

Billard – Technik

Inhaltsverzeichnis

1.	Stand und Griffe.....	2
1.1	Der Stand.....	2
1.2	Die ideale Körperstellung.....	2
1.3	Fuss- und Beinstellung.....	3
1.3.1	Schlechte Fuss- und Beinstellung.....	3
1.4	Führungsarm.....	4
1.5	Führungshand.....	5
1.6	Schnabellänge.....	6
2.	Stosstechnik.....	6
2.1	Die Kontrolle.....	6
2.2	Voraussetzungen für eine gute Stosstechnik.....	7
2.3	Der Stoss.....	7
2.4	Die Stossphase.....	8
2.5	Die Geradlinigkeit.....	10
2.6	Die Wurfbewegung und die Beschleunigungsenergie.....	10
2.7	Das Durchgehen durch die Weiße.....	10
2.8	Der Stillstand.....	11
2.9	Fixierung des Ellenbogens.....	12
3.	Das Zielen	13
3.1	Zieltechnik	13
3.2	Das Punkt-Zielsystem	13
3.3	Das „Geisterball“-Zielsystem	13
3.4	Chinlong	14
4.	Spielsystem	14
4.1	Voraussetzungen für ein gutes Spielsystem	14
5.	Grundstöße	16
5.1	Der Stoppball	16
5.2	Der Rückläufer	18
5.3	Der Nachläufer	19
6.	Die Stoppball-Linie	21
7.	Das Training	24
7.1	Die verschiedenen Trainings-Ziele	24
8.	Die Stossenergie	26

Billard - Technik

1. Stand und Griffe

1.1 Der Stand

Die grundlegendste und wichtigste Regel für einen guten Stand ist:

Wenn man sich wohl fühlt, dann steht man gut!

Wenn man sich wohl fühlt, dann steht man gut.

1.2 Die ideale Körperstellung

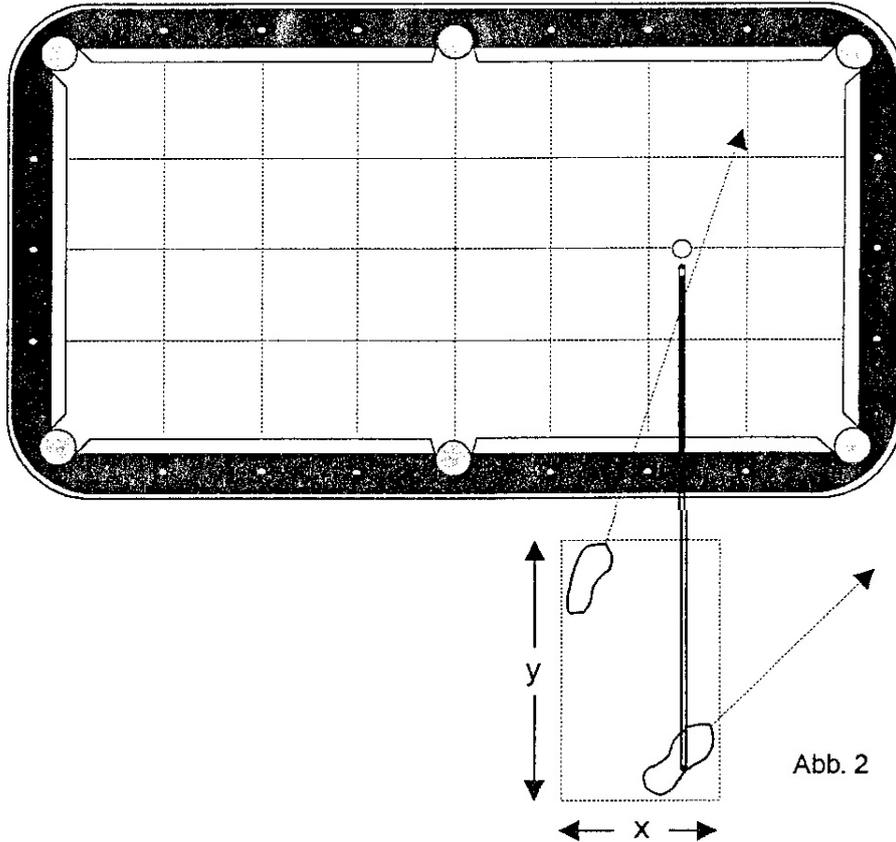
Da es Spieler unterschiedlicher Körperstellung und Körperbau gibt, ist es sehr schwierig, einen idealen Stand für alle Spieler festzulegen und zu vermitteln. Daraus folgt: Eine ideale Körperstellung gibt es nicht. Wohl aber einige allgemeine und wichtige Anhaltspunkte oder Merkmale, die zu einer individuellen und idealen Körperstellung führen können. Ganz gleich, wie jemand am Tisch steht: Um zu einer optimalen Körperstellung zu gelangen, müssen bestimmte Merkmale vorliegen.

Jede Körperstellung, die folgende drei Merkmale aufweist, ist akzeptabel und in Ordnung:

- eine bequeme Haltung
- eine optimale Queueführung
- die Bewegungsfreiheit für das Queue

**Bequemer Stand und
Optimaler Stand** + **Einfache
Folgeposition** = **Reproduzierbares
Spielsystem**

Ein reproduzierbares Einloch- und Positionsspiel der Bälle ist nur erreichbar, wenn die Voraussetzungen einer bequemen Körperstellung stimmen.

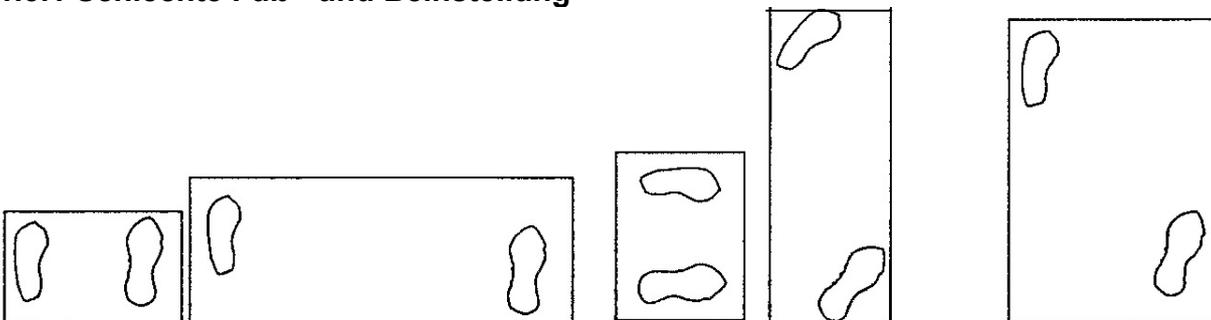


Je größer der Spieler, desto größer die Strecken x und y .

1.3 Fuß - und Beinstellung

Eine empfehlenswerte Fußposition ist diejenige in der Abbildung 2, die, je nach Körpergröße und Beinlänge, stark variieren kann. Je größer der Spieler, desto weiter der Abstand zwischen dem rechten und linken Fuß. Man sollte darauf achten, dass zwischen den Füßen genügend Platz ist, um nicht das Gefühl zu haben, seitlich die Balance zu verlieren. Als Faustregel kann man sich ein Rechteck um beide Füße vorstellen.

1.3.1 Schlechte Fuß - und Beinstellung

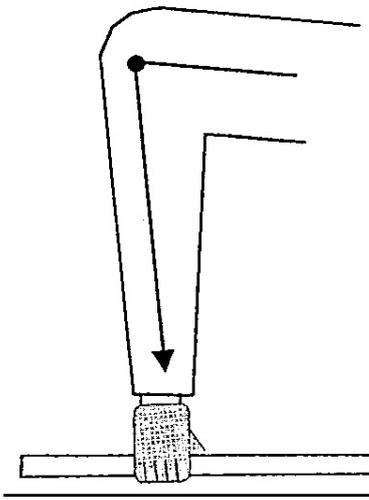


Zu parallel zum Tisch

Instabil, wie auf einem schmalen Schwebebalken zum Tisch

Stabil, aber zu parallel zum Tisch

1.4 Führungsarm



Der Führungsarm ist der Arm, mit dem der Queue hinten am Unterteil gehalten wird. Wie findet man aber nun diesen Griff? Es gibt viele, zumeist verallgemeinernde Methoden, um einem Anfänger diesen Griff zu zeigen: angefangen von der Ermittlung des Schwerpunktes des Queues mit der Erweiterung der jeweiligen Daumen-Zeigefinger-Spanne nach hinten bis hin zu komplizierten (und überflüssigen) Berechnungen mit der Körper- und Unterarmlänge. Hier die einfachste und sicherste Methode: kurz vor dem Balkkontakt mit dem Queueleder sollte der Führungsarm hinten senkrecht nach unten zeigen

Wenn der Griff am Queue-Unterteil ermittelt wurde, ist es für einen Anfänger sinnvoll, wenn er sich für die ersten Wochen mit einem Gummiring eine Markierung setzt, damit er den Queue immer wieder an derselben Stelle greift. Der Vorteil bei diesem Griff, bei dem der Führungsarm im Lot nach unten zeigt, liegt in der Bewegungsfreiheit des Queues. Nach vorne und nach hinten kann die gleiche Wegstrecke zurückgelegt werden. (Abb. 5)

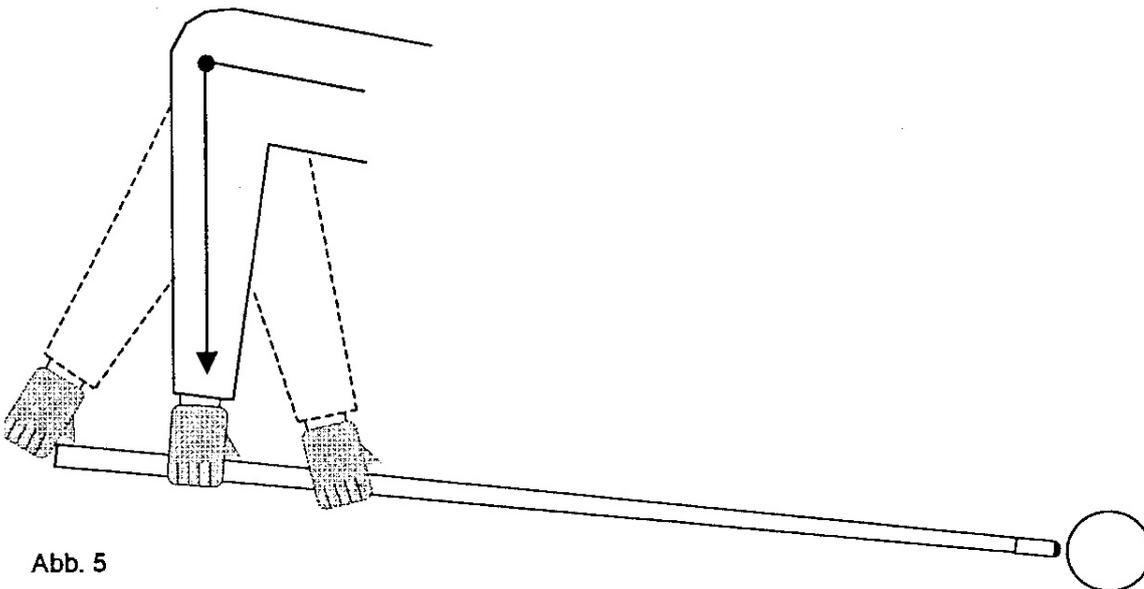
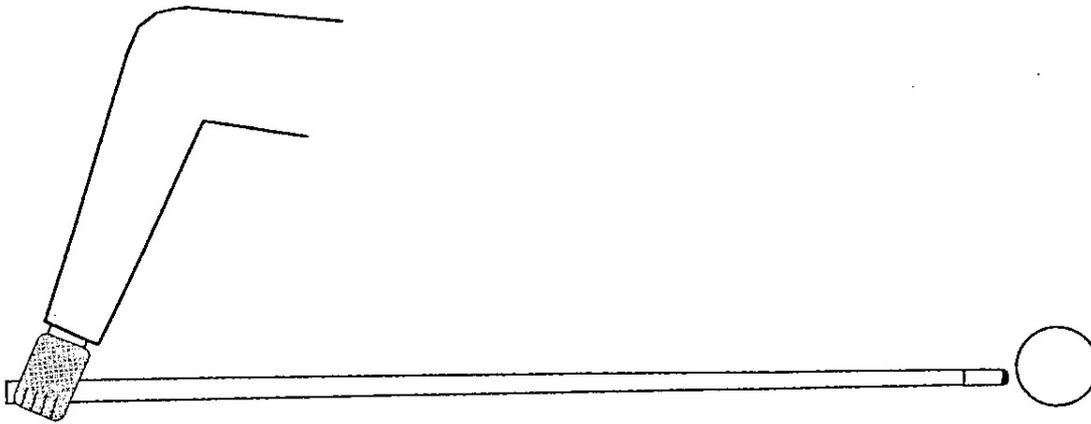


Abb. 5

Ein häufiger Fehler, der von Anfängern und Freizeitspielern begangen wird, ist der, dass der Queue zu weit hinten gegriffen wird. (Abb. 6)



In dieser Situation ist die Energiegeladene Beschleunigungsbewegung nach vorne stark gehemmt, da kein vollständiger Rückschwung möglich ist. Man kann nicht so weit stoßen (werfen), da der Führungsarm (Wurfarm) nach hinten keinen Spielraum hat. Der Führungsarm sollte so weit weg vom Körper sein, dass die Bewegungsfreiheit und die Geradlinigkeit des Queues nicht negativ beeinflusst wird, aber noch so nah am Körper geführt werden, dass die Bequemlichkeit nicht darunter leidet.

1.4 Führungshand

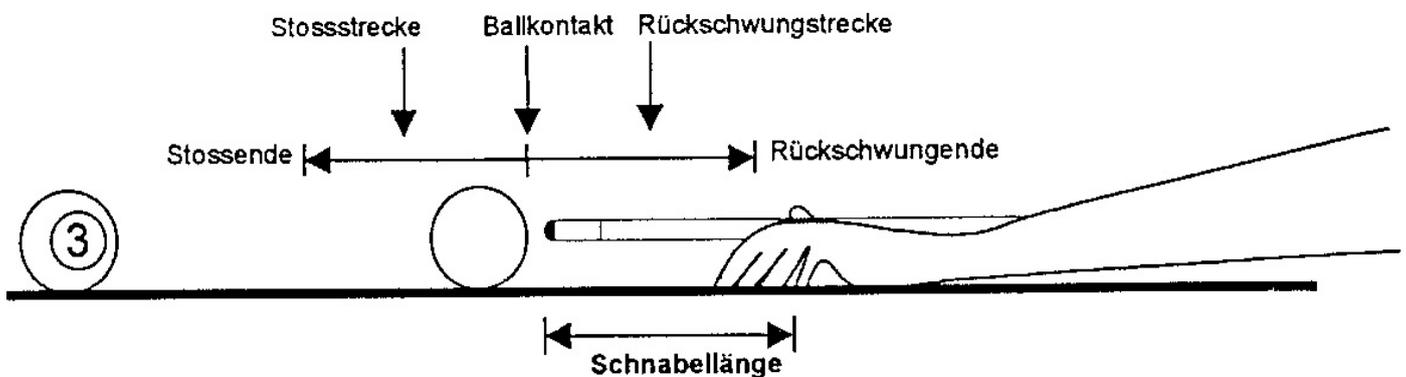
Die Führungshand, die den Queue am Queueunterteil greift, ist für den Bewegungsablauf des Queues verantwortlich. Ein falsches Greifen des Queues kann zu einem fehlerhaften Bewegungsablauf und somit auf dem Tisch zu ungewollten Ergebnissen führen. Wo man mit der Führungshand greift und wie eine optimale Führungsarm-Position aussieht, haben wir bereits kennen gelernt. Wie man den Queue greift, ist ein wichtiger Aspekt, um sein Spiel sprichwörtlich in den Griff zu bekommen. Der Queue wird hinten mit Daumen und Zeigefinger locker umfasst und zwar so, als wolle man es am Runterfallen hindern. Die restlichen drei Finger liegen am Queue an, ohne es in seiner Bewegungslinie oder -bahn zu beeinflussen.

1.6 Schnabellänge

Die Schnabellänge ist der Teil des Queueoberteils von der Bockhand bis hin kurz vor dem Ballkontakt mit der Lederspitze. Eine allgemeingültige Festlegung, wie lang die Schnabellänge sein soll, kann so nicht getroffen werden, da diese von der Körpergröße und der Unterarmlänge eines Spielers abhängig ist. Für die richtige Schnabellänge sollte der Spieler zwei wichtige Punkte beachten:

1. Kurz vor dem Ballkontakt sollte der Unterarm hinten senkrecht nach unten fallen.
2. Das Queueoberteil darf durch einen vollständigen Rückschwung durch den Führungsarm nicht aus der Bockhand heraus fallen.

In der Regel liegt die Schnabellänge der meisten Spieler in einem Bereich von 20 bis 25 cm



2. Stosstechnik

2.1 Die Kontrolle

Wenn wir von Kontrolle im Pool Billard (diese gilt übrigens in allen anderen Sportarten genauso) reden, dann meinen wir die reproduzierbare Kontrolle, also die, mit der wir auch jederzeit Spielsituationen ähnlich wiederholen können.

Aber was ist es letztendlich, was der Profispieler wirklich kontrolliert und was ihn in seiner Leistung konstant macht? Die Bälle sind es nicht: weder die Weiße, die nur mit dem Queueleder berührt wird, noch die Farbigen, die über die Weiße in Bewegung gesetzt werden.

Die Antwort ist recht einfach: **Es ist das Queue.**

Eine reproduzierbare und koordinierte Queueführung erlaubt ein reproduzierbares Spiel.

In dieser Aussage steckt der große Unterschied zwischen Profispielern und dem überwiegenden Teil von fortgeschrittenen Spielern. Der Profi versucht sein leben lang sein Queue (und seinen Körper) zu kontrollieren, während Freizeitspieler ihr halbes leben lang damit verbringen, die Bälle zu kontrollieren. Kein Profi würde die Schuld bei einer Fehlposition oder einem verschossenen Ball bei den Bällen selbst suchen. Wie die Bälle auch agieren, es ist immer das Resultat vom Umgang mit dem Queue (und dem eigenen Körper).

2.2 Voraussetzungen für eine gute Stosstechnik

Zwei Tätigkeiten sind notwendig, um einen guten und erfolgreichen Stoss ausführen zu können:

1. Zunächst müssen wir sichergehen, dass wir sowohl die Weiße als auch den farbigen Objektball genau angezielt haben (Zieltechnik).

2. Wir müssen sicherstellen, dass wir das Queue problemlos nach vorhergehenden Aufwärmchwüngen etwas zwischen 8 und 12 cm geradlinig durch die Weiße stoßen können (Stosstechnik).

Wird eine dieser beiden Voraussetzungen nicht berücksichtigt, dürfen keine allzu hohen Erfolgsaussichten erwartet werden, wenn man den weißen Spielball von einem Ausgangspunkt A zum Treffpunkt B und von da zu Folgeposition C befördern möchte. Die Trennung beider Vorgänge (Zielen und Stossen) ist ein sehr wichtiges Kennzeichen für einen Spieler mit einem guten technischen Spielsystem.

Auch wenn diese zwei Tätigkeiten in der oben stehenden Reihenfolge ablaufen (sollten), wenden wir uns im folgenden Kapitel zunächst der Stosstechnik zu. Der Grund liegt ganz einfach darin, dass eine fehlerhafte Stosstechnik - langfristig gesehen - dem Spieler erheblich mehr Probleme bereitet als ein falsches Zielen. Auch wenn es für die meisten Spieler zunächst den Anschein hat, dass Zielen und Stossen Vorgänge mit gleichwertigem Schwierigkeitsgrad sind, kann man in der Praxis beobachten, dass die meisten Fehler im Spiel (verschossener Ball, Fehlposition, missglückter Rückläufer, etc...) auf eine schlechte Stosstechnik zurückzuführen sind.

2.3 Der Stoss

"Was ist ein Stoss?" Vor allen Dingen: "Was ist ein guter Stoss? Welche Eigenschaften beinhaltet ein guter Stoss?"

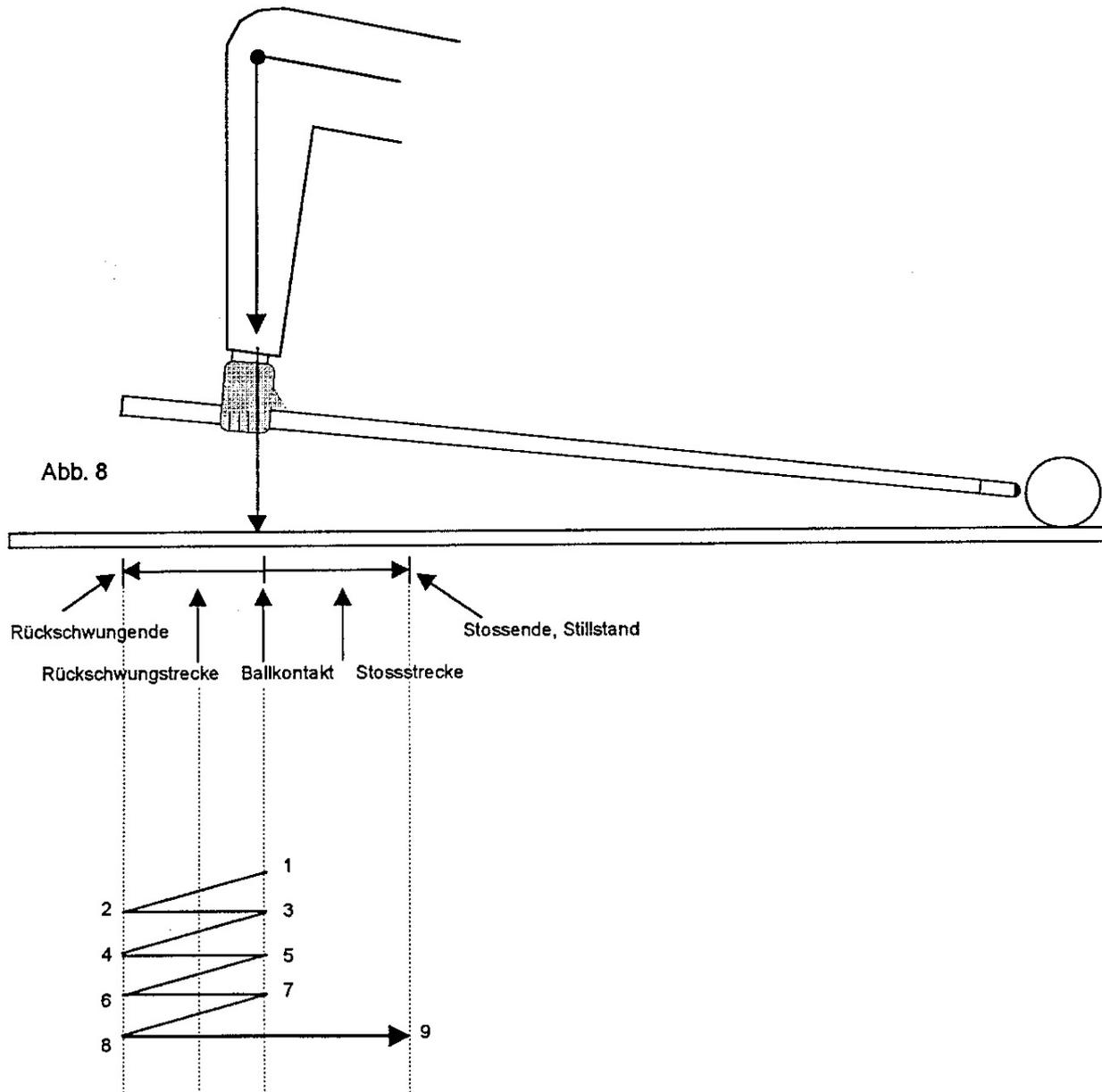
Hier eine simple Definition:

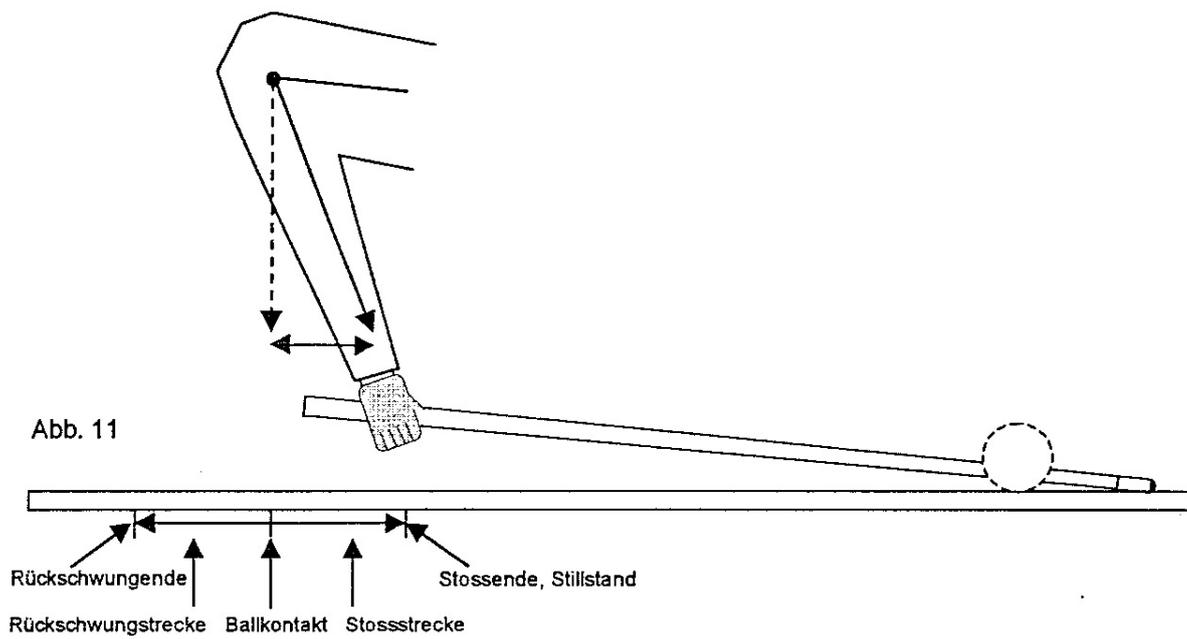
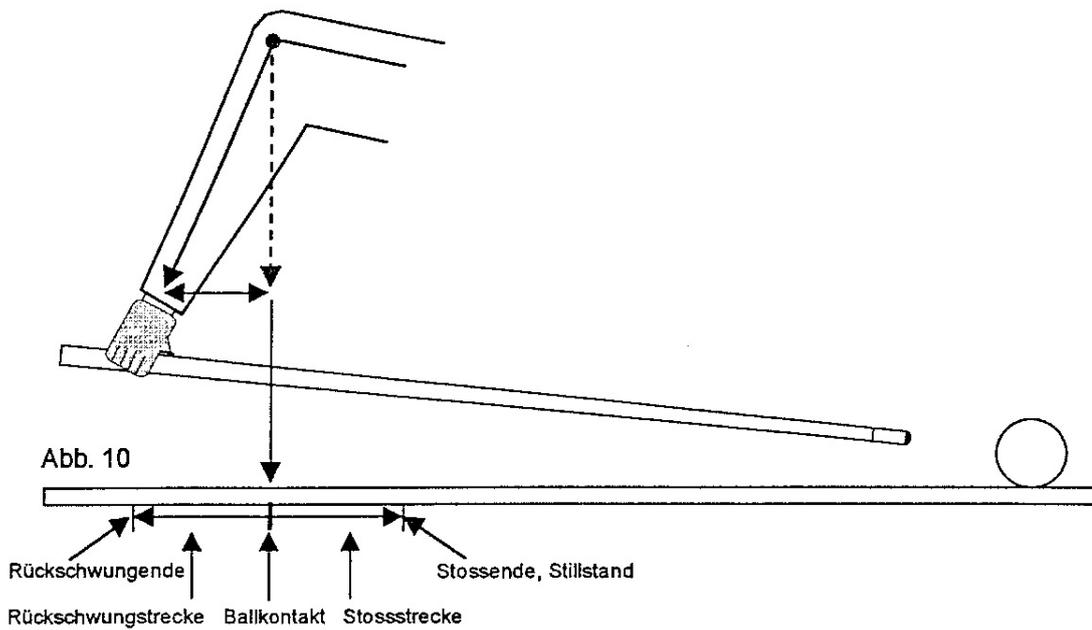
Der Stoss ist eine geradlinige Wurfbewegung, deren Beschleunigungsenergie nach vorne gerichtet ist, bei dem das Queue ca. 10 cm durch die Weiße stößt und danach zum Stillstand kommt.

Die wichtigsten Merkmale des Stoßes sind somit:

- die Geradlinigkeit,
- die Wurfbewegung,
- die nach vorne gerichtete Beschleunigungsenergie, . das Durchgehen von ca. 10 cm durch
- die Weiße und . der Stillstand.

2.4 Die Stoss - Phase





Der Queue sollte vor dem Stoss so flach wie möglich auf dem Tisch geführt werden. Der Kopf sollte demnach so gebeugt werden, dass das Kinn oder das dominierende Zielauge einen Abstand von ein bis eineinhalb Handbreiten über dem Queue aufweist.

2.5 Die Geradlinigkeit

Die Geradlinigkeit dürfte mit Abstand der wichtige Aspekt sein. Eine Nachlässigkeit auf Kosten der Geradlinigkeit im Stoss führt zwangsläufig zu einem verschossenen Ball oder einer Fehlposition. Und je höher die Stossenergie, desto eher wird ein negatives Resultat wahrscheinlicher. Ein Stoss, der nicht geradlinig ausgeführt wird, ist der häufigste Unsicherheitsfaktor bei Poolspielern. Zumeist kommt ein Fehler in der Geradlinigkeit durch einen verkehrten Bewegungsablauf oder eine falsche Körperstellung zustande.

2.6 Die Wurfbewegung und die Beschleunigungsenergie

Ein guter Stoss ist eine Wurfbewegung, die mit einem langsamen Rückschwung beginnt und nach vorne durch die Weiße beschleunigt. Der Stoss ist vergleichbar mit einem Ballwurf: Man geht langsam mit dem Arm zurück und beschleunigt nach vorne. Ein guter Stoss hat im Rückschwung keine bis keine allzu hohe Beschleunigungsenergie.

2.7 Das Durchgehen durch die Weiße

Das Durchgehen durch die Weiße ist ein wichtiger Bestandteil eines guten Stoßes. Wenn wir von einer Durchgehstrecke von 10 cm reden, ist dieser Wert gleichzusetzen mit einem Bereich, der sich irgendwo zwischen 8 und 12 cm bewegt. Der Wert ist bei jedem Spieler unterschiedlich und hängt von der Körpergröße und der Unterarmlänge des Führungsarmes ab. Wichtig aber ist, dass er diese Durchgehstrecke immer gleich hält. Es gibt zwei Ausnahmen:

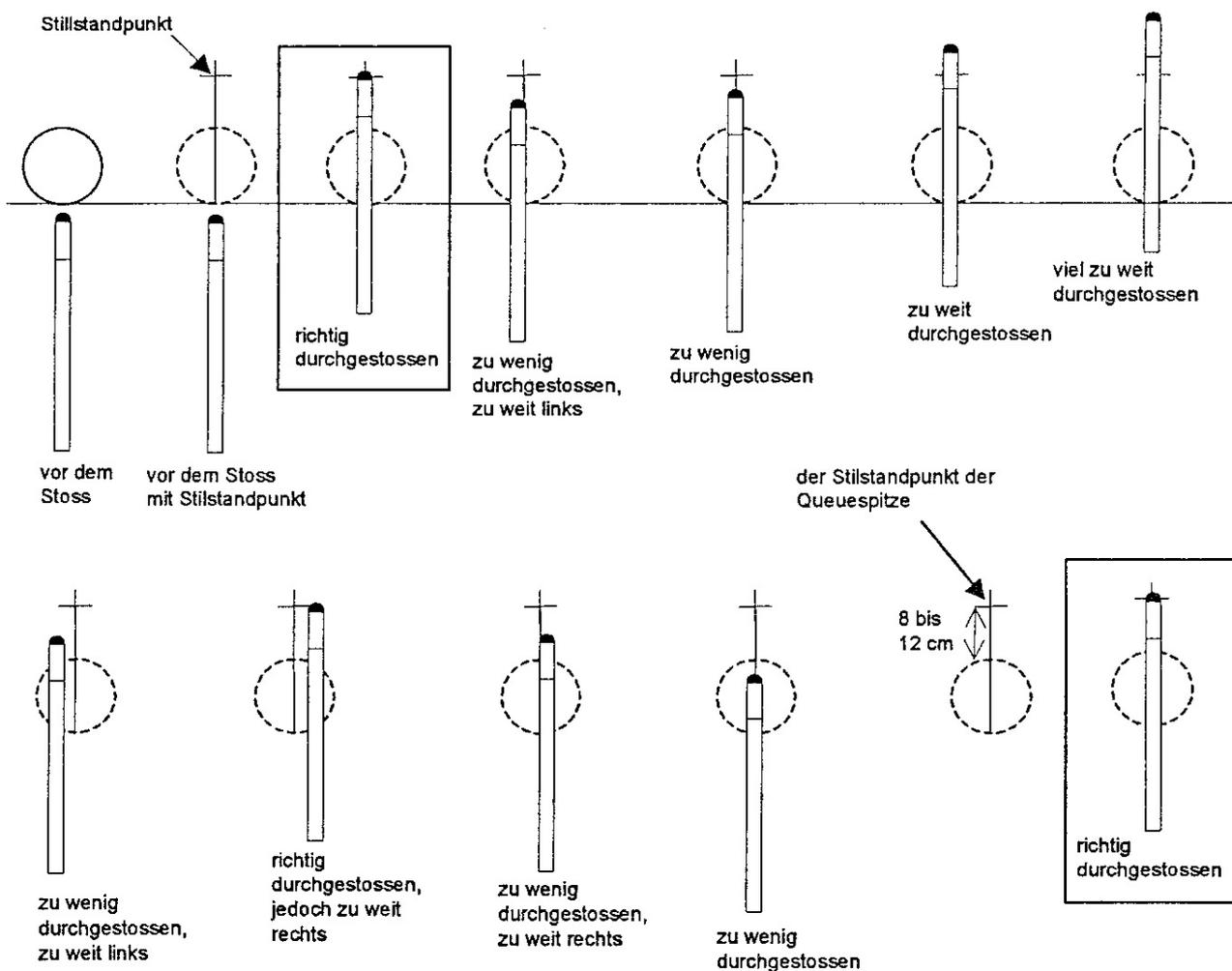
- 1. wenn der Abstand zwischen Spielball und Objektball zu gering ist oder die Kugeln press sind.**
- 2. wenn man sehr schwach stoßen möchte.**

Es gibt drei wichtige Gründe für das Durchgehen durch den weißen Spielball:

- 1.** Wir können das Queue hinten während der Stossausführung locker umfasst halten ohne uns darauf zu konzentrieren, dass wir es beim Aufprall sofort zupacken müssen, um den Stoss abubrechen,
- 2.** Wir behalten unsere nach vorne gerichtete Beschleunigung bei, bis diese in einer natürlichen Abbremsung endet, andernfalls würde die Beschleunigung unvermittelt abgebrochen und
- 3.** Man erreicht mit dem Durchgehen eine Erhöhung der Kontaktzeit der Queuespitze an der Weißen und somit auch einen höheren Rotationseffekt. Dieser Rotationseffekt - auch als Effet bekannt - ist dafür verantwortlich, ob die tief angespielte Kugel zurückkommt oder lediglich stehen bleibt.

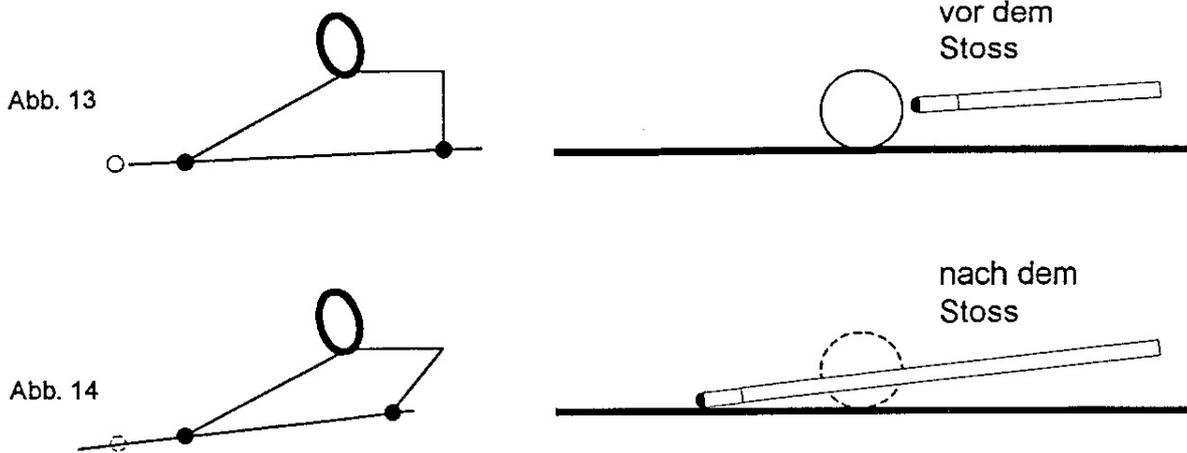
2.8 Der Stillstand

Der Stillstand ist für den lernenden und beobachtenden Schüler ein Zeichen, seine Fehler im Stoß zu erkennen, um sie zu beseitigen. Es spricht normalerweise nichts dagegen, dass er sich nach Beendigung des Stoßes sofort wieder aufrichtet. Der Stoß ist beendet, die Queuespitze berührt die Weiße nicht mehr, somit kann das Spiel nicht mehr beeinflusst werden, weder wenn man weiterhin unten bleibt, noch wenn man sich aufrichtet. Viele gute und weniger gute Spieler neigen zu diesem sofortigen Aufrichten. Auch Profis - insbesondere wenn sie temperamentvolle Spieler sind. Für einen Profi ist es okay, aber für lernende Spieler nicht empfehlenswert, da sie am Stillstand der Queuespitze erkennen können, ob eventuelle Fehler im Bewegungsablauf auftreten, die die Ursache für verschossene Bälle und Fehlpositionen sein können. Das Beobachten der Queuespitze beim Stillstand ist eine wichtige Grundlage für Spieler, die weiterkommen wollen. Hier können eventuelle Fehler in der Geradlinigkeit und beim Durchgehen durch die Weiße erkannt werden.



2.9 Fixierungen des Ellenbogens

Die Fixierung des Ellenbogens ist sowohl während der Ziel- als auch während der Stossphase vorteilhaft. Wenn der Ellenbogen fixiert wird, endet die Queuespitze auf dem Tuch oder Richtung Tuch, je nachdem wo die Weiße zuvor getroffen wurde.



In der Abbildung: Stossausführung mit Fixierung des Oberarms und des Ellenbogens.

Wird die Weiße in ihrem Zentrum oder unterhalb getroffen, endet die Queuespitze auf dem Tuch. Wird die Weiße oberhalb ihres Zentrums getroffen, wäre man auch hier in der Lage, die Spitze auf das Tuch zu bekommen, ohne den Ellenbogen des Führungsarms abzusenken. Aber wenige Profis spielen so die Nachläufer. Vielmehr geht hier die Spitze Richtung Tuch.

Es gibt zwei Varianten von Fehlern, die häufig gemacht werden:

1. der Ellenbogen bewegt sich während der Zielphase hoch und runter und geht bei der Stossausführung nach unten (Anfänger),
2. nur beim Stossen geht der Ellenbogen nach unten (fortgeschrittene Spieler)

Die Gründe, warum man den Ellenbogen des Führungsarms fixieren sollte, sind folgende:

1. der Treffpunkt, der zuvor anvisiert wird, wird exakt getroffen und
2. die Strecke, die durch die Weiße zurückgelegt wird, ist immer gleich.

Diese zwei Vorteile sind für ein reproduzierbares Positionsspiel enorm wichtig.

3. Das Zielen

3.1 Zieltechniken

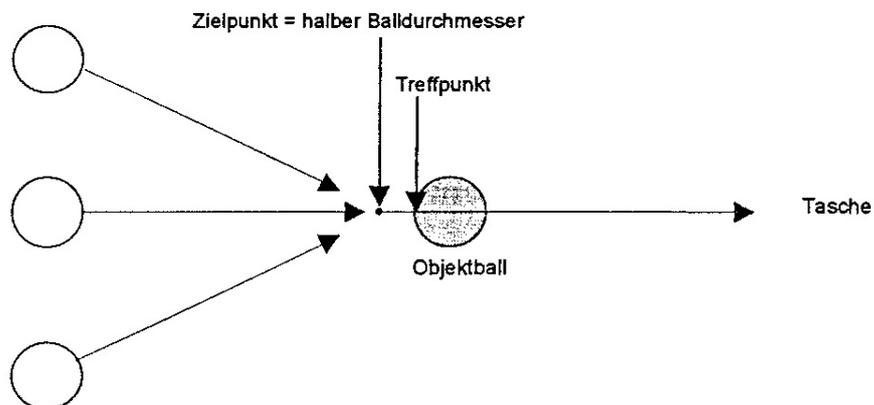
Es gibt verschiedene Zielsysteme. Die meisten Systeme basieren auf folgenden zwei Zielsystemen:

- das Punkt - Zielsystem
- das "Geisterball" - Zielsystem

3.2 Das Punkt - Zielsystem

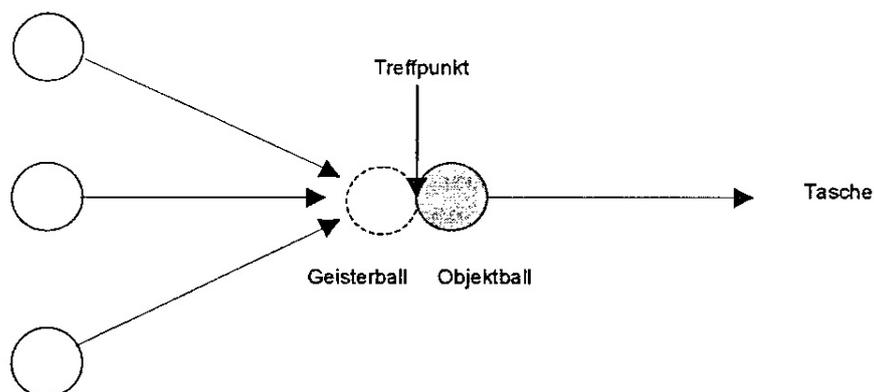
Die meisten Poolspieler arbeiten bewusst oder unbewusst nach dieser Methode, bei der es um zwei entscheidende Punkte geht, die man zum Anzielen und Treffen einer farbigen Kugel benötigt:

- der Treffpunkt und
- der Zielpunkt

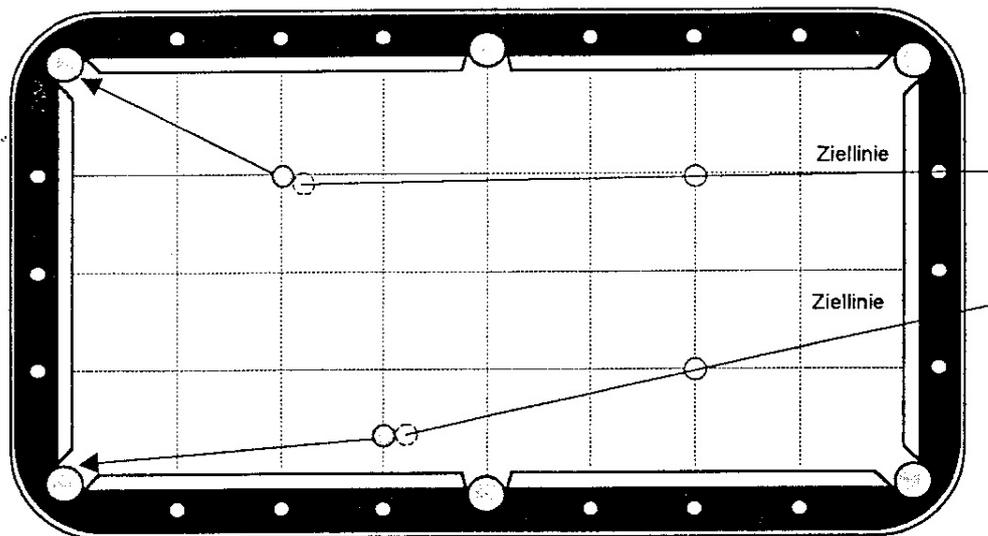


3.3 Das "Geisterball" - Zielsystem

Das "Geisterball" - Zielsystem arbeitet etwas gröber als das Punkt - Zielsystem. Als Geisterball wird jene Position der weißen Kugel bezeichnet, die sie einnimmt, wenn die farbige Kugel getroffen wird.



Diese visuelle Zielmethode eignet sich hervorragend für Anfänger, die noch kein Gefühl für das richtige Zielen haben. Aber auch Amateure und Profis nutzen diese "Geisterball" - Technik für ihr Zielen.



3.4 Chinlog (Mit dem Kinn zielen)

Man zielt schon im Stehen und hält den Blick auf die Ziellinie. Man stellt sich ein Geisterball in der Richtung der Tasche vor. Der Mittelpunkt dieses Balles ist der zu treffende Punkt, man geht hinunter, nimmt Position ein, und stößt.

4. Spielsystem

4.1 Voraussetzungen für ein gutes Spielsystem

Wie wir bisher gesehen haben, baut sich ein gutes Spielsystem durch ein Ziel und Stossphase auf. Nun möchten wir im Detail einen kompletten Stossablauf von Anfang bis Ende aufzeigen.

Vor dem eigentlichen Stoss und während des Zielvorgangs werden weiche und fließende Aufwärmchwünge getätigt. Und zwar langsam (ohne Beschleunigung) zurück und mit beschleunigter Energie vor. Verkrampfungen und Anspannungen in Führungsarm und -hand sollten weitgehend vermieden werden. Bei diesen Aufwärmchwüngen achten wir auf die Gleichmäßigkeit der Vor- und Rückwärtsschwünge.

Wir beobachten die Queuespitze, wie sie immer wieder geradlinig in einen Fluchtpunkt am Treffpunkt des weißen Spielballs endet (die Ferrule sollte aus diesem Grund stets sauber sein, um einer visuellen Ablenkung vorzubeugen). Vermeiden Sie eine abgehackte Bewegung, d.h. Sie bauen an jedem Endpunkt einer Bewegungsrichtung, also nach hinten und nach vorne, eine kleine Pause ein. Die Bewegung soll als Ganzes eine Einheit bilden. Während dieser Aufwärmchwünge visieren Sie den Treffpunkt an der Farbigen an - Sie befinden sich mitten im Zielvorgang. Dass der eigentliche Zielbeginn bereits vorher erfolgen soll, haben wir bereits (Chinlog) kennen gelernt. Nachdem Sie zwei, drei oder vier Aufwärmchwünge getätigt haben, stoppen Sie die Queuespitze vor der Weißen. Dieser Stoppvorgang trennt die Zielphase von der Stossphase und man stellt sich hier innerlich die Frage: "Geht die Farbige in die Tasche - ziele ich richtig?"

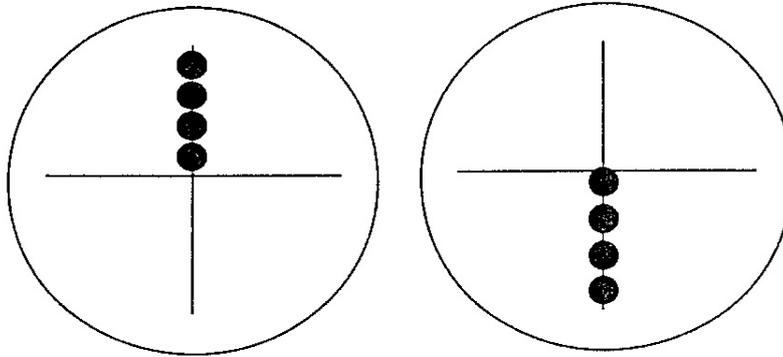
Nun gibt es zwei mögliche Antworten:

"Ja, die Farbige geht" oder

"Nein, die Farbige geht nicht"

Bedenken Sie, dass dieser Stopp die letzte Überprüfung für ihr Zielen ist. Lautet die Antwort "Nein", dann beginnen Sie erneut mit dem Zielen. Wenn ihre Antwort "Ja" ist, dann setzt der zweite Teil des Stossvorganges ein.

Und das ist, auch wenn es zunächst noch so unverständlich für den Lernenden klingen mag, nicht die Farbige versenken zu wollen, sondern das Queue 8 bis 12 cm durch die Weiße hindurch geradlinig nach vorne zu beschleunigen. Achten Sie auf ihren Rückschwung. Er sollte keine Beschleunigungsenergie enthalten. Gehen Sie langsam zurück und beschleunigen den Queue nach vorne. Verharren Sie nach dem Stoss in dieser Endstellung und überprüfen Sie sich auf eventuelle Fehler.

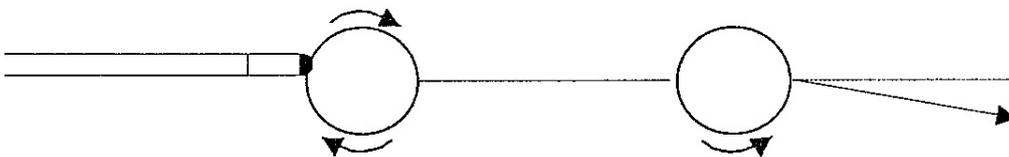


Nachläufer

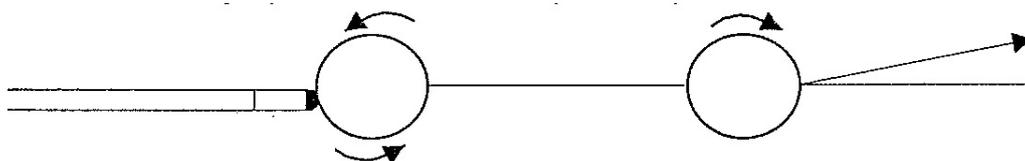
Stoppball oder Rückläufer

Die Tiefe des Treffpunkts, die Stossstärke und die Distanz der Weißen zum Objektball entscheiden was in jeder Situation für ein Endresultat (ein Stoppball, ein Rückläufer oder ein Nachläufer) erzielt wird.

Wird mit Linkseffet gespielt = Abweichung des Objektballs nach **rechts**.



Wird mit Rechtseffet gespielt = Abweichung des Objektballs nach **links**



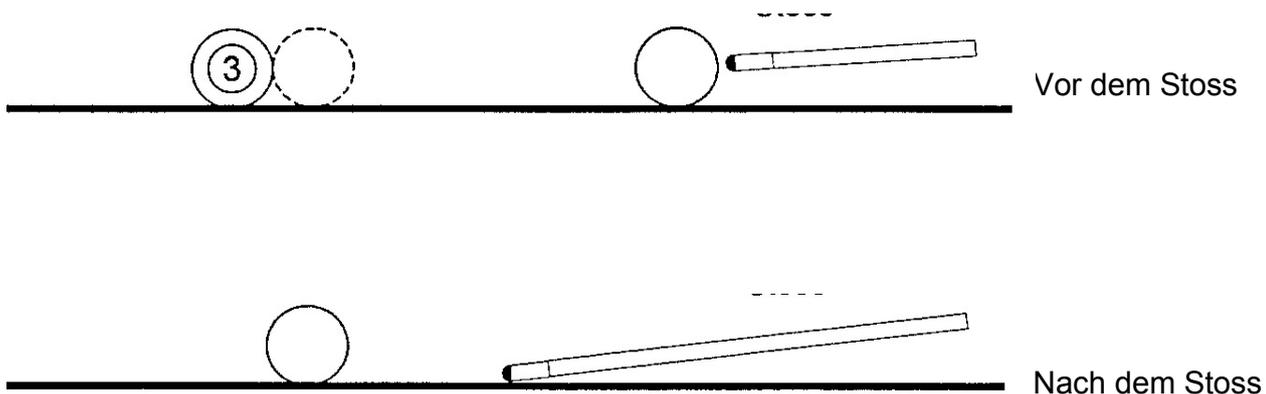
5. Grundstöße

5.1 Der Stoppball

In den meisten Büchern und Lernvideos über Pool Billard stoßen Schüler immer wieder auf folgende Aussage: "Für einen Stoppball muss man die Weiße in der Mitte, für einen Rückläufer muss man die Weiße unterhalb, bzw. Nachläufer oberhalb der Mitte treffen."

Für den Freizeitspieler mag dies eine mäßige Anleitung sein, um in den ersten Monaten einen erträglichen Einstieg in den Poolsport zu haben.

Als Stoppball bezeichnet man jenen Zustand der weißen Kugel, wenn sie nach dem Aufprall einen Balldurchmesser vor der Farbigen zum Stillstand kommt, vorausgesetzt, dass der Spielball den Objektball voll in seinem Zentrum trifft, sonst würde die Weiße der Stoppballlinie folgen. (siehe Kap. 6)



Der Stoppball stoppt, weil die Weiße beim Aufprall keine Vorwärts- und Rückwärtsenergie hat.

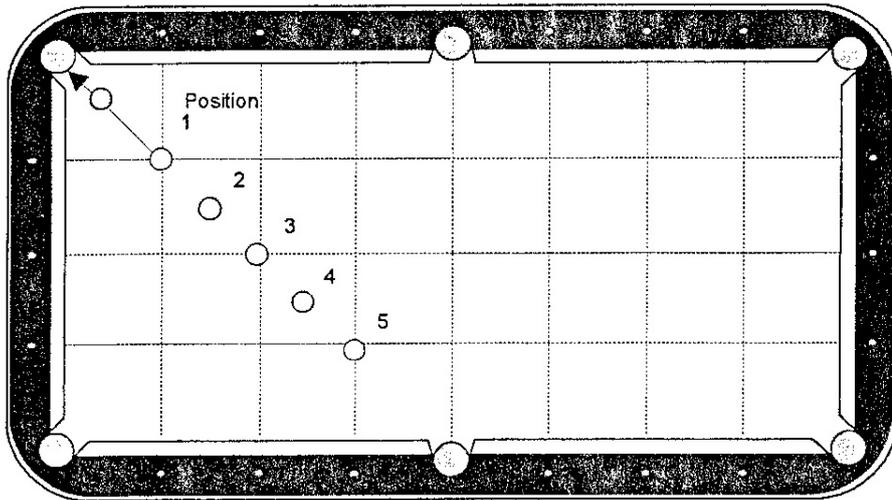
Aber wie hoch muss die Energie sein und wo muss man die Weiße treffen damit sie auch stoppt? Eine Frage, die bereits jene beiden Parameter beinhaltet, die das ganze Geheimnis des wichtigsten Balles, des Stoppballes birgt:

- die Stossenergie und
- der Treffpunkt an der Weißen.

Je tiefer der Treffpunkt an der Weißen, desto geringer die Stossenergie.

Stoppball - Beispiel:

Man hat zwei Möglichkeiten um bei weiten Distanzen einen Stoppball zu erzielen:



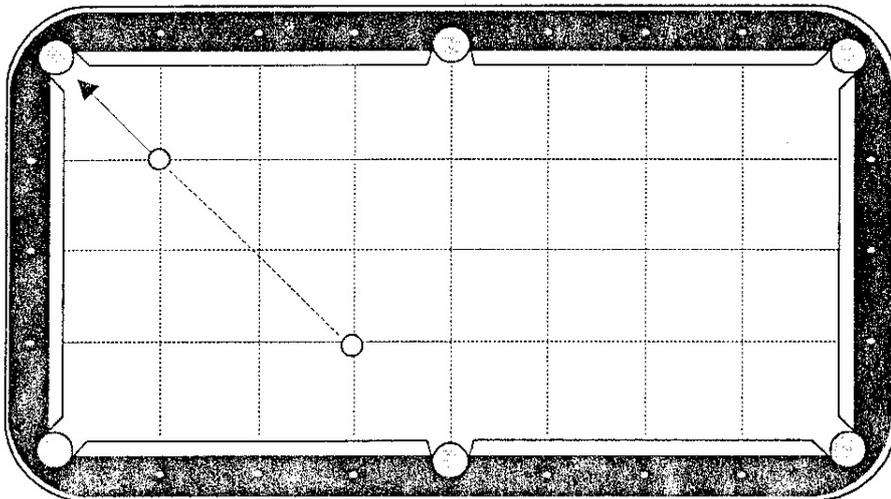
- bei gleichem Treffpunkt an der Weißen stößt man stärker,

- bei gleicher Stossstärke wird der Treffpunkt an der Weißen tiefer angesetzt.

Es gilt:

Bei ein und demselben Stoppball wandert der Treffpunkt an der Weißen mit fallender Stossenergie nach unten, bzw. mit steigender Stossenergie nach oben.

Bei zunehmender Entfernung zwischen der Weißen und der Farbigen muss man entweder die Stossenergie erhöhen oder die Weiße tiefer spielen, um einen Stoppeffekt der Weißen zu erzielen.

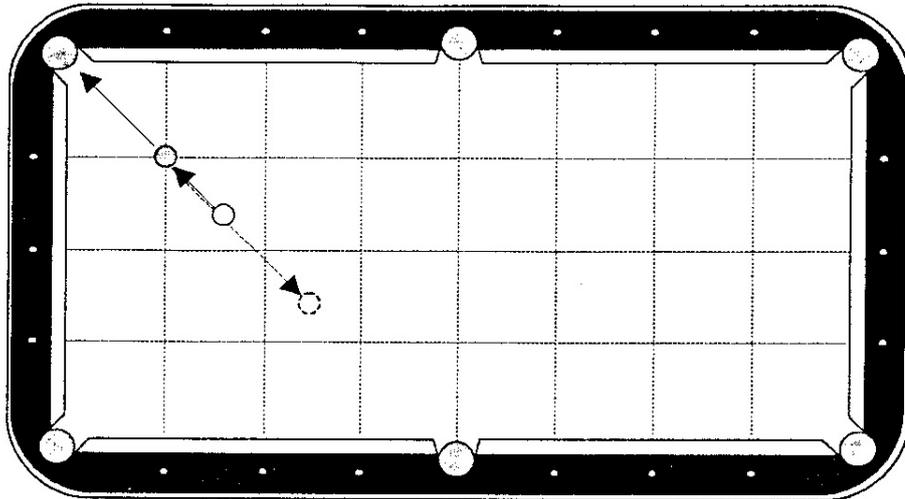


Beispiel:

Der Abstand zwischen der Weißen und dem Objektball ist hier von zwei Diamantenstärken. Um hier einen Stoppball zu erzielen, muss man mit einer gewissen Stossstärke stoßen und die Weiße tief treffen.

5.2 Der Rückläufer

Der Rückläufer ist ein Stoppball mit überschüssiger rückwirkender Rotationsenergie



Wenn wir nun die gleiche Stossenergie und den gleichen Treffpunkt an der Weißen auf die Situation in obiger Abbildung (Abb. 25) anwenden, stellen wir fest, dass die Weiße nicht stehen bleibt, sondern zurückläuft. Durch die Verkürzung der Strecke trifft die Weiße früher als erwartet auf ein Hindernis, und da sie in ihrem gleitenden Zustand überschüssige, rückwirkende Rotationsenergie hat, wird aus unserem Stoppball ein Rückläufer.

Bei ein und demselben Treffpunkt an der Weißen kommt diese mit steigender Stossenergie weiter zurück.

Je tiefer der Treffpunkt an der Weißen, desto weiter kommt die Weiße zurück.

Je größer der Abstand zur Farbigen, desto mehr Stossenergie benötigt man, um die Weiße in die Nähe ihrer ursprünglichen Ausgangsposition zurücklaufen zu lassen.

5.3 Der Nachläufer

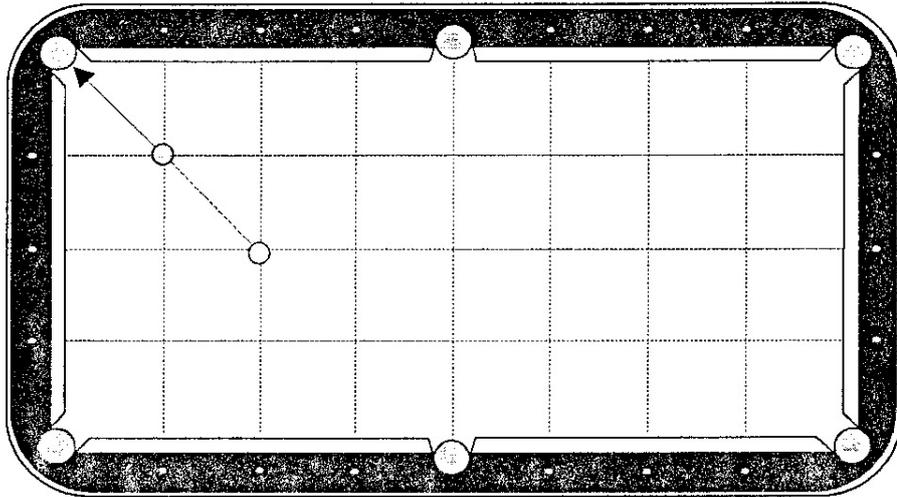
Es gibt zwei Arten von Nachläufer, die sich darin unterscheiden, wie die Weiße angespielt wird:

1. Die Weiße wird in ihrem Zentrum oder oberhalb des Zentrums getroffen.
2. Die Weiße wird unterhalb ihres Zentrums getroffen.

Im ersten Fall wird die Weiße oberhalb oder in ihrem Zentrum getroffen. Treffpunkte also, mit denen man (bei waagrechter Queueführung) keine Stoppbälle oder Rückläufer zustande bekommt.

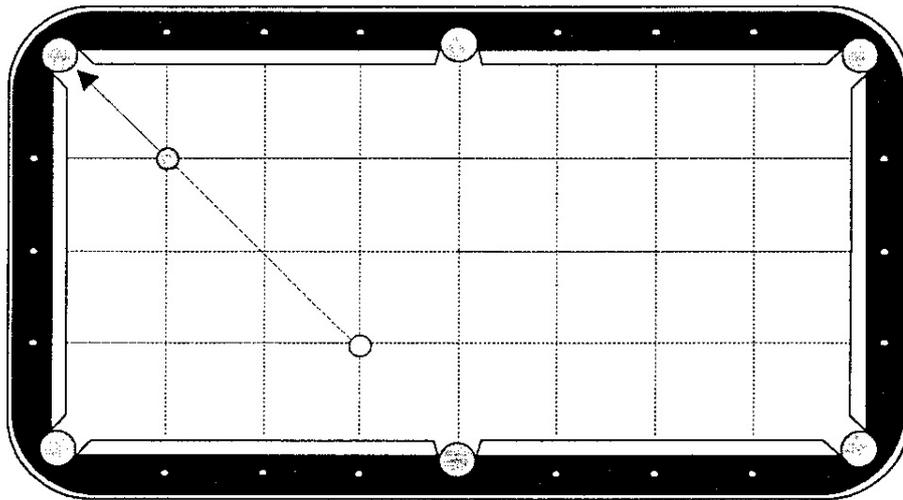
Im zweiten Fall wird die Weiße unterhalb des Zentrums getroffen und die Weiße läuft der Farbigen hinterher. Warum, obwohl wir doch im letzten Abschnitt gesehen haben, dass die Weiße zurücklaufen oder zumindest stehen bleiben sollte?

Um diese Frage zu beantworten, gehen wir wieder von einer geradlinigen Spielsituation aus:



Nehmen wir an, wir würden mit einer bestimmten Stossenergie und einem bestimmten Treffpunkt an der Weißen auf oben abgebildete Spielsituation (Abb. 26) erfolgreich einen Stoppball spielen.....

..... und nehmen wir jetzt mal weiter an, dass wir diese Stossenergie und diesen Treffpunkt an der Weißen auf untenstehende Spielsituation, (Abb. 27), in der die Farbige von der Weißen weiter entfernt liegt, anwenden.



Die Weiße würde hinterher rollen. Warum? Weil das Hindernis (die Farbige) später kommt. In dem Moment, wo die Weiße aus der rückwirkenden Rotation (Gleitphase) in die Vorwärtswirkende Rotation (Rollphase) übergeht, existiert kein Hindernis. Dieses Hindernis kommt diesmal später und sobald die Weiße die Farbige getroffen hat, rollt die Weiße hinterher.

Bezogen auf den Stoppball kann man auch folgende Aussage treffen:

Der Nachläufer ist ein Stoppball mit überschüssiger Vorwärtswirkender Rotationsenergie.

Diese Art von "leichten" Nachläufern wendet man vorwiegend dann an, wenn die Entfernung zur Farbigen sehr groß ist, man aber nur wenige Zentimeter nachlaufen möchte.

6. Die Stoppball - Linie

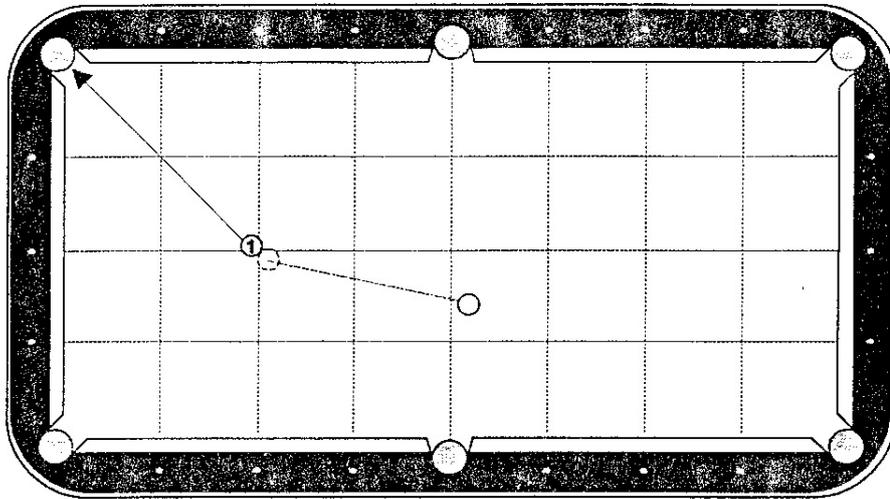


Abb. 28

Die Kugel Nr. 1 wird mit einem Stoppball versenkt

Frage: Wo wird der Spielball die Bande Berühren?

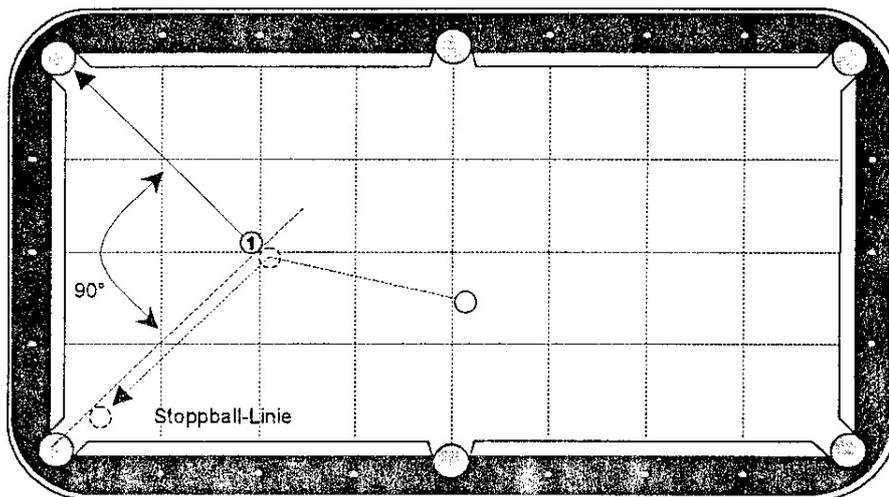
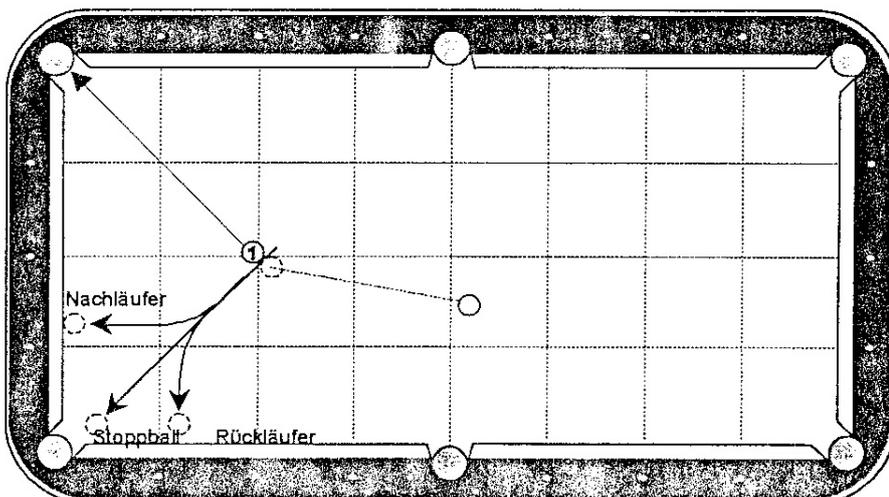


Abb. 29

Antwort: Mit einem Korrekten Stoppball Wird der Spielball der Stoppball – Linie Folgen.



Wird der Spielball Oberhalb der Mitte Gespielt, überquert Er die Stoppball – Linie. Wird der Spielball unterhalb der Mitte (tiefer als der Stoppballpunkt) gespielt, wird er auf der Anderen Seite der Stoppball – Linie Bleiben.

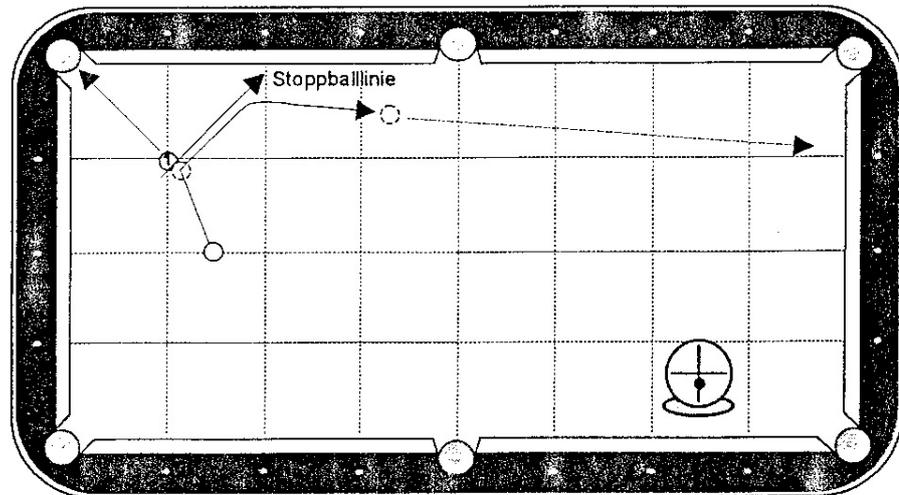


Abb. 34

Ein anderes Beispiel Stoppball - Linie

Der Objektball wird mit einem Rückläufer versenkt, bei welcher Stosstärke wird die Stoppball Linie als erste verlassen?

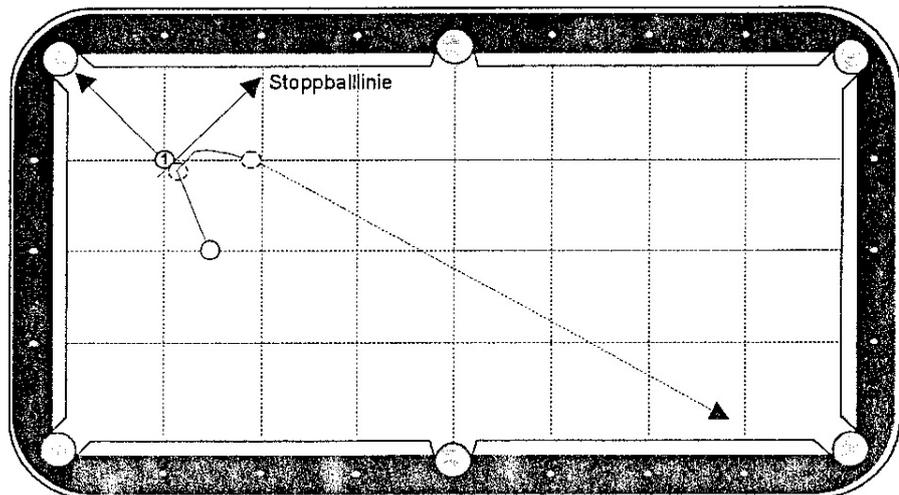


Abb. 35

Bei einem stärkeren Stoss wird die Stoppball Linie später verlassen, da die Weiße durch höhere Rotation nicht an das Tuch greifen kann.

Bei einem schwächeren Stoss greift die Weiße sofort an das Tuch, sie verlässt die Stoppball - Linie vorher.

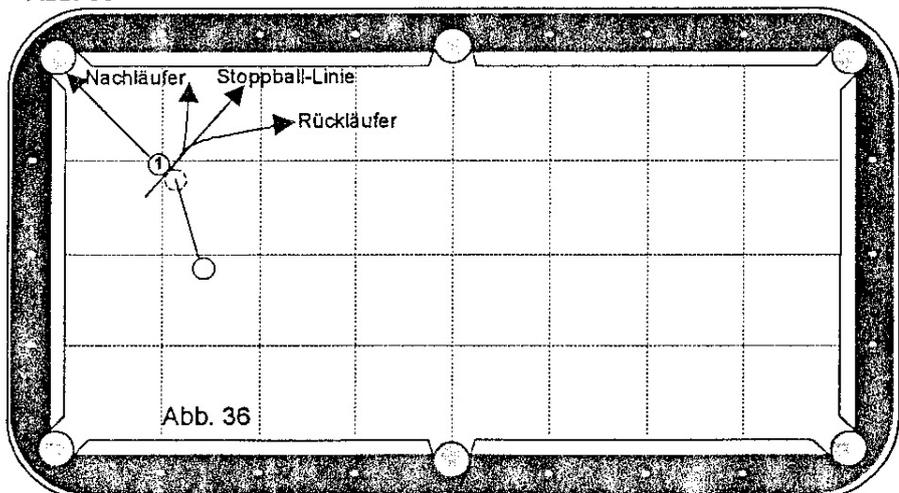


Abb. 36

Es gilt:

**Je stärker man spielt,
je später wird die
Stoppball - Linie von
der Weißen verlassen.**

Eine kleine Erinnerungshilfe: Wenn ich tiefer stoße als der Stoppballpunkt, kommt die Weiße zu mir. Wenn ich höher stoße als der Stoppballpunkt, geht die Weiße von mir weg.

7. Das Training

Es gibt drei Situationen, in denen ein Spieler am Tisch steht:

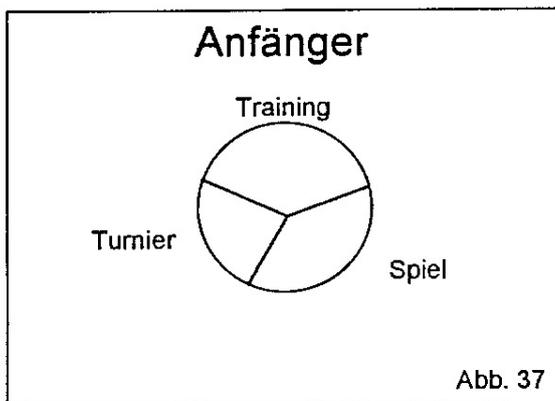
- wenn er allein trainiert,
- wenn er gegen einen Gegner spielt
- wenn er ein Turnier spielt

Im Training befindet er sich, wenn er technische, taktische oder spezielle Spielsituationen verbessern möchte. Im Regelfall trainiert der Spieler allein oder mit dem Trainer und besitzt somit die optimale Gelegenheit, sich auf das Erkennen von Fehlern zu konzentrieren und diese zu eliminieren.

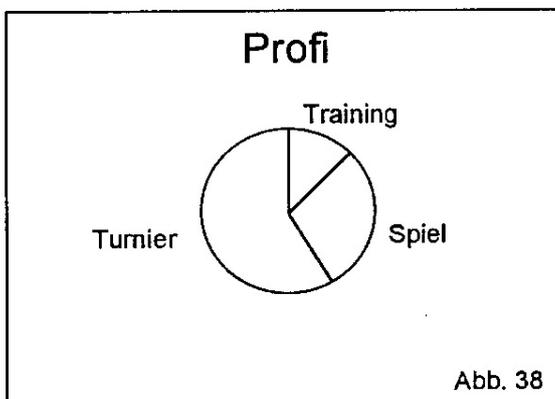
Beim Spiel mit einem Gegner ist dies nicht ohne weiteres möglich. Hier sollte er seine im Training erlernten Fähigkeiten versuchen umzusetzen und eventuelle Fehler an sich selbst beobachten und einprägen. Das Spielen mit einem Gegner außerhalb eines Turnierwettbewerbes kann als Vorstufe zu einem Turnier angesehen werden, es aber nie ersetzen.

Training allein macht nicht perfekt - perfektes und sinnvolles Training macht perfekt

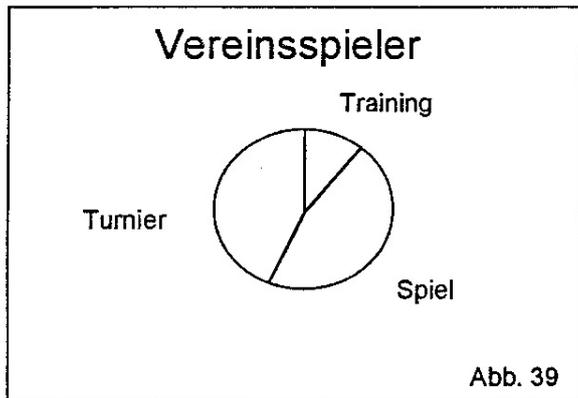
7.1 Die verschiedenen Trainingsziele



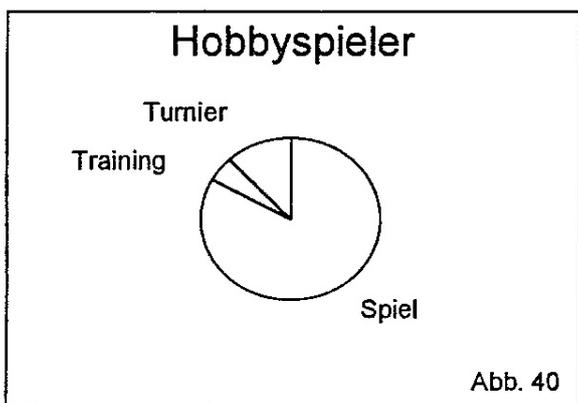
Der Anfänger sollte sein Training auf das Grundlagentraining (Technik) ausrichten und dieses dann zunächst im Spiel versuchen umzusetzen. Nur ca. 20 % der Zeit, die er am Tisch steht, sollte er anfangs für Turniere aufwenden, insbesondere dafür, um bessere Spieler zu beobachten und Turnieratmosphäre zu schnuppern.



Der Zeitaufwand für das Grundlagentraining ist beim Profi natürlich erheblich geringer. Im Grunde genommen ist sein Training eine Art Wiederauffrischung grundlegender Vorgänge und die Verfeinerung einer bereits bestehenden guten Technik. Die überwiegende Zeit verbringt er im Turnier und im Spiel.

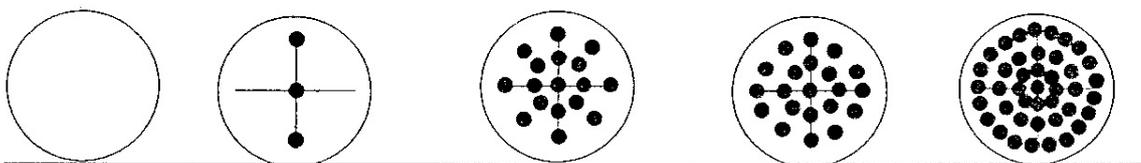


Im Vergleich dazu der typische Vereinsspieler: Er spielt viel, trainiert wenig (sei es aus Zeit- oder Kostengründen) und nimmt aber regelmäßig an Turnieren und Meisterschaften teil.



Der Hobbyspieler und Freizeitspieler ist wiederum nur am Spielen selbst interessiert. Gelegentlich reizt es ihn, an einem kleinen Hausturnier teilzunehmen, aber viel lieber bleibt er in seinem gleichstarken Freundeskreis.

Wie verschiedene Spieler die Treffpunktfläche an der Weißen sehen:



**Einsteiger
Anfänger**

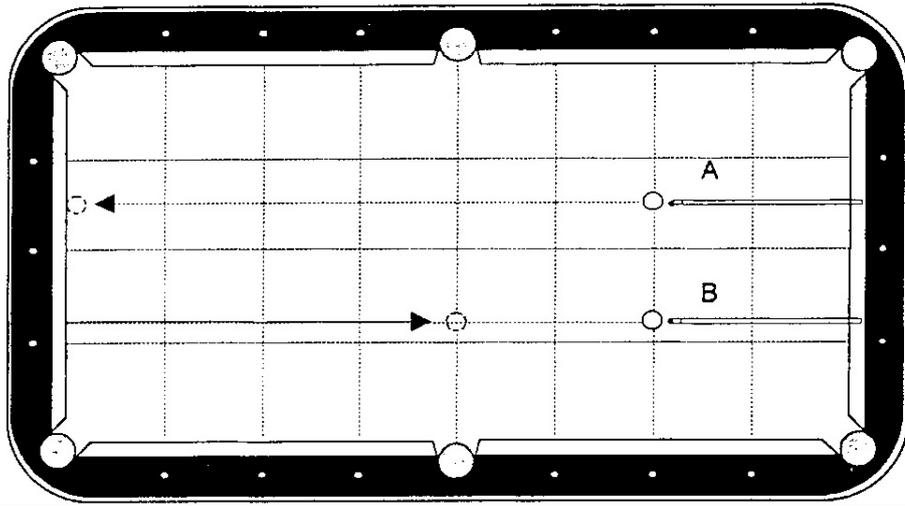
Freizeitspieler

Vereinsspieler

**Fortgeschrittene
Spieler**

Profispieler

8. Die Stossenergie



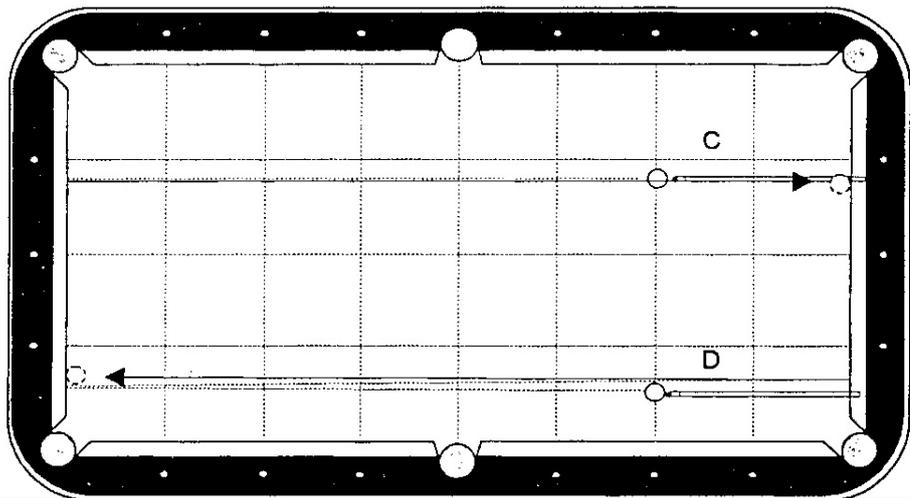
Mit der Stossenergie oder Stossengeschwindigkeit ist nichts anderes gemeint als die Zeit, welche die Queuespitze benötigt, um die Strecke von ca. 10 cm durch die Weiße hindurch zu passieren.

Beim Beispiel (A) versucht man, die Weiße mit so viel Energie zu stoßen, dass sie noch an die Fußbande kommt.

Beim Beispiel (B) versucht man, die Weiße mit so viel Energie zu stoßen, dass sie nach Berührung mit der Fußbande in der Mitte des Tisches stehen bleibt.

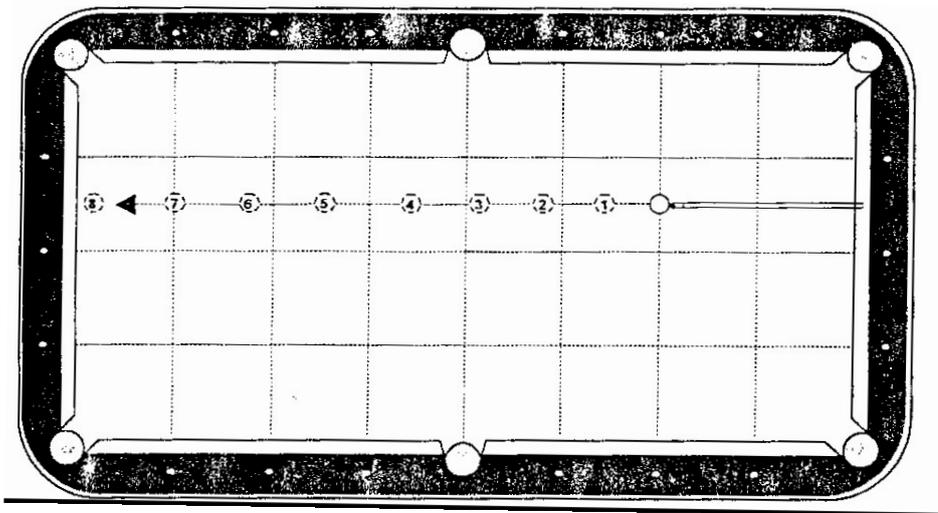
Je kürzer der Zeitabschnitt der Queuespitze durch die Weiße ist, desto härter ist der Stoß.

Je höher die Stossenergie, desto unkontrollierter können unsere Bewegungen sein, desto ungenauer das eigene Spiel (bezogen auf das Einlochen und auf das Positionsspiel).

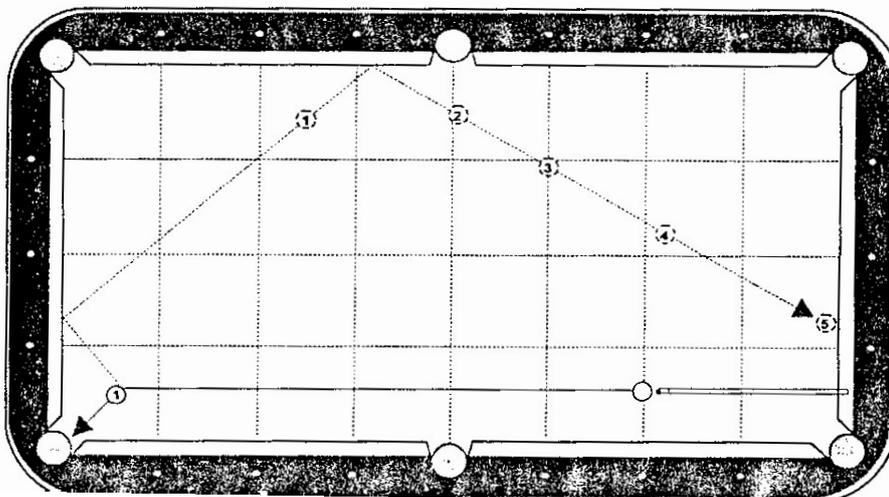


Beim Beispiel (C) versucht man, die Weiße nach Berührung mit der Fußbande in die Nähe der Kopfbande zu bringen.

Beim Beispiel (D) versucht man, erst die Fußbande dann die Kopfbande und noch einmal die Fußbande zu berühren.



Bei diesem Beispiel versucht man, so viele Positionen zu erreichen wie möglich. Die Weiße wird nach jedem Stoss wieder an ihre ursprüngliche Position gesetzt. Wie viele verschiedene Positionslängen können Sie spielen?



Bei diesem Beispiel versucht man, nach dem Versenken von Kugel Nr. 1 mit der Weißen die fünf markierten Positionen zu erreichen. Die Weiße und die Kugel Nr. 1 werden nach jedem Stoss wieder an ihre ursprünglichen Positionen gesetzt.

Einige Billardtipp

1. Das oberste Gebot lautet: wenn möglich immer das tun was am einfachsten ist.
2. Nicht beim Stossen aufstehen, sondern mit dem Blick der Kugel folgen, bis sie in der Tasche verschwindet.
3. Der Stoss muss ein Anfang, eine Mitte und ein Ende haben. Dem Körper vertrauen und voller Zuversicht geschehen lassen.
4. Das Gleichgewicht muss immer vorhanden sein. Das Körpergewicht soll auf beide Beine verteilt sein.
5. Nicht das Training macht perfekt, sondern das perfekte Training macht perfekt.
6. Nicht unnötig mit Effet spielen, wenn man dasselbe Ziel genauso gut ohne erreichen kann.
7. Wenn möglich keine zweite Objektkugel bewegen, die schon versenkbar ist.
8. Vermeiden Sie Wege, bei denen der Spielball unnötig hart gespielt werden muss, anstatt ihn rollen zu lassen um ihn zu platzieren.
9. Nicht unnötigerweise über Banden spielen, wenn es auch ohne geht. Ein Stoss über eine Bande ist einfacher als über zwei oder drei.
10. Beim Zielen wandert der Blick vom Spielball zum Objektball und zurück, beim Stoss selbst bleibt der Blick auf der zu versenkenden Kugel.

Nur wenn man mit Freude und Hingabe trainiert, kann man die nötige Konzentration erreichen, die man braucht, um das beste Spiel der Welt zu spielen.