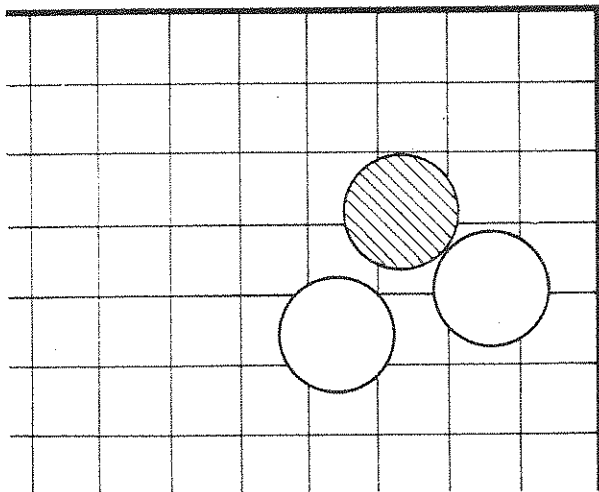
200



201

Zu Abb. 201

B II kehrt eben von der Bande zurück. Inzwischen hat B I den B III bereits getroffen und ihn von seinem Platz verdrängt. Im nächsten Augenblick erfolgt eine noch-



202

malige schwache Berührung (Kontern) des B II mit dem Stoßball.

Zu Abb. 202

Die Endstellung. Bei der 2. Berührung zwischen Rot und Stoßball ist letzterer ein wenig zurückgedrängt worden. Rot hat sich direkt an B III gelegt.

Treibserie

Aus der Bandenserie hat sich als deren Steigerung die sogenannte „Treibserie“ entwickelt. In der Bezeichnung kommt richtig zum Ausdruck, daß vorwiegend ein Treiben der Bälle erfolgt.

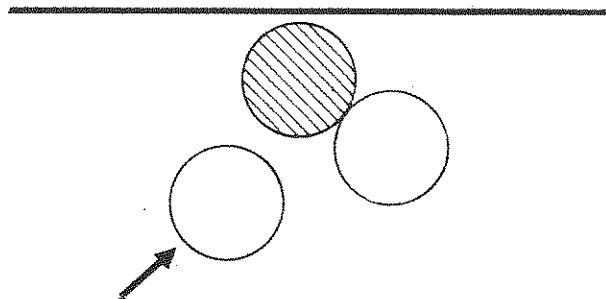
Statt der zwei Grundfiguren, die wir aus der Bandenserie kennen, stützt sich die Treibserie bei konsequenter Ausführung auf nur noch eine Figur. Diese ist eine Mischung aus beiden; dadurch bedingt, daß die Bälle sehr nahe zusammenrücken und direkt an die Bande verlegt wurden.

Über den Erfolg entscheidet vielleicht mehr noch ein Prinzip als die exakte Figur. Dieses Prinzip verlangt, mit kleinsten Schnittbällen, Prellern und Halbnachläufern exakt über die Spielbälle (deren Abstände von der Bande) zu wachen. Nur in einem sehr schmalen Korridor (etwa doppelte Ballbreite) längs der Bande ist die Treibserie möglich. Verlassen ihn die Spielbälle, dann wird die Treibserie zur Bandenserie, oder sie geht verloren.

Wesentliche Merkmale der Ballfiguren sind:

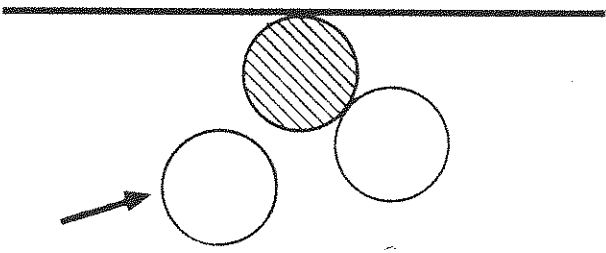
- Die Winkelstellung der 3 Bälle untereinander
- Der geringe Abstand des B II von der Bande – maximal etwa 15 bis 20 mm
- Der geringe Abstand zwischen B II und B III – maximal etwa 25 mm
- Die geringen Abstände des Stoßballes von B II und B III – maximal etwa 5 bis 6 cm.

Wegen der ungemein engen Ballstellungen kommt es sehr häufig zu doppelten Berührungen zwischen dem Stoßball und dem B II (Kontern). Das absichtlich zweite Zusammentreffen wird dazu benutzt, auf die Bewegungen der laufenden Bälle I und II einzuwirken und sie zu regulieren. Ohne Kontern gibt es keine komplette Treibserie.



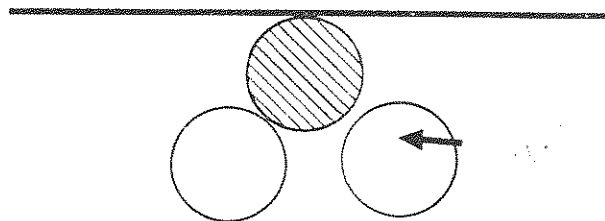
203

Rot wird als gebremster Halbnachlauf etwas mehr als $\frac{1}{2}$ voll getroffen. Es kommt auf die richtige Stoßstärke und den Stoßpunkt an. Der zurückkommende rote Ball darf sich weder am Stoßball preß legen noch zu stark kontern. Die richtige Ausführung erbringt fast dieselbe Ballstellung wie vorher, jedoch ist der Stoßball nun den Spielbällen nähergerückt. Alle drei Bälle haben sich nach rechts bewegt.



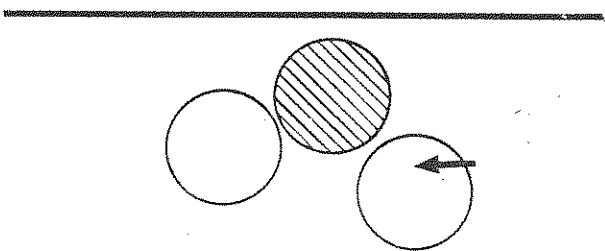
204

Die gleiche Figur wie in Abbildung 201, jedoch liegt B II diesmal fast preß an der Bande. Der Stoßpunkt wird deshalb etwas höher gewählt und Rot schwächer getroffen. Etwas linkes Effet begünstigt die Lösung des roten Balles von der Bande. Der Stoßball trifft Rot zum zweiten Male, schon bevor er Weiß erreicht.



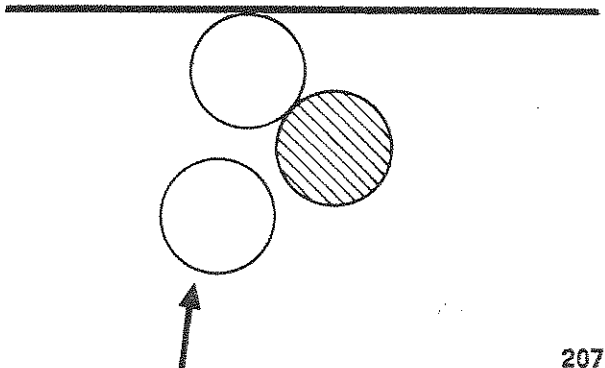
205

Ein sehr zarter Schnittball Rot-Weiß ist möglich. Läuft B III jedoch 1 cm zu weit, dann ist zunächst die Serienstellung verloren. Wir wählen einen leicht geneigten (50°), sehr zarten Steilstoß, bei dem Rot gut „mitgenommen“ werden kann.



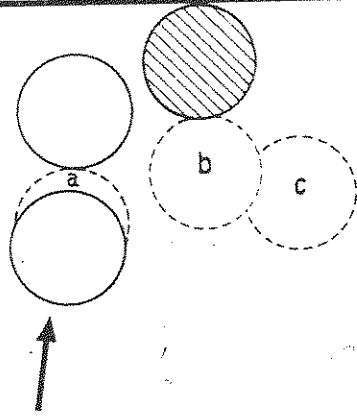
206

Ein genau dosierter kleiner Massée führt sofort zur Treibserie. Rot darf B III erst berühren, wenn er von der Bande zurückkehrt; das ist der Nachweis, daß Rot selbst richtig getroffen wurde.



207

Rot wird mit linkem Effet so fein links getroffen, daß er sich kaum bewegt. Das Effet läßt den Stoßball sich leichter vom feststehenden weißen Ball wieder lösen. Ein zu stark getroffener roter Ball wäre das Ende der Serienstellung.

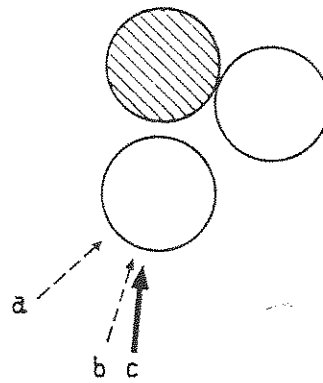


208

Mit feinem Schnittball oder Massée beide Bälle rechts zu treffen, bringt nichts ein. Versuche einen weichen kleinen Nachläufer (a), bei dem der festliegende rote Ball sehr dünn (b) getroffen wird. Nach dem Treffen soll c die Position des Stoßballes sein. Der von der Bande zurückgekehrte weiße Ball steht eine reichliche Ballbreite von dieser entfernt. Allein Tempo und Treffen entscheiden über die Brauchbarkeit der entstehenden Ausgangsposition.

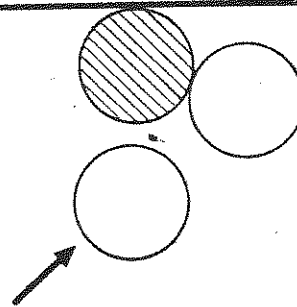
Zu Abb. 209

Alle zwischen den gestrichelten Pfeilen a + b möglichen Stoßrichtungen sind falsch. Mit der Stoßrichtung c bleibt die Treibserie erhalten. Mäßiges linkes Effet, Stoßpunkt dicht über Mittelhöhe; kleiner, schneller Druckstoß aus dem Handgelenk. Rot wird zuerst getroffen. Fast auf der Stelle rotierend, berührt der Stoßball



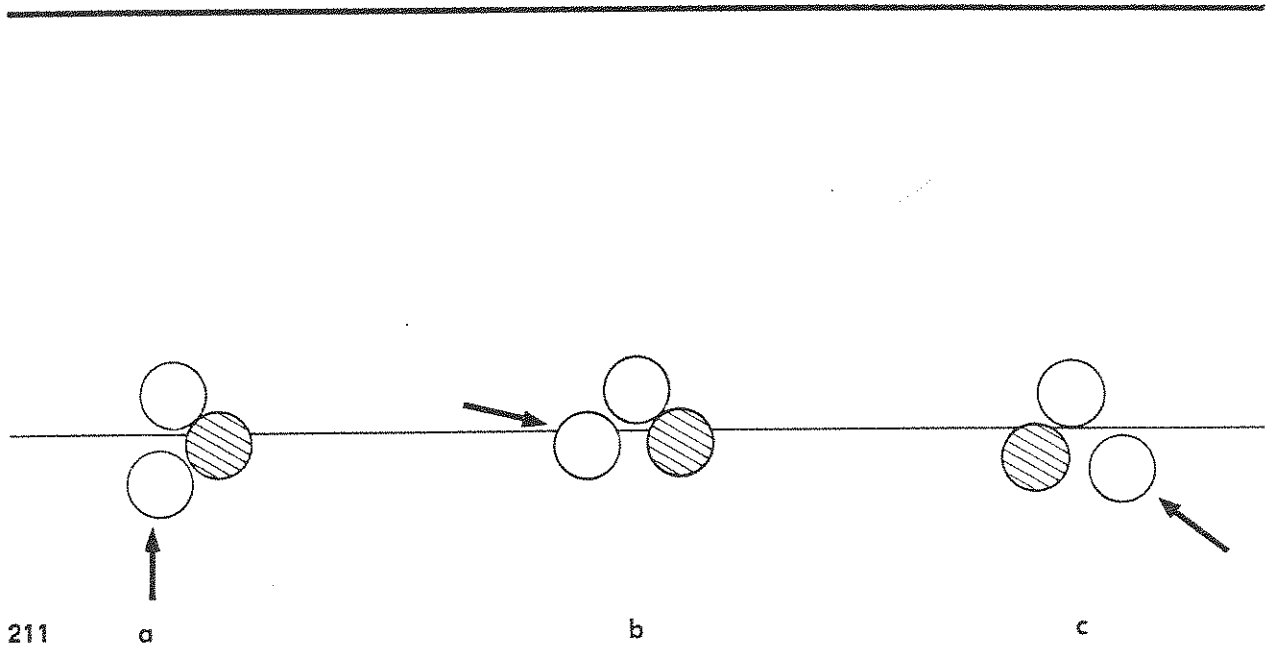
209

dann sehr zart den B III. Der zurückkehrende rote Ball trifft den sich noch drehenden Stoßball zum zweiten Male und verbessert damit die Position aller Bälle.



210

Die Lösung wie in der Abbildung 209 ist hier nicht mehr möglich, weil Rot an der Bande steht. Du mußt dich entscheiden, zwischen die Bälle zu gehen. Das Ziel ist, im zweiten oder dritten Stoß die Einstellung auf Weiß (für einen Rückläufer) zu erreichen.

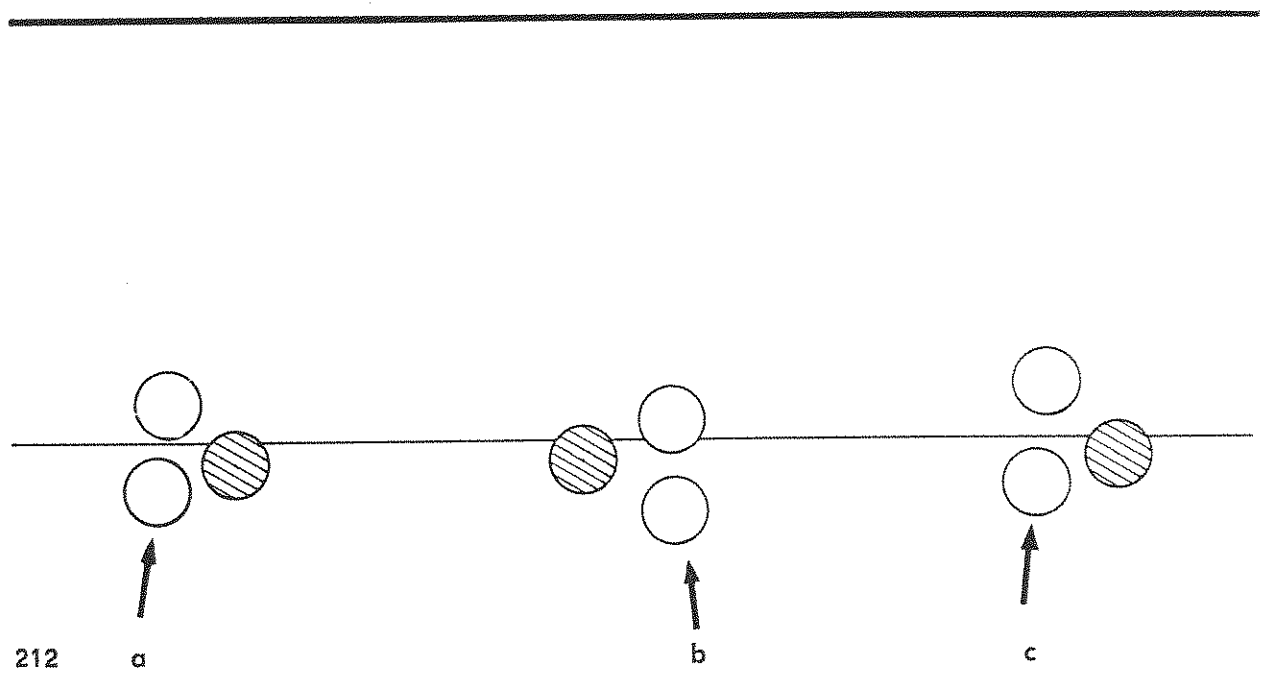


211

a

b

c



128

212

a

b

c

STRICHSERIE

Etwa gegen die Jahrhundertwende entstand die Disziplin Cadre. Sie setzte den bisher in der freien Partie gespielten Riesenserien ein Ende; außerdem stellte sie die Spieler vor unbekannte Aufgaben. Es begann die Suche nach Methoden, mit denen Höchstleistungen auch in der durch die Beschränkungen stark erschwerten Spielart möglich schienen. Dabei lag selbstverständlich der Versuch nahe, die bewährte Bandenserie den veränderten Bedingungen anzupassen. Auf ganz natürliche Weise führte dieser Weg zur Strichserie.

Beiden Arten der Serieführung – Bandenserie und Strichserie – liegen zwar die grundsätzlich gleichen Ballfiguren zugrunde, jedoch ist der Schwierigkeitsgrad der Strichserie bedeutend höher.

1. Die Spielbälle müssen ständig getrennt in zwei Cadrefeldern beiderseits der Linie plaziert werden.
2. B II muß seinen langen Pendelweg Strich – Bande – Strich unablässig unter wechselnden Bedingungen genau einhalten.
3. Die Bewegungen der Bälle I und II müssen sorgfältigst aufeinander abgestimmt werden.

Viel häufiger als bei der Bandenserie bedrohen Tempo- und Stellungsfehler den Bestand der Strichserie. Daraus erklärt sich, daß es auch unter hervorragenden Spielern, die die Serie beherrschen, unterschiedliche Auffassungen gibt. Unklar bleibt, ob die Strichserie oder das Drittelspiel als Hauptstütze für ein systematisches (sprich: erfolgreiches) Cadrespiel zu gelten hat. Beide Wege können zum Ziel

führen; ausschlaggebend ist das Können. Sicher ist, daß dem stabileren Drittelspiel der Vorzug gegeben wird. Feststeht aber auch, daß das Cadre ohne das Kunstwerk der Strichserie unvollkommen ist.

Zu Abb. 211 a–c

Diese drei Ballstellungen entsprechen der Grundfigur A aus der Bandenserie. Ihre Umwandlung durch Schnittbälle in die Grundfigur B ist von dort bekannt. Sie gilt auch hier. Neu hinzu kommt die Aufgabe, den Cadrestrich zu beachten. Schnittbälle in der Stellung „rittlings“ sind wertvolle Punkte für den Cadrespieler. Er sucht deshalb an dieser Stelle recht oft geschickt zu schneiden, bevor er die Ballfigur wie in den Abbildungen 212 a–c herstellt.

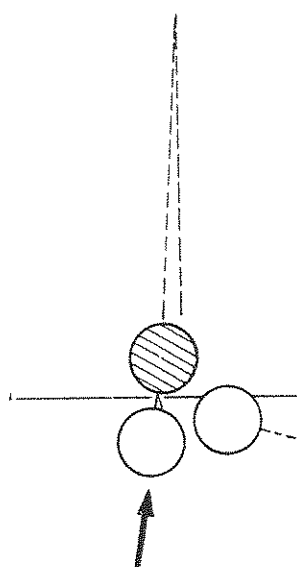
Bei näherer Betrachtung erkennst du in den Abbildungen 213, 214 und 215 die Grundfigur B der Bandenserie wieder. Für die Ausführung ist folgendes typisch: Der Stoßball bewegt sich nur um Zentimeter, während der rote Ball vom Strich zur Bande geschickt wird, um von dort genau in die Figur zurückzukehren. Er trifft auf den schon ruhenden Stoßball, dessen Standort sich aus der geschickten Plazierung am B III ergibt.

Diese Kombination zwischen der Lage des Stoßballes und der Richtung des zurückkehrenden B II ist das Kernproblem der Strichserie.

Zu Abb. 213

Stoß: In der Mittelhöhe, sehr schwaches Effet rechts, mäßig schnell aus dem Handgelenk

Treffen: B II voll, minimal rechts



213

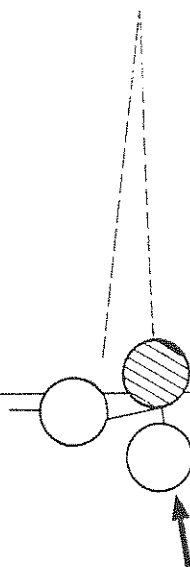
Der rote Ball soll links neben Weiß liegen; deshalb wird ein schwaches linkes Effet für ihn notwendig, um seinen Abschlag von der Bande zu verändern. Weiß wird nur dünn innen links getroffen.

Zu Abb. 214

Stoß: Dicht unter der Mittelhöhe, rechtes Effet, mäßig schnell aus dem Handgelenk

Treffen: B II fast voll, schwach links

Der Stoßball muß abgebremst werden; er darf B III kaum vom Platz bewegen.



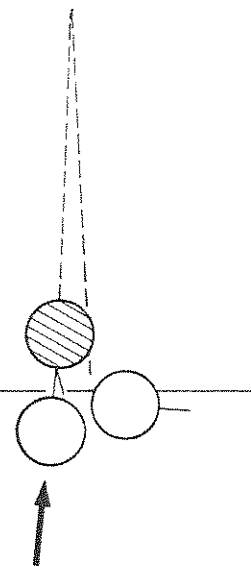
214

Zu Abb. 215

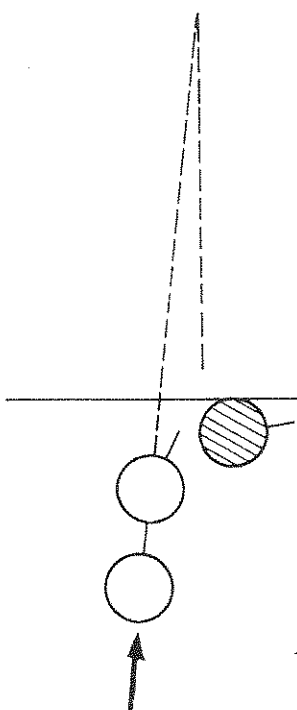
Stoß: Unter der Mittelhöhe, ohne Effet, mäßig schnell aus dem Handgelenk

Treffen: B II voll

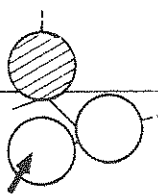
Ein einfacher kleiner Rückläufer, bei dem sich der „abgetötete“ B I links an den B III anlegt. Hier ist die denkbar engste Vereinigung aller drei Bälle unmittelbar am Strich möglich. Rot steht im äußeren, der weiße Spielball im inneren Cadrefeld.



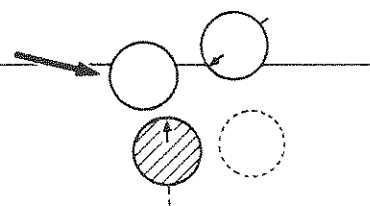
215



130



217



218

Zu Abb. 216

Stoß: Dicht über der Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet, mäßig

Treffen: B II voll

Die richtige Lösung ist ein gebremster Nachläufer. Der Stoßball trifft den B III nur schwach links. An der Linie soll diesmal Rot den zurückkehrenden B II festhalten.

Zu Abb. 217

Stoß: Siehe Pfeilspitze, Queueneigung 80°, sehr kleine Vorschwingungen, Handgelenk, sehr zart

Treffen: s. Zeichnung

Mit einem kleinen Piqué ist die Einstellung auf Rot zu erreichen. Der Stoßball muß Rot schwach links treffen. Beide Spielbälle sollen sich kaum von ihrem Platz rühren. Der nächste Stoß ist ein leichter Rückläufer von Rot.

Zu Abb. 218

Stoß: Unter der Mittelhöhe, sehr zart und leicht

Treffen: B II und III so dünn als möglich

Eine sogenannte „Passage“. Der Stoßball wird sehr behutsam zwischen beiden Bällen hindurchgeführt. Die gute Ausführung ist erreicht, wenn beide Spielbälle fast an ihrem Platz verbleiben und der Stoßball dorthin gelangt, wo der gestrichelte Kreis seine Ruhelage bezeichnet. Die Treffpunkte an B II (Rot) und III sind durch kleine Pfeile markiert. Die neue Ballfigur sieht etwa aus wie Abbildung 214, allerdings mit vertauschten Spielbällen.

Zu Abb. 219

Stoß: Dicht unter der Mittelhöhe, rechtes Effet, schnell, solange als möglich am Ball bleiben

Treffen: B II minimal rechts

Unsere Absicht ist die Vereinigung am ro-

ten Ball. Wir sehen aber B II so weit nach rechts stehen, daß nur linkes Effet ihn von der Bande wieder nach links bringen kann. Unserem Stoßball geben wir also rechtes Effet und treffen außerdem B II noch ganz schwach rechts. Dadurch „drücken“ wir zusätzlich ein wenig nach links. Das können wir unbesorgt tun, ohne die Carambolage zu verfehlen; denn B I braucht nur die rechte Peripherie vom roten Ball zu streifen und danach an der gleichen Stelle den zurückkehrenden B II „abzufangen“.

Derartige Dessins mit einem schwachen Übertempo zu spielen, ist vorteilhaft. Sobald nämlich der zurückkommende B II auf den schon ruhenden B I an der richtigen Stelle trifft, verläuft alles wie vorgesehen. B I wird einige Zentimeter nach innen geschlagen, während B II auf der Stelle liegen bleibt, wo er mit B I zusammentraf, also unmittelbar neben B III. Eine klare, übersichtliche Fortsetzung ist damit gesichert. Es versteht sich, daß diese so stabile Spielweise ein genaues Treffen des B II bedingt.

Wird dagegen der Versuch unternommen, die Bälle mit haargenauem Tempo zu vereinigen, entstehen oft recht heikle Ballfiguren. Der Stoßball gerät in die Mitte, steht sehr eng oder preß. Das kann den Verlust der Serie bedeuten.

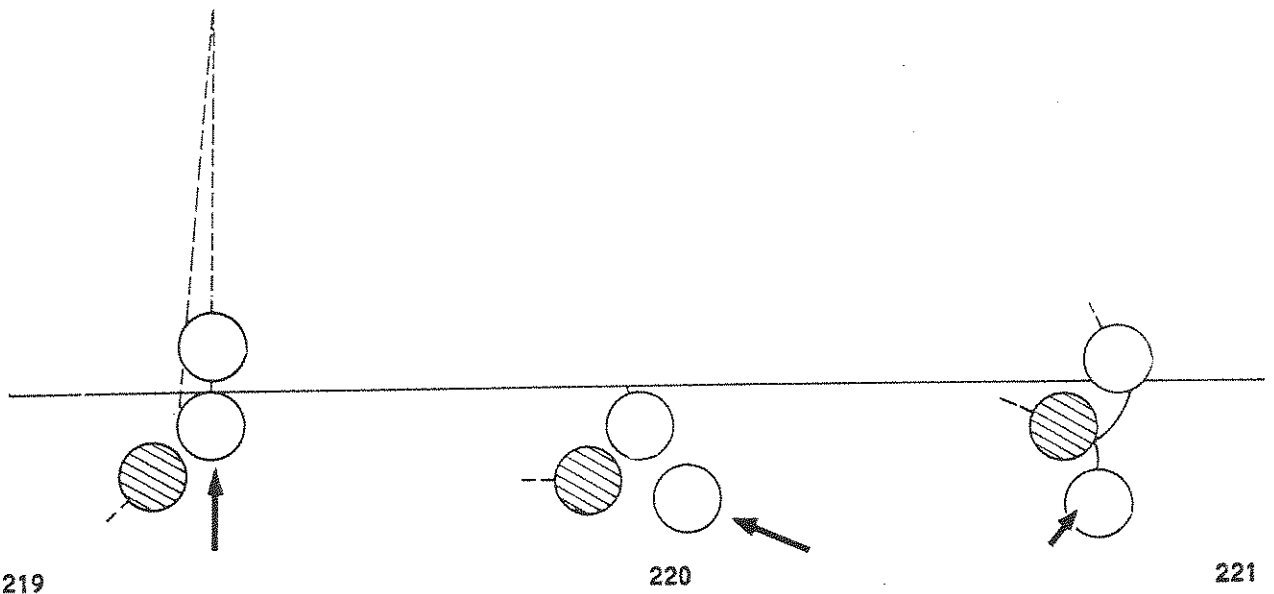
Aus der oben beschriebenen Lösung geht etwa die Figur wie in Abb. 220 hervor.

Zu Abb. 220

Stoß: Dicht unter der Mitte, zart, genau dosiert

Treffen: Weiß weniger als $\frac{1}{2}$ voll

Diese Figur „öffnen“ wir vorsichtig, indem lediglich die Abstände zwischen den Bällen ein wenig vergrößert werden. Die Figur dehnt sich, ohne daß sich ihre Winkelstellungen verändern. Weiß wird zuerst getroffen. Weiß und Rot laufen genau in Richtung der gestrichelten Linien



219

an den Peripherien; nicht mehr und nicht weniger. Das ist wichtig, denn wir brauchen eben diese Ballstellung für den folgenden Stoß, der nur eine Wiederholung des ersten sein wird. Die Spielbälle werden dabei noch weiter auseinandergeführt; Weiß muß über die Cadrelinie nach rechts gelangen, und der Stoßball muß sich auf Weiß einstellen. (Vgl. Abbildung 214 mit vertauschten Spielbällen.)

Zu Abb. 221

Stoß: Sehr zart, kleine Vorschwingungen, s. Text

Treffen: B II wie in der Zeichnung angegeben

Die günstige Position der Spielbälle am Strich können wir uns nur mit einem kleinen Massée erhalten. Dabei muß die Einstellung auf Weiß gesucht werden.

Das Queue zeigt etwa 80° Neigung zur Platte. Der Stoßpunkt ist gleich Pfeilspitze. Er liegt deshalb hinter der Ballmitte – vom Spieler her gesehen –, weil zwar ein Kurvenlauf, aber nur eine sehr geringe Bewegung des Stoßballs angebracht ist. Ein zu lebhaft getroffener B II würde sofort unsere Hoffnungen auf die Seristellung am Strich zunichte machen. Er läuft dann nämlich zu Weiß in das gleiche Feld.

220

Zu Abb. 222

Stoß: Richtung und Stoßpunkt wie Pfeil, Queueneigung 75° , lebhaft, intensiv, am Ball bleiben

Treffen: s. Zeichnung

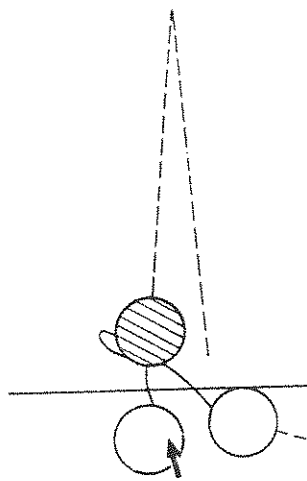
Zu den interessantesten Carambolagen, die das Spiel kennt, gehört der Schrägpiqué. Aber nicht deshalb soll er hier angewandt werden. Für die Aufgabe, aus der Ballfigur die Vereinigung an Weiß sofort herbeizuführen, gibt es tatsächlich nur diese Lösung.

Zwei Dinge sind in unserem Fall notwendig:

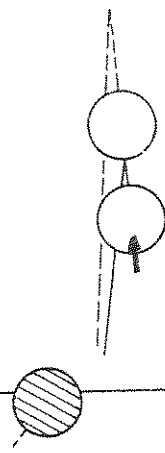
- Der rote Ball muß etwas links getroffen werden, damit er in die gewünschte Richtung zur Bande gezwungen wird.
- Derdadurch nach dem Treffen nach links ausweichende Stoßball muß wieder zurückkehren, um den rechts stehenden weißen Ball zu erreichen.

Demzufolge wird eine intensive Rotation gebraucht, weil B I durch Tuchreibung in der zu durchlaufenden Schlinge viel Kraft verliert. Er „schwimmt“ nur noch zu Weiß, bei dem sich fast gleichzeitig der von der Bande zurückkehrende B II einfindet.

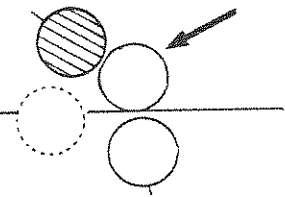
221



222



223



224

Zu Abb. 223

Stoß: Sehr ruhig, Ball am Queue „führen“, Stoßpunkt wie Pfeilspitze

Treffen: B II voll

Wir wollen aus dieser Stellung zur Strichserie kommen. Für die sofortige Vereinigung am roten Ball wird also ein genaues Tempo, besonders für B II, notwendig. Das kann mit Rückläufer im Flachstoß bei diesen Ballabständen nicht erreicht werden. Die gebotene Lösung ist der Piqué.

Das Queue wird nicht steil, sondern mit etwa 50° Neigung zur Platte geführt. Der Bock muß unbeweglich stehen. Bei sehr ruhigem Stoß folgt das Queue dem Ball bis fast auf das Tuch.

Durch den Stoßwinkel von nur 50° ist absichtlich der Lauf des B I gebremst; er kommt zusammen mit Weiß beim roten Ball an.

Beim Üben solcher Stöße wird bald erkennbar, daß sich das Tempo beider Bälle durch Anwendung unterschiedlicher Neigungswinkel ausgezeichnet regulieren läßt.

Zu Abb. 224

Stoß: Unter der Mittelhöhe, sehr kleine Vorschwingungen, Queue sehr

zart nur zwischen den Fingern führen

Treffen: B II und III sehr dünn

Die Figur 224 ist eine Passage, ähnlich der Figur 218. Der Unterschied liegt in den sehr geringen Abständen des B I zu den Spielbällen. Durchstoßgefahr!

Rot wird zuerst getroffen. Das angewandte rechte Effet macht es leichter, den Stoßball auf den für ihn vorgesehenen Platz (s. gestrichelten Kreis) zu dirigieren. Beide Spielbälle werden nur hauchdünn berührt. Bei richtiger Ausführung entsteht im Prinzip etwa die Figur 213.

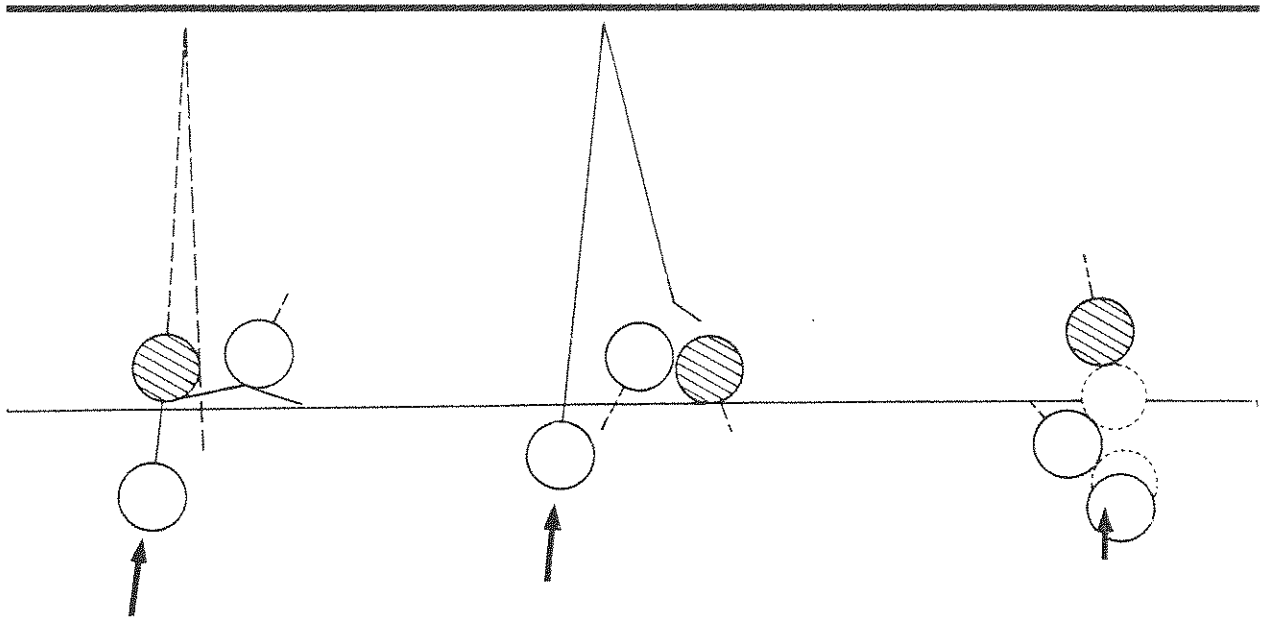
Zu Abb. 225

Stoß: Mäßig schnell, leichtes linkes Effet, Mittelhöhe

Treffen: B II fast voll, schwach rechts

Aus dieser Figur läßt sich ohne Umwege die Strichserie aufbauen, obwohl beide Spielbälle im äußeren Feld stehen.

Von dem schwach laufenden Stoßball darf Weiß nur an der Peripherie gestreift werden. Rot wird mit der notwendigen Stärke getroffen, um ihn über die Linie in das innere Feld zu drängen. Rot zu voll zu treffen bedeutet, daß beide Spielbälle „drin“ bleiben, weil dem zu weit nach rechts ge-



225

ratenden roten Ball der Weg in das innere Feld durch den Stoßball und B III versperrt wird.

Zu Abb. 226

Stoß: Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet, leicht

Treffen: Weiß wie angegeben

Wenn wie hier beide Spielbälle in das äußere Cadrefeld eintreten, ist der Schnittball Weiß-Rot keine befriedigende Lösung. Du hilfst dir leicht mit einem ruhigen kleinen Vorbänder. Der Standort des weißen Spielballs zwingt dazu, ein wenig Effet anzuwenden. Das Treffen des weißen Balles muß ausreichen, diesen die Cadrelinie überschreiten zu lassen.

Zu Abb. 227

Stoß: Massée, sehr ruhig, zart

Treffen: Weiß etwa $\frac{1}{3}$ voll rechts

Stoßrichtung und Stoßpunkt zeigt der Pfeil an; die Queueneigung beträgt etwa 80° . Entscheidend für die gute Fortsetzung ist das richtige Treffen des roten Balles. Die gestrichelten Kreise zeigen die Berührung beider Spielbälle. Du kannst ablesen, daß sich als Fortsetzung ein kleiner Rückläufer von Rot ergibt.

226

Zu Abb. 228

Stoß: Mäßig, lebhaftes linkes Effet, Mittelhöhe

Treffen: Rot so voll als möglich

Beide Spielbälle stehen im inneren Feld. Aus dieser Position läßt sich mit einem Druckstoß der Übergang zum „Rittlings“, also zur Strichserie, schaffen. Bei fast vollem Treffen von Rot, muß eine lebhaftes Effetübertragung erreicht werden. Rot soll bei genauem Tempo am Strich stehenbleiben, der größere Teil im äußeren Feld.

Die Schwierigkeit liegt in der Entfernung zwischen den Spielbällen Rot und Weiß. Diese Strecke muß der fast abgebremste Stoßball zurücklegen. Er „läuft“ nicht, sondern „rotiert“. Ohne Effet würde er auf halbem Wege stehenbleiben.

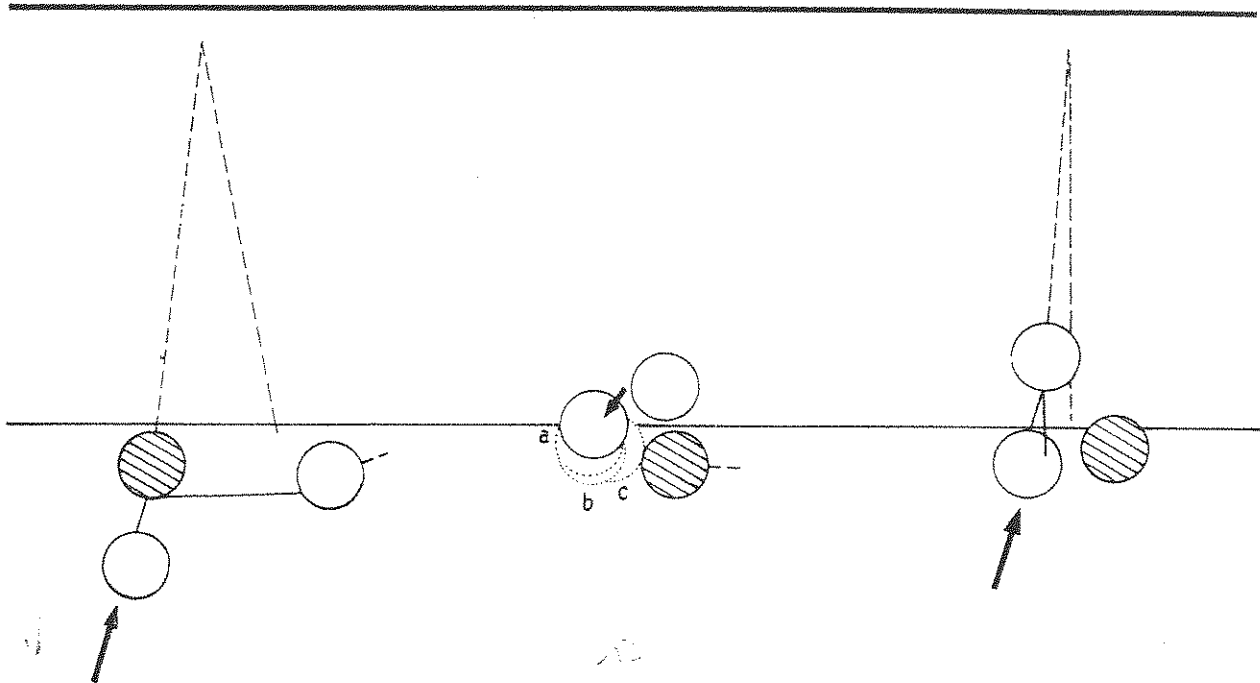
Zu Abb. 229

Stoß: Queueneigung fast 90° Piqué, zart, schnell

Treffen: Rot zuerst und voll

In dieser Stellung „rittlings“ hat der rote Ball einen ungünstigen Platz. Bei dem Versuch, mit mehreren Schnittbällen die Strichserie aufzubauen, kannst du leicht scheitern, wenn es nicht gelingt, die Einstellung auf Weiß zu erreichen. Steht Rot

227



228

2 Zentimeter mehr nach links, gäbe es gar keine Schwierigkeit.

Der hier gezeigte Piqué stellt den sofortigen Anschluß her. Vom vor- und zurücklaufenden Stoßball wird Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll getroffen; letzterer bewegt sich ungefähr parallel zum Cadrestrich etwa 4 bis 5 cm nach rechts. Der nachsetzende Stoßball trifft zart den B III. Wesentlich ist für die Ausführung, den Stoßball auf engstem Raum lebendig genug zu machen. Seine Rotation muß ausreichend sein, um sich gegenüber dem roten Ball durchzusetzen.

Zu Abb. 230

Stoß: Mäßig schnell, tiefer Stoßpunkt, rechtes Effet

Treffen: B II etwas mehr als $\frac{3}{4}$ voll von rechts

Bei den kleinen Rückläufern der Strichserie kommt es immer wieder darauf an, B II genau in die Figur zurückzubringen. Durch rechtes Effet wird in diesem Falle ein fast rechtwinkliger Abschlag des B II erreicht. Der Rücklauf des Stoßballes muß ein wenig lebhaft sein, da B II nicht voll getroffen werden kann. Rot wird nur links innen fein berührt.

229

Kehre

Im Cadre tritt öfter der Fall auf, daß sich die Strichserie in einem für dich ungeeigneten Abschnitt anbietet. Statt beispielsweise am Strich von links nach rechts zu spielen, wie es die Ballstellung erfordert, beabsichtigst du, die Spielbälle in umkehrter Richtung zu treiben.

Das läßt sich mit einem kleinen technischen Manöver erreichen, der „Kehre“ oder „Wende“.

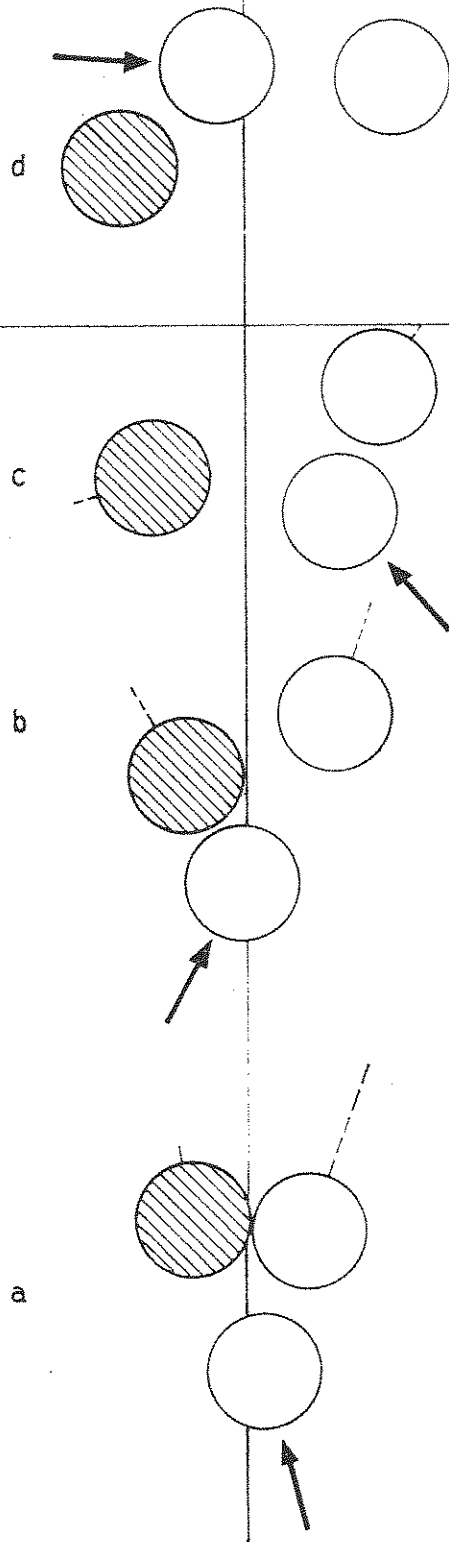
Die Abbildungen 231 a–d zeigen den Vorgang in vier Ballfiguren. Der Übersicht wegen sind alle 4 Figuren nebeneinander gezeichnet. In der Praxis läuft die Kehre auf einem kleinen Quadrat von etwa 20 bis 25 cm Seitenlänge ab.

Zum besseren Verständnis der Einzelfiguren zunächst eine kurze Zusammenfassung des Ablaufs:

Der rechts von den Spielbällen stehende Stoßball treibt mit 2 Carambolagen diese so weit auseinander („öffnet“), daß eine sogenannte „Passage“, nämlich die Figur c entsteht. Bei Ausführung dieser Carambolage wandert der Stoßball zwi-

230

231



schen beiden Spielbällen hindurch, gelangt auf die andere Seite und steht danach ein wenig links von ihnen.

Zu Abb. 231 a

Stoß: Dicht über der Mitte ruhig und genau dosiert

Treffen: B II mehr als halbvoll links

Um die Passage vorzubereiten, wird B II eine Ballbreite weit getrieben. Zwei häufige Fehler muß du vermeiden:

a) zu weiter Lauf des B II und

b) B I zu eng an Rot liegen zu lassen.

Der erste Fehler macht die beabsichtigte Passage und damit die Kehre überhaupt unmöglich; der andere erschwert ein einwandfreies Spiel.

Zu Abb. 231 b

Stoß: Dicht über der Mitte, zart

Treffen: B II dünn, B III etwa halbvoll

Dieser Stoß ist der wichtigste. Er soll die „Öffnung“ der Ballfigur gerade so weit vor-

nehmen, daß jetzt die Figur als Passage entsteht. Genaues Tempo und Treffen des weißen Balles sind entscheidend.

Zu Abb. 231 c

Stoß: Dicht über der Mittelhöhe, rechtes Effet, zart

Treffen: B II und III jeweils sehr fein innen

Diese Passage vollendet die Umkehrung der Ballfigur. Durch einen zarten und feinen Schnittball wird die Figur d) erzielt. Mit rechtem Effet wird das Abrollen des Stoßballs am Roten begünstigt, denn die Rotation trägt den Stoßball weiter, als daß das ohne sie der Fall wäre (s. a. Figur 224). Die Ausführung des kleinen Rückläufers ist von der Abbildung 230 her bekannt. Mit ihm beginnt die Strichserie von links nach rechts zu laufen.

Weniger geübte Spieler sollten sich mit der Kehre noch nicht befassen. Die Ausführung verlangt einen bestimmten technischen und theoretischen Ausbildungsstand.

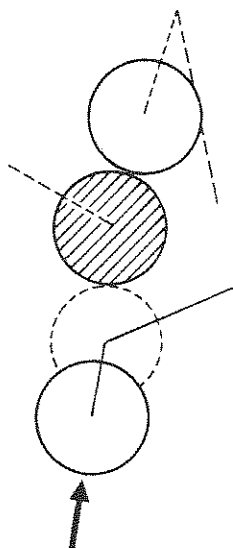


Begegnungsstoß

Im Gegensatz zur üblichen Carambolage trifft bei Begegnungsstößen der Stoßball auf den bereits bewegten B III.

Der Stoßball bestimmt durch seine Berührung mit B II zunächst dessen Laufrichtung und Geschwindigkeit. B II trifft nun den B III und setzt ihn in Bewegung, jedoch nur so, daß sein Weg sich mit dem Weg des Stoßballes an einer (vorausgesehenen) Stelle schneidet. Die Carambolage kann also nur bei einer bis ins kleinste abgestimmten Bewegung aller drei Bälle untereinander zustande kommen. Du mußt also wissen, wohin und wie schnell sich getroffene Bälle bewegen.

Bewegungsstöße sind nicht nur sehr reizvoll, sondern oft auch nützlich für den weiteren Spielaufbau. Wo ein Steilstoß oder Vorbänder zuweilen aussichtslos oder äußerst schwierig ist, kann der Begegnungsstoß die Lösung bilden.



232

Stoß: Etwas über der Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: Rot fast voll, etwas rechts

Das Beispiel ist eine der leichtesten Formen des Begegnungsstoßes. Wenn B II und B III preß (wie hier) oder fast preß zusammen stehen, kannst du die zu erwartende Bewegungsrichtung des B III leicht erkennen. Du brauchst nur an den Satz von der Laufrichtung des B II zu denken (siehe Abschnitt „Ballbewegungen“). Verbindest du die Mittelpunkte der Bälle II und III in einer gedachten Linie, dann zeigt deren Verlängerung den Weg des getroffenen weißen B III.

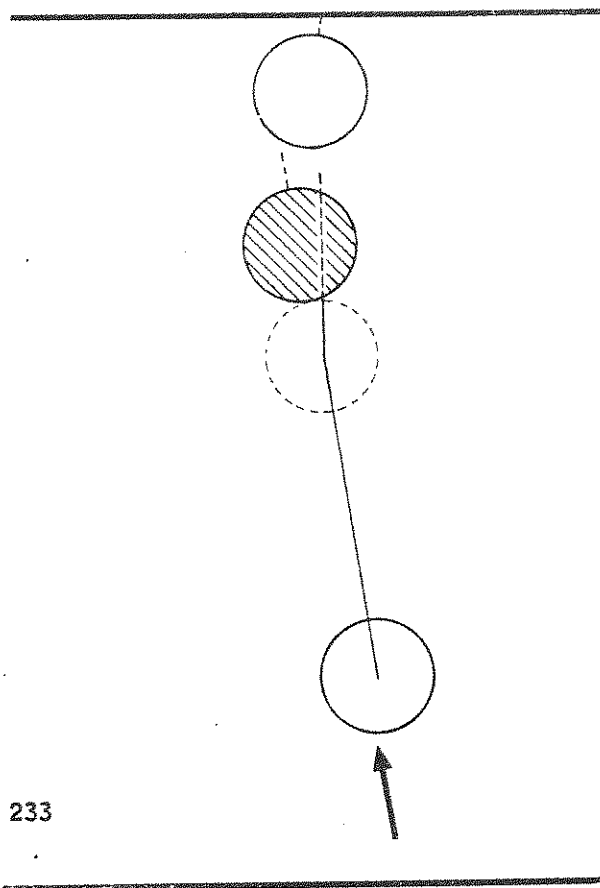
Der Stoßball ist im Augenblick der Berührung des roten B II durch einen gestrichelten Kreis dargestellt. Seine starke Abweichung nach rechts – nach dem Treffen – erklärt sich aus dem Umstand, daß die beiden preß stehenden Bälle II und III stärkeren Widerstand als ein einzelner Ball leisten; der Stoßball wird dadurch also mehr seitlich gedrängt. Die Begegnung des Stoßballes mit dem von der Bande zurückkommenden weißen B III findet rechts vom roten Ball statt.

Zu Abb. 233

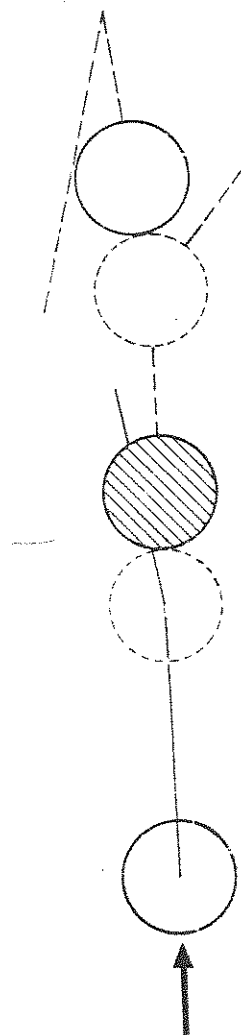
Stoß: Ruhig, hoher Stoßpunkt, mäßiges linkes Effet

Treffen: Rot ziemlich voll

Der Verlauf der Lösung ist folgender: Der Stoßball trifft Rot voll, leicht rechts (siehe gestrichelter Kreis); Rot seinerseits trifft den dicht an der Bande liegenden B III ziemlich voll links und unmittelbar darauf ein zweites Mal – denn B III kehrt ja sofort von der Bande zurück. Durch diesen Vor-



233



234

gang bleibt der weiße B III fast auf der Stelle; er wird hier von dem als Nachläufer ankommenden Stoßball getroffen, Rot ist dem Stoßball nie im Wege, weil er in jedem Falle nach links ausweicht. Mäßiges linkes Effet begünstigt das „Festhalten“ des B III an der Bande.

Zu Abb. 234

Stoß: Ruhig, etwas über Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: Rot voll, minimal links

Bei dieser Ballfigur ist zwischen allen Bällen – und auch zwischen B III und der Bande – beträchtlicher Abstand. Es versteht sich von selbst, daß damit die Schwierigkeiten des Treffens wachsen.

Der Stoß ist ein gebremster Nachläufer, B II treibt den weißen B III etwas nach links zur Bande. Von dort zurückkommend, begegnet er dem Stoßball. Das schwache rechte Effet des Stoßballbes bezweckt, die Abweichung des B III an der Bande möglichst klein zu halten.

Zu Abb. 235

Stoß: Sehr ruhig, Mittelhöhe, mäßiges rechtes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{4}$ voll links

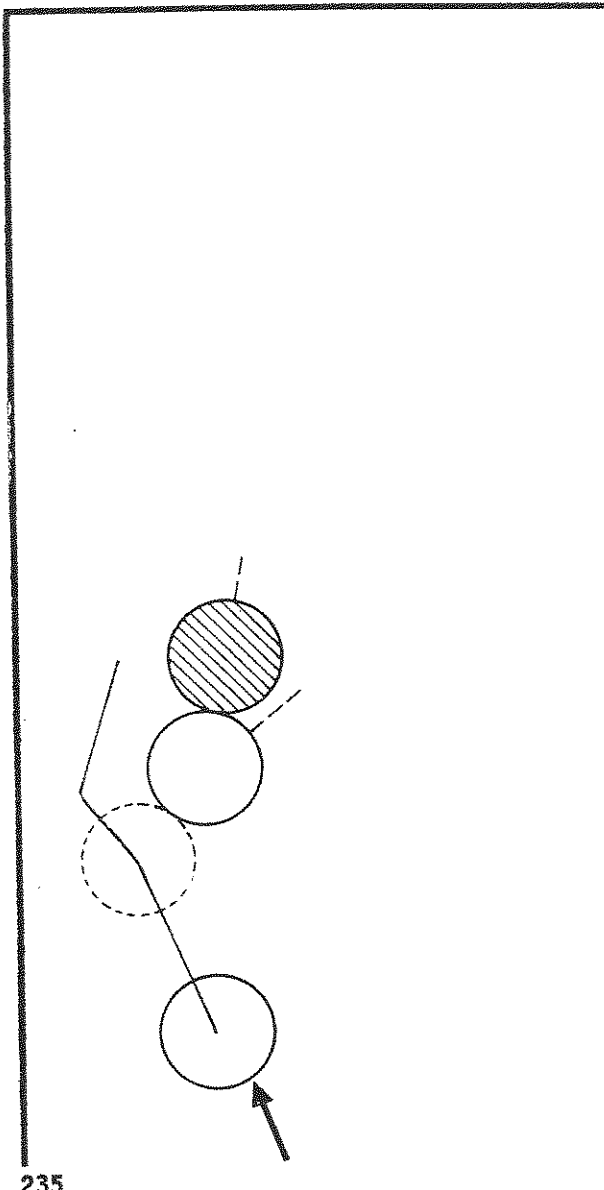
Eine solche Ballfigur ist als Vorbänder mit Risiko verbunden, als Begegnungsstoß aber sehr viel einfacher. Du brauchst nur den B II mit schwachem Stoß und leichtem linkem Effet zu schneiden. Da B II und III preß stehen, wird Rot nur wenig zum Laufen gebracht. Nach ein bis zwei Ballbreiten holt ihn der Stoßball ein. Der weiße B II weicht etwas nach rechts aus, so daß der Weg zum roten B III frei ist.

Zu Abb. 236

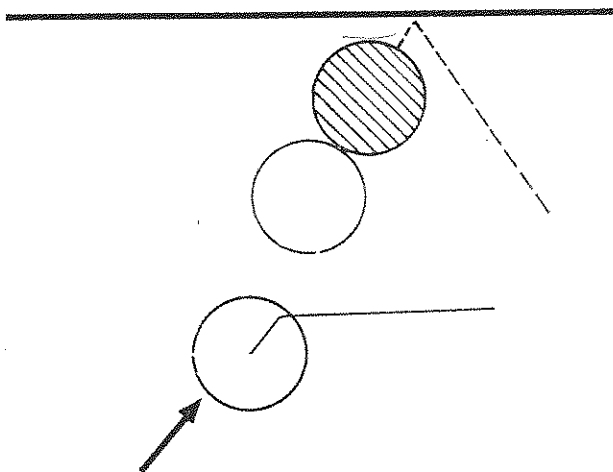
Stoß: Etwas kurz, dicht über Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

Treffen: B II mehr als $\frac{1}{2}$ voll rechts

Infolge der Nähe der Bande und der schrägen Stellung der Bälle findet die Begeg-

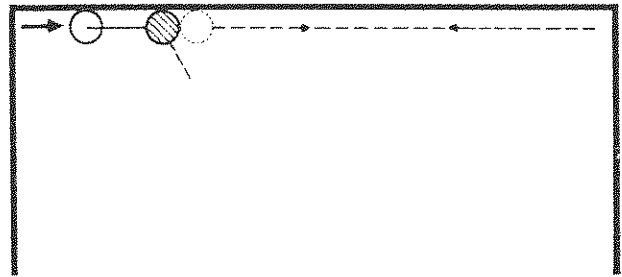


235



236

nung seitlich rechts statt. Der etwas kurze Stoß soll ein Kontern zwischen B II und B III verhindern. Im gleichen Sinne wird linkes Effet angewandt, damit sich der rote B III besser von der Bande löst.

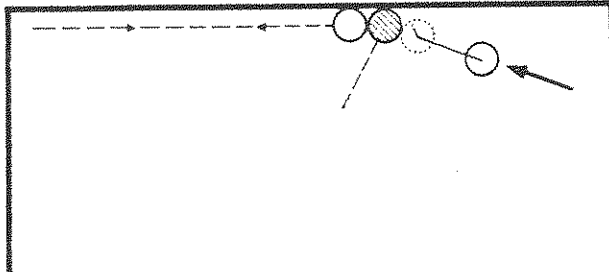


237

Stoß: Schlagartig, in Mittelhöhe, lebhaftes linkes Effet
 Treffen: Rot absolut voll

Diese Ballfigur ist eigentlich so etwas wie die klassische Form des Begegnungsstoßes. Die beiden Spielbälle liegen preß und ohne Zwischenraum an der kurzen Bande. Für einen Massée oder Vorbänder sind deine Chancen recht gering. Hiervon hilft dir ein kleiner Trick zur ebenso sicheren wie eleganten Lösung.

Der knallige, schlagartige Effetstoß bewirkt die Übertragung eines leichten linken Effets auf B III, dieses hebt die Wirkung jenes schwachen rechten Bandeneffets auf, das vom Lauf des B III an der kurzen Bande herrührt. Beim gleichen Stoß ohne Effet würde B III von der langen Bande ein wenig nach rechts abweichen; er könnte den Stoßball nicht erreichen, weil B II dazwischen liegenbleibt. Statt dessen kommt jetzt B III auf genau dem gleichen Wege wieder zurück und trifft den ruhenden Stoßball. Der rote B II hat sich – verursacht durch das ihm übertragene Rechseffet – etwa eine Ballbreite von der Bande gelöst und den Weg für B III frei gemacht.



238

Stoß: Energisch, dicht unter Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot voll, minimal rechts

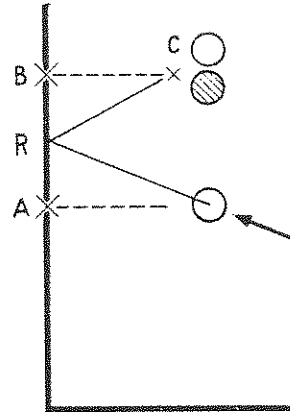
Die Ballfigur unterscheidet sich von Abbildung 237 durch den etwas seitlich freistehenden Stoßball. Für die Ausführung ist kein so harter Stoß notwendig, weil der rote B II sich leichter von der Bande entfernt. Du spielst einen stark gebremsten Nachläufer auf Rot. Dein Stoßball bleibt in unmittelbarer Bandennähe liegen; Weiß kommt von der langen Bande zurück und caramboliert. Der Hauptfehler, den du machen kannst, ist, den Stoßball nicht an der Bande zu „halten“. Entweder triffst du B II falsch, d. h. nicht voll genug, oder du wählst einen falschen Stoßpunkt, so daß er zuviel Lauf behält.

Vorbänder

Für einen Vorbänder mußt du den vorteilhaftesten Treffpunkt am B II auswählen, d. h. die Lage des Stoßballes im Augenblick der Berührung mit B II (gegebenenfalls auch B III) einschätzen.

Dein Auge besitzt keinen sichtbaren Anhaltspunkt für die Bandenberührung des Stoßballes. Du mußt also den Anschlagpunkt schätzen und deinen Stoß dorthin richten, wobei du dich in erster Linie auf deine Beobachtungen stützen mußt.

Als Hilfsmethoden sind in den Abbildungen 239 und 240 zwei Verfahren beschrieben, mit denen du dir eine Grundlage schaffen kannst. Bei Entfernungen und Winkelstellungen mittlerer Schwierigkeit können sie mit Nutzen angewandt werden.



239

Stoßball und B II (Rot) haben etwa gleiche Abstände von der Bande. In solchen Fällen kannst du deine Stoßrichtung wie folgt ermitteln:

C = Die geschätzte Lage des Stoßballes (Mitte) bei Berührung des B II (Rot)

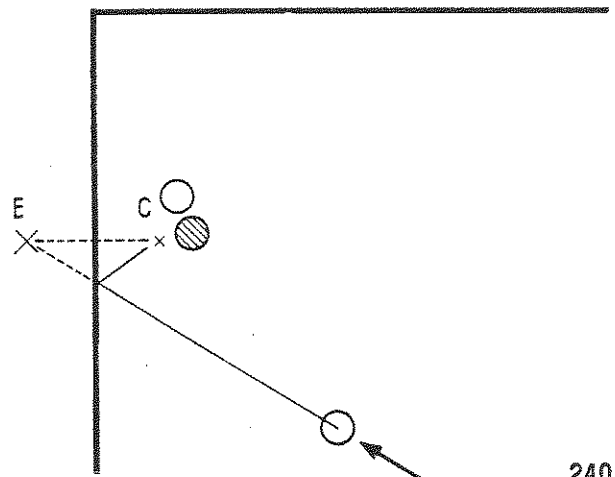
A = Der Schnittpunkt einer gedachten Senkrechten (siehe gestrichelte Linie) von der Stoßballmitte auf die Bande (Anschlagkante)

B = Der Schnittpunkt der Senkrechten (siehe gestrichelte Linie) von C auf die Bande (Anschlagkante)

R = Der Punkt halbiert den Bandenabschnitt zwischen den Punkten A und B. Er dient zugleich als Zielpunkt.

Die Zielrichtung ist: Stoßballmitte zum Punkt, sie ist zugleich die gesuchte Stoßrichtung.

Stoß: Mäßig, zentral



240

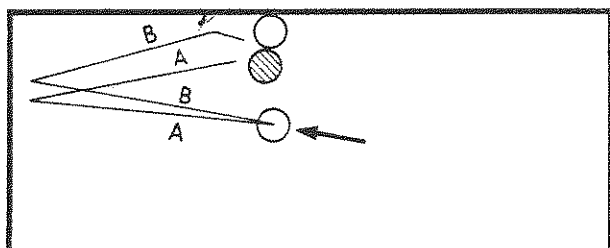
Zu Abb. 240

Stoßball und B II (Rot) haben ungleiche Abstände von der Bande. In solchen Fällen kannst du deine Stoßrichtung wie folgt ermitteln:

C = Die geschätzte Lage des Stoßballes (Mitte) bei Berührung des B II

C-E = Die Senkrechte von C auf die Bande wird über die Bande hinaus um die gleiche Strecke verlängert (bis E). E dient zugleich als Zielpunkt. Die Zielrichtung ist: Stoßballmitte zum Punkt E, sie ist zugleich die gesuchte Stoßrichtung.

Stoß: Mäßig, zentral



241

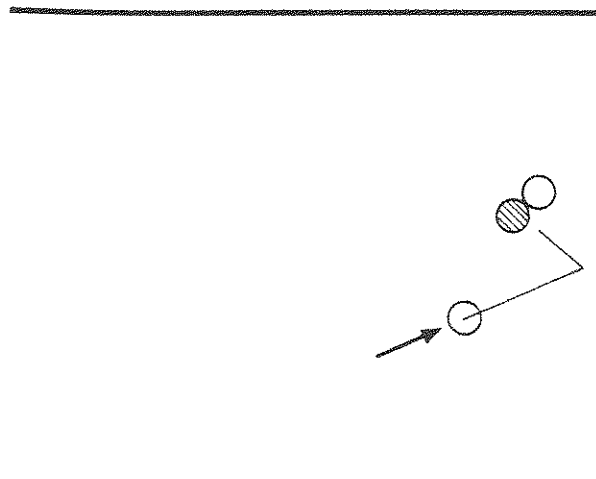
Stoß: Dicht unter Mittelhöhe, schwaches rechtes Effet

Treffen: B II wie angegeben

In der Zeichnung findest du für den Vorbänder die zwei Stoßrichtungen A und B. Davon ist eine unzweckmäßig. Vergleiche und suche herauszufinden, welche das ist, und begründe dies!

Bei der hier gezeigten Stellung der Spielbälle ist es immer gefährlich, den roten Ball zuerst anzuspielen. Rot etwas zu dick getroffen oder zu stark gestoßen, ergibt mit ziemlicher Sicherheit die gefürchtete „Maske“, d. h., Rot versteckt sich hinter Weiß.

Dieses Risiko einzugehen, besteht gar kein Grund. Bei Anwendung der Stoßrichtung B, also mit zwei Vorbänden, ist die Carambolage leicht und sicher gelöst.

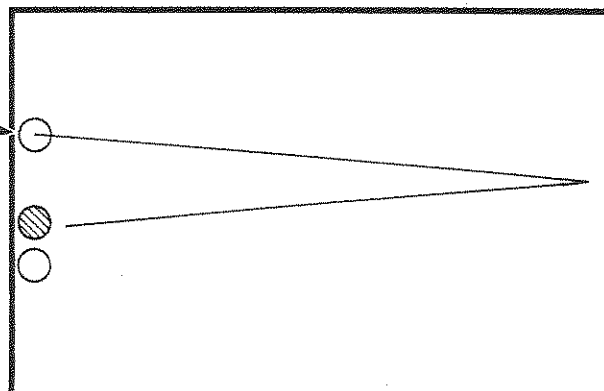


242

Stoß: In Mittelhöhe, schwaches linkes Effet

Treffen: Wie angegeben

Bei so kleinen Entfernungen ist die leichte Effetgabe unbedenklich. Voraussetzung ist aber, daß die Sicherheit für die Carambolage nicht kleiner, sondern größer wird. In unserem Falle ergibt sich aus dem Effet ein solcher Vorteil. Der Winkelbereich für das Treffen wird verbreitert.

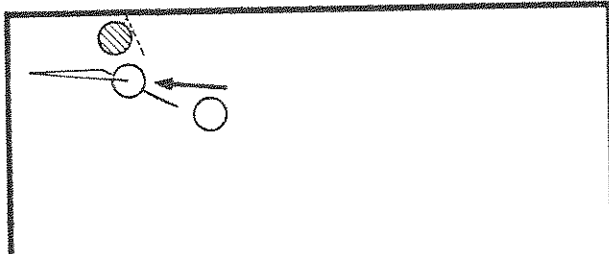


243

Stoß: Mäßig schnell, dicht über Mittelhöhe

Treffen: Wie angegeben

Jedes Effet ist bei einer solchen Ballfigur nur Risiko. Der Standort der Spielbälle gibt die Gelegenheit, das Verfahren nach Abbildung 239 anzuwenden. Suche mit den Augen die Punkte auf, an denen die gedachten Senkrechten die gegenüberliegende Bande schneiden; schätze die Mitte dazwischen, richte deinen Stoß dorthin.



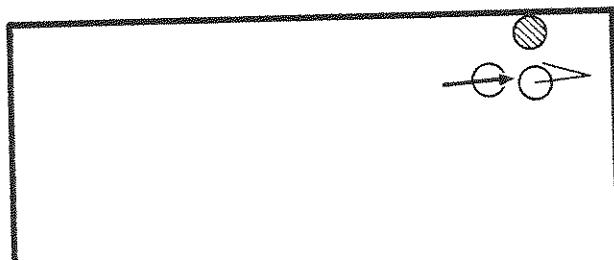
244

Stoß: Mäßig schnell, etwas über Mittelhöhe

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{3}$ voll rechts

Der Vorbänder ist für eine solche Ballfigur die zweckmäßigste Lösung. Beim Treffen des B II ist jedoch Vorsicht geboten, hierfür stehen nur wenige Zentimeter (knapp eine halbe Ballbreite) zur Verfügung. Die Erfahrung lehrt, daß B II vielfach zu dick getroffen wird. Es wird nicht beachtet, daß der kurz vorher die Bande berührende Stoßball sich im Abschlag etwas anders verhält als bei direktem Stoß. Du tust gut daran, dir die Figur v o r Ausführung auch von der Vorbande her anzusehen.

Den B II „mitzunehmen“ ist zwar möglich, wenn der Stoßball rechtes Effet erhält und die Vorbande mehr links getroffen wird, aber diese Lösung enthält zuviel Risiko.



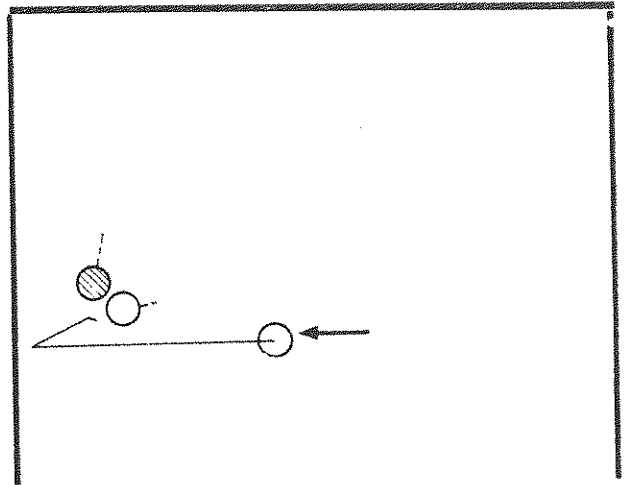
245

Stoß: Ruhig, in Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll

Im Gegensatz zu Abbildung 244 ist es für diese Figur durchaus möglich, den roten Ball II durch volleres Treffen zum B III zu führen, ihn also „mitzunehmen“. Die Anwendung von Effet ist bei so kleinen Ballabständen kontrollierbar.

Du kannst Rot bei gutem Treffen bis unmittelbar zum B III bringen, es entsteht eine Grundstellung der Bandenserie.



246

Stoß: Ruhig, in Mittelhöhe, rechtes Effet
Treffen: Wie angegeben

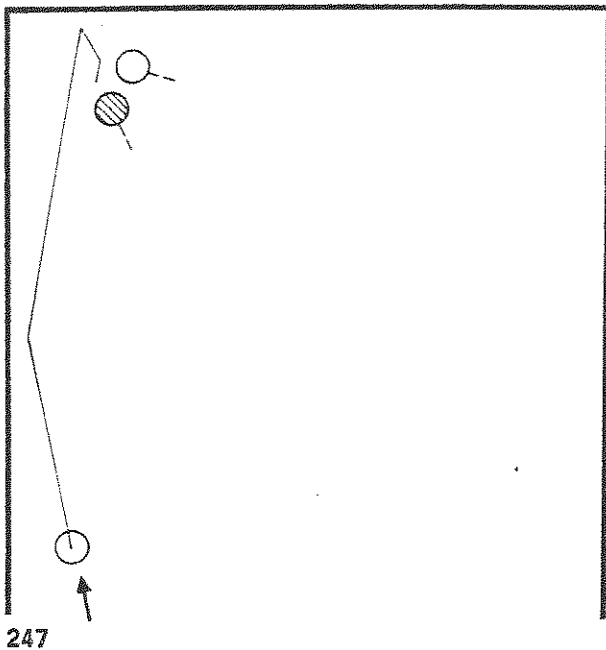
Für einen Begegnungsstoß steht der rote Ball in dieser Figur zu weit rechts. Auch für den schwierigen Massée von rechts besteht kein zwingender Grund. Die einfache, zuverlässige Lösung bildet der Vorbänder mit Effet. Die hier notwendige Effetabweichung von der Bande läßt sich mit mittlerem rechten Effet erreichen. Dein Stoß soll ruhig sein. Bedenke, daß zu langsamer oder zu schneller Stoß bei gleichem Effet den Abschlagwinkel an der Bande verändert.

Zu Abb. 247

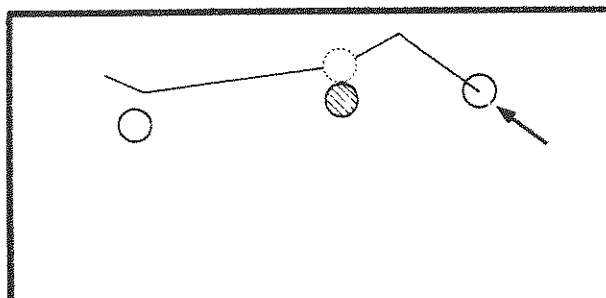
Stoß: Lang, mäßig schnell, mittleres rechtes Effet

Treffen: Wie angegeben

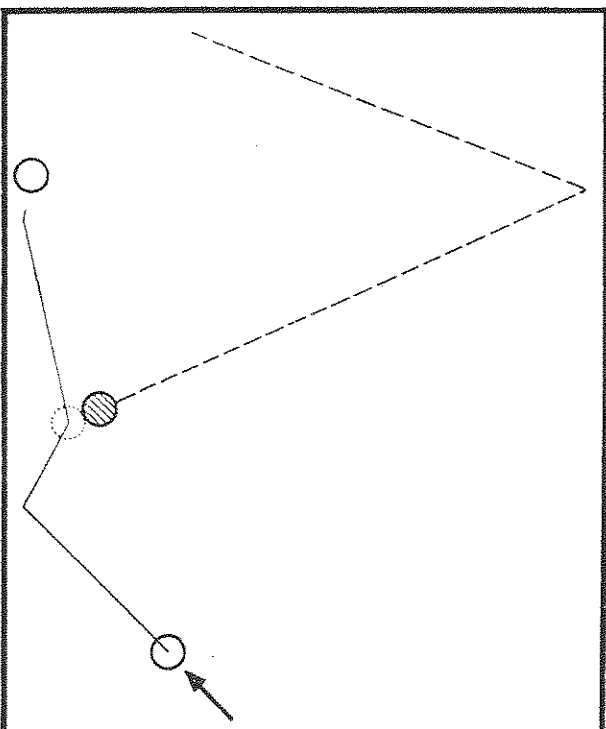
Auch hier steht der weiße Ball so weit rechts, daß ein Begegnungsstoß auf Rot viel mehr Risiko als ein Vorbänder enthält. Den Vorbänder mit nur e i n e r Bande zu spielen, ist gefährlich; durch das notwendige rechte Effet entsteht bei der langen Strecke leicht ein Richtungsfehler.



247



248



249

Zu Abb. 248

Stoß: Ruhig, leichtes linkes Effet

Treffen: Rot dünn

Mit Recht ist diese Stellung der Bälle unbeliebt. Es bleibt, abgesehen von dem sehr schwierigen Massée, nur die Wahl zwischen einem Einbänder (rechte kurze Bande) und dem dargestellten Vorbänder. Bei letzterem ist auf zwei Dinge zu achten: dünnes Treffen des roten Balles, schwacher Lauf des Stoßballs, damit eine Fortsetzung von Weiß möglich wird.

Zu Abb. 249

Stoß: Etwas kräftig, dicht über Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: Rot etwa $\frac{1}{2}$ voll

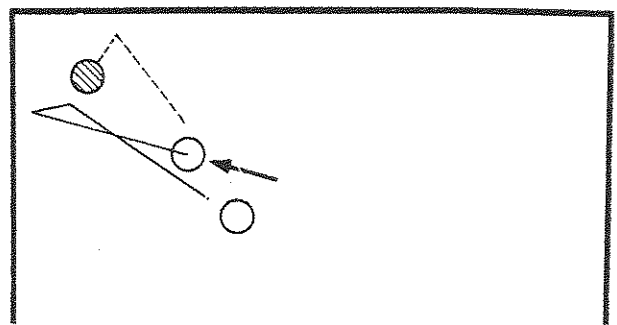
Solche Ballfiguren sind nicht selten. Sie sehen zwar gefährlich aus, sind aber als Vorbänder ohne sonderliche Schwierigkeit. Der kräftige Stoß wird gebraucht, um B II weit genug zu „treiben“. Bei richtigem Treffen des roten Balles ergibt sich immer eine gute Fortsetzung.

Zu Abb. 250

Stoß: Leicht schlagartig, dicht über Mittelhöhe, ohne Effet

Treffen: Rot etwas weniger als $\frac{1}{2}$ voll

Dieser Vorbänder ist ein Stoß für das Übungsprogramm des Fortgeschrittenen. Um die Bälle zusammenzuführen, muß Rot verhältnismäßig dick getroffen werden. Triffst du aber Rot 1 cm zu weit nach links, dann hat dein Stoßball nicht mehr genügend Lauf.



250



STEILSTOSS

Die Bezeichnung Steilstoß wird auf alle Stöße angewandt, bei denen das Queue einen Winkel von etwa 45 bis 90 Grad zur Platte bildet. Zwischen Flachstoß und Steilstoß gibt es auch den geneigten Stoß, der angewandt wird, wenn schwacher, langer Kurvenlauf oder besonders starke Effetgabe notwendig sind.

Technisch gehört der Steilstoß zu den interessantesten Aufgaben. In jedem gutklassigen Spiel ist er unentbehrlich, weil er Lösungen zuläßt, die mit Flachstoß unerreichbar sind. Von diesen teilweise brillanten Dessins berichtet der folgende Abschnitt.

2 Piqué und Massée. In den Steilstößen lassen sich deutlich zwei Formen unterscheiden: Piqué und Massée. Von ihnen hat der Piqué einige Ähnlichkeit mit dem üblichen Rückläufer (Flachstoß). Aus der Sicht von oben liegt der Stoßpunkt in der hinteren, dem Spieler zugekehrten Ballhälfte. Für den Massée dagegen ist ein nach vorn gerichteter Kurvenlauf charakteristisch. Er wird meist erzielt durch einen seitlichen oder in der vorderen Ballhälfte gelegenen Stoßpunkt. Nur bei kleinen, engen Masséestößen gibt es Ausnahmen.

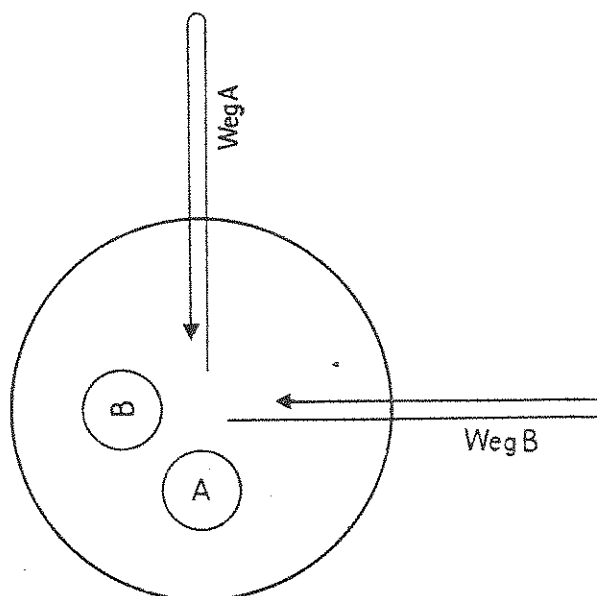
Die nachfolgenden Beispiele sollen Theorie und Stoßvorgang erläutern helfen.

3 Zu Abb. 251

Steilstoß senkrecht (Piqué)

Von oben gesehen

Zu Vergleichszwecken zeigt die Abbildung 251 den Stoßball mit den zwei Stoßpunkten A und B. Der Stoß erfolgt in beiden Fällen senkrecht.



251

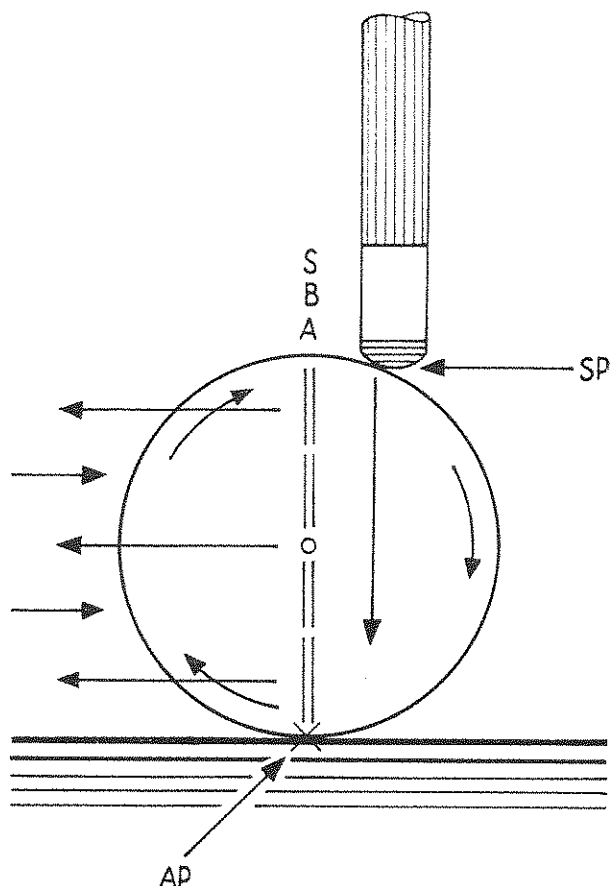
Bei Treffen des Stoßpunktes A verfolgt der Ball den mit A bezeichneten Weg. Er bewegt sich dabei frei auf dem Tuch vor und zurück, und zwar auf ein und derselben Linie. Der gekrümmte Pfeil in der Darstellung wurde gewählt, um den Vorgang möglichst anschaulich zu machen. Der Ballweg A entspricht der verlängerten Verbindung zwischen dem Stoßpunkt A und der Ballmitte.

Ein Blick auf den Stoßpunkt B und den Weg B läßt erkennen, daß es sich hier um den sinngemäß gleichen Stoß, nur mit einem anderen Stoßpunkt handelt. Der Weg B bildet einen rechten Winkel zum Weg A.

Würdest du jetzt einen Stoßpunkt C wählen, der beispielsweise genau in der Mitte zwischen den Stoßpunkten A und B läge, dann wäre auch der Ballweg C die Mitte zwischen den Wegen A und B.

Wir erkennen hieraus, daß der senkrecht geführte Stoß den Vor- und Rücklauf des Stoßballes bewirkt. Die jeweilige Richtung läßt sich ablesen. Sie ist gleich der verlängerten Verbindung von Stoßpunkt und Ballmitte. Beachte bitte, daß sich schon geringfügige seitliche Abweichungen von der senkrechten Stoßrichtung erheblich aus-

wirken. Statt des geraden Vor- und Rücklaufs beschreibt der Ball dann eine spitze Kurve.



252

Steilstoß senkrecht (Piqué)

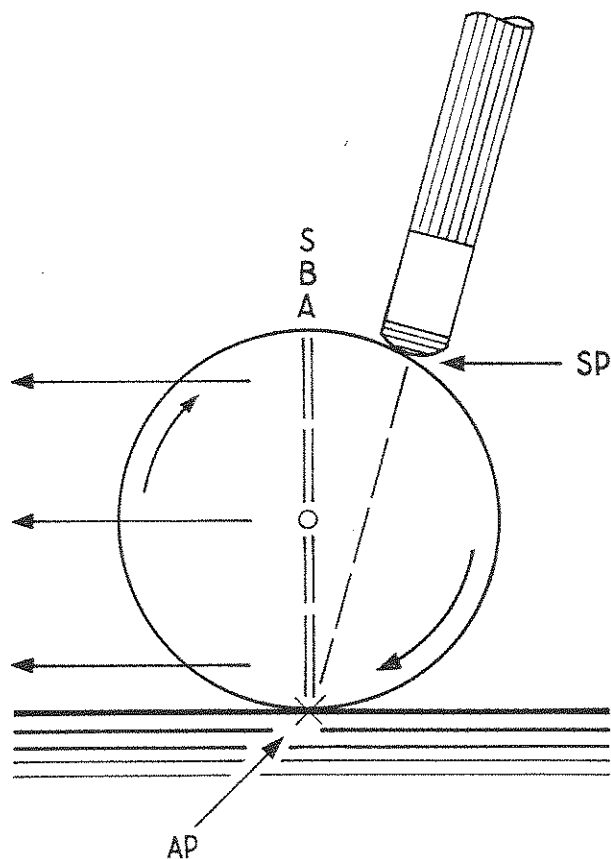
Seitlich von links gesehen

Diese Abbildung zeigt den gleichen Ball mit dem gleichen Stoßpunkt A wie auf Abbildung 251, jedoch seitlich von links gesehen (SP = Stoßpunkt; AP = Auflagepunkt des Balles auf dem Tuch; SBA = senkrechte Ballachse).

Der senkrechte Pfeil – in Verlängerung der Queuespitze – gibt die Stoßrichtung bzw. die Richtung wieder, in der im ersten Berührungsmoment die Stoßkraft ansetzt. Die Ballmitte ist durch einen kleinen Kreis markiert. Drei Pfeile im Ball zeigen die auftretende Drehrichtung. Die drei nach links weisenden Pfeile bezeichnen die Bewegungsrichtung des Balles nach dem Stoß, die zwei nach rechts weisenden Pfeile deuten seinen Rücklauf an.

148

Und nun zu den Vorgängen während des Stoßes. Sobald das Queue den Ball im Stoßpunkt (SP) trifft, übt es einen Druck in Pfeilrichtung aus. Der am Auflagepunkt (AP) entstehende Gegendruck von unten wirkt entgegen. Für einen Sekundenbruchteil wird der Ball zwischen beiden Kräften zangenartig „eingespannt“. Das nachdrängende Queue zwingt ihn schließlich zum Ausweichen nach links. Das geschieht in unserem Fall verhältnismäßig langsam, weil die in entgegengesetzter Richtung wirkenden Kräfte – Druck und Gegendruck – sich fast gegenüberliegen. Bis sich der Ball nennenswert bewegt, wirkt die Stoßkraft dauernd, allerdings abnehmend, auf ihn ein. Zwangsläufig wird dabei ein Teil dieser Kraft in Rotation (rechts) umgewandelt. Frei rotierend entfernt sich der Ball von der Queuespitze. Seine Vorwärtsbewegung wird jedoch umgehend durch Tuchreibung aufgezehrt; er kehrt dank der verbliebenen Rotation auf dem gleichen Wege zurück.



253

Bemerkt werden muß noch, daß bei kräftigen Stößen das Leder nicht an dem anfänglich getroffenen (Stoß)punkt bleibt. Die Queuespitze ist schneller als der nur zögernd folgende Ball. So kommt es, daß sie sich im Stoß am Ball geringfügig abwärts verschiebt. Darin liegt einer der Gründe, die Kickszone bei Steilstößen noch sorgfältiger als im Flachstoß zu beachten.

Zu Abb. 253

Steilstoß, Piqué geneigt, etwa 75°

Seitlich von links gesehen

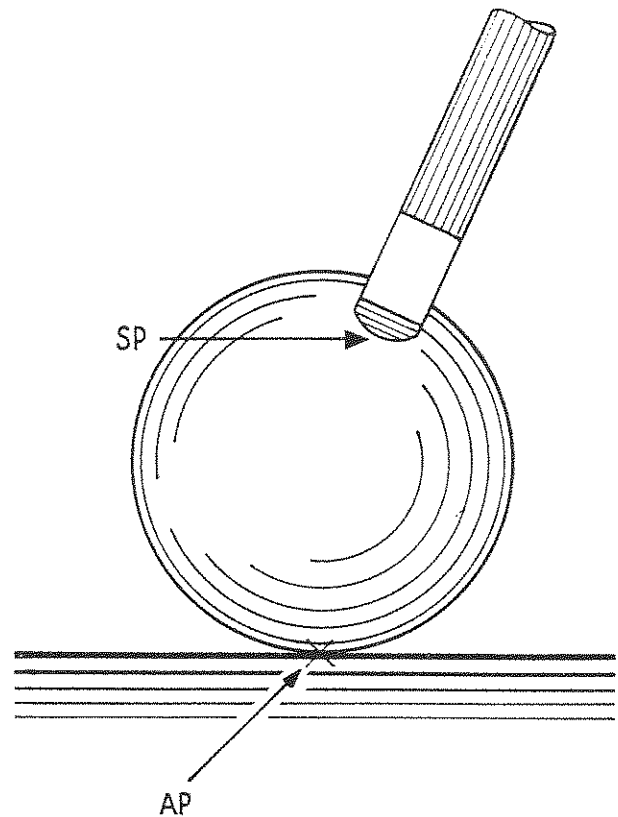
In der Praxis kommt der geneigte Piqué weit häufiger zur Anwendung, denn er besitzt gegenüber dem senkrechten Piqué gewisse Vorzüge. Seine Reichweite ist größer; außerdem lassen sich durch ihn Richtung und Geschwindigkeit sowohl des Stoßballes als auch des B II stark beeinflussen. Das hat sehr triftige Gründe:

a) Jeder geneigte Piquéstoß kann zusätzlich mit einem seitlichen Effet ausgestattet werden (siehe Schrägpiqué).

b) Die Schubkraft des Queues beim geneigten Piqué ist größer, da der Ball infolge der veränderten Stoßrichtung am Auflagepunkt (Platte) weniger Widerstand findet. Der Stoßball entfernt sich daher bei Anwendung gleicher Stoßkraft früher und mit größerer Geschwindigkeit von der Queuespitze, als wenn der Stoß senkrecht geführt wird.

c) Durch den variablen Neigungswinkel des Queues läßt sich der Stoßball bei gleicher Richtung beschleunigen oder verlangsamen. Diese Beweglichkeit macht es möglich, auch den B II beliebig über kürzere oder länger Strecken laufen zu lassen.

Beachtet werden muß aber auch, daß mit wachsender Queueneigung die erzielbare Rotationsgeschwindigkeit des Stoßballes abnimmt. Je stärker das Queue geneigt wird, um so kleiner wird derjenige Anteil an Stoßkraft, der sich in Rotation umwandelt bzw. „umwandeln läßt“.



254

Steilstoß, Massée links

Seitlich von links gesehen

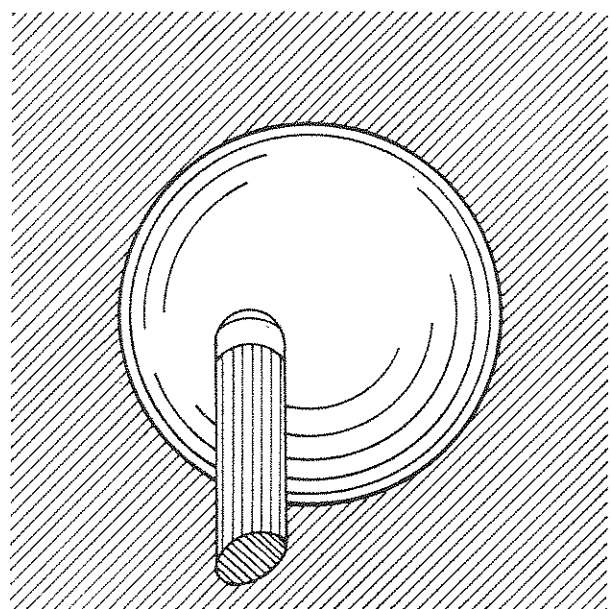
Diese Abbildung zeigt das linksseitige Treffen des Stoßballes. Der Neigungswinkel des Queues beträgt knapp 70° Grad.

Zu Abb. 255

Steilstoß, Massée links

Von oben gesehen

255



Diese Abbildung entspricht der Darstellung des Steilstoßes in Abbildung 254, jedoch aus der senkrechten Draufsicht. Du erkennst den links neben der Ballmitte gelegenen Stoßpunkt.

Diese schematischen Darstellungen sollen zum Verständnis des Massée beitragen.

Mit dem Stoß in der angezeigten Richtung werden dem Ball gleichzeitig zwei Impulse gegeben:

1. Eine (anfängliche) Bewegungsrichtung des Balles als Masse.
2. Eine Linksrotation, da der Stoßpunkt links von der Ballmitte liegt.

Um dir die Rotation des Stoßballes zu veranschaulichen, denke bitte daran, wie er sich bei gleichem Stoßpunkt, aber senkrecht geführtem Queue verhalten würde (siehe Abbildung 251 und 252). Die Rotationsgeschwindigkeit ist übrigens in unserem Falle infolge der geneigten Queueführung geringer.

Wäre der Ball jeweils nur einer der antreibenden Kräfte überlassen, so würde er sich nur nach vorn oder nur nach links bewegen.

Zunächst bewirkt der Stoß, daß der Ball sich gleitend und gleichzeitig linksrotierend von der Queuespitze entfernt. Sehr schnell wird nun infolge Tuchreibung die seitliche Rotation wirksam. Aus dem Gleiten in der einen und dem Rotieren in der anderen Richtung entsteht ein gekrümmter Ballweg – die Kurve! Wann diese Kurvenbewegung einsetzt, wie stark die Krümmung ausfällt bzw. wie lang die Rotation anhält, hängt von dem Kräfteverhältnis zwischen Vorwärtsbewegung und Rotation ab. Dieses wiederum bestimmst du als Spieler durch den Neigungswinkel des Queues, den Stoßpunkt und die angewandte Stoßkraft.

Bock und Griff beim Steilstoß. Der Bock muß in einer bestimmten Mindesthöhe gebildet werden. Die Queuespitze braucht wenigstens einige Zentimeter freien Raum zwischen Bock und

Ball, um in den Vorschwingungen die nötige Stoßgeschwindigkeit erreichen zu können.

Zu diesem Zweck steht die Bockhand aufrecht. Ihre Längsachse verläuft parallel mit der verlängerten Queuerichtung. Die Spitzen des dritten, vierten und fünften Fingers werden dreibockartig in das Tuch gepreßt. Der Hochbock soll unbeweglich stehen. Seine Standfestigkeit kannst du noch durch den in die Hüfte gedrückten Ellenbogen unterstützen. Unterarm und Bockhand gewinnen dabei mehr Halt. Die innere Handfläche ist den Bällen zugekehrt. Zur Führung des Oberteils dienen der fest angewinkelte Zeigefinger und darüber die Gabel zwischen Daumen und Hand (vgl. S. 65 und 67, Bild 3, 7, 8).

Hebst du die Griffhand aus dem üblichen Flachstoß samt dem Queue nach oben, dann zeigt die Innenfläche der Hand nach außen. Das ist der natürliche Griff für Steilstöße. Auch an der ringförmigen Umschließung des Schaftes durch Daumen und Zeigefinger ändert sich nichts; sie wird im Steilstoß gleichermaßen angewandt. Mit dieser Handstellung ist die Ausführung auch kräftiger Steilstöße möglich. Von dem umgekehrten Griff (Innenhand zum Spieler) wird in solchen Fällen abgeraten. Er ist zwar für kleine Kopfstöße ausreichend, gestattet aber nicht mit gleicher Sicherheit die zuweilen notwendige Kraftentfaltung.

Wie die Vorschwingungen, so ist auch die Stoßstrecke selbst relativ sehr klein. Innerhalb so enger Grenzen präzise und starke Steilstöße auszuführen, setzt lange Übung voraus. Du mußt deshalb mit den leichtesten Formen beginnen. Dazu eignet sich der Bock auf der Bande besonders, denn hier gewinnst du mühelos rund 4 cm an Bockhöhe.

Sehr bald wirst du beim Üben feststellen, wie schwierig es ist, den Stoßball gerade dort zu treffen, wo du es beabsichtigst. Kontrollierst du dann einmal deine Queue-

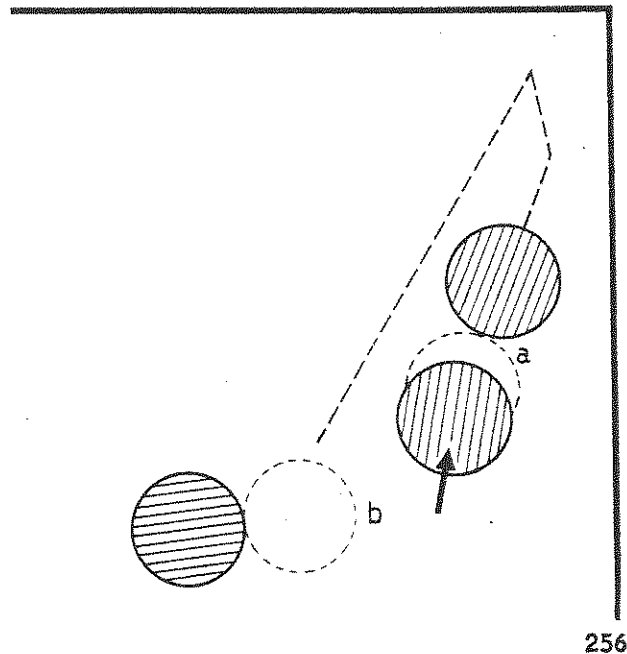
richtung während der Vorschwingung, indem du nach oben schaust, dann zeigt sich der Grund: die Griffhand führt den Queueschaft in den Vorschwingungen nicht exakt in der gleichen Richtung und Ebene vor und zurück, sondern wandert regellos mit dem Queue hierhin und dorthin. Bei jeder Schwingung verlagert sich also die Richtung.

Tatsächlich ist die wirkliche Kontrolle der Queuerichtung im Steilstoß stark erschwert. Beim routinierten Spieler erfolgt sie aus dem durch Übung dafür entwickelten Gefühl und einer nur teilweisen echten Kontrolle der Queuespitze durch das Auge. Im Alleintraining empfiehlt sich deshalb, die Vorschwingungen genau wie beim Spiel, zunächst jedoch ohne Bälle, regelrecht mechanisch zu üben. Zweck der Übung sind wirklich gerade Vorschwingungen. Es ist klar, daß du dabei zunächst vor allem deine Haltung und die Griffhand beobachten muß. Oberkörper, Schulter und Oberarm bleiben ohne Bewegung. Der Oberarm wird nur insoweit bewegt, als er zwangsläufig die Bewegungen des Unterarms in schwachen Drehbewegungen mitmachen muß. Es schwingen nur Unterarm und Hand, Ausnahmen hiervon gibt es lediglich dann, wenn die Position des Stoßballes zu einer komplizierten Körperhaltung zwingt.

In den Abbildungen 256 bis 271 sind die Ballfiguren durch drei schraffierte Kreise dargestellt. Der Stoßball ist durch einen Pfeil gekennzeichnet. Die Spitze des Pfeils zeigt aus der Sicht von oben den Stoßpunkt an. Mit mehreren gestrichelten Kreisen wird der Weg des Stoßballes bei Ausführung der Carambolage angedeutet. Die diesen Kreisen beigegebenen Buchstaben a, b, c usw. bezeichnen sinngemäß die Reihenfolge, in welcher der Stoßball diese Stationen berührt.

Damit du die Zeichnungen besser verstehst, nimmst du dir einen Bleistift und benutzt ihn als Miniatur-Queue. Er wird

mit der Spitze in den Stoßpunkt (Pfeilspitze) gestellt; seine Richtung ist gleich Pfeilrichtung, der Neigungswinkel ist jeweils im Text angegeben. Blickst du jetzt von oben am ausgerichteten Bleistift entlang (wie der Spieler beim Stoß am Queue), dann hast du das zwar stark verkleinerte, aber echte Bild der Queueführung.



256

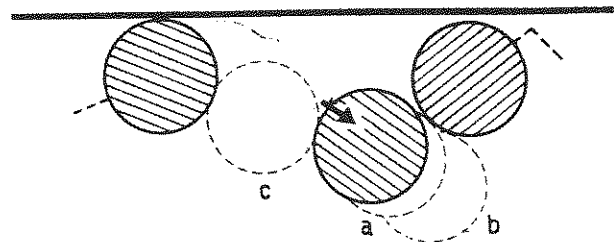
Piqué

Queueneigung: 70 Grad

Stoß: Mäßig schnell, am Ball bleiben, ohne Effet

Treffen: B II $\frac{3}{4}$ voll

Ohne Schwierigkeit läßt sich die Vereinigung genau am B III erreichen. Wichtig ist für einen derartigen Piqué die richtige Abstimmung zwischen der Stoßgeschwindigkeit, dem Stoßpunkt und dem Neigungswinkel des Queues. Das Treffen des B III muß rechtsseitig und zart erfolgen.



257

151

Zu Abb. 257

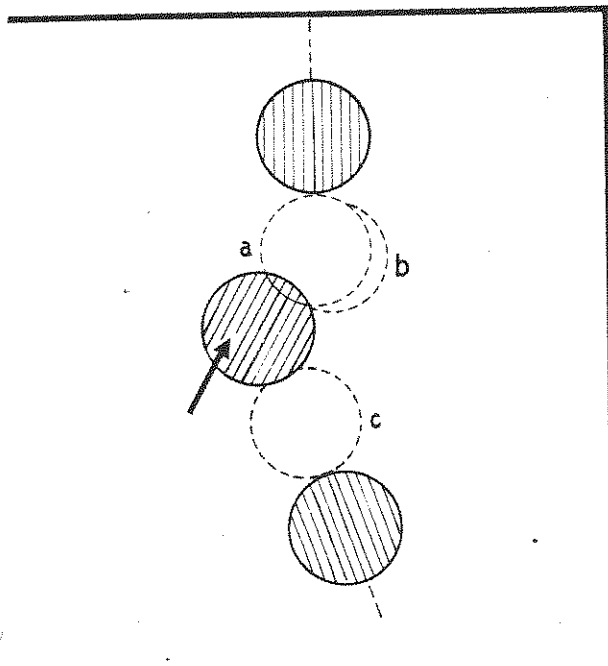
Piqué

Queueneigung: 85 Grad

Stoß: Klein, schnell, schwaches linkes Effet

Treffen: B II sehr dünn rechts

Häufig wird der Versuch unternommen, B II voller zu treffen, als die Darstellung es zeigt. Das führt infolge des zu geringen Abstandes zwischen den Bällen zum Durchstoß. Der Stoßball muß ein wenig „Fahrt“ haben, um nicht am B III „kleben“ zu bleiben. Denke an die Fortsetzung, die ja genügend Spielraum für saubere Ausführung bieten soll! Bei hinreichender Sicherheit eignet sich auch die Figur gut zur Lösung durch freihändigen Piqué.



258

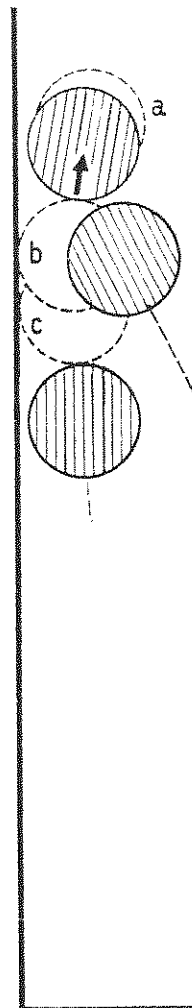
Piqué, schräg

Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Etwas kräftig, linkes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll

Die Rotation des Stoßballes muß recht lebhaft sein, da sonst der Rücklauf zu spät einsetzt. Das bedeutet Kontergefahr durch den von der Bande zurückkehrenden B II. Bei guter Ausführung haben B I und B II etwa die gleiche Geschwindigkeit in Richtung auf B III.



259

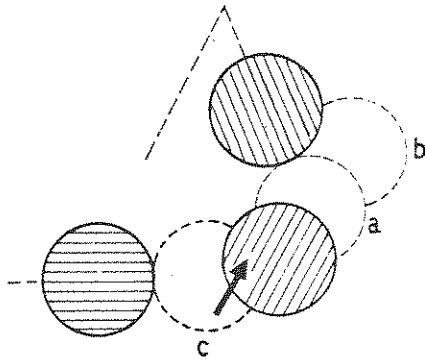
Piqué, vor- und rückwärts

Queueneigung: 90 Grad

Stoß: Schnell, mittlere Stärke, ohne Effet, am Ball bleiben

Treffen: Siehe Text.

Durch die auf der Bande mögliche Bockbildung wird der Stoß erleichtert. Der Stoßball gleitet etwas nach vorn (a) und kehrt dann lebhaft rotierend wieder um. Seine Eigenrotation muß stark genug sein, damit er sich unter wiederholter Berührung des B II zwischen diesem und der Bande hindurchzwängen kann. Die gezeigte Lösung ist in gleicher Weise anwendbar, wenn die Bälle I und II ohne Zwischenraum zusammen stehen (preß).



260

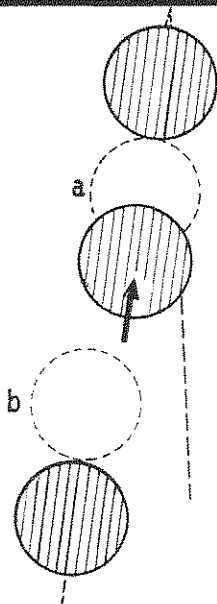
Piqué, schräg

Queueneigung: 80 Grad

Stoß: Weich, lang, linkes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{4}$ voll rechts

B I weicht nach dem Treffen des B II ziemlich weit nach rechts aus. Es wird deshalb eine kräftige seitliche Rotation gebraucht, um ihn wieder nach links innen in Richtung B III zu „ziehen“. Die Queuespitze soll zu diesem Zweck möglichst lange am Ball bleiben. In der freien Partie ist der Stoß sehr wertvoll, um die Bälle in Bandennähe zu halten oder um sofort die Serienstellung zu erzwingen.



261

Piqué

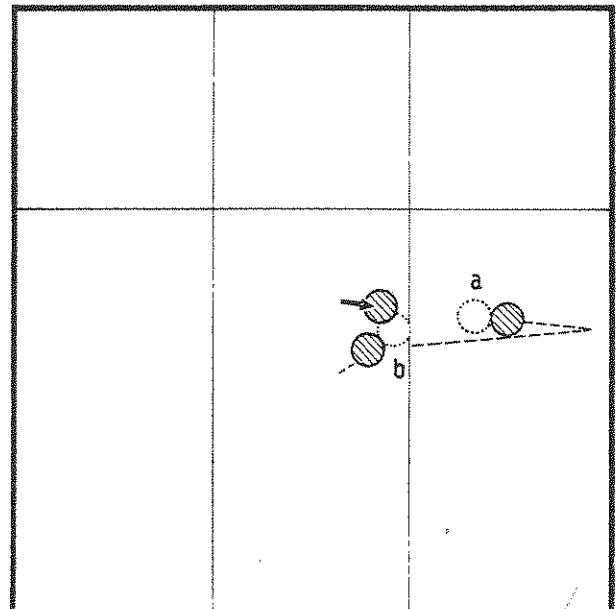
Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Mäßig schnell, Queuespitze am Ball lassen, ohne Effet

Treffen: B II voll

Zu beachten ist zunächst die Bandennähe des B II und die Entfernung zwischen B II und B III. Diese beiden Gründe verbieten es, etwa wie in Figur 258 und 260 den B II durch rechtsseitiges Treffen zu „drücken“, also einen schrägen Piqué anzuwenden. Bei einem solchen Versuch würdest du feststellen, daß B II in den Weg des Stoßballes gerät, weil letzterer sich zu spät rückläufig in Bewegung setzt. Die im Bild gezeigte Lösung ist einfach, aber zuverlässig. Bei nur schwachem Lauf von B I und B II wird eine brauchbare Fortsetzung erzielt.

Sobald deine technische Sicherheit ausreicht, kannst du dich an die bestmögliche Fortsetzung wagen. Sie besteht darin, den B III rechts nur $\frac{1}{4}$ voll zu treffen (aus der Laufrichtung des Stoßballes gesehen). Besonders angebracht ist dieses Dessin im Cadre.



262

Piqué

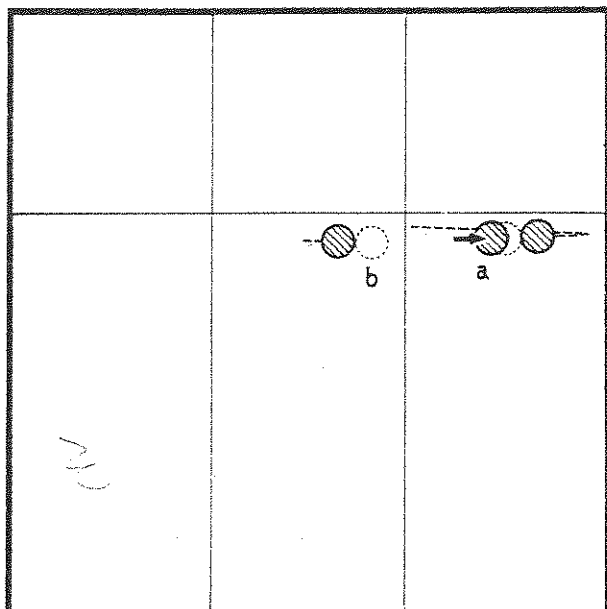
Queueneigung: 70 Grad

Stoß: Lang, mäßig schnell, am Ball bleiben, ohne Effet

Treffen: B II voll

Das Beispiel zeigt, wie trotz ungünstiger Entfernung zwischen den Bällen I und II die Vereinigung am Strich (Cadre) erzielt werden kann. Es handelt sich darum, die

Laufstrecke des B II klein zu halten. Der Piqué ist in solchen Fällen dem normalen Rückläufer weit überlegen. Werden Drehzahl und Geschwindigkeit des Stoßballes gut reguliert, dann kann B II beliebig über kurze oder lange Strecken geschickt werden, ohne Übertempo zu haben.



263

Piqué

Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Weich, mäßig schnell, ohne Effet

Treffen: B II fast voll, schwach rechts

Mit genügender Leichtigkeit im Stoß kann die Vereinigung mühelos erzielt werden. Das Treffen des B II – ein wenig rechts – bewirkt, daß der Stoßball den B III etwas links (aus der Laufrichtung gesehen) trifft. Damit bleibt der Stoßball in der Folgefigur „vor“ den Spielbällen.

Zu Abb. 264

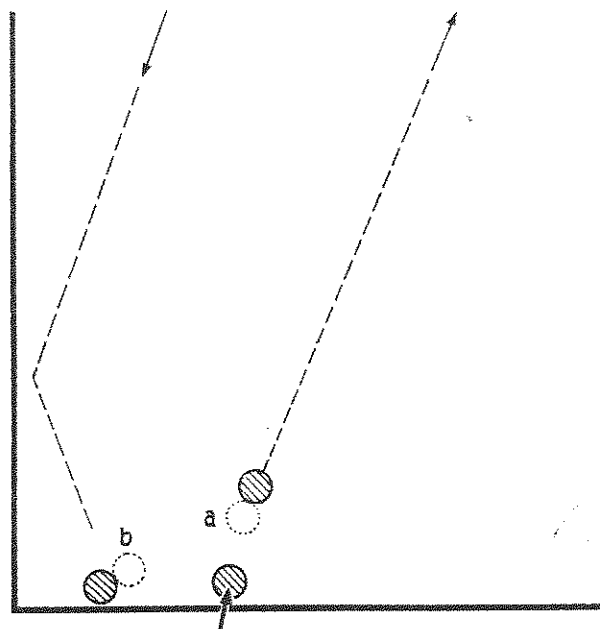
Piqué

Queueneigung: 65 Grad

Stoß: Wichtig, Stoßpunkt so weit als möglich vorn, ohne Effet

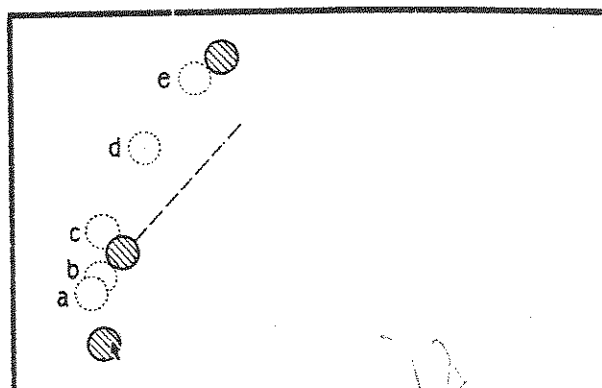
Treffen: B II mehr als $\frac{3}{4}$ voll

Für die freie Partie ist diese Vereinigung in der Ecke ein Musterbeispiel.



264

Der Stoß muß kräftig geführt werden, um B II über die ganze Billardlänge und zurück zu treiben. Der Stoßball selbst braucht nur geringen Lauf. Seine Abtötung wird mit dem vorn liegenden Stoßpunkt erreicht. Ein eventuell leichtes Springen des Balles ist ohne Bedeutung.



265

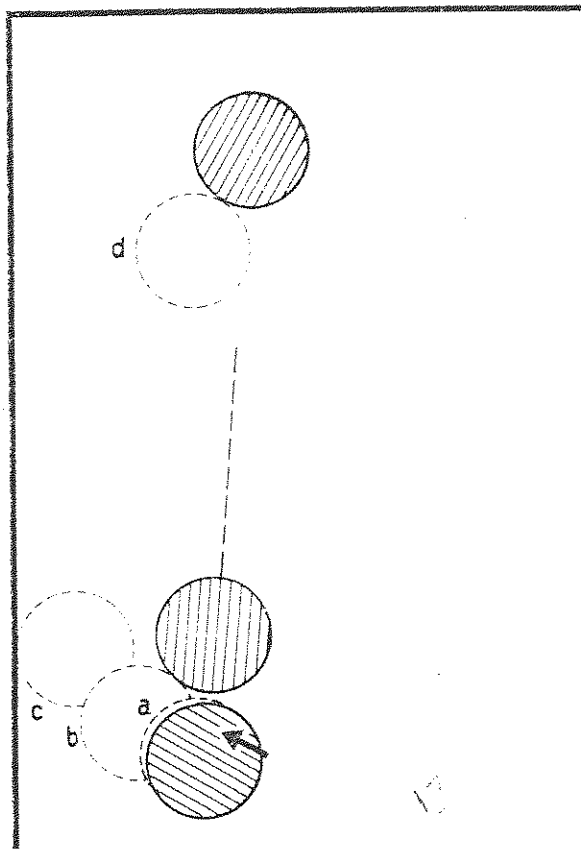
Massée

Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Energisch, Stoßpunkt rechts vorn

Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll links

Rotation und Schwung des Stoßballes müssen ausreichen, um auch nach dem ungefähr halbvollen Treffen des B II noch die zweite Kurve zu bewirken.



266

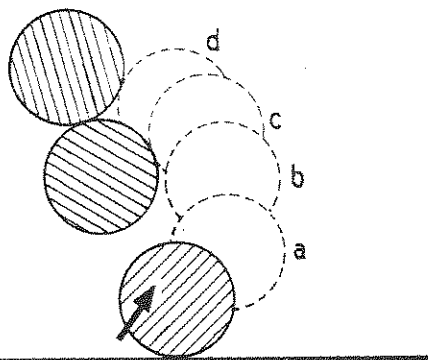
Massée

Queueneigung: 70 Grad

Stoß: Zart, schnell, starkes rechtes Effet

Treffen: B II dünn

Ball I muß die Bande mit sehr lebhaftem rechtem Effet berühren. Ist das Effet nicht ausreichend oder der Stoßball zu langsam, so kommt die Carambolage nicht zustande. B II legt sich in diesen Fällen zwischen den Stoßball und B III. Eine dritte Gefahr bildet der mögliche Durchstoß bei zu vollem Treffen des B II.



267

Zu Abb. 267

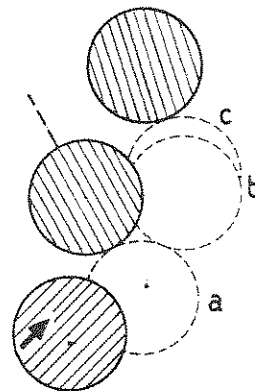
Massée

Queueneigung: 85 Grad

Stoß: Schnell, zart, aber am Ball bleiben, linkes Effet

Treffen: Aus der Stellung b

Ein vielgebrauchter kleiner Massée, dessen Ausführung durch den Bock auf der Bande erleichtert wird. Du mußt darauf achten, daß der Stoßpunkt nicht zu sehr „außen“ liegt. Dein Stoßball erhält sonst zu wenig Leben und beschreibt eine zu große Kurve.



268

Massée

Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Zart, linkes Effet

Treffen: B II aus Stellung a

Wichtig ist hier, die Bewegungen des Stoßballes sehr klein zu halten. B I beschreibt zwei kleinste Kurven – je eine vor und nach dem Treffen des B II. Bei erstklassiger Ausführung kann sofort im Anschluß die Bandenserie aufgenommen werden. Ist dein Stoß etwas zu stark, so darfst du mit einer selbstgebauten „Maske“ rechnen. B II und III plazieren sich dann nämlich oft hintereinander an der Bande.

Zu Abb. 269

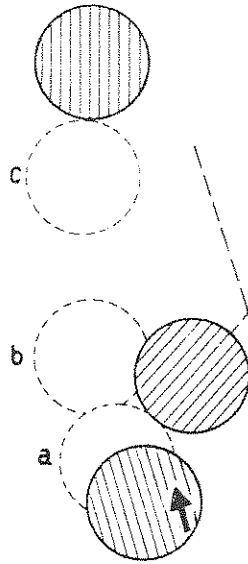
Massée

Queueneigung: 75 Grad

Stoß: Mäßig schnell, rechtes Effet

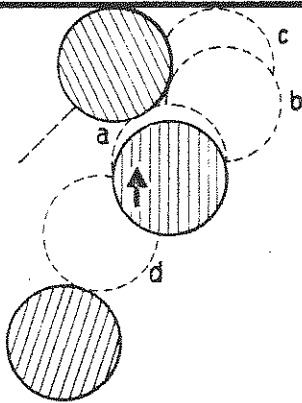
Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll

155



269

Es kommt hier auf die richtige Wahl des Stoßpunktes an. Der Stoß selbst ist ein wenig verhalten. Die Bälle I und II laufen nach dem Treffen annähernd parallel und mit gleicher Geschwindigkeit zu B III. Mit gutem Tempo ist diese Figur auf engstem Raum zu vereinigen. Der Fehler eines zu dünn getroffenen B II bringt dich dagegen sofort in Schwierigkeiten.



270

Massée

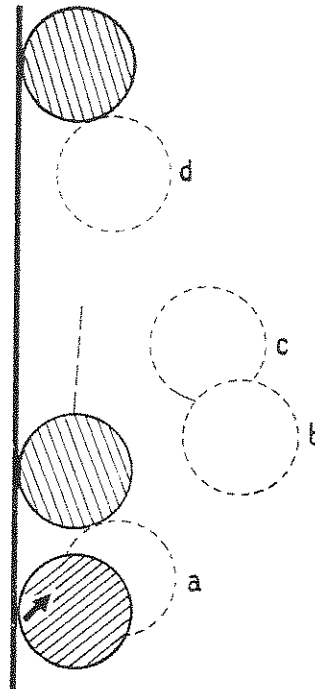
Queueneigung: 80 Grad

Stoß: Mäßig schnell, zart, am Ball bleiben, lebhaftes linkes Effet

Treffen: B II dünn rechts

Im Flachstoß ergibt sich für diese Figur als brauchbare Lösung nur der Vorbänder. Den dabei auftretenden Gefahren (Über-tempo, schlechte Plazierung) gehst du

durch einen geschickten Steilstoß aus dem Wege. Mit dem gezeigten Massée wird B II aus seiner ungünstigen Position an der Bande weggeführt. Die eng beieinander stehenden Spielbälle machen es außerdem leicht, das richtige Tempo für den Stoß einzuhalten.



271

Massée

Queueneigung: 85 Grad

Stoß: Möglichst hohen Bock auf der Bande bilden, energisch, linkes Effet

Treffen: B II etwa $\frac{1}{4}$ voll rechts

Einen an der Bande preß liegenden B II mit Masséestoß anzuspielen bzw. zu umgehen, ist wegen der Kontergefahr immer schwierig.

Der Stoßball muß in unserem Falle nach der ersten Berührung einen gewissen Vorsprung vor B II gewinnen, damit ein zweites Zusammentreffen vermieden wird. Außerdem ist eine lebhaftes Linksrotation notwendig. Sie wird gebraucht, um den Stoßball aus der Stellung b in einer Kurve wieder zur Bande zu führen; zuweilen verhilft sie ihm sogar dazu, sich trotz Konterns gegenüber dem B II noch durchzusetzen.

RICHTLINIEN FÜR SYSTEMATISCHES SPIEL

Die Partie des schwachen Spielers besteht gewöhnlich aus einer Anzahl einzelner Carambolagen. Er macht zwar „Bälle“, doch bleiben sie ohne sinnvolle Verbindung miteinander. Dagegen verrät eine meisterhafte Serie in jeder Phase, daß sie „geführt“ wird. Auch der Laie erkennt im Ablauf einen inneren Zusammenhang zwischen den aufeinanderfolgenden Figuren. Sie scheinen sich mühelos zu ergeben. Aber nur der Kenner weiß, wie sehr es dabei auf die jeweilige Ausführung ankommt.

Variationsreichtum und Zweckmäßigkeit können höchst wirksam in einer systematischen Spielweise miteinander verbunden werden. Welche Aufgaben entstehen dabei, und mit welchen Mitteln sind sie zu lösen?

Als Randgebiet des normalen Lehrstoffs behandelt der folgende Abschnitt eine geeignete Auswahl solcher Fragen. Die Richtlinien sollen in Umrissen die Entwicklung zu einem Spiel auf hoher Stufe erläutern. Der Stoff wendet sich daher in erster Linie an schon fortgeschrittene Sportler.

Selbstverständlich ist das Studium der Richtlinien auch für den Anfänger wertvoll, im eigenen Spiel sollte er sie aber erst dann anwenden, wenn er die entsprechende Spielstärke erlangt hat.

Zu hohen Leistungen in der freien Partie und im Cadre kann neben dem technischen Können auch eine gut durchdachte Spielführung ganz wesentlich beitragen. Sie besteht darin, für den Aufbau als zweckmäßig erkannte Richtlinien (Prinzipien) konsequent zu befolgen.

Aus den sich anbietenden Fortsetzungen muß der Spieler die zweckmäßigsten aus-

wählen, manchmal auch durch Übergänge (Passagen) erzwingen. Natürlich kann er das nur, wenn er zwischen zweckmäßig und unzweckmäßig sicher zu unterscheiden vermag. Hier ist das Feld, wo sich seine Theoriekenntnisse voll entfalten können! Gelingt es ihm, richtige theoretische Vorstellungen auch technisch zu verwirklichen, dann ist das systematische Spiel erreicht. Schon ein erster Blick auf die Richtlinien zeigt, daß ihre Zielsetzung für die beiden Hauptdisziplinen völlig verschieden ist.

Freie Partie

In der freien Partie gibt es nur eine einzige Richtlinie: Die Bälle sind auf dem kürzesten Wege an die Bande zu führen, bzw. die Bandenserie ist sofort aufzunehmen. Jede sonstige Spielhandlung ist nur ein Übergang.

Den besten Start für die Bandenserie bildet meist die vorangehende Vereinigung in den Ecken. Nach Möglichkeit ist vom Rechtshänder die linke lange Bande, vom Linkshänder die rechte lange Bande zu bevorzugen (jeweils von der kurzen Bande her gesehen).

Bei starkem Spiel hat die Bandenserie mehr als 90% Anteil an den erzielten Points. Freie Partie und Bandenserie sind also mehr oder weniger identisch.

Cadre

Im Vergleich zur freien Partie besitzt das Cadre universalen Charakter.

Ständig hat sich der Spieler auf mehrere wichtige Überlegungen zu konzentrieren:

1. Die geltenden Beschränkungen sind zu beachten.

2. Das Spiel muß bewußt in bestimmte Abschnitte der Spielfläche verlegt werden.

3. Die Kontrolle über die Spielbälle muß erhalten bleiben bzw. in elastischer Spielführung wiedergewonnen werden.

Aus den Spielregeln des Cadre ergibt sich automatisch der Zwang zum ständigen Wechsel zwischen Öffnung der Ballfigur und erneuter Vereinigung. Dabei läuft der B II mindestens den Weg vom Strich bis zur Bande und zurück, oft auch über größere Strecken und mehr Banden.

Von dieser Spielart, der Beherrschung von Raum und Bällen, geht ein hoher Reiz aus. Sie erfordert aber auch eine weit vielseitigere Technik als die freie Partie.

Aufgabe der methodischen Spielführung ist es, die ständig drohenden Schwierigkeiten frühzeitig zu erkennen und ihnen mit technischen und taktischen Mitteln zu begegnen. Eine „Maske“ klug zu vermeiden ist noch wertvoller, als sie zu lösen, wozu in manchen Fällen etwas Glück gehört.

Grundsätzlich sind zu meiden:

1. Bandennähe der Spielbälle

Die Cadregeln wurden eigens geschaffen, um produktives Spiel in diesem Raum unmöglich zu machen! In Bandennähe drohen laufend Komplikationen. Jedes Spiel an der Bande darf deshalb nur dazu dienen, die Spielbälle von dort weg zur Cadrelinie zu führen.

Eine bedingte Ausnahme bildet der Mittelabschnitt der kurzen Bande, wo durch die Nähe der beiden langen Banden andere Möglichkeiten bestehen, das Spiel fortzusetzen.

2. Spiel in den Eckfeldern

Zu den unangenehmsten Zwischenfällen im Turnier gehört der Spielabbruch, wenn die Spielbälle regelwidrig im Feld geblieben sind. Erfahrungsgemäß ist diese Er-

scheinung im Eckfeld am häufigsten zu beobachten, da die kurze wie die lange Bande sehr nahe sind. Sind die Bälle erst einmal im Eckfeld, so zwingt ihre Lage zu teilweise recht ungünstigen Lösungen, denn nun wird die Zahl der möglichen guten Lösungen automatisch um mindestens 50% verringert.

Der Eintritt der Spielbälle in ein Eckfeld bedeutet sofort Gefahr für den Fortbestand der Serie. Die unmittelbar darauffolgende Carambolage muß vor allem den Anschluß sichern. Sie bereitet den Weg vor, auf dem die Bälle (oder ein Ball) in der nächsten Carambolage das Eckfeld zu verlassen haben.

3. Spiel in schwer erreichbaren Räumen – falsche Plazierung

Wenn vom Gegner eine nur mit der „falschen“ Hand oder in schwieriger Körperhaltung zu spielende Ballfigur übernommen werden muß, so läßt sich das nicht ändern. Taktisch unklug wäre es aber, im eigenen Spiel solche gefahrdrohende Entwicklung zu übersehen und somit an selbst geschaffenen Schwierigkeiten zu scheitern. Deshalb: Nicht Carambolagen an beliebiger Stelle, sondern Verlegung des Spiels in die günstigsten Räume.

Besteht die Wahl zwischen einer leichteren Lösung mit Fortsetzung im „falschen“ Raum und einer schwierigeren mit Fortsetzung an leicht zugänglicher Stelle, dann verdient die zweite den Vorzug.

Hierher gehört auch die so wichtige Frage der Plazierung des Stoßballes. Eine an sich richtig gewählte Zwischenlösung verfehlt ihren Zweck, sobald der Stoßball den B III aus der falschen Richtung trifft oder an diesem „kleben“ bleibt. Aus dem zweiten Fehler entstehen gewöhnlich schwer zu behandelnde Steilstöße.

4. Tempofehler

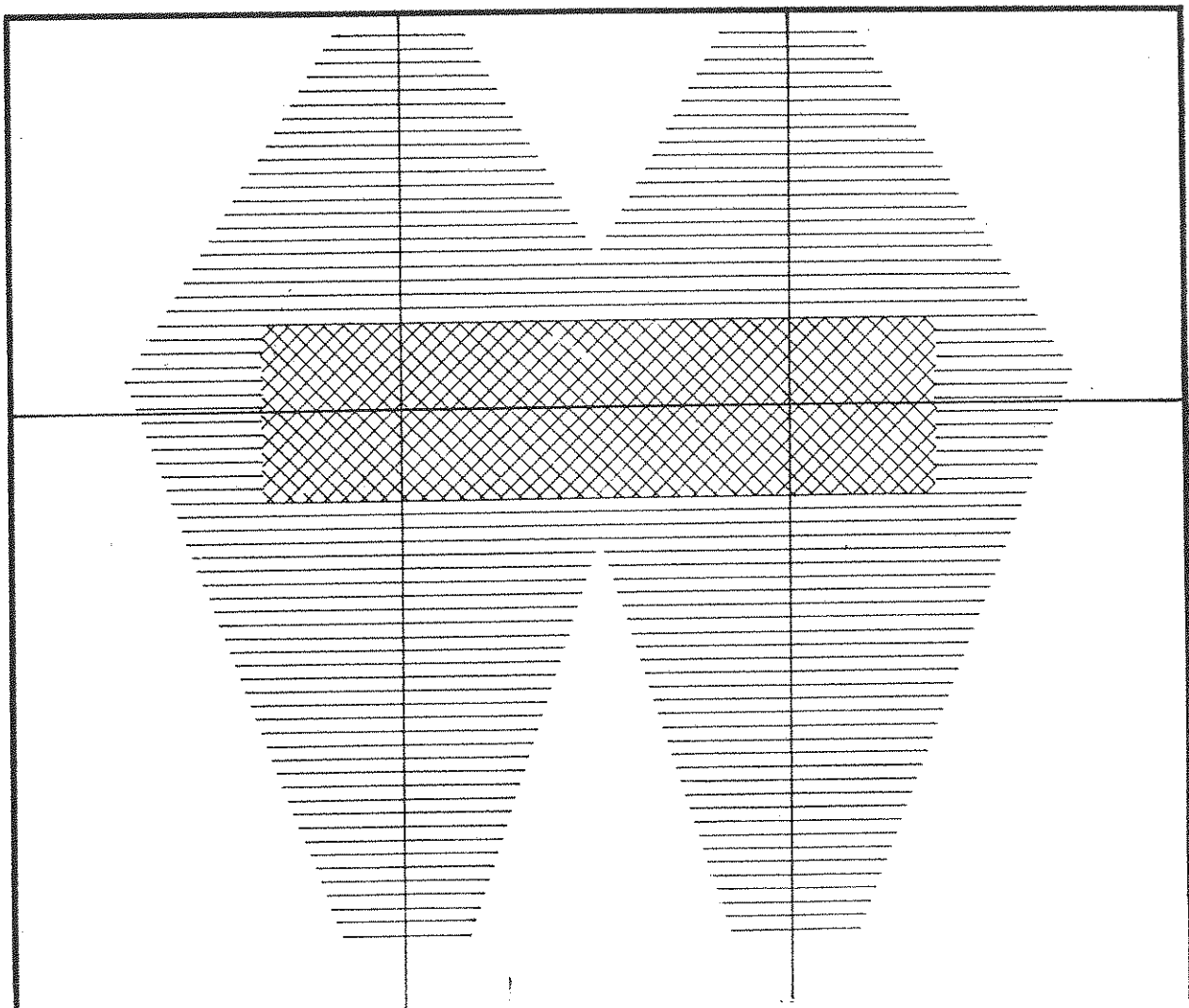
Höher in Längsrichtung des Billards sind im üblichen Spiel vielgebrauchte Lösungen. Dabei muß B II lange Strecken zurücklegen. Nicht immer sind Tempofehler

oder Kontern zu vermeiden. Wer dieses Risiko vermindern will, sucht die kürzeren Wege im Drittel. Das erfordert bessere Kontrolle des B II und kluge Plazierungen des Stoßballes. Ein starkes Drittelspiel ist dadurch gekennzeichnet, daß es die Zahl der Längsholer verringert.

Unzweckmäßig sind schließlich alle Lösungen, bei denen die Spielbälle das Drittel verlassen, ohne wiederzukehren.

Grundsätzlich sind zu bevorzugen:

1. Das Spiel im Drittel überhaupt
Dieser Begriff umfaßt alle Lösungen, mit deren Anwendung die Bälle in einem bestimmten Drittel der Spielfläche zu halten und zu kontrollieren sind. Das Drittelspiel stellt als Methode die stabilste Grundlage für den Erfolg im Cadre dar. Seine Verwirklichung erfordert allerdings eine ausgefeilte Technik, wobei das Tempo



272

Abb. 272 Schema der Spielflächennutzung im systematischen Drittelspiel (Cadre) – Die bei zweckmäßigster Spielführung am häufigsten bespielten Räume sind **schraffiert**; das Zentrum bilden die beiden Cadrekreuze mit dem dazwischenliegenden Abschnitt um die Cadre-

linie (kreuzweise Schraffierung). Weiße Räume, besonders Ecken und Längsbanden, sind zu meiden oder baldmöglichst zu verlassen. Selbstverständlich gelten die gleichen Richtlinien auch für das andere Kopfende des Billards

und die Plazierung des Stoßballes die wichtigste Rolle spielen.

Bei einer Serie von hundert Carambolagen im meisterhaften Drittelspiel ist beispielsweise manchmal keine einzige, die nicht auch ein mäßiger Spieler sicher auszuführen imstande wäre. Aber nur bei wenigen wird er die gleiche exakte Folgefigur erzielen. Ohne jene Genauigkeit in Tempo und Plazierung geht ihm die Kontrolle im nächsten oder übernächsten Stoß verloren.

2. Die Vereinigung

Sie wird bewußt gesucht

- a) an den Cadrelinien, besonders an deren Schnittpunkten, den Kreuzen
- b) in der näheren Umgebung dieser Räume (siehe Abb. 272).

3. Die Strichserie

Ihre Aufnahme ist angebracht, wenn die unter 2. genannte Vereinigung erreicht ist. Wegen ihrer Anfälligkeit ist es nicht ratsam, die Strichserie als Hauptstütze für das Cadre zu forcieren.

4. Die Kontrolle über die Spielbälle

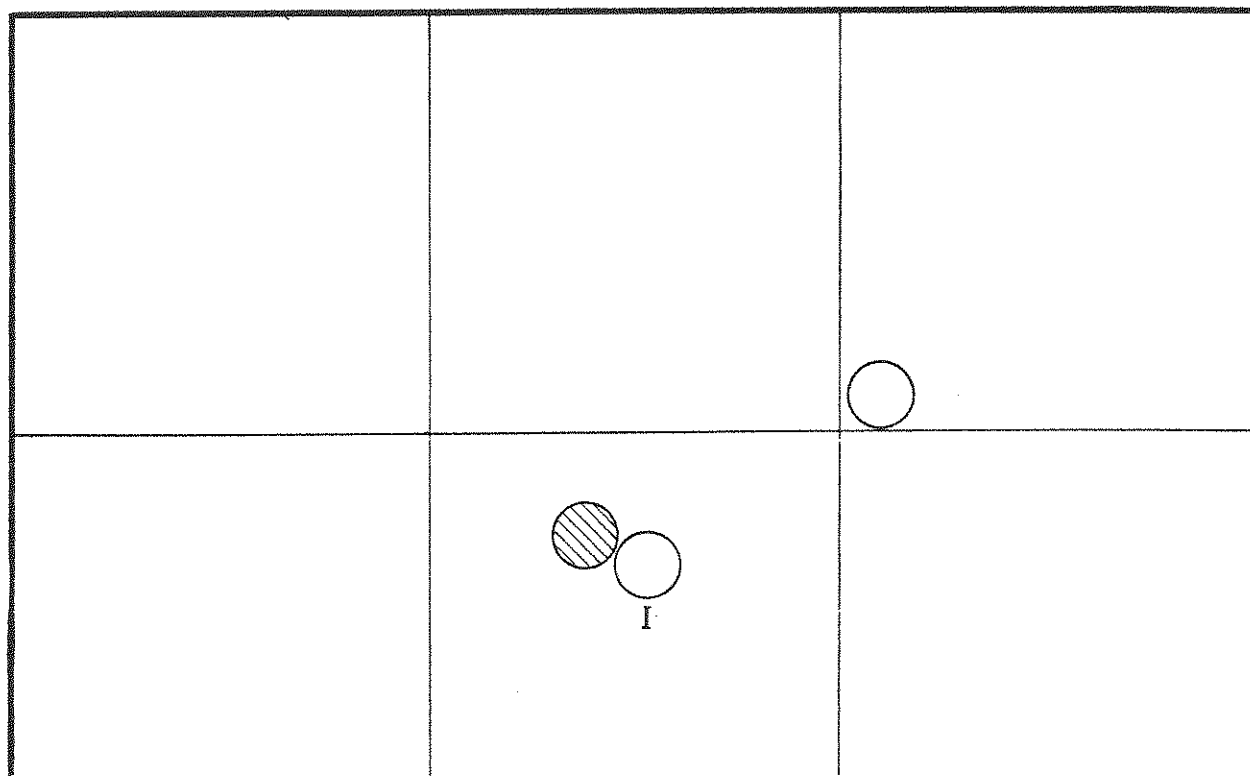
Ein leitendes Prinzip muß sein, bei Übergängen (Passagen) oder Zwischenlösungen die Kontrolle über die Bälle zu behalten. Von der gewünschten neuen Ballfigur muß eine klare Vorstellung bestehen.

Entweder wird die erneute Vereinigung in der übernächsten Carambolage eingeleitet, oder aber in schwierigen Fällen sollte zumindest erreicht werden, daß sich die Spielbälle nach dem Stoß vor dem Stoßball befinden; von der Billardmitte her gesehen also zwischen Stoßball und Kopfende.

Anmerkung zum Drittelspiel

Unablässig wird im Cadre die Bande gebraucht. Sie ist unentbehrlich, um B II nach dem Verlassen des Feldes in die Figur zurückzubringen. Es liegt also im Interesse des Spielers, jene Teile des Billards aufzusuchen, die ihm die günstigsten Bandenverhältnisse bieten. Das ist in den Kopfenden der Fall. Dort stehen jeweils drei Banden in den günstigsten Abständen

273



untereinander zur Verfügung. Reine Zweckmäßigkeit verlangt schon deshalb, das Spiel in diesem Raum anzustreben.

Dazu kommt ein weiterer Vorteil: Der erwähnte Raum umfaßt nur etwa ein Drittel der gesamten Fläche des Billards. Gelingt es, durch kluge Spielführung den Verbleib der Bälle in diesem Abschnitt zu erzwingen, dann werden die Abstände zwischen den Bällen (in den Ballfiguren) im Durchschnitt kleiner als bisher sein, das Spiel wird also erfolversprechender.

Beispiel zur Einschätzung

Das Studium der Abschnitte „Körperhaltung/Stoßmechanismus“ und „Richtlinien für systematisches Spiel“ wird hier noch mit einem Beispiel aus der Praxis ergänzt.

In den Abbildungen 273 bis 277 wird der Verlauf einer Einschätzung wiedergegeben, wie sie der routinierte Spieler vornimmt. Möchtest du die Gelegenheit benutzen, deine eigenen Kenntnisse zu überprüfen? Dann schau dir bitte zuerst Abbildung 283 an und lies nur den dazu-

gehörigen Text mit den Einzelfragen. Versuche, vor der jeweiligen Betrachtung der Abbildung die richtige Antwort selbst zu finden. Vergleiche erst später mit dem Text der Abbildung.

Zu Abb. 273

Die Abbildung enthält nur die Ballfigur. Der Ball I ist markiert. Gespielt wird die Disziplin Cadre.

Die Hauptfrage lautet:

Welche Lösung würdest du nach den Richtlinien eines systematischen Spiels wählen?

Dazu die Einzelfragen:

2. Bild – Wo ist der zweckmäßigste Raum für die Vereinigung? (Abb. 274)

3. Bild – Welche Laufrichtung muß B II haben? (Abb. 275)

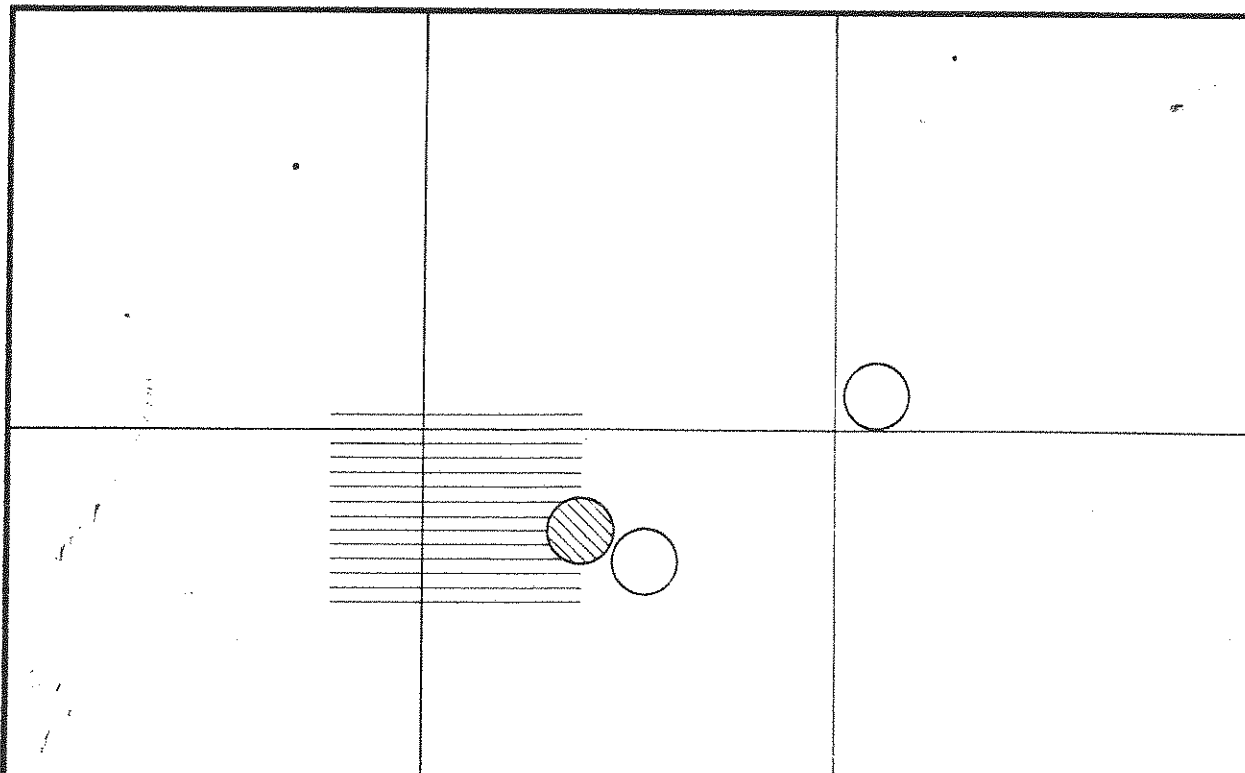
4. Bild – Stoßrichtung und Stoßpunkt? Treffen des B II – wie? (Abb. 276)

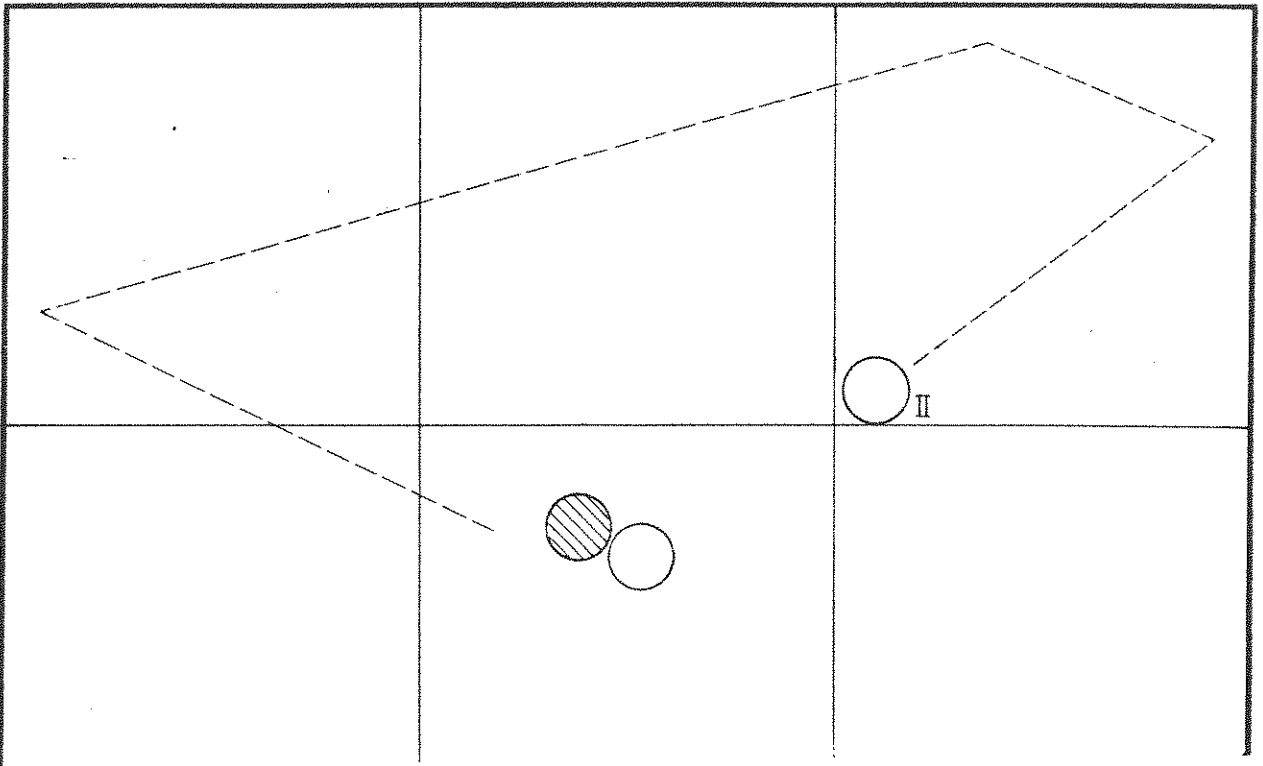
5. Bild – Platzierung, Treffen des B III – wo und wie? (Abb. 277)

Zu Abb. 274

Diese Abbildung gibt die Vorstellung des Spielers vom Raum der Vereinigung (schraffiert) wieder. Seine Gründe für die

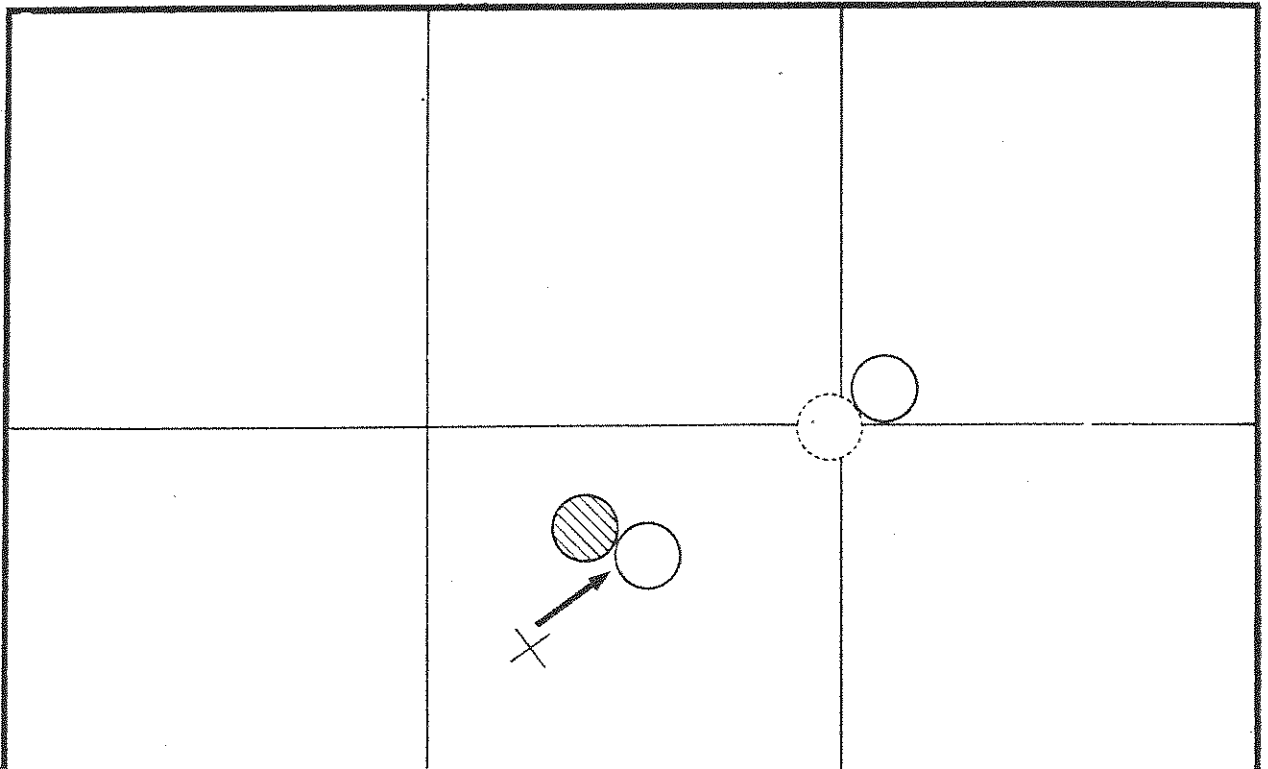
274





275

276



162

Wahl dieses Raumes waren: die Bevorzugung des Mittelspiels, die Nähe des „Kreuzes“ der Cadrelinien. Die Carambolage wird als direkter Rückläufer von Weiß ausgeführt.

Zu Abb. 275

Diese Abbildung zeigt die Vorstellung von der Laufrichtung des B II. Der Weg des B II ist gestrichelt. Er ergibt sich sehr einfach aus dem Zwang, B II in den für die Vereinigung als zweckmäßig erkannten Raum zu führen. Beachte den durch Gegeneffet leicht veränderten Ausfallwinkel des B II an der rechten langen Bande.

Zu Abb. 276

Das Bild gibt wieder, aus welcher Richtung B II getroffen werden muß. Der B I ist auch im Augenblick der Berührung des B II dargestellt.

1. Der Standort des B III verlangt volles Treffen des B II durch den Stoßball. Nur so kann die notwendige Platzierung des Stoßballes an B III erreicht werden (siehe 5. Bild).

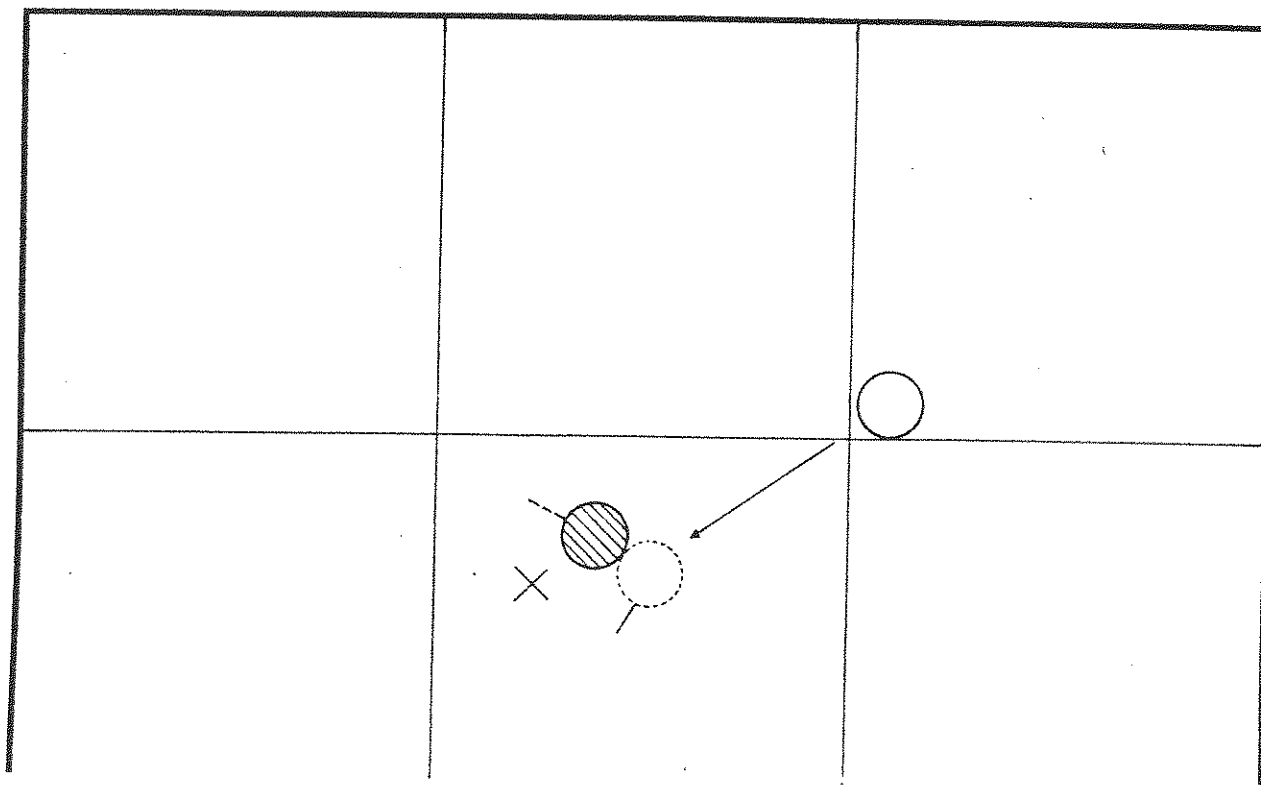
Der Stoßball bewegt sich dabei fast auf der gleichen Linie vor und zurück.

2. Bei vollem Treffen ohne Effet würde B II etwa an der mit X bezeichneten Stelle enden. Um ihn aber unter Kontrolle zu behalten, wird sein Lauf durch zusätzliches Gegeneffet beeinflusst. Tiefes Linkseffet am Stoßball sorgt für Übertragung des Gegeneffets (rechtes) auf B II. Das Resultat ist ein verkleinerter Ausfallwinkel des B II an der rechten langen Bande.

Zu Abb. 277

Hier wird die Vorstellung von der Platzierung des Stoßballes an B III erkennbar. Ball III muß – vom Spieler her gesehen – dünn rechts getroffen werden, damit die Spielbälle zwischen dem Stoßball und der kurzen Bande bleiben. Der Pfeil zeigt auf den zurücklaufenden B I im Augenblick der Berührung des B III. Die gestrichelten Linien an B I und B III deuten die Bewegungen dieser Bälle nach dem Zusammentreffen an.

277



Vereinigung oder Zwischenlösung?

Das A und O des systematischen Spiels ist die Vereinigung der Bälle auf engem Raum. Das bedeutet jedoch nicht, daß diese unter allen Umständen sofort erreicht werden kann oder erreicht werden soll.

Wir unterscheiden:

Die sofortige Vereinigung mit einem Stoß; die Vereinigung über eine bis etwa drei Zwischenlösungen (Passagen).

Das systematische Spiel muß beide Formen gleichermaßen berücksichtigen.

Zuweilen hemmt die gegnerische Verteidigung oder der eigene ungünstige Ausfall den Spielfluß. Ungewöhnliche Schwierigkeiten treten auf. Dann rückt die sofortige Vereinigung an die zweite Stelle.

Gebraucht wird jetzt die bestmögliche Zwischenlösung. Erfahrung, verbunden mit einem sicheren und schnellen Urteil, entscheidet über die Art der Fortsetzung. Theoriekenntnis verwandelt sich dabei unmittelbar in Spielstärke. Zahlreiche Turnierabläufe bestätigen es: Siege über ebenbürtige oder überlegene Gegner entspringen nicht selten der klügeren Behandlung solcher Zwischenlösungen (siehe auch Abschnitt „Zwischenlösungen“).

Richtiger Standort bei der Einschätzung

Manchmal, besonders bei Dreiband, kannst du hervorragende Spieler beobachten, wie sie eine Ballfigur aus verschiedenen Richtungen gründlich prüfen, bevor sie sich entscheiden. Lerne daraus, daß dein Standort bei der Einschätzung eine Rolle spielt. Nicht an jedem Platz besteht die gleiche Übersicht. Aus einer ungünstigen Perspektive ergeben sich Irrtümer. Es geschieht dann, daß der Versuch unternommen wird, Carambolagen auf eine Art zu lösen, die sich bei näherer Prüfung im voraus als unmöglich hätte erkennen lassen.

Wo es auf genaue Stoßrichtung und Abschlagwinkel ankommt, kannst du deine Übersicht durch größeren Abstand vom Billard verbessern. Tritt einen oder zwei Schritte zurück, und schau in die Stoßrichtung. Gehe auch um das Billard herum, und prüfe im Einzelfall von der Gegenseite her deine Einschätzung der Abschlagwinkel.

Verteidigung und Carotte

Billard als Kampfsport kennt auch die Abwehr. Zu den defensiven Mitteln gehören Verteidigung und Carotte. Sie sind als umgekehrte Formen der Spielstärke zu werten. Unter Verteidigung verstehen wir das Bestreben, dem gewissen Risiko (die dem Gegner bei Verfehlen hinterlassene Position) einer schwierigen Carambolage durch „offenere“ Spielweise auszuweichen. Der Anlaß ist meist das Erreichen eines entscheidenden Partieabschnitts, die Beantwortung gegnerischer Verteidigung oder ähnliche Situationen.

Im Turnier begegnest du der Verteidigung so häufig, daß sie zumindest technisch auch zu deinem Rüstzeug gehören muß. Wieweit du davon Gebrauch machst, bleibt dir überlassen.

Solange du und dein Gegner sich in Anerkennung sportlicher Prinzipien im Rahmen einer normalen Verteidigung bewegen, besteht kein ernstes Problem. Das kann jedoch der Fall sein, wenn die Carotte angewandt wird. Unter vorwiegendem Verzicht auf die Möglichkeit der Carambolage sucht der Carotteur seinen Gegenspieler zu zermürben. Die psychologische Nebenwirkung des entstehenden unproduktiven Spiels ist unleugbar. Es gibt gegen diesen Versuch der Aushöhlung durch einen ebenbürtigen Gegner nur zwei brauchbare Abwehrmethoden:

1. Die Anwendung des gleichen Verfahrens. Es braucht nicht unbedingt demon-

strativer als das des Gegners zu sein, möglichst aber wirksamer.

2. Mutig und besonnen offensiv zu spielen, das heißt mit einem gesunden Selbstvertrauen unter strikter Beachtung einer normalen Verteidigung. Die Carotte ist nämlich eine zweiseidige Waffe: sie verhindert auch das Spiel desjenigen, der sie anwendet.

Welcher Methode der Vorzug zu geben ist, kannst nur du selbst entscheiden.

Jede wirksame Verteidigung setzt ein gewisses Mindestmaß an spielerischem Können voraus. Unter fortgeschrittenen Spielern hast du dich deshalb damit abzufinden. Bist du dagegen ein strebsamer, wenn auch schwacher Anfänger, dann ist die spielerische Entwicklung deine Aufgabe. Den weniger einsichtigen Gegnern kannst du getrost die Verteidigung – oder besser, was sie dafür halten – überlassen.

278

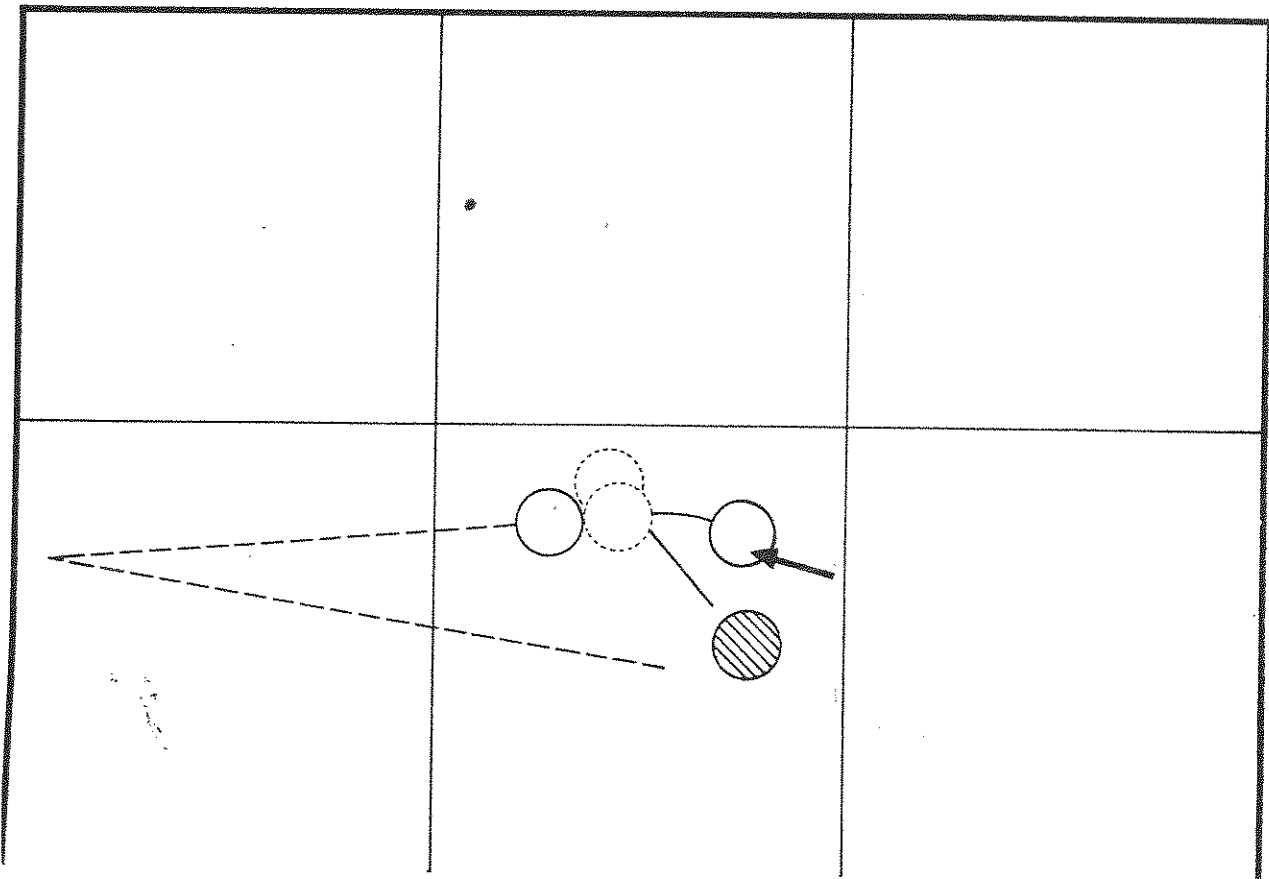
Beispiele für systematische Spielführung im Cadre

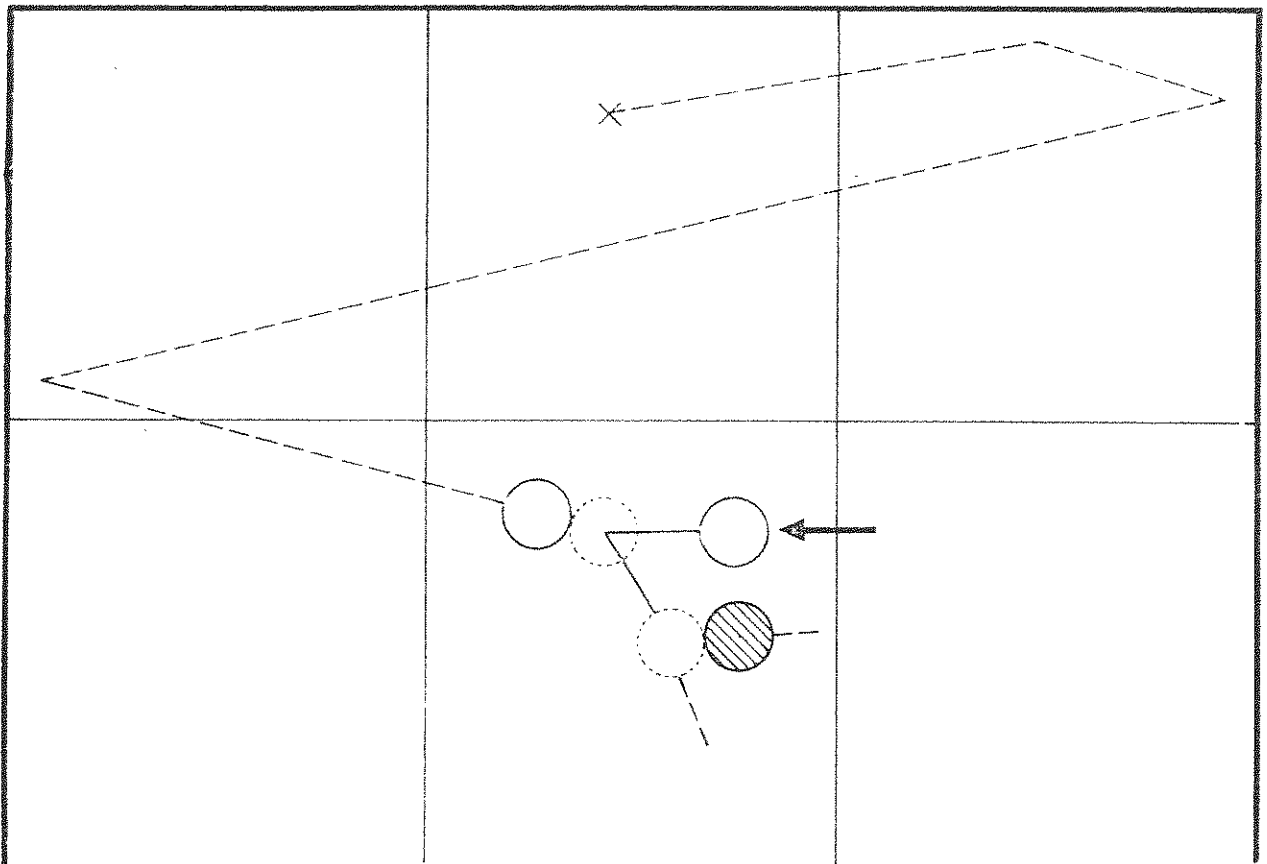
Absichtlich weichen die Darstellungen teilweise von den sonstigen Formen ab, da das möglichst selbständige Erkennen der zweckmäßigsten Lösung angeregt werden soll.

Zu Abb. 278

Die hier als Schrägpiqué gezeigte Lösung ist schwierig, aber wirksam. Weiß wird etwa $\frac{3}{4}$ voll rechts getroffen; der Stoßball weicht infolgedessen nach dem Treffen noch etwas nach rechts aus, bevor er die Richtung auf B III einschlägt.

Ungenaueres Tempo bedeutet hier möglichen Verlust der Kontrolle. Für den nicht so starken Spieler bietet sich an zweiter Stelle die Lösung als Rückläuferpassage von Weiß an. Hierbei ist Weiß fast voll, ein wenig links zu treffen. Das Treffen des roten Balles muß – vom Spieler her gesehen – ebenfalls linksseitig, also „außen“ erfolgen (siehe auch Abbildung 279).





279

Zu Abb. 279

Diese Figur enthält nur kleine Abweichungen gegenüber der Figur 278. Sie genügen aber, um die Schwierigkeiten eines Schrägpiqué hier so zu vergrößern, daß er unzweckmäßig wird. In der dargestellten Lösung (Rückläuferpassage) wird durch das Tempo des B II und die Platzierung des Stoßballes am B III die neue Figur regelrecht aufgebaut. Der Stoßball muß lebhaft genug sein, um sich von Rot wieder zu lösen.

Im nächsten Stoß wird Rot zu B II; vereinigt werden die Bälle dann an der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle.

Zu Abb. 280

Kein Doppellauf von Weiß, da Kontergefahr für den zu bremsenden Stoßball besteht. Statt dessen wird der Stoßball mit zartem Stoß an Rot plaziert; wichtig ist die genaue Richtung des B I. Schon kleine

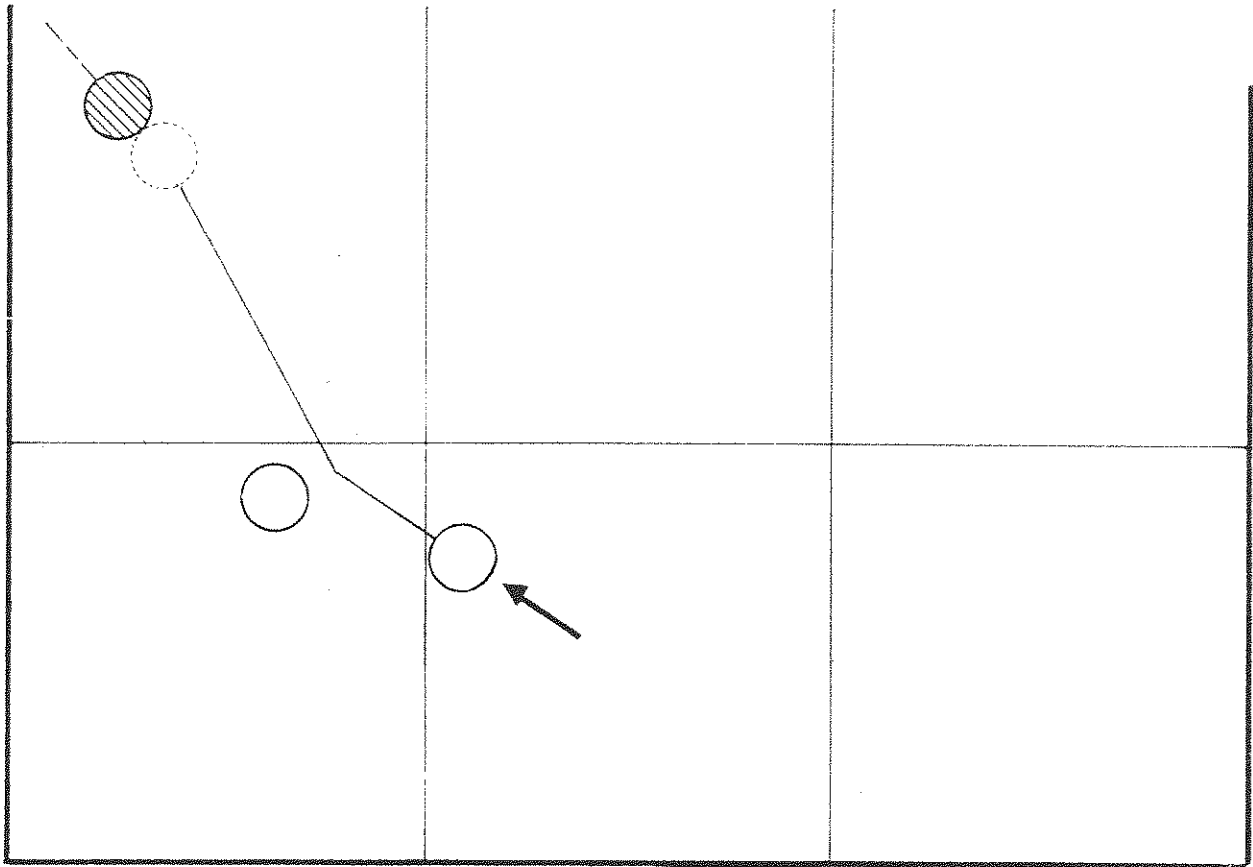
Abweichungen nach links oder rechts machen die Lösung wertlos. Es soll die Ballfigur aus Abbildung 281 entstehen. Der folgende Holer von Rot über drei Banden ist nicht zu umgehen.

Zu Abb. 281

Rot voll treffen, mäßiges linkes Effet. Bei diesem direkten Rückläufer ist das Tempo so zu wählen, daß Rot schon in der Nähe des Cadrekreuzes zur Ruhe kommt. Damit vermeiden wir frühzeitig das unerwünschte Eckfeld.

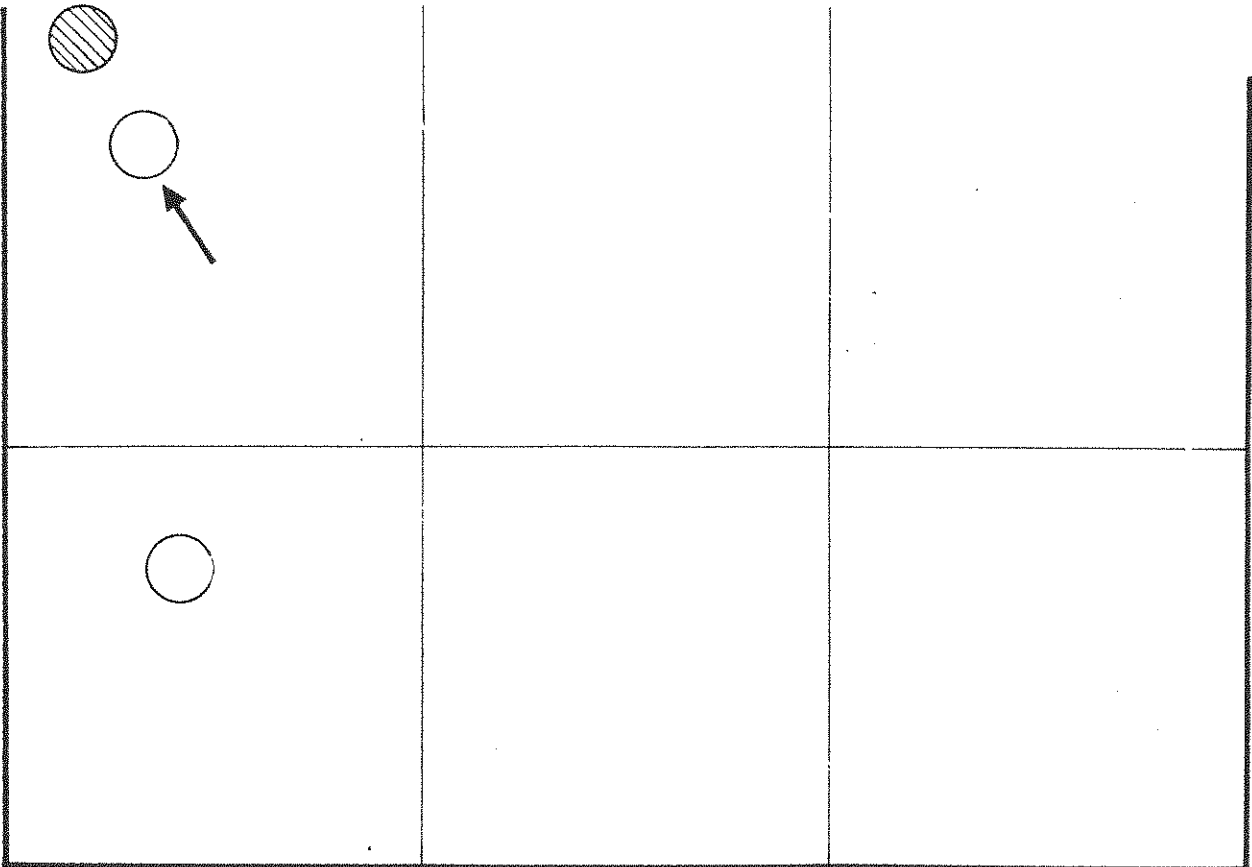
Zu Abb. 282

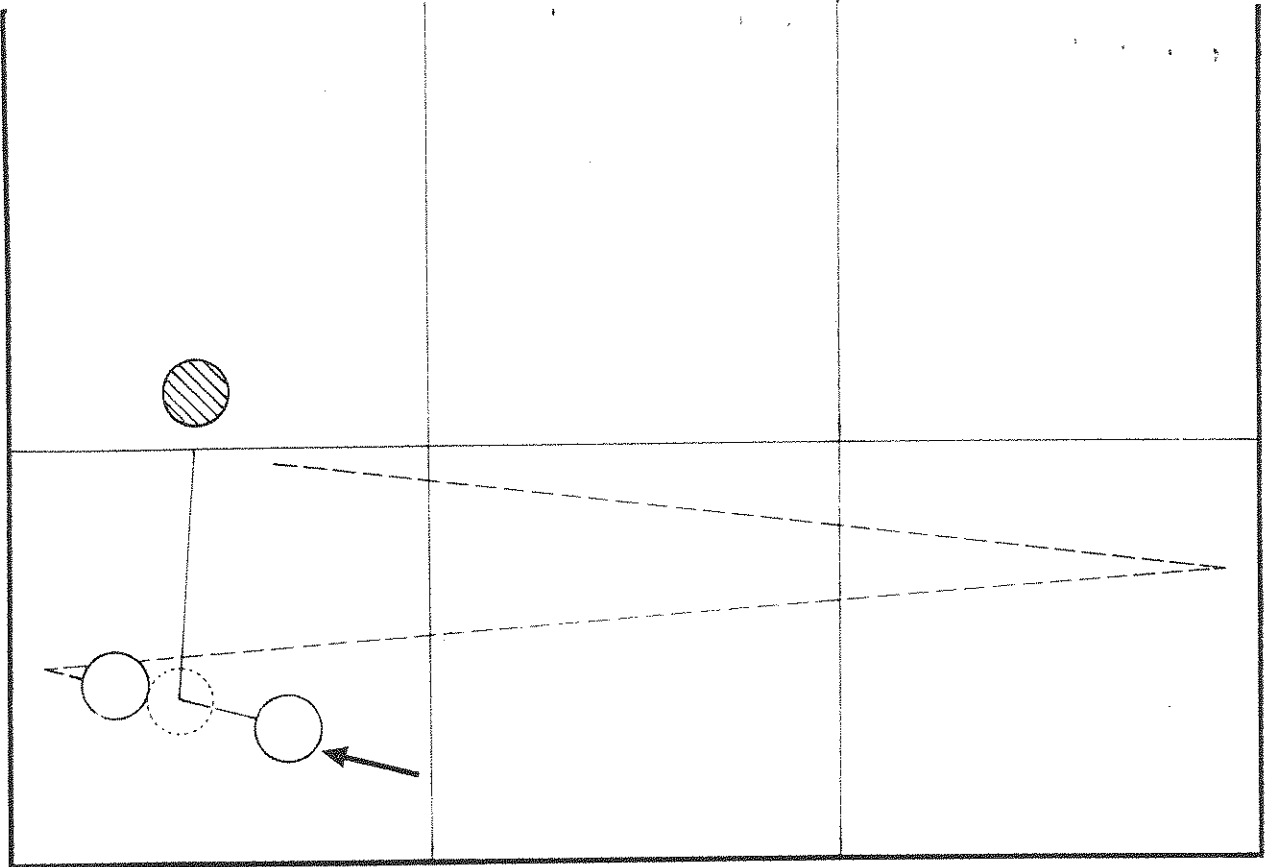
In der freien Partie wäre der Holer von Rot die gegebene Lösung. Im Cadre dagegen ist die folgende Vereinigung im Eckfeld unzweckmäßig. Statt dessen wird ein Doppellauf von Weiß ausgeführt, bei dem der Stoßball mit entsprechendem Stoßpunkt abgebremst werden muß.



280

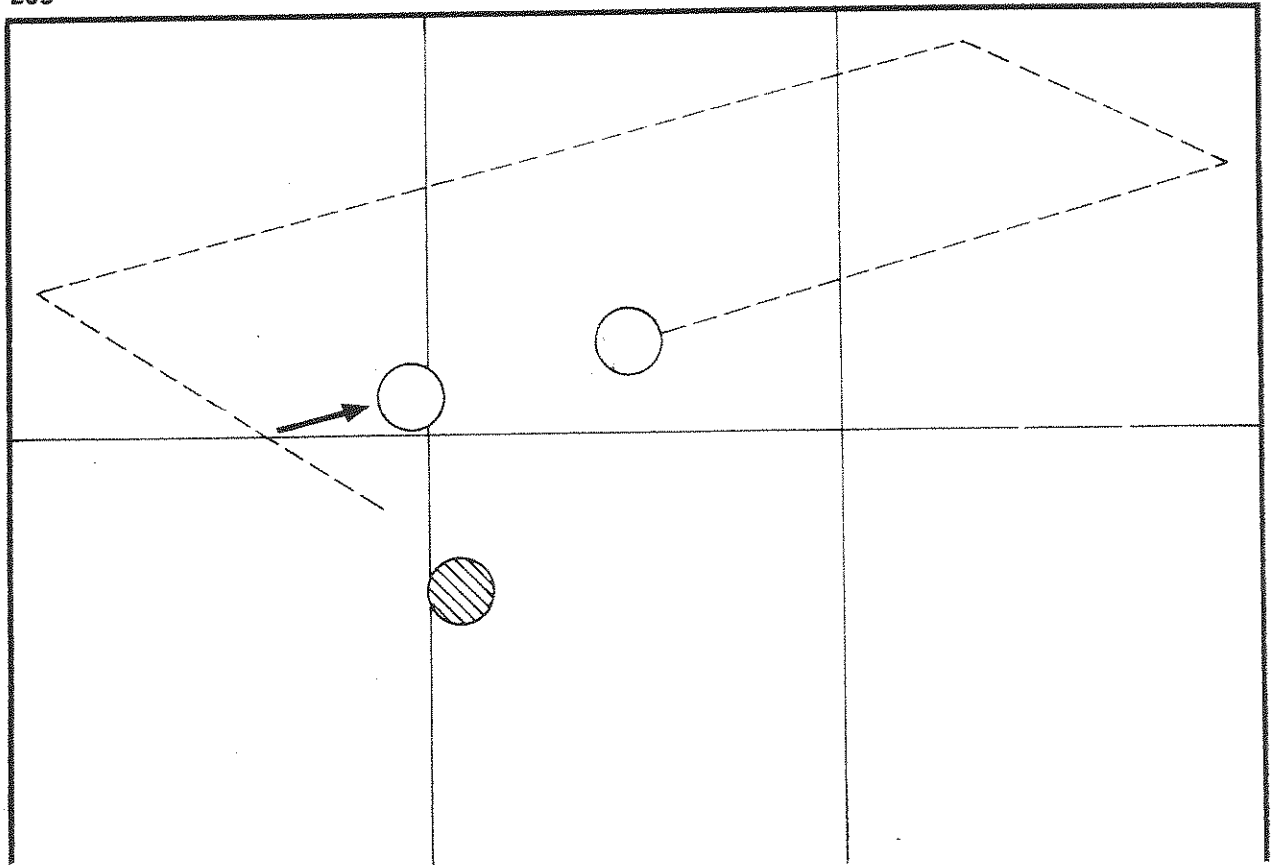
281





282

283



Zu Abb. 283

Zunächst erscheinen die Lösungen als Rückläufer von Weiß o d e r Rot als gleichwertig. Das Spiel von Weiß verdient aber den Vorzug, da es sowohl die Vereinigung als auch die unmittelbare Fortsetzung am Strich schafft. Beim Holer von Rot wäre dessen Laufstrecke größer, die Kontrolle über das Tempo aber schwieriger. In diesem Zusammenhang ist auch der Grundsatz zu erwähnen, im systematischen Drittelspiel bei gleichwertigen Lösungen diejenige zu bevorzugen, die alle Bälle im Drittel beläßt.

Zu Abb. 284

In der freien Partie würde sich der Preller von Rot anbieten, denn die Spielbälle bleiben damit zwischen Stoßball und Bande. Weil wir aber im Cadre das Spiel von der Bande wegführen müssen, wählen wir die Passage Weiß-Rot-Bande. Beide Spielbälle sind innen zu treffen; ein schwaches linkes Effet begünstigt das Ablaufen des

B I an Rot. Stoßball und Rot stehen nach richtiger Ausführung in geringem Abstand etwa parallel zur Bande. Das Spiel wird mit einem Holer von Rot fortgesetzt. Er bringt die Vereinigung in der Nähe der Linie (X).

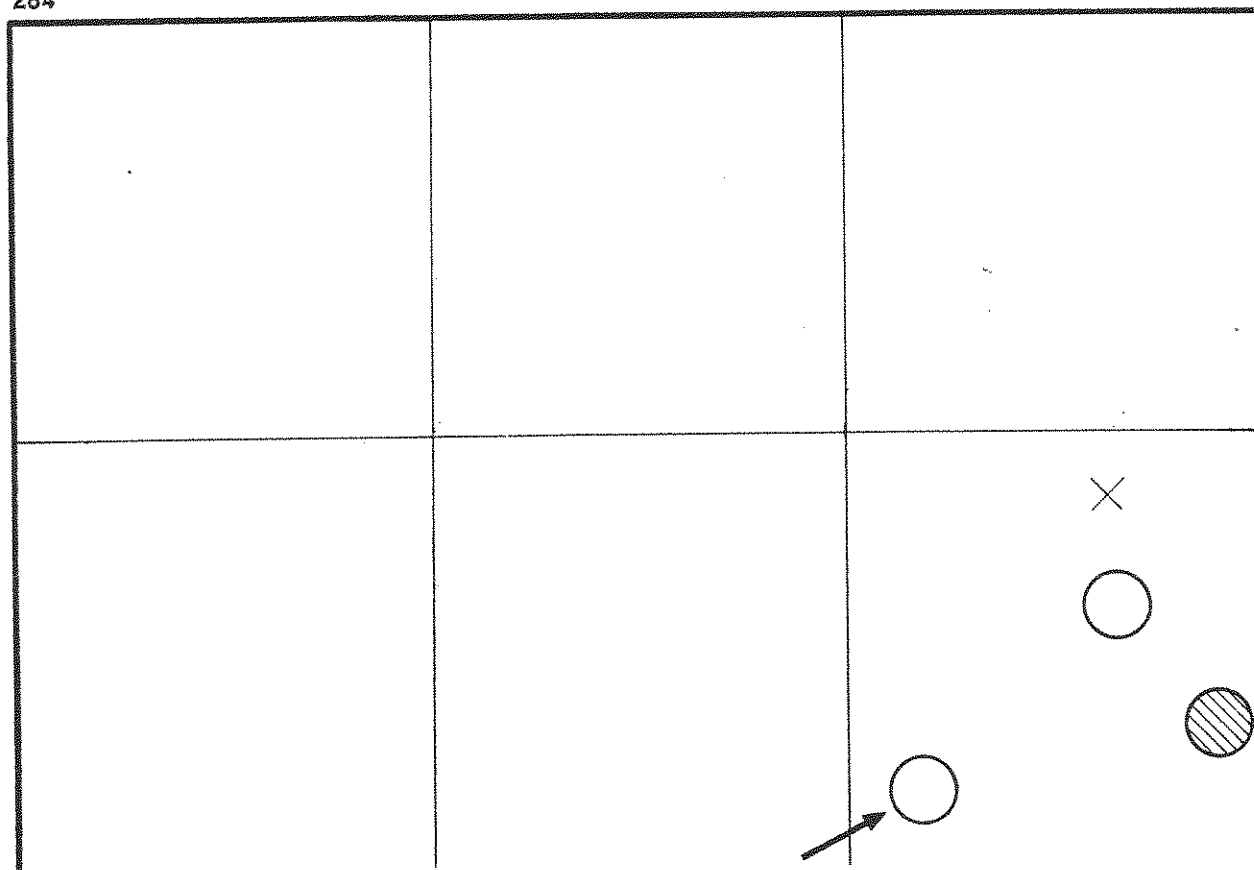
Zu Abb. 285

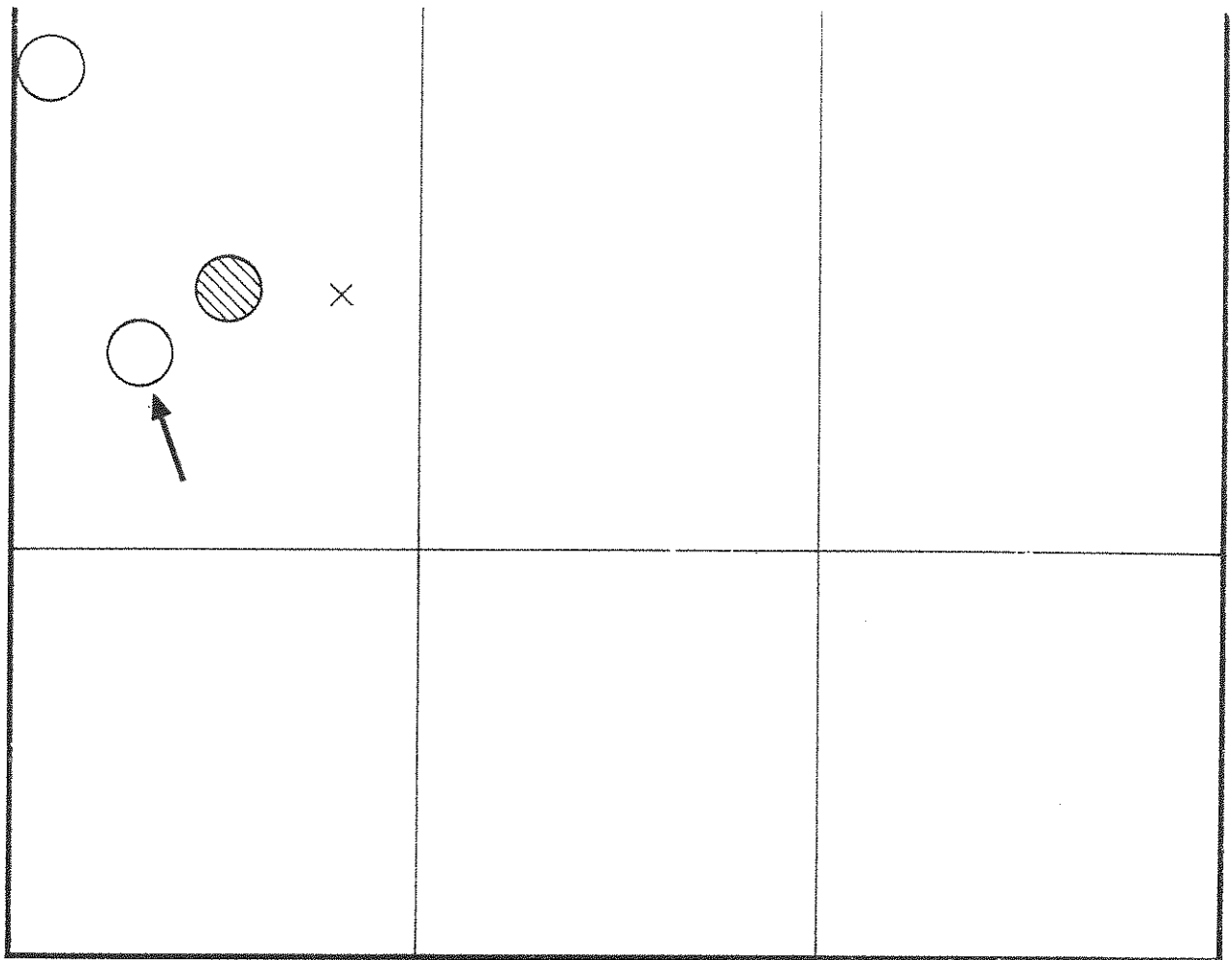
Für das Cadre ist eine Lösung von Rot falsch; denn Rot müßte von der gegenüberliegenden langen Bande wieder zurückkommen. Damit wäre das Spiel erneut zur Bande geführt. Statt dessen wählen wir den Rückläufer mit Bande von Weiß. Wesentlich ist, durch richtiges Treffen und Tempo den B II so weit von der Bande zu lösen, daß er sich an dem mit einem Kreuz bezeichneten Punkt einfindet. Effet wird nur wenig gebraucht.

Bei diesem Dessin gibt es zwei Fehler, die für den schwachen Spieler geradezu typisch sind:

1. Zuviel Effet für den Stoßball

284





285

2. Zu dünnes Treffen des weißen Balles. Die auf diese Weise leichte Carambolage wird zwar gemacht, aber Weiß läuft dann etwa parallel zur langen Bande, und die Fortsetzung bereitet gewöhnlich Kopfzerbrechen.

Zu Abb. 286 u. 287

Die Figur 286 bringt eine typische Zwischenlösung. Sie wird gewählt, weil die enge Vereinigung unmittelbar am jetzigen Platz des roten Balles nicht möglich ist.

Das Tempo des B II und die Plazierung des Stoßballes an Rot sind miteinander abzustimmen. Zugleich ist die Ausführung ein Beispiel dafür, wie das Spiel sich ohne Schwierigkeit von einer Seite auf die andere verlegen läßt.

Ruhiger Stoß, etwas durchgehend, lebhaftes linkes Effet, unter Mittelhöhe. Es entsteht die Figur 287.

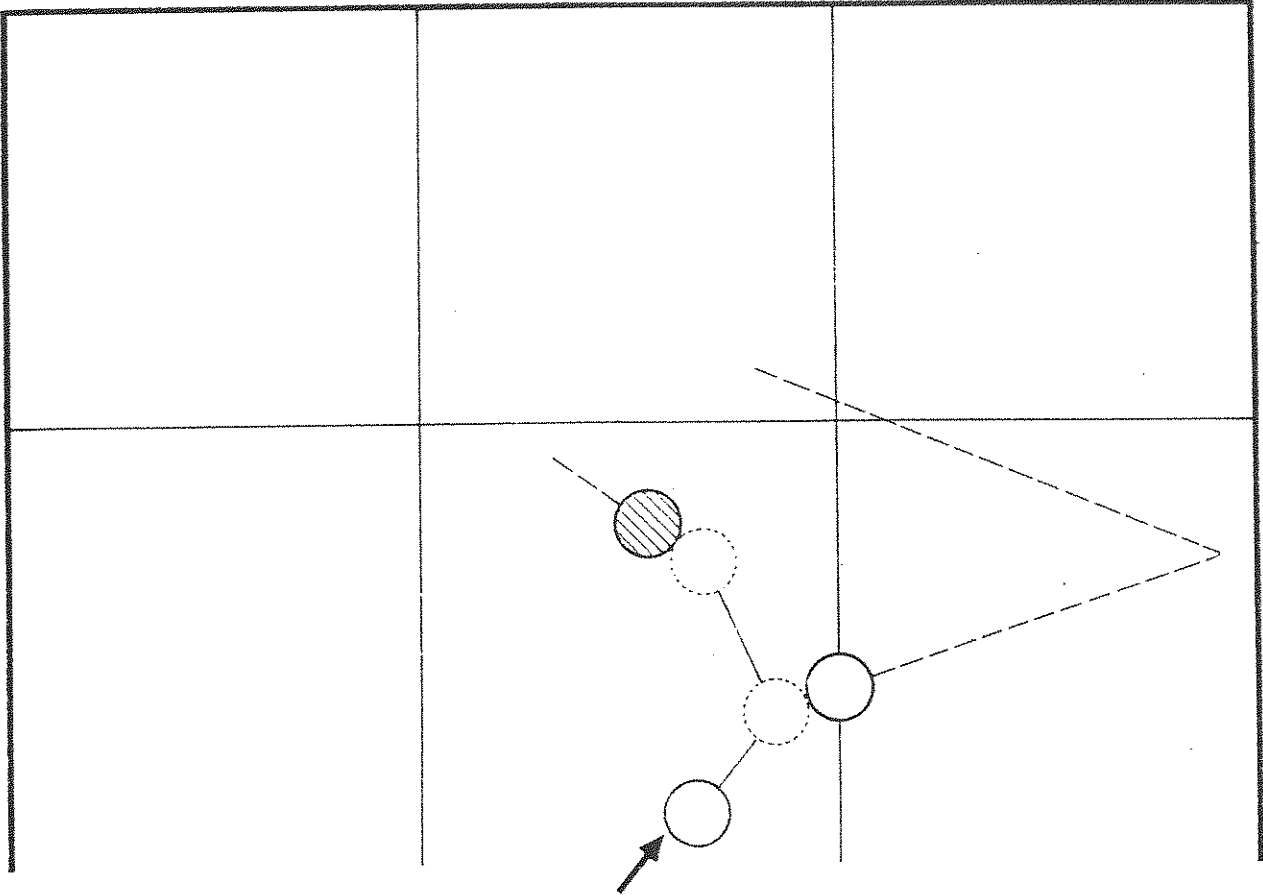
Zu Abb. 288

Ein Beispiel, wie der beliebte, in diesem Falle aber ganz überflüssige Holer von Rot durch die feine Passage Weiß-Rot zu ersetzen ist. Beide Spielbälle werden sehr dünn innen getroffen. Der Stoßball darf nicht weiter als bis zum Kreuz laufen.

Auf eine ebenso leichte wie elegante Art erzielten wir so die gute Fortsetzung von Rot, mit der die Bälle erneut am Strich vereinigt werden können.

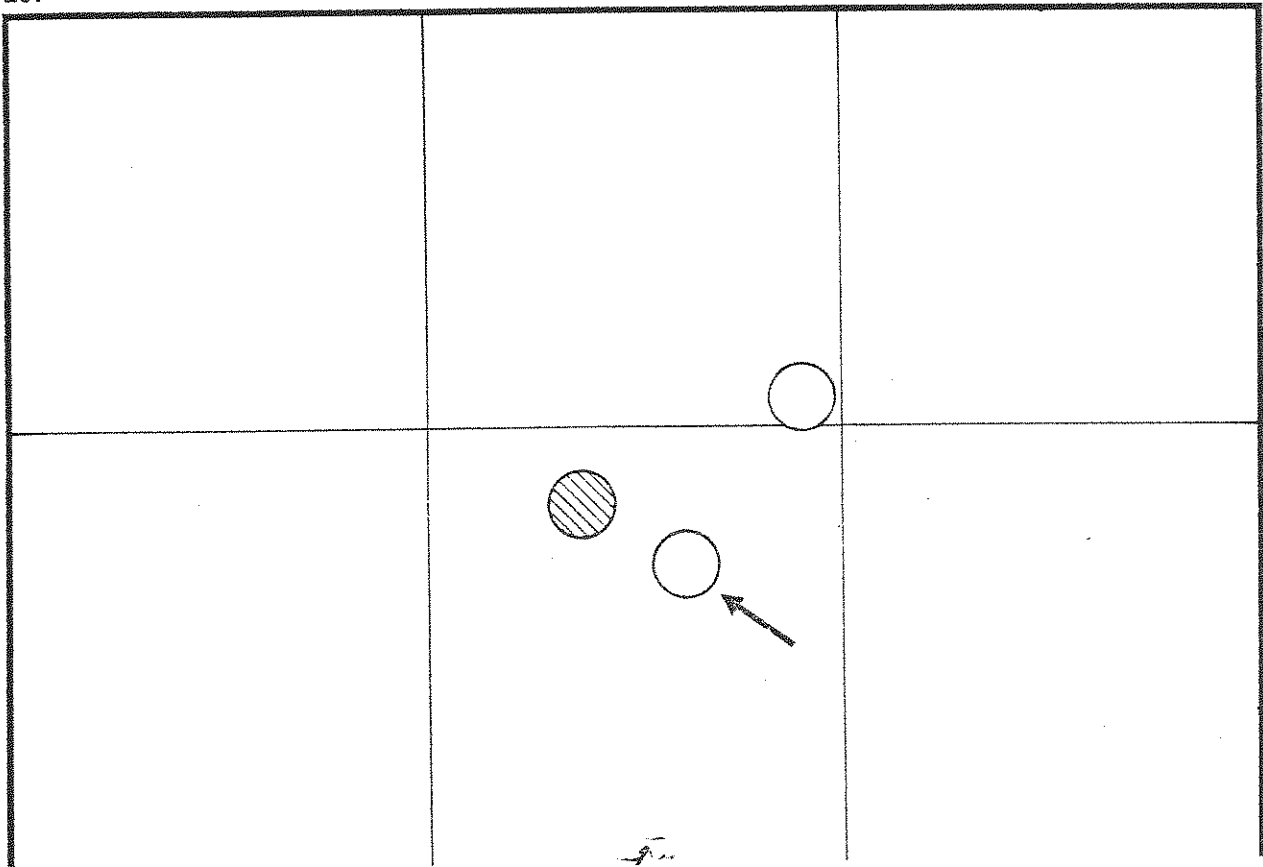
Zu Abb. 289

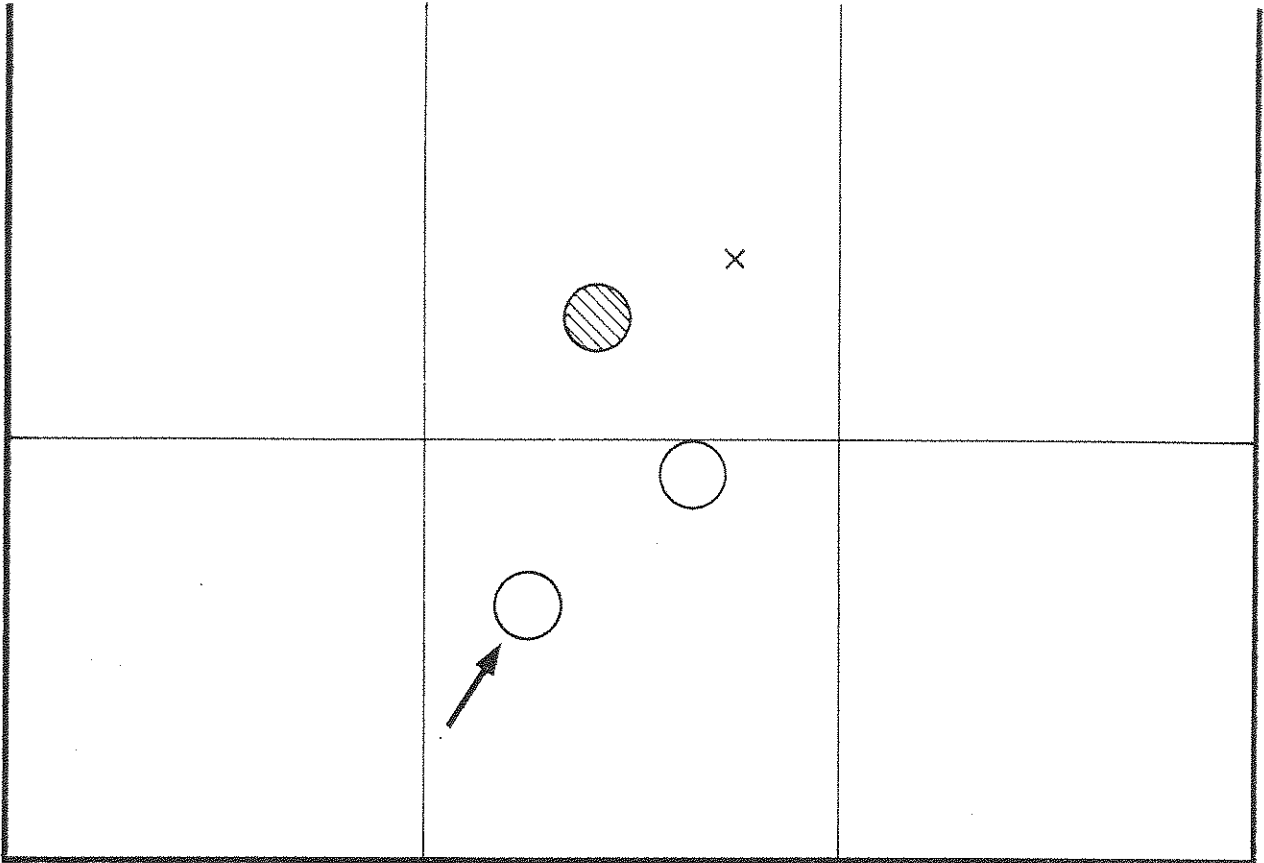
Die gleiche Ballfigur wie in Abbildung 288 soll jetzt dazu dienen, die Folgen schlechter Plazierung zu verdeutlichen. Als erfolgte Ausführung wird angenommen: Holer von Rot, ohne Effet, volles Treffen des roten Balles (der gestrichelte Kreis stellt den Stoßball beim Treffen des B III dar). B III wird noch etwa eine



286

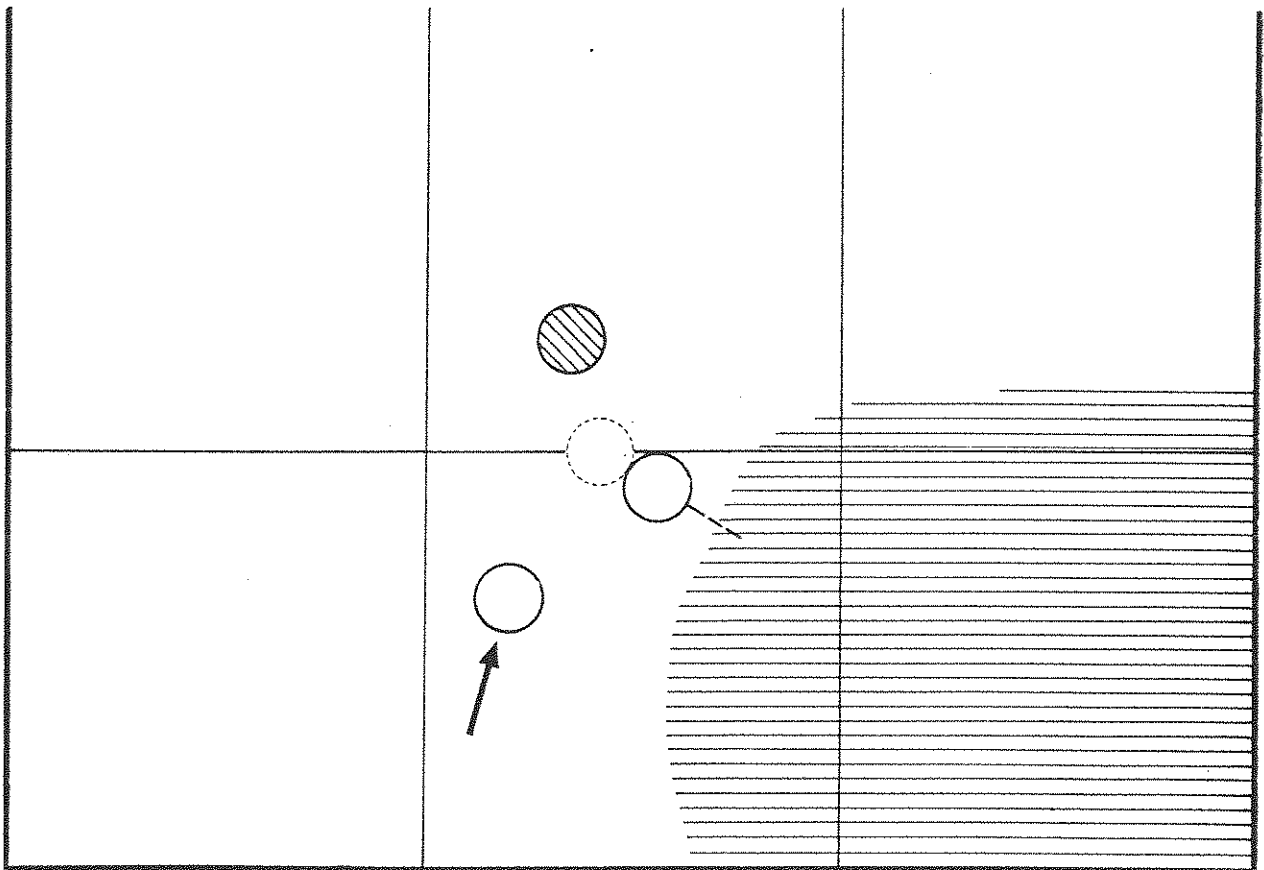
287





288

289



172

Ballbreite in der angezeigten Richtung bewegt.

Der von oben zurückkehrende rote Ball läuft je nach Treffen an eine beliebige Stelle innerhalb des schraffierten Raumes, falls nicht zusätzlich noch ein Tempofehler begangen wird. Hier entsteht nun folgende Situation: Der weiße Spielball liegt so ungünstig zwischen Stoßball und rotem Ball, daß die Fortsetzung von Weiß erfolgen muß. Jede der möglichen Fortsetzungen ist entgegen unserer Absicht in das Eckfeld hinein gerichtet. Gewöhnlich wird nun ein Massée oder ein engstehender Nachläufer o. ä. notwendig. Weitere Schwierigkeiten ergeben sich aus der ungünstigen Lage des Stoßballes in Verbindung mit der Stoßrichtung (Spiel in schwer erreichbaren Räumen).

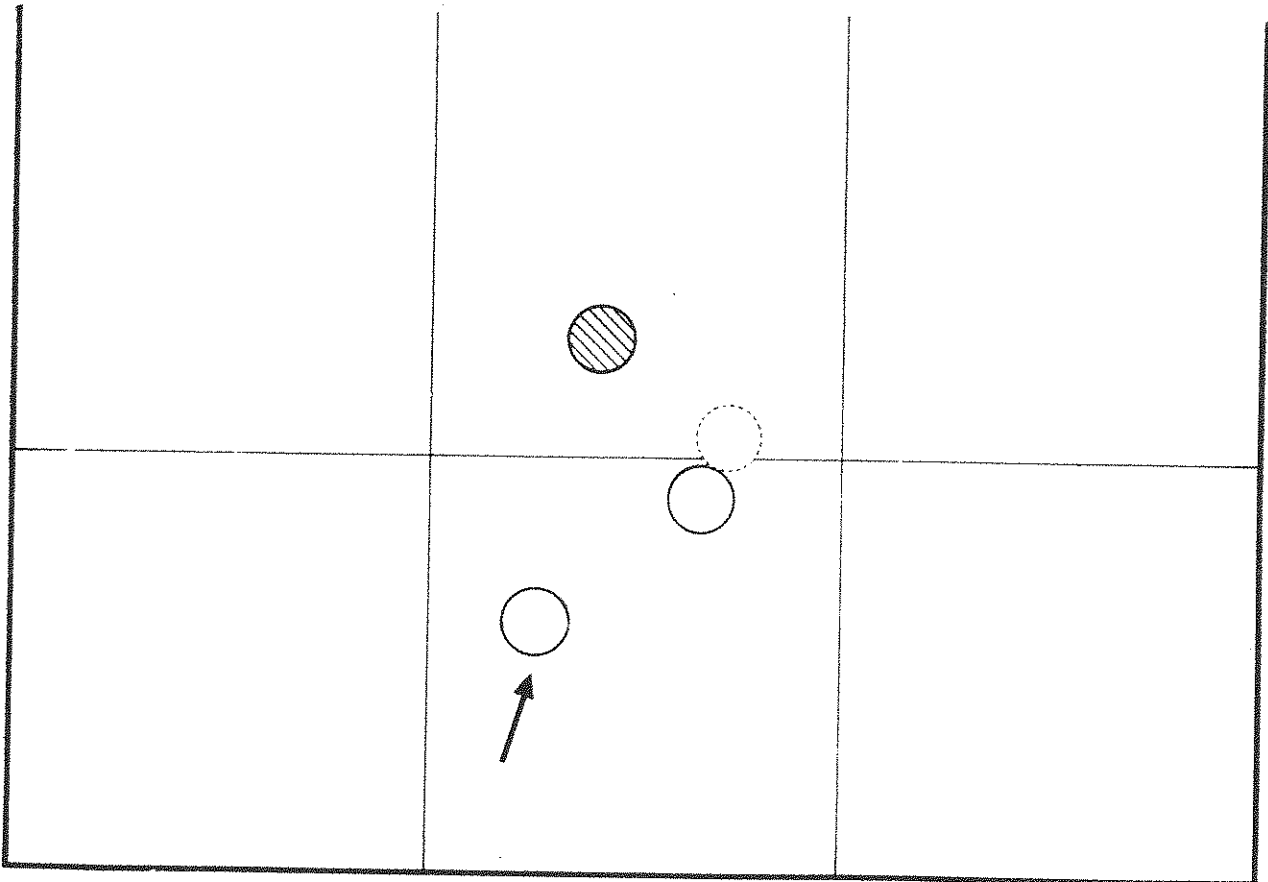
Durch die Gegenüberstellung der Lösung aus Figur 288 wird schulmäßig der Vorteil einer überlegten Spielführung demonstriert.

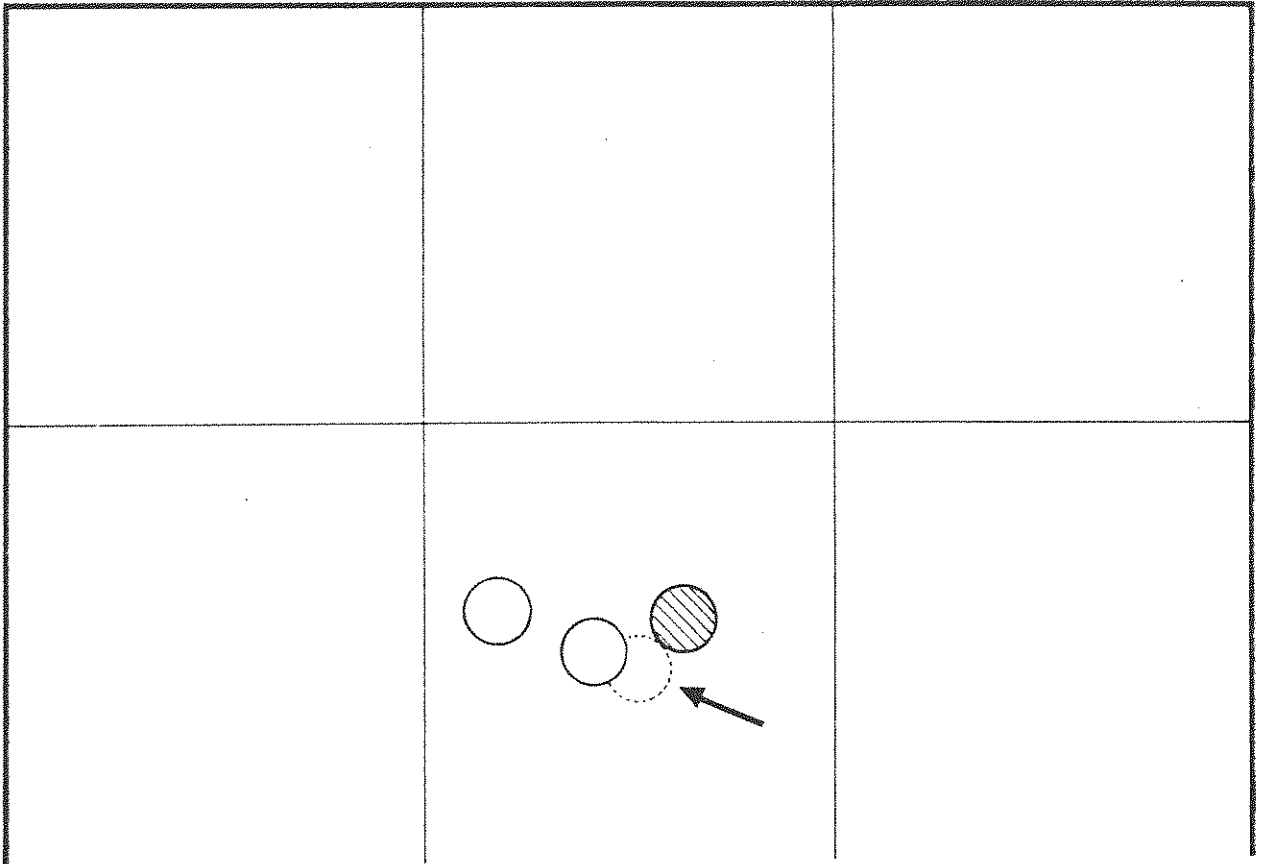
Zu Abb. 290

In dieser Fortsetzung zu den Abbildungen 288 und 289 wird wiederum die gleiche Ballfigur, diesmal mit einer dritten Lösung, behandelt.

Selbst wenn der Holer von Rot der weit zweckmäßigeren Passage in Abbildung 288 vorgezogen wird, braucht es keine selbstgeschaffenen Schwierigkeiten zu geben. Mit einer leichten Änderung der Stoßrichtung und genügend Effet können sie vermieden werden. Rot wird mit starkem rechtem Effet so weit rechts getroffen, daß er fast genau in Längsrichtung des Billards zur oberen kurzen Bande läuft und auf dem gleichen Wege zurück bis zum Strich. Der Stoßball trifft indessen den weißen Ball. Zu beachten ist aber, daß dieses Treffen jetzt auf der rechten Seite erfolgt (siehe punktierten Kreis). Diese wichtige Plazierung ergibt sich aus dem weniger vollen Treffen des roten Balles.

290





291

Der in der Mitte befindliche Stoßball erlaubt zwei gleichwertige Fortsetzungen von Weiß oder Rot. In beiden Fällen wird B II über drei Banden geführt. Als Rechtshänder wirst du die bequemere Lösung von Weiß vorziehen.

Dabei solltest du beachten: Rot wird links nur $\frac{1}{3}$ voll getroffen (vom Spieler her gesehen). Der Rücklauf muß lebhaft sein; damit zwischen Stoßball und Rot nach der Carambolage etwa 8 cm Zwischen-

raum vorhanden sind. Daraus ergeben sich zwei Vorteile:

1. Weiß gerät nicht durch U n t e r t e m p o in Gefahr, sich evtl. im Eckfeld zu „verstecken“.
2. Die Bewegungsfreiheit für eine variable Fortsetzung wird vergrößert.

Die Praxis zeigt, wie viele Möglichkeiten zur Maskierung gerade in dieser Ballfigur enthalten sind.

DAS SPORTLICHE TRAINING

Unter diesem Begriff verstehen wir sowohl die zweckmäßigste Anwendung von Methoden als auch die Aneignung von Kenntnissen, mit denen das Gesamtniveau des Spielers stetig verbessert werden kann. Entscheidend ist, daß sportliche Gesichtspunkte im Vordergrund stehen.

Die Leistung baut sich auf Können, Wissen und der körperlich-seelischen Verfassung auf. Daraus ergibt sich, daß ein zweckmäßiges Training drei Bereiche berücksichtigen muß: Technik – Theorie – Kondition.

Art und Inhalt des sportlichen Trainings im Billard werden durch seine Ziele bestimmt. Der durchschnittliche Zeitaufwand ist abhängig von äußeren Bedingungen. Ein Mindestmaß von 6 bis 8 Stunden wöchentlich sollte nicht unterschritten werden.

Im Übungsstoff empfehlen sich planmäßige, möglichst klare Aufgabenstellungen mit wachsendem Schwierigkeitsgrad.

Es ist Sache erfahrener Übungsleiter, für schwache und mittlere Spieler die zweckmäßige Auswahl zu treffen. Je wertvoller ein Billardtraining ist, um so mehr enthält es geduldige Kleinarbeit. Gerade deswegen soll im Programm keine Eintönigkeit vorherrschen. Abwechslungsreich, interessant und „spielend“ zu lernen, ist die beste Methode für Schüler und Lehrer.

Zur Umstellung der Spielweise

Beginnst du ein bisher falsches oder mangelhaftes Spiel auf eine technisch und theoretisch richtige Spielweise umzustellen, dann entsteht zunächst Unsicherheit, oft auch so etwas wie eine Schockwirkung.

Du möchtest die Flinte ins Korn werfen, weil plötzlich nur etwa 50 bis 70% deiner bisherigen Leistung sichtbar werden. Dabei ist diese Erscheinung ganz natürlich. Deine alten Gewohnheiten hast du noch nicht ganz abgelegt, die neuen dagegen noch nicht gefestigt. Vorübergehend bist du nochmals ein Anfänger. Aber verliere deswegen nicht die Geduld; denke daran, daß Fleiß und Zielstrebigkeit mit einer konstanten Leistungssteigerung belohnt werden.

Setzen wir einmal den Fall des Selbststudiums nach Lehrbuchmethoden. Wenn trotz ernsthaften Trainings die Ergebnisse unbefriedigend bleiben, empfiehlt sich eine Untersuchung der Ursachen. Laß durch einen wirklich fähigen, theoretisch beschlagenen Spieler dein Spiel überprüfen:

1. Ist deine Körperhaltung falsch?
2. Welche Stoßfehler hast du? (Z. B. Reiben, Pumpen, verdrehte Griffhand usw.)
3. Wie ist die Bockbildung? (Schwächlich, zu offen, zu eng)
4. Wendest du falsche Stoßpunkte an?

Die Entdeckung auch nur einer bisher unbekanntes Fehlerquelle lohnt den Versuch.

Willst du weiterkommen, dann mußst du dich für die schwächsten Punkte deines Spiels interessieren. Vielleicht kennst du sie. Sie werden offenkundig an den Stellen, wo du im Turnier abtreten mußst. Aber kennst du sie wirklich? Verlaß dich lieber nicht auf dein selbstgefälliges Gedächtnis. Registriere statt dessen methodisch die Ursachen für 100 Fehlstöße in Turnierpartien. Zweckmäßig ist hierfür

Fehlerermittlung für:

Mangelhafte Vorbereitung Ungenügende Konzentration	<p>Körperhaltung</p> <p>Bockbildung</p> <p>Vorzeitiger Abstoß</p> <p>Flüchtige Einschätzung</p> <p>Touch</p> <p>Durchstoß</p> <p>Verbleiben im Cadrefeld/Eckfeld</p> <p>Falscher Stoßball</p>
Falscher Stoßpunkt	<p>Zu viel Effet</p> <p>Zu wenig Effet</p>
Stoßfehler	<p>Reißen</p> <p>Pumpen</p> <p>Kicksen</p> <p>Mangelnde Ergiebigkeit durch ungenügendes „Durchgehen“</p> <p>a) bei Rückläufern</p> <p>b) bei Nachläufern</p> <p>Spezielle Tempofehler durch</p> <p>a) zu starken Stoß</p> <p>b) zu schwachen Stoß</p> <p>c) ungenügende Mechanisierung in der Banden- u. Strichserie</p>
Stoß- richtungs- fehler	<p>Falsches Treffen des B II</p> <p>Falsches Treffen des B III</p> <p>Falsche Winkelschätzung bei Vorbändern</p>
Sonstige Ursachen	<p>Zu hoher Schwierigkeitsgrad</p> <p>a) bei hinterlassenen Figuren</p> <p>b) bei selbstverschuldetem Verlust der Kontrolle über die Spielbälle</p>

eine Übersicht nach dem Schema der Fehlerermittlung (S. 176). Je ein solches Blatt wird gebraucht für:

- Nachläufer – kurz/lang
- Rüchläufer – kurz/lang
- Bandenbälle/Steilstöße/Druckstöße
- Vorbänder/sonstige Ballfiguren

Jeder Fehlstoß wird als Strich in der entsprechenden Rubrik eingetragen. Selbstverständlich ist die Registrierung desselben Stoßes in verschiedenen Spalten notwendig, wenn mehrere Fehlerquellen zugleich auftreten oder zusammenwirken. So gehen z. B. zu viel Effet mit zu starkem Stoß oder falsches Treffen des B II mit vorzeitigem Abstoß oder flüchtiger Einschätzung oft genug Hand in Hand.

Aus der Aufzeichnung kannst du dir ein brauchbares Bild verschaffen, an welchen technischen Schwierigkeiten oder Fehlern bzw. welchen Ballfiguren du tatsächlich scheiterst. Vermutlich wirst du überrascht sein. Verhältnismäßig einfache Mängel in Vorbereitung und Ausführung zwingen dich viel öfter zum Spielabbruch als du glaubst! Die Nutzenanwendung einer solchen Analyse versteht sich von selbst: Konzentriere dich von nun an im Training auf die häufigsten Fehler!

Technik

1. Übungspartien

Für Spieler bis etwa 5 Durchschnitt freie Partie kleines Billard gehören reine Übungspartien in das ständige Programm. Sie dienen ausschließlich dem Erwerb von Erfahrungen, der Festigung und Steigerung der technischen Fertigkeit. Gewinn oder Verlust der Partien ist ohne Bedeutung. Stärkere Partner sind erwünscht.

2. Trainingspartien

Für den Spieler von etwa 5 Durchschnitt freie Partie kleines Billard aufwärts ist die

echte Trainingspartie unentbehrlich. Sie wird ausgetragen als Vorstufe und im Stil einer Kampfpartie im Turnier. Wie diese verfolgt sie zwei Ziele gleichzeitig: die Leistungssteigerung und den Sieg. Es soll und muß in der Trainingspartie gekämpft werden. Etwas stärkere Partner sind deshalb nur erwünscht.

3. Methodische Übungen

Übungen mit 2 Bällen. In einer Ecke wird mit 2 feinen Kreidestrichen ein Quadrat von etwa 40 cm Seitenlänge abgeteilt. Die Bälle werden wie in den Abbildungen 293–300 aufgestellt. Aufgabe des Übenden ist es, beide Bälle mit einem Stoß in das markierte Feld zu treiben. Mit diesen Übungen lernt der Anfänger die Ballbewegungen und den Bandenabschlag kennen; das Gefühl für Tempo und „Vereinigung“ wird geschult.

Übung von Rückläufern. Im technischen Training aller Spieler (mit Ausnahme der Anfänger) muß der Rückläufer einen festen Platz haben. Als tatsächliches Rückgrat des Spiels soll er in allen Varianten geübt werden.

Übungsbeispiele können dem Abschnitt „Rückläufer“ entnommen werden. Darüber hinaus sollen einige spezielle Hinweise gegeben werden.

a) Vergrößerung der Stoßlänge

Aufgestellt wird ein Holer über 2 oder 3 Banden. Entfernung B I zu B II etwa 35 cm (später steigern). Genau auf dem Wege, den der Stoßball in Richtung auf B II zurücklegt, wird ein kleines Kreidekreuz eingezeichnet. Entfernung von der Stoßballmitte etwa 15 cm.

Ohne Rücksicht auf die Carambolage ist es zunächst dein Bestreben, diese Marke beim „Hindurchgehen“ mit der Queue Spitze tatsächlich zu erreichen. Dies ist ein Gegenmittel gegen das „Abreißen“ oder den unterentwickelten Stoß.

b) Steigerung der Zuverlässigkeit (nicht für Anfänger)

Die Zuverlässigkeit eines Stoßapparates läßt sich mit folgender Methode steigern: Ein einfacher Rückläufer wird aufgestellt. Du baust dich auf, führst die Vorschwingungen wie sonst aus, stößt aber nicht ab. In genau der gleichen Haltung, jedoch mit abgewandtem Gesicht, führst du Sekunden später erneut Vorschwingungen und den Abstoß aus. Mit dieser Übungsmethode, d. h., ohne die Figur zu sehen, läßt sich die Einprägung aller äußeren Faktoren (Entfernung, Winkel, Richtung usw.) in das „visuelle“ Gedächtnis wirksam verbessern. Als Ergebnis wird damit die Konzentration auf andere Fragen erleichtert.

4. Das individuelle Training (Fortgeschrittene)

Bei fortgeschrittenen Spielern können wir häufig einen Stillstand in der Leistungsentwicklung beobachten, und zwar dann, wenn in den Kenntnissen der Theorie Lücken bestehen oder wenn die Fertigkeiten auf verschiedenen Gebieten der Spieltechnik zu große Unterschiede aufweisen. In beiden Fällen gilt es, die schwachen Punkte auszumerzen.

Zum individuellen Übungsprogramm gehören:

Lange Nachläufer – lange Rückläufer – enge Rückläufer – Strichserie – Bandenserie – Doppelläufe – Steilstöße – Druckstöße.

Einband- und Dreibandpartien (gekürzt) sollten etwa 10 bis 15% Anteil haben. Ihr Wert liegt in der Stärkung von Bandensicherheit und Stoßapparat. Diese beiden Dinge werden in harten Kampfpartien sehr notwendig gebraucht.

Wesentlich ist ein ausreichendes Alleintaining für rein technische Fertigkeiten, weil ihre Aneignung in üblichen Partien viel mehr Zeit kostet.

Weitere Anregungen für ein individuelles Übungsprogramm enthält der Abschnitt „Richtlinien für systematisches Spiel“.

Theorie

Gleichzeitig mit den technischen Übungen und inhaltlich dem Leistungsniveau angeglichen, macht sich das Selbststudium und die Erläuterung theoretischer Fragen notwendig. Bekanntlich räumen aber nicht wenige Spieler der Theorie die Rolle des Aschenbrödel ein. Deshalb zunächst eine nachdrückliche Mahnung: Verstanden und erläutert werden kann nur, was selbst klar ist. Länge oder Langweiligkeit bringen auch die interessantesten Theorieprobleme um ihren Reiz. Theorie muß aber nicht spröde sein!

Alles kommt darauf an, mit lebendigen, anschaulichen Beispielen den Stoff verständlich zu machen. Der unmittelbare Wert für das eigene Spiel muß dem Üben klar werden.

Für reguläre Übungsprogramme empfiehlt es sich, die einschlägigen Abschnitte des Lehrbuches einzubeziehen. Vorteilhaft ist die Aufteilung des Inhalts in kleine Abschnitte. Nimm dir immer nur wenig vor, das aber gründlich.

Hinweise zum Theorieunterricht

Guter Theorieunterricht – besonders für Fortgeschrittene – ist eine komplizierte Sache. Keineswegs darf er sich auf die Theorie allein beschränken, d. h. sich in Vorlesungen erschöpfen. Durch die notwendige Einbeziehung der Praxis muß daraus so etwas wie ein „praktisches Theoriestudium“, oder wenn man will, ein „theoretisches Praktikum“ werden. Drei Aufgaben ergeben sich hierbei für dich: gleichzeitig als Spieler, Theoretiker und Sportpädagoge tätig zu sein.

Unter Anwendung korrekter Begriffsbestimmungen (s. Abschnitt „Begriffsbestimmungen“) bildet zunächst die gründliche Beschreibung des Vorgangs (beispielsweise die Elemente des Stoßmechanismus, das Verhalten des Stoßballs im Rücklauf und

Nachlauf, der Kurvenlauf im Steilstoß usw.) den Anfang.

Sage nur, was du vertreten kannst – sage es auf eine leicht faßliche Weise! Der höchste Nutzeffekt des Unterrichts verlangt von dir, dich durch häufige, geschickt gestellte Zwischenfragen immer wieder zu vergewissern, daß dein Vortrag auch „ankommt“. Fordere Stellungnahmen heraus, wo sie ausbleiben. Pariere irriige Meinungen auf der Stelle. Verlange Beweise anstelle unklarer Behauptungen. Du wirst erleben, wie schnell hierbei die Diskussion in Gang kommt.

In diesem Stadium hat der Unterricht die richtige „Temperatur“; Beweisführungen hinterlassen dann den stärksten Eindruck. Allerdings mußst du dafür sorgen, daß das zu behandelnde Problem im Mittelpunkt des Gesprächs bleibt. Halte dich darum bei der Diskussionsführung im wesentlichen an folgende zwei Fragen als Leitgedanken:

Welche technischen Voraussetzungen sind zu erfüllen, wenn bestimmte Wirkungen erzielt werden sollen?

Welche Vorzüge hat die Lösung in der beschriebenen Form, und warum sind andere Lösungen unzweckmäßig?

Du mußt damit rechnen, die gerade von dir aufgestellten Behauptungen **b e w e i s e n** zu müssen! Lenke ganz bewußt den Unterricht in diese Richtung, nachdem der Vorgang ausreichend erklärt worden ist. Erläutern und Vorführen – also Theorie und Praxis – sind nicht voneinander zu trennen, eines ergänzt das andere. Die Theorie bestätigt die Praxis und umgekehrt!

Gibt es etwas Überzeugenderes, als in jeder Phase, an beliebiger Stelle, die Richtigkeit der Theorie am Beispiel logisch nachzuweisen? Wer gesehen hat, wie der getroffene **B II** zehnmal hintereinander die **v o r h e r** angekündigte Richtung einschlägt, zweifelt nicht mehr an der Zuverlässigkeit der Regel. Eine neue Lösung, für

die sowohl die Ausführung wie auch die neu entstehende Ballfigur genau **v o r a u s g e s a g t** wird, macht die Vorteile der systematischen Spielführung sehr deutlich. Wer auf solchem Wege über den Wert theoretischer Kenntnisse belehrt wird, begreift auch ihren Nutzen für das eigene Spiel.

Eine Mahnung noch: Scheue dich nicht, auch einen eigenen Fehler sofort und freimütig zugeben, falls er dir unterläuft. Das ist keine Schande; der so vielseitige Stoff rechtfertigt gelegentliche Schnitzer. Viel schlimmer wäre, diese aus falsch verstandener Autorität verschleiern zu wollen.

Gerade dort, wo echter Kollektivegeist den Sportunterricht erfüllt, trägt dein Wissen seine schönsten Früchte. Setzt du dich rückhaltlos ein, wird der Schüler alles tun, um die eigene Leistung zu steigern. Und für dich selber bleibt der Nutzen nicht aus: dafür sorgt schon der Zwang, exakt zu sagen und darzustellen, was du anderen verständlich machen willst.

Wertvolle Hinweise kann dir die **B e o b a c h t u n g** starker Spieler vermitteln. Deine Aufmerksamkeit soll sich dabei vor allem auf

Dessinwahl – Bock – Stoßpunkt – Stoßlänge – Stoßgeschwindigkeit – Lauf des **B II** richten.

Zweck der Beobachtung ist zu erkennen, mit welchen Mitteln der Köhner bestimmte Wirkungen erreicht. So gewonnene **E r k e n n t n i s s e** lassen sich für das eigene Spiel übernehmen.

Nicht ratsam ist der Versuch, den Meister in getreuer Kopie nachzuahmen. Das wird gewöhnlich scheitern, weil sich ein individuell geprägtes Spiel nicht einfach übertragen läßt.

Kondition

Technische Reife allein bildet durchaus noch keine Garantie für den Erfolg. Sie

muß sich im Turnier mit der Kampfkraft verbinden. Der technisch versierte Spieler verliert so manche Partie nicht deshalb, weil sein Gegner besser ist, sondern weil dieser sich mit den unterschiedlichen Schwierigkeiten besser abfindet. Sein gesamtes Verhältnis zum Spiel ist gesünder, er schätzt es realer ein.

Die Bereitschaft zu kämpfen ist ebenso sehr eine Frage der Mentalität wie der körperlichen Verfassung. Daher muß im Training beides berücksichtigt werden.

Die Erfahrung lehrt nachdrücklich, wie sehr gerade der Turnierbeginn an den Nerven der Aktiven zehrt. Meist wird versucht, den noch fehlenden Kontakt zwischen Kopf und Hand mit einem Höchstmaß an Sorgfalt herzustellen. Doch dieses Verfahren schlägt zuweilen in das Gegenteil um, weil es sich um eine psychologische Begleiterscheinung handelt, vor der dich auch effektive Spielstärke nicht unbedingt schützt. Es geschehen dann Dinge, die Kopfschütteln – auch beim Spieler selbst – erregen müssen.

Natürlich sollst du dich konzentrieren. Beginne aber nicht etwa deine Partie mit einer „Konzentration auf die Konzentration“. Setze nicht deinen Ehrgeiz darein, um jeden Preis noch den Punkt auf das „i“ zu machen, solange dein Spiel nicht „läuft“. Wachsam, sehr wachsam sogar sollst du starten; aber trotzdem gelassen, bei dem Gedanken daran, daß es ja ein Sport und zugleich ein Spiel ist, was du treibst.

Das innere Gleichgewicht, die stabilste Form von Selbstvertrauen, wird im Turnier oft genug strapaziert. Wenn dem Gegner alles und dir nichts gelingt, verschont das Turnierfieber dich nicht. Dann wird Kraft gebraucht, die Verteidigung des anderen zu überwinden. Mut ist nötig, um aus der richtigen Einschätzung des Kampfverlaufs von der Defensive zum Angriff überzugehen. Solche Tugenden verlangen eine mäßige, sportliche Lebensweise.

Gewichtsverluste von 3 bis 4 kg, wie sie in tagelangen Turnieren auftreten, sprechen eine deutliche Sprache. Was du ißt und was du trinkst, solltest du überlegen; ebenso die Frage, wann du es tust.

Übungsfiguren mit zwei Bällen

Bei den Übungsbeispielen handelt es sich um Ballfiguren, in denen der Ball III fehlt. Sein Platz wäre jeweils in der Ecke. Die Bewegungen beider Bälle enden deshalb ebenfalls dort, d. h., die Bälle sollen im markierten Eckfeld zur Ruhe kommen.

Zu Abb. 292

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt tief, ohne Effet

Treffen: Absolut voll

Ein weicher Rückläufer. Der getroffene B II läuft zur oberen kurzen Bande und auf gleichem Wege zurück bis zu der mit einem Kreuz bezeichneten Stelle, wo er den Stoßball nochmals trifft.

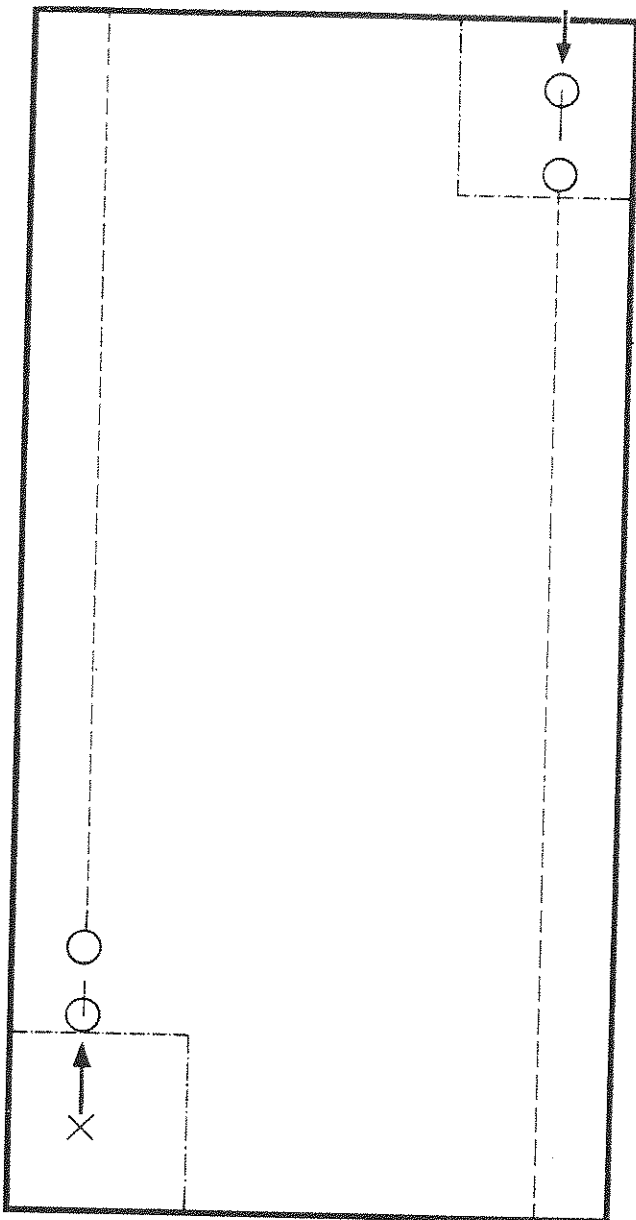
Zweck: den geraden Stoß, Rücklauf und gutes Tempo in einem Stoß miteinander zu verbinden.

Zu Abb. 293

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt zentral
Treffen: B II voll

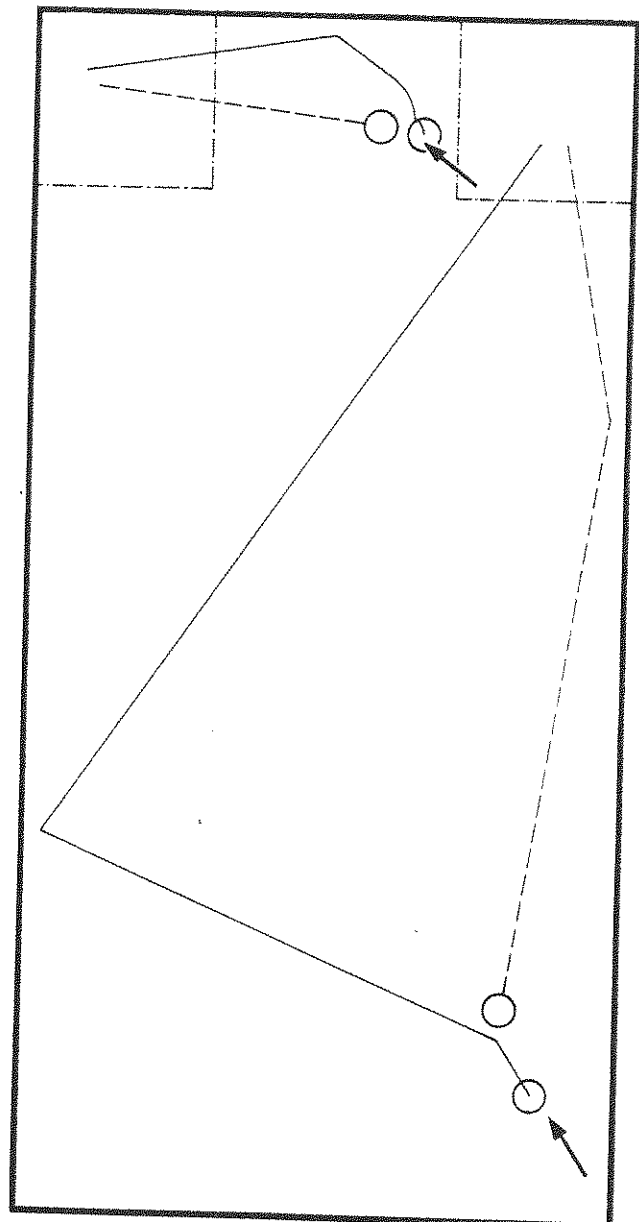
B II trifft zurückkehrend den auf gleicher Stelle stehengebliebenen B I.

Zweck: die „abtötende“ Wirkung des zentralen Stoßpunktes bei geringem Abstand zwischen B I und B II zu demonstrieren.



292

293



295

Zu Abb. 294

Stoß: Massée, Queueneigung etwa 70 Grad, etwas lebhaft

Treffen: B II ziemlich voll

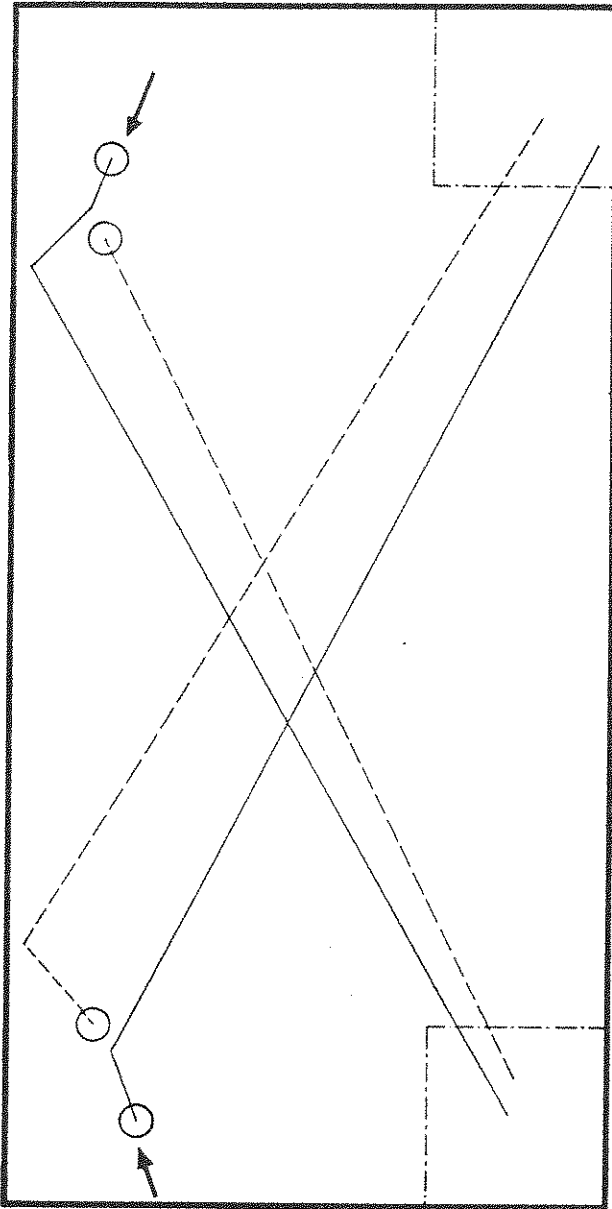
Zweck: die Einhaltung des Tempos für beide Bälle sowie die lebhaft effektive Wirkung bei dem verhältnismäßig langsam die Bande berührenden Stoßball zu studieren.

Zu Abb. 295

Stoß: Lang, zügig, halbhoch, rechtes Effet

Treffen: B II fast $\frac{1}{2}$ voll

Ein ausgesprochener Tempostoß.
Zweck: das Gefühl für die richtige Geschwindigkeit des Stoßballs in Verbindung mit seinem Effet zu entwickeln.



297

Zu Abb. 296

Stoß: Lang, den Ball an der Queuespitze „führen“, mittleres linkes Effet

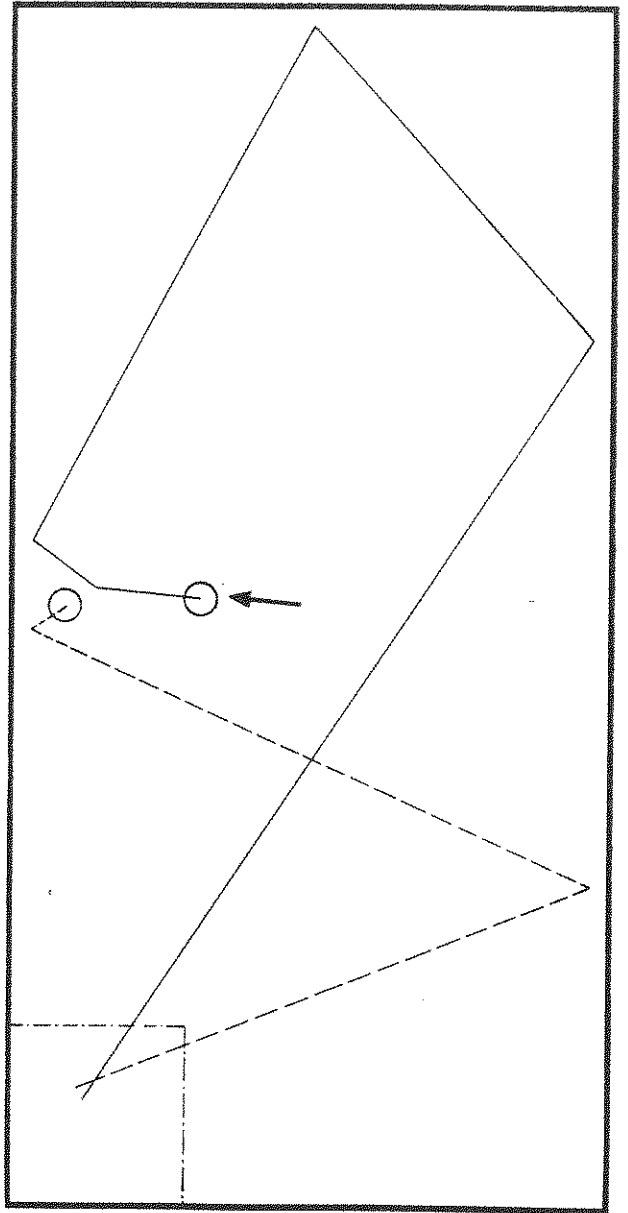
Treffen: B II etwa $\frac{1}{3}$ voll

Beide Bälle haben nach der Bandenberührung des Stoßballes fast gleiche Geschwindigkeit.

Zweck: siehe Abbildung

Zu Abb. 297

Stoß: Lang, hoher Stoßpunkt, kräftiges linkes Effet



298

Treffen: B II etwa $\frac{3}{4}$ voll

Nicht zu schnell und nicht zu langsam stoßen, da Kontergefahr.

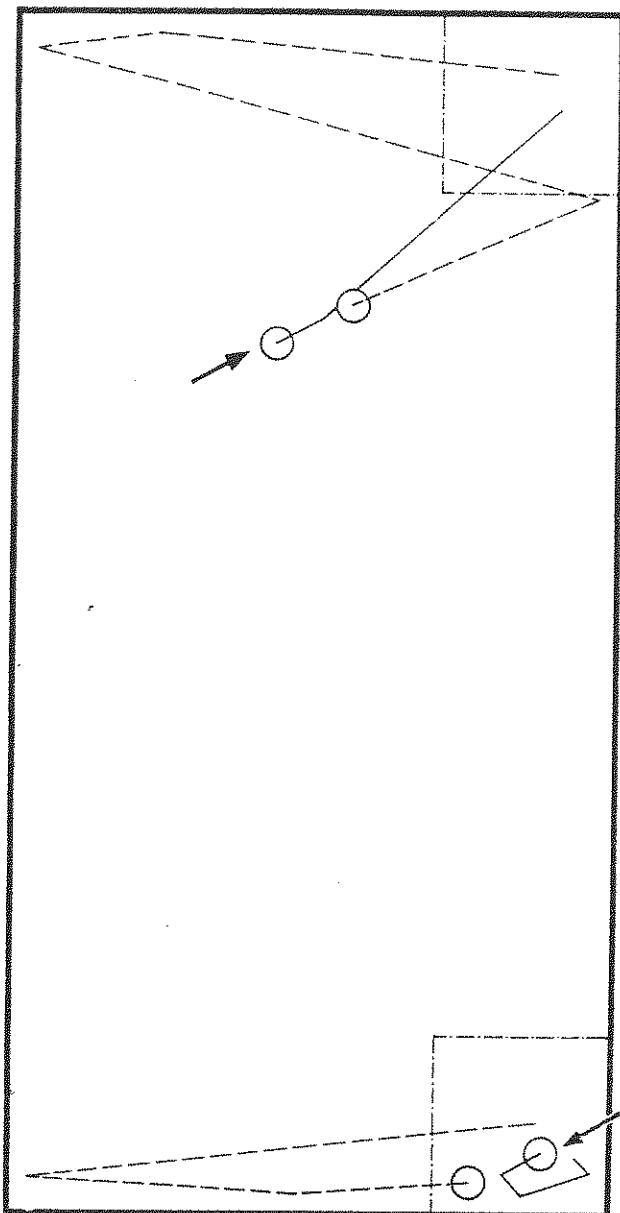
Zweck: siehe Abbildung

Zu Abb. 298

Stoß: Lang durchgehend, mittelstark, Stoßpunkt in Mittelhöhe, rechtes Effet

Treffen: B II $\frac{1}{2}$ voll rechts

Zweck: die intensive Effetwirkung als Folge des lang durchgehenden Stoßes zu erkennen bzw. sie richtig einschätzen zu lernen.



300

Zu Abb. 299

Stoß: Kräftig, Stoßpunkt etwas über
Mittelhöhe, mäßiges linkes Effet

Treffen: B II voll, 1 mm links

Dieser gebremste Nachlauf wird mit linkem Effet ausgeführt, um den Bandenabschlag des B II zu korrigieren. Es besteht sonst Gefahr, daß B II die kurze Bande schon als 2. Bande berührt. Geschieht das, so ist natürlich die Vereinigung der beiden Bälle im markierten Eckfeld nicht möglich.

Führe probeweise den gleichen Stoß mit rechtem Effet aus!

Bezweckt wird: die Wirkungen des Effets bei gebremsten Nachläufern zu studieren. Beim Stoßball handelt es sich um die hervorgerufene Richtungsänderung, beim B II um dessen veränderten Abschlagwinkel.

Zu Abb. 300

Stoß: Mäßig schnell, Stoßpunkt tief,
starkes linkes Effet, Rückläufer

Treffen: B II etwa $\frac{1}{2}$ voll

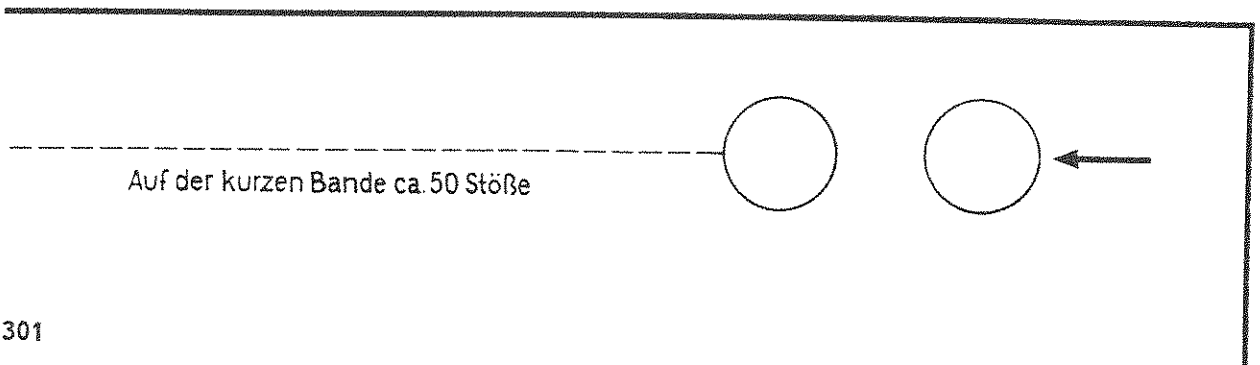
Wichtig ist, daß für beide Bälle die angegebenen Bewegungen erreicht werden. Häufiger Fehler ist das zu volle Treffen des B II.

Bezweckt wird: das genaue Treffen des B II zu üben, ohne die Rücklaufwirkung des Stoßballes zu schwächen. Letzterer soll zwei Banden berühren!

Übungen zur Automatisierung der Bandenserie

Als Spieler mit durchschnittlichen Voraussetzungen scheiterst du nicht am Verständnis für die Figuren, sondern am eigenen unvollkommenen Stoßapparat, der gewöhnlich viel zu grob ist. Die Feinarbeit der Serie läßt sich aber nur mit einem Feinwerkzeug ausführen: dem gut funktionierenden Stoßmechanismus. Diesen zu entwickeln, sind automatisierende Stoßübungen der schnellste Weg. Konzentriere dich bitte auf die nachstehenden Übungen. In ihnen kehren jene zwei Ballstellungen wieder, die in der Praxis ständig das Rückgrat der Serie bilden.

Es werden nur 2 Bälle benötigt. Du gerätst also zu deinem Vorteil nicht in die Versuchung, Carambolagen zu machen, anstatt zu üben.



301

1. Übung. Der genau dosierte, zarte Stoß, das „Treiben“ der Spielbälle.

Vergegenwärtige dir bitte die Bewegungen der Spielbälle in der Grundfigur A. Diese Übung ist ein Ausschnitt daraus. Du lernst Stärke des Stoßes, Richtung der Bälle I und II und den Treffpunkt am B II zu bestimmen.

Ausführung. Stelle B I und B II in gleicher Entfernung – 3 oder 4 cm – von der kurzen Bande auf. Der Zwischenraum zwischen den Bällen beträgt 1,5 cm. Griffhand: noch vor dem Schwerpunkt des Queues.

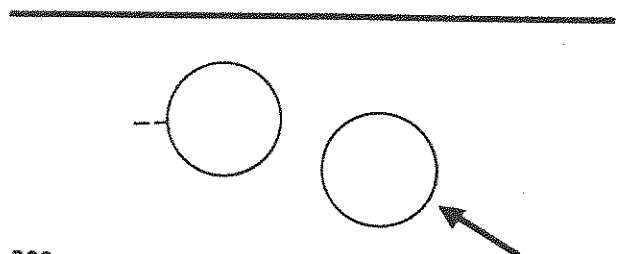
- Bock: fest aufpressen
 Schnabel: 3 cm
 Stoßrichtung: parallel zur Bande (bei Abweichungen s. Text)
 Stoßpunkt: dicht unter Mittelhöhe
 Vorschwingungen: 10–15 mm
 Stoß: sehr zart, aber nicht weichlich, nicht „schieben“; nur aus dem Handgelenk
 Treffen: B II voll

Es handelt sich darum, den B II möglichst gleichmäßig und rhythmisch mit jedem Stoß etwa 1,5 cm nach vorn zu treiben. Später auf 1 cm verfeinern.

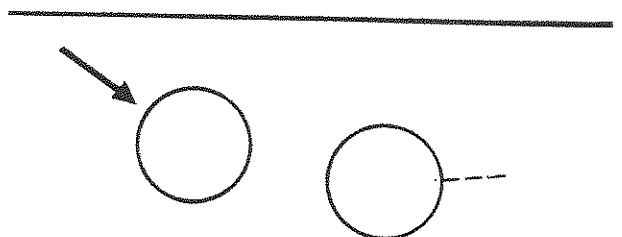
Beide Bälle sollen nach dem Stoß in der Ruhelage wieder die gleichen Abstände untereinander und zur Bande haben. Das bedeutet, immer wieder den gleichen Stoß mit gleicher Stärke auszuführen. Die Übung wird fortgesetzt, bis die gegen-

überliegende Längsbande erreicht ist. Abwechselnd wird die Übung auch in umgekehrter Richtung ausgeführt. Geübt wird in den gleichen Spielflächenabschnitten, wie sie für die Bandenserie gelten.

Korrekturen. Abweichungen müssen sofort korrigiert werden. Läuft z. B. B II näher zur Bande (siehe Abb. 302), dann muß er durch mehr rechtsseitiges



302



303

Treffen wieder nach links gezwungen werden. Hat er sich zu sehr von der Bande entfernt (siehe Abb. 303), ist durch die veränderte Stoßrichtung der alte Abstand wiederherzustellen.

Vergrößert sich der Abstand zwischen den Bällen, so muß der nächste Stoß schwächer werden, bis der Zwischenraum von 1,5 cm wieder stimmt. Sinngemäß muß der Abstand durch stärkeren Stoß vergrößert werden, sobald die Bälle zu eng stehen.

Besonders am Anfang wird es nicht gelingen, alle Fehler mit der ersten Korrektur zu beseitigen, weil das Gefühl für einen genau dosierten Stoß noch nicht genügend entwickelt ist. Es macht in solchen Fällen nichts, wenn der Fehler mit mehreren kleinen Änderungen ausgeglichen wird.

Stoßvorgang. Die Bandenserie kann nur dann einwandfrei ablaufen, wenn du die genaue Kontrolle über die Ballbewegung hast. Dazu ist es notwendig, die Stoßbewegungen zu automatisieren. Bestimmte grundlegende Bewegungsabläufe sollen so „in Fleisch und Blut übergehen“. Ehe das gelingt, mußt du üben, immer wieder üben – die gleiche Figur, den gleichen Ablauf. Zunächst wird der Ball unterschiedlich auf deinen Stoß reagieren; denn deine Vorschwingungen sind nicht gleichmäßig, du triffst den Ball nicht an genau der gleichen Stelle, der dem Ball verliehene Impuls ist verschieden stark usw. Allmählich aber schleifen sich die Unregelmäßigkeiten ab. Wie stark und wo du treffen mußt, bedarf keiner Überlegung mehr. Die Konzentration, die bisher darauf gerichtet war, die Stoßbewegung technisch einwandfrei auszuführen, wird nun frei für eine verbesserte Ausführung. Der erste

Schritt zur Automatisierung der Serie ist getan.

Vielleicht bist du der Meinung, das Ganze sei graue Theorie. Dazu mein Vorschlag: Beschäftige dich 10 Tage lang täglich 2 mal 15 Minuten konzentriert mit der vorhergehenden Übung. Übe nichts anderes! Überprüfe am 11. Tage deine Auffassung: übe nun 15 Minuten die normale Bandenserie mit drei Bällen. Hast du jetzt schon das Gefühl größerer Sicherheit, oder nicht? Dann wende dich der 2. Übung zu.

2. Übung. Sehr kleine Rückläufer, genaues Abfangen des B II (Kontern). Denke bitte an die Grundfigur B; die Ausführungen der Bewegungen der Bälle I und II findest du in dieser Übung wieder.

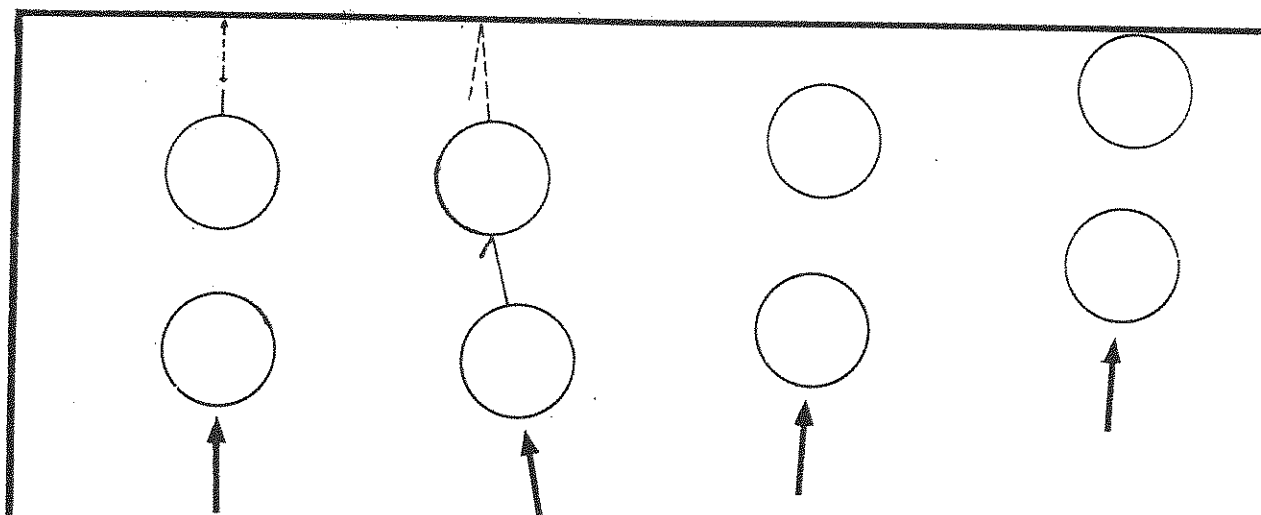
Ausführung. Stelle B I und B II so auf, daß eine Linie durch sie einen rechten Winkel zur Bande bildet. Der Abstand zwischen Bande und B II beträgt etwa 4 bis 5 cm, zwischen B I und B II etwa 3 cm (s. Abb. 304).

Griffhand am Schwerpunkt des Queues.

Bock: fest aufpressen

Schnabel: 6 bis 8 cm

Stoßrichtung: siehe Pfeil, solange beide Bälle wie in Abbildung 304 einen rechten Winkel zur Bande bilden. Im weiteren Verlauf hängt die Stoßrichtung vom wechselnden Standpunkt der Bälle zur Bande ab.



304

305

306

307

185

Stoßpunkt: unter Mitte, Queueledermittle etwa 18 mm über Tuch

Stoß: mäßig schnell, etwas „durchgehen“

Zweck der Übung:

1. B I eine ganz schwache Rücklaufbewegung zu verleihen

2. Den von der Bande zurückkommenden B II mit B I abzufangen (kontern).

Ist die Stärke des Stoßes richtig gewählt, so gelangen die Bälle I und II tatsächlich wieder an ihre alten Plätze: B I durch den Anstoß, den er vom wiederkehrenden B II erhält; B II dadurch, daß er nach diesem Anstoß fast auf der gleichen Stelle liegenbleibt. Bei präziser Ausführung lassen sich Hunderte von Übungstoßen hintereinander fast an der gleichen Stelle wiederholen.

Stoßvorgang. Insgesamt ist die Übung Nr. 2 erheblich schwieriger als Nr. 1. Du wirst im Anfang große Mühe haben, Richtung und Abstände zu halten. Wenn jetzt beispielsweise B II durch falsche Stoßrichtung nach links abweicht, entsteht etwa eine Figur wie in Abbildung 305. Beim nächsten Stoß muß B II nicht ganz voll, sondern etwa 2 mm links getroffen werden. B I bewegt sich nach der Berührung mit B II ebenfalls nach links. An diesem Platz erwartet er den zurückkehrenden B II. Stimmt deine Einschätzung, so ist die alte Figur wiederhergestellt.

Anfangs wird B II oft zu nahe an die Bande geraten (Abb. 306). Durch leicht verstärkten Stoß mit etwas tieferem Stoßpunkt (verstärkte Rücklaufwirkung) gelingt es, die Abstände wie in der Musterfigur (s. Abb. 304) wiederherzustellen.

Legt sich B II wie in Abbildung 307 preß an die Bande, dann ist es gewöhnlich das beste, neu aufzustellen. Nur Fortgeschrittene sollten die Lösung durch hohen Stoßpunkt versuchen.

Schwierigster Teil der Übung ist es, Stoßgeschwindigkeit und -länge ständig den wechselnden Entfernungen zwischen den

Bällen sowie zwischen B II und Bande anzupassen. Allmählich lehrt dich Beobachtung und Übung, das rechte Maß einzuhalten. Du lernst dann auch, in welchem Umfange Effet angewendet werden kann, um immer wieder zu der Grundaufstellung (Abb. 304) zu kommen. (Aus Zweckmäßigkeitsgründen wird bewußt auf die zeichnerische Darstellung solcher Beispiele verzichtet.)

Es genügt, an einem Übungstag 2 x 15 Minuten – allerdings konzentriert – zu üben. Stelle die Bälle hundertmal neu auf, wenn es sein muß. Nur durch Beharrlichkeit kannst du jenen hohen Grad an Automatisierung der Stoßbewegung erreichen, der für hervorragende Leistungen Voraussetzung ist.

Regelmäßige Atemübungen, leichte Gymnastik, Fangübungen, Hand- und Fingerübungen helfen dir, deine Elastizität zu verbessern.

Als Turnierspieler brauchst du vor und nach der hohen Konzentration des Kampfes unbedingt eine Pause zur Entspannung. Spaziergänge und früher Schlaf sind dir deshalb weit zuträglicher als der Verbleib in der erregenden Turnieratmosphäre.

Wirksam unterstützt wird die Leistungsfähigkeit auch von der Gabe, sich abzulenken. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten – vom Lesen eines Kriminalromans bis zur Lockerungsgymnastik –, von denen jeder die ihm zusagende Form finden muß.

Übungen im linkshändigen Spiel

Auf dem Billard kommen zuweilen Ballfiguren vor, denen der Rechtshänder hilflos gegenübersteht. Er kann weder den Stoßball erreichen, noch Stoßrichtung und Treffen des B II kontrollieren. Häufig ergibt sich hieraus ein Fehlstoß.

Der Erwerb einer angemessenen Fähigkeit im Linksspiel gehört daher in das Übungsprogramm.

Empfohlen werden:

- a) Partien über 25 Punkte im Linksspiel
- b) kleine Rückläufer – je 10 Stoß
kleine Nachläufer – je 10 Stoß

Die Entfernungen zwischen den Bällen sind später allmählich zu steigern.

Im allgemeinen genügt es, etwa 10 Prozent der Übungszeit hierauf zu verwenden. Sinnvoll sind allerdings die Übungen erst dann wenn eine gewisse Spielstärke (etwa 3 Generalsdurchschnitt freie Partie kleines Billard) erreicht ist.

INHALTSVERZEICHNIS

5	Einleitung
7	Begriffsbestimmungen
13	Materialkunde
15	Stoßmechanismus
15	Theoretische Überlegungen
15	Körperliche Vorbereitungen (Körperhaltung, Bock, Schnabel, Griff, Zielrichtung, Stoßpunkt, Stoßrichtung)
22	Stoßvorgang (Vorschwingungen, Abstoß)
27	Ballbewegungen
27	Gleiten
27	Rollen
28	Effet
31	Was bedeutet $\frac{1}{4}$ oder $\frac{1}{2}$ voll usw. „treffen“?
32	Laufrichtung des B II
33	Verhalten der Bälle I und II nach dem Treffen
33	Abschlagwinkel des B I – Richtungsänderung
34	Laufrichtung der Bälle I und II nach dem Treffen
34	Bewegungsschema Rückläufer
34	Treffen des B II bei Rückläufern
35	Bewegungsschema Nachläufer
36	Treffen des B II bei Nachläufern
36	Stoßrichtung und Bandenberührung
36	Bandenabschlag
38	Druckstoß (Druck)
38	Durchstoß
41	Schnittball und Nachläufer
53	Rückläufer
73	Zwischenlösungen
83	Bandenbälle, Dreibandstöße, Phantasiestöße
83	Bandenbälle
88	Dreibandstöße
109	Phantasiestöße
113	Bandenserie und Treibserie
113	Die Grundfiguren
116	Übungsbeispiele
120	Korrigieren der Bandenserie

122	Effetanwendung in der Bandenserie
125	Treibserie
129	Strichserie
135	Kehre
139	Begegnungsstoß und Vorbänder
139	Begegnungsstoß
142	Vorbänder
147	Steilstoß
157	Richtlinien für systematisches Spiel
157	Freie Partie
157	Cadre
160	Anmerkung zum Drittelspiel
161	Beispiel zur Einschätzung
164	Vereinigung oder Zwischenlösung?
164	Richtiger Standort bei der Einschätzung
164	Verteidigung und Carotte
165	Beispiele für systematische Spielführung im Cadre
175	Das sportliche Training
175	Zur Umstellung der Spielweise
177	Technik
178	Theorie
178	Hinweise zum Theorieunterricht
179	Kondition
180	Übungsfiguren mit zwei Bällen
183	Übungen zur Automatisierung der Bandenserie
186	Übungen im linkshändigen Spiel

Das moderne Leben mit seiner vorwiegend einseitigen und meist im Sitzen ausgeführten Arbeit bietet dem Körper zu wenig Bewegungsreize, die Vielfalt der Verkehrsmittel und das Fernsehen verführen zur Bequemlichkeit – die Muskulatur und das Herz-Kreislaufsystem werden ungenügend angeregt, die Körperhaltung und das allgemeine Befinden verschlechtern sich. Diese Zivilisationsschäden können nur durch sinnvolle Gegenmaßnahmen ausgeglichen werden: durch körperliche Betäti-

gung, durch regelmäßiges sportliches Üben. Eine Anleitung dazu geben folgende zwei Bücher, deren Wert vor allem darin besteht, daß sie von Praktikern für die Praxis geschrieben wurden. Beide enthalten eine Fülle von Material mit präzisen Vorschlägen für gymnastische Übungen und Komplexe. Diese Übungen sind gleichzeitig ein wertvoller Ausgleich oder eine Ergänzung für Sportarten, die relativ wenig den Kreislauf und die Muskelkraft beanspruchen, z. B. Billard und Schach.

Bohumil Kos/Jiri Stepnicka

Tägliche Heimgymnastik

80 Seiten, Halbleinen, 6,- MDN
3. Auflage

In 48 Wochenprogrammen werden einprägsame Bewegungsskizzen mit kurzen Erläuterungen gebracht. Die dargestellten Übungen regen den Kreislauf an, kräftigen die Muskulatur, machen geschmeidig und verbessern die Körperhaltung. Sie sind so gestaltet, daß sie täglich nur 10 Minuten beanspruchen und ohne Schwierigkeiten in den Tagesablauf eingegliedert werden können.

Dr. Friedrich Trosch/Klaus Licht

Mach mit – bleib fit!

Eine Anleitung
zum körperlichen Selbsttraining

64 Seiten, Broschur, 1,- MDN

Die Broschüre enthält genau dosierte „Rezepte“ für Menschen jeden Alters und mit den verschiedensten körperlichen Voraussetzungen, wie durch kraft- und schnellkraftentwickelnde Übungen die Leistungsfähigkeit gesteigert werden kann. Es werden Hinweise für die Lebensführung, für die Ernährung und Hygiene gegeben sowie Kontrollübungen für die Überprüfung der Leistungsfähigkeit vorgeschlagen.

Dr. Rudi Stemmler u. a.
Statistische Methoden im Sport
224 Seiten, Halbleinen, 6,80 MDN

Die Entwicklung der letzten Jahre zeigt deutlich, daß das Leistungsniveau im Sport immer stärker von der Umsetzung naturwissenschaftlicher Erkenntnisse in die Praxis beeinflußt wird. Neben der Medizin, der Biophysik und der Biochemie spielt dabei die Anwendung statistischer Methoden eine wichtige Rolle. Sowohl im Leistungssport als auch in der Nachwuchsentwicklung, also im Kinder- und Jugendsport, sind sie von größter Bedeutung, ebenso im Volkssport.

Eine noch bessere und zielstrebigere Anwendung statistischer Methoden im Sport wurde bisher dadurch gehemmt, daß geeignetes Material darüber fehlte. Von der Forschungsstelle der Deutschen Hochschule für Körperkultur wurde deshalb dieses Buch erarbeitet. Es soll in die Grundlagen der Statistik einführen und an Hand von Beispielen zeigen, in welchem großem Umfang statistische Methoden in der Sportpraxis angewandt werden können.

Es wendet sich an Trainer, Übungsleiter, Sportwissenschaftler, Sportlehrer, Sportstudenten und Sportfunktionäre.

Aus dem Inhalt: Grundlagen der Statistik, mathematische Voraussetzungen, graphische Methoden, statistische Maßzahlen, Abhängigkeit zwischen zwei Merkmalen, statistische Prüfverfahren, Rechenpraxis und technische Hilfsmittel.

ICR 10/11/12 30/05/1977
10/11/12 30/05/1977
10/11/12 30/05/1977

Dr. Ralf Florl, Dr. Rudi Stemmler u. a.

Das Sportabzeichen der DDR

Eine Anleitung
für Prüfungsberechtigte
und Bewerber

176 Seiten, PVC-Folie, 4,50 MDN
2. Auflage

Eine Grundvoraussetzung für gute Leistungen in allen Sportarten ist die allseitige hohe Ausbildung der physischen Grundeigenschaften Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer und Gewandtheit. Dies wird in den Bedingungen für das Sportabzeichen der DDR (BAV) berücksichtigt. Die neuen Normen für das Sportabzeichen, die seit 1965 gelten, können von jedem gesunden Menschen, der regelmäßig Sport treibt, erfüllt werden. In den verschiedensten Disziplinen, die man sich seinen Neigungen entsprechend selbst auswählen kann, muß der Bewerber bestimmte Leistungen erzielen, für die Punkte angerechnet werden. Die Höhe der Gesamtpunktzahl ist maßgebend für die Stufe des Abzeichens (Bronze, Silber oder Gold). Die Broschüre enthält die vollständigen Bestimmungen für den Erwerb des Sportabzeichens (Leistungsbeurteilung, Altersgruppen, Verleihung, Bedingungen und Normen usw.) sowie Hinweise zum Training, zur Technik und zu den Wettkampfbestimmungen in den einzelnen Sportarten.

ΠΡΟΒΟΛΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ
ΕΝΩΠΗΣ 2 ΒΥΡΩΝ
ΤΗΛ. 7641.690 •